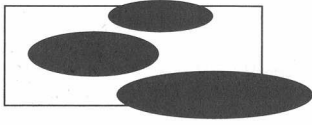




edizioni  
**ARCIPELAGO**



## 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'Immaterialismo 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)

**Questo è l'ultimo testo che gode della direzione della coppia Raviola-Sardella. Con estremo dolore informiamo i lettori che Alberto Raviola ci ha lasciato nel mese di luglio, dopo una lunga malattia. Era il più giovane fra i curatori delle collane EdArcipelago e noi speravamo che potesse continuare e sostituire noi "anziani" quando fossimo stati fuori gioco. Purtroppo non sempre le cose vanno come si vorrebbe o come sarebbe naturale.**

**Oltre al dolore per la perdita di un amico, c'è anche il dispiacere per non poter più godere di una mente brillante, sensibile ed originale.**

Collana: Il mestiere del formatore

Guido Contessa  
Margherita Sberna  
ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI  
Volume 9

© Copyright 2012 Edizioni Arcipelago  
[www.edarcipelago.com](http://www.edarcipelago.com)  
Via Brescia 6 – 25080 Molinetto (BS)

Prima edizione elettronica maggio 2012  
a cura di [Edizioni Arcipelago](http://www.edarcipelago.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.

## **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.

[Guido Contessa](#)  
[Margherita Sberna](#)

# ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

## Volume 9

Collana promossa da ARIPS,  
ReNaFoP e CoCeFS  
diretta da  
Alberto Raviola e Maria Vittoria Sardella

## INDICE

Presentazione	13
Legenda	15
<b>Parte A-Consapevolezza di sé e valori</b>	17
1A- Pannello di controllo	19
2A- Valutazione dei bisogni sul posto di lavoro	21
3A- Rompere pregiudizi culturali	23
4A- Criteri di scelta	24
5A- Due vite	26
6A- Autopresentazione	27
7A- Biglietto da visita	28
8A- 100 passati	30
9A- Il museo	31
10A- Investimenti	33
11A- Diagnosi	35
12A- Futuro	36
<b>Parte B-Individuo &amp; Gruppo</b>	37
1B- 3 passi nella conoscenza	39
2B- Dicesi gruppo	42
3B- Chiusura	43
4B- Il profilo dei valori	44
5B- Chi non è dei nostri?	46
6B- Cosa ne pensi?	47
<b>Parte C-La presa di decisione</b>	49
1C- Sulla politica	51
2C- Decidere in 5 giocate	53
3C- Organizzazione del lavoro di gruppo	54
4C- Simulazione: il Consiglio di Classe	55
5C- Scegli il colore	57
6C- John Doe	59
7C- Chirone 1	60
8C- Principi di legislazione per il nuovo mondo	61
9C- Regole e punizioni	63

<b>Parte D-La comunicazione</b>	65
1D- Babel: comunicazioni interpersonali	67
2D- Un commerciante	69
3D- Discussione delle differenze: evitare la polarizzazione	70
4D- I diversi	72
5D- L'interrogatorio	74
6D- Comparazione di metodi pedagogici	75
7D- Il labirinto	77
8D- Un esperimento di comunicazione	78
<b>Parte E – La Progettazione</b>	81
1E- Connessioni	83
2E- Visioni del 2033	86
3E- Artigiani	88
4E- Incontro di progettazione	90
<b>Parte F – La creatività</b>	93
1F- L'alfabeto	95
2F- Gioca con i linguaggi	97
3F- Il mazzo di carte	99
4F- 10 prove	101
5F- Ideazione per affinità	102
6F- Mondo nuovo	103
7F- Analisi forze in campo	104
Indice dei materiali in PDF	107

## PRESENTAZIONE

Il IX volume dell'ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI torna alla impostazione "classica", nel senso che gli esercizi presentati sono focalizzati su diverse situazioni tipiche della vita di un gruppo.

La peculiarità in questo caso è data dalla scelta di "giochi" in alcuni casi ricchi di materiali. Così essi diventano più divertenti e ludici, ma proprio per questo sono più facilmente proiettivi ed analogici, come il classico Monopoli. Per non appesantire il testo, abbiamo deciso di allegare in un'apposita cartella tutti i supporti che possono essere stampati e plastificati, entrando a far parte del kit a disposizione di un formatore.

Come sempre, le attività possono essere utilizzate con utenti di ogni età eventualmente con qualche piccolo adattamento nella presentazione – rispetto alle modalità di comunicazione – o nel compito da eseguire che può essere più semplice o più complesso di quello proposto. Gli esercizi possono essere ripetuti a distanza di tempo, inserendo anche in questo caso qualche cambiamento o suggerendo una riflessione sul confronto fra le esecuzioni in momenti diversi.

I formatori di capacità psicologiche, gli animatori e tutti coloro che operano professionalmente con piccoli e grandi gruppi possono trovare supporti utili a superare la diffidenza dei partecipanti e la svalorizzazione derivante dai "reality" televisivi che per fare alti ascolti fingono di svelare l'intimità dei protagonisti.

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, possono sfruttare i materiali, magari rimanendo più in superficie nel momento della riflessione finale.

*Guido Contessa  
Margherita Sberna*

*Maggio 2012*

## LEGENDA

Qualche breve “istruzione per l’uso” che vuole soprattutto ricordare come è stata impostata la collana, rimandando al primo volume per la metodologia generale.

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 e la focalizzazione dello strumento.

La pagina introduttiva di ogni parte indica gli obiettivi – che poi non sono riprodotti nella presentazione delle singole attività – degli esercizi lì raggruppati 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, accanto al 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

Crt = sulla creatività e per stimolarla

Dec = sul processo decisionale

EV = per realizzare una verifica ed una valutazione

F-B = per esprimere le impressioni suscitate dal comportamento degli altri

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

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 = evidenziano l'organizzazione del lavoro

PREV = per la prevenzione

PRG = per la progettazione di interventi, attività, eventi, di breve e lunga durata

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. **Pannello di controllo** – scelta una caratteristica positiva o negativa, ci si mette in coppia, e si descrive sé stessi ed il partner attraverso essa;
2. **Valutazione dei bisogni sul posto di lavoro** – per evidenziare cosa motiverebbe maggiormente e renderebbe più piacevole lavorare; per trovare aspirazioni e obiettivi oltre al semplice mantenimento;
3. **Rompere i pregiudizi culturali** – per aumentare la consapevolezza rispetto ai pregiudizi che influenzano le nostre relazioni interpersonali;

4. **Criteri di scelta** – mette in luce l'esistenza di principi differenti che orientano l'esistenza professionale in rapporto a quella familiare;
5. **2 vite** – se potessimo avere una vita di riserva e ricominciare da capo, cosa faremmo e cosa eviteremmo;
6. **Autopresentazione** – un inventario di suggerimenti per farsi conoscere: esperienze, valori, caratteristiche, sogni;
7. **Biglietto da visita** – molto di moda un tempo ed in certi ambienti come strumento per una prima presentazione, viene riproposto per mettere in luce le priorità;
8. **100 passati** – il racconto di un episodio importante della vita di un partecipante viene “riletto” cercando di distinguere la verità dalla “patina del tempo”;
9. **Il museo** – come una casa, parla di chi lo allestisce, ed il gioco chiede di mettere in mostra gli oggetti che si considerano più rappresentativi del XX secolo;
10. **Investimenti** – a cosa dedichiamo il nostro tempo? Ci sono priorità o preferenze rivelatrici?
11. **Diagnosi** – usabile anche da docenti, tutor, formatori, ecc., per facilitare l'osservazione e la valutazione dei partecipanti;
12. **Futuro** – una decina di idee proiettive per parlare di sé.

**1A- PANNELLO DI CONTROLLO****I>Gr**

Procedura:

- a- invitare ogni partecipante a scegliere una propria caratteristica di comportamento. Può essere l'aspetto di sé cui viene data più importanza, oppure l'aspetto più problematico (per esempio la capacità di ascolto, oppure l'attivismo, o la spontaneità, ecc.);
- b- ogni partecipante è invitato a costruire una tabella che abbia il tempo in ascissa (orizzontale) e i valori da 0 a 100 in ordinata (verticale). Questi ultimi valori indicano il grado in cui il comportamento scelto viene espresso: 100 è il massimo possibile. Il tempo dell'ascissa può essere scandito in base alla durata dell'iniziativa in atto. Se si tratta di un seminario di tre giorni, il tempo può essere diviso in 3 parti (una al giorno- v. esempio allegato). Se si tratta di un lavoro di lunga durata il tempo può essere diviso in tante parti quante sono le settimane;
- c- poi i partecipanti vengono invitati a formare delle coppie. La scelta può essere casuale, oppure per simpatia, oppure ancora per competizione. Le coppie formate si scambiano le rispettive tabelle fotocopiate, in modo che ciascuno ne abbia due. Lo scambio è accompagnato dalla spiegazione delle caratteristiche prescelte, in modo che siano chiare per entrambi e sia facile osservarle;
- d- nel corso dell'attività, ogni partecipante è invitato a inserire in qualsiasi momento nella tabella, propria e del compagno, i punteggi relativi alla caratteristica prescelta. Il punteggio deve essere attribuito in base al comportamento visibile. Quando scade la scansione temporale dell'attività, i due membri della coppia si scambiano le rispettive valutazioni mostrandosi le

tabelle. A intervalli, il conduttore può anche invitare il gruppo a discutere collettivamente.

Esempio di grafico: "Capacità di ascolto osservata"

	Giorno 1	Giorno 2	Giorno 3
100			
90			
80			XX
70			X
60		X	
50	X	XXX	X
40			
30	X		X
20	X		
10		X	
0			
TOTALI	100	220	310

## 2A- VALUTAZIONE DEI BISOGNI SUL POSTO DI LAVORO I>Gr

Materiali in allegato [\*bislav.pdf\*](#) e [\*tepBiosogni.pdf\*](#):

- inventario dei bisogni sul lavoro
- foglio per la valutazione del punteggio dei bisogni
- teorie dei bisogni sul lavoro
- matite per tutti

Procedura:

- a- servono da 4 a 7 gruppi di 5 persone ognuno ed una stanza che li contenga tutti così che possano lavorare intorno a tavoli senza disturbarsi a vicenda; vengono resi noti gli scopi dell'attività ai partecipanti;
- b- ad ogni partecipante viene data una copia del foglio per l'inventario ed una matita per completarlo (15 minuti);
- c- ad ogni partecipante viene consegnata una copia del foglio per il punteggio. L'animatore puntualizza che il fatto di raggiungere un punteggio non è finalizzato al dividere i presenti in diverse categorie, ma serve a dargli maggiori informazioni su se stesso ed a guadagnare dati per la discussione che seguirà (10 minuti);
- d- ad ogni partecipante viene consegnato il foglio della teoria dei bisogni sul lavoro ed è tenuto a leggerlo. Quando tutti i partecipanti hanno terminato la lettura, il conduttore si mette a disposizione per eventuali chiarimenti (30 minuti);
- e- i partecipanti vengono suddivisi in gruppi di 4 o 5 persone. Il conduttore spiega che all'interno di ogni gruppo i membri devono discutere i propri punteggi, le proprie reazioni ai punteggi conseguiti e le implicazioni dei suddetti punteggi (30 minuti);

f- il conduttore intavola una discussione riguardo ai modi di applicare ciò che hanno imparato sul posto di lavoro. Egli pone le seguenti domande:

- Quali sono i bisogni prioritari affiorati nel gruppo?
- Che cosa suggeriscono, riguardo al modo in cui opera la vostra organizzazione, i bisogni prioritari emersi da quest'indagine?
- Come si adatta ai vostri bisogni chi governa la vostra organizzazione?
- Che generalizzazioni potete fare riguardo ai bisogni emersi?
- Quali sono alcuni modi di soddisfare maggiormente i vostri bisogni?
- In che modo vorreste cambiare il livello dei vostri bisogni?
- Cosa credete di realizzare facendo ciò?
- Qual è il primo passo da fare?

### VARIAZIONI:

1. Dopo il passo n. 5 i partecipanti possono chiedere di tornare in gruppo e discutere come potrebbero cambiare i propri bisogni o come venire incontro ai propri bisogni.

2. L'inventario può essere adattato al tipo di lavoro che svolgono i partecipanti.

3. Il foglio di teoria può essere letto e discusso prima dell'inizio del processo vero e proprio, ed i partecipanti possono chiedere un pronostico su quali saranno i bisogni più citati.

