

10**ENCICLOPEDIA
DEI GIOCHI**

Volume 10

a cura di
**GUIDO CONTESSA E
MARGHERITA SBERNA**Collana
Il MESTIERE del FORMATORE**MF**edizioni
ARCIPELAGO

IL MESTIERE DEL FORMATORE

Collana promossa da ARIPS, ReNaFoP e CoCeFS

diretta da Maria Vittoria Sardella

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

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

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

Ulteriori informazioni: www.arips.com

Collana: Il mestiere del formatore

Guido Contessa

Margherita Sberna

ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

Volume 10

© Copyright 2014 Edizioni Arcipelago

www.edarcipelago.com

Via Brescia 6 – 25080 Molinetto (BS)

Prima edizione elettronica ottobre 2014

a cura di Edizioni Arcipelago

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

Guido Contessa, Margherita Sberna

ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI

Volume 10

SUGGERIMENTI PER LA STAMPA

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

attivare la finestra di stampa

alla voce "Pagine per foglio" scegliere l'opzione "2 pagine".

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

INDICE

Pag. 7- Presentazione

Pag. 8- Legenda

Pag. 9- Legenda «ad hoc»

Pag. 11- Principi metodologici

Pag. 13- Sezione A - Incontro con l'estraneo, lo sconosciuto

Pag. 15- 1.A - Prove d'ingresso

Pag. 17- 2.A - Il collage

Pag. 18- 3.A - Io e gli altri - valori e desideri

Pag. 20- 4.A - Il grafico

Pag. 21- Sezione B - Incontro con l'antagonista

Pag. 22- 1.B - Viaggio nello spazio

Pag. 24- 2.B - Quali regole?

Pag. 25- 3.B - Esercizi decisori

Pag. 26 - 3.B.1 - Cos'è terrestre

Pag. 27 - 3.B.2 - La storia di Alice

Pag. 28 - 3.B.3 - Assegnazione di una casa

Pag. 29 - 3.B.4 - Il giardiniere

Pag. 30 - 3.B.5 - I concetti chiave della prevenzione primaria

Pag. 31 - 3.B.6 - Lo stupratore

Pag. 33- Sezione C - L'incontro con l'amico

Pag. 34- 1.C - Facciamo un giornale

Pag. 35- 2.C- Il fumetto

Pag. 36- 3.C- Sequenza non verbale

Pag. 36- 3.C.1- Pendolo

Pag. 36- 3.C.2- Sollevamento

Pag. 37- 3.C.3- Dentro/fuori

Pag. 37- 3.C.4- Gruppo marmoreo

Pag. 38- 4.C - Gara

Pag. 40- Sezione D - L'incontro con il dipendente

Pag. 41- 1.D - Il capogruppo

Pag. 43- 2.D - Origami

Pag. 44- 3.D - Io maestro

Pag. 45- 4.D- L'aquilone

Pag. 47- Traccia da usare per la discussione di gruppo

Pag. 48- Indice ragionato degli strumenti di verifica dell' intervento

Pag. 50- Questionario di auto-eterovalutazione

Pag. 51- Questionario di valutazione per i partecipanti di 1° e 2° elementare

Pag. 52- Questionario di valutazione per 3°, 4° e 5° elementare

Pag. 53- Questionario di valutazione per i partecipanti delle medie

Pag. 54- Questionario di valutazione per i partecipanti delle superiori

Pag. 56- Questionario di valutazione per gli insegnanti

Pag. 58- Griglia di osservazione del funzionamento del gruppo

Pag. 59- Verifica dei comportamenti

PRESENTAZIONE

Il decimo volume dell'ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI è idealmente il secondo della triade promessa con «CIVES». Rappresenta una proposta di intervento educativo sui temi della non-violenza, dell'integrazione delle differenze, della cittadinanza responsabile. Gli strumenti proposti sono frutto del lavoro di progettazione dello staff di ARIPS per un intervento realizzato per il Comune di Reggio Calabria, all'interno di un Progetto Urban finanziato dalla Comunità Europea.

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

Ad AIATEL è poi toccato di applicare concretamente e di «testare» il kit predisposto, in collaborazione con la ASL di Varese e col supporto economico della Regione Lombardia attraverso la LR 23/99.

E' questa l'unica differenza rispetto ai precedenti volumi.

Abbiamo fatto questa scelta perché in questi anni sono molto aumentati gli episodi di violenza, di delinquenza minorile, di degrado della situazione sociale, di regressione nelle modalità relazionali. Prevenire è meglio che curare, si dice, e noi abbiamo sempre creduto che l'educazione e la formazione potessero fare molto,

Come sempre, le attività possono essere utilizzate con utenti di ogni età eventualmente con qualche piccolo adattamento nella presentazione – modalità di comunicazione – o nel compito che può essere reso più o meno semplice. Gli esercizi possono essere ripetuti a distanza di tempo, con qualche cambiamento o suggerendo una riflessione sul confronto fra le esecuzioni in momenti diversi.

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

Guido Contessa - Margherita Sberna

Ottobre 2014

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/la focalizzazione dello strumento.

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

Poiché però ogni attività, per alcune sue caratteristiche, può essere utilizzata anche in altri contesti, in alto a destra, 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

Dec = sul processo decisionario

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

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

EV = per realizzare una verifica ed una valutazione

Gr = per evidenziare le dinamiche di gruppo

GRgr = per un grande gruppo

I = consentono un approfondimento della conoscenza di sé

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

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

ORG = fanno emergere l'organizzazione del lavoro

PREV = per la prevenzione

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

LEGENDA «AD HOC»

«CIVES2» o «Cittadini Responsabili» - questo il titolo del kit originale - propone attività da svolgere con gruppi di massimo 15 membri. L'adesione all'iniziativa deve essere libera e conseguente ad una presentazione corretta rispetto al tipo di impegno necessario.

