

Bonus: giochi di movimento in classe

1) All'ufficio di collocamento

Obiettivo: orientarsi a vicenda, mettendosi nei panni sia di consulenti professionali sia di chi riceve una valutazione del proprio profilo e consigli per la scelta di una professione.

Preparazione

- Dividere la classe in due
 - Consulenti
 - Persone in cerca di lavoro
- Ognuno ha bisogno di una penna, un foglio, del proprio diagramma professionale e della lista di professioni
- L'insegnante ha bisogno di un cronometro (circa 3-4 minuti)
- Consiglio: il gioco funziona un po' come uno speed dating.

Svolgimento

1. Quando l'insegnante dà il via, le «persone in cerca di lavoro» si siedono con le «consulenti»
2. L'insegnante fa partire il tempo (3-4 minuti)
3. Le persone in cerca di lavoro e le consulenti si salutano
4. Le persone in cerca di lavoro si presentano e descrivono la propria personalità
5. Le consulenti propongono una o più professioni della lista
6. Le persone in cerca di lavoro annotano la/le professione/-i
7. Allo scadere del tempo, l'insegnante dice «Cambio!» e le persone in cerca di lavoro vanno dalla consulente seguente
8. Dopo alcuni turni, si invertono i ruoli (consulenti ↔ persone in cerca di lavoro)
9. Alla fine, le allieve discutono delle professioni suggerite.
 - Quali professioni sono state proposte più volte?
 - Quali proposte sono state inaspettate o, al contrario, ovvie?
 - Quali professioni sono considerate azzeccate? Quali no? Perché?

2) Il gioco dei mestieri

Obiettivo: familiarizzarsi con le mansioni tipiche di diverse professioni giocando.

Modalità A

Preparazione

- L'insegnante indica a una persona una professione della lista. Il resto della classe non sa quale professione è stata scelta.
- Ci si mette in cerchio.

Svolgimento

- La persona prescelta si mette in mezzo al cerchio e mima la professione.
- La classe deve indovinare di che professione si tratta. Chi risponde correttamente ottiene un punto e mima la professione successiva.

Modalità B

Preparazione

- L'insegnante sceglie una persona che dovrà uscire dall'aula.
- L'insegnante sceglie una professione dalla lista e un'altra persona (chiamata «comandante») che sa di che professione si tratta e può mimarla.
- Ci si mette in cerchio.

Svolgimento

- L'insegnante chiama la persona che sta fuori dall'aula.
- Questa si mette in mezzo al cerchio.
- La classe comincia a mimare la professione imitando i gesti e i movimenti che vede fare dalla comandante.
- Alla persona al centro del cerchio sono dati tre tentativi per capire chi è la comandante.



Modalità C

Preparazione

- Dividere la classe in due
- L'insegnante disegna un campo sportivo (da calcio, pallamano, pallacanestro, hockey ecc.) sulla lavagna e mette un indicatore (p.es. una calamita) sulla linea di metà campo.
- L'insegnante sceglie di volta in volta una professione dalla lista e una giocatore di una delle squadre, che dovrà mettersi davanti alla classe.

Svolgimento

- La persona prescelta mima l'attività della professione.
- Le due squadre gareggiano per indovinare di che professione si tratta. La prima squadra che dà la risposta giusta fa avanzare l'indicatore di un passo verso la porta avversaria.
- A questo punto, un membro dell'altra squadra va davanti alla classe, si fa assegnare dall'insegnante un'altra professione e la mima.
- Si raggiunge la porta avversaria dopo 2-3 risposte corrette. Poi il gioco ricomincia dalla linea mediana.
- La squadra che alla fine ha segnato il maggior numero di goal ha vinto.