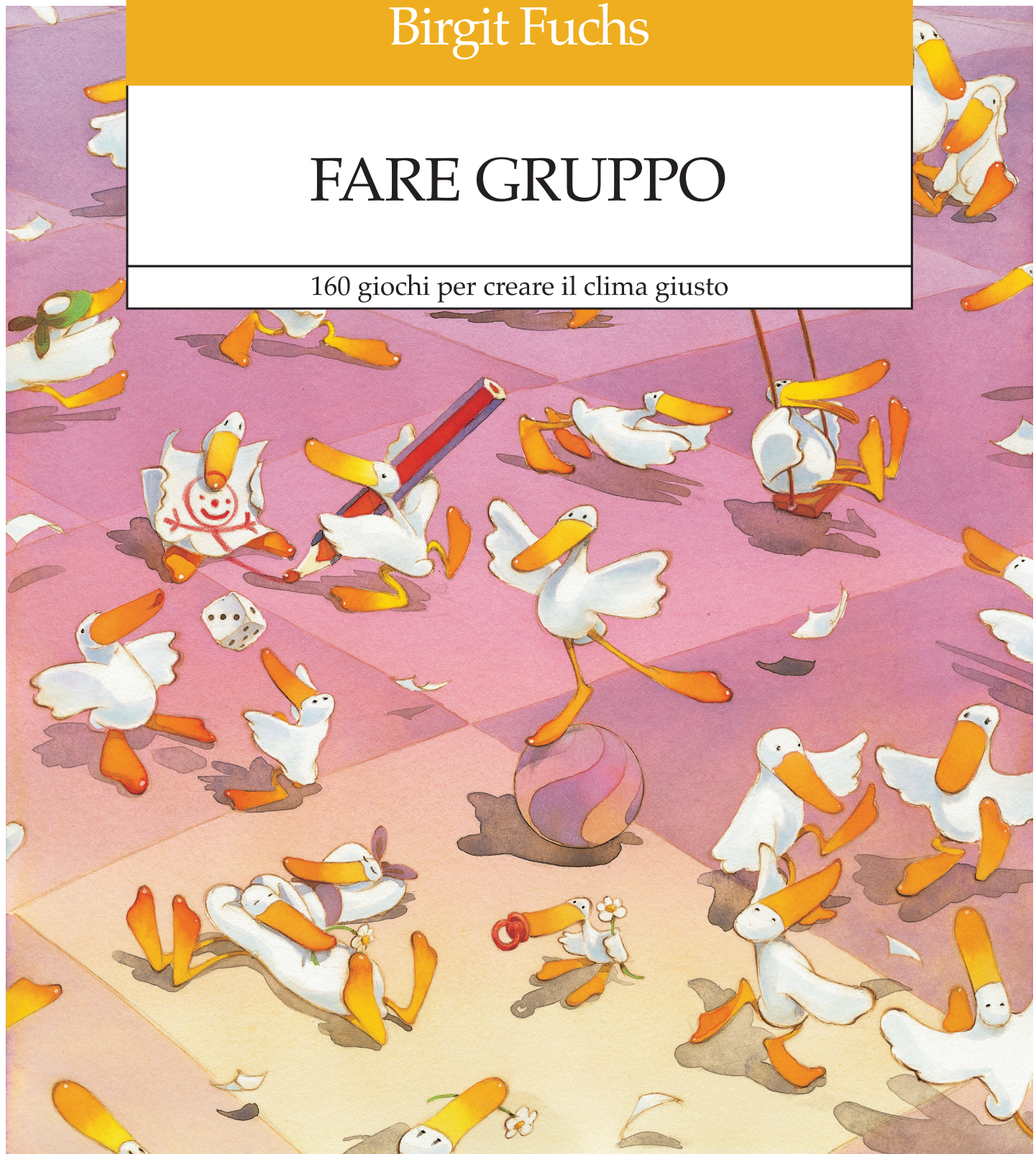


Birgit Fuchs

FARE GRUPPO

160 giochi per creare il clima giusto



edizioni la meridiana
p a r t e n z e

Birgit Fuchs FARE GRUPPO

160 giochi
per creare il clima giusto

Traduzione di
Antonietta Cellie

Indice

Introduzione.	7
Mappa dei giochi.	10
Giochi di percezione.	11
Giochi per gestire l'aggressività.	21
Giochi per riconciliarsi e calmarsi.	29
Giochi per lo sviluppo dell'autonomia.	37
Giochi per l'ordine.	47
Giochi di intrattenimento.	55
Giochi istruttivi.	63
Giochi per il tempo libero.	71

Introduzione

Rabbia, collera e delusione

Tema di questo libro è il miglioramento del clima sociale all'interno della famiglia o di un gruppo.

