

**11**

# ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

Volume 11

A CURA DI  
GUIDO CONTESSA  
M. VITTORIA SARDELLA  
MARGHERITA SBERNA

Collana  
Il Mestiere del Formatore

MF



edizioni  
**ARCIPELAGO**



## IL MESTIERE DEL FORMATORE

Collana promossa da ARIPS, ReNaFoP e CoCeFS

diretta da Maria Vittoria Sardella

Questa collana è promossa da ARIPS–Associazione Ricerche e Interventi Psicosociali, che dal 1978 opera per lo sviluppo delle competenze umane. Ma è anche promossa dal Registro Nazionale Formatori Professionisti (ReNaFoP) e dal Comitato Certificazione Formatori Skills (CoCeFS): due iniziative nate nel 1998 per la qualificazione dei formatori.

La Formazione è una pratica cruciale per la transizione dalla Modernità industriale all'Immaterialesimo del XXI secolo. Milioni di uomini, gruppi e organizzazioni si trovano nella necessità di modificare e sviluppare le loro competenze per fronteggiare un passaggio epocale e la Formazione è il primo soddisfattore di questa necessità. I formatori sono dunque gli operatori centrali di quest'epoca: potenzialmente coloro che possono stimolare la "rivoluzione della luce", come i tessitori guidarono la rivoluzione industriale, i cittadini borghesi la rivoluzione francese, i tipografi la rivoluzione americana, gli operai quella russa. Osservare da vicino e offrire strumenti, teorici e pratici, alla professione del Formatore significa analizzare e stimolare un cruciale elemento di catalisi della transizione fra due epoche.

La Collana presenterà testi teorici e metodologici, ma anche strumenti tecnici, perché quella del Formatore non è solo una professione tecnica, ma non è neppure un lavoro meramente intellettuale. Ad oggi, la formazione italiana soffre di tre limiti. Una minoranza di formatori produce pensieri, ma trascura la tecnica. Un'altra porzione si concentra sulla tecnica, come se questa potesse sostituire il pensiero. Una larga maggioranza fa una formazione "pratica e casuale", evitando i processi culturali e le raffinatezze metodologiche. I libri che saranno pubblicati cercheranno di stimolare i lettori a qualificare le loro prestazioni, alla ricerca di un equilibrio fra teoria, metodo e tecnica, senza dimenticare che, al di sopra di ogni cosa, la formazione deve essere utile e produrre risultati.

Ulteriori informazioni: [www.arips.com](http://www.arips.com)

Collana: Il mestiere del formatore

Guido Contessa

M. Vittoria Sardella

Margherita Sberna

ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

Volume 11

© Copyright 2016 Edizioni Arcipelago

[www.edarcipelago.com](http://www.edarcipelago.com)

Via Brescia 6 – 25080 Molinetto (BS)

Prima edizione elettronica ottobre 2016

a cura di Edizioni Arcipelago

I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, riproduzione e adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi.

Guido Contessa, M. Vittoria Sardella, Margherita Sberna

# ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

Volume 11

## SUGGERIMENTI PER LA STAMPA

Per stampare il presente volume si consiglia di procedere come segue:

attivare la finestra di stampa

alla voce “Pagine per foglio” scegliere l’opzione “2 pagine”.

In tal modo si otterrà un formato molto simile a quello dei volumi cartacei della collana “Il Mestiere del formatore”; allo stesso tempo si ottimizzerà il consumo di carta e di inchiostro in rapporto alle impostazioni che le pagine hanno nella versione elettronica.

## INDICE

### PROCEDURE Pag.4

Presentazione	Pag. 7
Principi metodologici	Pag. 8
Introduzione	Pag. 10
Reclutamento	Pag. 11
Contratto Formativo	Pag. 12
Procedure	Pag. 13
Sussidi	Pag. 14
Avvertenze per il Conduttore	Pag. 15
Attività 1: Identità	Pag. 17
Attività 2: Relazioni	Pag. 18
Attività 3: Valori	Pag. 19
Attività 4: Regole di Gruppo	Pag. 20
Attività 5: Ripresa	Pag. 21
Il questionario	Pag. 22
Le attività proposte dai partecipanti	Pag. 23

### SUSSIDI Pag 23

Sussidi	Pag. 24
Sussidio per attività 1:	Pag. 25
a) il collage	Pag. 25
b) l'oggetto prezioso	Pag. 26
c) i quattro quadri	Pag. 27
Sussidi per attività 2:	Pag. 28
a) non verbale	Pag. 28
b) i tre personaggi	Pag. 29
c) la valigia	Pag. 30
Sussidio per attività 3:	Pag. 31
a) i valori importanti	Pag. 31
b) l'acrostico	Pag. 32
c) l'anagramma	Pag. 33
d) il premio Nobel	Pag. 34
Sussidio attività 4:	Pag. 36
a) regole di gruppo	Pag. 36
b) se io fossi...	Pag. 38

## PRESENTAZIONE

Il volume 11 dell'ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI rappresenta la parte pratica del volume "ProspettHIVa – Modello per la prevenzione del virus HIV fra gli adolescenti". Si tratta di una proposta di intervento educativo il cui scopo è la diffusione su larga scala di un'azione di prevenzione dei comportamenti sessuali a rischio fra adolescenti e giovani.

Il presente kit è il risultato di una ricerca condotta da ARIPS con la committenza delle Aziende Sanitarie della provincia di Varese ed il finanziamento della Regione Lombardia.

Nella logica delle *connessioni*, il prototipo è stato ulteriormente elaborato da EGEO srl che ne ha ricavato un supporto didattico utilizzabile in contesti educativi diversi.

Ad AIATEL è poi toccato di applicare concretamente e di «testare» il kit predisposto, in collaborazione con ASL della Regione Lombardia.

