

# 6 ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

## Volume 6

A CURA DI  
GUIDO CONTESSA E  
MARGHERITA SBERNA

Collana  
Il Mestiere del  
Formatore

# MF



editore  
**ARCIPELAGO**

## IL MESTIERE DEL FORMATORE

Collana promossa da ARIPS, ReNaFoP e CoCeFS  
diretta da Alberto Raviola e 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  
Margherita Sberna  
ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI  
Volume 6

© Copyright 2009 Edizioni Arcipelago  
[www.edarcipelago.com](http://www.edarcipelago.com)  
Via Bertelli, 16 20127 Milano

Prima edizione elettronica ottobre 2009  
a cura di [Edizioni Arcipelago](http://www.edarcipelago.com)

Editing a cura di Maria Grazia Manti

L'immagine di copertina è tratta dalla Raccolta Tutorial di  
[www.graficainlinea.com](http://www.graficainlinea.com)

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](#), [Margherita Sberna](#)

# ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

Volume 6

**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

<b><u>Presentazione</u></b> .....	7
<b><u>Legenda</u></b> .....	8
<b><u>Parte A – Consapevolezza di sé e valori</u></b> .....	9
<b><u>1A-</u></b> Aforismi .....	11
<b><u>2A-</u></b> Amore è .....	15
<b><u>3A-</u></b> La definizione .....	17
<b><u>4A-</u></b> Il labirinto dei valori .....	18
<b><u>5A-</u></b> I valori quotidiani .....	21
<b><u>6A-</u></b> Lo scambio .....	23
<b><u>7A-</u></b> Quale scelta .....	25
<b><u>8A-</u></b> Il giornale delle aspettative .....	26
<b><u>9A-</u></b> Mi piace .....	28
<b><u>10A-</u></b> Cos'è? .....	29
<b><u>Parte B – Individuo-Gruppo</u></b> .....	30
<b><u>1B-</u></b> Le 10 qualità .....	32
<b><u>2B-</u></b> La costruzione .....	34
<b><u>3B-</u></b> L'interrogatorio .....	38
<b><u>4B-</u></b> Il rompicapo .....	40
<b><u>5B-</u></b> I tarocchi .....	43
<b><u>6B-</u></b> Didascalia .....	44
<b><u>7B-</u></b> Il gioco nuovo .....	45
<b><u>8B-</u></b> Regole di vita .....	49

## PRESENTAZIONE

L'ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI nasce dall'esperienza e dal lavoro sul campo di ARIPS: in oltre trent'anni sono state prodotte decine di attività, esercitazioni, strumenti pedagogici di vario genere. La logica dell'Associazione è sempre stata quella di ideare dei prototipi che, sperimentati direttamente, potessero poi diventare supporti utilizzabili da tutti coloro che si occupano di formazione, educazione, animazione e di Psicologia di Comunità. I materiali raccolti, tradotti ed adattati, ideati in modo originale per essere utilizzati in specifiche occasioni formative, sono frutto non solo dei curatori di questa Enciclopedia, ma anche di idee e proposte di altri professionisti che in varia veste hanno fatto parte del gruppo di ARIPS o che semplicemente ci sono passati ed hanno concluso degli scambi con i "residenti".

In questi tempi bui, in cui la formazione e la tensione allo sviluppo delle Comunità per migliorare la qualità della vita ed il benessere sono in fase di stallo, ci pare importante mantenere la memoria del patrimonio elaborato, così da renderlo utilizzabile per chi vuole, quando vuole, come stimolo ad una nuova vitalità.

L'ENCICLOPEDIA si svilupperà d'ora in poi in maniera sistematica, volume dopo volume, ma non vuole disperdere quanto è già stato prodotto<sup>1</sup> e per questo il primo volume porta il numero 6.

Destinatari privilegiati sono i formatori di capacità psicologiche, gli animatori e tutti coloro che operano professionalmente con piccoli e grandi gruppi. Possono trovare utili supporti anche gli educatori – dagli insegnanti ai tutors agli educatori non professionali come i genitori, i nonni, ecc. – purché tengano conto delle modalità di utilizzo indicate nei diversi strumenti.

*Guido Contessa  
Margherita Sberna*

*Aprile 2009*

---

<sup>1</sup> In precedenza sono già stati pubblicati tre volumi di "Giochi Psicopedagogici", "Imparare a Negoziare" e "Creatività insieme".

## LEGENDA

Qualche breve “istruzione per l’uso” che vuole soprattutto spiegare come è stato impostato il volume.

Innanzitutto gli esercizi sono raggruppati in base all'area di intervento e agli obiettivi che hanno in comune.

Le parti sono indicate da lettere dell'alfabeto e da un titolo che sintetizza l'argomento/la focalizzazione dello strumento.

La pagina introduttiva di ogni parte indica gli obiettivi degli esercizi lì raggruppati – obiettivi che poi non sono riprodotti nella presentazione delle singole attività – e offre per ciascuno una breve presentazione.

Poiché però ogni attività, per alcune sue caratteristiche, può essere utilizzata anche in altri contesti, in alto a destra, sotto il titolo dell'esercizio, sono indicati in lettere e sigle gli altri scopi, così da dare un orientamento e facilitare la scelta del professionista che se ne vuole servire.

Di seguito, rigorosamente in ordine alfabetico, lettere e sigle e loro breve decodifica:

Com = per evidenziare le dinamiche della comunicazione

Dec = sul processo decisorio

G&E = esercitazioni adatte a gruppi di genitori e di educatori non professionisti

G&QS = griglie e questionari per stimolare la riflessione ed una maggiore consapevolezza sui fenomeni e le dinamiche di gruppo

EV = per realizzare una verifica ed una valutazione

Gr = per evidenziare le dinamiche di gruppo

GRgr = per un grande gruppo

I = consentono un approfondimento della conoscenza di sé

I>Gr = sviluppano la socializzazione/dall'individuo al gruppo

Motiv = per far emergere la motivazione ad un certo tipo di azione

ORG = fanno emergere l'organizzazione del lavoro

PREV = per la prevenzione

RUO = per facilitare l'analisi dei ruoli in un gruppo in momenti e situazioni diverse



## Parte A

# CONSAPEVOLEZZA DI SÉ & VALORI



Sono qui riuniti giochi psicopedagogici che hanno i seguenti obiettivi:

- aumentare la conoscenza di sé
- riflettere sui principi ed i valori che ispirano la propria esistenza
- diventare consapevole del rapporto fra principi/valori e comportamenti
- evidenziare la leggerezza e la superficialità con cui spesso i termini ed i concetti vengono utilizzati
- aumentare la responsabilità individuale
- evidenziare la capacità d'uso delle opportunità

Elenco delle attività:

1. **Aforismi** – adatto a giovani ed adulti, ha un aspetto ludico e giocoso; nel caso si voglia utilizzarlo con ragazzi, occorre trovare aforismi per loro comprensibili;
2. **“Amore” è...** – utile in particolare con ragazzi e adolescenti per farli riflettere sui propri comportamenti in ambito sentimentale; può essere usato in un percorso di prevenzione di HIV e AIDS;
3. **Definizione** – per verificare il significato del concetto di valore nella vita individuale e la sua congruenza con l'età dei partecipanti;
4. **Il labirinto dei valori** – richiede capacità di astrazione, anche se utilizza strumenti tecnici manuali;
5. **I valori quotidiani** – adatto anche a bambini, dagli otto anni in su, per il linguaggio semplice ed il richiamo ad episodi di vita concreta;
6. **Lo scambio** – evidenzia la motivazione;
7. **Quale scelta?** – a qualsiasi età ci sono elementi essenziali, ed altri di scarsa importanza; col passare del tempo c'è un'evoluzione nella propria posizione ed è interessante riflettere sui motivi;

8. **Il giornale delle aspettative** – molto spesso i partecipanti ad un'attività formativa sono inviati d'ufficio dai loro superiori e dunque l'esperienza diventa inutile; l'esercizio serve a rendere più consapevoli ed a far emergere l'ostilità che così può essere elaborata;
9. **Mi piace** – cosa siamo disposti a fare per soddisfare il nostro piacere, per rendere la nostra vita più ricca? C'è differenza per noi fra desideri, sogni e bisogni?
10. **Cos'è?** – nella nostra vita diamo molte cose per scontate ed il nostro linguaggio, sempre più povero ed omologato, genera fraintendimenti non solo nella comunicazione interpersonale, ma anche nel nostro stile di vita; l'esercizio vuole evidenziare il nostro livello di conoscenza e aiutarci a creare una sorta di tassonomia fra i valori che guidano la nostra vita ed il nostro percorso di crescita.

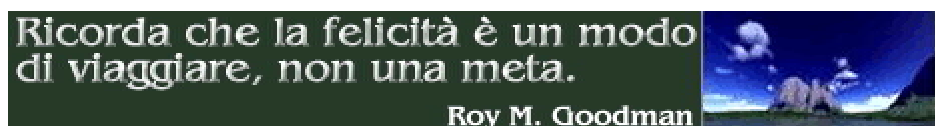
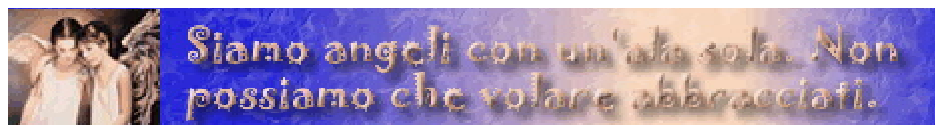
**1A- AFORISMI****I>Gr – Dec****Materiali:**

- il conduttore deve preparare in precedenza le Frasi da discutere riproducendo ogni aforisma su un cartoncino che poi può anche plastificare perché non si sciupi;
- inoltre deve avere a disposizione fogli di carta, matite e penne in quantità proporzionata ai partecipanti

**Procedura:**

- a- il conduttore mescola il mazzo di carte e quindi fa estrarre a sorte una carta per ogni membro del gruppo;
- b- invita a riflettere individualmente e ad appuntarsi su un foglio di carta i motivi per cui si trovano d'accordo o contrari con l'aforisma estratto (10/20 minuti di tempo);
- c- successivamente il gruppo ha a disposizione una mezz'ora per conoscere l'aforisma e la posizione relativa di ciascuno dei partecipanti, e per discutere a partire dalle proprie reazioni in merito (accordo, disaccordo, perplessità, esplicitazione dei pro e dei contro rispetto al contenuto degli aforismi, ecc.);
- d- infine il gruppo deve individuare fra gli aforismi estratti da tutti i partecipanti quali sono quelli più condivisi e quelli che possono influenzare la loro esistenza; (se si intende utilizzare l'esercizio per riflettere sul processo decisionale, in questa fase si fanno scegliere gli aforismi di gruppo stabilendone un numero minimo, per es. 3 o 5);
- e- si conclude con una riflessione sull'andamento di tutta l'attività.

## FRASI DA DISCUTERE



**Devi giocare, per capire perchè partecipi al gioco**

La speranza non è ottimismo. La speranza non è la convinzione che ciò che stiamo facendo avrà successo. La speranza è la certezza che ciò che stiamo facendo ha un significato, che abbia successo o meno.

*(Vaclav Havel)*

Helen  
Keller

Le migliori cose della vita non  
possono essere né viste né toccate.  
Devono essere sentite col cuore.

*Non capisco le persone che hanno paura  
delle nuove idee. Io ho paura delle vecchie.*

**Chi è maestro nell'arte di vivere distingue  
poco tra il suo lavoro e il suo tempo libero.**

*Pensiero Zen*

**La buona società è quella in cui la  
virtù è premiata** *(A.Maslow)*

La nostra vita comincia a finire il giorno che  
diventiamo silenziosi sulle cose che contano.

*Martin Luther King*

John Maxwell

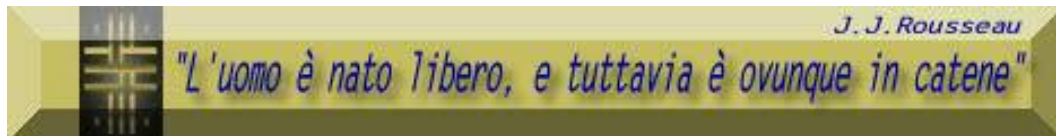
*Dove non c'è alcuna speranza nel futuro, non  
c'è alcun potere nel presente.*

Non avere mai paura delle ombre. Significano  
solamente che c'è della luce che splende lì  
vicino. *(Ruth E. Renkel)*

**Quando è stata l'ultima volta che hai  
fatto una cosa per la prima volta?**



**Si ama solo quel che non si possiede per intero. (M.Proust)**



**2A- AMORE È...****I>Gr - PREV****Materiali:**

il foglio di lavoro in copia per tutti i partecipanti; se il conduttore lo ritiene utile, per l'esercitazione si può eliminare la colonna dei nomi e delle età degli autori delle definizioni, consegnando il testo completo alla conclusione dell'attività, per stimolare un'ulteriore riflessione.

**Procedura:**

- a- il conduttore consegna a ciascuno dei membri del gruppo il foglio di lavoro, invitando ad individuare fra quelle presenti, la definizione di amore nella quale si riconoscono o che più si avvicina alla loro; per questa operazione ci sono pochi minuti, perché la scelta sia spontanea e senza censure;
- b- quindi invita a mettere in comune i punti di vista cercando di spiegare i motivi che hanno portato a quella scelta; il tempo a disposizione è di mezz'ora;
- c- allo scadere del tempo chiede che ogni partecipante esemplifichi i comportamenti tipici che adotta e che sono espressione della definizione; in questa fase i partecipanti sono anche invitati a interagire, evidenziando le eventuali incongruenze che notano fra concetto e comportamenti propri e altrui; anche per questa attività è disponibile una mezz'ora;
- d- infine il conduttore invita ciascuno a pensare, e poi a mettere in comune, un comportamento assunto nella sfera sentimentale del tutto opposto rispetto alle proprie convinzioni; (15/20 minuti di tempo)
- e- l'ultimo quarto d'ora è dedicato a riflettere su tutta l'esercitazione con particolare attenzione agli aspetti dell'amore messi in luce dalle diverse definizioni e alla possibilità che ne derivi un'influenza anche sui propri comportamenti. In questa occasione il conduttore che ha usato il foglio di lavoro senza nomi ed età, può consegnare la versione originale.

## Foglio di lavoro

### COSA VUOL DIRE "AMORE"?

1	L'amore è la prima cosa che si sente, prima che arrivi la cattiveria.	Carlo, 5 anni
2	Quando nonna aveva l'artrite e non poteva mettersi più lo smalto, nonno lo faceva per lei anche se aveva l'artrite pure lui. Questo è l'amore.	Rebecca, 8 anni
3	Quando qualcuno ci ama, il modo che ha di dire il nostro nome è diverso. Sappiamo che il nostro nome è al sicuro in quella bocca.	Luca, 4 anni
4	L'amore è quando la ragazza si mette il profumo, il ragazzo il dopobarba, poi escono insieme per annusarsi.	Martina, 5 anni
5	L'amore è quando esci a mangiare e dai un sacco di patatine fritte a qualcuno senza volere che l'altro le dia a te.	Gianluca, 6 anni
6	L'amore è quando qualcuno ti fa male e tu sei molto arrabbiato, ma non strilli per non farlo piangere.	Susanna, 5 anni
7	L'amore è quella cosa che ci fa sorridere anche quando siamo stanchi.	Tommaso, 4 anni
8	L'amore è quando la mamma fa il caffè per papà e lo assaggia prima per assicurarsi che sia buono.	Daniele, 7 anni
9	Se vuoi amare devi cominciare da un amico che detesti.	Michele, 6 anni
10	L'amore è quando una donna vecchia e un uomo vecchio sono ancora amici anche se si conoscono bene.	Tommaso, 6 anni
11	L'amore è quando mamma dà a papà il pezzo più buono del pollo.	Elena, 5 anni
12	L'amore è quando il mio cane mi lecca la faccia, anche se l'ho lasciato solo tutta la giornata.	Anna Maria, 4 anni
13	Non bisogna mai dire ti amo se non è vero. Ma se è vero bisogna dirlo tante volte. Le persone dimenticano.	Jessica, 8 anni



### 3A- LA DEFINIZIONE

I>Gr - Dec - Gr

Materiali:

- carta e penna per tutti i partecipanti
- lavagna a fogli mobili e pennarelli a punta grossa di diversi colori

Procedura:

- a- il compito che i membri del gruppo devono realizzare in un paio di minuti, dopo aver avuto carta e penna e lavorando individualmente, è stendere una definizione della parola “valore”;
- b- ci sono poi altri 30 minuti per mettere in comune le diverse definizioni ed arrivare a quella esaustiva e che il gruppo ritiene corretta e in grado di spiegare a chi non conosce il concetto, il suo significato;
- c- l’incontro si conclude con la solita discussione nella quale ciascuno dovrebbe esplicitare se la definizione ha messo in luce aspetti del concetto che non aveva mai considerato.