Il modello di base, pensato per essere applicato negli istituti scolastici, è costituito da 4 incontri a cadenza settimanale, ciascuno della durata minima di due ore e massima di tre.

Ad ogni incontro corrisponde un tema:

- *l'incontro con lo sconosciuto* - sui temi dell'identità e della socializzazione;
- *l'incontro con l'antagonista* - sulle modalità decisorie individuali e collettive;
- *l'incontro con l'amico* - focalizzato sul rapporto paritario e la strategia di negoziazione;
- *l'incontro con il dipendente* - con riferimento alle situazioni in cui esiste diversità di potere o di potenzialità fra le persone coinvolte.

In realtà per ogni tema ci sono almeno 4 esercitazioni/attività che possono essere utilizzate. Alcune di esse sono già state pubblicate in precedenti volumi dell'Enciclopedia dei Giochi (EG) e in questo caso, accanto ad una breve presentazione, è indicato il numero del volume che le riporta. Le alternative si giustificano per due motivi: il percorso base può essere arricchito, approfondito e prolungato nel tempo fino a durare per tutto l'anno scolastico; inoltre il modulo di 4 incontri può riguardare una sola tematica.

In qualsiasi versione si scelga di realizzare l'attività, gli incontri prevedono due parti:

- a- la prima, nella quale si svolge l'esercizio così com'è proposto
- b- la seconda, di solito più breve, dedicata alla discussione di quanto avvenuto.

E' utile iniziare ogni incontro con un minimo di riscaldamento/animazione del gruppo, per facilitare le relazioni interpersonali. Poiché il percorso può avere utenti dai 6 ai 20 anni, la parte che riguarda gli strumenti di verifica comprende strumenti da utilizzare in rapporto all'età e alle capacità di elaborazione astratta dei destinatari. In particolare i questionari sono in versioni diverse, e benché ridotti all'essenziale, consentono di avere informazioni sull'andamento delle attività.

NOTA:

Dato il contesto nel quale questo kit è stato prodotto, e la sua destinazione d'uso, il materiale è a disposizione di tutti gli interessati. Insegnanti compresi, che possono applicare l'attività anche nella loro classe, purché riescano ad organizzarsi per poter lavorare con un piccolo gruppo - presumibilmente metà classe alla volta. Va però evidenziato che l'uso corretto è dipendente dal tipo di formazione dell'operatore che gestisce l'attività, il quale dovrebbe avere una preparazione in campo psicosociale, cioè nelle attività di gruppo utilizzato come contesto di apprendimento.

PRINCIPI METODOLOGICI per la somministrazione degli strumenti didattici

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

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

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

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

SEZIONE A

INCONTRO CON L'ESTRANEO, LO SCONOSCIUTO

I - I>Gr

Gli esercizi proposti in questa sezione sono focalizzati sull'approccio interpersonale e sulla socializzazione. Due momenti importanti per l'evoluzione del rapporto, in cui anche la percezione di sé, delle proprie capacità e potenzialità influenza le azioni che si compiono ed i sentimenti che si vivono.

Sono qui riuniti i giochi che hanno i seguenti obiettivi:

- aumentare la conoscenza di sé
- facilitare un'esperienza di apertura e comunicazione verso gli altri
- migliorare la conoscenza interpersonale
- aumentare le relazioni fra i membri del gruppo.

Elenco delle attività:

- 1. Prove d'ingresso** - spesso per entrare a far parte di un gruppo occorre avere elementi di somiglianza che accomunino e facciano sentire vicine le persone; il «riconoscimento» di queste caratteristiche in alcuni casi è intuitivo; l'esercizio propone un percorso di consapevolezza;
- 2. Il collage** - quasi un gioco nel quale, attraverso una tecnica espressiva, si costruisce un'immagine di sé concreta utile a presentarsi agli altri, ma anche come memoria/punto fermo per ricostruire un'evoluzione che nel tempo porta cambiamenti;
- 3. Io e gli altri // valori e desideri** - con questo gioco si stimola la riflessione sul rapporto fra le proprie convinzioni teoriche ed i comportamenti concreti e su come questo influenzi le relazioni interpersonali e la scelta delle amicizie;
- 4. Il grafico** - si tratta di scegliere una variabile importante per la propria vita e di trasferire il suo andamento su un grafico che non solo riproduce com'è andata fino al momento di esecuzione dell'esercizio, ma che dovrebbe prevedere anche come andrà in futuro: è un modo per presentare sé stessi ma anche la propria speranza ed il proprio investimento sul futuro;

5. La carta d'identità - adatto ad ogni età, consente di costruire una carta di identità arricchita dai «segni particolari»: qualità, preferenze, ecc. Consente di passare dal singolo al gruppo attraverso diversi momenti (di coppia, di sottogruppo); *la descrizione dell'attività si trova in Giochi 1.*

6. Intervista - fare domande è un buon modo per raccogliere informazioni su una persona, ma è altrettanto importante fare attenzione ai dettagli delle risposte, per farsi un'idea più veritiera e dell'interlocutore; l'esercizio mette in luce anche le capacità di ascolto e di osservazione; *la descrizione dell'attività si trova in EG6 (nel volume 6 dell'Enciclopedia dei Giochi)*

7. Il mio logo - anche in questo caso si utilizzano strumenti espressivi e creativi per presentarsi agli altri in modo essenziale ma significativo, attraverso un simbolo; la ricerca del forma sollecita una riflessione su di sé e sul motivo dell'identificazione; *la descrizione in EG2 - sulla creatività.*

1.A- PROVE D'INGRESSO**I - I>Gr - ORG - RUO**

Il numero di partecipanti a questa attività è in relazione al loro grado di conoscenza reciproca e di socializzazione: in assenza di relazioni fra i partecipanti è preferibile suddividerli casualmente in sottogruppi di 3 o 4 membri, per rendere possibile nei tempi indicati lo svolgimento delle azioni previste. Nel caso di un gruppo già affiatato, da 8 a 15 membri, l'attività si può svolgere così com'è descritta, senza suddivisioni.