Un'altra differenza rispetto ai precedenti volumi riguarda i contenuti: alcuni degli esercizi sono infatti già stati pubblicati altrove e il questionario, parte integrante del percorso, è fornito separatamente perché possa essere facilmente riprodotto nella forma grafica presentata. Il kit "ProspettHIVa" è appunto soprattutto un insieme di procedure ed indicazioni che consentono di ottenere il massimo successo rispetto agli obiettivi dichiarati a chi è interessato a stimolare nei partecipanti una maggiore sensibilità nell'ambito delle relazioni interpersonali. Ogni cambiamento nel metodo o nelle procedure produrrà una diminuzione dei risultati.

Prevenire è meglio che curare, si dice, e noi abbiamo sempre creduto che l'educazione e la formazione potessero fare molto.

In questo caso particolare, le attività devono essere utilizzate con studenti delle scuole superiori o comunque con adolescenti in contesti educativi. Le istruzioni seguite con diligenza, consentono ad insegnanti, educatori, animatori di conseguire risultati significativi che in senso lato riguardano l'educazione sentimentale dei partecipanti.

Guido Contessa – M. Vittoria Sardella - Margherita Sberna

## **PRINCIPI METODOLOGICI**

### per la somministrazione degli strumenti didattici

Riportiamo molto schematicamente a titolo di promemoria le regole riguardanti una buona somministrazione delle esercitazioni pedagogiche.

Ci piace sottolineare nuovamente che il risultato dell'utilizzo di questi strumenti didattici è strettamente connesso con la professionalità dell'operatore che li propone, il quale dovrebbe avere una formazione in campo psicosociologico e dunque saper animare e condurre gruppi. Un cattivo utilizzo degli esercizi psicopedagogici non ha comunque come conseguenza un danneggiamento degli utenti-fruitori degli stessi, ma, fortunatamente, "solo" un vistoso calo rispetto alla loro efficacia ed efficienza relativamente agli obiettivi che ci si propone di raggiungere.

- 1 - Nessuno dei partecipanti ad un'attività o ad una situazione di gruppo deve essere obbligato a prendere parte attiva all'esercizio proposto;
- 2 - la procedura indicata relativamente ad ogni gioco deve essere fedelmente rispettata, evitando, almeno per chi non sia effettivamente esperto e preparato alla gestione di un gruppo, di fare variazioni che potrebbero anche stravolgere completamente il senso del gioco;
- 3 - ne consegue che ogni gioco va presentato "step by step": in pratica si tratta di esplicitare un'azione (che corrisponde ad un punto numerato all'interno del settore "svolgimento") alla volta, consentendone l'esecuzione prima di passare al punto fase successiva;
- 4 - nel caso i partecipanti pongano domande per le quali l'illustrazione del gioco non preveda una risposta specifica, si danno indicazioni che sottolineino la libertà d'iniziativa di ciascuno come elemento significativo ed accettabile;
- 5 - in nessun esercizio è indicato il setting o comunque il luogo in cui si svolge l'attività; esso di solito deve:
  - essere una stanza non disturbata (priva cioè di telefono, per esempio, ma anche che non sia di passaggio);
  - avere sedie o poltrone in numero sufficiente per i partecipanti e tutte uguali fra loro - compresa quella per il conduttore - per evitare di esteriorizzare diversità;
  - essere confortevole e riscaldata o fresca a seconda delle stagioni;
  - essere fornito del materiale e dell'arredamento (es. lavagna a fogli mobili) richiesto dall'esercizio;
  - consentire che i partecipanti e il conduttore stiano seduti in cerchio



- 6 - il tempo di durata dell'esercizio é indicato specificatamente per ciascuno all'interno della procedura; va tenuto però anche presente che:
- a. è meglio non iniziare un'attività pedagogica se non c'è a disposizione non solo il tempo preciso di esecuzione del gioco, ma anche un tempo adeguato alla discussione dello stesso e dei diversi avvenimenti che lo hanno caratterizzato;
  - b. il tempo di durata del "puro" esercizio può essere dilatato o ristretto in base alle necessità del gruppo ed ai suoi tempi di attenzione e di esecuzione evitando eccessivi rallentamenti o corse forsennate e tenendo in conto che i cambiamenti devono essere seriamente motivati pena l'influenzamento dei risultati;
- 7 - è possibile ripetere un esercizio con lo stesso gruppo a distanza di tempo per osservare le modificazioni dei comportamenti degli stessi partecipanti a testimonianza di un cambiamento della situazione; diventano così una sorta di verifica degli apprendimenti rispetto a specifiche situazioni;
- 8 - durante l'intero svolgimento dell'esercizio, compresa la discussione finale di commento e riflessione, l'animatore-conduttore del gruppo deve assolutamente **ASTENERSI** dal prendere parte attiva ai lavori e anche se insistentemente invitato a farlo dai partecipanti, **NON** deve mai esprimere il suo punto di vista sui contenuti che i differenti giochi propongono: questo potrebbe influenzare l'andamento degli avvenimenti ed il tipo di decisione cui si perverrà. Il compito irrinunciabile di chi gestisce il gruppo è quello di osservare e, nella fase finale di discussione, esplicitare e commentare imparzialmente le dinamiche ed i processi che ha visto svilupparsi nel gruppo durante l'attività; ovviamente è invece doveroso il richiamo allo scorrere del tempo precisando quanto ancora ne rimane per quello specifico compito;
- 9 - nel caso si decida di utilizzare una telecamera con videoregistratore per riprendere l'esercizio e poterlo poi più adeguatamente commentare, offrendo più ricchi e precisi feed-back ai singoli ed al gruppo nel suo complesso, sarebbe preferibile che "l'operatore" fosse il conduttore stesso che, quando deve dare i comandi per l'esecuzione dell'attività, lascia in funzione la telecamera ma se ne allontana; se questo non fosse possibile, si può ricorrere ad un osservatore che proprio per la sua posizione garantisca comunque la riservatezza dell'operazione; in ogni caso, dopo aver utilizzato il video all'interno del gruppo per la riflessione è meglio provvedere alla sua cancellazione per evitare incresciosi incidenti che possano trasformare in pettegolezzo una delicata situazione formativo.