**3A- ROMPERE PREGIUDIZI CULTURALI****I>Gr**

Materiali:

- foglio dei pregiudizi (*pregiudizi - pdf*)
- carta bianca ed una matita per ogni partecipante

Procedura:

- a- il conduttore sceglie l'argomento di pregiudizio sul quale lavorare e distribuisce ad ogni partecipante un foglietto con una posizione in merito;
- b- a turno i partecipanti leggeranno ad alta voce il loro "caso" e tutti dovranno esprimere le proprie idee in merito: cosa ne pensano, se sono d'accordo o no, se pensano sia vera o no e perché (20');
- c-dopo aver analizzato tutte le frasi in questione, il conduttore avvierà una discussione nella quale saranno poste anche le seguenti domande:
  - 1.Cosa sono i pregiudizi? (cliché, stereotipi. ..)
  - 2.Come si formano i cliché, positivi o negativi che sia- no?
  - 3.A che cosa servono?
  - 4.Che effetti hanno su coloro che sono gli oggetti del pregiudizio? E su coloro che lo generano?
  - 5.Come possiamo rompere questi pregiudizi? (20')
- d- quando la discussione è terminata, il conduttore distribuisce fogli e matite a tutti, che sono chiamati a scrivere cinque pregiudizi di cui sono stati oggetto sia durante l'attività, che al di fuori (10');
- e- i partecipanti formano gruppetti di 5 o 6 persone, e discutono di ciò che hanno scritto e su cosa possono fare per migliorare la situazione (15');
- f- l'attività si conclude con un confronto del gruppo ricomposto per individuare fra quelle prodotte, le idee più efficaci a ridurre i pregiudizi, migliorando la convivenza.

**4A- CRITERI DI SCELTA****I>Gr**

Materiali:

- foglio di lavoro
- matite e penne

Procedura:

- a- si consegna il foglio di lavoro ai partecipanti;
- b- ci sono una decina di minuti per completare individualmente il compito;
- c- allo scadere del tempo, il conduttore invita i partecipanti a mettere in comune il lavoro svolto;
- d- quindi avvia una riflessione sulle posizioni assunte da ciascuno, facilitando e stimolando il confronto fra i presenti ed anche l'evidenziazione della fissità/modificazione dei criteri di scelta individuali.

VARIAZIONI:

1. Si può predisporre una tabella a doppia entrata che indica su un lato i nomi dei partecipanti e sull'altro le variabili considerate e trascrivere su di essa via via le scelte dei partecipanti per coinvolgerli maggiormente e facilitare le riflessioni ed i feed-back reciproci.
2. Si può indicare una sola situazione di riferimento rispetto alla quale individuare i criteri di scelta che influenzano o, ovviamente, si possono sostituire a quelli indicate altre opzioni anche considerando il tipo di utenti ed i loro bisogni.
3. Si può predisporre l'elenco dei criteri con il contributo dei partecipanti che suggeriscono le motivazioni che secondo loro determinano in generale le scelte.

## FOGLIO DI LAVORO

Scegliere fra i seguenti, per ciascuna situazione indicata, i principali 5 criteri che influenzano/determinano le proprie scelte nelle azioni da compiere. Non si tratta di un elenco esaustivo e dunque ciascuno può integrarlo aggiungendo fino a 5 criteri che utilizza di più nel contesto di vita preso in esame.

Criteri di scelta	X il lavoro	X la famiglia
Il valore monetario (costo/compenso)		
L'autonomia/solitudine (l'azione può essere realizzata da soli)		
Socializzazione (l'azione richiede la collaborazione con altri)		
Rischio (c'è qualche tipo di pericolo collegato all'azione)		
Intimità (uso della propria emotività)		
Intelligenza (Q.I. + capacità di elaborare ragionamenti complessi)		
Innovatività ("azione" originale o inesistente in precedenza)		
Conformismo (attività che non esce dalla norma)		
Luogo in cui si svolge l'azione		
Miglioramento in qualche ambito della propria vita		
Cambiamento (certo ma non precisabile nella tipologia/contenuto)		
Attenzione ai dettagli		
Etica (corrispondenza dei valori dell'azione con i propri)		
Qualità/eccellenza		
Apprendimento continuo/crescita personale		

## 5A- DUE VITE

I&gt;Gr

Materiali:

- foglio fantasia
- fogli bianchi, penne e matite

Procedura:

- il conduttore invita i partecipanti ad una fantasia che sceglie fra le due di seguito; può consegnare anche fogli e penne per prendere appunti (10');
  - allo scadere del tempo invita i partecipanti a mettere in comune il lavoro svolto, senza obbligare nessuno e sottolineando che si condivide quanto e come si desidera farlo; (30')
  - quindi invita i partecipanti a riflettere sulle differenze fra desiderio e realtà e tutto il gruppo a dare la propria opinione in merito e soprattutto in rapporto alla maggior conoscenza acquisita.

## FOGLIO FANTASIA

Fantasia A

"Immagina di dover rivivere un'altra vita, diversa dalla Tua: in quale città/nazione nasceresti?

Indica professione e status sociale di tuo padre, di tua madre e di fratelli/sorelle se ne hai.

Quali scuole avresti fatto?

Quali hobby/sport avresti coltivato ?

Le 3 esperienze significative che avresti fatto.

La tua storia sentimentale/sexuale?

Come ti troveresti a vivere alla tua età attuale? "

Fantasia B

"Descrivi il bilancio della Tua vita finora cercando di elencare i successi ed i fallimenti."

**6A- AUTOPRESENTAZIONE****I>Gr – F-B**

Materiali: foglio-stimoli

Procedura:

- a- il conduttore consegna gli stimoli ai partecipanti e li invita a sceglierne uno per farsi conoscere (10');
  - b- quindi invita a presentarsi precisando che ognuno può intervenire quando vuole e come vuole e che ci sono 30' per questa operazione;
  - c- infine avvia una discussione (30') su tutta l'attività, sollecitando anche domande e considerazioni reciproche da parte dei membri del gruppo.

**FOGLIO STIMOLI**

- 1- Le due o tre esperienze più importanti che ho avuto
- 2- Le due o tre cose che faccio meglio (possono essere molto positive, oppure negative; possono essere attività o atteggiamenti di cui si è fieri o di cui ci si vergogna)
- 3- Le due o tre cose che vorrei smettere di fare (fatte per volontà nostra o di altri o per necessità. Spesso sono gli altri ad indicarci cosa dovremmo smettere)
- 4- Le due o tre cose che vorrei imparare a fare bene
- 5- I due o tre valori che voglio realizzare
- 6- Le esperienze importanti che vorrei avere
- 7- Le cose che vorrei iniziare a fare ora

(Adattamento di G.Contessa da "Planning your future" di G.A.Ford e G.L.Lippit 1972 by NT Learning Resource Corporation)

**7A- BIGLIETTO DA VISITA****I>Gr – F-B**

Materiali:

- foglio/cartoncino "biglietto da visita"
- penne e matite

Procedura:

- a- il conduttore consegna ai partecipanti il materiale e dà 10' per completarlo;
- b- una volta compilato il biglietto da visita, se è disponibile una fotocopiatrice, se ne fanno tante copie per i membri del gruppo e si distribuiscono a tutti;
- c- dopo la distribuzione, ognuno sceglie di parlare per 5 minuti con i titolari dei biglietti che ritiene più interessanti;
- d- se non è disponibile una fotocopiatrice, ognuno con - segna il proprio bigliettino ad un altro partecipante, dedicando 5 minuti a discuterne;
- e- il conduttore informa quindi che c'è mezz'ora di tempo per mettere in comune quanto è stato elaborato e sperimentato;
- c- infine comunica al gruppo che c'è un'altra mezz'ora per un confronto fra i partecipanti in relazione a quanto ciascuno ha comunicato.

**VARIAZIONE:**

Se sono disponibili dei PC, il lavoro può essere fatto con un word processor.

BIGLIETTO DA VISITA di \_\_\_\_\_

Indirizzo e telefono \_\_\_\_\_

Età \_\_\_\_\_

Scuola/Lavoro \_\_\_\_\_

Hobbies praticati \_\_\_\_\_

Musica preferita \_\_\_\_\_

Film/attori preferiti \_\_\_\_\_

Carattere \_\_\_\_\_

Cerca un'amica per \_\_\_\_\_

Cerca un amico per \_\_\_\_\_

## 8A- 100 PASSATI

I>Gr – F-B

Procedura:

- a- Il conduttore chiede a ciascun membro del gruppo se vede i prossimi 10 anni come migliori o peggiori dei precedenti e forma due sotto-gruppi: uno ottimista ed uno pessimista;
- b- cerca quindi un volontario che si metta su una sedia scostata dalle altre e gli chiede di descrivere un importante episodio della sua infanzia, che lo ha visto protagonista (la descrizione deve durare almeno 5 minuti, con dovizia di dettagli fattuali ed emotivi);
- c- il conduttore chiede poi a tutto il gruppo che ha ascoltato, di partire dall'ipotesi che il racconto sia falso e invita i due sotto-gruppi delineati all'inizio di riunirsi per 10 minuti allo scopo di creare quante più possibili narrazioni alternative (come può essere andato l'episodio, in realtà?);
- d- si ricostruisce il gruppo e vengono messi in comune i racconti dei due sotto-gruppi per comparare tutte le versioni dell'episodio e indicare quale è "vero" e perché;
- e- la mezz'ora finale è dedicata ad una riflessione su tutte le fasi dell'esercizio e sui seguenti quesiti:
  - il passato è un racconto inventato, ambiguo, falso?
  - cosa "convalida" il racconto del passato?
  - il racconto del passato cambia se a farlo è un soggetto in stato di ottimismo o di pessimismo?

**9A- IL MUSEO****I>Gr**

Materiali:

- foglio XX Secolo
- penne e matite

Procedura:

- a- il conduttore consegna a ogni membro il foglio di lavoro, oppure spiega l'attività scrivendo alla lavagna le categorie che i partecipanti devono ricopiare e poi compilare;
- b- quando tutti i partecipanti hanno compilato la tabella, il conduttore può:
  - invitare chi vuole a leggerla interamente o una voce alla volta
  - invitare i partecipanti a comunicare, a giro, la scelta di una o più voci
  - trascrivere sulla lavagna le scelte indicate
- c- al termine della fase di comunicazione si apre un confronto su quanto emerso.

**XX SECOLO**

Immagina di dover raccontare il secolo XX alle generazioni future allestendo un museo di oggetti/simboli significativi. Per ognuno delle categorie indicate scegli ciò che salveresti in quanto particolarmente rappresentativo.

N	CATEGORIA	SEGNALAZIONE
1	Libro	
2	Film	
3	Oggetto	
4	Proverbio	
5	Giornale	
6	Fotografia	
7	Canzone	
8	Sentimento	
9	Vizio	
10	Nazione	
11	Personaggio	
12	Profumo	
13	Sport	
14	Rito	
15	Valore	
16	Tecnologia	
17	Lavoro/professione	
18	Gioco	
19	Auto	
20	Tragedia	



**10A- INVESTIMENTI****I>Gr – F-B**

Materiali:

- foglio Assegnazioni
- penne e matite
- lavagna a fogli mobili e pennarelli di vari colori

Procedure:

- il conduttore consegna ai partecipanti il materiale e comunica che ci sono 10' per eseguire il compito;
- nel frattempo il conduttore prepara una tabella a doppia entrata che ha su un lato i nomi dei partecipanti e sull'altro le tre aree alternate alle altre due variabili (tempo, denaro) così che ogni colonna corrisponda alle posizioni di ciascun membro;

	X	Y	Z	A	B	C
Corpo tempo denaro						
Tecnologia t d						
Cultura t d						
Evasione t d						

- quindi i partecipanti a turno riportano i loro risultati nella colonna col loro nome;
- segue una mezz'ora per commentare sia le proprie posizioni che quelle degli altri e tutto il processo.

**ASSEGNAZIONI**

Quanta cura spendiamo per il corpo ? quanto tempo investiamo per le macchine? Quanto investiamo sul benessere materiale dei bambini?

Calcoliamo in ore e danaro tutto ciò e paragoniamolo al monte ore/danaro che spendiamo per l'anima, la psiche, la cultura.

\* considera come 100 le ore di tempo che hai libero da lavoro, trasporto, impegni casalinghi e familiari

\*\* considera come 100 la somma che ti resta dopo avere tolto le spese obbligatorie

Aree	Tempo speso *	Denaro speso **
Corpo (salute, cura del corpo, bellezza, sport)		
Tecnologia (auto, video, pc, telefonino, suono)		
Cultura (arte, lettura, studio)		
Evasione (divertimento, spettacolo, gioco, viaggi, passatempi)		
Totale	100	100

**11A- DIAGNOSI****EV – F-B**

Materiali: in allegato *diagnosi.pdf*

- scheda di valutazione degli allievi
- strumento di diagnosi del comportamento
- scheda analitica di verifica dei comportamenti

Procedura:

- a- questa attività è particolarmente adatta a formatori, docenti, educatori, insegnanti che intendono verificare periodicamente i comportamenti e gli apprendimenti degli allievi; in rapporto al ruolo del compilatore, al tempo di osservazione, al percorso dell'allievo, e all'analiticità dello strumento usato ne conseguirà il livello di profondità della diagnosi;
- b- va segnalato inoltre che si possono applicare ad uno stesso gruppo tutti gli strumenti e che per tutti è importante procedere ad una misurazione ante/post in caso di intervento specifico sulle variabili considerate dalla scheda usata, e comunque a distanza di tempo per poter misurare le variazioni;
- c- è molto utile che i docenti che fanno parte di uno stesso staff utilizzino questi strumenti per valutare gli allievi e si confrontino poi coi colleghi durante apposite riunioni per produrre schede-sintesi sui singoli;
- d- in un incontro ad hoc (con il singolo formatore o con lo staff secondo com'è stata compilata la scheda), si consegnano ai membri del gruppo le schede-sintesi e si commentano insieme.

