

## **Giochi e materiali aggiuntivi per il lavoro di squadra**

### **1. Sedie in cerchio: buona atmosfera, attenzione reciproca, coordinamento.**

Attrezzatura: aula, sedie.

In classe mettiamo le sedie in cerchio, con lo schienale rivolto verso l'esterno, in modo che si tocchino. Servono tante sedie quanti sono i giocatori. Tutti stanno dietro la propria sedia, tengono lo schienale della sedia con la mano destra e sono rivolti nella direzione di marcia. Le sedie sono inclinate verso di voi in modo che le sedie stiano sulle loro 2 gambe posteriori.

Obiettivo: devono camminare attorno della cerchia delle sedie di modo che le sedie non cadano e non si ribaltino, ma restino in piedi sulle 2 gambe posteriori. Il gruppo deve rendersi conto che vale la pena dare il controllo nelle mani di qualcuno che conta o dà il ritmo e il gruppo muove in base a questo. Se trovano il ritmo giusto possono fare diversi giri.

### **2. Gioco di frasi mischiate: comunicazione**

Gli studenti della classe sono organizzati in gruppi. Ogni gruppo riceve una frase suddivisa in parole. All'inizio, pensano che se mettono in ordine le parole, possono formare una frase significativa. Ma no. Perché ogni gruppo ha tutti i tipi di parole. Devono rendersene conto e comunicare tra di loro. Devono scambiare delle parole, così ogni gruppo potrà comporre la propria frase alla fine.

### **3. Raccontare una storia con le carte Dixit:**

Gli studenti della classe sono organizzati in gruppi. Quindi le carte Dixit vengono disposte su un tavolo. Chiediamo agli studenti di pescare una carta a caso. Ognuno ne estrae uno. Quindi il compito è il seguente: ogni gruppo deve creare una storia/racconto dalle carte che ha pescato. Dopodiché una persona di ciascun gruppo racconta ad alta voce la storia del proprio gruppo.

Dopo questo facciamo formare delle coppie di gruppi che avranno come compito di creare UNA storia combinando le due storie /racconti dei due gruppi. Devono mantenere gli

elementi essenziali/principali. Quando questo è fatto, devono scegliere tra tutte le carte una che meglio esprima la storia creata, cioè una carta che ne dia il titolo.

#### **4. Disegni allegri**

**Attrezzatura: tanti tavoli da disegno e fogli da disegno quante sono le squadre, sedie, strumenti da disegno (i pastelli sono i migliori, perché sono piuttosto spessi, quindi puoi vederli da lontano)**

Appendiamo al muro tanti tavoli da disegno quante sono le squadre (una squadra è composta di 5-10 membri). Su ciascuno di essi è posizionato un foglio da disegno. Mettiamo una sedia di fronte e prepariamo strumenti di disegno adatti. Il primo membro di ogni squadra esce e traccia una linea sul foglio. Può essere una linea retta, una curva o anche solo un punto, ma non può alzare il pennarello. Non appena lo alza, deve smettere di disegnare e arriva la seconda persona della squadra che può disegnare sempre solo una linea, ma proiettandosi verso un disegno che lui ha in mente. E così via ogni giocatore fa un turno. Gli altri possono dare consigli al disegnatore di turno, ma non possono avvicinarsi al foglio di disegno.

Quando i membri del team ritengono che la creazione sia perfetta o che d'ora in poi potrebbe solo peggiorare, si fermano. Aspettano che ogni squadra sia pronta, dopodiché ogni membro della squadra deve spiegare cosa rappresenta il disegno. può illustrare la ragione per cui ritiene che il loro disegno è il più bello.

Dovete cercare di influenzare la giuria di modo che la vostra squadra vinca. Quando ogni squadra ha detto la sua, la giuria si ritira. Oltre alla "creazione", nella valutazione deve essere inclusa anche la spiegazione.

#### **5. Dividi la classe in gruppi.**

Ogni gruppo dovrebbe cercare immagini su internet che rappresentino per loro il concetto di lavoro di squadra

#### **6. Storia breve:**

**Cosa possiamo imparare dalle oche canadesi**

**Fatto:** Le oche selvatiche volano in gruppi a forma di "V". Muovono le ali e la portanza dell'aria sostiene le oche che seguono. Pertanto, volando insieme possono fare 71% di distanza in più rispetto a volare da soli o in coppia.

**Morale:** Se lavoriamo aiutandoci a vicenda e svolgendo il nostro lavoro in uno spirito di gruppo, raggiungeremo l'obiettivo molto più velocemente.

**Fatto:** Se un'oca selvatica vola fuori linea e cerca di raggiungere il bersaglio da sola, rallenta immediatamente perché non è più aiutata dall'effetto di sollevamento dell'aria fornita dai battiti d'ala delle altre oche selvatiche. Quindi torna rapidamente in linea in modo che il suo volo sia facilitato dagli sforzi dei suoi compagni.

**Morale:** E' bene avere tanto cervello quanto un'oca selvatica canadese, così lavoreremo insieme al gruppo per un obiettivo comune.