## **INTRODUZIONE**

### **PERCHÈ QUESTO KIT**

Questo Kit è una Guida per Operatori professionali o volontari, anche privi di una competenza psicosociale, che vogliono condurre gruppi di adolescenti e giovani in un percorso di Prevenzione Primaria del contagio da virus HIV.

### **ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI**

- \* 5 incontri della durata di 3 ore ciascuno (e comunque NON inferiori a 2 ore)
- \* 1 incontro alla settimana per 4 settimane; il 5°, 3 mesi circa dopo il 4°
- \* ogni incontro è così suddiviso: riscaldamento (15'), attività (45-60'), discussione (30-45'), intervallo(15'), proposte interventi di prevenzione (30-60')
- \* NOTA: RISPETTARE I TEMPI ESATTAMENTE!

### **ELEMENTI CHIAVE**

Gli elementi chiave di ProspettHIVa sono tre:

- 1 un'esperienza emotiva, messa in comune e poi concettualizzata;
- 2 un impegno a inventare idee di prevenzione per i coetanei;
- 3 un clima ludico, attento e autentico

## RECLUTAMENTO

---

L'ambiente più adeguato per realizzare ProspettHIVa è certamente la Scuola Media Superiore o Professionale. L'intervento può essere realizzato però anche in altre aggregazioni (Associazioni, Centri di Aggregazione, Gruppi Sportivi, ecc.) purché si siano gruppi di età omogenea, e rispettino al massimo le regole sottostanti.

### CONDIZIONI OTTIMALI:

1. presentazione dell'iniziativa ai Dirigenti scolastici e loro coinvolgimento in essa;
2. promozione dell'iniziativa all'interno dell'Istituto, attraverso gli organismi scolastici, evidenziandone l'appoggio sia ai docenti che agli allievi;
3. iscrizione libera all'iniziativa da parte degli allievi;
4. costituzione di gruppi misti per sesso, età, classe di provenienza;
5. ampiezza massima del gruppo di 15 persone;
6. svolgimento dell'intervento all'interno dell'orario scolastico;
7. "attenzione" da parte del corpo docente a non penalizzare la partecipazione all'iniziativa (per es. facendo verifiche in contemporanea all'intervento; o assegnando molti compiti per il giorno successivo all'incontro; o interrogando il partecipante subito dopo l'incontro).

### CONDIZIONI MINIME:

1. interesse all'iniziativa da parte di un unico Consiglio di Classe o almeno di un docente che abbia però ottenuto dai colleghi di non essere ostacolato;
2. divisione in due gruppi (10-15 persone per gruppo) degli allievi, aggregandoli col criterio della minima conoscenza.

## CONTRATTO FORMATIVO

---

Durante il primo incontro occorre formalizzare il “contratto” coi partecipanti:

a- illustrando gli obiettivi del Progetto che sono essenzialmente 2:

- \* fare qualcosa per sé (prevenire i comportamenti a rischio di contagio),
- \* fare qualcosa per gli altri (inventare idee di prevenzione per i coetanei);

b- sottolineando l'importanza dell'iniziativa che intende anche produrre materiale per i coetanei;

c- esplicitando le modalità di lavoro che sono

- \* ludiche
- \* richiedono la presenza costante e continuativa di tutti i membri
- \* non sono limitate a informazioni su HIV e AIDS

d- assicurando la riservatezza rispetto al contenuto degli incontri, sia da parte dei conduttori che dei partecipanti: fatti e dichiarazioni potranno essere riferiti solo in termini generali, ma evitando qualsiasi riferimento personale.

## PROCEDURE

---

1. Il luogo di incontro deve essere:

- \* sempre lo stesso;
- \* non disturbato da telefoni o altro;
- \* non di passaggio (ad altri spazi);
- \* privo di pareti di vetro che consentono di osservare dall'esterno;
- \* arredato possibilmente solo con sedie in numero corrispondente ai partecipanti + il conduttore e con una lavagna a fogli mobili;
- \* le sedie vanno messe in circolo, in modo che tutti possano vedere in faccia tutti, compreso il conduttore, senza ostacoli di banchi o cattedra.

2. Per ogni incontro sono indicate di seguito più attività fra loro equivalenti fra le quali il conduttore deve sceglierne UNA SOLA da realizzare secondo uno dei criteri seguenti:

- \* preferenza personale
- \* opportunità rispetto al gruppo
- \* concomitanza di più gruppi con esperienze in parallelo, per evitare "fughe di notizie" con conseguenti influenzamenti.

3. Il conduttore del gruppo deve essere sempre la stessa persona.

4. La somministrazione del questionario è necessaria; la tabulazione e l'elaborazione dei dati sono consigliate.

5. Il calendario, una volta concordato, non deve mai essere cambiato se non col consenso di tutti i partecipanti

## SUSSIDI

---

I Sussidi che presentiamo negli allegati sono relativi alle attività dei diversi incontri. Ogni attività va presentata come qualcosa di diverso/divertente (senza svalutarla come "giochino" o simile).

Gli obiettivi delle attività non vanno dichiarati, ma tenuti presenti dal conduttore in ogni momento.

Le attività vanno presentate un pezzo alla volta e con stile direttivo (il che non esclude la possibilità che, se qualche partecipante lo vuole, possa rifiutarsi di partecipare).

I tempi vanno rispettati esattamente.