La domanda è questa: quando si sviluppano reazioni colleriche all'interno di un gruppo? Quand'è che ci si arrabbia?

Per esempio quando ci si sente fraintesi o trattati ingiustamente. Quando si viene presi in giro, quando qualcuno pretende troppo da noi, ma anche quando ci chiede troppo poco, quando ci attaccano o semplicemente ci ignorano. Quando al proprio fianco non si hanno amici, o si hanno quelli sbagliati. Il cattivo umore nasce anche quando si carica qualcuno di responsabilità troppo grosse, quando una terribile noia, la mancanza di spazio, un controllo permanente o l'assenza di comunicazione dell'ambiente circostante limitano drasticamente il campo d'azione.

Tutti questi fattori possono ridurre la sicurezza di un individuo e di conseguenza far nascere anche la paura. Paura che, a sua volta, diventa un fertile terreno di cultura per comportamenti aggressivi.

Le aggressioni possono manifestarsi in modi diversi. Per alcuni si nascondono dietro atteggiamenti di superiorità, provocazione, presa in giro ed ironia o sfociano addirittura in veri e propri episodi di violenza. Altri invece reagiscono tendendo piuttosto al pianto, in modo ipersensibile o addirittura fobico.

Le reazioni dell'ambiente circostante sono prevedibili in partenza: chi disturba si sentirà dire: "Di nuovo tu, c'era da aspettarselo!". A qualcun altro verrà magari detto per la centesima volta: "Mio Dio, se continui a fare così non concluderai mai nulla di buono".

Ma così non si fa che peggiorare la situazione: chi è stato apostrofato in questo modo sarà ancora più frustrato, il potenziale aggressivo aumenterà e di conseguenza il comportamento indesiderato ne uscirà rinforzato. Si entra in un

circolo vizioso che inevitabilmente influenza anche il clima di gruppo.

Per ogni capogruppo sarà più semplice trovare una via d'uscita da questa situazione se riconosce che quasi nessun guastafeste sta veramente bene con se stesso, e che costui ha bisogno di aiuto anche se urla forte il contrario.

I giochi creano una buona base

Le cause di arrabbiature e dispiaceri sono quindi svariate e diverse da persona a persona. Altrettanto molteplici sono le possibilità di far luce su di esse per comprendere i motivi reconditi delle reazioni umane.

A questo scopo c'è bisogno di formare e sviluppare una sensibilità e un'intelligenza sociale. Saper osservare acutamente, ascoltare con attenzione e comunicare con tatto sono premesse essenziali per la formazione di una solida comunità e contrassegni di un'atmosfera di fiducia. Il punto di arrivo è una comunità che riconosca i bisogni e le paure dei singoli e li affronti in modo costruttivo, un gruppo in cui ognuno possa fidarsi dell'altro.

Questa raccolta di giochi mostra come sia possibile raggiungere tale scopo con attività spiritose e avvincenti. Essa contiene tanti stimoli per imparare a conoscere meglio se stessi e gli altri, e per, giocando e divertendosi insieme, contribuire allo sviluppo di relazioni interpersonali stabili e basate sul rispetto reciproco.

I giochi possono essere proposti in contesti diversi. Che si tratti della propria famiglia, di classi di scuola materna o elementare, di gruppi che trascorrono insieme le vacanze o di gruppi giovanili, essi si rivolgono a tutti coloro che hanno a che fare con bambini, adolescenti e giovani adulti. Non ha importanza se giocatori di età diversa si ritrovano insieme per lo stesso gioco, poiché i capitoli del libro – fatte poche

eccezioni – non sono suddivisi per contenuti e capacità specifici delle diverse fasce di età, ma trattano aspetti generali rilevanti per la vita di gruppo.

Le finalità dei giochi

Si vuole acuire lo sguardo verso le persone e le cose circostanti e, partendo da alcuni giochi, si vuole imparare a fare ordine. Vengono mostrate diverse possibilità per far sì che i contendenti di una lite diano sfogo alla pressione accumulata, ma riescano poi a riconciliarsi. Tutti i giochi mirano a rafforzare la consapevolezza di sé dei singoli affinché siano meglio preparati a far fronte alle complesse esigenze che nascono all'interno di processi e dinamiche di gruppo.