Procedura:

- a. ciascun membro del gruppo ha 5/10 minuti per individuare e scrivere su un foglio 3 o 4 caratteristiche della sua personalità che a suo parere lo distinguono dagli altri membri (si deve trattare di connotazioni psicologiche e non fisiche o esteriori);
- b. quindi c'è una condivisione con il gruppo (10/15 minuti) di quanto è stato individuato, attraverso una breve presentazione di sé;
- c. il compito del gruppo è poi quello di individuare le caratteristiche dell'entità collettiva partendo da quelle dei suoi membri (ne bastano un paio, ma anch'esse devono essere psicologiche o comunque immateriali);
- d. su questa base ci sono 15/20 minuti per trovare/ideare nome e simbolo del gruppo;
- e. successivamente ci sono 15/20 minuti per individuare le prove - realizzabili «qui ed ora» - che un estraneo dovrebbe superare per entrare a far parte di quel gruppo; esse vanno pensate in relazione con le caratteristiche che distinguono il gruppo (per es., se una di esse è il coraggio, occorre che la prova faccia capire se la persona possiede questa dote o, per es., non ha paura);
- f. si commentano e si discutono sia le diverse prove di ammissione sia tutto l'esercizio ed il suo significato;
- g. nel caso il gruppo sia diviso in piccoli sottogruppi, se c'è tempo, ciascuno di essi a turno, sottopone un volontario di un altro gruppo alle «prove di ingresso». Oppure esse vengono presentate verbalmente da ciascun sottogruppo agli altri. Segue l'attività del punto f;

- h. l'esercizio può essere suddiviso in due incontri, in rapporto al tempo a disposizione ed ai partecipanti: il primo serve per la preparazione delle prove, ecc. (praticamente fino al punto f compreso), mentre il secondo è dedicato allo svolgimento delle prove (il punto g). Al termine delle prove, si fa un'ulteriore riflessione sul loro contenuto, sulle modalità esecutive, sul significato del procedimento, sul vissuto dei partecipanti nei diversi ruoli, ecc.

2.A- IL COLLAGE**I - I>Gr - Motiv - RUO**

L'attività presentata di seguito in questa versione può essere realizzata con un gruppo di 8/10 persone al massimo.

Materiali:

- riviste, giornali, fumetti
- colla, forbici, fogli di carta A3 in numero sufficiente per i partecipanti

Procedura

- a. ciascun membro del gruppo ha qualche minuto per individuare 1 o 2 caratteristiche della sua personalità che lo distinguono dagli altri membri (si deve trattare di connotazioni psicologiche e non fisiche o esteriori);
- b. quindi, utilizzando immagini ritagliate da giornali illustrati, fumetti, ecc. e la tecnica del collage, su un foglio di carta (formato A3), ognuno rappresenta se stesso attraverso la/le caratteristica/he individuate. Il tempo per questa operazione è di 5/10 minuti perché, cercando le figure da comporre, in realtà continua il processo di ricerca e di precisazione delle proprie connotazioni;
- c. successivamente ogni partecipante, tenendo davanti a sé il suo elaborato in modo che gli altri lo possano vedere, gira per la stanza per vedere i prodotti degli altri e conoscerli meglio;
- d. sulla base delle nuove informazioni acquisite in questo modo e dell'interesse/curiosità reciproci, si formano delle coppie e ci sono 5/10 minuti per spiegarsi vicendevolmente i motivi delle proprie scelte ed il significato delle immagini utilizzate;
- e. al termine, ci si raggruppa tutti in cerchio e ci sono 5/10 minuti per presentarsi vicendevolmente (il membro «A» della coppia presenta il membro «B» e viceversa) illustrando il significato del collage elaborato;
- f. infine, nel tempo di 15 minuti tutti i partecipanti insieme devono costruire un collage di gruppo a partire da quelli individuali: esso deve rappresentare l'immagine del gruppo e, al termine della lavorazione, deve essere commentato e spiegato al conduttore del gruppo. (*Questa attività è opzionale, nel senso che va realizzata solo se i tempi e la motivazione dei partecipanti lo consentono*).

3.A- IO E GLI ALTRI - Valori e desideri**Com - RUO****Materiale:**

- carta e penne per tutti i partecipanti
- foglio di lavoro

Procedura:

- a. il conduttore consegna ad ogni membro del gruppo una penna ed un foglio e chiede che quest'ultimo venga diviso in 3 colonne. Invita poi ogni partecipante ad indicare le tre persone del gruppo che gli piacciono, a cui vorrebbe assomigliare, che considera un esempio. Il loro nome va scritto in testa ad ogni colonna entro un tempo massimo 5 minuti;
- b. quindi ogni partecipante deve indicare, per ogni persona, per quale motivo gli piace, ecc. sempre in un tempo massimo di 5 minuti;
- c. infine, sempre nella colonna corrispondente, ogni partecipante deve spiegare da cosa ha capito/capisce, da quale comportamento si evidenzia, quel particolare aspetto, ecc. entro un tempo di 10 minuti;
- d. ai partecipanti viene quindi consegnato il Foglio di lavoro e ciascuno deve eseguire il compito indicato (tempo disponibile dai 5 ai 10 minuti);
- e. quindi si mette in comune il lavoro svolto cercando di evidenziare se ci sono congruenze fra le scelte compiute nelle due diverse attività.

FOGLIO DI LAVORO

Di seguito trova un elenco di valori a cui si può ispirare la propria vita. Scelga fra essi i tre principali e li metta in ordine di importanza indicando con 1 il preferito, con 2 quello che segue e con 3 il valore che considera meno importante fra quelli scelti. Nel caso non trovi uno o più valori ai quali fa riferimento, può indicarli direttamente scrivendo negli spazi appositi e poi metterli in graduatoria.