### ALLEGATI:

- \* **attività 1**- il collage - l'oggetto prezioso -i quattro quadri
- \* **attività 2**- non verbale - tre personaggi - la valigia
- \* **attività 3**- acrostico - anagramma - premio Nobel
- \* **attività 4**- regole - di gruppo se io fossi...
- \* **questionario** – allegato a parte in formato pdf

## AVVERTENZE PER IL CONDUTTORE <sup>1</sup>

---

1. Se Ti stai apprestando a condurre un gruppo di ProspettHIVa significa che hai già fatto il seminario addestrativo di 2 giorni e sei a conoscenza dei sistemi di contagio e prevenzione del virus HIV. Se qualcuno fa domande sull'HIV, o se Ti sembra che manchino alcune informazioni nel gruppo, fornisci subito le informazioni chiave.
2. Usa un linguaggio colloquiale, non tecnico, con un tono di voce calmo e vivace. Alzati spesso, gira per la stanza e avvicinarti ai partecipanti.
3. Il tuo lavoro è quello di incoraggiare le interazioni fra i membri del gruppo NON con te:
  - quando qualcuno parla, guarda soprattutto gli altri membri del gruppo, non lui;
  - non replicare a nessun intervento; aspetta che lo faccia qualcun altro; se è necessario puoi chiedere al gruppo: "C'è qualche reazione a quanto detto?"
4. Se qualcuno parla troppo a lungo, interrompilo dicendo qualcosa come: "Sto perdendo il filo del discorso: puoi cercare di riassumere il tutto in una ventina di parole?"
5. Incoraggia le interazioni, magari anche togliendoti fisicamente dal centro dell'attenzione; dopo aver identificato e chiarito il tema, siediti magari anche in fondo alla stanza.
6. Se qualcuno interrompe troppo spesso con battute, scherzi, risate, partecipa al divertimento naturale, poi richiama il gruppo al compito.
7. Quando ti vengono fatte domande dirette cerca, quando è possibile, di riportare la questione al gruppo.
8. Usa una lavagna a fogli mobili come "memoria" di gruppo. Man mano che i punti sono chiariti o vi sono decisioni, scrivila.

---

<sup>1</sup> Adattamento di Guido Contessa da "ACTIVITIES FOR TRAINERS" di C.R. Will - UA- San Diego - CAL. - USA/ 1980

\*\*\*\*\*

Vedi anche AA. VV "LA FORMAZIONE PSICOLOGICA" Città Studi Edizioni, Milano, 1996. Disponibile anche sotto forma di e-book edizioni Arcipelago ([www.edarcelago.com](http://www.edarcelago.com)).

9. Se ti sembra che un'idea espressa da un membro sia confusa o troppo complessa, cerca di chiarificarla dicendo qualcosa come: "Vediamo se ho capito bene. Tu hai detto che..."
10. Evita tassativamente ogni commento personale che possa essere interpretato come disapprovazione, accondiscendenza, sarcasmo, obiezione, ecc.
11. Insisti affinché ognuno si assuma la responsabilità di ciò che dice e delle sue opinioni; cerca di portare ciascuno a dire: "lo penso...." e non "Noi pensiamo....".
12. Guardati dalle banalità e dalle generalizzazioni che suonano bene ma non servono ad approfondire il tema.
13. Ogni tanto cerca di fare il punto, o chiedi a qualcuno di farlo.
14. Non accettare che si diano per scontate le cose; cerca sempre di chiarire i sottintesi nei vari interventi. Fai spesso richiami fra ciò che succede nel gruppo e i problemi di prevenzione dell'HIV.
15. Non insistere per avere l'ultima parola.
16. Non mostrare approvazione o disapprovazione per gli interventi; non sei nel gruppo per premiare o punire.
17. Nessuno deve essere obbligato a partecipare.
18. CONSIDERA QUESTI SUGGERIMENTI COME TALI E NON COME REGOLE.



## ATTIVITÀ 1

### IDENTITÀ

---

**Obiettivi** (riservati al conduttore):

- creare un clima di disponibilità all'interazione
- avviare o aumentare la conoscenza interpersonale
- aumentare la consapevolezza di sé

Il clima e le relazioni servono ad ottimizzare gli incontri; la consapevolezza di sé aumenta la capacità di "dire no" nelle situazioni di rischio.

**Azioni:**

a) presentazione del conduttore e somministrazione del questionario

b) presentazione dell'iniziativa e "contratto formativo"

c) una sola fra le seguenti attività specifiche

\* il collage, pag.24

\* l'oggetto più prezioso, pag.25

\* i quattro quadri, pag.26

d) riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come: "Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

INTERVALLO

e) inventario di idee e proposte di attività di prevenzione per coetanei sulla scorta dell'esperienza e delle riflessioni precedenti.

Questa parte dopo l'intervallo è praticamente la stessa in ognuno dei quattro incontri; l'attività dovrebbe essere introdotta da una frase del tipo: "Rispetto agli argomenti trattati, ai problemi emersi e alle riflessioni fatte insieme, cosa pensate che si possa fare di concreto, per aiutare i Vostri coetanei ad essere più prudenti?"

OPPURE:

"Pensando a quello che si è detto fino ad ora, cosa fareste per influenzare concretamente il comportamento dei vostri coetanei e renderli più attenti?"

## ATTIVITÀ 2

### RELAZIONI

---

**Obiettivi** (riservati al conduttore):

- riflettere sulle modalità personali di entrare in relazione con persone sia dello stesso sesso che di sesso diverso
- aumentare le relazioni interpersonali all'interno del gruppo.

La conoscenza del proprio e dell'altrui modo di porsi in relazione aumenta la capacità di padroneggiare le situazioni di rischio.

**Azioni:**

- a) riscaldamento (saluti; come vi sentite oggi?; avete fatto qualche riflessione o Vi è venuta qualche domanda dopo l'ultimo incontro?)
- b) una sola fra le seguenti attività specifiche:
  - \* non verbale, pag. 27
  - \* tre personaggi, pag.28
  - \* la valigia, pag.29
- c) riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come: "Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

#### INTERVALLO

- e) inventario di idee e proposte di attività di prevenzione per coetanei sulla scorta dell'esperienza e delle riflessioni precedenti.

Questa parte dopo l'intervallo è praticamente la stessa in ognuno dei 4 incontri; l'attività dovrebbe essere introdotta da una frase del tipo: "Rispetto agli argomenti trattati, ai problemi emersi e alle riflessioni fatte insieme, cosa pensate che si possa fare di concreto, per aiutare i Vostri coetanei ad essere più prudenti?"

OPPURE:

"Pensando a quello che si è detto fino ad ora, cosa fareste per influenzare concretamente il comportamento dei vostri coetanei e renderli più attenti?"