Le attività proposte possono essere utili anche per chi cerchi idee contro la noia, stato d'animo che, velocemente, potrebbe degenerare in malumore. Inoltre vengono presentati una serie di ingegnosi giochi istruttivi che dimostrano come sia piacevole ampliare le proprie conoscenze e che fanno divertire non solo gli scolari. E, *dulcis in fundo*, affinché anche il fine settimana trascorra serenamente, la parte settima offre un colorito mix di giochi per organizzare insieme il tempo libero.

Regole di gioco

Tutti i giochi possono essere fatti con l'ausilio di poco o di nessun materiale. La maggior parte degli oggetti utilizzati sono reperibili in ogni casa o in ogni sala adibita ad incontri di gruppo.

Per i giochi che prevedono più giocatori è consigliabile stabilire individualmente il numero dei partecipanti, a seconda del temperamento e

della composizione del gruppo. I simboli presenti prima di ogni gioco ne indicano il tipo:



= adatto ad una persona



= gioco di coppia



= gioco di gruppo

La combinazione del primo e del terzo simbolo sta a significare che in un primo momento sono i singoli ad essere attivi, per poi condividere i risultati ottenuti in un'attività di gruppo.

Anche lo stabilire regole usando la propria creatività può essere divertente e fruttuoso. Bisognerebbe quindi lasciare ai giocatori questa possibilità, a patto che le nuove regole non offendano nessun partecipante.

Per una buona riuscita del gioco è inoltre importante il momento in cui introdurlo. Un gioco per riconciliarsi, per esempio, non dovrebbe essere fatto immediatamente dopo una grande litigata. La carica aggressiva è ancora troppo forte per essere messa da parte a comando. Diversamente invece, per i giochi centrati sull'ordine, aspettare a lungo sarebbe sbagliato perché nel frattempo qualcun altro potrebbe già aver rimesso a posto il "campo di battaglia"...

Per le attività che prevedono un'apertura agli altri, oltre alla scelta del momento adatto, è importante anche l'ambiente circostante. Alla maggior parte degli individui risulta infatti più facile parlare in un luogo caldo e accogliente con un'illuminazione soffusa, invece che in una sala fredda e impersonale alla luce di un neon.

Un fattore non trascurabile per il buon esito delle attività è, infine, la presentazione che se ne fa. Dire: "Ascoltate tutti, adesso facciamo un

gioco..." spesso non basta per risvegliare la voglia di giocare. Un'introduzione informativa o misteriosa – eventualmente travestita da enigma – può accrescere notevolmente l'interesse.

E adesso buon divertimento, buona riuscita e buon clima di gruppo.

Giochi di percezione

In un gruppo si trovano l'una di fronte all'altra tante persone diverse. Ognuna di esse è un individuo particolare con le proprie caratteristiche, opinioni, paure, preferenze e la propria mentalità. Non c'è quindi da stupirsi se non regni sempre l'armonia. Delle regole stabilite insieme dovrebbero contribuire a rafforzare un clima sociale piacevole.

Ma allora, se ognuno ha razionalmente compreso tali regole, perché nascono sempre malumori, seri conflitti o addirittura episodi peggiori?

La semplice comprensione di regole, norme, accordi, ecc., è un processo che avviene nel cervello a livello puramente cognitivo. Ogni individuo è però anche un essere dotato di sentimenti e questo rende più difficile, spesso addirittura impossibile, attenersi razionalmente ai comportamenti desiderati. Ci troviamo di fronte ad un grande problema dei nostri tempi. I giovani sanno esattamente cosa ci si aspetta da loro. La pressione esercitata dalla società in merito alle prestazioni e all'adeguamento sociale è enorme: si deve funzionare in modo ottimale per poter "raggiungere qualcosa". E così si finisce in una spirale di aspettative, ideali, criteri di valutazione dettati dalla società e distruttivi vincoli concorrenziali. Appartendiamo sempre più ad una società cerebrale con la tendenza minacciosamente in aumento alla

labilità e alla confusione psichica. Nella frenesia delle cose da fare quello che viene trascurato è spesso la propria persona. Chi sono io, chi mi conosce, chi mi ascolta e alla fin fine chi mi può dare sicurezza con il suo atteggiamento comprensivo?

