

Voices through Water

Set di strumenti per metodologie creative e attiviste

Numero di progetto: 2023-1-AT01-KA220-YOU-000161835



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni e i pareri espressi sono esclusivamente quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'OeAD-GmbH. Né l'Unione Europea né l'OeAD-GmbH possono essere ritenuti responsabili.



Voices through water © è soggetto a licenza
[Attribution-ShareAlike 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



Il gioco del 7

Artistico



Le e i partecipanti testano i propri tempi di reazione, attenzione e inibizione in ambiente che non giudica il fallimento.



Target

Qualsiasi gruppo di partecipanti in grado di sentire e muovere gli arti superiori (di seguito sono comunque elencate alcune alternative). Età preferibile: dai 12 anni in su, ma il gioco può essere adattato anche ai più piccoli.

Minimo 5 - massimo 30



Ambiente

Una stanza o uno spazio sufficientemente ampio per accogliere tutte le e tutti i partecipanti



Tempo necessario

10-20 minuti

Obiettivo

Lo scopo dell'attività è sviluppare la capacità di concentrazione e il tempo di reazione, confrontandosi con il tema del fallimento tramite il gioco.

Istruzioni dettagliate

Fase 1

Preparazione!

1 minuto

Le e i partecipanti vengono divisi in gruppi di 5-9 persone, che si dispongono in cerchio, rivolti verso l'interno. Una persona inizia passando l'"impulso", ossia toccando la propria spalla sinistra o destra mentre dice ad alta voce "Uno!". Poi è il turno della persona che si trova sul lato della spalla toccata. Questa tocca la propria spalla sinistra o destra, mentre dice ad alta voce "Due!". Poi si ripete la stessa cosa, fino a raggiungere il numero "Sette!". Dopodiché, la persona successiva ricomincia da "Uno!".

Fase 2

Sfida!

1 minuto

Anziché dire "Sette!", la settima persona salta in silenzio, con le braccia lungo il corpo. Il segnale passa attraverso di lei alla persona successiva, che ricomincia con "Uno!". Ad esempio, se la persona che dice "Sei!" tocca il proprio braccio sinistro, la persona alla sua sinistra salta in silenzio, e poi la persona successiva alla sua sinistra dice "Uno" e tocca la sua spalla come nella fase 1.

Fase 3

Fallimento?

3 minuti

Una persona commette un errore quando, anziché saltare in silenzio al numero sette, pronuncia la parola "Sette!" o sbaglia l'ordine dei numeri. Ogni partecipante è giudice dei propri errori: lo scopo è di evitare di puntare il dito contro qualcuna o qualcuno, lasciando che siano loro a rendersi conto di aver sbagliato. Quando qualcuna o qualcuno si rende conto di aver commesso un errore, fa un giro intorno al cerchio, gridando allegramente "Sì! Ho commesso un errore! Evviva!" o una frase simile. Poi, si riunisce al gruppo. Nel frattempo, il gruppo può continuare a giocare, anche senza la persona che corre.

Fase 4

3-10 minuti

Incoraggia le e i partecipanti a scegliere un ritmo e a mantenerlo. A questo punto, viene introdotta un'altra condizione di errore: saltare il ritmo reagendo troppo lentamente.

Fase 5

3-10 minuti

Se i gruppi in gioco sono due o più di due, se una persona commette un errore, deve correre gridando allegramente, ma poi si unisce al gruppo con il minor numero di partecipanti.

Fase 6

Il gioco può durare all'infinito: non ci sono condizioni per "vincere".



Suggerimenti

Presentazione e spiegazione delle regole
È più facile mostrare il gioco che spiegarlo a parole. Di solito, spieghiamo le regole a un gruppo e chiediamo alle altre e agli altri di osservare, poi facciamo un giro tra i gruppi per assicurarci che tutte e tutti abbiano compreso la Fase 1. Lo stesso vale per tutti le altre fasi. Una volta iniziato il gioco, è meglio spiegare i passaggi successivi a un gruppo alla volta.

Non ti senti a tuo agio?

Se una persona non vuole gridare, va bene! Può esprimere le proprie emozioni in qualsiasi altro modo: saltando o muovendo le braccia mentre corre o canticchiando tra sé e sé. Può anche scegliere di non gridare "Evviva, ho sbagliato!", ma "Ohhh noooo, ho sbagliato!", gridando in modo canzonatorio.

Come rendere il gioco più impegnativo?

1. Se la classe parla più lingue, dopo la fase 5 puoi proporre alle e ai partecipanti di contare nella loro lingua di preferenza. Assegna punti bonus per l'uso dei numeri che hanno imparato durante il gioco!
2. Puoi sostituire qualsiasi numero con qualsiasi attività: ad esempio, anziché dire "Duel!", fai una piroetta o pronuncia una delle "Richieste delle e dei giovani". In questo modo il gioco può trasformarsi in un atto performativo.
3. Accelera il ritmo! Il gioco diventa più impegnativo se giocato ad alta velocità. Assicurati che il gruppo adatti il ritmo alle e ai partecipanti più resistenti.

Come renderlo meno impegnativo?

1. Inizia lentamente!
2. Enfatizza che ciascuna e ciascuno è responsabile di riconoscere i propri errori.



Alternativa

Se le e i partecipanti con cui giochi non riescono a stare in piedi o a saltare, il gioco può essere svolto da seduti o sdraiati. Sostituisci il salto con un movimento che rientri nelle loro capacità.

Le e i partecipanti non possono sentire?

Chiedi loro di mostrare i numeri con le dita o di usare la lingua dei segni nazionale.

Le ei partecipanti sono più piccoli?

Possono contare fino a 4 invece che fino a 7.



Fonte

Questa è una variante del gioco del clown utilizzato nelle prove circensi, per sviluppare la consapevolezza e il tempo di reazione.

Nell'improvvisazione e sul palcoscenico, la prontezza di spirito è fondamentale. Ci consente di rimanere vigili, reagire rapidamente, ma anche di non cadere nella routine, adattando il nostro comportamento alle diverse regole.

Fase 5, varianti multilingue e inclusive ideate da Adam Banach.



Commenti

Questa dinamica si è rivelata un ottimo strumento per sfogare la tensione. Quando l'abbiamo messa in pratica, ci trovavamo in una fase difficile del processo creativo, quindi vedere come le e i partecipanti ma anche il personale si sono concessi di giocare, commettere errori e persino festeggiarli ha creato un'esperienza davvero speciale.