## ATTIVITÀ 3

### VALORI

---

**Obiettivi** (riservati al conduttore):

- riflettere sugli ideali di vita propri e dei membri del gruppo
- facilitare il confronto fra punti di vista diversi
- aumentare la tolleranza reciproca

La conoscenza dei propri valori e del valore della tolleranza produce una maggiore capacità nella difesa di comportamenti sicuri, anche quando sono diversi dalla cultura del gruppo.

**Azioni:**

- a) riscaldamento (saluti; come vi sentite oggi?; avete fatto qualche riflessione o Vi è venuta qualche domanda dopo l'ultimo incontro?)
- b) una sola fra le seguenti attività specifiche
  - \* i valori più importanti, pag. 30
  - \* acrostico, pag. 31
  - \* anagramma, pag.32
  - \* premio Nobel, pag.33
- c) riflessioni in comune sull'attività realizzata, introdotte da domande come: "Cosa è successo? Che sensazioni avete provato? Che significato ha questa attività?"

INTERVALLO

e) inventano di idee e proposte di attività di prevenzione per coetanei sulla scorta dell'esperienza e delle riflessioni precedenti.

Questa parte dopo l'intervallo è praticamente la stessa in ognuno dei 4 incontri; l'attività dovrebbe essere introdotta da una frase del tipo: "Rispetto agli argomenti trattati, ai problemi emersi e alle riflessioni fatte insieme, cosa pensate che si possa fare di concreto, per aiutare i Vostri coetanei ad essere più prudenti?"

OPPURE:

"Pensando a quello che si è detto fino ad ora, cosa fareste per influenzare concretamente il comportamento dei vostri coetanei e renderli più attenti?"

## ATTIVITÀ 4

### REGOLE di GRUPPO

---

**Obiettivi** (riservati al conduttore):

- migliorare la coesione di gruppo
- aumentare la consapevolezza rispetto alle norme che regolano la vita di gruppo

Padroneggiare il rapporto fra singolo e regole del gruppo è una difesa dal gregarismo.

**Azioni:**

- a) riscaldamento (saluti; come vi sentite oggi?; avete fatto qualche riflessione o Vi è venuta qualche domanda dopo l'ultimo incontro?)
- b) una sola fra le seguenti attività:
  - \* regole di gruppo, pag. 35
  - \* se io fossi..., pag.37
- c) riflessioni sul significato delle regole e sul loro peso sul comportamento individuale.

INTERVALLO

d) inventario di idee e proposte di attività di prevenzione per coetanei sulla scorta dell'esperienza e delle riflessioni precedenti.

Questa parte dopo l'intervallo è praticamente la stessa in ognuno dei 4 incontri; l'attività dovrebbe essere introdotta da una frase del tipo: "Rispetto agli argomenti trattati, ai problemi emersi e alle riflessioni fatte insieme, cosa pensate che si possa fare di concreto, per aiutare i Vostri coetanei ad essere più prudenti?".

OPPURE:

"Pensando a quello che si è detto fino ad ora, cosa fareste per influenzare concretamente il comportamento dei vostri coetanei e renderli più attenti?"

e) verifica dell'andamento degli incontri su 3 punti:

- \* *ho capito che...*
- \* *ho imparato a...*
- \* *mi sento soddisfatto perchè...*

## **ATTIVITÀ 5**

### **RIPRESA**

---

**Obiettivi** (riservati al conduttore):  
verifica dell'intervento realizzato  
riflessione sull'applicabilità delle idee proposte  
verifica dei cambiamenti avvenuti

**Azioni:**

- a) riscaldamento con saluti e aggiornamenti su quanto è avvenuto dall'ultimo incontro
- b) riflessione collettiva su come valutano l'attività realizzata a distanza di tempo: consiglierebbero ai loro amici di partecipare? perchè? se invece li sconsiglierebbero, per quali motivi non sono rimasti soddisfatti?
- c) delle idee/proposte fatte durante gli incontri, cosa sono riusciti a realizzare effettivamente? se no, perchè? se sì, come è andata?

**INTERVALLO**

- d) cosa consigliano per migliorare l'attività?
- e) di quali aiuti avrebbero bisogno per realizzare le loro idee?
- f) somministrazione del questionario

## IL QUESTIONARIO

---

Il questionario – file pdf a parte - va somministrato all’inizio del primo incontro e alla fine del quinto (appena entrati nella stanza, la prima volta; e a 15 minuti dalla fine, nell’ultimo).

La sua compilazione deve essere fissata esplicitamente in dieci minuti, Sottolineandone il carattere anonimo.

Esso va presentato come uno strumento per verificare la efficacia dell’attività di ProspettHIVa, annunciando che sarà somministrato anche alla fine, e che i risultati potranno essere comunicati agli interessati.

Le variazioni fra la prima e la seconda compilazione indicano le variazioni di atteggiamento. La presunzione è che le variazioni di atteggiamento corrispondano in larga misura ai cambiamenti di comportamento.

## **LE ATTIVITÀ PROPOSTE DAI PARTECIPANTI**

---

Ogni incontro dedica la sua ultima parte all'invenzione ed elaborazione di proposte di prevenzione da parte dei partecipanti.

Questa attività non è tanto importante nei contenuti, ma come processo che consente ai giovani di percepirsi impegnati in una azione di altruismo per i coetanei.

Ciononostante, ove ProspettHIVa venisse realizzato in una classe o in più classi della stessa scuola, nulla vieta che, in accordo con i docenti, le proposte vengano realizzate nel periodo che va fra il 4° ed il 5° incontro, o dopo quest'ultimo.

Il conduttore dovrà scrivere le proposte dei giovani su appositi fogli di carta, che lascerà ai giovani e/o ai docenti al termine del lavoro.