Valori	Scelta e graduatoria
Bellezza - di persone, oggetti, ambienti	
Altruismo - aiutare chi ha problemi	
Autorità - influenzare gli altri	
Autonomia - saper decidere ed agire da solo	
Creatività - fare qualcosa di originale e nuovo	
Libertà - vivere come si vuole	
Fisicità - curare e valorizzare il proprio corpo	
Prestigio - suscitare rispetto e stima	
Rischio - preferire situazioni incerte	
Sodalità - vivere fra amici	
Sicurezza - saper affrontare qualsiasi situazione	
Altro (specificare)	
Altro (specificare)	
Altro (specificare)	

4.A- IL GRAFICO**Com - RUO**

Materiale:

- foglio di lavoro per ogni partecipante
- matite

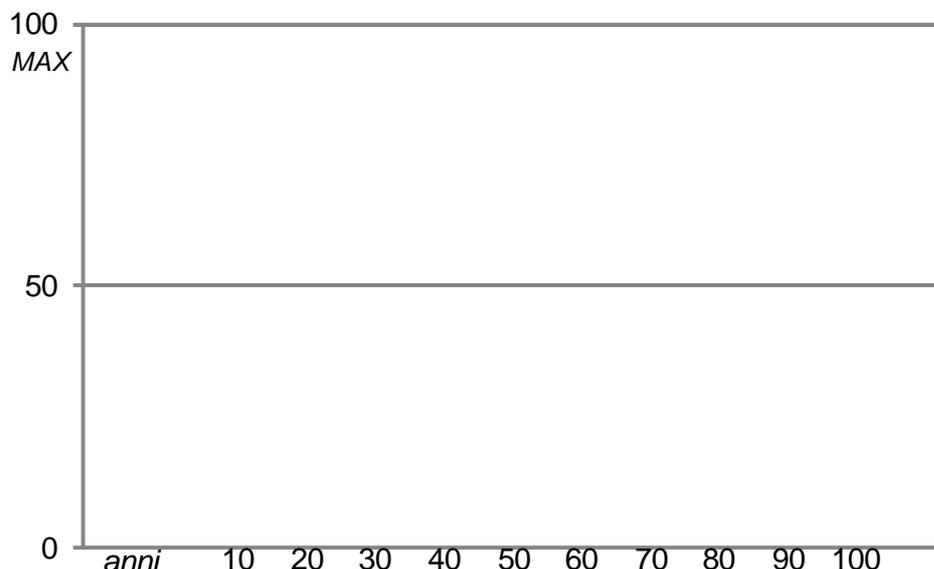
Procedura:

- a. il conduttore consegna ai partecipanti il foglio di lavoro e informa che ci sono 5 minuti per eseguire il compito. Non dà altre spiegazioni e se gli vengono rivolte delle domande in merito, risponde in modo da lasciare a ciascuno la massima possibilità di interpretazione, dunque omettendo indicazioni che potrebbero essere accolte come norme o ordini;
- b. allo scadere del tempo, il conduttore invita i partecipanti, nell'ordine che desiderano, a mettere in comune ciò che hanno fatto, decidendo quanto e cosa vogliono condividere. Unica regola: il tempo. Ci sono in tutto 30 minuti per fare questa operazione;
- c. concluso il tempo, il conduttore invita ad una riflessione su quanto è stato fatto, con particolare riferimento sia all'aspetto personale (di cosa ciascuno è diventato più consapevole, che sentimenti questo ha suscitato, cosa determina questa informazione, ecc.), sia alla conoscenza degli altri membri del gruppo (come le nuove informazioni influenzano il rapporto, se il gruppo è più coeso, se i ruoli di ciascuno ne vengono modificati, ecc.). Anche per questa operazione c'è un tempo definito di 30 minuti.

Anche in questo caso ciascuno interviene nei tempi e nei modi che preferisce.

FOGLIO DI LAVORO

Scelga una variabile molto importante (o la più importante) per la Sua vita (per es. soldi, fortuna, sesso, carriera, ecc.) e disegni una linea nel grafico di seguito, che indichi il suo andamento dalla Sua nascita alla Sua morte. Poi indichi con una «X» il momento attuale.



SEZIONE B

INCONTRO CON L'ANTAGONISTA

Dec

Con questi esercizi si vuole concentrare l'attenzione sulle situazioni nelle quali emergono divergenze e conflitti e si vogliono evidenziare strategie utili a trovare soluzioni gradite a tutte le parti coinvolte. Inoltre si vuole anche far vivere un'esperienza emotiva che consenta di considerare l'aggressività come energia utilizzabile senza danni per sé o per gli altri.

Sono qui riuniti i giochi che hanno i seguenti obiettivi:

- esplorare i processi decisorii
- stimolare la gestione dei conflitti
- sperimentare modalità di mediazione e di negoziazione
- utilizzare le diversità come risorsa funzionale alla risoluzione dei problemi

Elenco delle attività:

1. Viaggio nello spazio - si tratta di una simulazione che serve a rendere più coinvolgente emotivamente per il gruppo, la presa di decisione rispetto ad un argomento che potrebbe essere futile. L'esercizio consente di evidenziare le dinamiche di gruppo, la distribuzione dei ruoli e le modalità organizzative di lavoro;

2. Quali regole? - questa attività è più utile con bambini e ragazzi che frequentano la scuola. Può essere adattata anche a persone più adulte che per qualche motivo vivono o lavorano insieme. Il compito è quello di trovare delle regole da applicare alla vita collettiva e delle sanzioni nel caso esse non siano rispettate.