**12A- FUTURO****I>Gr – F-B**

Materiali:

- in allegato *futuro.pdf*
- penne, matite, fogli bianchi

Procedura:

- a- il conduttore sceglie fra gli stimoli in allegato quello che preferisce o che gli sembra più adatto al gruppo;
- b- quindi consegna il foglio di lavoro ai partecipanti, oppure – se si tratta di poche parole e di un comando semplice – comunica verbalmente il compito e precisa il tempo a disposizione;
- c- dopo la fase individuale, il conduttore invita i partecipanti a mettere in comune quanto hanno prodotto e suggerisce interazioni, comunicazioni, scambi di opinioni, domande, ecc. per approfondire l'argomento e le posizioni reciproche; (30')
- d- i successivi 30 minuti sono dedicati allo scambio di feed-back in relazione a quanto è emerso attraverso l'esercizio;
- e- gli ultimi 15 minuti servono ad una riflessione su quanto è avvenuto durante tutta l'attività.

## 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. **3 passi nella conoscenza** – un breve percorso per facilitare la socializzazione in un gruppo passando dal singolo al sottogruppo;
2. **Dicesi gruppo...** – l'esercizio può essere fatto con tre contenuti diversi, tutti che mettono in luce cosa sia il gruppo con concetti teorici o casi concreti;
3. **Chiusura** – una decina di strumenti per chiudere un incontro di gruppo;
4. **Il profilo dei valori** – un modo per legittimare le differenze fra gruppi in modo

efficace e per individuare i valori di riferimento;

5. **Chi non è dei nostri?** Come e cosa identifica un membro del gruppo come tale;
6. **Cosa ne pensi?** Casi presentati in maniera essenziale sui quali occorre esprimere il proprio parere.

**1B- 3 PASSI NELLA CONOSCENZA****Dec**

Materiali:

- cartoncini quadrati su ognuno dei quali è scritta una lettera dell'alfabeto italiano
- fogli di carta da pacco
- pennarelli a punta grossa
- cartoncini quadrati con simboli o immagini in numero doppio dei gruppi partecipanti

Procedura:

- a- il conduttore forma i sottogruppi casuali di 4 membri, estraendo a sorte i nomi delle persone; per rendere più ludica questa fase può far pescare ai partecipanti da un sacchetto, un cartoncino colorato (avrà preparato in precedenza 5 serie di 4 cartoncini in 5 colori diversi) ed in conseguenza si diventerà membri del gruppo di cui si è pescato il cartoncino colorato;
- b- vengono quindi assegnati 5/10 minuti per una presentazione minima delle persone di ciascun sottogruppo attraverso un acrostico che usi le lettere che compongono il nome o il cognome. In pratica ognuno sceglie il suo nome o il suo cognome e si descrive con tante parole quante sono le lettere (Massimiliano Rossi - 12 o 5 - per esempio: maschio, amante serenità, socievole, istintivo, modesto, idealista, libero, intransigente, aperto, nobile, ozioso); (passo 1)
- c- quindi il conduttore spiega che a turno i gruppi hanno 3 minuti per conquistarsi due lettere dell'alfabeto. Per fare ciò potranno scegliere due modalità tra le quattro seguenti:
- composizione corporea della lettera da parte di tutti gli elementi del gruppo

- iniziale dell'animale che il gruppo decide di rappresentare
- breve canzoncina (o filastrocca) dedicata alla lettera
- iniziale della prima cosa o persona che un componente del gruppo, bendato e fatto girare sul suo asse, si trova a toccare (oggetto, libro, persona, ....).

Quando ciascun gruppo ha individuato le sue due lettere, ci sono 5 minuti per trovare due caratteristiche comuni ai componenti del gruppo che hanno le due lettere come iniziale;

- d- quindi il conduttore spiega che ogni gruppetto ha 10 minuti di tempo per scrivere su un grande foglio di carta da pacco le due parole individuate nella fase precedente ed i nomi e cognomi di ciascun membro del gruppo; quindi utilizzando una sola volta tutte – o almeno il più possibile – le lettere presenti sul foglio, devono comporre una frase che diventerà il motto del gruppo (passo 2);
- e- i successivi 15 minuti servono perché ogni gruppo estragga a sorte un cartoncino-immagine che sarà la traccia iniziale per creare lo stemma del gruppo, che verrà disegnato su un grande foglio dai 4 componenti del gruppo (passo 3); a questo punto i 3 passi si considerano conclusi;
- f- infine tutti i gruppi hanno qualche minuto per decidere come presentarsi e per prepararsi (per es. possono fare una piccola recita, un mimo, far parlare un rappresentante, ecc.); questa fase può avere un tempo minimo dedicato o un tempo più significativo in base al prodotto più o meno elaborato che si vuole ottenere;
- g- il conduttore invita ciascun gruppo a presentare il proprio percorso attraverso gli elaborati delle tre attività e stimolerà una riflessione collettiva sul gioco, sui sentimenti che ciascuno ha provato e sul clima che si è creato all'interno di ciascun gruppo, invitando

do anche ad esprimere opinioni per quanto riguarda l'aspetto e lo sviluppo delle conoscenze di sé e dei compagni.

(\*)NOTA

Il gioco è tarato nei tempi e negli esempi per 20 partecipanti circa, suddivisi in 5 gruppi di 4 persone; se l'esigenza è quella di far giocare più o meno persone, o bambini di età inferiore a 9 anni, invitiamo il conduttore, nel primo caso a ponderare le questioni gruppi e tempi (suggeriamo se possibile di mantenere 4 componenti per gruppo diminuendo o aumentando il numero dei gruppi, piuttosto che creare gruppi più numerosi) e nel secondo caso a modificare, tenendo buono lo schema e i meccanismi, linguaggi e consegne.

## 2B- DICESI GRUPPO

EV

Materiali: In allegato *dicesiGruppo.pdf*

Procedura:

- a- si tratta di un'attività impegnativa, collegata principalmente all'apprendimento teorico, ma che – aumentando la comprensione e la quantità di informazioni – può facilitare anche lo sviluppo del gruppo come realtà concreta;
- b- il conduttore sceglie il materiale da usare fra quello proposto nell'allegato, tenendo presente che può utilizzare tutto un "settore" (per es. "casi in pratica") o anche soltanto qualche situazione – una o più – in base al tempo disponibile, all'apprendimento dei partecipanti, alla loro qualità – studenti o formatori, ecc. -; a seconda della complessità del materiale individuato, ne prepara copia per tutti o si limita ad una copia che mette a disposizione del gruppo;
- c- precisa poi il compito – riflettere sul concetto di gruppo ed individuarne le caratteristiche salienti e la funzionalità – ed il tempo disponibile – che calcolerà in base al materiale da esaminare;
- d- il conduttore deve chiudere l'attività con una riflessione sull'andamento dell'esercizio e su come e se il confronto abbia ulteriormente arricchito; anche in questo caso sta a lui stabilire la durata di questa attività in rapporto alla convenienza e alla tenuta dell'interesse e dell'attenzione da parte dei partecipanti.

**3B- CHIUSURA****I**

Materiali: in allegato [chiusura pdf](#)

Procedura:

- a- l'attività è da proporre al termine di una unità di lavoro di gruppo o anche alla conclusione di un seminario, o altro;
- b- il conduttore suddivide i diversi stimoli proposti nel materiale e li assegna a sorte ai membri del gruppo; se questi ultimi sono più numerosi delle attività, se ne possono duplicare alcune;
- c- precisa che il compito va eseguito in 5 o 10 minuti; allo scadere del tempo informa che ci sono 15 o 20 minuti per mettere in comune quanto prodotto e scambiarsi opinioni in merito.

**4B- IL PROFILO DEI VALORI****Com – F-B – Gr**

Materiali:

- carta e penne a disposizione dei partecipanti
- una lavagna a fogli mobili e dei pennarelli

Procedura:

- a- il conduttore illustra gli scopi dell'attività e dispone i membri del gruppo in situazione di "acquario" (due cerchi concentrici);
- b- poi spiega che i membri del primo cerchio sono chiamati alla discussione per stabilire per primi il profilo dei valori, rispondendo alla domanda "che cosa è per loro importante realizzare nella loro vita?"; i membri del cerchio esterno dovranno ascoltare, ma non partecipare, durante questa prima fase;
- c- i partecipanti del cerchio interno sono invitati a cominciare la discussione; il conduttore li aiuta a chiarire le diverse posizioni e riporta i loro valori preferiti sulla lavagna a fogli mobili. Alla fine della discussione il conduttore ripete i termini registrati e si accerta che tutti i membri li accettino quali valori del gruppo (30 minuti);
- d- i due gruppi si scambiano le posizioni ed è ripetuto il passaggio "c" (30 minuti);
- e- poi i due fogli sono posti l'uno accanto all'altro. Ai partecipanti è richiesto di disporsi in modo da poter vedere entrambi i fogli e di discutere, enfatizzando la validità di entrambe le serie di valori.  
Per facilitare la discussione il conduttore potrà porre le seguenti domande:

- Che reazioni avete avuto nel discutere i valori del vostro gruppo? Quali invece erano le

vostre reazioni durante l'ascolto della discussione dell'altro gruppo?

- Cosa è successo nel vostro gruppo nello stabilire il profilo? Cosa è successo nell'altro gruppo? Lo sviluppo della discussione di gruppo, combacia con il profilo dei valori che avete stabilito?
- Quali nuove informazioni avete appreso riguardo al vostro gruppo? E riguardo all'altro gruppo?
- Cosa potete concludere riguardo i valori del gruppo in generale?
- Come potete spiegare legittimamente quei valori che sono diversi da quelli del vostro gruppo?
- Cosa potete fare per incrementare la comprensione e l'accettazione tra questi due gruppi? Come potete dimostrare la vostra comprensione ed accettazione?
- Come le nuove comprensioni incrementeranno effettivamente le relazioni tra i due gruppi?

#### VARIAZIONI:

1. Prima della discussione vengono distribuiti dei fogli al gruppo ascoltatori per annotare le loro osservazioni.
2. Dopo ogni discussione, il gruppo degli osservatori potrà chiedere chiarificazioni sul profilo del gruppo.
3. I partecipanti potrebbero scrivere i propri valori prima della discussione.
4. Il conduttore potrà intavolare con i partecipanti una discussione sui cambiamenti di posizione.

#### 5B- CHI NON E' DEI NOSTRI? I – I>Gr – RUO - F-B

Procedura:

a- il conduttore inizia l'unità con questa dichiarazione:

" In questo gruppo è stata inserita una persona dallo staff col compito di stimolare e provocare. Abbiamo a disposizione ..... ore per identificarla" (al posto dei puntini occorre indicare il tempo a disposizione che può essere anche in minuti);

b- durante l'attività il compito del conduttore è quello di far emergere le contraddizioni nella varie posizioni ed evidenziare ciò che rimane "nascosto" o che comunque sfugge all'attenzione dei partecipanti;

c- non è richiesta una decisione di gruppo, ma di osservare i comportamenti dei presenti, segnalando chi ha quelli segnalati;

d- allo scadere del tempo, il conduttore avvia una riflessione su tutta l'attività e sulla consapevolezza rispetto ai comportamenti adottati in gruppo.

**6B- COSA NE PENSI?****F-B - Gr**

Materiale: allegato *cosanepensi pdf*

Procedura:

- a- il conduttore consegna ai partecipanti il foglio di lavoro e spiega che si tratta di esprimere il proprio parere sui diversi casi proposti; ci sono 40/60 minuti di tempo e si può approfondire ogni situazione come e quanto si vuole;
- b- allo scadere del tempo, il conduttore invita i partecipanti ad esplicitare se la discussione ha modificato l'immagine che avevano di uno o più membri del gruppo; (15/20 minuti)
- c- il quarto d'ora finale è dedicato ad una riflessione complessiva sull'attività.



## Parte C

### LA PRESA DI DECISIONE

Dec

Gli esercizi di questa sezione sono accomunati dai seguenti obiettivi:

- far sperimentare il processo decisionario
- confrontare il risultato di una decisione individuale con quello di una decisione di gruppo
- rendere consapevoli di eventuali diversità di comportamento in rapporto al contesto
- riflettere su fenomeni quali la competizione e la collaborazione
- sperimentare situazioni di conflitto
- utilizzare strategie di superamento del conflitto
- esplorare i valori sottostanti le caratteristiche di comando
- esaminare gli effetti del “peso” dei giudizi sulla relazione interpersonale.