**SUSSIDI**



## SUSSIDIO<sup>2</sup> ATTIVITÀ 1: a- Il Collage

**Obiettivi** (v. attività 1- identità)

**Materiale:** vecchi giornali e riviste, fogli di carta bianca (tipo A4), colla e forbici

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta: il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 ciascuno deve predisporre una sorta di manifesto pubblicitario che gli piacerebbe usare per promuovere la sua immagine;
- 2 per fare questo può ricercare immagini e titoli – slogan in riviste e giornali fra quelli a disposizione;
- 3 Si tratta quindi di utilizzare il materiale raccolto per comporre, con la tecnica del collage, un'immagine complessiva; per tutta questa operazione il tempo disponibile è di 30 minuti;
- 4 Quindi ciascuno presenta il suo manifesto agli altri, illustrando i motivi che lo hanno spinto a compiere le scelte fatte;
- 5 Segue una riflessione finale collettiva su tutta l'esperienza, evidenziando punti in comune e differenze fra i partecipanti.

---

<sup>2</sup> Per chi vuole approfondire le modalità di gestione e ampliare il numero dei sussidi, consigliamo: M. Sberna, GIOCHI DI GRUPPO, CittàStudiEdizioni, Milano, 1983. Disponibile anche sotto forma di e-book, edizioni Arcipelago ([www.edarcipealgo.com](http://www.edarcipealgo.com)).

**SUSSIDIO ATTIVITÀ 1:  
b- L'oggetto prezioso**

**Obiettivi** (v. attività 1-identità)

**Materiali:** carta e penna

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore invita i partecipanti a scrivere su un foglio bianco qual è l'oggetto di loro proprietà che considerano più prezioso;
- 2 i partecipanti devono quindi indicare il nome della persona che l'ha regalato ed il motivo del dono; nel caso l'oggetto sia stato acquistato da loro stessi, basta che si indichi l'occasione in cui ciò è avvenuto (5' per eseguire il compito);
- 3 nei successivi 5 minuti i partecipanti devono precisare per quali motivi l'oggetto gli è particolarmente caro;
- 4 negli ultimi 5 minuti, infine, i partecipanti devono indicare a chi darebbero l'oggetto nel caso, per motivi diversi, lo regalassero e perchè proprio a quella persona;
- 5 il conduttore invita quindi tutti i partecipanti a mettere in comune con gli altri il frutto della loro riflessione, aggiungendo anche i sentimenti che questa attività ha risvegliato in loro;
- 6 segue infine una riflessione collettiva su tutta l'esperienza e sulla risonanza che ha avuto in ognuno dei membri del gruppo.

## SUSSIDIO ATTIVITÀ 1: c- I quattro quadri

**Obiettivi** (v. attività 1-identità)

**Materiali:** carta e penna

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore invita i presenti a dividere il foglio di carta che gli ha precedentemente consegnato in 4 parti, sul modello degli stemmi araldici;
- 2 i partecipanti vengono poi invitati a riempire il primo settore ottenuto dalla suddivisione con ciò che considerano essere il loro più grande successo; per fare questo possono usare una forma di linguaggio a loro scelta (disegno, slogan, titolo di canzone, film, poesia, collage, ecc.); per concludere questa operazione hanno 5-10 minuti di tempo;
- 3 quindi il conduttore invita i partecipanti ad evidenziare in un secondo spazio, il più grande insuccesso della loro vita (anche qui scegliendo il codice da usare); (5-10 minuti);
- 4 il terzo settore va poi completato indicando cosa dovrebbe fare una persona per farci felici; (tempo e linguaggio come sopra);
- 5 infine l'ultimo quadro deve indicare quali progetti il partecipante intenderebbe realizzare se avesse un solo anno da vivere; (tempo e linguaggio come sopra);
- 6 il conduttore invita poi a mettere in comune il frutto del proprio lavoro, cercando di evidenziare i propri sentimenti al riguardo;
- 7 viene infine sollecitata una riflessione sul clima che si è creato fra i presenti durante e dopo l'esercizio e sui motivi che hanno portato a ciò.

## SUSSIDIO ATTIVITÀ 2:

### a- Non verbale

(Avvertenza: liberare lo spazio da oggetti ingombranti e pericolosi)

**Obiettivi** (v. attività 2-relazioni)

**Materiali:** nessuno

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore invita i partecipanti a mantenere il silenzio per tutta la durata dell'attività;
- 2 chiede quindi ai presenti di mettersi in coppia, secondo un criterio a loro scelta; quindi li invita a mettersi "in fila" uno dietro l'altro: chi sta davanti deve chiudere gli occhi (o essere bendato), mentre chi sta dietro, dopo aver appoggiato le mani sulle spalle del compagno, lo deve guidare per la stanza, senza "scontrarsi con niente e nessuno"; a turno i due membri della coppia devono fare i ciechi per 1/2 minuti ognuno;
- 3 la seconda fase, sempre in coppia, prevede che a turno un partecipante faccia lo scultore e l'altro la statua che viene modellata (anche in questo caso bastano pochi minuti);
- 4 l'ultima fase, sempre in coppia, è suddivisa in più parti come un racconto mimato; sempre a turno i membri della coppia devono esprimere non verbalmente, e quindi coi gesti, alcune azioni:
  - \* salutare un amico
  - \* consolarlo per un dolore o una disavventura
  - \* congratularsi per un successo ottenuto
  - \* mostrargli affetto:
 anche in questo caso la fase non può durare più di 5 minuti;
5. quindi il conduttore invita i presenti a rimettersi in cerchio e a riflettere su quanto hanno osservato nel compagno e sui sentimenti che li hanno attraversati durante l'esercitazione.

## SUSSIDIO ATTIVITÀ 2: b- I tre personaggi

**Obiettivi** (v. attività 2-relazioni)

**Materiali:** carta e penna

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore invita tutti i partecipanti a pensare e quindi a scrivere su un foglio il nome del personaggio cui vorrebbero assomigliare; aggiunge che esso può essere scelto in qualsiasi ambito, sia nella realtà (attori, uomini politici, persone note o sconosciute, vive o morte) sia nel mondo fantastico (personaggi di favole, fumetti, film, ecc.); per farlo hanno 2/3 minuti di tempo;
- 2 nei successivi 5 minuti i partecipanti devono indicare i motivi per cui hanno scelto un certo personaggio e scriverli;
- 3 quindi devono individuare il personaggio a cui non vogliono assomigliare assolutamente ed indicare quindi i motivi della loro scelta (tempo 2/3 minuti);
- 4 infine il conduttore chiede che i partecipanti scrivano sul foglio il nome del personaggio cui pensano di assomigliare di più nella realtà e che anche in questo caso indichino per iscritto i motivi della loro scelta;
- 5 allo scadere del tempo i partecipanti sono invitati a mettere in comune le scelte effettuate, cercando di sperimentare una situazione di confidenza reciproca, esprimendo quindi il loro punto di vista, le proprie motivazioni, sensazioni, emozioni e sentimenti in merito a tutto quanto è avvenuto;
- 6 è opportuna una riflessione finale, stimolata dal conduttore, su tutto quanto è avvenuto durante l'esercizio e nel momento dello scambio.