3. Esercizi decisori - la procedura è sempre la stessa, cambia il contenuto, cioè l'argomento su cui decidere. Nello specifico i compiti riguardano:

- Cos'è terrestre?
- La storia di Alice
- Assegnazione di una casa
- Il giardiniere
- I concetti chiave della prevenzione primaria
- Lo stupratore
- Le 10 qualità - *la descrizione si trova in EG6*
- La definizione - *la descrizione si trova in EG6*

1.B- VIAGGIO NELLO SPAZIO**RUO**

Materiali:

- Buste contenenti i cartoncini con i messaggi

L'esercizio prevede i seguenti passaggi:

- l'esecuzione del compito a livello individuale
- la condivisione del risultato raggiunto con gli altri membri del gruppo
- la decisione di gruppo.

Procedura:

- a. il conduttore di gruppo propone ai partecipanti la simulazione che segue:

«Ogni membro del gruppo deve immaginare di far parte del primo equipaggio che si reca su MARTE, il primo pianeta che ha forme di vita simili a quelle della Terra. A ciascuno dei cosmonauti è stato dato l'incarico di scegliere un oggetto da portare con sé. L'oggetto deve avere due caratteristiche: essere caro al proprietario per qualche motivo affettivo e rappresentare qualche aspetto della vita sulla terra. L'oggetto può essere anche ingombrante perché sull'astronave c'è posto in abbondanza.».

Il conduttore assegna per scegliere l'oggetto un tempo massimo di 3/5 minuti;

- b. quindi il conduttore invita i presenti a dividersi in sottogruppi casuali di 2 o 3 membri e precisa che: «Ad ogni gruppo corrisponde un'astronave che si dirige su Marte. Questa scelta di più astronavi è motivata dal timore che qualcosa non funzioni dal punto di vista tecnico e occorra occuparsi dell'incolumità dell'equipaggio. Così ogni astronave può ospitare in caso di bisogno tutti gli esseri umani della missione. In partenza lo spazio in più disponibile può essere occupato anche da oggetti piuttosto ingombranti portati dalla Terra.».

Due o tre minuti di tempo per queste scelte;

- c. quando gli equipaggi sono formati, il conduttore li fa disporre nella stanza in modo che si distinguano gli uni dagli altri e prosegue con la simulazione che prevede quanto segue:

«Dopo una settimana di viaggio alcune navicelle hanno un imprevisto»,

Il conduttore fa pescare ad ogni equipaggio una busta che in precedenza ha preparato. Infatti prima dell'esercizio il conduttore ha predisposto un numero di foglietti corrispondente al numero degli equipaggi e ha messo ogni biglietto in una busta che poi ha sigillato. Su uno di questi foglietti ha scritto «TUTTO VA BENE», mentre su ciascuno degli altri ha apposto una delle frasi seguenti:

- «IMPATTO CON UN ASTEROIDE CHE PROCURA UNA PERDITA DI OSSIGENO E COSTRINGE AD ISOLARE UNA PARTE DELL'ASTRONAVE»
- «SI AMMALA UN ASTRONAUTA E C'E' BISOGNO DI PIU' SPAZIO PER CURARLO»
- «PERDITA DI CARBURANTE CHE OBBLIGA A RISPARMIARE ENERGIA»
- «COMPUTER DI BORDO IMPAZZITI CHE FANNO DEVIARE DALLA ROTTA E RENDONO NECESSARIO UN ALLEGGERIMENTO DELL'ASTRONAVE»
- eccetera: il numero dei foglietti e degli incidenti deve corrispondere al numero delle astronavi meno uno (l'astronave salva);

d. gli equipaggi sfortunati ricevono questa ulteriore indicazione:

«Data la situazione di pericolo, per non rischiare le vite dei cosmonauti, ogni astronave coinvolta deve abbandonare nello spazio gli oggetti portati dalla Terra fuorché UNO. Il tempo a disposizione è di 10 minuti per decidere cosa tenere, perché poi l'astronave peggiorerà le sue condizioni.».

Allo scadere del tempo ciascun equipaggio deve dire qual è l'oggetto conservato.

Nel caso ce ne sia più di uno, il conduttore fa estrarre a sorte quale tenere;

e. quindi l'avventura prosegue con questo evento:

«Gli interventi per riparare i diversi guasti non sono fortunati e dopo un'altra settimana di viaggio le avarie delle astronavi interessate peggiorano e dunque ogni equipaggio, con l'oggetto rimasto, si trasferisce a bordo dell'unica astronave in buone condizioni. Questo evento provoca una situazione di rischio perché la navicella è fatta, come del resto le altre, per trasportare astronauti. Per quanto riguarda gli oggetti, ormai c'è spazio per uno solo, non importa di che dimensioni. Tutti i cosmonauti hanno diritto a partecipare alla decisione rispetto a cosa buttare. Ci sono 15/20 minuti per fare l'operazione, dopo di che anche questa astronave non sarà in grado di arrivare su Marte.»;

f. allo scadere del tempo il conduttore chiede qual è l'oggetto che si porta su Marte.

Se la decisione non è stata presa, dichiara che l'astronave è alla deriva;

g. segue una discussione su tutto quanto è accaduto (30/45 minuti).

2.B- QUALI REGOLE?

Materiali:

- lavagna a fogli mobili e pennarelli
 - fogli di carta, matite e penne per tutti i partecipanti
-
- a. ogni bambino scrive su un foglio la regola più importante che c'è in classe (oppure, se non ci sono regole, la regola che metterebbe in classe) - 5/10 minuti;
 - b. in gruppo poi ognuno presenta agli altri la propria regola e spiega i motivi della sua scelta (5-20 minuti);
 - c. successivamente il conduttore scrive alla lavagna tutte le regole scelte dai bambini e fa iniziare una discussione per individuare le regole accettate da tutti (il minimo è almeno una; il massimo è tutte);
 - d. se c'è tempo, si potrebbe proseguire facendo individuare ai bambini le punizioni che darebbero in caso di NON rispetto delle regole; anche in questo caso si può fare soltanto un elenco con le posizioni di tutti, oppure si possono far scegliere due o tre sanzioni possibili;
 - e. infine il conduttore invita il gruppo a discutere su come si è svolto il lavoro e sui risultati ottenuti.