Elenco delle attività:

1. **Sulla politica** – si propone di far discutere e anche di evidenziare che non sempre la maggioranza “vince”; ricco di materiale, può essere usato anche in contesti di animazione; perchè il gioco riesca divertente, è necessario che siano rispettate le regole ed i tempi;
2. **Decidere in 5 giocate** – si alternano questioni banali ad altre più impegnative e il dibattito si concentra sulle differenze fra decisione individuale e di gruppo;

3. **Organizzazione del lavoro di gruppo** – esercizio molto giocoso e divertente nelle sue versioni, evidenzia con facilità i ruoli dei membri del gruppo nel momento in cui si svolge un compito operativo;
4. **Simulazione: il Consiglio di Classe** – gioco di ruolo sul tema della bocciatura; due differenti problemi da affrontare, attraverso i quali è possibile mettere in luce le proprie capacità;
5. **Scegli un colore** – occorre prendere una decisione di gruppo su un argomento futile; la cosa è resa difficile dall'assegnazione a ciascuno di una posizione predefinita da sostenere: come, per quanto....?
6. **John Doe** – un classico forse già noto: un caso difficile rispetto al quale occorre trovare le responsabilità fra i diversi personaggi coinvolti;
7. **Chirone1** – situazione ipotetica nel futuro che si potrebbe determinare secondo i desideri propri e del gruppo;
8. **Principi di legislazione per il nuovo mondo** – anche in questo caso c'è la possibilità di esplicitare i propri sogni immaginando come potrebbe essere il mondo e su quali principi dovrebbe fondarsi;
9. **Regole e punizioni** – evidenzia come prendere una decisione mantenendo un comportamento conforme a quanto richiesto può essere particolarmente difficile ed anche conflittuale.

## 1C- SULLA POLITICA RUO

Gr -

Materiali: in allegato

- griglia risultati [scheda pdf](#)
- carte gioco [carte pdf](#) e [back pdf](#)
- banconote [fakemoney pdf](#) da stampare in 10 copie (in alternativa si possono usare banconote del Monopoli o fiches di colori diversi - purchè i "tagli" siano da 1, 20, 50 e 200)
- carte premio [premi pdf](#)
- una clessidra da 5 minuti o una sveglia contaminuti

Procedura:

- a- si può giocare in gruppi da minimo 3 a massimo 11 persone;
- b- ogni giocatore deve avere la parola per un minimo di 2 e un massimo di 5 minuti per ogni giocata (il tempo va conteggiato con una sveglia o una clessidra visibile a tutti);
- c- in base al numero di giocatori ed al tempo assegnato a ciascuno si deve decidere quante giocate fare nel tempo a disposizione (per esempio: 6 giocatori con 3 minuti di tempo a testa, richiedono 18-20 minuti a giocata: se ci sono due ore a disposizione, si possono fare 6 giocate; 5 giocatori con 2 minuti di tempo a testa richiedono 10 minuti a giocata: si possono fare 6 giocate all'ora);
- d- sul tavolo vanno posti il mazzo carte gioco, il mazzo carte premio, il mazzo banconote e la scheda di raccolta dei risultati;
- e- ad ogni giocata si estrae una carta a caso dal mazzo carte gioco, si inizia la discussione facendo in modo che tutti usino il tempo a disposizione (la carta viene

messa da parte perchè non ricompaia nella giocata seguente);

- f- al termine della discussione va presa una decisione di gruppo che viene trascritta sinteticamente nella corrispondente riga grigia della scheda. L'astensione non è consentita. Se la decisione non è presa dal gruppo nel tempo predefinito, spunta la casella "nulla". Se la decisione è presa in tempo ed all'unanimità, spunta la casella "unanimità". Se la decisione è presa a maggioranza scrivi nella casella "magg/min" il numero dei membri della maggioranza e il numero dei membri della minoranza;

- g- Ora si pesca una carta a caso dal mazzo premio, e si assegnano i premi in banconote come dice la carta pescata (la carta viene messa da parte perchè non ricompaia nella giocata seguente).

- h- i punti e – f – g si ripetono ad ogni giocata

- i- al termine delle giocate previste, si conteggiano le banconote in possesso di ogni partecipante: vince chi ne ha di più.

**2C- DECIDERE IN 5 GIOCATE****RUO**

Materiali:

- in allegato [deci5tempi.pdf](#)
- soldi tipo Monopoli
- lavagna a fogli mobili e pennarelli di vari colori

Procedura:

- a- ogni partecipante viene dotato di una somma di danaro pari a 1.000 euro;
- b- il conduttore spiega che ogni giocata prevede che ciascun giocatore punti 200 euro. Ogni giocata dura 30 minuti e richiede una decisione. Ad ogni giocata i primi 5 minuti sono dedicati a leggere individualmente il problema ed a prendere una decisione individuale, che, scritta sulla scheda e firmata, viene consegnata al conduttore;
- c- i seguenti 25 minuti sono impiegati per la presa di decisione di gruppo. Non si può comunicare la decisione individuale presa. Se il tempo complessivo impiegato è superiore ai 30 minuti, si intende che il gruppo non ha deciso. Se è inferiore ai 30 minuti, il gruppo può passare alla giocata successiva;
- d- se il gruppo non decide, tutti i giocatori perdono la loro puntata (il gruppo lo sa);
- e- se il gruppo decide, il conduttore assegna, senza motivarlo pubblicamente, un premio:
  - di 500 euro a tutti coloro che hanno dato la risposta individuale uguale a quella del gruppo;
  - di 2.000 euro se chi ha dato la risposta individuale uguale a quella del gruppo è uno solo;
- f- si può giocare quanto si vuole; al termine, il conduttore avvia una discussione su tutte le fasi dell'attività.

**3C- ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO DI GRUPPO****RUO**

Procedura:

- a- il conduttore può realizzare questa attività con uno o più gruppi di max 8 persone;
- b- assegna quindi il compito: "Il Vostro gruppo deve costruire, in 30', con materiali di recupero (reperiti nella sede del seminario o nei negozi vicini), una di queste cose:
  - una barca di carta capace di galleggiare, lunga almeno 3 metri (se nei pressi c'è acqua per il collaudo)
  - un aereo capace di volare, con un'apertura alare di almeno 3 metri (se c'è un luogo elevato da cui collaudarlo)
  - un totem/statua alta almeno 4 metri (se c'è un soffitto sufficiente)
- c- durante il lavoro il formatore si limita ad osservare;
- d- qualche minuto prima dello scadere del tempo, l'opera deve essere collaudata;
- e- al termine dell'esperienza, il gruppo viene invitato a riflettere sul prodotto, l'uso del tempo, la distribuzione dei ruoli, le procedure.

VARIAZIONI:

1. Nel caso di più gruppi, i compiti possono essere assegnati in parallelo e può essere inserito un fattore di competizione.
2. Il compito potrebbe prevedere la nomina di un coordinatore del lavoro, di cui si analizza il ruolo specifico al termine.

**4C- SIMULAZIONE: IL CONSIGLIO DI CLASSE****RUO**

Materiali: foglio "I ruoli"

Procedura:

- a- il conduttore assegna ai partecipanti i ruoli a caso, tramite la consegna della carta di ruolo, che va letta da ciascuno senza condividerla con altri;
- b- se i partecipanti sono più di 8, si replica la carta n.6;
- c- il tempo a disposizione è di 45 minuti per la simulazione;
- d- scaduto il tempo, ci sono altri 45 minuti per l'analisi di tutto quanto è avvenuto.

**I RUOLI**

1. *IL CONSIGLIO di CLASSE: alla fine del primo anno del Liceo Scientifico, si discute se promuovere o bocciare l'allievo Marco Fiuggi.* Tu sei l'insegnante di lettere e difendi l'allievo a spada tratta: è il Tuo pupillo, credi che diventerà un grande poeta, vuoi che sia promosso.
2. *IL CONSIGLIO di CLASSE: alla fine del primo anno del Liceo Scientifico, si discute se promuovere o bocciare l'allievo Marco Fiuggi.* Tu sei l'insegnante di matematica. L'allievo per un anno non ha capito nè fatto nulla. Vuoi che ripeta l'anno, così forse impara.
3. *IL CONSIGLIO di CLASSE: alla fine del primo anno del Liceo Scientifico, si discute se promuovere o bocciare l'allievo Marco Fiuggi.* Tu sei l'insegnante di religione e sei per principio contro le bocciature. Tutti i ragazzi vanno capiti ed aiutati !

4. *IL CONSIGLIO di CLASSE: alla fine del primo anno del Liceo Scientifico, si discute se promuovere o bocciare l'allievo Marco Fiuggi.* Tu sei l'insegnante di biologia e poichè l'allievo non ha mai risposto ad una domanda e sembra sempre mentalmente assente, spero che sia bocciato così non te lo trovi in seconda.
5. *IL CONSIGLIO di CLASSE: alla fine del primo anno del Liceo Scientifico, si discute se promuovere o bocciare l'allievo Marco Fiuggi.* Tu sei l'insegnante di ginnastica e l'allievo nelle tue ore fa solo confusione, è aggressivo, risponde male spesso: vuoi bocciarlo.
6. *IL CONSIGLIO di CLASSE: alla fine del primo anno del Liceo Scientifico, si discute se promuovere o bocciare l'allievo Marco Fiuggi.* Tu sei l'insegnante di Lingue. Poichè hai molte classi, nemmeno ti ricordi dell'allievo. Sul registro hai trovato due voti "4" , un "5,5" ed un "6-". Sei neutrale.
7. *IL CONSIGLIO di CLASSE: alla fine del primo anno del Liceo Scientifico, si discute se promuovere o bocciare l'allievo Marco Fiuggi.* Tu sei la Preside. Vuoi che il Consiglio decida serenamente, ma hai solo 30 minuti. Per il buon nome del Liceo, propendi per la massima severità. D'altronde, troppe bocciature gettano discredito sulla Scuola e la famiglia Fiuggi è piuttosto nota in città.

**5C- SCEGLI UN COLORE****Gr - RUO**

Materiali: foglio di lavoro "I colori"

Procedura:

- a- l'attività è pensata per 8 partecipanti; se il numero è diverso, occorre togliere o aggiungere carte in modo che non si alteri la decisione possibile già insita nel gioco;
- b- il conduttore distribuisce i ruoli a caso tramite la consegna della carta di ruolo, che va letta da ciascuno riservatamente; poiché il gioco è "a chiave" nel senso che le carte sono predisposte in modo che sia possibile una decisione a maggioranza, è importante che la carta n.4 non sia data ad un partecipante che ha alla sua destra le carte n.1 e n. 3;
- c- il conduttore comunica infine che ci sono 15 minuti per l'esecuzione del compito;
- d- scaduto il tempo, il conduttore avvia un'analisi di tutta la simulazione della durata di 30 minuti.

**VARIAZIONE**

Interessante il lavoro in grande gruppo con una sequenza in successione di simulazioni del gioco, con sotto gruppi di 6-8 alla volta.

**I COLORI**

*1. tu vuoi rosso e solo rosso. non accetti mediazioni o discussioni. ti batti fino in fondo per il rosso.*

*2. tu ami il verde. lo sostieni per un po' ma poi sei disponibile a mediare su un colore pastello.*

*3. tu non vuoi che si prenda alcuna decisione. ti opponi, divaghi, scherzi, svaluti, fai domande assurde, ecc.*

*4. tu non hai alcuna idea, te ne freggi. per non fare brutta figura sei sempre e comunque d'accordo col tuo vicino di destra.*

*5. tu vuoi il blu e lo difendi per un po; poi però emerge la tua anima di mediatore e ti rendi disponibile per l'azzurro, l'acquamarina, il verdazzurro, ecc.*

*6. a te piace il giallo, che scegli all'inizio; poi accetti di mediare su un colore allegro ma delicato, che contenga un po' di giallo.*

*7. tu inizialmente ti allei col rosso, anche se il colore non ti piace; poi a metà cambi alleato e scegli il verde con decisione; tu proponi marrone prima, poi viola, poi nero. infine ti allei con la maggioranza.*

*8. Tu sei il Coordinatore di questo gruppo. Hai a disposizione 15 minuti per far scegliere al gruppo un colore che piace a Te o qualsiasi (purchè si decida in tempo, altrimenti fallisci come Coordinatore).*

**6C- JOHN DOE  
RUO****F-B – Gr -**

Materiali: in allegato [johndoe.pdf](#)

Procedura:

- a- il conduttore consegna ad ogni partecipante copia del foglio di lavoro; ci sono 15' per l'operazione individuale;
- b- scaduto il tempo, invita il gruppo a prendere una decisione collettiva nel giro di 45 minuti; durante questa attività il conduttore limita i suoi interventi e comunque mai sul contenuto dell'attività;
- c- gli ultimi 30 minuti sono dedicati ad un'analisi di tutto quanto è avvenuto con particolare riguardo alla differenza fra la decisione individuale e la decisione di gruppo – se c'è stata – o ai motivi che l'hanno impedita.