#### 4A- IL LABIRINTO DEI VALORI

**I>Gr - Com - Gr**

##### Materiali:

- lavagna a fogli mobili con pennarelli a punta grossa;
- cartellone con un quadrato di un metro di lato, suddiviso in quadratini di 10 cm di lato, che costituiscono un reticolato attraverso il quale è possibile costruire il labirinto “arricchito” come da esempio;
- fogli A4 con riprodotto in scala il quadrato “reticolato” da consegnare ad ogni partecipante;
- pennarelli di colori diversi uno per ogni partecipante e fogli di carta.

##### Procedura:

- a- il conduttore introduce l'incontro spiegando il significato del concetto di “VALORE” e poi chiede ai partecipanti di fare un elenco – che trascrive sulla lavagna di carta – di quelli che considerano valori a cui si può ispirare la vita;
- b- distribuisce quindi a ciascuno il foglio col quadrato “reticolato” ed espone il cartellone per rendere più semplice la spiegazione di ciò che i partecipanti devono fare, e cioè inserire quei valori (dunque NON tutti) dell'elenco predisposto in precedenza, che ritengono siano stati o siano al presente significativi nella loro esistenza;
- c- ogni partecipante può disporre i valori come e dove vuole e cioè ciascuno in una sola casella o in più di una non solo in rapporto alla lunghezza della parola corrispondente, ma soprattutto dell'importanza assegnata; l'unico vincolo è che ci siano spazi bianchi che consentano di fare percorsi di collegamento fra i diversi valori;
- d- il conduttore invita quindi ad unire nel labirinto i valori che sono di riferimento nel momento attuale, tralasciando quelli che sono meno importanti o che addirittura sono stati accantonati; per fare questo ogni partecipante usa un pennarello colorato col quale colora lo sfondo delle caselle contenenti i valori significativi e traccia il segmento che collega le diverse caselle; per questa operazione ci sono 5/10 minuti;
- e- al termine di questa fase, il conduttore invita a mettere in comune con gli altri presenti il lavoro fatto, stimolando a precisare i motivi di eventuali cambiamenti ed evoluzioni nel proprio modo di pensare e di agire e le conseguenze delle scelte fatte; in questa fase sono consentiti – ed anzi incoraggiati – interazioni, scambi, confronti, fra tutti i partecipanti, evitando il racconto sempre uguale, ma

esprimendosi in base ai collegamenti con gli altri, alle curiosità, alle emozioni vissute; per questa fase c'è mezz'ora di tempo che ha lo scopo di dare spazio a chi ha urgenza di parlare e vede ciò come un'occasione e non un dovere;

- f- l'ultima fase di un quarto d'ora è dedicata ad una verifica di tutta l'esercitazione.

## CARTELLONE “RETICOLATO”

### ESEMPIO

(le misure del reticolato non sono esatte, ma il numero di quadratini sì)

	AMICIZIA				FE DE				
							ONORE		
	O N E S T A'			AMO RE					
		C O R A G G I O			SENSO DI RESPONSABILITA'				
					CARITA'			TOLLERANZA	
GENEROSITA'									
				S E R E N I T A'		FEDELTA'			B E L L E Z Z A
	PATRIOTTISMO								
					SALUTE				

**5A- I VALORI QUOTIDIANI****I>Gr - Dec**

Materiali:

- Lavagna
- matite o penne per ciascun membro del gruppo
- 2 copie allegato1 per ogni partecipante

Procedura:

- a- ogni partecipante riceve una copia dell'allegato con l'invito a compilarlo individualmente e in silenzio (5 minuti)
- b- quando tutti hanno finito di compilare, i partecipanti vengono invitati a presentare le scelte circa la situazione A con le relative motivazioni, aprendo eventualmente un confronto. Si prosegue con la situazione B, e così via (nota: le scelte vanno presentate e discusse una alla volta)
- c- nessuno deve essere obbligato a presentarsi e non deve essere stimolato un "giro" di tavolo
- d- infine il conduttore stimola il gruppo ad una riflessione conclusiva con spunti come i seguenti:
  - Quali sono i valori comuni e quelli divergenti nel gruppo?
  - Qual è la "cultura" del gruppo così come appare dall'espressione dei valori individuali?
  - I valori espressi possono facilitare od ostacolare la futura vita del gruppo?
  - Cosa vorresti che facesse il tuo gruppo, se non fossi solo a vivere queste esperienze?

## Allegato 1

A- Vedo un gruppo di ragazzi rubare la merce in un negozio...

- a-faccio finta di niente
- b-parlo con loro e cerco di convincerli a desistere
- c-urlo
- d-avviso il cassiere
- altro (spec.).....

.....

B- Mi mancano pochi giorni alla consegna di un lavoro e rischio di non farcela in tempo. Un amico mi offre di farmi lui il lavoro per una cifra accettabile...

- a-accetto
- b-rifiuto
- altro (spec.).....

.....

C- Ad una festa i miei due vicini continuano a raccontare barzellette razziste, con evidente disprezzo...

- a-faccio finta di niente, sorridendo per compiacerli
- b-mi allontanano
- c-gli dico chiaro di smetterla
- -altro (spec.).....

.....

D-Sto guidando un'auto prestatami da un amico. Sono in ritardo ad un appuntamento importante. Senza colpa, all'improvviso investo un cane...

- a-fermo, scendo e porto il cane ferito dal veterinario
- b-capito che è un cane, accelero e me ne vado
- -altro (spec.).....

.....

E- Vedi il/la partner di un amico/a amoreggiare con un altro/a.....

- a-faccia finta di niente
- b-ne parlo col "traditore"
- c-ne parlo con l'amico/a
- --altro (spec.).....

.....

**6A- LO SCAMBIO****I>Gr - Com**

Materiale:

- fogli autoadesivi tipo "post-it"
- biro e matite per ciascun partecipante

Procedura:

- a- ad ogni partecipante viene consegnato un post-it ed una biro o una matita;
- b- il conduttore invita i partecipanti a scrivere sul foglio su uno dei seguenti argomenti:
  - un valore che sentono proprio da lungo tempo
  - un'esperienza recente significativa
  - un'idea creativa
  - un problema che hanno avuto recentemente e la soluzione che hanno adottato
  - un'opinione su un argomento a loro scelta
  - una confidenza su loro stessi che sono disposti a condividere

il tempo a disposizione per l'operazione è di 3/5 minuti

- c- quindi il conduttore invita i partecipanti ad attaccare sugli abiti il post-it e a girare per la stanza in silenzio, leggendo quello degli altri e lasciando leggere il proprio; lo scopo è individuare qualcosa di loro interesse e di scambiare il proprio elaborato con quello dell'altro;
- d- per fare lo scambio occorre che esso sia reciproco, cioè che "A" ottenga ciò che ha prodotto "B" se "B" accetta di assumere la scelta di "A" (per es. "A" ha espresso un'opinione a favore delle classi scolastiche per sesso, mentre "B" ha indicato come suo valore principale la sicurezza; se "A" vuole ottenere il valore di "B" occorre che convinca "B" a far propria la sua opinione sulle classi monosessuali; se non ci riesce, deve cercare un altro scambio);
- e- per questa operazione che richiede la contrattazione ci sono dai 15 ai 30 minuti;
- f- quando qualcuno ha compiuto lo scambio, e sono passati almeno 15 minuti, il gruppo si ricompone e si discute su tutto quanto è avvenuto con particolare attenzione alla fase di scambio, ai motivi che hanno spinto a quella scelta e al conseguente comportamento. (15-30 minuti).

## VARIANTI

Al posto degli argomenti, si potrebbe far scegliere fra la razza, il popolo, il territorio, il ceto, ecc., che ciascuno avrebbero voluto per sé, potendo scegliere.



## 7A- QUALE SCELTA?

**I>Gr**

Materiali:

- carta e penne sufficienti per i partecipanti

Procedura:

- a- il conduttore distribuisce carta e penna a tutti e invita a scrivere in pochi minuti – da 3 a 10 – un elenco dei “beni” immateriali o concreti che rendono la loro vita piacevole. Non ci sono limiti alla lunghezza dell’elenco, se non quelli dovuti al tempo, né ci sono regole discriminanti rispetto ai contenuti, per cui gli elementi possono essere di qualsiasi tipo, per es. l’acqua in casa, l’asilo nido, l’affetto del partner, i dolci, la Ferrari, i gioielli, ecc.;
- b- successivamente ai partecipanti viene chiesto di indicare, entro 15 minuti, all’interno dell’elenco i beni che considera essenziali;
- c- infine ciascuno deve scegliere, sempre in 15 minuti, quelli che ritiene irrinunciabili e spiegare quali sacrifici sarebbe disposto a fare pur di conservarli;
- d- il conduttore invita quindi a mettere in comune il proprio lavoro;
- e- segue infine una riflessione su tutta l’attività.

**8A- IL GIORNALE DELLE ASPETTATIVE****I>Gr-Com-Motiv****Materiali:**

- fogli bianchi e penne
- una copia a testa del “foglio intervista”
- forbici, colla, giornali illustrati

**Procedura:**

il conduttore di gruppo illustra l'esercizio che serve a raccogliere desideri, speranze, sogni dei partecipanti rispetto all'iniziativa a cui partecipano;  
distribuisce a ciascuno copia del foglio intervista e divide il gruppo in coppie;  
viene lasciato un tempo di 15 minuti nel quale ogni membro della coppia intervista il compagno seguendo le domande contenute nel foglio-intervista;  
ogni membro della coppia deve costruire in 20 o 30 minuti la prima pagina di un ipotetico giornale nel quale il “redattore” illustra le opinioni espresse dal compagno intervistato. Per fare questo si potranno usare disegni, immagini tratte dai giornali, oltre alle parole. L'obiettivo è che il giornale di una pagina presenti in modo efficace e creativo le notizie raccolte; tutti i giornali vengono poi raccolti e appesi alle pareti e a turno ciascun redattore presenta il compagno descritto, il quale può ulteriormente spiegare e integrare;  
segue una discussione complessiva su tutto quanto è avvenuto.

**Foglio INTERVISTA**

Sei qui perché lo desideravi o perché qualcuno ti ha obbligato?

Se hai deciso tu di venire, perché?

Come ti aspetti che sarà questa esperienza?

Se potessi decidere tu, cosa vorresti fare nelle ore di questa esperienza?

Se potessi decidere tu, cosa NON vorresti fare?

Qual è il tuo più grande desiderio?

Qual è la cosa che ti piace di meno?

Quando hai tempo libero, qual è l'attività che preferisci fare?

Qual è l'argomento che preferisci, che ti appassiona?

Come ti presenteresti?

**9A- MI PIACE****I>Gr - Motiv**

Materiali:  
carta e penna

Procedura:

ogni partecipante divide in due il foglio e nella colonna di sinistra scrive le attività che più ama (minimo 5, massimo 10, anche se potrebbero essere più numerose) così come gli vengono in mente;

successivamente nella colonna a destra, accanto ad ogni attività mette uno fra i segni seguenti

€ – se per farla servono più di 5 euro

S – se preferisce farla da solo

A – se preferisce farla con altre persone

S+A – se gli piace farla sia solo, sia in compagnia

PR – se richiede una programmazione

5 – se si è cominciato a praticarla negli ultimi 5 anni

c – nella colonna di destra, per ogni attività si deve anche indicare quando si è iniziato e quando la si è fatta per l'ultima volta;

infine si deve mettere un asterisco accanto a quella preferita;

infine si mette in comune il lavoro fatto, riflettendo insieme sul valore che le attività indicate hanno per la propria vita. Tutti i membri del gruppo possono dire il loro parere sulle scelte fatte dagli altri e su cosa comunicano di quella persona.

**10A- COS'È?****Gr - Dec - Com**

Materiali:

- fogli di carta e penne
- lavagna a fogli mobili e pennarelli a punta grossa
- elenco valori (opzionale)

Procedura:

- a- l'attività può iniziare senza supporto o con l'aiuto dell'elenco dei valori; nel primo caso il conduttore invita i partecipanti a scrivere individualmente da 4 a 10 valori che poi vengono riportati sulla lavagna, mentre nel secondo fornisce a ciascuno l'elenco predisposto di seguito;
- b- quindi in entrambi i casi il conduttore invita a discutere per stabilire se tutti sono effettivamente valori e se fra essi ci sono collegamenti;
- c- per facilitare questa operazione ed anche per aumentare la comprensione dei concetti, il conduttore informa il gruppo che deve fornire una semplice definizione per i valori primari che sono stati individuati;
- d- segue una riflessione che potrebbe avere anche spunti teorici che rendano più comprensibili razionalmente i valori, le connessioni fra loro e con la vita quotidiana.

### Elenco dei valori

In questo elenco – non esaustivo – possono esserci valori e non, e valori che sono strettamente collegati ad altri e senza i quali non è possibile raggiungere valori più importanti e complessi.

Bellezza	Amore	Giustizia	Carità	Compassione
Ordine	Denaro	Sicurezza	Salute	Fede
Fedeltà	Amicizia	Onore	Felicità	Coraggio
Sacrificio	Generosità	Non-violenza	Armonia	Rispetto
Uguaglianza	Democrazia	Povertà	Ubbidienza	Difesa
Libertà	Potere	Dignità	Umiltà	Benessere

## Parte B

### INDIVIDUO-GRUPPO

I>Gr

Gli obiettivi degli esercizi qui raggruppati sono:

- migliorare la conoscenza interpersonale
- approfondire la conoscenza delle dinamiche della comunicazione
- far riflettere sui ruoli e la loro gestione
- evidenziare la pressione del gruppo ed i suoi risultati
- far vivere un'esperienza di diversità
- mettere alla prova le modalità di utilizzo delle proprie risorse.

Elenco delle attività:

1. **Le 10 qualità** – in una società dominata dall'omologazione, questo esercizio vuole evidenziare le “sfumature” che distinguono le persone e ne fanno comunque individui unici;
2. **La costruzione** – l'esercizio può essere fatto anche da più piccoli gruppi in contemporanea; in questo caso occorre moltiplicare per il numero dei gruppi il numero degli spazi (aule) di lavoro;
3. **L'interrogatorio** – può essere ripetuto in momenti diversi della vita del gruppo per evidenziare l'evoluzione della conoscenza, ma anche stereotipi e pregiudizi;
4. **Il rompicapo** – un esercizio di abilità che mette in relazione le competenze con il contesto nel quale si esprimono;
5. **I tarocchi** – facilita i rapporti di coppia, passaggio utile alla costruzione del gruppo; inoltre ha caratteristiche ludiche e proiettive che lo rendono adatto anche a situazioni animative, facilitando il contatto con aspetti intimi della personalità abitualmente non rivelati;
6. **Didascalie** – è un'attività che può ampliarsi nel tempo ed anche dare origine ad un evento; pur avendo carattere ludico, consente riflessioni a livello intimo e focalizzazioni sull'operatività e sulla gestione del potere. È adatta ad un gruppo ad uno stadio avanzato della sua evoluzione. Diversamente evidenzia i problemi che ostacolano e rallentano il costituirsi dell'organismo;
7. **Il gioco nuovo** – questa attività può adattarsi ad una durata minima di 90 minuti o espandersi fino ad arrivare ad

occupare una o anche più giornate. Il gruppo è occupato a svolgere un compito e quindi esplora una dimensione operativa che può diventare anche estremamente concreta;

8. **Regole di vita** – utilizzabile in vari modi, è costituito da numerose carte stimolo che suggeriscono argomenti di riflessione attraverso immagini collegate a brevi frasi illustrative.

**1B- LE 10 QUALITÀ****I - Com**

Materiali:

- il foglio di lavoro
- penne e matite per tutti e pennarelli a punta grossa
- eventuale lavagna a fogli mobili dove sia già stata predisposta in precedenza la griglia di una tabella a doppia entrata che avrà su un lato i nomi dei membri del gruppo e sull'altro le 10 qualità indicate con parole chiave.

Procedura:

- a- il conduttore spiega che si tratta di un'attività che vuole mettere in luce i motivi di soddisfazione di ciascuno; la lavagna servirà per rendere evidenti le differenze e le somiglianze fra i presenti;
- b- consegna quindi il foglio di lavoro e dà qualche minuto per eseguire il compito indicato;
- c- quindi fa riprodurre da ciascun membro del gruppo la sua graduatoria sulla lavagna di carta (nella colonna sotto il proprio nome), invitando a fornire motivazioni rispetto alle scelte fatte; in questa fase gli altri partecipanti possono interagire facendo domande, considerazioni, ecc.; nessuno dovrà essere obbligato a comunicare le sue scelte;
- d- quando tutti coloro che lo desiderano avranno comunicato la loro posizione, il conduttore inviterà i partecipanti a riflettere sui punti in comune e sulla quantità e qualità delle divergenze.



## FOGLIO DI LAVORO “LE 10 QUALITÀ”

Istruzioni:

metta le 10 affermazioni qui di seguito in ordine di importanza per Lei da 1 (= la più importante) a 10 (= la meno importante).