<b>SUSSIDIO ATTIVITÀ 2: c- La valigia</b>
---

**Obiettivi** (v. attività 2-relazioni)

**Materiali:** carta e penna

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore introduce l'esperienza con una breve fantasia di questo tipo:  
"Ciascuno di voi parte per un lungo giro del mondo. Emigrate verso una nuova terra. Avete scelto come mezzo di trasporto la nave e quella su cui vi trovate è stracarica di passeggeri nelle Vostre stesse condizioni. Per motivi di sicurezza ciascun passeggero può portare con sé una sola valigia. Ora ciascuno di voi sta preparando la valigia. Cosa ci mette? Avete 5/10 minuti per fare l'elenco degli oggetti più cari che portereste con voi.
- 2 successivamente il conduttore invita a turno i partecipanti a leggere l'elenco, a spiegare i motivi delle scelte compiute e a discuterne con gli altri, facendo riferimento anche ai propri valori/ideali ed ai propri sentimenti;
- 3 segue la riflessione collettiva sull'attività.

**SUSSIDIO ATTIVITÀ 3:  
a- I valori importanti**

**Obiettivi** (v. attività 3- valori)

**Materiali:** penna e foglio di lavoro

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore consegna ad ogni partecipante il Foglio di lavoro di seguito, e invita a scegliere i 3 valori più importanti per ciascuno (5-10 minuti);
- 2 quindi invita i partecipanti a mettere in comune le loro scelte, motivandole (30 minuti);
- 3 infine invita i presenti ad individuare i 3 valori principali per il gruppo (30 minuti);
- 4 segue la consueta riflessione sull'andamento dell'attività.

---

**FOGLIO DI LAVORO**

Indica fra i seguenti i 3 valori più importanti per te e che influenzano la tua vita; nel caso tu non trovi in questo elenco i tuoi valori, puoi scriverli direttamente di seguito e poi comunicarli agli altri partecipanti:

- |             |               |           |               |
|-------------|---------------|-----------|---------------|
| 1- AMORE    | 4- RISPETTO   | 7- ONESTÀ | 10- BENESSERE |
| 2- LIBERTÀ  | 5- UMILTÀ     | 8- FEDE   | 11- .....     |
| 3- AMICIZIA | 6- GENEROSITÀ | 9- PACE   | 12- .....     |

<b>SUSSIDIO ATTIVITÀ 3: b- L'acrostico</b>
--

**Obiettivi** (v. attività 3- valori)

**Materiali:** carta e penna

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore invita i partecipanti a scrivere il loro nome in stampatello e "in colonna";
- 2 quindi spiega ai partecipanti che per ogni lettera dell'alfabeto devono individuare un aggettivo che indichi una loro caratteristica a scelta, che consenta agli altri di conoscerli meglio (5/10 minuti);
- 3 poi si passa alla messa in comune di quanto elaborato esplicitando le motivazioni delle scelte;
- 4 si conclude con la riflessione globale su tutta l'attività cercando di individuare gli orientamenti di ciascuno rispetto agli ideali di vita.



<b>SUSSIDIO ATTIVITÀ 3: c- L'anagramma</b>
--

**Obiettivi** (v. attività 3- valori)

**Materiali:** carta e penna

**Svolgimento** (comunicare un punto alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore invita i partecipanti a scrivere in stampatello il loro nome e cognome e quindi a comporre, secondo le regole dell'anagramma, altre parole-nomi, usando il maggior numero possibile delle lettere presenti nel loro nome (2/5 minuti);
- 2 poi ciascuno deve scegliere fra i nomi ottenuti con l'anagramma, quello che gli piace di più: il conduttore spiega che si tratta del nome di un personaggio fantastico e invita ciascun "inventore" a descriverne il carattere, le abitudini di vita, ecc. in 10/15 minuti;
- 3 a questo punto ciascuno deve inventare un breve racconto, favola, fantasticheria che abbia per protagonista il personaggio inventato (5/10 minuti);
- 4 allo scadere del tempo si mettono in comune le produzioni dei partecipanti, cercando di riflettere sulle scelte compiute e sul loro significato (30/45 minuti);
- 5 la riflessione sull'andamento dell'attività conclude l'esercizio.

<b>SUSSIDIO ATTIVITÀ 3: d- Il premio Nobel</b>
--

**Obiettivi** (v. attività 3- valori)

**Materiali:** penna e foglio di lavoro

**Svolgimento** (comunicare un pezzo alla volta: il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore consegna al membri del gruppo il Foglio di lavoro e dà 5/10 minuti per eseguire il compito indicato;
- 2 invita poi ciascuno dei presenti ad esplicitare e a mettere in comune con gli altri quanto ha prodotto e le riflessioni che lo hanno spinto a ciò;
- 3 il conduttore invita i membri del gruppo ad esprimere il loro parere vicendevolmente soprattutto per confermare o criticare l'auto-assegnazione fatta considerando la corrispondenza con il reale comportamento di ciascuno;
- 4 la riflessione finale collettiva sulla correttezza della percezione di sé e sugli elementi scoperti attraverso l'esercizio chiude l'attività.

---

## FOGLIO DI LAVORO

Il Comitato per l'assegnazione dei Premi Nobel riunitosi a Stoccolma l'anno scorso, ha deliberato che dal 1° gennaio 2003 verranno considerate, accanto a quelle tradizionali, altre categorie di merito attraverso le quali attribuire riconoscimenti a persone particolarmente meritevoli.

