



--- CARTA B.01

FOTO DI GRUPPO

Divisa a metà la classe, il Gruppo 1 si mette in posa per una foto. Dopo un'attenta osservazione, il Gruppo 2 dovrà ricostruire specularmente la foto di gruppo realizzata dalla squadra avversaria.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.02

LIVING THEATRE

Divisa a metà la classe, il Gruppo 1 deve "scrivere" una parola usando il proprio corpo per formare le lettere. Il Gruppo 2, disposto di fronte, dovrà capire di che parola si tratta.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.03

LA CONCHIGLIA

In cerchio, si discute di un problema o di una vicenda. Solo chi ha la conchiglia in mano può parlare.
Gioco da effettuare in caso di contrasti evidenti o problematiche di classe.

TEMPO: 10'

MATERIALE: Un oggetto particolare e simbolico

--- CARTA B.04

BILLY THE KID

A turno, chi diventa "la maestra" impartisce dei comandi. Tutti gli altri devono fare l'esatto contrario.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.05

IL SEMAFORO

Spostarsi per la classe, seguendo le indicazioni dei cartoncini colorati mostrati dal Vigile. Possiamo anche immaginare che l'aula diventi una città, con incroci e precedenza.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Cartoncini colorati

--- CARTA B.06

PERCORSO AEREO

Con tutto quello che c'è in classe, creare un percorso aereo da portare a termine, da soli o con l'aiuto di un compagno, senza mai mettere i piedi a terra.

TEMPO: 10'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.07

CHE RITMO!

Muoversi per la classe a ritmo di musica. Ogni tanto fermarsi e tenere il ritmo coi piedi o con le mani sugli oggetti dell'aula. Con l'esperienza, si possono eseguire esercizi a tempo.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Musica



--- CARTA B.08

UNA NOTTE AL MUSEO

Muoversi per la classe. Allo STOP della Guida, fermarsi come splendide statue ad occhi chiusi. La Guida può anche decidere in che stanza del Museo ci si trova: le statue si dovranno adeguare.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.09

È SOLO UNA SCATOLA...

In cerchio, passarsi una scatola che, seguendo la fantasia, diventa... qualsiasi cosa!

TEMPO: 5'

MATERIALE: Una scatola / Musica

--- CARTA B.10

IL GIOCO DI KIM

Uno o più alunni escono dall'aula. I compagni dovranno modificare alcuni particolari significativi dell'arredamento che dovranno essere individuati. Attenzione al poco tempo a disposizione!

TEMPO: 10'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.11

LA RISTRUTTURAZIONE

Dividersi nel Team Architetti (parte organizzativa) e nel Team Ristrutturatori (parte pratica) per modificare la disposizione di alcune aree della classe e/o per riorganizzare gli spazi per esigenze didattiche o di comodità.

TEMPO: 10'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.12

SHERLOCK HOLMES

Il gruppo Watson nasconde alcuni misteriosi oggetti all'interno dell'aula. Il gruppo Sherlock dovrà mettersi alla ricerca degli oggetti nascosti e individuarli nel minor tempo e col minor numero di indizi possibile.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Oggetti casuali

--- CARTA B.13

FALSA IDENTITÀ

Muoversi per l'aula. Ogni qualvolta si incontra un compagno, salutarlo stringendogli la mano e presentandosi con il proprio nome. "Rubare" quindi il nome del compagno fino al successivo incontro.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA B.14

SE IO FOSSI...

"Se fossi uno SPORT - STRUMENTO MUSICALE - ANIMALE - FRUTTO - FIORE - EVENTO ATMOSFERICO... che cosa saresti?" In cerchio, rispondere per iscritto su fogli anonimi. Leggere quindi le risposte e indovinare di chi si tratta.

TEMPO: 10'

MATERIALE: Fogli di carta / Penne



GUIDA ALLE CARTE HAPPY TIME



--- CARTA G.01

LA RAGNATELA

Un compagno, con in mano un'estremità del nastro, lo fa passare tra banchi e sedie e/o tra braccia, gambe e corpo di alcuni compagni. Chi è stato avvolto dal filo muove piano la ragnatela, gli altri giocano cercando di non toccarne i fili.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nastro bianco e rosso

--- CARTA G.02

LEGO CARS

Divisi in gruppi, creare con il corpo dei mezzi di trasporto. Tutti i componenti devono partecipare costituendo una parte del veicolo.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA G.03

BOLLE DI SAPONE

Spostarsi per tutta la classe, immaginando di essere ciascuno all'interno di una bolla di sapone che non deve scoppiare al contatto con gli oggetti o con i compagni. L'apertura delle braccia determina la grandezza della bolla.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA G.04

GLI EMICORPI

A coppie, fianco a fianco e legati per mano, riprodurre i movimenti eseguiti da un compagno che funge da guida. La coppia si deve muovere come un unico corpo.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Musica

--- CARTA G.05

L'INGRANAGGIO

Divisi in gruppi, ciascun componente sceglie ed esegue un movimento che, unito a quello dei compagni, forma l'ingranaggio di un unico grande macchinario.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA G.06

PITTORI PER UN GIORNO

In cerchio, ognuno con un foglio bianco e un colore, cominciare a disegnare. Al CAMBIO, passare il proprio disegno al compagno alla propria destra che lo proseguirà fino al prossimo CAMBIO.

TEMPO: 10'

MATERIALE: Un foglio di carta e un colore ciascuno

--- CARTA G.07

DISEGNO CONGIUNTO

A coppie, disegnare con una matita tenuta contemporaneamente in mano da entrambi. Vietato parlare e mettersi d'accordo!

