

Scherzi e penitenze



Ridere fa bene all'umore, la capacità di prendersi in giro in modo bonario aiuta a creare senso di appartenenza al gruppo e stemperare piccoli conflitti. Anche noi insegnanti possiamo provare a ideare attività di gioco-penitenza o scherzi agli alunni, purchè si abbia l'accortezza di coinvolgere tutti gli alunni nell'attività, meglio se divisi in gruppi. Queste attività si prestano particolarmente per gite scolastiche, le feste, o l'ultimo giorno di scuola.

Il test di intelligenza

Mandate quattro o cinque vittime (possibilmente alunni brillanti) fuori dalla classe dicendo loro che state decidendo di modificare cinque dettagli di una favola famosa, che loro dovranno poi indovinare, come prova del test di intelligenza.

In realtà, appena i malcapitati usciranno dall'aula, spiegate agli altri alunni che dovranno semplicemente rispondere SI alle domande che terminano con A ed E, NO alle domande che terminano con I e O, NON LO SO alle domande che terminano con U o consonante. Naturalmente i malcapitati alunni sottoposti al "test di intelligenza", muniti di fogli per prendere appunti, potranno porre solo domande che richiedano una risposta di questo tipo. Solitamente l'attività risulta molto divertente. Si viene creando una storia completamente insensata, gli alunni sottoposti alla prova cominceranno a scrivere, poi cancellare gli appunti scritti, ottenendo risposte deliranti e contraddittorie finchè il trucco sarà loro rivelato

Fidati di me

Le vittime migliori sono i bambini che portano gli occhiali o l'orologio. Ritirate i loro oggetti preziosi e fragili. Appoggiate occhiali, orologi, orecchini per terra spiegando loro che costituiranno gli ostacoli da evitare, in un percorso da eseguire ad occhi bendati, guidati dagli amici più fidati. Ogni vittima sceglie la sua guida, viene bendata e fatta girare su se stessa. Nel frattempo orologi, occhiali vengono raccolti e messi al sicuro. Per terra si spargono maccheroni crudi o fusilli. I bambini vengono guidati in modo da pestare la pasta che scricchiolerà sotto i loro piedi, fra le urla disperate dei compagni che fingeranno di vedere andare in frantumi i loro occhiali ed orologi.

Masterchef

Preparate 10 barattolini contenenti pangrattato, succo di limone, polvere di caffè, parmigiano, aceto, cereali, salsa di pomodoro, sale, zucchero.....
Bendate le vittime e dite loro che ad ognuno sarà fatto assaggiare un intruglio composto da tre ingredienti. Chi indovina al primo colpo può togliere la benda. Chi sbaglia un ingrediente dovrà assaggiare un altro intruglio e così via. Attenzione, dopo aver terrorizzato gli alunni, minacciando di mixare limone, pomodoro e caffè, scegliete combinazioni di gusti accettabili. Pericolo vomito!

Il Pisuano

Questo gioco richiede da parte dell'insegnante animatore la capacità di creare la giusta atmosfera. Prendete le vostre vittime e mettetele al centro della stanza, possibilmente su un tavolo ciascuno. Spiegate loro che per volete ricostruire le abitudini di un animale ora estinto, il Pisuano. Le vittime dovranno sdraiarsi a pancia in giù, afferrare il piede sinistro con la mano destra, nuotare a rana con il braccio e la gamba rimaste libere, infilare il pollice in bocca e pronunciare la frase "io sono un Pisuano e nuoto nel pantano". Naturalmente la loro performance sarà valutata dall'animatore che costringerà i malcapitati a ripetere la frase, riproporre i movimenti fra le risate dei compagni.

Il sottomarino

Questo scherzo ripropone la situazione dello scherzo precedente. Le vittime devono sdraiarsi a pancia in su, un compagno posiziona un marsupio sul loro volto, tenendo la manica alzata come fosse il periscopio del sottomarino. L'insegnante racconta la storia di una flotta in guerra. I sottomarini dovranno muovere gambe e braccia in modo asimmetrico seguendo le assurde indicazioni pronunciate dall'animatore del gioco e ripetute "dentro il periscopio" (manica del marsupio) dai compagni. La storia procede, i sottomarini devono aumentare la velocità dei movimenti, il pericolo sale, sono attaccati!!! Al grido di "Una falla, una falla e l'acqua entra!" I compagni rovesceranno un bicchiere (meglio metà!) nella manica-periscopio della vittima