3.B- ESERCIZI DECISORI fra cui scegliere

Procedura:

La procedura per l'esecuzione delle attività prevede sempre i seguenti passaggi:

- a. consegna a tutti i presenti di un solo foglio di lavoro fra i seguenti, lo stesso per tutti i partecipanti;
- b. esecuzione del compito a livello individuale (5 minuti);
- c. condivisione del risultato raggiunto da parte di ciascuno con gli altri membri del gruppo (5/10 minuti);
- d. esecuzione del compito a livello collettivo e presa della decisione di gruppo in merito al contenuto specifico dell'esercizio (15/20 minuti); il compito del conduttore è quello di far esprimere tutti sia in questa che nella fase seguente;
- e. comunicazione formale della decisione presa dal gruppo, cosicché il conduttore possa constatare se il compito è stato o no realizzato; ogni tanto il conduttore ricorda il tempo che rimane per decidere;
- f. discussione su come si è svolto tutto l'esercizio; in questo tempo il conduttore deve far riflettere anche su:
 - chi ha parlato più di tutti
 - chi non ha parlato mai o ha parlato poco
 - chi ha influenzato il gruppo e lo ha convinto a pensarla come lui/lei
 - chi si è lasciato convincere
 - eccetera

FOGLI DI LAVORO

3.B.1 - COS'E TERRESTRE? (prima dell'utilizzo dell'esercizio il conduttore deve scegliere quale elenco utilizzare - A o B - e consegnare solo quello preferito);

3.B.2 - LA STORIA DI ALICE

3.B.3 - ASSEGNAZIONE DI UNA CASA

3.B.4 - IL GIARDINIERE

3.B.5 - LE PAROLE CHIAVE DELLA PREVENZIONE PRIMARIA

3.B.6 - LO STUPRATORE

3.B.1 - COS'E' TERRESTRE?

La NASA, in seguito alla ricezione di radiazioni inspiegabili, ha fatto l'ipotesi che non sia esclusa una forma di vita in altre zone della galassia. Naturalmente non è detto che queste eventuali forme di vita sappiano usare e comprendere i nostri linguaggi. In ogni caso si decide di tentare l'invio di una sonda capace di comunicare alcuni esempi più significativi della civiltà terrestre, sotto forma di piccoli oggetti, video, musiche, disegni ecc.. Viene dunque nominato un Comitato per la prima selezione dei messaggi da inviare, il cui lavoro si conclude con la seguente lista. Questo gruppo è la seconda Commissione che deve selezionare le proposte della prima. Scegli 10 messaggi, fra quelli della lista oppure aggiungendone altri di tua preferenza.

MESSAGGI DA INVIARE NELLA GALASSIA PER PRESENTARE LA TERRA (scegli 10 voci che ti sembrano più caratteristiche del terrestre)

Elenco A	Elenco B
1- crocifisso	1- statua di Buddha
2- un modellino di Ferrari	2- un modellino di Jeep
3- il Corano	3- un libro di ricette internazionali
4- la Bibbia	4- vari tipi di monete
5- un CD di un cantante alla moda	5- un brillante
6- una bustina di zucchero	6- un CD di musica classica
7- un saluto registrato in 50 lingue diverse	7- il filmato HOME
8- la cassetta del film animato «Shrek»	8- una bottiglia di vino rosso
9- la foto di un giardino fiorito	9- un pianoforte
10- un video di un neonato	10- un modellino di un momento (il Colosseo oppure le Piramidi, ecc.)
11- la riproduzione de «La Gioconda»	11- un tessuto di seta ed uno di lana
12- la foto di una barca a vela	12- la foto di una montagna con la neve
13- la foto di una mitragliatrice	13- un plastico di una abitazione
14- un flacone di profumo	14- la foto di Naomi Campbell
15- una bottiglia di Coca Cola	15- un pacco di pasta
16- un video di una sfilata di moda	16- un paio di jeans
17- la foto di Elisabetta Canalis	17- un pallone di calcio
18- una bottiglia di birra	18- una foto di un atollo delle Maldive
19- un Ipad	19- una puntata di una serie poliziesca
20- un pacchetto di sigarette	20- la play station
21- la foto di una tigre	21- una foto di una recente guerra
22- il filmato di un cane e di un gatto che giocano	22- un narghilè
23- una tavoletta di cioccolato	23- una tavoletta di cioccolato
24- una foto di un bambino nero denutrito	24- un libro di storia
25- una conchiglia	25- una poesia di Leopardi

3.B.2 LA STORIA DI ALICE

Alice è una bimba di 10 anni che abita in un palazzo di fronte ad un parco che deve essere finito. Un pomeriggio Alice chiede alla mamma di poter scendere nel parco a giocare a nascondino con gli amici.

La mamma acconsente pur sapendo che il parco non è del tutto sicuro, perché gli operai hanno lasciato un pozzo aperto.

In questo pozzo alle quattro del pomeriggio viene fatta entrare acqua per irrigare i campi vicini. Alice sa che non deve allontanarsi dalle zone sicure del parco, ma, pur di non farsi trovare dai suoi compagni di gioco, disobbedisce e raggiunge le vicinanze del pozzo.

Giulio, un amico che sta giocando con lei e che è già stato visto da Alessandro che fa la «tana», la vede e le consiglia di entrare nel pozzo per non farsi trovare. Alice è un po' incerta ma l'amico riesce a convincerla e lei entra. Giulio intanto corre da tutti gli altri compagni già «scoperti» e racconta loro dove Alice è nascosta. Tutti sanno che il pozzo è molto pericoloso, e che alle quattro salirà l'acqua, ma nessuno la avverte del pericolo.

