

EYF GIOCHI

DESCRIZIONE DEI GIOCHI

Il Fondo Europeo per la Gioventù (EYF) - un fondo creato dal Consiglio d'Europa (COE) per sostenere le organizzazioni non governative che lavorano con i giovani - celebra il suo quarantesimo anniversario nel 2012! Per conoscerlo meglio, provate i giochi presenti in questa scatola.

I giochi sono destinati ai giovani in generale e ai giovani adulti e possono essere utilizzati durante le attività sostenute dal Fondo (EYF) per permettere ai partecipanti di familiarizzare con i valori e i concetti del Consiglio d'Europa et del Fondo (EYF).

Il pacco contiene un mazzo di 36 carte (18 domande e 18 risposte corrispondenti) che possono essere utilizzate in diverse maniere.

Coprono 3 temi: coppie 1-5 = **CoE**, coppie 6-10 = **Youth Dept.** e le paia 11-18 = EYF

Potete ridurre il numero delle carte facendo attenzione che ci siano coppie corrispondenti. Sul retro di questa pagina, ci sono tutte le carte che possono essere riprodotte. Avere qualche mazzo in più permette di dividere un gruppo numeroso e di giocare la versione completa di questi giochi. Troverete anche dei giochi che permettono ai partecipanti di giocare in squadre.

Create voi stessi delle variazioni di questi giochi e traducetele nella vostra lingua. Il Fondo (EYF) sarà felice di ricevere una copia degli adattamenti o delle traduzioni per metterle a disposizione di tutti sul nostro sito.

Contatto: eyf@coe.int

GIOCHI nr. 1

MEMO[RISE ME]

In questo gioco, i giocatori devono trovare le domande corrispondenti alle risposte. Tutte le carte sono disposte in maniera che non siano visibili. Il primo giocatore inizia scegliendo due carte in modo casuale. È importante che tutti i giocatori vedano il contenuto delle carte (leggere ad alta voce se necessario); i giocatori dovrebbero provare a memorizzare la posizione delle carte. Se le due carte che il giocatore ha scelto corrispondono tra di loro, il giocatore le conserva. In caso contrario, il giocatore rimette le carte faccia in giù nello stesso posto da cui le ha prese, e tocca al giocatore seguente. Il giocatore con più paia di carte alla fine della partita vince.

Consiglio: Il gioco funziona in modo ottimale con gruppi da 4 a 6 giocatori. Se necessario, fate delle copie delle carte con l'aiuto della griglia sul retro e dare un mazzo di carte completo per ogni gruppo di giocatori.

GIOCHI nr. 2

BINGO!

Dividere il gruppo dei partecipanti in piccoli gruppi e distribuire solamente le carte con le risposte (ogni piccolo gruppo riceve 6 carte-risposta). Un giocatore assume il ruolo di facilitatore e legge le domande. Il gruppo che pensa di avere le carte con le risposte che corrispondono grida BINGO! e può dare una risposta. Se la risposta data è corretta, il gruppo riceve la carta corrispondente e il gioco continua. Se ci sono più gruppi che gridano BINGO! il facilitatore indica il gruppo che l'ha detto per primo e questo ha il diritto di dare una risposta. Se la risposta è corretta, riceve la carta con la domanda corrispondente. Se la risposta è sbagliata, il facilitatore toglie loro la carta-risposta utilizzata. Il gruppo che vince la partita è quello che ha più coppie alla fine della partita.

GIOCHI nr. 3

UNA COPPIA PERFETTA

I partecipanti si siedono o si mettono in piedi di maniera da formare un cerchio. Distribuire a ogni partecipante, a caso, una carta del mazzo; può essere una carta contenente sia una domanda che una risposta. Ognuno legge quello che contiene la sua carta e dà una risposta (se la carta contiene una domanda) o fa una domanda corrispondente se la carta contiene una risposta.