### *PER ESSERE SODDISFATTI DI SÉ OCCORRE ESSERE:*

- profondamente impegnati in una causa esterna
- in grado di fare fisicamente qualsiasi cosa si desideri ed essere raramente malato/a
- una persona che si prende cura e ama chi è in crisi
- consapevoli dei propri desideri ed in accordo con la propria parte spirituale
- intellettualmente acuti, in grado di trattare le informazioni, con una mente curiosa ed un buon senso dell'umorismo
- ben organizzato e buon lavoratore
- capace di vivere e di gioire del presente, anche quando è focalizzato sul passato o guarda verso il futuro
- capace di sperimentare senza timore tutti i tipi di emozioni umane
- capace di accettare i limiti, gli handicap, gli errori
- capace di farsi carico della vita, sia nei momenti positivi, sia in quelli negativi

**2B- LA COSTRUZIONE****Gr - Com - ORG****Materiali:**

- fogli di carta bianca, matite e gomme per cancellare
- foglio dei ruoli
- immagine complessa da riprodurre
- sono necessarie due stanze di lavoro

**Procedura:**

- a. il formatore spiega che l'esercizio richiede due stanze di lavoro e l'assunzione di particolari ruoli che devono essere mantenuti per tutta la durata dell'attività;
- b. consegna a ciascuno la descrizione del ruolo da assumere (il foglietto ricavato dividendo il foglio di lavoro sui ruoli);
- c. se il gruppo è composto da più di 6 membri, i ruoli che possono essere assegnati a più persone sono quello dell'osservatore e/o quello del disegnatore; nel caso ci siano più disegnatori, devono essere posizionati in modo da non potersi "copiare";
- d. il formatore accompagna la persona che ha il ruolo del trasmettitore nell'apposita stanza e le consegna l'immagine; risponde inoltre ad eventuali domande sui comportamenti da tenere;
- e. il formatore controlla poi che il "messaggero" sia bendato e risponde ad eventuali domande utili a far assumere correttamente i diversi ruoli;
- f. si dà quindi inizio all'attività durante la quale il formatore osserva, ma non partecipa se non per far rispettare i diversi ruoli nel caso qualcuno non seguisse le istruzioni; tempo disponibile 30 minuti;
- g. allo scadere del tempo, il formatore richiama tutti i partecipanti nella stessa stanza e si confronta l'immagine da riprodurre con il disegno realizzato;
- h. gli ultimi 30 minuti sono dedicati ad una riflessione su tutta l'attività e in particolare sulla realizzazione del compito, sulla gestione dei ruoli e sulle modalità di comunicazione.

**NOTA**

Tempo per l'esecuzione (punto f): 30 minuti - tempo minimo che potrebbe non consentire l'esecuzione del compito, ma che permette di osservare il tipo di comunicazione e la gestione dei ruoli // 60 minuti - tempo massimo;

per la discussione dell'attività (punto h) il tempo può essere ampliato fino a 90 minuti per approfondire i dettagli dei comportamenti.

## FOGLIO DI LAVORO SUI RUOLI

**OCCHIO-TRASMETTITORE** – è in un'altra stanza da cui non si può spostare, ed è l'unico che può vedere l'immagine originale, che deve dunque essere "riparata" dagli sguardi altrui. Descrive l'immagine da riprodurre. Parla direttamente con il MESSAGGERO e può parlare col SAPIENTE.

**MESSAGGERO-AMBASCIATORE** – è bendato e fa la spola tra OCCHIO e DISEGNATORE e raccoglie informazioni da OCCHIO e le porta al DISEGNATORE; può parlare come e quanto vuole col DISEGNATORE; è accompagnato da ACCOMPAGNATORE; può parlare con SAPIENTE.

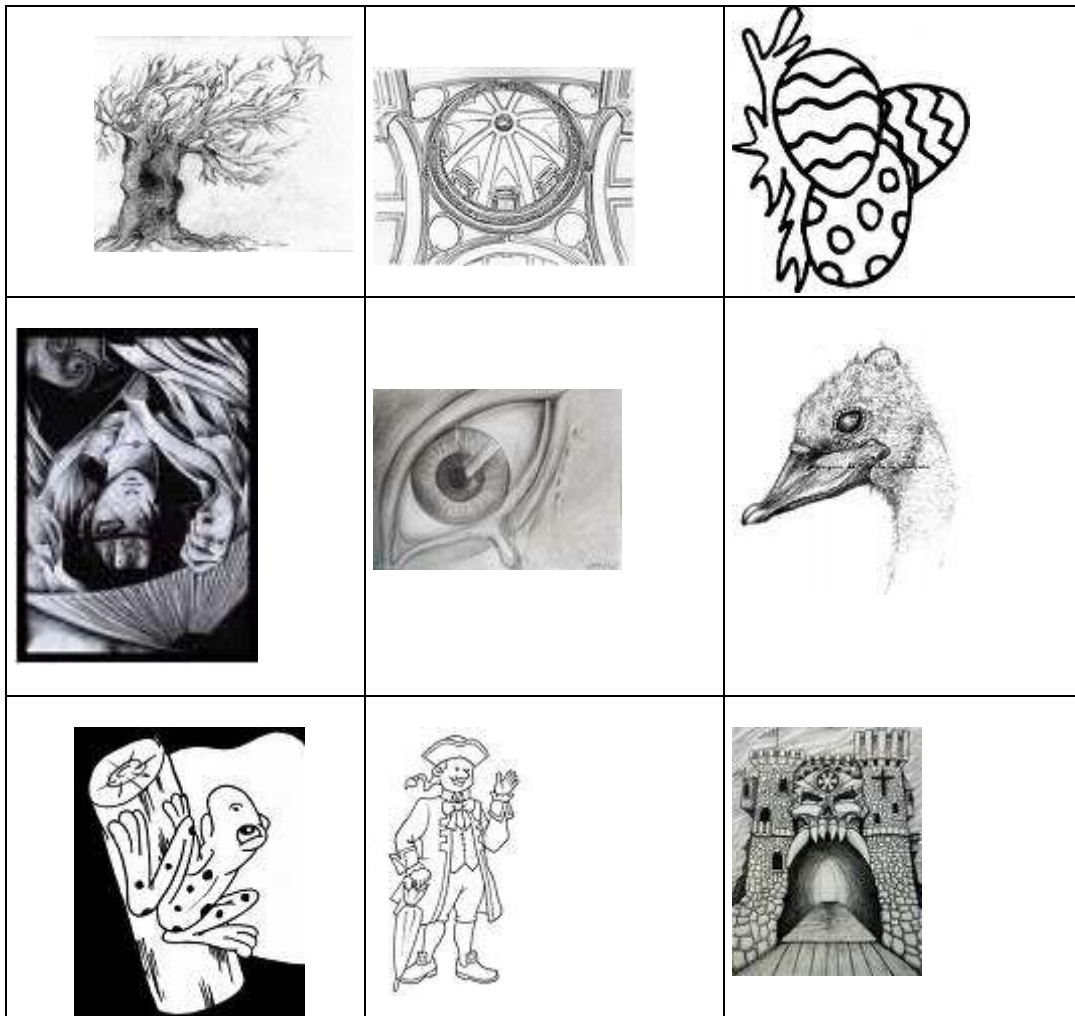
**DISEGNATORE-RIPRODUTTORE** – deve riprodurre l'immagine originale; è posizionato ad un tavolo con fogli di carta, matita e gomma. Non si può spostare da lì. Se questo ruolo è assegnato a più persone, devono essere distanti fra loro ed in modo da non poter vedere il lavoro elaborato dagli altri. Riceve informazioni dal MESSAGGERO col quale può parlare come e quanto vuole; può parlare col SAPIENTE.

**SAPIENTE-CONSULENTE** – può spostarsi ovunque; può vedere qualunque cosa; può parlare con chiunque ma solo rispondendo "SÌ/NO" a domande precise; NON può rispondere discorsivamente e NON può parlare per sua iniziativa.

**ACCOMPAGNATORE** – accompagna l'AMBASCIATORE, ma è muto, cioè non può parlare con nessuno per tutta la durata dell'esercizio. NON può partecipare in alcuna maniera.

**OSSERVATORE/I** – si può muovere ovunque, può vedere qualunque cosa, ma è muto e non può fare altro per tutta la durata dell'esercizio.

## IMMAGINE



**3B- L'INTERROGATORIO****I - Com - Dec**

Materiali:

griglia in copia per ogni partecipante.

Procedura:

- a- il conduttore chiede un volontario per svolgere l'esercitazione; quindi cambia la disposizione dei partecipanti ponendo una sedia su un lato della stanza - e qui fa sedere il volontario - e mettendo le altre di fronte a semicerchio per gli altri membri del gruppo;
- b- spiega poi che il gruppo dispone di 30 minuti per fare domande di ogni tipo o interagire nel modo che vuole col volontario, allo scopo di conoscerlo il più profondamente possibile. Il conduttore vigila perché le domande siano chiare e formulate una alla volta;
- c- al termine dell'interrogatorio, il conduttore fornisce agli intervistatori la griglia di seguito e spiega che il gruppo ha 30 minuti per scrivere su un foglio una descrizione dell'interrogato, mentre questi resta in silenzio. La descrizione deve essere relativa ai tratti del carattere e della personalità. Precisa che la griglia deve essere considerata come supporto nel caso ci sia qualche difficoltà a procedere;
- d- allo scadere del tempo il conduttore stimola un confronto fra interrogato ed intervistatori invitando il volontario ad esprimere le sue valutazioni sulla descrizione ottenuta e gli altri a spiegare le loro motivazioni ed osservazioni;
- e- infine il conduttore avvia una riflessione su come si è svolta tutta l'esercitazione.

**GRIGLIA**

Descrivete l'interrogato con una sola parola caratterizzante	
Cosa sceglierebbe fra ricevere un cd o un libro?	
Seguirebbe un corso gratuito di giardinaggio?	
Accetterebbe di coordinare un'équipe o team?	
È un tipo più concreto o più riflessivo?	
Davanti ad una grotta in montagna entrerebbe o no?	
Fra un lavoro facile e pagato poco ed uno difficile ma più pagato, quale sceglierebbe?	
Ha piacere di passare una giornata ogni tanto del tutto solo/a?	
Preferisce i posti affollati o isolati?	
Prenderebbe con piacere in custodia un bambino di 6 anni per un mese?	
Accetterebbe un invito a cena da chiunque?	
Starebbe un anno fuori dall'Italia per lavoro/studio?	
Di fronte a due amici che litigano, assiste passivamente, interviene come paciere, prende le parti di uno che gli sembra avere ragione?	
Apprezza di più quello che ha/fa o quello che hanno/fanno gli altri?	
La sua autostima è alta, media o bassa ?	
È un soggetto più razionale o più emotivo?	
È un soggetto più estroverso o introverso?	

**4B- IL ROMPICAPO****Gr - Com****Materiale:**

- foglio di istruzioni per i ruoli;
- rompicapo con istruzioni sull'azione da compiere (v. esempio di seguito); può anche essere un problema da risolvere, o un puzzle semplice, ma da ricostruire senza il modello, o altro; è importante scegliere un compito realizzabile ma non elementare, così che il volontario analogicamente sia nella condizione di ricercare una soluzione;
- un tavolino su cui il volontario possa appoggiarsi nel caso gli sia utile.

**Procedura:**

- a) il conduttore spiega che si tratta di sostenere una sfida del tipo "uno contro tutti" e chiede un volontario;
- b) quindi consegna al volontario la breve descrizione del ruolo che deve sostenere e fa lo stesso con gli altri partecipanti (in questo caso le istruzioni sono uguali per tutti) e lascia un paio di minuti perché i partecipanti si concentrino sulla situazione;
- c) il conduttore dispone tavolo e sedia per il volontario su un lato della stanza, e fa disporre i partecipanti a semi-cerchio davanti, in modo che tutti vedano chiaramente cosa sta facendo il volontario; è possibile per gli osservatori anche muoversi per la stanza e parlare sia fra loro che col volontario;
- d) il conduttore consegna il compito al volontario e gli accorda 15 minuti per l'esecuzione; (il tempo può essere calcolato sul tipo di rompicapo consegnato);
- e) allo scadere del tempo si verifica che il compito sia stato eseguito e quindi si avvia una riflessione sul vissuto emotivo del volontario e sulle sue reazioni al comportamento del gruppo tenendo conto delle istruzioni assegnate in base ai ruoli da assumere.



## FOGLIO DI ISTRUZIONI SUI RUOLI

### Volontario

Devi eseguire il compito che ti verrà fra poco assegnato nel modo corretto e nel minor tempo possibile. Sappi che statisticamente 93,2% di coloro a cui è stato assegnato sono riusciti con successo nel tempo che tu stesso avrai a disposizione. Addirittura circa il 60% di loro ha concluso l'attività in metà del tempo. L'attività che dovrai realizzare richiede un minimo di creatività, ma potrai chiedere l'aiuto degli altri partecipanti che potranno offrirti consigli e suggerirti strategie, senza però toccare, manipolare, maneggiare in qualche modo niente di quanto tu hai sul tavolo. Né possono toccare te.

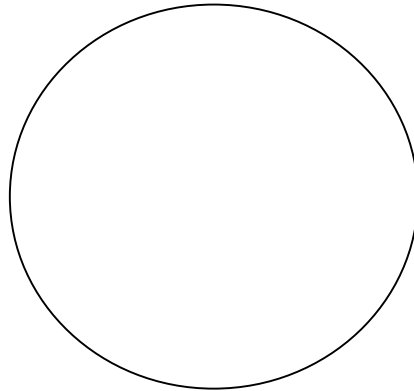
### Partecipanti-osservatori

Queste istruzioni sono uguali per tutti, ma questa informazione va tenuta segreta. Segreto deve restare tutto il contenuto di questo messaggio, fino alla fine della sperimentazione. Il compito è quello di far fallire la prova del compagno volontario e dunque di impedirgli di svolgere l'attività.

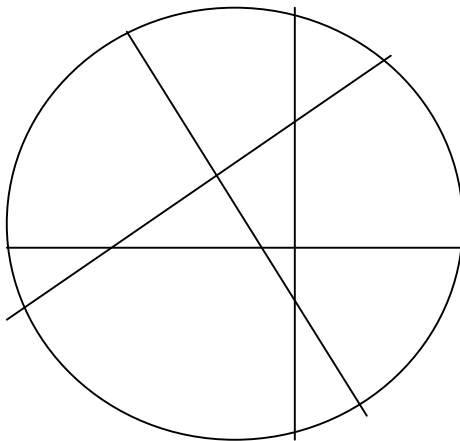
Il comportamento però non deve essere esplicito e quindi si devono dare suggerimenti, consigli, rispondere ad eventuali domande, ecc. del volontario, ma i contributi devono risultare in realtà inutili o del tutto errati. Gli interventi possono riguardare anche altri temi ed essere di distrazione piuttosto che stimolare la concentrazione. Ci si può muovere nella stanza e chiacchierare col vicino. Non si può toccare niente di quanto sta sul tavolo del volontario. Nel tempo di esecuzione del compito che verrà comunicato dal conduttore, ognuno deve fare almeno 2 interventi.

**COMPITO-ROMPICAPO**

Dividere un cerchio in 11 parti, anche diverse fra loro, tracciando solo 4 linee rette.



Soluzione (non consegnare al volontario)



**5B- I TAROCCHI****I - Gr - Com****Materiali:**

- un mazzo di carte dei Tarocchi (sono quelle usate per leggere il futuro; ne esistono di vari tipi, più o meno fantasiose ed elaborate nei disegni);
- fogli di carta, penne e matite in quantità sufficiente per tutti i partecipanti.

**Procedura:**

- a. il conduttore fa estrarre a sorte una carta-tarocco per ciascun partecipante;
- b. spiega quindi che ci sono alcuni minuti per utilizzare la carta considerandola come un fotogramma singolo all'interno del film della propria vita fino a quel momento; essa può riferirsi ad eventi accaduti, a caratteristiche della personalità, a sogni/timori, ecc.;
- c. invita quindi i partecipanti a mostrare la carta estratta ed a presentarsi al gruppo;
- d. alla conclusione di questa fase, il conduttore chiede ai membri del gruppo di mettersi in coppia con una persona che li ha colpiti per qualche motivo: la sentono particolarmente simile a sé; oppure al contrario pare molto diversa e quasi incompatibile; oppure è misteriosa e li incuriosisce; ecc.;
- e. ogni coppia deve poi pescare un'altra carta-tarocco; essa rappresenta un fotogramma del futuro che in qualche misura riguarda la coppia e che la stessa deve ipotizzare nel corso di 5 o 10 minuti;
- f. nuovamente in gruppo, ciascuna coppia mostra l'immagine e illustra la sua interpretazione; in questa fase il gruppo può interagire facendo domande e offrendo il proprio punto di vista su quanto viene comunicato;
- g. l'attività si conclude con una riflessione collettiva su tutte le parti dell'esercizio e sulle emozioni da esso stimulate.