Le nuove categorie individuate sono:

TENACIA	GRINTA
FURBIZIA	COOPERAZIONE
PAZIENZA	BONTÀ
SEDUZIONE	AUTOREVOLEZZA
CREATIVITÀ	

Il tuo nome è presente nella lista delle "nomination" per l'assegnazione di un premio in una di queste categorie. Metti una crocetta accanto al nome della categoria per la quale vorresti ti fosse attribuito il premio, ed esponi la motivazione che spiega i Tuoi meriti.

<b>SUSSIDIO ATTIVITÀ 4: a- Regole di gruppo</b>
---

**Obiettivi** (v. attività 4- regole di gruppo)

**Materiali:** penna e foglio di lavoro

**Svolgimento** (comunicare un pezzo alla volta: il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

- 1 il conduttore consegna a ciascuno il Foglio di lavoro e dà 5 minuti per completarlo individualmente;
- 2 divide quindi il gruppo in 3/4 sottogruppi che hanno il compito di mettere in comune il lavoro fatto ed hanno 20/30 minuti per individuare insieme le regole di gruppo che credono di aver osservato;
- 3 quindi il gruppo si riunisce nella sua completezza e il conduttore invita i presenti a fare un'analisi dell'esattezza delle regole individuate dai diversi sottogruppi, allo scopo di fare un elenco delle regole più importanti per il gruppo (30/45 minuti);
- 4 riflessione finale sull'attività.

---

## FOGLIO DI LAVORO

Scegli fra quelle indicate, senza limite di numero, le norme che ti pare abbiano regolato la vita di questo gruppo; nel caso ci siano altre regole che a tuo parere hanno agito in gruppo, puoi aggiungerle direttamente.

- 1 Si parla solo se qualcuno fa una domanda.
- 2 Solo alcuni possono esprimere le loro opinioni.
- 3 Quando si parla lo si fa tipo "giro di tavolo".
- 4 Non è possibile discutere o dissentire
- 5 Non è possibile entrare in conflitto con qualcuno.
- 6 Chi arriva in ritardo non è tenuto in considerazione per tutto quell'incontro.
- 7 Alcuni comportamenti (es. fumare) sono considerati devianti e non sono ammessi.
- 8 Tutto ciò che dice il conduttore è "sacro" e da rispettare.
- 9 Alcuni membri del gruppo hanno più potere di altri.
- 10 Quando si decide qualcosa, alcuni contano più di altri.
- 11 Chi parla od agisce diversamente è emarginato
- 12 .....
- 13 .....

**SUSSIDIO ATTIVITÀ 4:**  
**b- Se io fossi...**

**Obiettivi** (v. attività 4- regole di gruppo)

**Materiali:** carta, penna e lavagna

**Svolgimento** (comunicare un pezzo alla volta, il successivo dopo che è stato eseguito il precedente):

1. il gioco viene introdotto presentandolo così com'è in realtà, cioè un gioco che spesso fanno i bambini e che serve a rendere interessante e misteriosa la situazione;
2. il conduttore invita ciascuno a definirsi secondo le seguenti variabili (si può fare anche per una sola di esse):
  - \* se io fossi una città, sarei
  - \* se fossi un animale, sarei
  - \* se fossi un attore, sarei
  - \* se fossi un paese/una nazione, sarei
  - \* se fossi un fiore, sarei
  - \* se fossi un personaggio famoso, sarei
3. il conduttore si fa consegnare i foglietti completati, ma anonimi: quindi li legge e invita i partecipanti a capire di chi si tratta e a definire il ruolo di questa persona nel gruppo;
4. il conduttore assegna un numero ad ogni foglio e lo riporta sulla lavagna, ponendo accanto il nome della persona che pare esservi descritta a detta del gruppo ed il ruolo che ha in esso; in questa fase è vietato confermare o meno le indicazioni del gruppo, per evitare che si tenda ad indovinare e manchi la riflessione;
5. si procede così fino alla fine;
6. quindi il conduttore stimola una riflessione che consenta di confrontare l'immagine che ciascuno ha di sé con quella che gli altri si sono fatti di lui attraverso la vita del gruppo.



Il volume 11 dell'**Enciclopedia dei Giochi** rappresenta la parte pratica del volume "ProspettHIVa - Modello per la prevenzione del virus HIV fra gli adolescenti".

Si tratta di una proposta di intervento educativo il cui scopo è la diffusione su larga scala di un'azione di prevenzione dei comportamenti sessuali a rischio fra adolescenti e giovani.

Il presente kit è il risultato di una ricerca condotta da ARIPS con la committenza delle Aziende Sanitarie della provincia di Varese ed il finanziamento della Regione Lombardia.

Nella logica delle *connessioni*, il prototipo è stato ulteriormente elaborato da EGEO srl che ne ha ricavato un supporto didattico utilizzabile in contesti educativi diversi.

Ad AIATEL è poi toccato di applicare concretamente e di "testare" il kit predisposto in collaborazione con ASL della Regione Lombardia.

Separatamente è fornito il questionario parte integrante dell'intervento. Nel suo contenuto ci sono riferimenti all'AIDS e all'HIV che risultano di stimolo ad un approfondimento personale sull'argomento. Inoltre lo strumento è utile per la verifica dell'intervento svolto e dell'acquisizione di informazioni.

GUIDO CONTESSA - formatore free lance dal 1973 è autore di oltre 200 pubblicazioni fra articoli e saggi. E' tra i fondatori di ARIPS e ne è attualmente il Presidente.

M. VITTORIA SARDELLA - opera nel settore delle ricerche socio-economiche e del trattamento informatico dei dati con la Rescoop di Bologna. Evaluation e Ricerca-Intervento sono suoi settori privilegiati di azione.

MARGHERITA SBERNA - fra i fondatori di ARIPS e membro del Consiglio Direttivo, si occupa in particolare di strumenti didattici e di progettazione di interventi complessi.