**7C- CHIRONE 1****F-B – Gr - RUO**

Materiali:

- allegato [chirone1.pdf](#)
- lavagna a fogli mobili e pennarelli di vari colori

Procedura:

- a- il conduttore spiega al gruppo che l'esercizio richiede una simulazione, come descritto nella situazione nel foglio che consegna a ciascuno;
- b- controlla quindi che nel tempo di 5 minuti i partecipanti leggano e scelgano i principi educativi; prepara inoltre sulla lavagna a fogli mobili una scheda sull'esempio di quella abbozzata nel foglio di lavoro, ma che possa contenere i nomi di tutti i partecipanti;
- c- il conduttore chiede che velocemente ciascuno espliciti le scelte fatte e le trascrive sulla lavagna a fogli mobili nella colonna "scelte individuali";
- d- poi avvia la discussione nel gruppo perché decida in merito nel tempo previsto;
- e- quindi trascrive le decisioni definitive ed evidenzia le differenze fra le posizioni avviando una riflessione su tutto quanto è accaduto.

**8C- PRINCIPI DI LEGISLAZIONE  
PER IL NUOVO MONDO  
RUO**

**F-B – Gr -**

Materiali: foglio “Principi”

Procedura:

- a- il conduttore consegna ai membri del gruppo il foglio dei principi e comunica che ci sono 60 minuti di tempo per individuare i 6 principi che dovrebbero effettivamente essere adottati;
- b- i 30 minuti successivi servono per fare un’analisi di tutto quello che è successo e per evidenziare i ruoli di ciascuno e la responsabilità rispetto agli eventi.

**PRINCIPI**

La cittadinanza è slegata dalla nascita.  
Al raggiungimento della maggiore età è negoziabile.

I confini e l'appartenenza a Comuni, Province, Regioni sono da essi negoziabili.

L'esercito è abolito.

Gli Enti Pubblici non possono chiedere al cittadino documenti in possesso di altri Enti Pubblici.

Ogni Legge la cui applicazione è demandata a livelli inferiori, prevede una sanzione in caso di mancata attuazione.

Il non uso di spazi e beni immobili è tassato come l'uso.

I dipendenti pubblici non possono superare il 3% della popolazione.

La condizione di pensionato è opzionale.  
Il lavoro non è obbligatorio per il nutrimento minimo e l'abitazione (diritti inalienabili di ogni vivente).

Ogni carica elettiva è retribuita come il reddito da lavoro dichiarato l'anno precedente all'entrata in carica.

Nessun cittadino è candidabile ad una carica elettiva qualsiasi per due volte consecutive.

Ogni Legge, prima della promulgazione, è sottoposta alla verifica del Centro di Simulazione Legislativa.

## 9C- REGOLE E PUNIZIONI

Materiale: in allegato *regoPuni pdf*

Procedura:

- a- il conduttore sceglie innanzi tutto quale simulazione utilizzare fra le 3 proposte, ovviamente in relazione al gruppo a cui il compito è destinato;
- b- quindi stabilisce anche il tempo di durata dell'attività, dato che si può restringere – se si intende utilizzarla in senso esemplificativo – o estendere – se si vuole far sperimentare l'influenza del contesto di lavoro sulla presa di decisione;
- c- durante l'attività, il compito del conduttore è far rispettare le regole ed intervenire con le sanzioni nel caso siano disattese;
- d- al termine dell'attività il conduttore deve avviare una riflessione su tutto quanto è successo; anche in questo caso la durata di questa fase deve essere proporzionata a quella dell'esercizio.



## Parte D

### LA COMUNICAZIONE

Com

Gli esercizi di questa sezione sono accomunati dai seguenti obiettivi:

- far sperimentare il processo di comunicazione
- evidenziare i problemi più frequenti quando si comunica
- esaminare le barriere linguistiche, che contribuiscono a frenare la comunicazione
- dimostrare le ansietà e le frustrazioni che possono comparire durante una comunicazione in circostanze difficili
- illustrare l'impatto della comunicazione non verbale, quando quella verbale è inefficiente e/ o restrittiva
- analizzare le capacità di apertura, ascolto e comunicazione
- illustrare le distorsioni che possono verificarsi nel passaggio di informazioni dalla fonte originale tramite diversi individui fino ad una destinazione finale.

Elenco delle attività:

1. **Babele: comunicazioni interpersonali** – si tratta di inventare in gruppo un nuovo linguaggio che poi va insegnato ad altri;
2. **Un commerciante** – sull'ascolto e l'ambiguità, serve per mettere in luce l'attenzione che riserviamo a ciò che ci viene comunicato;

3. **Discussione delle differenze: evitare la polarizzazione** – percorso per facilitare la valorizzazione delle differenze e renderle compatibili, complementari, integrabili;
4. **I diversi** – la diversità come elemento che può rendere difficili i comportamenti e la vita di gruppo; si dovrà fare i conti con un compito da svolgere con ruoli funzionali e non per realizzarlo;
5. **L'interrogatorio** – un volontario si presenta e poi si "riassume" in una scheda che viene compilata anche dagli altri membri del gruppo. Poi si prova a compilare la stessa scheda insieme e si riflette sulle differenze;
6. **Comparazione di metodi pedagogici** – l'esercizio stimola una riflessione su come si comunicano concetti, principi, ecc. per insegnarli in modo efficace e con sicuro apprendimento da parte dei destinatari;
7. **Il labirinto** – prova di comunicazione efficace fra gruppetti partendo da una stessa mappa sulla quale ciascuno ha scelto un percorso che è appunto il contenuto dello scambio di informazioni;
8. **Un esperimento di comunicazione** – una sorta di "telefono senza fili" reso più scientifico da una griglia per controllare come i messaggi passano da un ascoltatore all'altro.

## 1D- BABELE: COMUNICAZIONI INTERPERSONALI I – Gr

### Materiali:

- una matita e della carta per ogni partecipante
- una benda per ogni membro del gruppo

### Procedura:

- a- il conduttore divide il gruppo in due sotto gruppi;
- b- quando i due gruppi si sono formati, il conduttore annuncia che ognuno dovrà dar vita ad un suo proprio linguaggio. Esso dovrà essere significativamente differente dall'Italiano e dovrà avere i seguenti esempi:
  - un saluto
  - una descrizione di alcuni oggetti, persone ed eventi
  - espressioni valutative di oggetti e persone
  - un congedo
- c- per fare questo c'è mezz'ora di tempo allo scadere del quale i membri del gruppo devono saper parlare la lingua da loro inventata;
- d- all'interno del gruppo, i membri si numerano (membro n.1, n.2 ecc. ... ) e poi il conduttore forma nuovi gruppi composti uno da tutti i membri n. 1, un altro da tutti i membri n.2, ecc.;
- e- esorta tutti i partecipanti a mettersi in coppia nel nuovo gruppo. Il compito è che ogni membro dovrà insegnare il suo idioma al partner, senza avvalersi della lingua italiana o di qualsiasi altra lingua conosciuta da entrambi (venti minuti);
- f- il conduttore distribuisce una fascia per coprirsi gli occhi ad ogni membro gruppo. Un volontario bendato in ogni gruppo insegnerà il proprio idioma al gruppo, il secondo volontario farà lo stesso e così via (venti minuti);

- g- poi le sedie saranno rimosse e i partecipanti, bendati, dovranno ritrovare i membri del loro gruppo originario, senza usare lingue conosciute o il nome proprio dei compagni;
- f- quando i gruppi originari saranno riformati, dovranno discutere l'attività e rispondere alle seguenti domande:
  - cosa ha illustrato l'esperienza sulla comunicazione?
  - come ci si è sentiti durante l'esperienza?
  - che cosa hai imparato riguardo te stesso?
- g- si conclude con una discussione sui problemi che coloro che non comprendono una lingua devono affrontare, e sulle difficoltà di comunicazione di gente non vedente.

### VARIAZIONI

1. Le richieste nel nuovo vocabolario possono essere più o meno facili.
2. Possono essere usati linguaggi reali. Le frasi possono essere prescelte.

**2D- UN COMMERCIANTE****I**

Materiale: in allegato commerciante.pdf

Procedura:

- a- il conduttore spiega che si tratta di un'attività che richiede attenzione;
- b- poi legge per 2 volte ad alta voce il testo seguente:  
 "un commerciante aveva appena spento le luci del negozio quando apparve un uomo e domandò del denaro. Il proprietario aprì il registratore di cassa. Il contenuto del registratore di cassa fu rovistato e l'uomo fuggì.  
 Un poliziotto fu immediatamente avvertito." ;
- c- quindi consegna a ciascun membro del gruppo la scheda per la verifica dell'attenzione e dà 10/15 minuti per la sua compilazione;
- d- allo scadere del tempo, consegna a tutti i presenti la scheda con le risposte esatte per controllare i propri risultati;
- e- infine avvia un dibattito sull'ascolto e l'attenzione della durata di 30 minuti.

**3D- DISCUSSIONE DELLE DIFFERENZE:  
EVITARE LA POLARIZZAZIONE****– F-****B**

Procedura:

- a- il conduttore chiede ai partecipanti una lista di aggettivi e rispettivi contrari con cui si è soliti descrivere le persone;
- b- identifica un tipo di descrizione che interessa i partecipanti, oppure nella quale i partecipanti sono ben distribuiti, e li esorta a formare una linea crescente, le cui estremità rappresentino i due poli dell'aggettivo (il primo sarà dogmatico e l'ultimo non lo sarà per niente). I partecipanti si dispongono nella postazione a cui ritengono appartenere secondo le loro percezioni;
- c- le persone che si trovano ai poli opposti delle linee si accoppiano; quello al centro della linea diventa l'osservatore; si procede così fino ad esaurire i partecipanti ed a suddividerli in terne;
- d- le triadi (chiamiamo così le due persone opposte e l'osservatore) prendono posto in diverse posizioni nella stanza;
- e- le due persone che stanno ai poli opposti cercano di descrivere se stessi l'uno all'altro per quanto riguarda l'aggettivo che la linea sta esaminando;
- f- quindi entrambi cercano di descrivere lo stereotipo del loro partner;
- g- entrambi discutono poi su quanto le loro differenze siano complementari e quanto, al contrario, portino conflitto;
- h- alla fine fanno un negoziato nel quale cercano di aumentare gli elementi complementari e di prevenire i conflitti o di trarne effetti benefici e costruttivi, se capitano;

- i- gli osservatori esprimono la loro opinione sul negoziato;
- l- l'intero gruppo si ricongiunge e il conduttore focalizza la discussione sui differenti processi e i metodi di risoluzione dei conflitti.

#### 4D- I DIVERSI

#### RUO

Materiali: in allegato [okruolinok.pdf](#)

Procedura:

- a- questa attività è una simulazione con due elementi. Un elemento è un compito correlato al tema scelto, e l'altro elemento riguarda la gestione del comportamento delle persone durante il compito. L'attività consiste nell'assegnare ad alcuni i ruoli difficili o disfunzionali, ed al resto del gruppo il compito di identificare i comportamenti inappropriati e attivarsi per cambiarli o contenerli;
- b- l'attività va fatta con 6-7 membri; se il gruppo è numeroso va diviso in sottogruppi;
- c- il conduttore dà un compito ai due sottogruppi, per esempio "Redigere un progetto per un incontro sulla comunicazione" (il compito dipende dal tipo di partecipanti e dal contesto generale);
- d- spiega poi che avranno due obiettivi durante l'esercizio: il primo è eseguire il compito, e il secondo è correggere o contenere tutti i comportamenti inappropriati che emergono nel gruppo. Il lavoro sui comportamenti dovrà essere responsabilità dell'intero gruppo, piuttosto che delegato ad un leader;
- e- consegna ad ogni membro una carta che determina il suo ruolo durante l'esercizio. Ogni gruppo dovrà avere una carta "leader", un numero ridotto di carte "ruolo inappropriato" ed un numero maggiore di carte "ruolo appropriato".;
- f- il conduttore comunica le regole per tutti i ruoli: 1) tenere segrete le carte, con l'eccezione di quella del leader; 2) non essere nè banali nè eccessivi; 3) non sforzarsi di indovinare i ruoli;

- g- dà un po' di tempo per la preparazione e immersione nei ruoli e quindi esplicita il tempo complessivo per realizzare l'attività;
- h- allo scadere del tempo, una mezz'ora viene dedicata a riflettere su temi quali:
  - 1) Il compito: è stato realizzato? la qualità soddisfa tutti? rappresenta bene il gruppo?
  - 2) I comportamenti inappropriati: quali comportamenti "diversi" sono stati identificati? che impatto hanno avuto sul lavoro? sono stati contenuti o modificati? cosa si sarebbe potuto fare di diverso?
  - 3) I comportamenti appropriati: sono stati identificati? che impatto hanno avuto sul lavoro? sono stati assecondati o valorizzati?

