

## DECIDERE IN 5 GIOcate

## ARGOMENTI delle DECISIONI

1) <i>Ritagliare, distribuire per la scelta individuale, poi ritirare</i> 2) <i>Ritagliare e scrivere su lavagna</i>					
Prima giocata: Scegliere un colore	Bianco	Non so	Nero		
1) <i>Ritagliare, distribuire per la scelta individuale, poi ritirare</i> 2) <i>Ritagliare e scrivere su lavagna</i>					
Seconda giocata: Equipaggio di quattro naufraghi. Dopo diciannove giorni persi in mare, il capitano decide di uccidere il più debole tra loro, il ragazzo di cabina, in modo che gli altri possono alimentarsi e sopravvivere.	Il capitano va condannato	Non so	Il capitano va assolto		
1) <i>Ritagliare, distribuire per la scelta individuale, poi ritirare</i> 2) <i>Ritagliare e scrivere su lavagna</i>					
Terza giocata: Scegliere una stagione	Inverno	Primavera	Non so	Estate	autunno
1) <i>Ritagliare, distribuire per la scelta individuale, poi ritirare</i> 2) <i>Ritagliare e scrivere su lavagna</i>					
Quarta giocata: Nel 1985, una donna di nome Mary Beth Whitehead ha firmato un contratto con una coppia del New Jersey, accettando di essere una madre surrogata in cambio di un compenso di 10.000 dollari. Tuttavia, dopo il parto, la signora Whitehead ha deciso che voleva tenere il bambino, e il caso è andato in tribunale.	Mary Beth può tenere il bambino	Non so	Mary Beth deve dare il bambino alla coppia		
1) <i>Ritagliare, distribuire per la scelta individuale, poi ritirare</i> 2) <i>Ritagliare e scrivere su lavagna</i>					
Quinta giocata	Uomo	Non so	Donna		

## NOTE PER IL CONDUTTORE

1. Se il gruppo è uno solo il conduttore scrive su una lavagna (v.tabella sottostante) i risultati delle varie giocate, ma li usa solo al termine di tutte le giocate per l'analisi e il dibattito
2. Se si tratta di 2 o più gruppi, un gruppo può giocare in "acquario" mentre gli altri partecipanti osservano silenziosamente. In tale caso i risultati sulla lavagna possono essere visibili a tutti coloro che non stanno giocando
3. L'analisi conclusiva NON deve vertere sui contenuti ma sui processi e le dinamiche:
  - chi ha vinto e chi ha perso, e perchè
  - chi ha convinto chi
  - chi ha difeso di più e chi di meno le proprie idee
  - chi ha smesso di lottare e quando
  - quali alleanze si sono verificate e perchè

## DECIDERE IN 5 GIOCATE

*I partecipanti possono andare da 6 a 12; la durata dell'esercizio completo è di 3 ore; il tempo per l'analisi (30') può essere allungato a piacere; l'esercizio può essere contratto a 3 sole giocate, con relativa riduzione del tempo. In ogni caso è utile fare un intervallo a metà del tempo, avendo cura di attendere che la giocata in corso sia conclusa. Se il gruppo non ha un'equa distribuzione sessuale, la giocata 5 può essere sostituita con Notte/Giorno o Carne/Pesce*

### GRIGLIA RACCOLTA RISULTATI

Nomi partecipanti	A	B	C	D	E	F	G	H	I	L
Scelte partecipanti 1 giocata										
Scelta gruppo: .....										
<b>Vincite e perdite di ogni partecipante</b>										
Scelte partecipanti 1 giocata										
Scelta gruppo: .....										
<b>Vincite e perdite di ogni partecipante</b>										
Scelte partecipanti 2 giocata										
Scelta gruppo: .....										
<b>Vincite e perdite di ogni partecipante</b>										
Scelte partecipanti 3 giocata										
Scelta gruppo: .....										
<b>Vincite e perdite di ogni partecipante</b>										
Scelte partecipanti 4 giocata										
Scelta gruppo: .....										
<b>Vincite e perdite di ogni partecipante</b>										
Scelte partecipanti 5 giocata										
Scelta gruppo: .....										
<b>Vincite e perdite di ogni partecipante</b>										
TOTALI										