Il gioco continua. Quando tutti sono stati trovati tranne Alice, Alessandro propone agli altri di cambiare gioco.

La mamma di Alice, nel frattempo, si accorge che ha finito le uova. Volendo fare un torta, decide di andare a fare la spesa senza controllare se la sua bambina è nel parco dove le aveva detto che andava.

Alice, non sapendo che gli amici hanno cambiato gioco, continua a rimanere nascosta nel pozzo, nonostante esso si stia riempiendo d'acqua, credendo di essere la vincitrice.

Poi l'acqua ormai alta, sommerge quasi completamente la bambina lasciandole fuori solo la testa per respirare.

Alle cinque del pomeriggio finalmente arriva la mamma di Alice e la trova ancora in acqua: dopo un «bagno» così freddo e lungo, Alice si sente male e finisce all'ospedale con la polmonite.

DI CHI E' LA COLPA?

3.B.3- ASSEGNAZIONE DI UNA CASA

Nel paese in cui risiedete sono state appena terminate un gruppo di case popolari che mettono a disposizione degli «aventi diritto» 12 nuovi appartamenti.

In Comune hanno presentato domanda per avere uno degli appartamenti in numero superiore alle disponibilità. Ecco l'elenco dei richiedenti per «categoria»:

- alcuni residenti bisognosi perché
 - con difficoltà economiche
 - sfrattati da appartamento in affitto
 - con disabili in famiglia
 - con anziani non autosufficienti ospitati nella loro casa

- alcuni «immigrati» da altri comuni che si spostano per avvicinarsi al posto di lavoro
- alcuni anziani provenienti dal meridione che si vogliono ricongiungere alle famiglie dei loro figli da anni residenti nel comune
- alcuni extracomunitari con permesso di soggiorno ma senza famiglia al seguito
- alcune famiglie di giovani stranieri provenienti dai Paesi dell'Unione Europea che hanno posti di responsabilità in un'importante impresa locale.

A voi è stato dato l'incarico di stabilire i criteri per predisporre una graduatoria che consenta di assegnare le abitazioni in modo equo, ed evitando sia possibili privilegi che proteste o ricorsi.

3.B.4- IL GIARDINIERE

L'anziana signora Lovati cerca qualcuno che Le tenga stabilmente pulito e curato il giardino. Ci sono tre persone senza lavoro che ci terrebbero moltissimo ad avere quello della signora Lovati. Ciascuno dei candidati costerebbe più o meno la stessa cifra e, siccome si tratta di un giardino modesto, tutti farebbero il lavoro ugualmente bene. Il più povero dei tre candidati, lo sanno tutti in paese, è Giovanni: è disoccupato da sempre, vedovo e con due figli piccoli. Però c'è anche Pierino, che è il più depresso dei tre perché ha perso il lavoro da poco, a soli 48 anni: è sull'orlo della disperazione da sei mesi, ed anche lui ha una famiglia cui pensare. Infine c'è Maria, povera anche lei ma meno degli altri due. Ha una malattia cronica che sopporta stoicamente, dunque non è la più infelice del trio. Tuttavia con i soldi della signora Lovati potrebbe affrontare delle cure che allevierebbero la sua malattia.

Mentre la signora Lovati riflette su cosa sia meglio fare, cioè scegliere privilegiando il grado di povertà, lo stato di infelicità o la qualità della vita, suona il campanello. Alla porta si presenta un giovane cordiale ed aiutante che dice di aver notato il giardino passando. Avendo appena ottenuto a pieni voti un diploma di giardiniere ed essendo in cerca di prima occupazione, potrebbe avere l'incarico, ad un prezzo modesto, di occuparsene?

(esercizio ispirato ad un'idea di Sen A. "LO SVILUPPO E' LIBERTA'", Mondadori, Milano, 2000, pag. 59)

3.B.5- I CONCETTI CHIAVE DELLA PREVENZIONE PRIMARIA

Per ciascuna delle seguenti affermazioni indichi il Suo grado di consenso, utilizzando le seguenti sigle:

DD = sono completamente d'accordo

D = sono abbastanza d'accordo

I = non so, sono incerto

N = sono abbastanza contrario

NN = sono totalmente contrario

	IND	GR
1-P.P. E' IDENTIFICARE PRECOCEMENTE I BAMBINI DIFFICILI		
2-LA P.P. AGISCE ESSENZIALMENTE SU DEVIANTI E EMARGINATI		
3- LE ISTITUZIONI CHE FANNO IL LORO DOVERE FANNO P.P.		
4-SE LE FAMIGLIE FOSSERO SANE LA P.P. NON SERVIREBBE		
5-OGNI INSEGNANTE CHE FA BENE IL SUO MESTIERE FA P.P.		
6-LA P.P. AGISCE SUL RAFFORZAMENTO DEL SOGGETTO E/O SUL MUTAMENTO DEI SUOI TERRITORI ESISTENZIALI		
7-OGNI TERRITORIO E' UNA COMUNITA'		
8-PER FARE P.P. OCCORRE PRIMA CAPIRE COSA CAUSA IL DISAGIO		
9-FARE EVALUATION SIGNIFICA VALUTARE		
10-LA RICERCA-INTERVENTO E' UNA RICERCA SUGLI INTERVENTI DI P.P.		

3.B.6- LO STUPRATORE

Integrazione alle istruzioni di base.