## 5D- L'INTERROGATORIO

I – I>Gr - Dec

Materiali: in allegato griglia pdf

Procedura:

- a- il conduttore chiede un volontario e lo mette seduto su una sedia posta di fronte a tutti in semicerchio;
- b- dice al gruppo che dispone di 30 minuti per fare domande di ogni tipo o interagire nel modo che vuole, allo scopo di conoscere il più profondamente possibile l'interrogato. Il conduttore fa in modo che le domande siano chiare e formulate una alla volta;
- c- al termine dell'interrogatorio, ognuno dei partecipanti, compreso l'interrogato, compila in 5 minuti di tempo individualmente la scheda che il conduttore gli consegna;
- d- finita la compilazione individuale, il gruppo ha 30 minuti per compilare una scheda comune che descriva l'interrogato, mentre questi resta in silenzio. La discussione e decisione, relative ai tratti del carattere e della personalità dell'interrogato, devono basarsi il più possibile sulle osservazioni raccolte nei primi 30 minuti;
- e- finita la discussione e votazione ognuno compila la tabella-sintesi, che il conduttore consegna, riportando le scelte individuali, collettive e dell'Interrogato;
- f- poi si segnano per ogni riga le differenze fra due colonne: va segnato un punto per ogni voce uguale o zero per ogni voce diversa. Si conclude coi totali per colonna;
- g- al termine, si discute sull'intero processo: interrogazione iniziale e risposte dell'interrogato; discussione e decisione di gruppo; coerenza fra valutazioni individuali, di gruppo e dell'interrogato, ecc.

## 6D- COMPARAZIONE DI METODI PEDAGOGICI

Materiale: in allegato metodoped.pdf

Procedura:

- a- il conduttore forma sottogruppi di 4 o 5 persone che si organizzeranno autonomamente al loro interno. La composizione (questo è molto importante per la seconda parte), sarà non usuale perché si devono trovare 3 o 4 persone competenti in un mestiere o in qualsiasi campo specifico del sapere e una persona non esperta in quel campo o mestiere. Questa persona svolgerà nella seconda fase dell'esercitazione il ruolo detto "del poeta" che impedirà agli esperti di credersi universalmente intellegibili (cosa che capiterebbe se fossero solamente fra di loro);
- b- i partecipanti riuniti in gruppo, secondo le avvertenze sopra esposte, ricevono dal conduttore il foglio con le "Istruzioni" e realizzano la prima parte dell'esercizio rispondendo alle domande proposte, nel tempo di 2 ore;
- c- successivamente i gruppi si riuniscono in plenaria e i rapporti sono confrontati e completati gli uni con gli altri, nel corso di una seduta in cui il conduttore non interviene se non come moderatore del tempo e della partecipazione; (30/60 minuti)
- d- quindi i gruppi di lavoro con la stessa composizione di prima, hanno 2 ore a disposizione per scrivere un progetto il cui tema è il seguente: prendendo come base l'insegnamento di una legge o principio chiave della specialità professionale della maggior parte del gruppo di lavoro, (qui il conduttore nomina le specialità, poiché i gruppi le hanno esplicitate, all'inizio dell'esercitazione), scrivete i quattro modi di insegnarlo, regolandovi sulle conclusioni del rapporto che

è appena stato fatto e sul modello delle lezioni di cui voi avete letto il testo nella prima parte del lavoro. E' qui che "il poeta" ha una funzione regolatrice e deve moltiplicare i feed-back; in effetti se non capisce è perché voi avete dimenticato di programmare un pezzo di informazione";

- e- allo scadere del tempo i gruppi si ritrovano insieme per esporre e confrontare le difficoltà che hanno incontrato nell'esecuzione del compito;
- f- la sintesi sarà fatta dal conduttore che si preparerà anche attraverso il foglio "Chiave di interpretazione" e che riporterà sulla lavagna, per categorie le difficoltà espresse, mentre il gruppo cercherà in seguito, nel corso di una discussione generale, i mezzi per superare le difficoltà.

**7D- IL LABIRINTO****RUO - ORG**

Materiale: in allegato [piantina.pdf](#)

Procedura:

L'esercitazione, a carattere animativo, prevede queste fasi nella formulazione di base che può essere semplificata o complessificata in relazione all'età degli utenti:

- a- c'è un percorso tipo labirinto ma con molti dettagli descrittivi sul genere pianta di un quartiere come nell'esempio (la complessità può essere diversa a seconda delle età dei partecipanti);
- b- i membri del gruppo vengono suddivisi in gruppi di 3 o 5 persone a seconda dell'età;
- c- ad ogni gruppetto viene consegnato lo stesso foglio-percorso ed hanno dai 5 ai 10 minuti per scegliere una strada che porti da un punto su un lato ad un altro punto sul lato opposto, facendo almeno 3 "curve";
- d- successivamente vengono distribuiti ai gruppetti copie in bianco del foglio-percorso e, a turno, ogni gruppo cerca di far riprodurre agli altri il proprio itinerario illustrandoglielo solo a parole;
- e- quando il gruppo che "detta", ritiene di aver finito la comunicazione, si confrontano i percorsi con quello di partenza segnato sul foglio del gruppo;
- f- si ripete la procedura per tutti i gruppi;
- g- si discute, a partire dai risultati di ciascun gruppo, per arrivare a riflettere sulle modalità di comunicazione interne al gruppo e fra gruppi.

**8D- UN ESPERIMENTO DI COMUNICAZIONE**

Materiali: in allegato [formulario.pdf](#)

Procedura:

- a- Il conduttore chiede sei volontari. (Il resto del gruppo rimane nella stanza col ruolo di osservatore);
- b- cinque dei sei volontari vanno nella stanza di isolamento e uno di essi rimane con gli osservatori e il conduttore;
- c- questi distribuisce i formulari agli osservatori;
- d- a questo punto il conduttore legge al volontario, che non deve prendere nota degli eventi, il "rapporto dell'incidente": "Non posso aspettare di riportare l'incidente al poliziotto. Devo raggiungere l'ospedale al più presto possibile. Il camion delle consegne, andando verso sud, stava girando a destra all'incrocio quando l'auto sportiva, che andava verso nord, cercava di voltare a sinistra. Quando videro che entrambi stavano voltando nella stessa corsia, suonarono entrambi i loro clacson, senza diminuire la velocità. Infatti sembrò che la macchina sportiva stesse accelerando proprio un attimo prima dell'incidente.";
- e- agli osservatori è chiesto di scrivere le loro annotazioni sul formulario che gli è stato consegnato;
- e- il conduttore fa rientrare un volontario ed il primo ripete al secondo ciò che ha sentito dal conduttore. E' importante che ogni volontario trasmetta il messaggio nella propria maniera, senza aiuto;
- f- tocca poi al terzo volontario a cui il secondo ripete ciò che ha udito;
- g- il processo è ripetuto fino a che tutti e 5 i volontari abbiano trasmesso il messaggio ricevuto;

- h- a questo punto il sesto volontario torna nella stanza e assume il ruolo del poliziotto. Il quinto partecipante ripete il messaggio al poliziotto. Dopo di che il poliziotto scrive un rapporto che il gruppo potrà leggere;
- i- quindi il conduttore legge il messaggio originale (che avrà preparato prima sulla lavagna) che potrà essere comparato con quello del poliziotto;
- l-. i volontari discuteranno le loro esperienze anche alla luce degli appunti degli osservatori, per un tempo di 30/60 minuti.

#### VARIAZIONI

- 1.La successione dei messaggi può essere registrata (audio o video).
- 2.Il messaggio può essere redatto in modo da essere più pertinente al gruppo in particolare.
- 3.Un film muto riassuntivo può essere usato come rapporto.
- 4.L'intero gruppo può essere usato come trasportatore del messaggio, senza osservatori. Si formano gruppi di sei persone, e cinque di ognuno di essi sono mandati nella camera di isolamento. L'organizzatore legge il messaggio ai partecipanti che rimangono. Un membro di ciascun gruppo viene riportato nella stanza di incontro nello stesso momento per ricevere il messaggio. I membri che dovranno stendere il resoconto finale lo faranno simultaneamente.



## Parte E

### PROGETTAZIONE

**PRG**

Sono qui riuniti giochi psicopedagogici che hanno i seguenti obiettivi:

- far comprendere come va fatto un progetto
- insegnare quali siano gli elementi essenziali e irrinunciabili che valgono per qualsiasi campo e settore per un progetto efficace
- riflettere sulle implicazioni di un progetto con questioni organizzative
- aumentare la consapevolezza del rapporto fra competenza professionale e assegnazione di compiti e funzioni

Elenco delle attività:

1. **Connessioni** – gioco di carte con tutti gli elementi necessari per progettare, utile ad imparare a collegare fra loro più elementi anche con spunti creativi;
2. **Visioni del 2033** – la città ideale viene “vista” in opera attraverso una fantasia confrontata poi con quelle degli altri: la fantascienza come stimolo per migliorare il presente;
3. **Artigiani** – la progettazione applicata alla situazione concreta della diffusione

di aziende artigianali, con la ricerca e lo studio di strategie promozionali;

4. **Incontro di progettazione** – l'attività costringe a misurarsi anche con problemi didattici ed è adatta in particolare nei percorsi formativi per docenti e formatori.

## 1E- CONNESSIONI

## Crt – Dec – ORG – RUO

Materiali in allegato e va plastificato nel caso si voglia evitarne il deterioramento:

- tabellone-base: va preparato dal conduttore del gioco su un foglio di carta bianca pesante o di cartoncino di cm. 70 x cm. 30; va diviso orizzontalmente in 5 righe (dunque da 4 a 6 cm.) colorate in modi diversi corrispondenti ai colori delle carte del mazzo per giocare (azzurro, giallo, grigio, rosa, verde); al centro si disegna una colonna di cm. 7 di larghezza evidenziando in nero il perimetro che serve a distinguere lo spazio interno dall'esterno: da lì si deve partire col gioco depositandovi le prime carte-progetto;
- soldi tipo quelli usati per il Monopoli; anche in questo caso vanno recuperati dal conduttore;
- mazzo di carte-gioco-progetto (allegato in pdf da stampare su cartoncino bianco) tutte con il dorso uguale, comprendenti:
  - a- carte-obiettivo (azzurro) obiettivi pdf
  - b- carte-utente (rosa) utenti pdf
  - c- carte-partners (grigio) partner pdf
  - d- carte-tecniche (giallo) tecniche pdf
  - e- carte contenitore (verde) contenitori pdf
- mazzo di carte-ruolo (ruolo pdf), che vengono estratte a sorte fra i giocatori all'inizio del gioco: esse identificano ogni giocatore e le sue caratteristiche note e recano anche una breve descrizione del "personaggio" ed una cifra che corrisponde al "capitale" posseduto da quel giocatore in rapporto al ruolo interpretato;
- mazzo di carte-curriculum (curriculum pdf): esse indicano le competenze specifiche di ciascun giocatore, indipendentemente dal ruolo, ma derivanti dall'esperienza personale e dall'educazione;

- mazzo di carte-risorse (risorse pdf), che offrono vantaggi e opportunità che possono essere di aiuto al gioco;
- anche questi tre mazzi possono essere stampati su cartoncino in colore diverso ognuno;
- clessidra che misura 2 minuti

## Procedura:

a-si distribuiscono a ciascun giocatore che le estrae a sorte e le dispone davanti a sé, visibili per tutti:

- 1- una carta-ruolo
- 2- una carta-curriculum
- 3- 2 carte-risorse
- 4- i soldi corrispondenti a quanto indicato nella carta-ruolo

b-dopo aver mescolato il mazzo di carte-progetto, se ne consegnano 5 ad ogni giocatore secondo le modalità di qualsiasi gioco di questo tipo;

c-quindi il mazzo viene deposto "coperto" sul tavolo e chi ha distribuito le carte pesca da esso per primo e sceglie fra le 6 possibilità che ha in mano quella che vuole disporre sul tabellone e che pone nella colonna evidenziata e sul colore corrispondente; infine scarta una carta;

d-inizia quindi il gioco che si svolge come segue:

- ogni giocatore, seguendo il turno tipico di qualsiasi gioco da tavolo, pesca una carta dal mazzo coperto, se può, deposita una delle carte di cui è in possesso sul tabellone e infine scarta una carta;
- per depositare sul tabellone occorre:
  - completare innanzi tutto in senso verticale – dall'alto in basso – la colonna dove è stata inserita la prima carta di apertura del gioco; per esempio, se la prima carta depositata è "immigrati" come utenti di un intervento, occorrerà mettere le carte-obiettivo, partners, ecc. ,

- prima di passare ad aggiungere un altro tipo di utente;
- giustificare la “calata” spiegando in che modo la carta si connette a quelle già sul tabellone; in questa situazione si possono usare le carte-risorse per rafforzare la scelta;
  - subire il giudizio del resto dei partecipanti sulla congruenza e logicità delle motivazioni a supporto della scelta in relazione al progetto che si sta sviluppando (se è necessario si esprime il voto per alzata di mano e ha potere doppio di ciascun partecipante chi ha un ruolo nel settore specifico dell'argomento trattato);
  - se entro 2 minuti - misurati con la clessidra - il gruppo non individua una maggioranza, il giocatore ha diritto a depositare comunque la carta scelta;
  - in caso di giocata non accettata dal gruppo, il giocatore non può sostituire la carta immediatamente, ma deve aspettare il turno successivo, aumentando così le carte in suo possesso;
- e- una volta completata la prima colonna, si possono connettere altri elementi su colonne parallele, sempre attenendosi alle regole precedenti;
- f- vince chi resta per primo senza carte-progetto; le carte-risorsa non impediscono al giocatore di chiudere il gioco anche se non vengono utilizzate; se si vuole, perché sono utili al progetto, esse possono essere comprate utilizzando il denaro assegnato con il ruolo;
- g- alla conclusione dell'attività si dovrebbe avere un progetto di massima, magari da precisare, ma completo nei suoi elementi;
- h- il conduttore avvia quindi una riflessione su tutto quanto è avvenuto e sul “prodotto” elaborato.

