

CHIUSURA

DIECI GIOCHI PER CHIUDERE UNA SESSIONE.

Cosa ho imparato

Comunica una cosa che hai imparato nell'attività che si conclude.

Cosa farò

Comunica ciò che farai nella settimana prossima per applicare quello che ha imparato.

Gli esperti

Spiega ad un aspirante partecipante ad un'esperienza simile a quella che si sta concludendo, a cosa essa serve, che cosa consentirà di imparare, quali problemi risolverà.

Filastrocca

Scrivi una filastrocca su ciò che hai imparato dall'esperienza.

Cruciverba

Crea un cruciverba le cui domande riguardano i concetti chiave dell'esperienza. Devono esserci almeno 10 parole-soluzione inserite.

Fra un mese

Compila una cartolina col tuo nome e indirizzo (o mail) e un obiettivo da raggiungere nei successivi 30 giorni

Murale

Incolla sul muro una striscia di carta bianca – foglio di carta da pacco - e disegna quello che pensi di aver imparato.

Momenti "stellari"

Individua per ogni membro del gruppo e per te stesso il momento "stellare" visto durante l'attività. Un momento "stellare" è quando qualcuno fa qualcosa "che brilla" (cioè di brillante).

Fasi d'azione

Indica le prime tre azioni che farai la prossima settimana per concretizzare quanto imparato.

Grazie

Ringrazia uno per uno tutti i partecipanti a quest'esperienza che ti hanno aiutato a imparare qualcosa o ad ottenere un'illuminazione durante l'esperienza. Informa che chi riceve un "grazie" deve solo rispondere "grazie!", senza altri commenti.

FONTE: www.RTTWorks.com