Niente dà ad un individuo più tranquillità e sicurezza di un rapporto confidenziale con qualcuno con cui si possa parlare apertamente e che mostri interesse per i punti deboli e per i desideri dei membri del gruppo. Ognuno di noi ha bisogno di almeno una persona con cui non ci sia bisogno di fare l'attore e di recitare un faticoso ruolo.

La prima parte di questo libro contiene numerosi giochi che ampliano la percezione ottica e sociale. Solo osservando più attentamente una persona e ascoltandola in profondità si riesce a conoscerla veramente. Si possono quindi mettere man mano da parte le diverse maschere del gradasso, del piagnone, dell'intoccabile... perché in questi giochi è richiesta assoluta sincerità.

1

Il gioco degli idoli



Si può venire a conoscenza di cose straordinarie sugli altri se si scopre per quali idoli essi stravedano o quali siano i loro modelli. Come esempi vengono sempre prese delle persone che in un qualche modo rappresentano dei modelli attraenti. Chiaramente quello che può essere attraente per un membro del gruppo non deve assolutamente esserlo anche per un altro.

Forse Pietro, che è sempre ordinatissimo, stravede per una pop star con i vestiti sfilacciati e l'aspetto segnato proprio perché essa rappresenta per lui una certa dose di disinvoltura. Forse Pietro scambierebbe con sommo piacere i suoi pantaloni "buoni" con dei jeans strappati e allora si sentirebbe veramente bene.

Il gioco degli idoli porta alla luce questi fatti. Per farlo, i partecipanti si trasformano – esteriormente ed interiormente – nei loro amati idoli. Vestiti, colore dei capelli (spray lavabili), lingua, modi di dire, portamento, ecc., vengono copiati come meglio possibile. Alla fine queste “celebrità” (naturalmente anche personaggi sconosciuti) si presentano e raccontano cosa li affascina di più di queste persone.

2 Messaggi ovattati



“Mi ha veramente ferito quando mi hai detto...”. Ogni persona che vive insieme ai suoi simili ha già fatto questa esperienza. Nei rapporti quotidiani capita inevitabilmente di ferirsi a vicenda. La bravura sta nel capire che scopo si vuole ottenere con il proprio “attacco”. Si vuole chiarire qualcosa o si vuole provocare? Il gioco che segue serve a rendersi conto dei punti più o meno sensibili della controparte.

Si ritaglia da un cartone un interlocutore di grandezza reale, dotato di testa, una grande pancia e delle estremità meno rilevanti. La pancia viene suddivisa con un pennarello in stomaco e basso ventre.

Poi si fissa quest'uomo di cartone ad un albero o lo si incolla con del nastro adesivo ad una parete della stanza.

A questo punto ogni giocatore intinge nell'acqua un batuffolo di ovatta, lo strizza un po' e si prepara al lancio!

- Colpire l'eroe di cartone sulla testa significa poter dire apertamente in faccia qualcosa a qualcuno.
- Mirare alla parte alta della pancia significa dargli verbalmente un pugno nello stomaco.
- Colpire il basso ventre equivale psicologicamente ad infliggergli un colpo basso.

Di conseguenza ci saranno 30 punti per ogni

centro nella zona della testa, 10 per lo stomaco e 0 per il basso ventre.

Infatti è sempre meglio fare le proprie rimostranze, possibilmente in modo “ovattato”, ma comunque parlando direttamente in faccia al contendente, invece di colpirlo dove fa ancora più male, suscitando così nuovi impulsi aggressivi.

3 Check-lampo



Due giocatori si posizionano l'uno di fronte all'altro e si guardano negli occhi. Hanno un minuto di tempo per fissarsi reciprocamente con attenzione e memorizzare quanti più dettagli possibili.

Infine viene esaminata la loro capacità percettiva e mnemonica. Entrambi ruotano di 180° in modo da trovarsi spalla contro spalla. Ricordano il disegno delle calze dell'altro? O se i pantaloni di costui abbiano delle righe nere e blu o nere e verdi?

Le domande vengono escogitate dagli altri membri del gruppo e poste a turno ai due giocatori.

Per ogni risposta esatta il giocatore in questione riceve 1 punto.