## 2E- VISIONI DEL 2033

Crt – I

Materiali: carta e penne per i partecipanti

Procedura:

- a- il conduttore consegna ai presenti carte e penne e gli chiede di immaginare “il migliore dei mondi possibili nel 2033” e di scrivere i tre principali successi sociali, economici o culturali che vorrebbero vedere realizzati fra 20 anni. Invita ad essere concreti e specifici (per es. invece che scrivere “la pace e la fine della violenza”, usare termini operativi e concreti come “ognuno potrà passeggiare ovunque in ogni momento, sentendosi del tutto sicuro”); 15/20 minuti per questa operazione;
- b- seguono 40 minuti di messa in comune di quanto si è scritto. Dopo ciascuno potrà anche correggere la propria lista;
- c- nei 15 minuti successivi il conduttore invita i membri del gruppo a mettersi in posizione rilassata, in silenzio, a occhi chiusi e poi ripete la fantasia di seguito facendo seguire ogni domanda da circa 30 secondi di silenzio:

*“Con i tuoi obiettivi bene in mente, entra nel mondo del 2033. Un mondo nel quale gli obiettivi che hai scelto nel 2012 sono stati raggiunti. Le tue speranze per il futuro sono state realizzate.*

*Chiudi gli occhi; inspira lentamente.....ora espiro lentamente. Immagina di svegliarti da un sonno profondo e riposante, sdraiato su un soffice tappeto d'erba sul crinale di una collina.*

*Senti il sole sul tuo viso; vedi un cielo azzurro e qualche nuvola in movimento. L'aria sa di fresco, e di fiori di prato. Ti metti seduto e vedi una piccola vetta,*

sulla quale sta un cancello ad arco bianco. La raggiungi, afferra il chiavistello, lo sollevi ...e ti fermi: dall'altra parte potrebbe esserci qualsiasi cosa. Infine apri e oltrepassi il cancello entrando nella mattina del.....(oggi) 2033.

Guardi il panorama sotto la collina, e ti rendi conto che è vero: ogni obiettivo, ogni speranza che avevi per il 2033 sono stati realizzati. Il 2033 è così differente dal 2012!

Cosa vedi?... che rumori senti?... quali odori?... Cammini giù dalla collina ed entri in questo mondo cambiato. Come è un giorno del 2033?....

Cerca prove che il mondo del 2033 incorpori i tuoi obiettivi di 20 anni prima. Cosa fa la gente?.... I bambini, gli anziani, gli adulti, gli uomini, le donne?... Che tipologie di agglomerati umani incontri?.... Che tipo di ambiente fisico?.... Che tipi di lavoro fa la gente?... Riesci a intravedere come la gente viaggia, come supera le distanze?.... Come impara la gente?....Come gioca?.....Ricorda: hai portato con te le tue migliori speranze!.

*Lentamente, apri gli occhi e alzati. Ora disegna o scrivi una sintesi della tua visione (30 minuti circa)”*

d- infine il conduttore riunisce il gruppo e invita a condividere le proprie visioni cercando le somiglianze e le differenze ed i dettagli di ciascuna visione che piacciono di più.

### 3E- ARTIGIANI RUO

Crt – Dec - PRG -

Materiali: foglio Richiesta  
- in allegato [artigiani pdf](#)

Procedura:

- a- questa attività è adatta particolarmente ai grandi gruppi; se viene proposta in un piccolo gruppo, sta al conduttore decidere fra le seguenti opzioni:
  - scegliere un solo compito da realizzare in relazione al gruppo e alle sue caratteristiche e necessità;
  - dedicare più unità all'esercizio o addirittura un seminario di 2 o 3 giorni, per consentire al gruppo di realizzare il compito;
  - suddividere i partecipanti in sottogruppi di 3 o 4 membri e assegnare ad ognuno un compito diverso;
- b- il conduttore spiega ai presenti che essi rappresentano un gruppo di imprenditori artigiani che hanno costituito una associazione a cui è arrivata una particolare richiesta dalla Federazione Associazioni Artigianato della Repubblica del Venezuela, Distretto del Chichirivice;
- c- il conduttore consegna la richiesta adattata alla situazione in rapporto alle sue strategie (v. punto a); anche il tempo per l'esecuzione dell'attività è deciso dal conduttore;
- d- a metà del tempo, il conduttore interrompe i lavori e comunica che nella mezz'ora successiva si possono chiarire concetti che potrebbero essere utili per il lavoro; consegna quindi a tutti il foglio [artigiani pdf](#) e dà spazio a domande, riflessioni, precisazioni, ecc. in merito;

- e- poi i lavori riprendono secondo l'organizzazione che il conduttore ha dato (v. punto a);
- f- quando il tempo di lavoro è finito, il conduttore invita a riflettere su tutte le fasi dell'attività ed anche sul prodotto realizzato, valutandone la congruità rispetto alla domanda iniziale.

#### RICHIESTA

Egregio Direttore Associazione Artigiani (Italia),  
la nostra Federazione ha ricevuto dal Governo Federale la somma di euro.20.000 per interventi di consulenza e formazione finalizzati allo sviluppo dell'Artigianato nel nostro Distretto. Esso conta per ora 300.000 abitanti; 10.000 imprese artigiane distribuite nei settori tradizionali. In considerazione dell'importanza e dell'esperienza della Vostra Associazione, abbiamo deciso di affidarVi l'intero budget per aiutarci in particolare nei seguenti obiettivi:

- 1- Aumentare il numero delle imprese artigiane
- 2- Aumentare il numero delle imprese iscritte alla nostre associazioni
- 3- Aumentare il tasso di partecipazione e responsabilizzazione dei dirigenti e dei rappresentanti eletti
- 4- Approntare un sistema di verifica e valutazione dell'efficacia e dell'efficienza delle azioni intraprese (output) e dei modi di lavoro (processo).

#### 4E- INCONTRO DI PROGETTAZIONE

Materiale: il Foglio di lavoro "Staff 1" in copia per ciascun partecipante

Procedura:

- a- il conduttore spiega ai partecipanti che l'esercitazione riguarda un particolare importante momento della professione del formatore, la progettazione, da cui spesso dipende il buon esito di un intervento; aggiunge che il suo ruolo durante l'esercitazione sarà quello di osservatore silenzioso;
- b- consegna quindi a ciascuno una copia del Foglio "Staff 1" specificando che il gruppo rappresenterà un'équipe di lavoro;
- c- durante la simulazione il conduttore interverrà soltanto per ricordare il trascorrere del tempo o - nel caso il gruppo concluda il compito prima dello scadere del tempo disponibile - per verificare che siano effettivamente state prese le decisioni e - se così non fosse - per far riprendere il processo decisionale;
- d- alla conclusione effettiva del lavoro, il conduttore avvierà una riflessione su tutta l'esercitazione, facendo rilevare anche gli eventuali errori e/o l'appropriatezza delle decisioni prese.

#### STAFF 1

Siete un gruppo di formatori che lavorano spesso insieme ma hanno anche attività individuali diversificate.

Vi è stata affidata, come gruppo, una parte di un complesso intervento di prevenzione primaria, promosso da un Comune di circa 30.000 abitanti.

Il progetto globale prevede diverse azioni la prima delle quali è stata una serie di attività ludico-ricreative, gestite da animatori e finalizzate ad attirare l'attenzione dei giovani con un primo livello di aggregazione.

Fra una settimana ha inizio una seconda fase del progetto, affidata al Vs. gruppo. Tale fase prevede incontri di gruppo per complessive 40 ore, a carattere formativo. Negli incontri i giovani dovrebbero affrontare i problemi della loro età, e progettare iniziative "educative" per sé e per i coetanei della cittadina.

Alla prima fase hanno partecipato continuamente circa 100 adolescenti e giovani dai 13 ai 17 anni, in parte studenti ed in parte lavoratori, due terzi maschi e un terzo femmine.

Avete un'ora di tempo, come massimo, per decidere:

- secondo quali criteri formare i gruppi
- con quale modalità tecnica si costituiscono tali gruppi
- come sono utilizzati i membri dello staff in questa fase
- secondo quali criteri e modalità ciascun membro dello staff viene assegnato ai gruppi.

**Parte F**  
**CREATIVITA'**

**Crt**

Sono qui riuniti giochi psicopedagogici che hanno i seguenti obiettivi:

- stimolazione della creatività attraverso alcune sue capacità come la fluidità verbale e ideativa, la percezione/capacità di osservazione, la socialità
- esercitare il “pensiero divergente”
- offrire una metodologia utilizzabile in ogni contesto problematico
- individuare procedure atte a ridurre il problema nelle sue parti elementari
- facilitare l'individuazione di strategie di risoluzione del problema
- misurare il grado di creatività posseduto.

Elenco delle attività:

1. **L'alfabeto** – gioco con le lettere dell'alfabeto; prevede prove da superare e per la sua impostazione può essere usato in situazioni animative;
2. **Gioca con i linguaggi** – una sorta di gioco dell'oca con prove da superare ad ogni tappa; anche in questo caso può essere usato in animazione;
3. **Il mazzo di carte** – divisi in sottogruppi, si inventano elementi utili a costruire un racconto che poi viene inventato da tutto il gruppo insieme;

4. **10 prove** – semplici test per misurare il proprio livello di creatività; possono essere usate anche per verificare l'efficacia dell'intervento di stimolazione;
5. **Ideazione per affinità** – il classico brainstorming , ma in versione scritta;
6. **Mondo nuovo** – pensato per bambini, ma usabile anche con adulti per ideare una città con tutte le caratteristiche che ci piacerebbe trovare in quelle “vere”;
7. **analisi delle forze in campo** – strumento per scomporre un problema e trovarne le possibili vie di soluzione.

## 1F- L'ALFABETO

Materiale: in allegato

- due serie di alfabeti [alfab1 pdf](#) [alfab2 pdf](#)
- due serie di numeri [num1 pdf](#) [num2 pdf](#)
- carte gioco [prove pdf](#) [ambigue pdf](#)  
[percorso pdf](#) [mandala pdf](#)
- lavagna a fogli mobili con griglia dei punteggi

Procedura:

- a- il conduttore del gioco prepara in precedenza sui cartoncini le due serie di alfabeti e li mette in due diverse scatole;
- b- prepara anche sulla lavagna una griglia a due entrate sulla quale scriverà su un lato i nomi dei giocatori e sull'altro il punteggio per le prove;
- c- spiega poi ai giocatori che a turno dovranno pescare una lettera dalla scatola che contiene i cartoncini rossi ed essa servirà per individuare la prova da superare; le lettere pescate vengono tenute da parte;
- d- poi si dovrà estrarre un'altra lettera (in qualche caso è richiesto di pescare più lettere) dalla scatola della serie bianca, per individuare la lettera dell'alfabeto con cui eseguire la prova stessa;
- e- il conduttore leggerà le istruzioni per l'esecuzione della prova; una volta conclusa, le lettere vengono rimesse nell'apposita scatola e mescolate con le altre;
- f- per svolgere ogni prova ci sono 2 minuti di tempo; per ogni prova superata si acquisiscono 3 punti, due se la prova è incompleta, uno se ci sono errori, zero se non si risponde del tutto;

- g- allo scadere dei due minuti per ciascun giocatore, si riporta il suo punteggio sulla lavagna;
- h- il gioco può durare un certo numero di manche o fino a quando tutte le prove sono state affrontate o per un tempo stabilito in anticipo;
- i- l'attività si conclude con la dichiarazione del vincitore cui segue una riflessione su tutto quanto è accaduto.