**Fatto:** Quando l'oca alla testa della fila si stanca, un'altra prende il suo posto al timone.

**Morale:** Nella comunità, dobbiamo accettare la nostra interdipendenza e consegnare o assumere la leadership al momento opportuno.

**Fatto:** In volo, le oche selvatiche delle file posteriori schiamazzano rumorosamente per incoraggiare quelle anteriori nei loro sforzi.

**Morale:** Una comunità non può esistere senza sostenitori e l'incoraggiamento è importante.

**Fatto:** Se un'oca selvatica si ammala, due dei suoi compagni scendono con lei e rimangono insieme finché non guarisce o muore. Le oche tornano quindi alla propria comunità, in tre o in coppia. A volte volano con un altro gruppo finché non raggiungono il proprio.

**Morale:** Se avessimo la stessa compassione delle oche selvatiche, ci aiuteremmo a vicenda nei momenti difficili come fanno loro.

**7. Test (Ruolo nel team, test di motivazione)**

Belbin test (vedi traduzione)

<https://www.szertelenkek.hu/anyagok/belbin-teszt.pdf>

**Teamwork additional, games, materials**

**1. Chairs in a circle: good atmosphere, mutual attention, coordination.**

Equipment: classroom, chairs.

In the classroom, we place the chairs in a circle, with the back facing outwards, touching each other. We need as many chairs as players. Everyone stands behind a chair, holds the back of the chair with the right hand and faces the same direction. The chairs are tilted towards you so the chairs stand on their back 2 legs.

Goal: they have to make circles in such a way that the chairs do not fall or tip over, but remain standing on their 2 back legs. If they find the right rhythm, they can go several laps.

## **2. Sentences mixed up game: communication**

The students of the class are organized into groups. Each group receives a sentence that is broken into words. At first, they think that if they arrange the words, they can make a meaningful sentence. But not. Because every group has all kinds of words. You have to realize this and communicate with each other. Each group will be able to say their own sentence at the end.

## **3. Telling a story with Dixit cards:**

We divide the students of the class into groups. Then the Dixit cards are laid out on a table. We ask the students to draw a card at random. Everyone draws one from each group. Then the task is the following: each group creates a story/tale from the cards they have drawn. Then someone from each group tells their group's story out loud. Then we divide the groups into pairs. The task of the listed groups is to combine their 2 stories and create one story. Keep the essential/main elements! When it's done, they have to choose one of all the cards that best expresses the created story, that is, a card that gives its title.

## **4. Cheerful drawings**

We hang as many drawing boards on the wall as there are teams of 5-10 members. A drawing sheet is placed on each of them. We put a chair in front of it, and we prepare suitable drawing tools for it. The first member of each team goes outside and draws a line on the drawing board. It can be a straight line, a curve, or even just a point, but only a continuous piece of line. As soon as he/she raises the drawing tool, he/she must stop creating. He/she is followed by one of the members of the team, who can also draw only one line, according to the group- idea. Each player takes a turn.

They may give advice to the student on duty, but may not approach the drawing board. When the team feels the creation perfect, they submit it. They wait until each team is ready, and the groups has to explain what the drawings represents. They can prove why theirs are the most beautiful. They must try to influence the jury to win the competence.

When each team has finished their speech, the jury retires. In addition to the "creation", the explanation must also be included in the assessment.

**Equipment(s):** as many drawing boards and drawing sheets as there are teams of 5-10 members, chairs, drawing tools (crayons are best, because they are quite thick, and can be seen from afar!)

## **5. Divide the class into groups.**

Each group should look for pictures on the Internet about Teamwork! Which picture describes the best the concept of teamwork for them?

## **6. Short story**

### **What we can learn from Canadian geese**

**Fact:** Wild geese fly in groups in a "V" shape. They move their wings in flight, and the power of the air sustains the following geese. Thus, it is possible for them to fly 71% longer distances than if only a single pair flew.

**Lesson:** If we work by helping each other and do our work in a community spirit, we reach the goal much faster.

**Fact:** If a wild goose flies out of line and tries to reach the target alone, it immediately slows down because it is no longer helped by the lifting effect of the air provided by the wing beats of the other wild geese. So it quickly flies back into the line.

**Lesson:** If we have as much brains as a Canadian goose, we work together with the community for a common goal.

**Fact:** When the leading goose gets tired, another takes its place.

**Lesson:** In the community, we must accept our interdependence and hand over or take over work as well as leadership at the appropriate moment.

**Fact:** In flight, wild geese in the back cackle loudly to reassure the front ones in their efforts.

**Lesson:** A community cannot exist without supporters, and it is important that the chatter is encouraging.

**Fact:** When a wild goose gets sick, two of its companions come down with it and stay together until it recovers or dies. The geese then return to their own community, either in threes or in pairs. Sometimes they fly with another community until they reach their own.

**Lesson:** If we had as much compassion as wild geese, we would help each other through hard times, as they do.

## **7. Tests (Team-roles, motivation test)**

Belbin test, team-role test

<https://www.nerbyk2k.com/wp-content/uploads/BELBIN-questionnaire.pdf>