COLLEZIONE GIOCHI DI PREVENZIONE

Gioco per incentivare la fiducia (a partire da 10 anni ca.)

Indicazione: i bambini dovrebbero essere incoraggiati a fare questi giochi, tuttavia non dovrebbero mai essere costretti. Non si deve far fare una brutta figura a chi non si fida, altrimenti questi giochi servirebbero a distruggere la fiducia e non a incentivarla.

- Un/a partecipante si trova in un luogo rialzato (p. es. una cassa), chiude gli occhi e, rigido, si lascia cadere tra le braccia degli altri partecipanti che la/lo prendono al volo. Cosa si prova durante questo gioco?
- Un/a partecipante ha gli occhi bendati e si muove unicamente in base alle indicazioni di un altra/o partecipante, che la prima volta lo guida con il tatto, mentre la seconda usa solo la voce.
- Due partecipanti si trovano uno/a di fronte all'altro/a lasciando parecchia distanza tra loro. Entrambi chiudono gli occhi, allungano le braccia tenendo avanti i palmi delle mani e iniziano a dirigersi verso l'altra persona. Come si comportano in merito alla velocità dall'inizio del gioco fino al momento in cui entrano in contatto? Cosa si prova durante questo gioco?
- Un/a partecipante corre con gli occhi bendati verso un ostacolo (p. es. una corda tirata) ma viene bloccato/a poco prima dagli altri partecipanti. Cosa si prova durante questo gioco?
- Un/a partecipante viene ricoperto di foglie*, terra o altro materiale. In base al materiale può tentare di liberarsi da solo/a. Cosa si prova durante questo gioco?
  Attenzione: assicurarsi che il bambino possa respirare e non lasciarlo mai da solo!

Politica del corpo (a partire da 14 anni)

Obiettivo rendere coscienti i giovani della relazione con il loro corpo.

Ognuno riceve un foglio da disegno e delle matite, nonché un altro foglio in cui sono elencate le istruzioni e le domande. All'inizio tutti devono disegnare il proprio corpo in un modo particolare, in una seconda fase il proprio disegno viene discusso con un partner e infine il tutto viene valutato nel gruppo.

Istruzioni
Disegna una cartina del tuo corpo. Prima di tutto disegna il tuo corpo dal davanti con tutti i dettagli. Una volta conclusa questa parte, immagina che il tuo corpo rappresenti il territorio di uno Stato e rispondi alle seguenti domande, riportando le tue risposte sulla cartina del tuo corpo.

*Da marzo a novembre, evitare foglie o altri materiali naturali (rischio di zecche).

Domande

- Dove si trova la capitale?
- Dove si trovano i confini dei singoli Cantoni?
- Quali sono i Cantoni ricchi e quali quelli poveri?
- Dove ci sono tensioni e disordini; ev. tra Cantoni?
- Dove vorresti investire del capitale?
- Da quali regioni potresti esportare energie?
- Dove sono dislocate le forze di difesa?
- Verso chi sono orientate?
- Quale tipo di politica estera applichi?
- Dove si trovano le principali risorse di energia e le ricchezze del sottosuolo?
- Dove si trovano le aree di riposo?
- Dove si trovano le attrazioni turistiche?
- Dove si trovano i monumenti storici?
- Ci sono aree ancora inesplorate?

Warm up (a partire da 8 anni)

Obiettivo rendere coscienti i bambini dei modi di dire.

I bambini tentano di trovare il maggior numero di modi di dire che descrivono una relazione amichevole. Questi modi di dire devono essere presentati singolarmente, a coppie o a gruppi nel modo più letterale possibile.

Tra una presentazione e l'altra si può suonare qualche canzone allegra per sciogliere la tensione.

Esempi:

- «andare d'accordo»
- «abbordare qualcuno»
- «avere un debole per qualcuno»
- «voler bene da morire a qualcuno»
- «essere entusiasti di qualcuno»
- «mandare in estasi qualcuno»

Variante: un gruppo rappresenta un modo di dire con un piccolo spettacolo teatrale. L'altro gruppo cerca di indovinare il modo di dire rappresentato.