## 2F- GIOCA CON I LINGUAGGI

### Materiali:

- segnaposti da costruire/scegliere per ogni giocatore;
- una plancia da Percorso (può anche essere predisposta prima dal conduttore o insieme coi giocatori. Si tratta di preparare un percorso tipo oca, con un numero di caselle proporzionato al tempo disponibile ed al numero di partecipanti. Può avere dimensioni minime (cm. 50 x cm. 70), da tavolo o più significative, da muro (cm. 100 x cm. 150). Le caselle hanno dimensioni correlate a quelle complessive e devono contenere un colore/disegno ed un numero. Se il tutto è preparato dal conduttore, può essere fatto direttamente sul cartoncino base di gioco; se è fatto coi giocatori, può essere costruito su un foglione tipo carta da pacco, su cui si incollano i vari pezzi-caselle;
- 1 dado
- 1 clessidra o orologio segnatempo
- carte "prove" [prove pdf](#)
- carte "Ambiguità" [ambigue pdf](#). Si possono trovare altre idee e proposte cercando sul web "immagini ambigue" e "figure nelle figure" anche nel sito <http://www.psicopolis.com/>
- "Mandala" (disegni da colorare) [mandala pdf](#)
- penne, matite, colori, carta bianca per i partecipanti
- registratore/lettore di CD e nastro/CD di musica latino americana (o altro genere purchè ballabile)

### Procedura:

- a- il gioco si svolge come quello dell'oca: cioè i giocatori a turno tirano il dado e spostano il loro segnaposto a partire dalla casella "1" fino alla casella corrispondente al numero; e così via;

- b- ad ogni tappa occorre però pescare una carta "prove da superare" e svolgere esattamente il compito in essa indicato; ogni prova superata dà diritto a rimanere nella casella raggiunta; le carte-prova pescate vanno rimesse nel mazzo, mentre vanno tenute da parte quelle degli altri mazzi che sono state usate per le prove;
- c- se si fanno errori o scade il tempo assegnato senza che l'esecuzione sia completata, si ritorna al punto precedente del percorso;
- d- vince chi arriva per primo all'ultima casella, dopo aver sperimentato tutti i linguaggi;
- e- segue una mezz'ora per riflettere su tutto quanto è successo nel gioco e per valutarne gli effetti come stimolo per la creatività.

**3F- IL MAZZO DI CARTE****I>GR**

Materiali:

- 4 cartoncini bianchi a testa di uguali dimensioni
- una scatola di pennarelli a punta fine
- foglietti domande

Procedura:

- a- può essere un passatempo per una giornata di pioggia o una serata senza TV, ma può essere usato anche per scopi didattici in una classe, per stimolare la fantasia, per facilitare la comprensione dell'impianto della favola/racconto/romanzo; è adatto anche ad adulti che stanno imparando a lavorare insieme;
- b- ad ogni partecipante si danno 4 cartoncini bianchi;
- c- poi si formano 4 gruppetti (coppie/terne) sulla base degli argomenti:
  - inventare personaggi che possano diventare protagonisti di racconti / avventure inventati;
  - inventare i luoghi in cui si possono svolgere i racconti / le avventure;
  - inventare oggetti misteriosi / magici e/o scegliere oggetti esistenti utili a movimentare il racconto;
  - scegliere eventi/fatti/accadimenti che possono influenzare il racconto;
- d- quindi ciascun gruppo deve produrre per ciascun membro 4 carte di quella categoria (meglio se disegnate, ma al limite con la parola/e che indica ciò che si intende);
- e- le carte si mescolano tutte senza prima farle vedere ed i partecipanti si riuniscono tutti;
- f- il gruppo costruisce un racconto / avventura: un partecipante per volta pesca a turno una carta dal mazzo e "racconta" ciò che gli viene in mente, cercando di collegarlo a quanto è già stato detto; al

- concludersi di un giro, si pesca un foglietto-domanda e tutti insieme si deve cercare di rispondere integrando così la storia;
- g- si può registrare o scrivere in comune l'elaborato, perché ne resti traccia;
- h- si discute su com'è andata.

NOTA: se si vuole, si può far lavorare in sottogruppo facendo 2 mazzi che ovviamente abbiano al loro interno in maniera equilibrata tutte le 4 categorie.

**FOGLIETTI DOMANDE stimolo**

Su ogni foglietto va scritta una delle seguenti domande (devono essere preparati tipo "imprevisti" di Monopoli).

- Arriva qualcuno?
- Suo nonno in realtà era...?
- Con chi litiga il protagonista?
- Dove vanno?
- Chi incontrano?
- Cosa mangiano?
- Scende improvvisamente il buio: cosa succede dato che è ancora giorno?
- Lungo la strada c'è un cane che pare sperduto. Cosa fa il protagonista?
- Scoppia un temporale: dove si riparano?
- Cambia il tempo: cosa succede?

**ECCETERA**

**4F- 10 PROVE****I**

Materiali: in allegato [autoDiaa pdf](#)

Procedura:

- a- le attività proposte si possono fare anche da soli;
- b- nel caso si facciano con altre persone, ognuno deve lavorare individualmente durante la prova e solo successivamente si fa un confronto dei risultati per verificare il più creativo
- c- in entrambi i casi i tempi di esecuzione di ogni prova sono di 5 minuti calcolati da quando si iniziano a leggere le istruzioni specifiche;
- d- in entrambi i casi è utile apporre la data di esecuzione delle prove sul foglio coi risultati (individuali o collettivi) per verificare periodicamente le modificazioni e gli apprendimenti;
- e- fra una prova e l'altra sono consigliati esercizi (non per forza uguali alle prove di misurazione).

NOTA: Chi fosse interessato ad avere specifiche indicazioni per "l'allenamento" alla creatività, può inviare i suoi risultati ad arips, e-mail [arips@fastwebnet.it](mailto:arips@fastwebnet.it) o [arips@libero.it](mailto:arips@libero.it)

**5F- IDEAZIONE PER AFFINITA'**

Materiali: - blocchetti di post-it per tutti i partecipanti  
 - penne e pennarelli  
 - cartelloni 70 x 100 / lavagna a fogli mobili

Procedura:

- a- è un metodo pratico e rapido che mette insieme le fasi divergente e convergente (produzione e organizzazione delle idee), e permette sia di definire il problema, sia di arrivare ad una soluzione;
- b- si riuniscono una decina di persone in una stanza;
- c- si attaccano alla parete due cartelloni affiancati;
- d- si distribuiscono ai partecipanti blocchetti di post-it, penne e pennarelli;
- e- definito l'argomento su cui si vuole lavorare, si fa un brainstorming scritto, cioè dove ogni partecipante scrive una sua proposta su un post-it e la attacca al cartellone;
- f- i post-it, con la loro proprietà di attaccarsi e staccarsi facilmente, permettono di aggregare e riaggregare i biglietti secondo criteri diversi: i bigliettini con idee simili vengono raggruppati fino ad arrivare alle idee più interessanti, che vengono scelte per votazione dagli stessi partecipanti;
- g- purché si segua il metodo di raggruppare le idee per somiglianze o diversità, di creare gruppi di idee con un titolo, di valutarle con scale di priorità per scegliere quelle più interessanti, il diagramma di affinità si può fare anche da soli o servendosi del computer, con programmi che vanno dal word processor a quelli per grafici.

Una spiegazione più ampia dello strumento si trova in: [www.tech.it/twire/mesi/free/tw-9704/diagr01.htm](http://www.tech.it/twire/mesi/free/tw-9704/diagr01.htm)

**6F- MONDO NUOVO**

Materiali: oggetti vari di recupero

Procedura:

- a- questa attività mette in luce la differenza fra i bambini determinata dall'età e dalla capacità di astrazione più o meno sviluppata. I più piccoli usano più tempo nelle fasi di immaginazione e di elaborazione del prodotto illustrativo di ciò che vorrebbero nel nuovo mondo, mentre i più grandi "giocano" più volentieri come abitanti;
- b-si chiede ai bambini di immaginare di essere come i maghi/fate delle favole che possono esaudire i desideri con una bacchetta magica;
- c- essi possono dunque inventare un mondo, una città, una scuola, ecc. con le caratteristiche che preferiscono. Hanno qualche minuto per pensare a cosa vorrebbero, a cosa potrebbe essere utile, ecc. in un mondo nuovo;
- d- c'è poi un tempo per fare una delle seguenti azioni (sulla complessità delle quali il tempo viene tarato): fare un elenco delle caratteristiche del mondo nuovo; disegnare l'aspetto che il mondo nuovo avrebbe con quella caratteristica; "costruire" quella caratteristica in un modellino esemplificativo; si può scegliere una sola azione o più;
- e- Quindi c'è un "tempo di vita" nel nuovo mondo (in realtà si tratta di una simulazione che può essere avviata in vari modi, anche in questo caso in rapporto all'età dei partecipanti);
- f- Conclude l'attività una riflessione che considera sia l'esperienza complessiva sia le proposte di innovazione e la reazione ad esse da parte degli altri compagni.

**7F- ANALISI DELLE FORZE IN CAMPO**

Materiali: scheda [inventario.pdf](#)

Procedura:

- a- è preferibile utilizzare lo strumento in situazioni di gruppo, benché molte parti dell'attività siano svolte individualmente;
- b- consegnare a ciascun partecipante la scheda-inventario e spiegare che va compilata seguendo la traccia a partire da sx in alto ed in senso antiorario (praticamente l'attività indicata a dx in alto è l'ultima da svolgere); ovviamente gli elenchi possono essere ridotti rispetto alle richieste della scheda, ma occorre tener presente che l'approfondimento dell'analisi può evidenziare aspetti di cui si era inconsapevoli;
- c- poiché la compilazione può richiedere anche una buona mezz'oretta, si può utilizzare un sottofondo musicale che oltre a rendere più piacevole l'atmosfera, dovrebbe servire anche a facilitare la concentrazione;
- d- far mettere in comune a turno il lavoro fatto, allo scopo soprattutto di stimolare il contributo degli altri partecipanti in termini di idee, suggerimenti, osservazioni;
- e- stimolare una riflessione sull'efficacia dello strumento e sul suo uso.

Nota: poiché lo strumento serve a scomporre il problema, può essere necessario, per arrivare alla soluzione completa di esso, ripetere più volte l'operazione con costanza ed attenzione.

E' possibile anche procedere diversamente, valorizzando maggiormente il contributo del gruppo e facilitando sia l'analisi che l'ipotesi di possibili soluzioni:

- un membro del gruppo presenta a grandi linee il suo problema;
- gli altri membri del gruppo possono fargli domande per avere più informazioni;
- ciascuno compila la scheda dal suo punto di vista, ma sul problema presentato;
- si mette in comune il lavoro fatto e si discute sulle differenti modalità di interpretazione della situazione.

## Indice dei materiali in pdf

A	B
2A - Bislav TeoBisogni	2B – dicesiGruppo 3B – Chiusura 6B - Cosanepensi
3A - Pregiudizi 11A- Diagnosi 12A- Futuro	
C	D
1C – Carte A e carte B Back Fakemoney Premi Scheda 2C – Deci5tempi 6C – johndoe 7C – Chirone1 9C – RegoPuni	2D – Commerciante 4C – Okruolinok 5D – Griglia 6D – Metodoped 7D – Piantina 8D - Formulario
E	F
1E – Contenitori Curriculum Obiettivi Partner Risorse Ruolo Tecniche Utenti 3E - Artigiani	1F – Alfab1 e Alfab2 Ambigue Mandala Num1 e Num2 Percorso Prove 2F – Ambigue Mandala Prove 4F – autoDiaa 7F - inventario



L'ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI al suo volume numero 9, è suddivisa in 6 parti con attività didattiche di vario tipo per un totale di 46. Segnaliamo in particolare i giochi psicopedagogici focalizzati sulla progettazione e sulla creatività, dato che da tempo non ne venivano presentati. L'impostazione di molte di queste tecniche è di tipo animativo, cioè è enfatizzato l'aspetto ludico che facilita l'assunzione del ruolo e la nascita di un clima emotivo coerente. Così sono numerosi i materiali allegati a supporto di molte attività. Proprio la loro mole ha suggerito di separarli dal testo con le istruzioni, facilitando così anche le procedure per la stampa.

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.

**Questo è l'ultimo testo che gode della direzione della coppia Raviola-Sardella. Con estremo dolore informiamo i lettori che Alberto Raviola ci ha lasciato nel mese di luglio, dopo una lunga malattia. Era il più giovane fra i curatori delle collane di edArcipelago e noi speravamo che potesse continuare e sostituire noi "anziani" quando fossimo stati fuori gioco. Purtroppo non sempre le cose vanno come si vorrebbe o come sarebbe naturale.**

**Oltre al dolore per la perdita di un amico, c'è anche il dispiacere per non poter più godere di una mente brillante, sensibile ed originale.**

GUIDO CONTESSA - Formatore free-lance dal 1973, è autore di oltre 200 pubblicazioni fra articoli e saggi. E' 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.