**6B- DIDASCALIE****Gr - Dec - ORG****Materiali:**

- serie di immagini almeno in numero doppio rispetto ai membri del gruppo; a seconda dell'età degli utenti possono essere:
  - disegni dei fumetti
  - fotografie di paesaggi, persone, edifici, ecc. che possono essere ricavate da riviste e giornali
  - fotografie raccolte e preparate dal conduttore su un luogo ed i residenti nel corso del tempo
  - fotografie portate dai partecipanti, massimo cinque ciascuno, relative ad un periodo della loro vita
- fogli di carta di formato A3
- colla, pennarelli, biro e matite.

**Procedura:**

- a. il conduttore fa estrarre un paio di immagini a ciascun membro del gruppo e dà 5/10 minuti perché le preparino come per una mostra, incollandole su un foglio bianco e scrivendo una didascalia adeguata ad illustrarle; se le foto sono portate dai partecipanti, ciascuno procede con le proprie secondo le istruzioni precedenti;
- b. successivamente il gruppo si riunisce ed il conduttore spiega che il nuovo compito è quello di predisporre una mostra dove tutte le immagini trovino posto: ci sono 30/45 minuti di tempo. Il gruppo può organizzarsi come crede per raggiungere l'obiettivo, tenendo conto di un'unica regola: nessuno può agire da solo senza considerare gli altri (quindi non è possibile che ogni partecipante metta le sue immagini dove vuole e che il filo conduttore della mostra sia l'assoluta casualità);
- c. allo scadere del tempo, la mostra viene illustrata al conduttore che può fare domande in merito;
- d. quindi seguono 30 minuti di riflessione su tutte le fasi dell'attività, ivi compresa l'organizzazione del lavoro all'interno del gruppo.

**7B- IL GIOCO NUOVO****Gr - Dec - ORG - Com****Materiali:**

- carte da gioco in colori diversi, uno per i personaggi, uno per le azioni/eventi, ed uno per gli scenari;
- carta, penne, matite, per i partecipanti del gruppo;
- fogli di carta da pacco o di lavagna di carta + pennarelli a punta grossa;
- forbici, colla, cartoncini colorati, carta trasparente autoadesiva di vari colori, pennarelli a punta fine di vari colori, nastro adesivo colorato e altro materiale di cancelleria.

**Procedura:**

- a. il conduttore deve preparare innanzi tutto, prima dell'attività, le carte da gioco che hanno lo scopo di stimolare e facilitare l'esecuzione del compito. Tali carte vanno ricavate trascrivendo su dei cartoncini rettangolari (40 per ogni categoria) le parole-stimolo delle categorie Personaggi, Azioni/eventi, Scenari. Va precisato che il conduttore può adattare al suo gruppo gli stimoli, modificandone la quantità (possono essere meno o più di 120 in totale) e la qualità (può sostituire alcune variabili con altre all'interno della stessa categoria);
- b. quindi fa pescare ad ogni partecipante tre carte (una per colore/caratteristica) e spiega che esse rappresentano opportunità e non obblighi, cioè il gruppo può utilizzarle tutte, solo alcune, nessuna nella realizzazione dell'attività;
- c. poiché le carte estratte a sorte servono principalmente come stimolo per la fantasia e la creatività, il conduttore invita i partecipanti a mostrarle e a disporle in modo che siano visibili a tutti (10/20 minuti); inoltre invita il gruppo ad usare il materiale di cancelleria disponibile, se gli può essere utile in questa fase;
- d. quindi spiega che il compito del gruppo è quello di ideare un nuovo gioco: sono qui possibili alcune varianti in relazione al tempo disponibile. Se il gruppo ha un incontro di 90 minuti, l'obiettivo sarà quello di elaborare soltanto un'idea comprensibile del gioco; se si hanno due unità di lavoro, il gioco dovrà essere scritto, con le regole ed uno schizzo del piano di gioco; se si ha una giornata intera o più tempo, si dovrà costruire un prototipo del gioco;
- e. durante lo svolgimento del compito le carte vanno utilizzate per creare nuove idee; per esempio il puzzle di colori può

essere utilizzato per creare un piano di gioco che varia ogni volta in rapporto al numero di giocatori (4 giocatori - 4 colori - 4 cartoncini per ciascuno// 10 giocatori - 10 colori - 10 tessere per ciascuno) e che gli stessi devono comporre accostando le varie tessere; topolino potrebbe essere un segnaposto oppure uno dei personaggi del gioco di ruolo; premi e penalità potrebbero essere il contenuto del gioco: devi partire dal punto "A" e arrivare al punto "Z" facendo tappa in caselle di colore sempre diverso da quella in cui si è arrivati; se si sbaglia si ha una penalità mentre se si arriva primi al traguardo si ha un premio;

- f. nel caso venga costruito il prototipo del gioco, si procede al suo collaudo (cioè si prova a giocare una partita, o almeno qualche "giro");
- g. infine si discute col conduttore su ogni fase dell'attività, facendo una valutazione sia sul processo adottato, sia sui risultati ottenuti.

## PERSONAGGI

Paninaro	Politico	Extraterrestre	Venditore
Fantasma	Mafioso	Pittore	Mendicante
Postino	Folletto/gnomo	Drago	Cavaliere
Robot	Mago	Astronauta	Strega
Robespierre	Cesare	Lorenzo il Magnifico	Caterina di Russia
Alessandro Magno	Cavour	Elisabetta di Inghilterra	Agrippina
Zorro	Gastone	Paperina	Clarabella
Tex Willer	Snoopy	Mafalda	Biancaneve
Achille	Robin Hood	Tom Sawyer	Sandokan
Icaro	Ercole	Cassandra	Elena di Troia

## AZIONI & EVENTI/regole di gioco

Imprevisti	Scambiare	Perdere un turno	Scegliere
Probabilità	Comprare/vendere	"Scavalcare"	Cooperare
Prove da superare	Acquisire/perdere punti	"Accerchiare"	Dividere
Penalità	Usare un codice	"Mangiare"	Elencare
Tirare a sorte	Attaccare/difendere	Muovere a "L"	Imitare
Indovinelli	Simulare	Completare	Cantare
Premi	Associare	Scambiare	Esercizi sportivi
Percorsi obbligati	Collegare	Costruire	Riprodurre
Puntare "beni"	Avanzare/retrocedere	Handicaps	Ricomporre
In coppia	Muovere in tutte le direzioni	Direttore di gioco	Giudici

**SCENARI/tavole di gioco**

Corpo umano	Zoo	Albero	Figure geometriche
Scacchiera	Foresta	Grotta/caverna	Savana
Deserto	Banchisa polare	Oceano	Città
Montagne	Steppa	Viaggio nello spazio	Traversata oceanica
Giro del mondo	Esplorazione di Marte	Avvio di impresa	Luna park
Discoteca	Fotoromanzo	Labirinto	Medio Evo
Impero Romano	Circo	Galassia	Anno 2201
Albergo	Planisfero	Carte da scala 40	Puzzle di colori
Pianta di una città	Supermercato	Circuito di gara	Viaggio nello spazio
Campo di calcio	Castello/feudo	Astronave	Fattoria



**8B- REGOLE DI VITA****I>Gr - Gr - Dec - Com - GRgr**

Materiali:

- le carte "Immagini e parole"

Procedura:

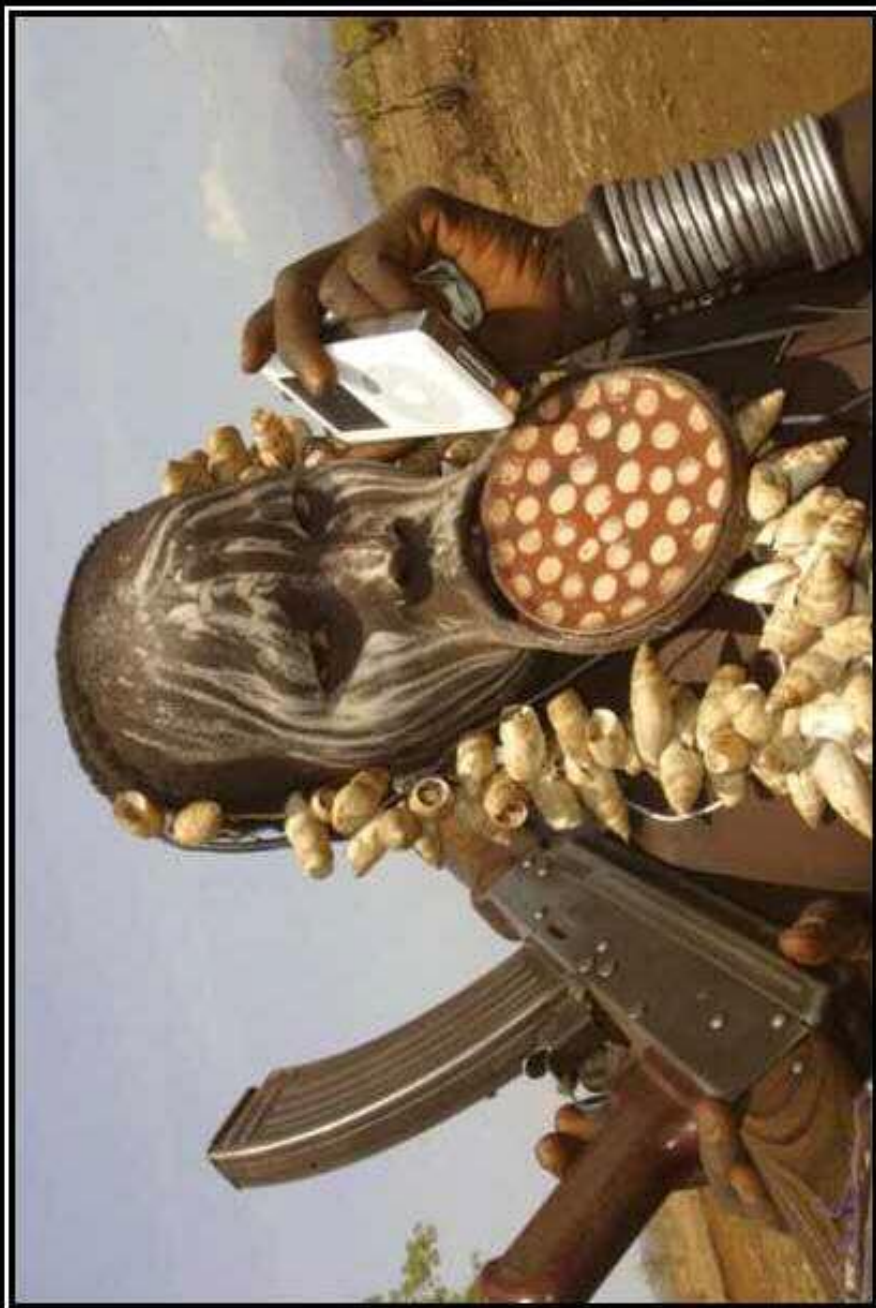
- a. il conduttore in precedenza prepara il mazzo di carte ricavandolo dall'allegato "Immagini e parole"; può variare le dimensioni da una grandezza tipo carte da poker al formato A4; può riprodurle su cartoncino che poi plastifica per non sciuparle, oppure su dei lucidi che utilizza con la lavagna luminosa, ecc., a seconda di come vuole usare questo strumento;
- b. l'attività è indicata per gruppi di lunga durata, nei quali il confronto e la discussione siano il motivo conduttore degli incontri; in questo caso ad ogni incontro si estrae una carta-stimolo che diventa l'argomento su cui ognuno esprime le proprie idee e riflessioni;
- c. è anche possibile far estrarre a sorte a ciascun partecipante una carta, e poi lasciare qualche minuto (da 5 a 15) per trovare tre motivi per i quali si è d'accordo con l'affermazione e altrettanti per i quali si è contrari; quindi i membri del gruppo sono invitati a mostrare la carta estratta ed a mettere in comune le proprie elaborazioni, avviando una discussione di gruppo sulla questione;
- d. si può farne un decisorio; per esempio, il conduttore – utilizzando una lavagna luminosa – mostra al gruppo le immagini (tutte o una selezione predisposta in rapporto al tipo di destinatari) e per ciascuna chiede se il gruppo è d'accordo o no con ciò che vi è espresso; quindi passa all'immagine successiva se tutti sono d'accordo fra loro (sia che tutti concordino con quanto affermato o siano del tutto contrari) e se invece ci sono posizioni diverse, chiede al gruppo di discutere per arrivare all'unanimità; per svolgere il compito il tempo disponibile è quello restante per l'incontro in atto. Se la decisione viene presa in fretta e rimane altro tempo, il conduttore riprende a mostrare immagini finché nel gruppo c'è disaccordo: nuovamente invita il gruppo a dibattere fino a trovare una posizione comune. Il tempo disponibile sarà sempre più breve e questo renderà difficile lo svolgimento del compito. Il conduttore deve riservare mezz'ora per riflettere col gruppo sul processo decisorio e sulle emozioni che hanno attraversato i partecipanti durante ogni fase dell'attività;

- e. in grande gruppo, l'attività può essere utilizzata per far discutere e per sperimentare il processo decisionale anche senza la presenza di un conduttore. Si possono utilizzare percorsi diversi a seconda che si voglia considerare l'organismo macro o che si intenda lavorare in situazioni micro con unità-sottogruppo l'insieme delle quali costituisce il grande gruppo.
- Nel primo caso si rimanda alla metodologia detta "phillips 6 x 6" che si basa su un grande gruppo composto da 36 persone. Nel primo stadio di lavoro, i partecipanti vengono suddivisi casualmente in 6 gruppi ciascuno di 6 membri. Nel secondo stadio si riformano 6 gruppi in ognuno dei quali c'è un membro dei 6 gruppi precedenti. Nel terzo stadio i 6 responsabili/rappresentanti dei gruppi precedenti si riuniscono mentre gli altri componenti assistono in silenzio al loro lavoro. Il tempo a disposizione per ogni stadio è di 30 minuti ed il compito è sempre lo stesso: individuare fra le 10 carte uguali per tutti – magari scelte dal conduttore fra quelle che si ritengono le più controverse – le 5 su cui il gruppo si trova d'accordo. La decisione a cui si perviene è il "distillato" della posizione di ciascun membro.
  - Nel secondo caso il grande gruppo si divide ugualmente in più gruppi, in proporzione al numero complessivo dei partecipanti; i gruppi così composti, lavorano per tutto il tempo disponibile sia che debbano discutere o decidere in merito alle immagini-stimolo che gli sono state consegnate. Sono solo due i momenti collettivi: il primo, di avvio, che serve per dividere in gruppetti il grande gruppo e per informare su compiti e regole di lavoro; il secondo, a conclusione, per riportare a tutti una sintesi del lavoro fatto e per riflettere insieme e commentare il processo a cui si è partecipato.