Ad ogni giocatore deve essere posto lo stesso numero di domande. Inoltre ognuno di essi ha a disposizione un jolly-lampo. Lo può giocare solo una volta prima di rispondere ad una domanda e se la risposta è esatta riceverà 10 punti.

Giochi per riconciliarsi e calmarsi

Ad ognuno di quei conflitti che nascono e si sviluppano all'interno di un gruppo dovrebbe seguire una riconciliazione, perché è il perdono che rende costruttiva una lite. Non si può imparare a portare avanti energicamente la propria opinione se si sperimenta che di conseguenza si perde l'affetto degli altri, quasi come se la perdita di affetto fosse una punizione per la propria iniziativa. Sono soprattutto i bambini e i giovani ad aver bisogno di un segno di riconciliazione, ma anche per gli adulti – che spesso vogliono credere di essere superiori a queste cose – dopo una controversia è importante un simile feedback tranquillizzante per poter continuare a muoversi liberamente all'interno del gruppo.

La riconciliazione può essere offerta verbalmente in modo diretto (forma, questa, che richiede già una sviluppata competenza sociale), altrimenti si può ricorrere a dei giochi in cui gli individui inevitabilmente finiscono per riavvicinarsi. Spesso nel gioco per rompere il ghiaccio basta già un incrociarsi degli sguardi, un sorriso, un piccolo contatto fisico.

Nel turbinio delle attività quotidiane spesso manca il tempo per dedicarsi alle relazioni interpersonali. In genere si progetta sempre qualcosa di nuovo, un impegno segue l'altro a ruota, si aspetta impazientemente una festa particolare...

Con questo atteggiamento continuamente rivolto a quello che verrà, non si pensa a quanto siano necessari anche dei momenti di pace e tranquillità, fasi in cui gli avvenimenti appena trascorsi possono ancora avere un peso, i bisogni dell'animo possono venire in superficie e il desiderio di armonia e affetto trova il suo posto.

41 Il piccolo dorme



Il seguente gioco tranquillizzante si adatta perfettamente a chiudere una giornata vivace o semplicemente come intermezzo per calmarsi un po'.

Un giocatore si stende al centro della stanza su dei cuscini comodi e morbidi: impersona il piccolo che si è appena addormentato. Da qualche parte della stanza ci sono dei visitatori curiosi che vogliono ammirare il neonato nel sonno. A turno si avvicinano lentamente al lettino, in punta di piedi, cercando di non far rumore. Appena il piccolo percepisce anche un leggerissimo fruscio fa un verso tipico dei bebè e con la “manina” indica la direzione dalla quale crede sia venuto il rumore. Il goffo visitatore, scoperto, deve ritornare al suo posto e un nuovo giocatore può sfidare la sorte. Se riesce ad arrivare fino al bebè senza far rumore può accarezzarlo delicatamente tre volte sulla testa. Segue uno scambio di ruoli e il bravo visitatore si accuccia sul lettino: sarà lui il bebè addormentato del prossimo giro. Sssss!

42 Farsi cullare dai sogni



Nella medicina indiana i sogni hanno una grande importanza. Già i bambini piccoli ven-

Giochi per l'ordine

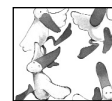
Come ci si può ben immaginare, dare un'occhiata sotto il sofà della famiglia Chaos può essere una vera e propria avventura. Altrettanta confusione c'è spesso nelle teste di molti giovani e, a volte, anche degli adulti, che non sono pronti ad affrontare positivamente le sempre più numerose e molteplici sfaccettature della vita dei nostri giorni.

Quotidianamente nuove e diverse impressioni, richieste e offerte, una quantità di stimoli, pochi modelli di riferimento e la perdita di valori rendono immensamente difficile la strutturazione della propria vita. Sarebbe il caso di fare ordine, prima di tutto nei pensieri, per farli poi rifluire selettivamente e sistematicamente nell'organizzazione della propria esistenza.

Questa parte del volume contiene una raccolta di giochi che richiedono sia una concreta messa in ordine di determinati oggetti che la coordinazione di concetti astratti. Si vuole esercitare la concentrazione, la percezione, la capacità di osservazione così come una sensata pianificazione di avvenimenti, costrutti mentali e processi sociali. Sono presentati giochi che dovrebbero aiutare a non farsi distrarre dall'essenziale nel caos dei fenomeni esteriori.