Per introdurre un aspetto competitivo, potete dividere il gruppo dei partecipanti in piccole squadre (3-4 persone) e distribuire le carte (mescolando le risposte e le domande). Le squadre presentano le loro domande e risposte una ad una, allo stesso tempo dicono quella che secondo loro è la risposta (o la domanda) corretta. La squadra che accumula più risposte/domande corrette, vince la partita.

GIOCHI nr. 4

QUELLO-CHE-NON-DEVE-ESSERE-DETTO (TABOO !)

Scegliere le carte con il simbolo (Taboo!) e distribuirle tra i partecipanti (potresti avere bisogno di fare qualche copia in più). I partecipanti dovranno mescolarsi e trovare un partner. Una persona mette la carta sulla sua fronte (senza guardare il suo contenuto), e poi l'altra persona deve descrivere la parola messa in evidenza senza utilizzare le parole scritte nel triangolo sulla carta. Appena la prima persona indovina correttamente, s'invertono i ruoli.

GIOCHI nr. 5

ASSOCIATEMI SE POTETE

Distribuite una carta a ogni partecipante (massimo 36 persone). I partecipanti si mescolano e cercano il loro corrispondente per formare una coppia (una domanda deve corrispondere ad una risposta).

GIOCHI nr. 6

TEMA TEAM

Ogni partecipante riceve una carta che contiene una domanda o una risposta. Il facilitatore spiega che esistono parecchie categorie di carte, a seconda di quello a cui si riferiscono (Consiglio d'Europa - CoE, Servizio gioventù - Youth Dept., Fondo Europeo per la gioventù - EYF). La missione dei partecipanti è di formare delle squadre di persone che abbiano carte appartenenti alla stessa categoria. Per formare questi gruppi, tutti i partecipanti devono mescolarsi e discutere le loro domande/risposte, e formare a poco a poco gruppi che per loro hanno senso. Alla fine, il facilitatore chiede ad ogni piccolo gruppo a che categoria pensano di appartenere, e dà loro la possibilità di dire quali domande/risposte sono state utili come indizio.

Consiglio: Questo gioco può essere utilizzato come introduzione per giocare altri giochi di squadra, per esempio DISEGNA LO!

GIOCHI nr. 7

DISEGNA LO!

Dividere il gruppo di partecipanti in un numero pari di sottogruppi, in modo che possano giocare gli uni contro gli altri. Distribuire lo stesso numero di carte (domande e risposte) per ogni gruppo. Un membro di ogni gruppo deve disegnare l'intero contenuto della carta, durante un tempo dato, con l'obiettivo di far scoprire quello che c'è sulla carta ai membri della sua squadra.

Se indovinano, la squadra vince un punto. La seconda squadra segue alla stessa maniera. La squadra che fa più punti vince la partita.

In alternative, invece di disegnare i giocatori possono mimare il contenuto delle carte.

Consiglio : Questo gioco funziona in maniera ottimale con dei gruppi di massimo 6 giocatori. Fate delle copie delle carte seguendo la griglia sul retro se necessario.

GIOCHI nr. 8

STORYLAND

Scegliete le carte con le parole in evidenza e date ad ogni partecipante una carta. Chiedete al gruppo di tenersi in cerchio in piedi o seduto, e di guardare la parola in evidenza scritta sulle loro carte. La missione del gruppo è di raccontare una storia, tutti insieme, utilizzando le parole scritte sulle carte. Il facilitatore sceglie una persona che inizierà a raccontare la storia. Dopo una frase o due, questa persona dovrà scegliere un'altra persona appartenente al cerchio che dovrà continuare la storia. Ogni partecipante deve intervenire almeno una volta all'elaborazione della storia, e questa deve, almeno teoricamente, avere un senso.

Consiglio : Se il numero dei partecipanti è maggiore del numero di carte con parole in evidenza a disposizione, potete fare delle copie. Potete anche dividere il gruppo dei partecipanti in piccoli gruppi e distribuire loro le copie delle carte.