## **CARTE “IMMAGINI E PAROLE”**



**STAI VICINO**  
Passa più tempo con quelli che ami



# NON CONCIARTI

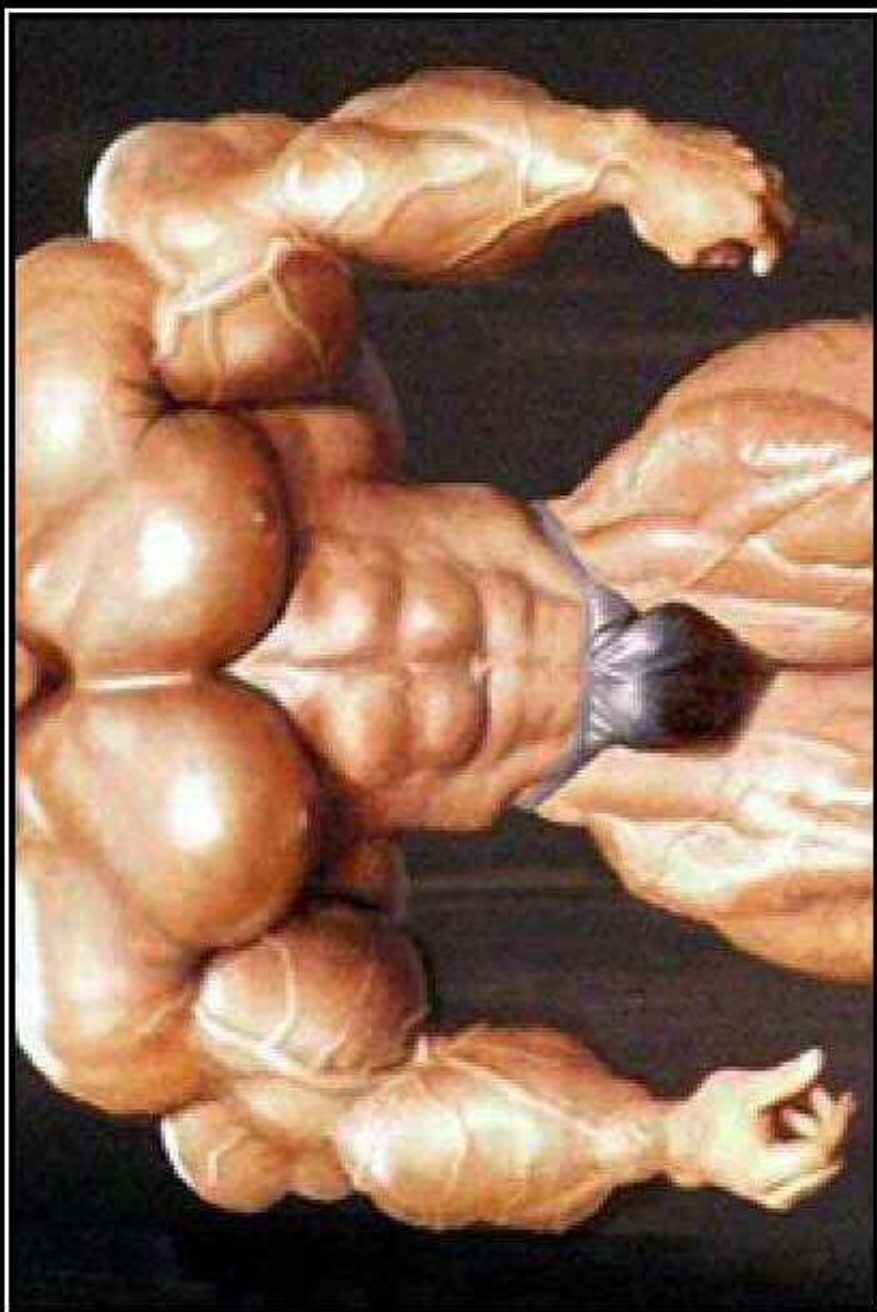
Ama le cose semplici



## Quando vuoi qualcosa, chiedila

Il peggio che puoi ottenere è un "NO"





**NON STARE**

*e stai lontano dagli steroidi*



# NON INSISTERE

Impara a capire quando smettere





# mangia meno

Il segreto per dimagrire è molto semplice



# Sopporta il dolore

Dolore e piacere vanno insieme



**FAI QUALCOSA DI ECCITANTE**

**Segui le tue passioni**

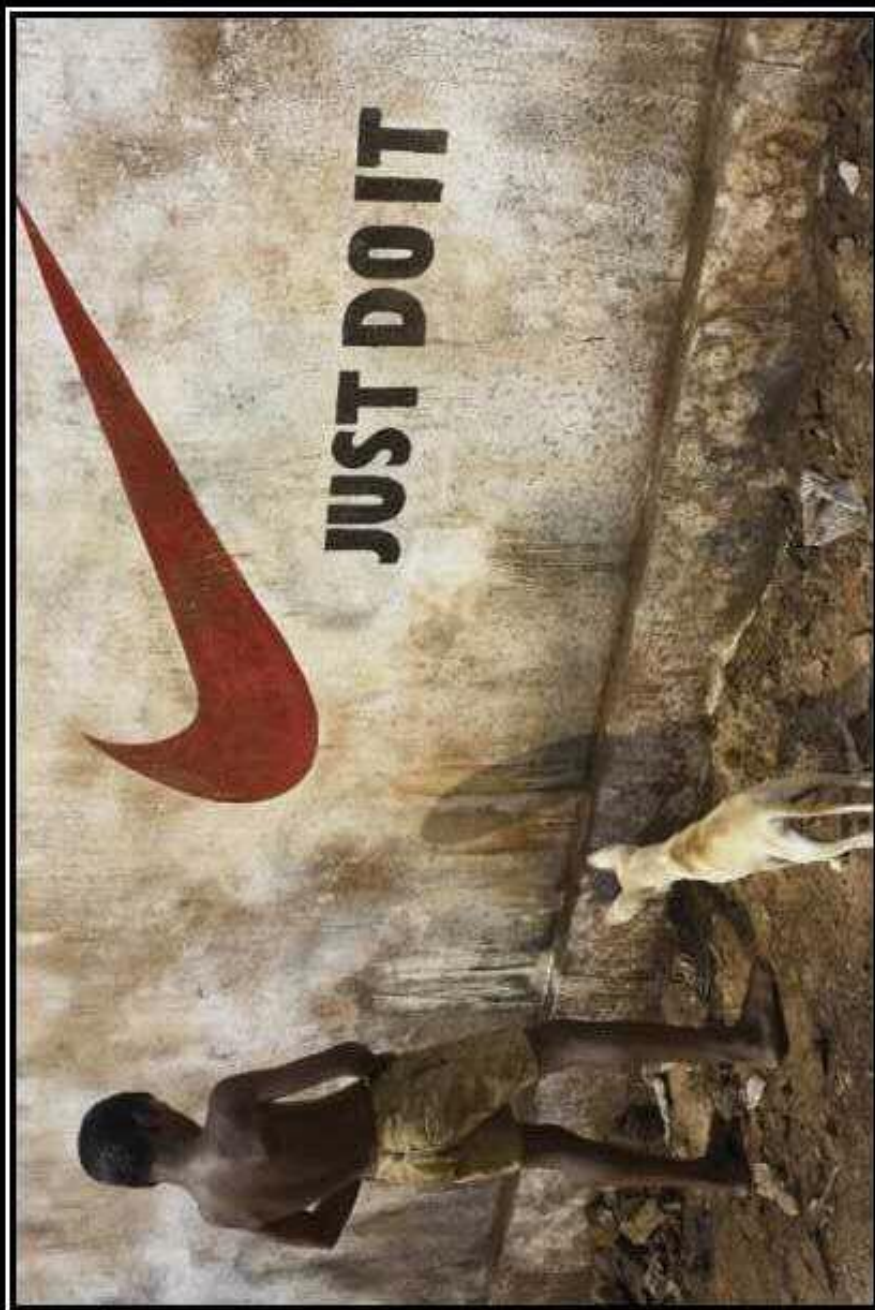
[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# SEI IMPAVIDO

Crea il tuo mondo con coraggio

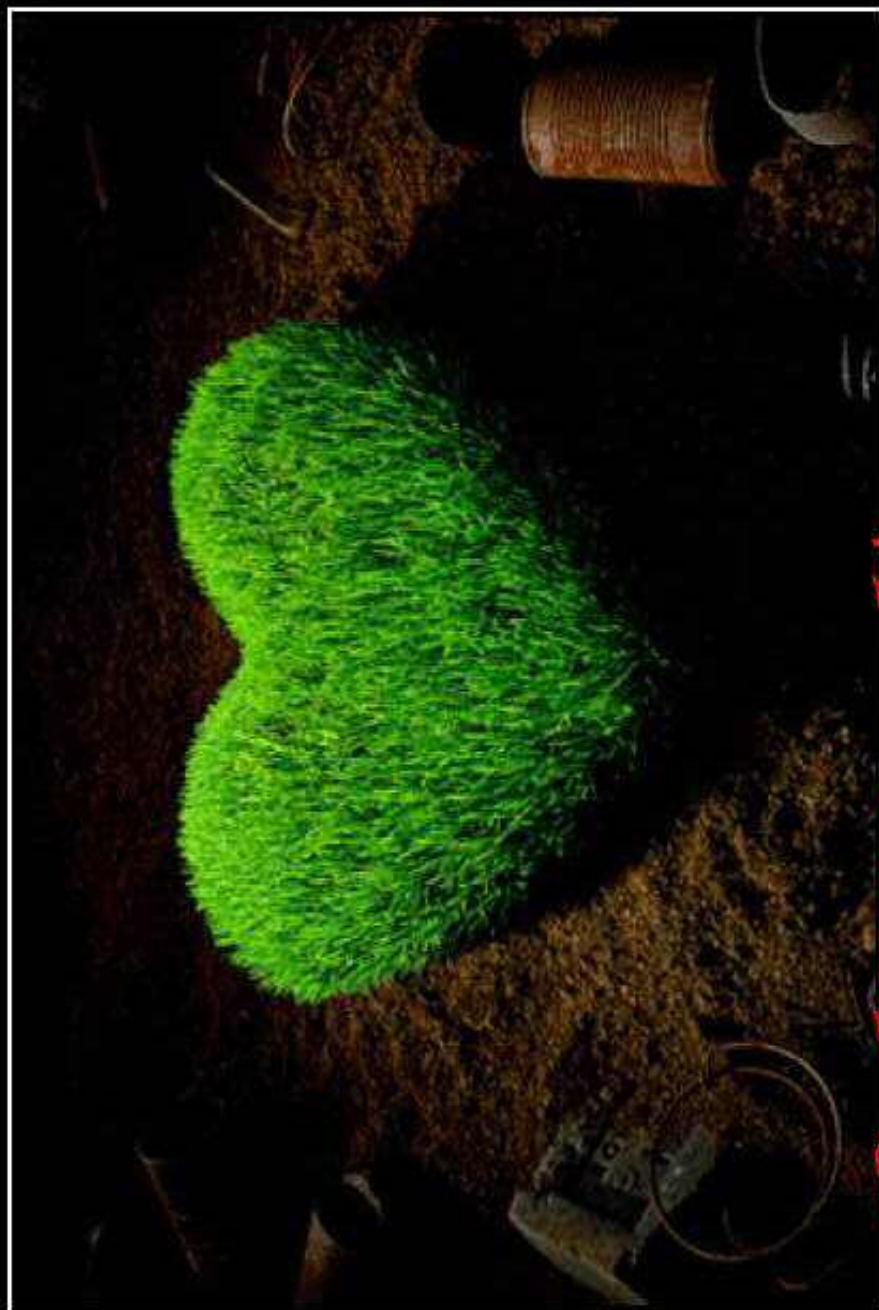


**MACRO POLIS**

Pianificare è un modo per rimandare a domani

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# Coltiva l'amore

I migliori semi sulla terra sono i semi dell'amore

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# DORMI

Il sonno è la miglior forma di meditazione. Ricarica le batterie.

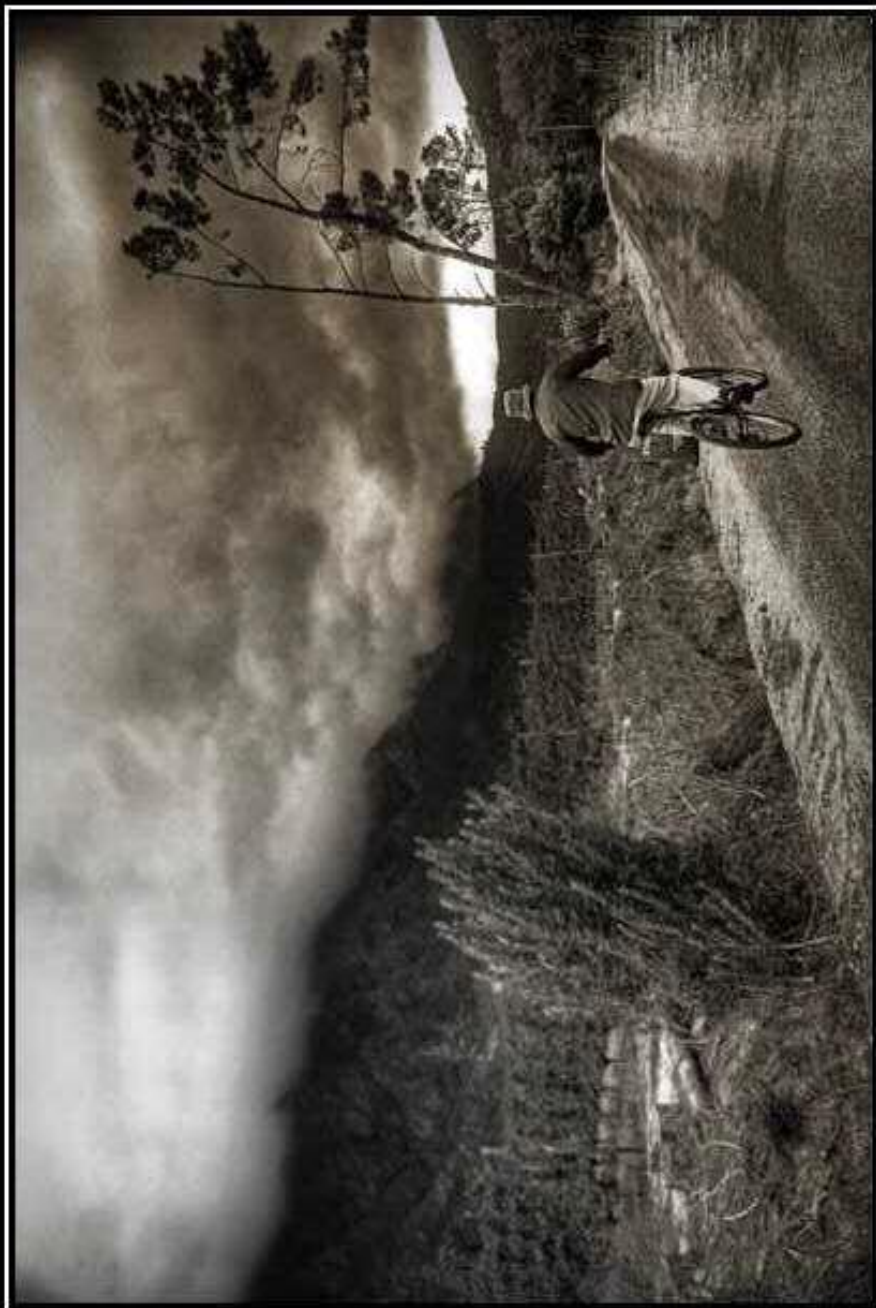


## COMBATTI DURAMENTE

Vale la pena di lottare per qualsiasi cosa che vale la pena di ottenere

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# AFFRONTA LE TEMPESTE

Anche loro fanno parte della vita

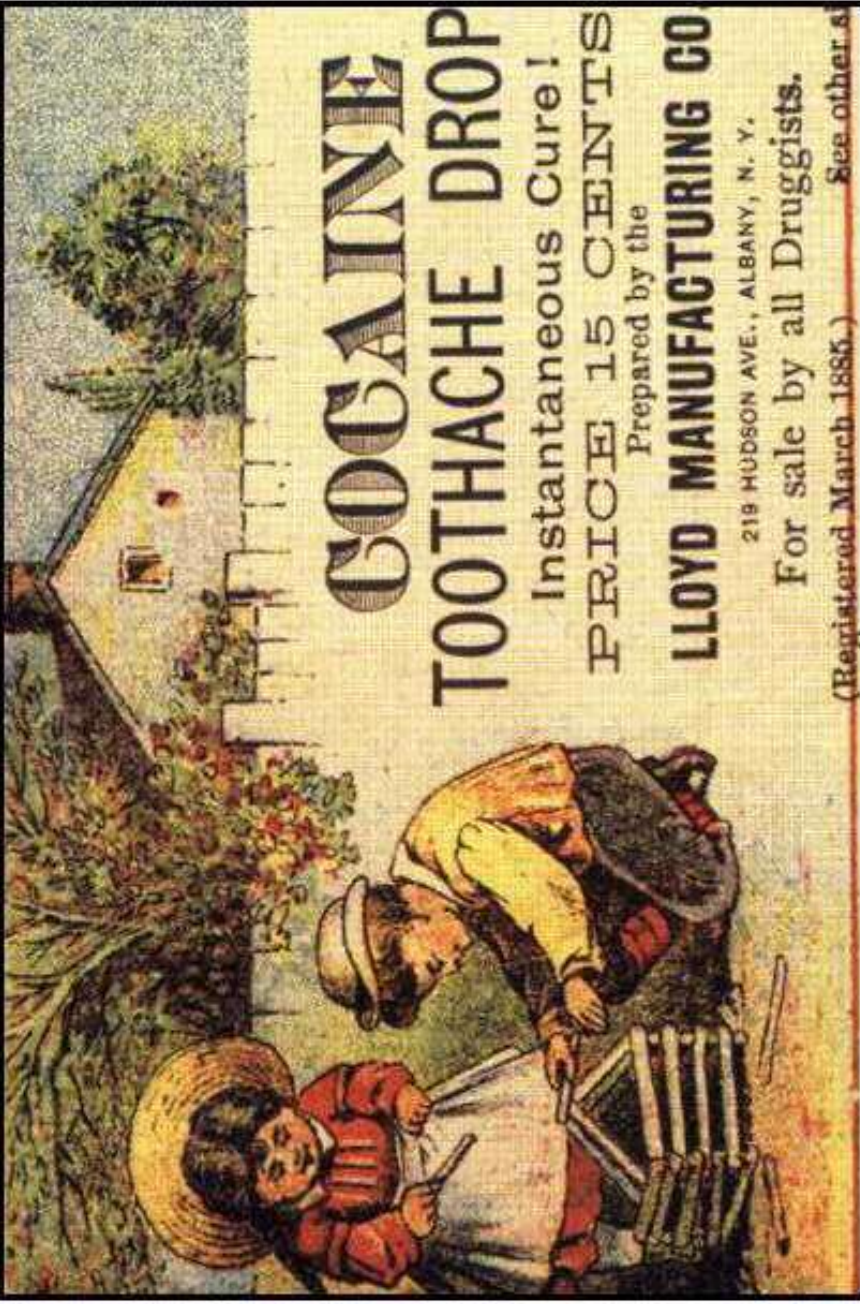


# DAI

Il miglior modo per ricevere è quello di donare ad un' altra persona

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





**COCAINE**  
**TOOTHACHE DROP**  
 Instantaneous Cure!  
**PRICE 15 CENTS**  
 Prepared by the  
**LLOYD MANUFACTURING CO.**  
 219 HUDSON AVE., ALBANY, N. Y.  
 For sale by all Druggists.  
 (Registered March 1885.) See other ad.