Approcci (a partire da 10 anni)

Indicazione: I seguenti brevi esercizi possono essere utilizzati come modo per approcciarsi a un tema, quindi possono essere impiegati singolarmente.

Specchio, specchio delle mie brame
Il gruppo si suddivide in coppie. Ogni bambino si mette di fronte al proprio partner a una distanza di ca. 1,5 metri. Uno dei due inizia a fare dei movimenti col proprio corpo, mentre l'altro deve cercare di imitarlo a specchio. Dopo alcuni minuti i ruoli vengono invertiti per permettere a ciascun bambino di provarli entrambi. In conclusione si può tentare di scambiarsi i ruoli in modo continuo, senza che avvenga alcun dialogo diretto.

Occhi di falco
Il gruppo si suddivide in coppie. Ogni partecipante si mette di fronte al proprio partner a una distanza di ca. 1-2 metri. A questo punto uno/a dei due partecipanti cerca di osservare attentamente l'altro/a, soffermandosi su tutti i dettagli dei vestiti, della posizione del corpo e della mimica. Dopo 2 minuti il/la partecipante che ha osservato si gira dall'altra parte e il partner modifica un dettaglio della sua postura o dei suoi vestiti. Il cambiamento deve poter essere notato. A un segnale del/della responsabile del gioco, i/le partecipanti che hanno osservato si girano nuovamente verso gli altri e cercano di scoprire il cambiamento che è stato apportato. In seguito i ruoli vengono invertiti.

Tutti per uno?
Ogni bambino sceglie un pennarello e inizia a rappresentare la stagione corrente, disegnandola su un foglio di carta. Se ha bisogno di un altro colore deve rivolgersi al bambino che ha in mano il pennarello del colore in questione. Non può tuttavia prendere in prestito il pennarello, bensì deve guidare la mano dell'altro bambino sul proprio foglio.

Felicità e tristezza (a partire da 4 anni)

Obiettivo conoscere le proprie sensazioni e diventarne consapevoli, esprimere le proprie sensazioni

Svolgimento: tutti i bambini si siedono in cerchio sul pavimento. A questo punto ogni bambino a turno cita qualcosa che lo rende felice (si segue l'ordine del cerchio). Chi è il primo bambino a cui non viene in mente niente da dire? Quando a nessuno viene più in mente niente si può ricominciare il giro impostandolo su un altro principio, ovvero citando qualcosa che rende tristi i bambini. Anche in questo caso si continua a turno finché a tutti non viene più in mente niente da dire.

Altre idee
Se i bambini lo desiderano, si può avviare una discussione sui punti che sono stati elencati. Magari ci sono cose che un bambino non considera felici sebbene un altro bambino le abbia citate come tali.

Andate via! (a partire da 6 anni)

Obiettivo riuscire a esprimersi in modo efficace

Un bambino con gli occhi bendati si mette al centro e gli altri bambini si posizionano attorno a lui formando un grande cerchio. Tutti i bambini che si trovano nel cerchio iniziano a fare i fantasmi e si avvicinano lenta-mente ma in modo sicuro al bambino che si trova al centro (trascinandosi, strisciando, saltel-lando, ecc.). Quando il bambino al centro ritiene che dei fantasmi temerari si siano avvicinati troppo a lui, urla ad alta voce: «Andate via!». Se questo comando è stato pronunciato ad alta voce e in modo chiaro e convincente, tutti i piccoli fantasmi devono tornare al posto iniziale. Indicazione: questo gioco può essere ripetuto 2-3 volte per bambino a dipendenza della dimen-sione del gruppo. Se il gruppo è troppo grande si consiglia di suddividere i bambini in due gruppi più piccoli e procedere parallelamente con il gioco.

Indicazioni bibliografiche

- «...und Kinder werden stärker / Impulse und Spiele zur Prävention sexueller Ausbeu-tung mit Kindern du Jugendlichen» (Editore: Cevi, Svizzera) 1999
- «Let’s talk about sex / Impulse und spiele zum Thema Sexualität für LeiterInnen von Kindern & Jugendlichen» (Editore: Blauring und Jungwacht, Svizzera) 2001