81

I pegni disordinati



Proprio quando in casa (o in giardino...) tutto è sottosopra è il momento del gioco dei pegni disordinati. Senza preavviso e senza indulgenza si fischia per dare inizio al gioco. Veloci come lampi i membri del gruppo raccolgono in un cesto tutti gli oggetti fuori posto. Il cesto viene poi completamente coperto con un telo e posto sul tavolo. La tensione sale perché il conduttore del gioco afferra un oggetto dentro la cesta pronunciando le promettenti parole: "Che brutta penitenza deve fare il pegno disordinato che è qui nella mia mano?".

Il gruppo propone diverse penitenze tra le quali il conduttore del gioco ne sceglie una; dopo di che scopre il segreto. Il pegno viene portato alla luce e, di conseguenza, anche il suo proprietario. Costui deve assolutamente accettare il suo destino e fare quello che gli è stato ordinato. Sia che debba recitare la tabellina del 7 all'indietro o che debba dare del suo meglio in una danza cosacca, la penitenza è completa quando l'oggetto traditore è stato rimesso al suo posto o buttato via. Non rimane che sperare che nel cesto non ci siano altri oggetti appartenenti alla stessa persona...

82

Cu-So-Ri



Un gioco che aiuta a farsi un'idea generale delle cose, degli attrezzi e degli oggetti decorativi presenti in casa o nelle stanze utilizzate dal gruppo. E soprattutto di quale sia il posto di ogni cosa! Posto in cui dovrebbe essere sempre possibile trovare quei determinati oggetti.

Come nel famoso gioco Cose-Città-Animali si

prepara un foglio, questa volta con le abbreviazioni delle stanze interessate, per esempio:

Cu	So	Br
pela-papate	pianoforte	pezzetti vari

Cu = cucina

So = soggiorno, sala comune

Br = stanza per bricolage

Ri = ripostiglio

Ca = cantina

ecc.

Un giocatore scorre a mente l'alfabeto, finché un secondo non lo fermi, per esempio alla lettera P. Subito tutti i partecipanti iniziano a cercare parole con la P da inserire nelle singole colonne. Appena qualcuno ha scritto per ogni colonna, e cioè per ogni stanza, un oggetto con la P che si trova in quella camera, il giro è chiuso.

Per ogni parola trovata ci sono 20 punti. Se due giocatori scrivono la stessa parola ricevono 5 punti ciascuno.

Tutti i partecipanti dovrebbero già avere una certa confidenza con gli ambienti in questione perché il gioco si basa esclusivamente sull'arredamento di essi.

83

Memory dell'ordine



Su delle schedine quadrate (dimensione 8x8 cm circa) si disegnano i simboli dei lavori necessari per fare ordine.

Per esempio:



per apparecchiare la tavola

per spolverare

per scopare

per spalare la neve

per pulire la gabbietta degli uccellini

Ogni schedina ha il suo perfetto sosia. I partecipanti preparano le necessarie coppie di simboli (si fa la lista dei lavori da sbrigare e si dividono tra i membri del gruppo). Una volta pronte si mischiano le carte e in uno spiritoso incontro di gruppo, prima dell'inizio della settimana, si mettono coperte sul tavolo. A questo punto si gioca al *Memory dell'ordine*.

Procedendo in senso orario ogni partecipante scopre una carta e la lascia sul tavolo. Appena un giocatore scorge la carta gemella dice: "Coppia" e la coppia di simboli è sua. Toccherà quindi a lui svolgere, nella settimana seguente, il compito raffigurato sulla carta. Poiché non sarebbe giusto se proprio il miglior giocatore dovesse assumersi la maggior parte dei lavori domestici, alla fine del gioco si confrontano i mucchietti di carte. I vincitori possono distribuire delle coppie di carte a loro piacere fino a che tutti non abbiano all'incirca lo stesso numero di compiti da sbrigare.

Così facendo si mostra ai partecipanti anche la quantità dei lavori che ci sono da fare e, giocando giocando, si prende man mano coscienza delle proprie responsabilità all'interno di un gruppo.