**ATTENZIONE ALLA**  
**MEDICINA ALTERNATIVA**  
 Alcune medicine funzionano, altre no



**VAI PER LA TUA STRADA**  
**Liberati da tutte le catene**

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# SEI CREATIVO

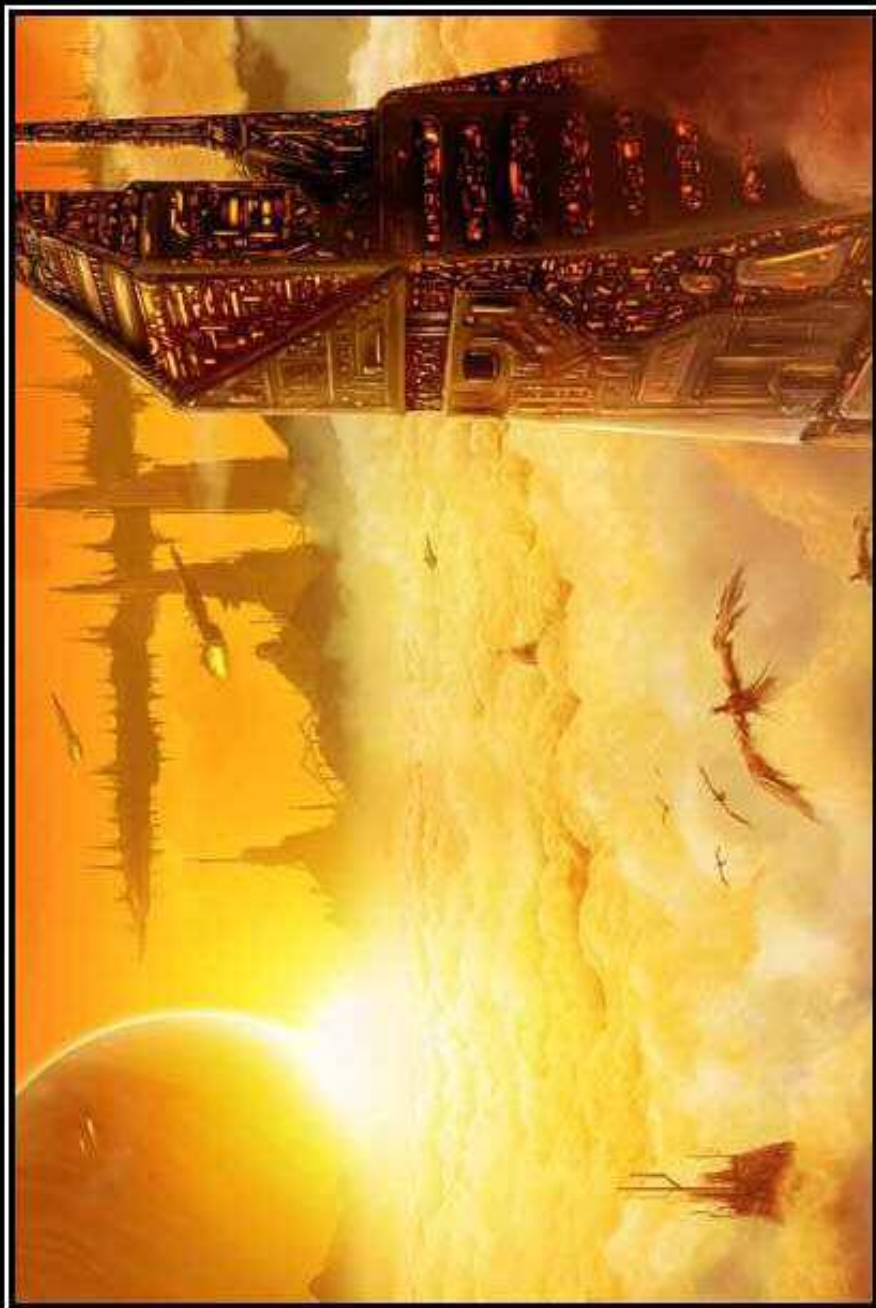
Le catene sono solo nella tua mente



# TROVA SPAZIO

**Non stare nella folla. Muoviti e respira.**

[www.nacropolis.org](http://www.nacropolis.org)



# IMMAGINA

Libera la tua creatività

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# Stai qui ed ora

*Sii dove sei, nel momento in cui sei.*





# GODI DEI PIACERI SEMPLICI

I migliori piaceri della vita non costano niente.

[www.macropeleis.org](http://www.macropeleis.org)



# NON SEGUIRE LA FOLLA

Prendi il sentiero meno affollato, e farai la differenza



**CONSERVATI!**

**Non distrarti. Specie quando sei con la tua donna.**





**TIENI GLI OCCHI APERTI**  
Tieni d'occhio gli amici e i nemici



**Non drogati**  
Non diventare schiavo della chimica



# SII TENERO

Irradia amore e cura

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# SII TE STESSO

*Tu vali per come sei*

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# Dimentica i tuoi errori

Nessuno è perfetto

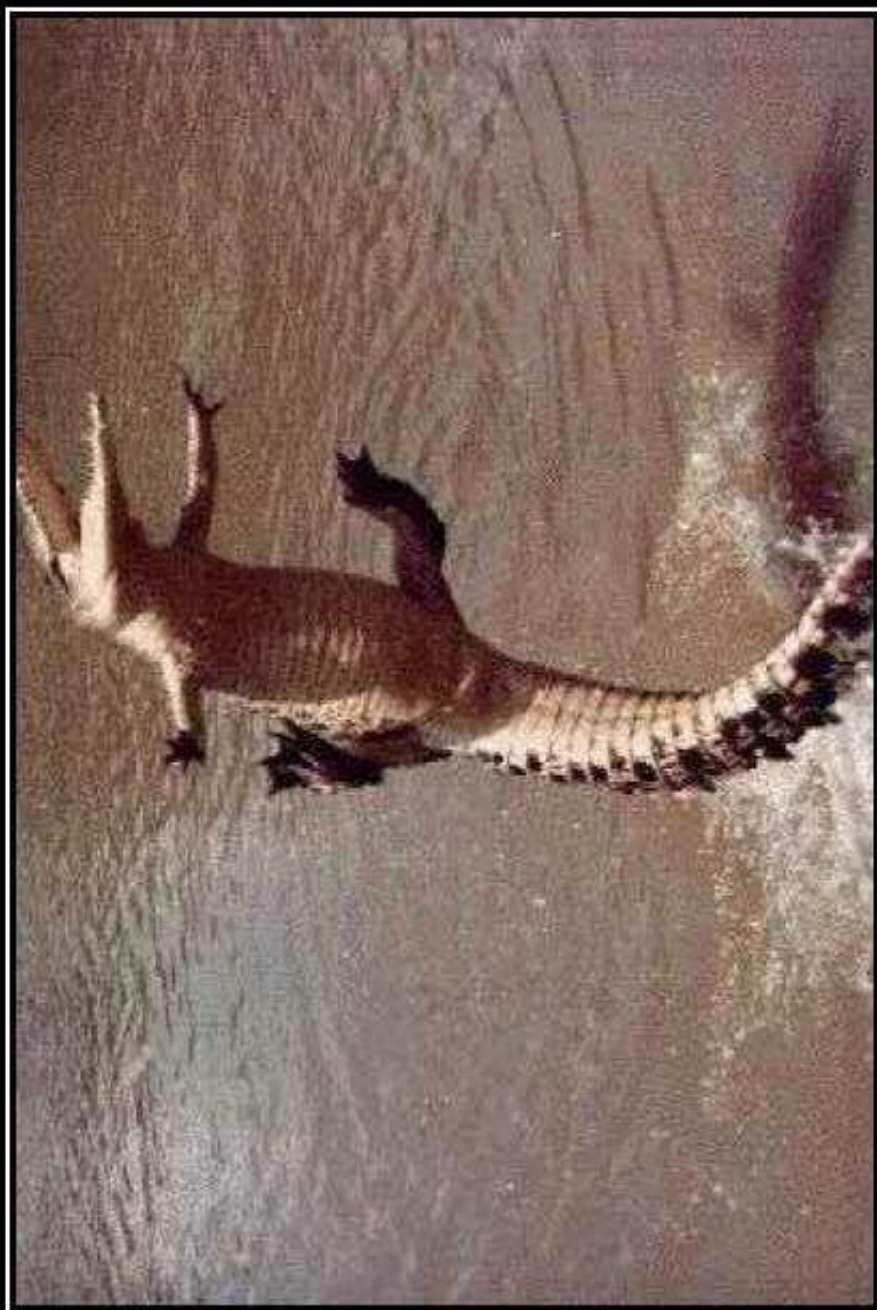
[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# FAI SILENZIO

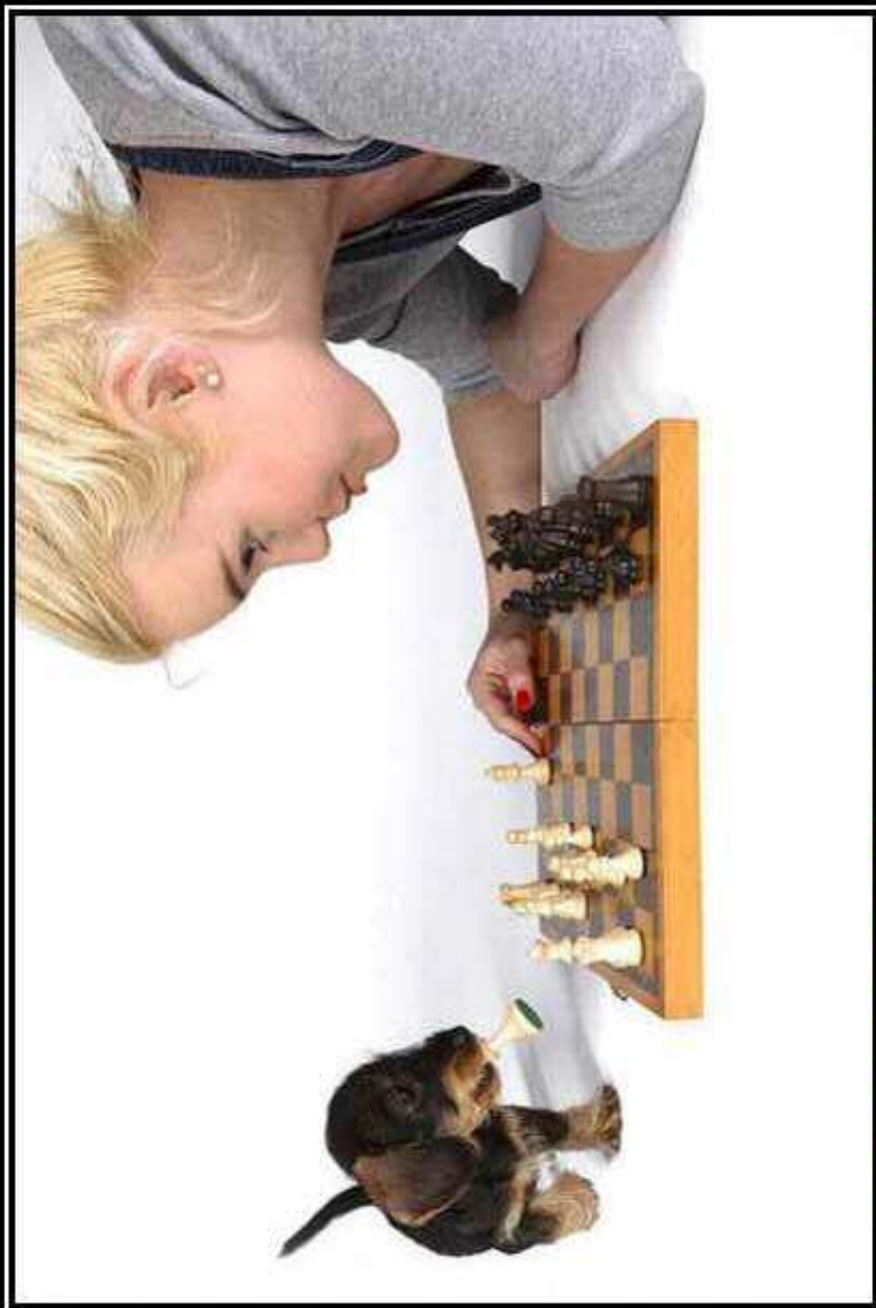
Osserva lo splendore della natura intorno a te.



# SALTA DI GIOIA

Festeggia i tuoi successi.

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



**PARTECIPA AL GIOCO**  
La vita è un gioco. Se non giochi, perdi.



# **Mantieni il segreto**

**Le relazioni si basano sulla fiducia.**

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





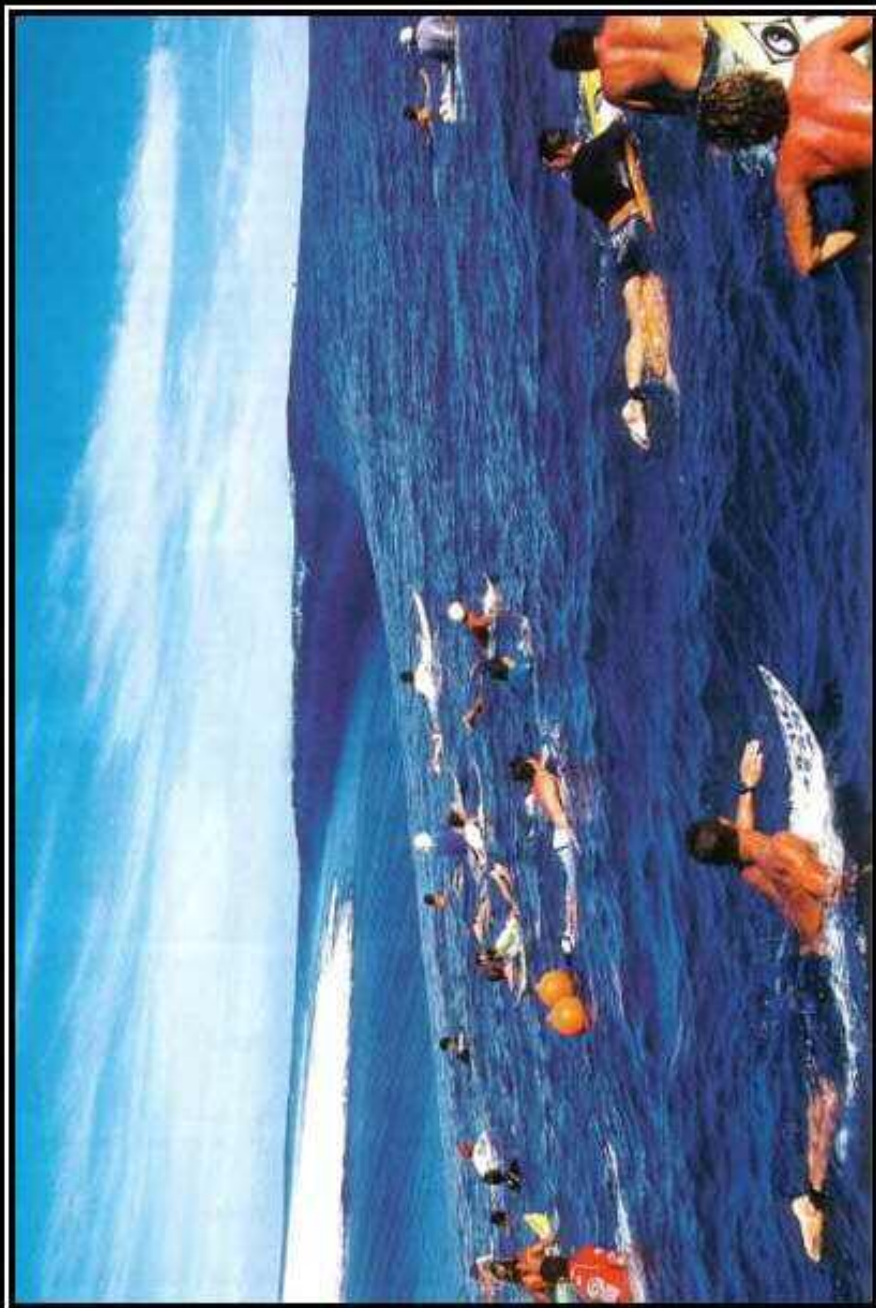
**Nella tragedia, cerca la bellezza.**  
*Anche nel dolore, il mondo è pieno di bellezza.*



# SVEGLIA !!

Non sonnecchiare sulla vita. Impegna il mondo...

