

GIOCHI DI ESPRESSIONE

Pagina 1 di 1

I SENTIMENTI

Numero di giocatori: due o più Squadriglie

Materiale: niente

I giocatori sono seduti in cerchio. Il capo gioco consegna un fazzoletto ad uno di loro per bendarsi gli occhi. Poi gli chiede di mimare un sentimento, con i gesti e senza dire nemmeno una parola. I sentimenti che indicherà potranno essere, ad esempio: la disperazione, la gioia, l'ira, l'allegria, il dolore, lo stupore, la fame, ecc. Gli spettatori giudicheranno i risultati.

CHI SARA'

Numero di giocatori: due o più Squadriglie

Materiale: fazzoletti, un orologio

Il capo gioco fissa un tema generale, ad esempio, "gli animali", poi chiama una Squadriglia. Ciascuno squadrigliere sceglie allora un animale del quale dice sottovoce il nome al capo gioco. Poi, a turno, gli squadriglieri mimano l'andatura ed i gesti caratteristici di ciascun "animale" scelto. Gli spettatori devono riconoscerli unicamente dalla mimica. Gli "animali" non devono emettere alcun suono o rumore.

SEI COSE

Numero di giocatori: una o più Squadriglie.

Materiale: sei oggetti molto diversi uno dall'altro (fischietto, padella, trombetta, fazzoletto, ecc).

I sei oggetti sono ben visibili da tutti. Il capo gioco comunica che e' successo qualcosa e che quei sei oggetti hanno una stretta relazione con quanto e' accaduto. Ogni Squadriglia ha dieci minuti di tempo per ricostruire una scena nella quale entrino i sei oggetti. A turno, ogni Squadriglia rappresenterà la scena che ha ideato.

L'OGGETTO MISTERIOSO

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Materiale: un bastone o un oggetto con un manico lungo (scopa, rastrello, mestolo, ecc). Gli scout sono seduti in cerchio, il capo gioco consegna l'oggetto ad uno di essi, questi lo prende, va al centro del cerchio e, senza parlare, mima un'azione, utilizzando l'oggetto come accessorio. Ad esempio potrà utilizzarlo come un violino, fingendo di suonarlo, oppure come una mazza da golf, mimando il tiro, oppure come un microfono, un clarinetto, un aspirapolvere, ecc, ecc.

Gli altri Scout devono indovinare di cosa si tratta. A questo punto, lo Scout al centro consegna l'oggetto ad uno di quelli in cerchio, il quale a sua volta dovrà mimare un'altra possibile utilizzazione dell'oggetto. Se esita, o se ripete un oggetto già mimato, esce dal gioco e si mette all'esterno del cerchio, come spettatore.

Vince chi rimane per ultimo.

LE QUATTRO PAROLE

Numero di giocatori: più Squadriglie

Materiale: un bastone o un oggetto con un manico lungo (scopa, rastrello, mestolo, ecc).

Il capo gioco propone quattro parole che ricordano cose molto differenti, ad esempio: bicicletta, violino, geranio, libro. Ogni Squadriglia deve ideare una rappresentazione drammatica nella quale entrino le quattro parole e deve rappresentarla.