



YOU PART

Engage. Connect. Empower

CHI È L'IMPOSTORE?

FATTI

OBIETTIVI

PREPARAZIONE

ISTRUZIONI

CHI È L'IMPOSTORE?

FATTI

Età: 13+

Numero di partecipanti:8+

Durata: 5-15 minuti

OBIETTIVI

Questo gioco molto dinamico per la formazione dei gruppi è un'attività divertente per i partecipanti e aiuta i facilitatori ad assicurare la diversità nei gruppi.

PREPARAZIONE

È necessario uno spazio adeguato per consentire ai partecipanti di formare un grande cerchio. Il processo di formazione del gruppo funziona meglio quando si è supportati da altri facilitatori.

ISTRUZIONI

Step 1

Invitate i partecipanti a formare un cerchio intorno a voi. Spiegate come si svolge il gioco seguendo le istruzioni che seguono. Sentitevi liberi di arricchire l'attività con una storia giocosa su un "impostore", un "ricercato", ecc.

Step 2

In piedi al centro del cerchio, guardate i partecipanti uno per uno. Quando avete preso la vostra decisione, alzate il braccio e indicate chiaramente uno dei partecipanti dicendo: "Sei tu!".

Il partecipante indicato deve allontanarsi il più rapidamente possibile. I due partecipanti a sinistra e a destra devono girarsi molto velocemente l'uno verso l'altro, indicarsi a vicenda e dire anch'essi: "Sei tu!".

Step 3

Se il partecipante al centro non fa in tempo ad allontanarsi, è fuori. Altrimenti, il partecipante a sinistra o a destra che indica per ultimo e dice: "Sei tu!" è fuori. Chiunque venga indicato è fuori.

SUGGERIMENTO: *se volete rendere il gioco più divertente, potete chiedere ai vostri colleghi, agli altri facilitatori di venire a prendere i rispettivi "impostori" in modo drammatico.*

Step 4

Indicando, potete influenzare parzialmente l'ordine dei partecipanti selezionati. I partecipanti che escono formano dei gruppi sotto la guida degli altri facilitatori. Questo può aiutare a garantire la diversità dei gruppi, ad esempio per quanto riguarda il sesso, l'età, ecc.

Step 5

Il gioco continua finché non rimangono solo due partecipanti nel (vecchio) cerchio.

Step 6

Ora gli ultimi due partecipanti si trovano schiena contro schiena. Mentre contate, devono camminare in direzioni opposte, più o meno come i duellanti. Quando si dice: "Ora!", si girano il più velocemente possibile e si indicano a vicenda, dicendo: "Sei tu!". Il più veloce è il vincitore. Come premio, si può permettere al vincitore di scegliere a quale gruppo unirsi.



YOU PART

Engage. Connect. Empower

PROJECT PARTNERS



This publication was developed with the financial support of the European Union under the Erasmus+ Programme. Its contents are the sole responsibility of the project partners of YOU PART and do not necessarily reflect the views of the European Union. The European Commission is not responsible for any use that may be made of the information it contains.