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)

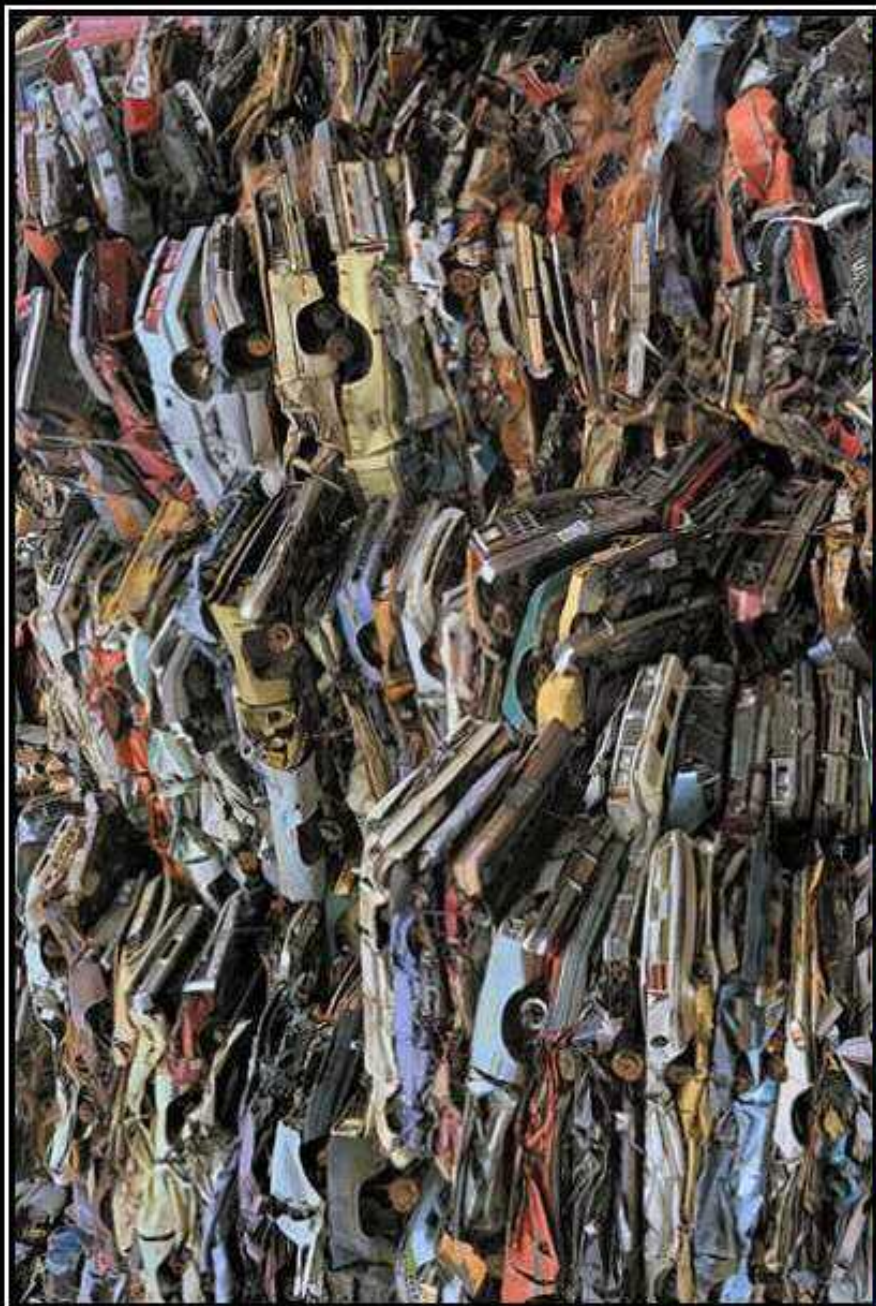


# CAVALCA L'ONDA

Costruisci la tua occasione cavalcando le onde giuste.

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



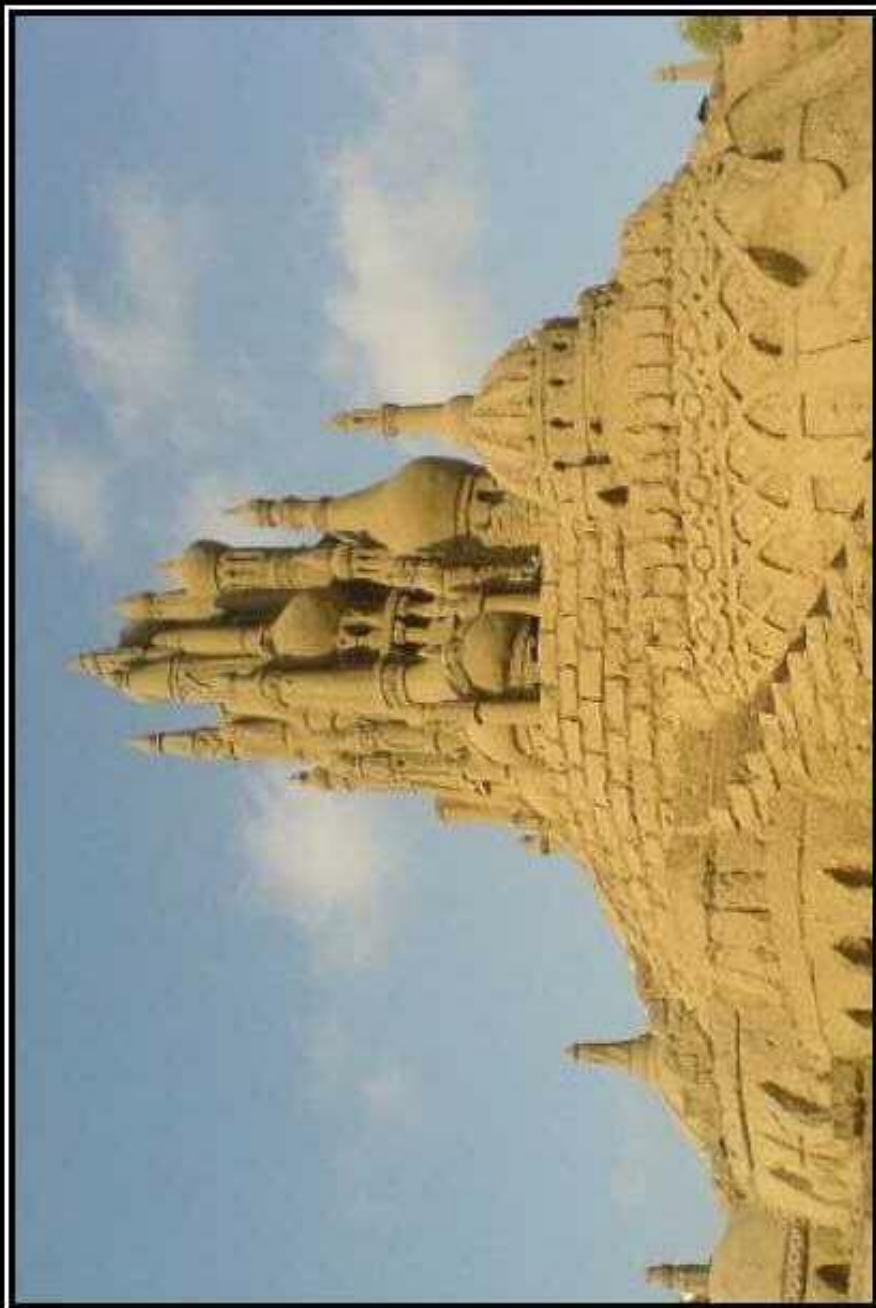


# MACROPOLIS

Molti oggetti non ti rendono più felice, ma rendono la terra meno felice.

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)

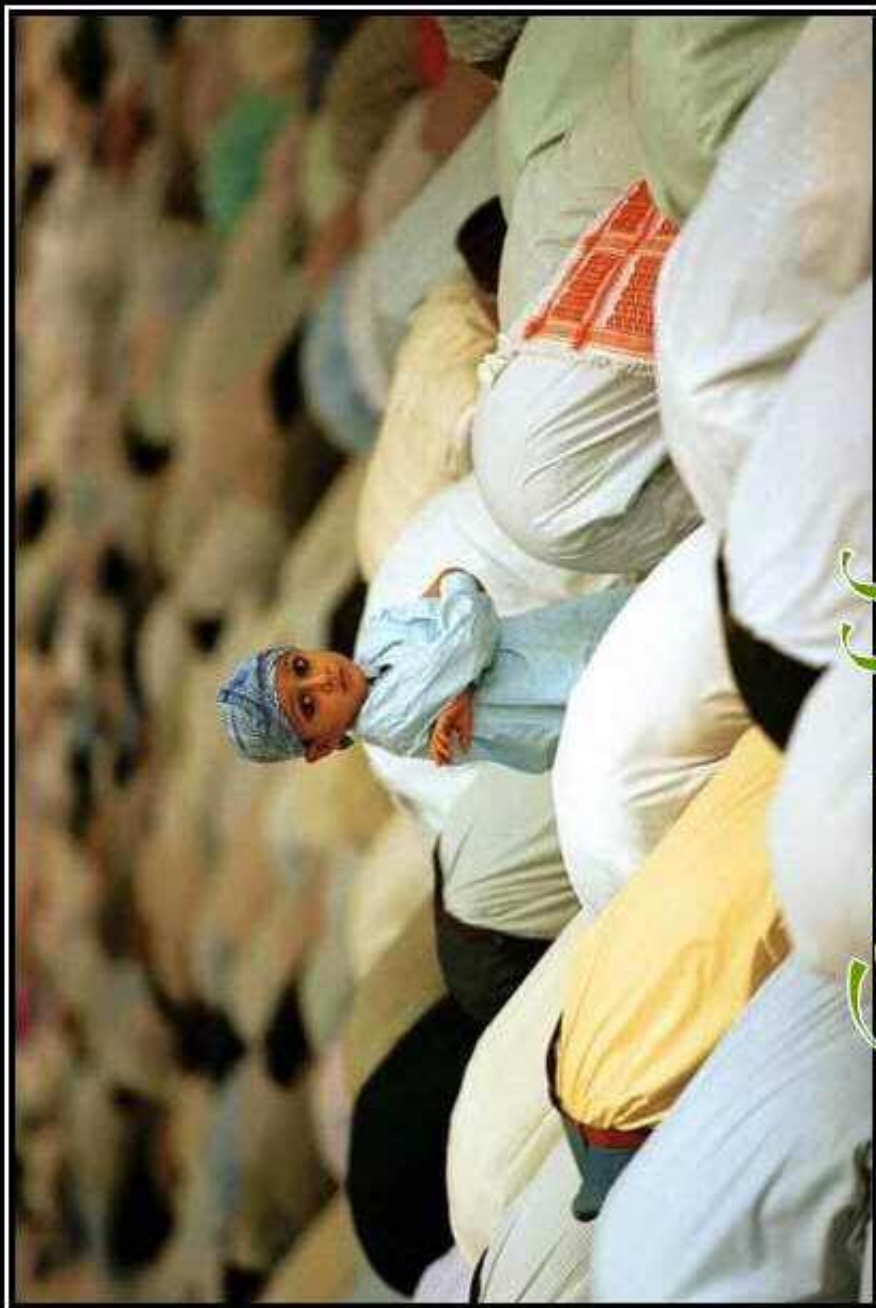




# FALLO BENE

Qualsiasi cosa tu faccia, falla meglio che puoi.

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



*Sii differente*  
Sfida qualsiasi cosa lo meriti.



# LIBERTÉ

Vivi ad ama a modo tuo

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)