84

Il dado del cameriere



Se dopo un bel pasto tutti siedono intorno al tavolo con la pancia piena e le gambe pesanti e nessuno riesce a raccogliere le forze per alzarsi

Giochi istruttivi

Spesso la scuola è un tema increscioso. Già il doversi alzare presto, le lunghe ore di concentrazione, il dover sopportare insegnanti noiosi, le complicate domande d'esame e i compiti che rubano tanto tempo sono punti che rendono difficile la vita dei ragazzi. Per non parlare delle materie particolarmente odiate, che accrescono la fatica dello studio. Tuttavia l'atteggiamento dei bambini nei confronti della scuola è qualcosa che essi hanno man mano appreso. Determinante a questo proposito è l'atteggiamento dei loro modelli: come ne parlino per esempio i genitori, i fratelli e le sorelle, la zia o gli amici e se essi stessi ci siano andati volentieri. Affermazioni del tipo "Io avevo più paura di mia figlia del primo giorno di scuola", "Avere l'altra insegnante sarebbe stato meglio per il mio Toni", "Io non sono mai stata brava in storia esattamente come adesso Sabina"... generano nei bambini più che altro paure, malavoglia o comportamenti timidi invece di prepararli verso gli "aspetti seri" della vita.

Molto meglio è prendere parte in prima persona alla scuola e non solo come controllori dei compiti o come inflessibili precettori che fanno grigiamente ripetere i vocaboli!

Il miglior modello scolastico è un individuo curioso, capace di entusiasinarsi e che riconosce gli aspetti positivi dello studio. Se poi costui scende dal suo elevato piedistallo di intelli-

genza, maturità ed esperienza per sedersi ancora una volta – almeno per gioco – nei banchi di scuola, la cosa può essere molto motivante. E perché mai i giochi di gruppo non dovrebbero essere anche istruttivi se è garantito il divertimento e il coinvolgimento? La scuola è divertente: questa è la premessa di questa parte. Ognuno ci può trovare qualcosa. Con delle piccole variazioni i giochi seguenti possono essere fatti con gruppi di età differente.

121


Il bingo delle notizie



Con questo gioco si vede subito chi è aggiornato politicamente!

I partecipanti si siedono davanti alla TV per il telegiornale. Uno di essi, il protocollista, equipaggiato di carta e penna appunta tutte le informazioni importanti ricevute nel corso della trasmissione. Gli altri non devono guardare i suoi appunti; devono infatti cercare di ricordare le notizie, per quanto possibile, senza alcun aiuto scritto. Al termine della trasmissione il protocollista porta con sé nella "sala del bingo" il primo concorrente. Lì concorrente e protocollista siedono uno di fronte all'altro. Il concorrente inizia ad elencare sistematicamente le notizie che ha potuto memorizzare. Per ogni affermazione conforme al contenuto della sua lista il protocollista annuisce e scrive dietro alla notizia in questione la lettera iniziale del nome del giocatore. Se costui riesce veramente ad elencare tutte le informazioni presenti nella lista ha fatto bingo.

Poi si chiama il secondo concorrente. Vediamo se può eguagliare la prestazione del suo predecessore! Se alla fine del gioco ci sono più giocatori con un bingo pieno si fa uno spareggio. Chi risponde per primo ad una domanda che si riferisce ad un telegiornale di parecchi giorni prima?



Si possono mettere d'accordo tutti i componenti di un gruppo dove ci sono i paurosi e i gradassi, quelli che si fanno sempre avanti e i timidi, gli eterni burloni e i riservati, senza che ci siano continue arrabbiate o addirittura drammatici scontri?

Saper osservare, ascoltare e comunicare con sensibilità è essenziale per formare un'atmosfera di fiducia in un gruppo. Infatti, una comunità che sa riconoscere i bisogni dei singoli e li affronta in modo costruttivo genera relazioni di fiducia.

Questa raccolta di giochi costituisce una miniera di stimoli per imparare a conoscere meglio se stessi e gli altri e, divertendosi insieme, rafforzare relazioni interpersonali stabili e basate sul rispetto reciproco.

Che si tratti della propria famiglia, di classi di scuola materna o elementare, di gruppi che trascorrono insieme le vacanze o di gruppi giovanili, i giochi si rivolgono a tutti coloro che hanno a che fare con bambini.

Non vi preoccupate: non occorrono particolari materiali, ma solo la convinzione che, liberando in modo corretto le energie di un litigio, il gruppo cresce meglio.

Birgit Fuchs vive a Bobingen, in Germania. È insegnante, “manager” di una famiglia di cinque persone e autrice di numerosi libri di pedagogia sul tema “imparare giocando”.

In copertina disegno di Silvio Boselli

Euro 13,00 (I.i.)

ISBN 978-88-89197-82-X



9 788889 197820