TEMPO: 5'

MATERIALE: Fogli di carta / Matite



--- CARTA G.08

IL NODO DI GORDIO

Divisi in piccoli gruppi, in cerchio, legarsi per mano in modo casuale, formando un groviglio di braccia. Al VIA, cercare di sciogliere il nodo, senza mai staccare le mani, tornando così in cerchio.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA G.09

IL SILENZIO

Seduti in cerchio, con la schiena rivolta verso il centro. Restare seduti in silenzio e con gli occhi chiusi, ascoltando la musica e il ritmo del proprio respiro.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Musica

--- CARTA G.10

LA CIAMBELLA

Disposti in un cerchio molto stretto, di fianco. Posando le mani sulle spalle del compagno davanti, sedersi sulle ginocchia del compagno dietro. E quando si è esperti... si possono staccare le mani!

TEMPO: 2'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA G.11

IL CIECO

A coppie, guidare per mano il compagno che tiene gli occhi chiusi. Si può guidare con una mano o con entrambe, con la mani sulle spalle, ecc. Prendersi cura del compagno!

TEMPO: 5'

MATERIALE: Musica

--- CARTA G.12

IL PITTORE E IL CURIOSO

A coppie, uno di fronte all'altro. Il Pittore, con l'indice, dipinge su di un vetro immaginario che divide i due. Il Curioso deve seguire i movimenti del Pittore con la punta del naso.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Musica

--- CARTA G.13

L'OSTACOLO

Divisi in due gruppi, camminare per la classe. Allo STOP, il Gruppo 1 crea un ostacolo con il proprio corpo da far valicare ai compagni del Gruppo 2.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA G.14

SCULTORE, CRETA E MODELLO

A gruppi di tre. A turno, lo Scultore modella la Creta, cercando di copiare più fedelmente possibile la scultura ideata e riprodotta dal Modello.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno



--- CARTA R.01

SERPENTONE

Formare una fila tutti legati per mano. Muoversi per la classe seguendo le andature, le figure e i percorsi sempre nuovi scelti dal capofila.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA R.02

FARFALLE

Seduti sul posto, intrecciare le dita e trasformare le proprie mani in una splendida e colorata farfalla. Quindi, ad occhi chiusi, muovere la farfalla seguendo la musica, raccontando così la sua storia.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Musica

--- CARTA R.03

GOAL!

A coppie divisi da un banco, creare una pallina con un pezzo di carta e trasformare due dita della mano nelle gambe di un calciatore. Quindi cercare di fare goal nella "porta" del compagno.

Si può giocare con cambi frequenti o a coppie.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Fogli di carta

--- CARTA R.04

MANNEQUIN CHALLENGE

Divisi in piccoli gruppi, formare delle composizioni/statue perfettamente immobili su dei temi proposti.

TEMPO: 10'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA R.05

LA COLLA VINILICA

Camminando per la classe, all'improvviso, il pavimento si trasforma in un mare di colla potentissima. Anche oggetti della classe e persone possono acquisire il potere incollante!

TEMPO: 2'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA R.06

FANTASTICO VOLO

In piedi sul posto, con gli occhi chiusi e le braccia aperte, oscillare e giocare con il proprio equilibrio... come se si stesse volando!

TEMPO: 2'

MATERIALE: Musica

--- CARTA R.07

IL POZZO DEI DESIDERI

In cerchio e a turno, ognuno può condividere un proprio desiderio da realizzare.

Gioco utile anche come feedback delle attività svolte, ascoltando così le impressioni della classe.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Musica



--- CARTA R.08

ESPRESSIONI FACCIALI

A coppie, far eseguire al compagno alcune espressioni del viso, dalle più semplici (triste, allegro, arrabbiato...), a quelle più complesse (sospettoso, annoiato, distratto...).

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA R.09

GLI UOMINI INVISIBILI

Divisa a metà la classe, il Gruppo 1 si posiziona sparso, immobile e ad occhi chiusi. Il Gruppo 2, silenziosamente, passa e modifica le posizioni dei compagni.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Musica

--- CARTA R.10

MASSAGGIO DELLA PIOGGIA

A coppie. Uno si distende a terra, l'altro picchietta delicatamente con le dita la schiena del compagno, simulando la caduta di piccole gocce di pioggia.

Esercizio di distensione

TEMPO: 5'

MATERIALE: Musica

--- CARTA R.11

GLI UNNI

A coppie, divisi da un banco. Al VIA, urlare a squarcia gola contro il compagno. Vietato il contatto!

TEMPO: 2'

MATERIALE: Nessuno

--- CARTA R.12

DIPINGO NEL VENTO

In piedi sul posto e con gli occhi chiusi, immaginare di avere un pennello in mano e un'infinità di barattoli di colore. Dipingere il mondo con nuovi colori, lasciandosi ispirare dalla musica.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Musica

--- CARTA R.13

LO STORMO

Suddivisi in gruppi, disposti a stormo e con le mani sulle spalle dei compagni. Ad occhi chiusi, ondeggiare sul posto come uno stormo di uccelli in volo, seguendo i movimenti del Capo-stormo.

TEMPO: 2'

MATERIALE: Musica

--- CARTA R.14

WRESTLING

A coppie, fingere di fare la lotta al rallentatore con il compagno. Vietati i pugni, tutti i colpi e le spinte. Valide solo le prese nel rispetto del compagno. Se si vince, si ricomincia subito.

TEMPO: 5'

MATERIALE: Nessuno