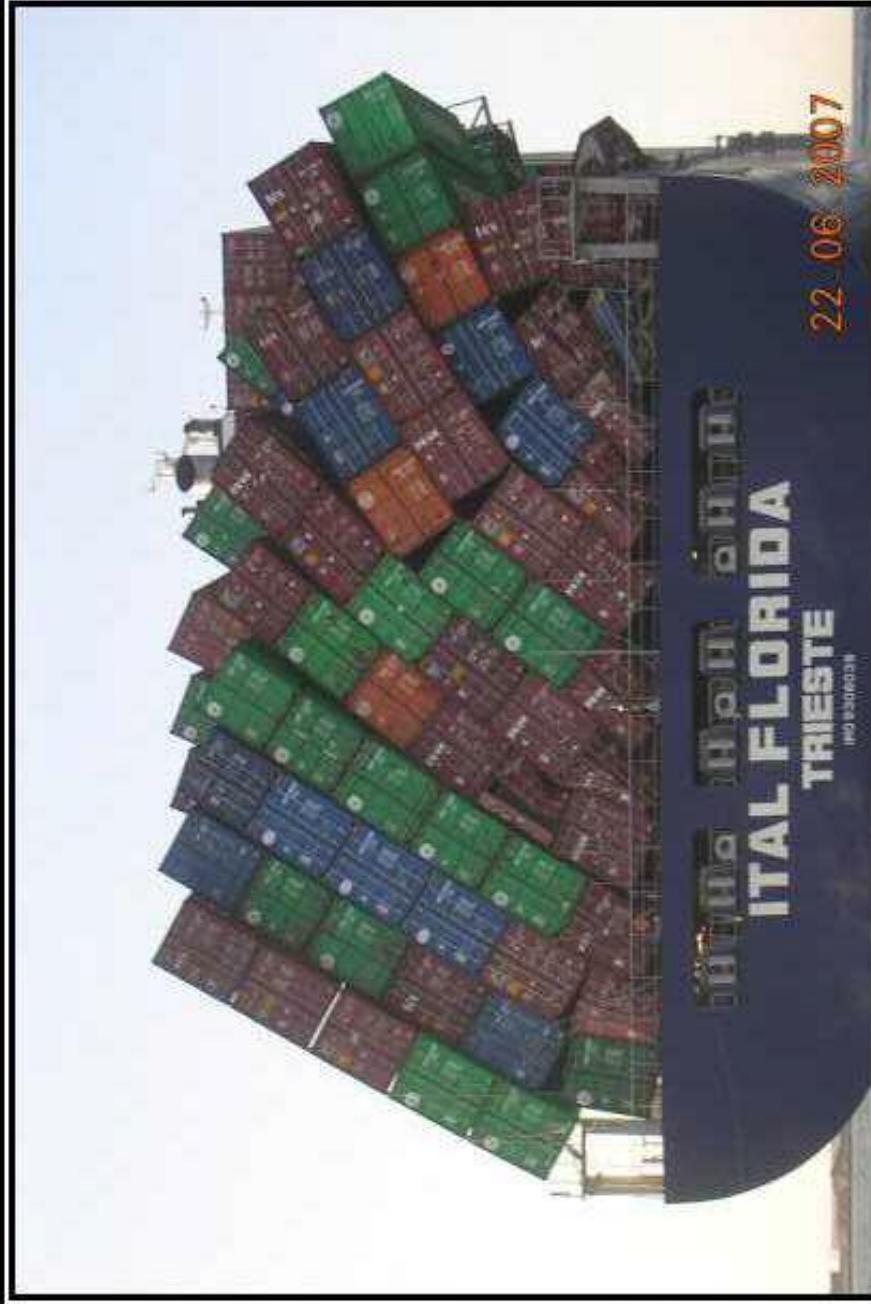




# SEGUI I TUOI SOGNI

Solitamente, il solo che può fermarli, sei tu

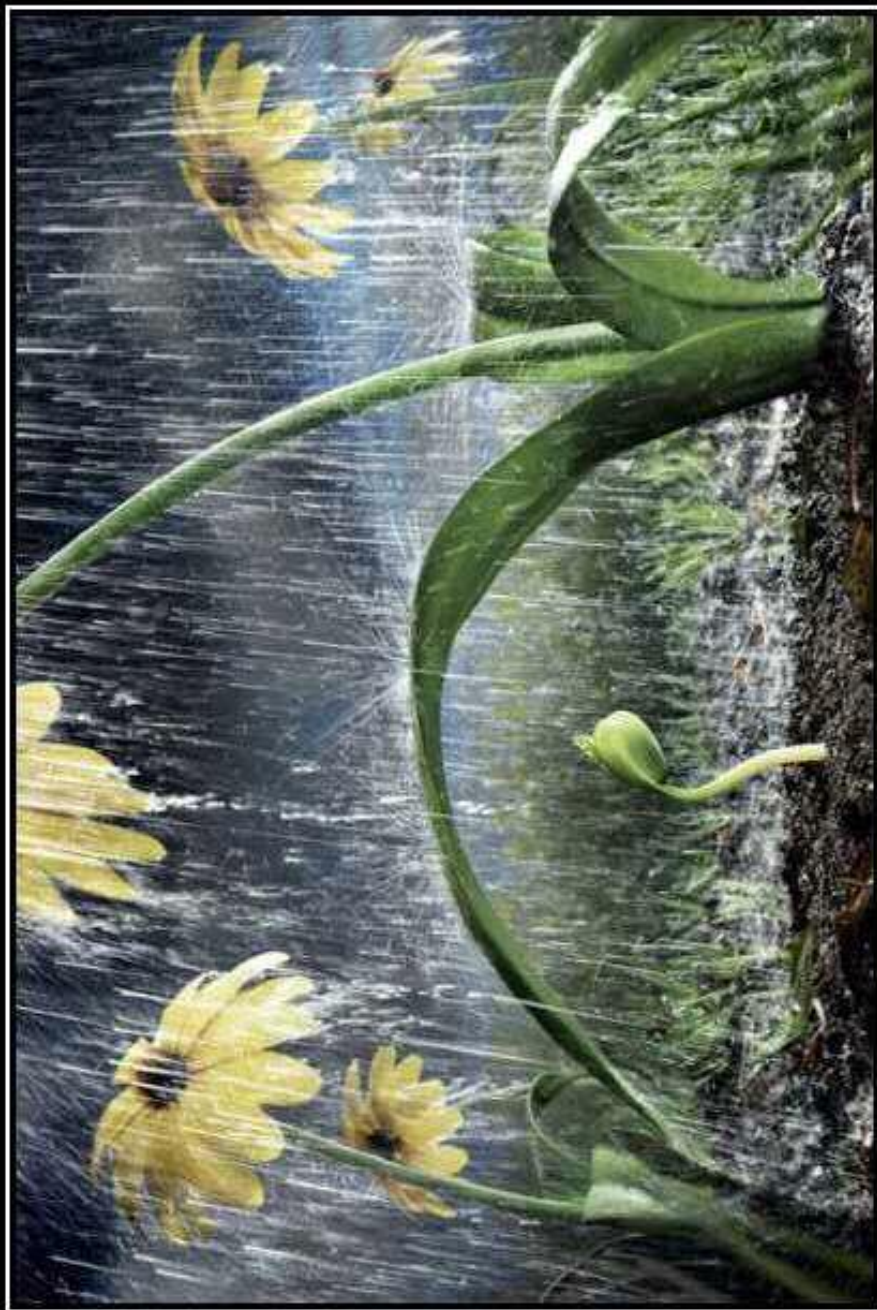
[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# Lavora di meno

Non stressarti

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# NUTRITI

Dai a te stesso quello che serve per crescere

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# APPREZZA LA BELLEZZA

Anche se devi cercare lontano per trovarla

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# TROVA TEMPO PER TE STESSO

Allontanati dal fare e cerca di essere

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# LAVORA INSIEME

Una buona squadra è più potente della somma dei suoi membri

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# CAMBIA PROSPETTIVA

Le cose possono sembrare migliori da un altro angolo

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# TROVATI UN MENTORE

Impara da qualcuno che può farti crescere

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)

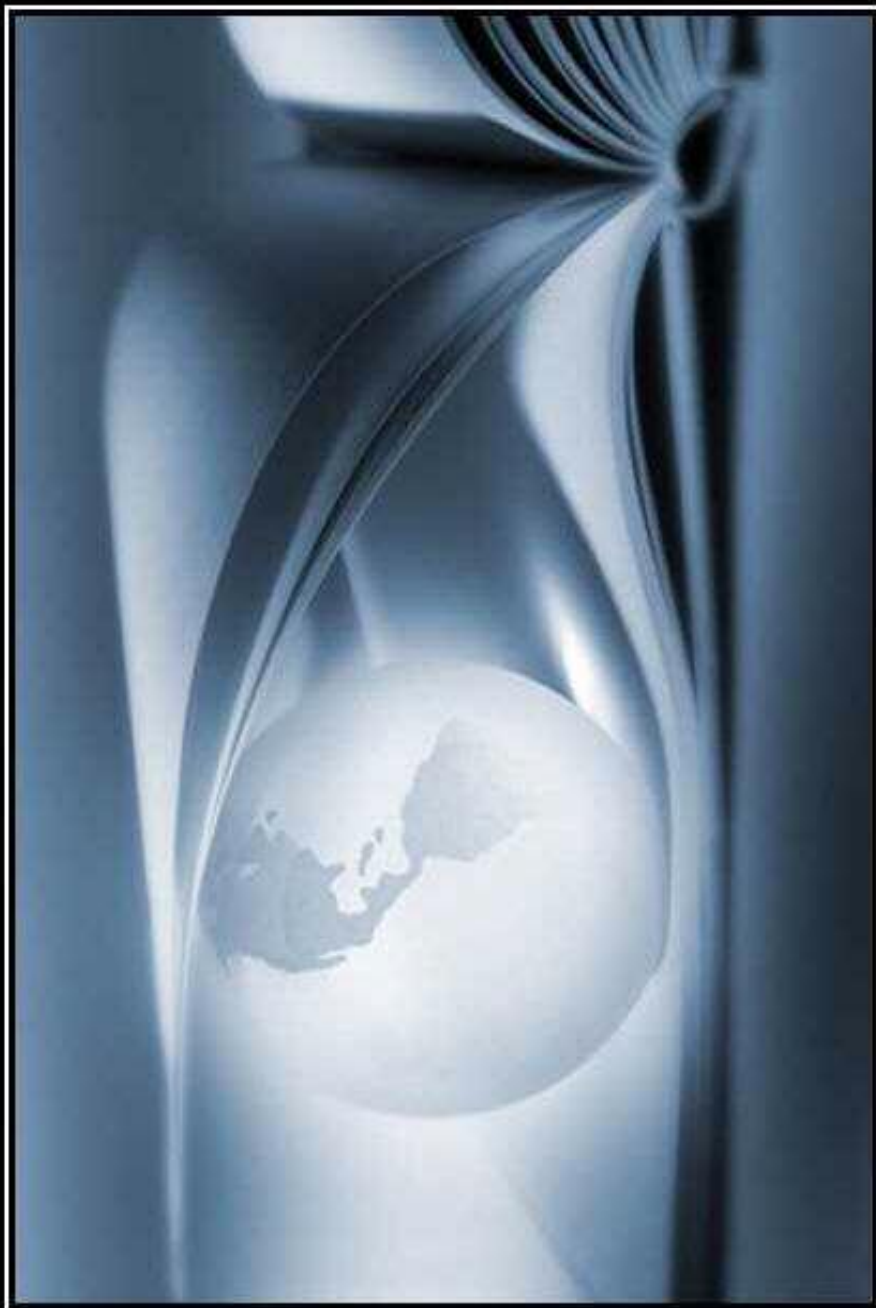


# CORRI

Ma sappi quando fermarti

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# LEGGI DI PIU'

La conoscenza è potere

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



# ALLEGGERISCI IL TUO CARICO

Il tuo corpo ti ringrazierà

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



**VOILA**  
Veleggia sopra la folla

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)

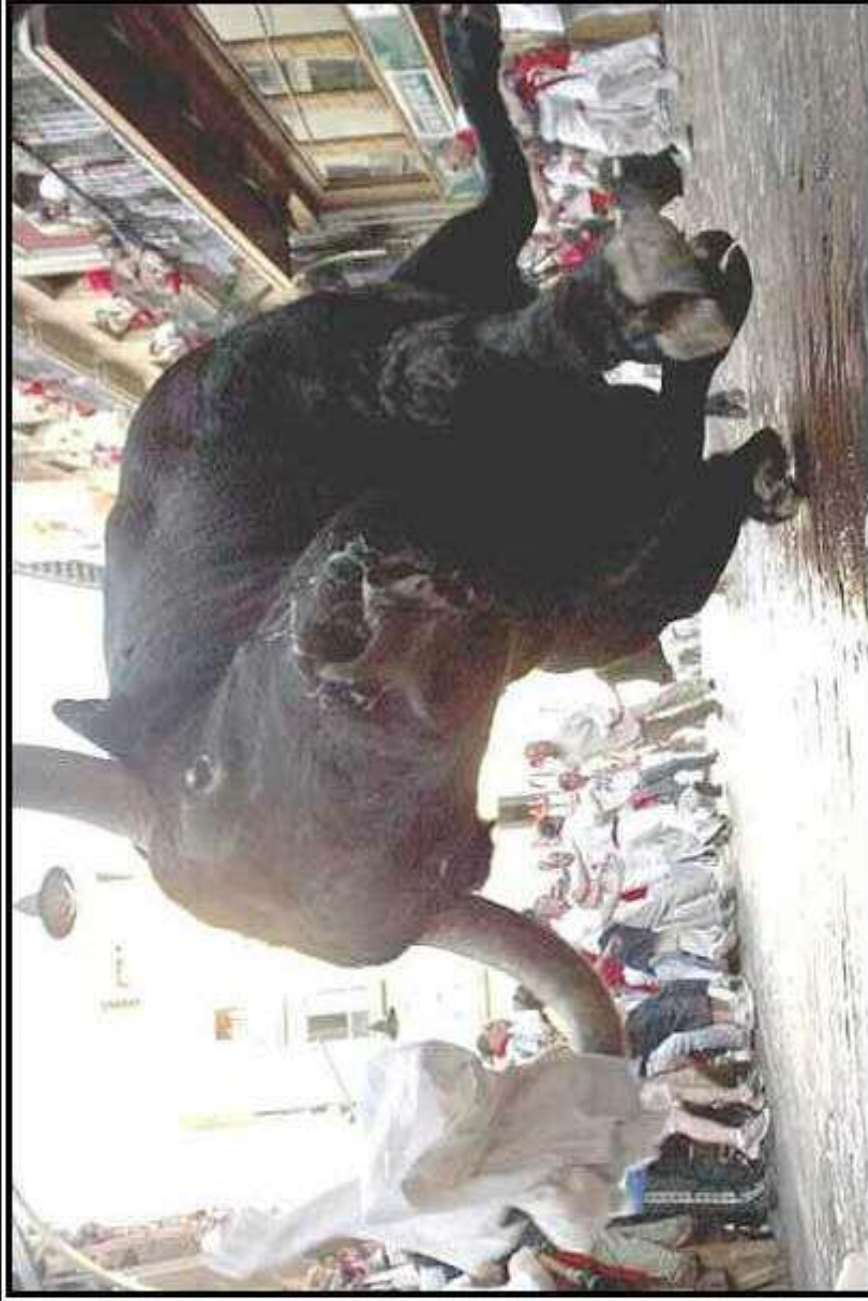




## **SUPERA LE DIVISIONI**

**Ama tutti, e supera i pregiudizi**

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



**PENSA IN FRETTA**  
Quando non c'è tempo per la logica, usa l'istinto

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)

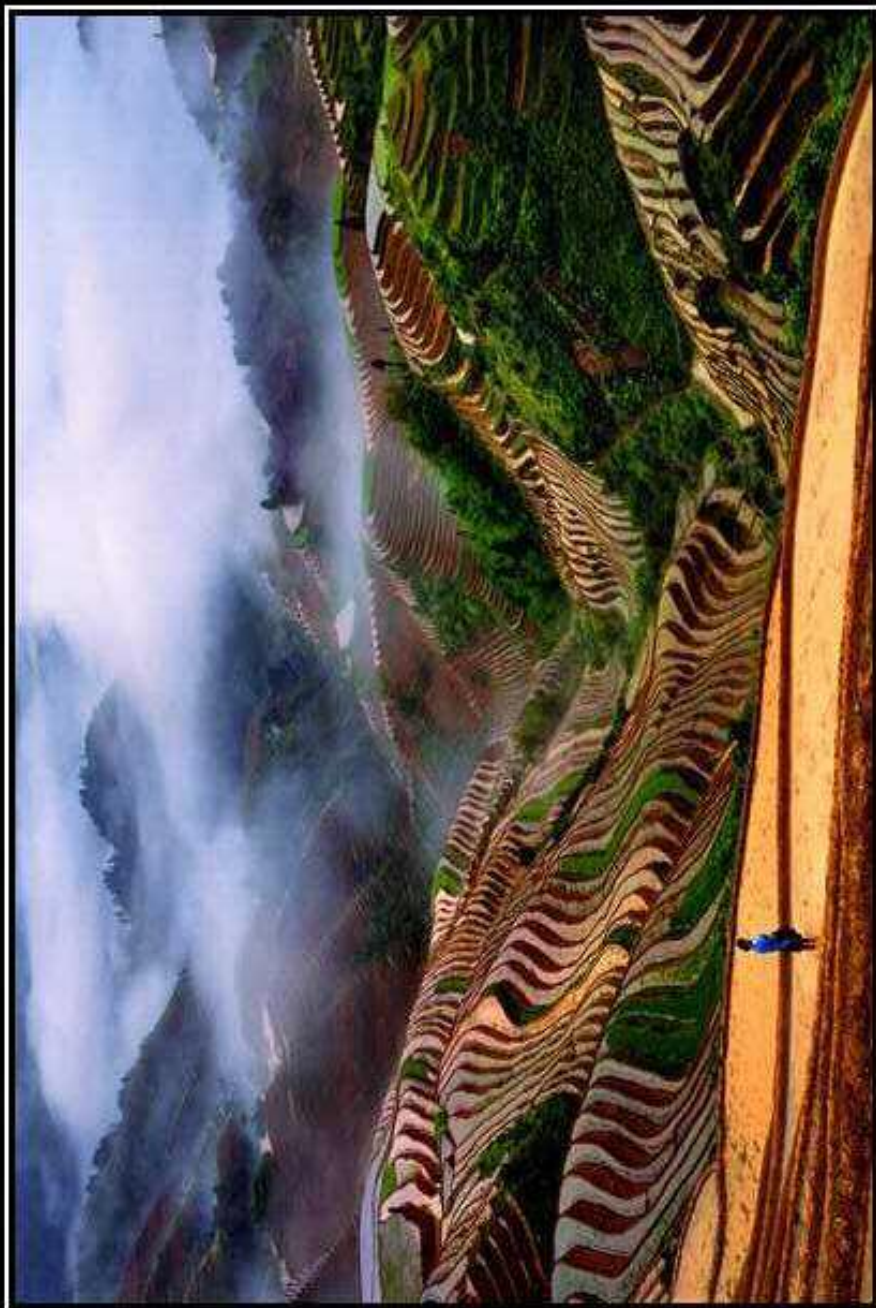




**CHIEDI AIUTO**  
Quando ti serve aiuto, ammettilo e chiedi

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)





# LAVORA CON QUELLO CHE HAI

Sarai sorpreso di quello che puoi ottenere

[www.macropolis.org](http://www.macropolis.org)



L'ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI nasce dall'esperienza e dal lavoro sul campo di ARIPS: in oltre trent'anni sono stati prodotti decine di attività, esercitazioni, strumenti pedagogici di vario genere. La logica dell'Associazione è sempre stata quella di ideare dei prototipi che, sperimentati direttamente, potessero poi diventare supporti utilizzabili da tutti coloro che si occupano di formazione, educazione, animazione e di Psicologia di Comunità.

In questo volume le esercitazioni sono focalizzate sulla consapevolezza di sé e sulle relazioni individuo/gruppo.

Sono già stati pubblicati:

M. Sberna "Giochi Psicopedagogici vol. 1 - Tecniche di socializzazione per la Scuola, il Tempo Libero, la formazione degli adulti"

F. Cavallin - M. Sberna "Giochi Psicopedagogici vol. 2 - Tecniche di creatività per la Scuola, il Tempo Libero, la formazione degli adulti"

AA.VV. a cura di M. Sberna "Giochi Psicopedagogici vol. 3 - Tecniche di decisione per la Scuola, il Tempo Libero, la formazione degli adulti"

F. Cavallin - M. Sberna "Imparare a Negoziare - 39 giochi per apprendere l'arte della negoziazione"

F. Cavallin "Creatività insieme - 62 esercizi per la creatività di gruppo".

Destinatari privilegiati sono i formatori di capacità psicologiche, gli animatori e tutti coloro che operano professionalmente con piccoli e grandi gruppi. Possono trovare utili supporti anche gli educatori – dagli insegnanti ai tutor agli educatori non professionali come i genitori, i nonni, ecc. – purché tengano conto delle modalità di utilizzo indicate nei diversi strumenti.

**GUIDO CONTESSA** – Formatore free-lance dal 1973, è autore di oltre 200 pubblicazioni fra articoli e saggi. È fra i fondatori di ARIPS e ne è attualmente Presidente.

**MARGHERITA SBERNA** - Fra i fondatori di ARIPS e membro del suo Consiglio Direttivo, si occupa in particolare di strumenti didattici e della progettazione di interventi.