

## Giochi cooperativi

### Per conoscersi

- Pallanome: Il gruppo forma un cerchio. Il conduttore del gioco lo inizia dicendo il suo nome e lanciando una palla da tennis ad un compagno, che dopo avere detto il suo nome la lancia a sua volta.  
  
Varianti: si deve dire il nome di chi riceve la palla. Vengono messe in gioco una seconda, una terza palla .
- La fortezza : Un gruppo si lega stretto usando mani e piedi ("ciambella"), mentre un altro gruppo ("coltelli") cerca di rompere la fortezza staccando un pezzo alla volta; le mani e/o i piedi separati non possono più riunirsi. Variante: la "ciambella" formata dal cerchio con braccia agganciate o con asciugamani tenuti insieme e i "coltelli" che cercano di tagliare separando le varie "fette".
- Living Theatre: Un gruppo di persone deve costruire con i propri corpi una parola o frase minima decisa autonomamente o scelta dal conduttore, mentre l'altro gruppo deve decodificarla. Variante: rappresentare un tema con una figura di gruppo statica (costruire una "statua") o dinamica (costruire una "scultura").
- Il campo minato: Sul campo di gioco viene distribuito il massimo numero di palle da tennis possibile. I giocatori sono divisi in coppie ed uno di essi ha gli occhi bendati, ed ha il compito di attraversare di notte (cioè con gli occhi bendati) una parte del campo minato. Il suo/la sua compagno/a, che sta di lato al campo, lo aiuta fornendogli indicazioni sulla direzione da prendere. Si cronometra il tempo necessario per la traversata. Vengono aggiunti 15 secondi per ogni mina (palla da tennis) toccata.
- Dondolarsi in modo rilassato: Due file, composte di minimo cinque giocatori, stanno l'una di fronte all'altra. Ciascun giocatore di una fila dà le mani a quello che gli è di fronte. Tutti si inginocchiano e un compagno si sdraia sulle loro braccia e chiude gli occhi, mentre i compagni, lo cullano (dondolano) dolcemente.
- Scultore, creta, modello: I partecipanti sono divisi in terne, uno è la creta, uno lo scultore e l'altro il modello: Il modello assume una posizione e la mantiene per tutto il tempo del gioco. Lo scultore (bendato o ad occhi chiusi) modella con le proprie mani la creta e costruisce una statua simile all'originale, dopo aver riconosciuto con le mani la posizione assunta dal modello.
- La macchina fotografica umana: I partecipanti al gioco si dividono, in coppie, con uno che fa per primo da fotografo e l'altro da macchina fotografica. Chi fa da macchina fotografica chiude gli occhi. Il fotografo lo sposta piano piano inquadrando il "paesaggio" e, quando vede un motivo interessante, punta la macchina fotografica su di esso e aziona lo scatto (la "macchina fotografica" apre gli occhi per cinque secondi). Dopo aver fatto cinque foto il fotografo riporta il giocatore che ha fatto da macchina fotografica al punto di partenza, e quest'ultimo cerca di mostrare nell'ordine giusto quali sono stati i posti dove sono state scattate le fotografie. Quindi si scambiano i ruoli.

- Il gioco del cieco: Guidare e poi essere guidati, esplorando l'ambiente dove ci si trova. La guida accompagna il "cieco", ad occhi chiusi o bendato, in silenzio. Variante con la guida "zoppa" (su un solo piede) che con le mani sulle spalle del "cieco" lo conduce con o senza la voce.
- Il percorso con gli elastici: In un bosco o in una palestra tra gli alberi/gli attrezzi vengono tese almeno 20 corde elastiche, fissandole ad un'altezza rispettivamente di 30 e 120 cm, in modo tale che metà di esse sia poco e l'altra molto tesa. Il gruppo ha il compito di compiere questo percorso senza toccare le corde. Ogni membro del gruppo è libero di decidere se vuole passare sopra o sotto tutte le corde. Il compito viene realizzato quando tutti i componenti del gruppo hanno compiuto il percorso (senza toccare le corde). Però se un componente del gruppo tocca una corda, tutto il gruppo deve ricominciare da capo.
- La macchina di Tinguely: Viene formato un gruppo da sei a dieci giocatori che ha il compito di costruire una macchina di Tinguely (formata dai corpi dei componenti del gruppo), che si muove ed emette suoni ritmici adatti a tali movimenti. Il gioco viene iniziato da un partecipante con un movimento ripetuto. Un secondo giocatore che è in contatto fisico con lui tenta di impostare un altro movimento su questo movimento, oppure inventa una propria componente della macchina con un proprio rumore. Ogni altro componente del gruppo fa lo stesso, finché viene creata una macchina con il suo rumore. Variante: ai giocatori può essere assegnato un titolo musicale che ricorda una macchina, che deve servire loro da indicazione per la sua creazione.