- 1 - il conduttore spiega che si tratta di un'esercitazione sulla decisione che prevede un role-playing;
- 2 - quindi consegna ad ogni partecipante un cartoncino-ruolo. Se i partecipanti sono meno di 10, elimina i ruoli più lontani e marginali; se sono di più, può aggiungere il ruolo di osservatore;
- 3 - successivamente il conduttore consegna la scheda ad ogni partecipante e specifica che ci sono 5 minuti per la lettura individuale e per prepararsi al ruolo che gli è stato assegnato;
- 4 - allo scadere del tempo, il conduttore invita i presenti ad assumere il loro ruolo e ad utilizzare i successivi 50 minuti (tempo massimo, che quindi il conduttore può anche decidere di ridurre) per comunicarsi e confrontare le rispettive condotte che terranno prima, durante e dopo il processo, così da formulare una strategia comune;
- 5 - nel caso i partecipanti siano troppo sbrigativi o superficiali, il conduttore può stimolare il confronto con domande come:

a - *in attesa della condanna*

- il datore di lavoro continuerà a lavorare con l'accusato?
- i parenti continueranno a mantenere rapporti con lui?
- moglie e figli ospiteranno a casa l'accusato?
- i parenti sono disposti a pagare un costoso avvocato o lasceranno la difesa all'avvocato d'ufficio?
- l'avvocato accetta l'incarico della difesa, sapendo che questo sarà un rischio per la sua immagine?
- come reagiranno i parenti all'ostilità della comunità?

b - *durante la carcerazione*

- i parenti manterranno rapporti?

c - *dopo la pena*

- presumibile intorno ai 10 anni effettivi, i parenti quali atteggiamenti terranno?

- 6 - conclusa questa fase, il conduttore informa che i successivi 20/30 minuti saranno dedicati all'analisi e alla discussione del processo decisionale, con eventuale approfondimento relativo ai problemi circa il tipo di reato, il perdono, la solidarietà, ecc.

CARTONCINI-RUOLO

Devono essere approntati dei cartoncini bianchi o colorati su ciascuno dei quali è riportato uno dei seguenti ruoli

- MADRE - PADRE - AVVOCATO - MOGLIE
- FIGLIO di 15 anni - SORELLA - FRATELLO - FIGLIA di 19 anni
- AMICO - DATORE DI LAVORO

SCHEDA

Vittorio Marino ha 39 anni e lavora come manovale in una impresa di costruzioni. E' stato arrestato come membro di una banda di 8 uomini dai 20 ai 40 anni, che per circa 6 mesi ha terrorizzato un'intera provincia, assaltando di notte donne sole e coppie, che in automobile attraversavano le campagne. Dieci donne sono state stuprate dalla banda, ferite e rapinate.

L'accusato, dopo l'arresto, ha confessato ammettendo la sua partecipazione a tutti i crimini, ma solo a due violenze carnali.

SEZIONE C

INCONTRO CON L'AMICO

Dec

La focalizzazione, in questo caso, è sulla dinamica della collaborazione, intendendo identificare col concetto di «amico» la persona con la quale esiste un rapporto privilegiato. L'altro aspetto ritenuto importante è quello della produttività e della creatività, che offrono buoni spunti per rinforzare la percezione che collaborare è arricchente e stimolante.

Sono qui riuniti i giochi che hanno i seguenti obiettivi:

- esplorare i processi creativi
- stimolare la collaborazione interpersonale
- aumentare la fiducia reciproca
- evidenziare le potenzialità e le abilità individuali
- utilizzare le diversità come risorsa funzionale alla risoluzione dei problemi

Elenco delle attività:

- 1.C - Facciamo un giornale** - si simula la composizione di un giornale o almeno di 5 particolari pagine delle quali occorre stabilire l'impostazione;
- 2.C- Il fumetto** - partendo da immagini - tratte da fumetti diversi - in numero corrispondente ai membri del gruppo, si deve arrivare ad un unico racconto elaborato da tutto il gruppo, senza rinnegare o distorcere il contributo individuale di partenza;
- 3.C- Sequenza non verbale** - agire senza parlare, in base alle indicazioni del conduttore; si tratta di attività «classiche»
 - 3.C.1** - Pendolo
 - 3.C.2** - Sollevamento
 - 3.C.3** - Dentro/fuori
 - 3.C.4** - Gruppo marmoreo
- 4.C- Gara** - può essere usato in un gruppo diviso in sottogruppi o in un grande gruppo in cui sono presenti più gruppi; ci sono diversi compiti da realizzare in un tempo definito e conta sia la velocità che la precisione nell'esecuzione;
- 5.C- L'anagramma** - gioco creativo che, partendo dall'anagramma del proprio nome, arriva ad un prodotto di gruppo, un racconto, un dramma, un fumetto, ecc.

La descrizione dell'attività si trova in Giochi 2, sulla creatività.

1.C- FACCIAMO UN GIORNALE**RUO**

Materiali: fogli di carta A4

- penne e matite per tutti i partecipanti

Procedura:

- 1 - l'esercizio prevede la simulazione della redazione di un giornale; i membri dunque sono giornalisti e devono produrre, nel giro di 30/60 minuti, un giornale con almeno le seguenti 5 pagine o rubriche:
 - a - la copertina con titolo, immagine, identificazione del notiziario e della sua redazione
 - b - la pagina del racconto/favola
 - c - la pagina dei giochi
 - d - la pagina dell'attualità (in particolare riguardante uno o più eventi accaduti al gruppo redattore o che lo hanno coinvolto per qualche motivo a casa o a scuola)
 - e - lo sport (sempre «vissuto» direttamente dai partecipanti);
- 2 - innanzi tutto il gruppo deve decidere relativamente al giornale in un tempo massimo di 30 minuti:
 - quali notizie deve contenere
 - che copertina deve avere
 - il titolo
 - i ruoli dei partecipanti
 - i compiti di ciascuno;
- 3 - quindi in altri 30 minuti al massimo ciascuno, in rapporto al suo ruolo ed ai compiti assegnatigli, deve svolgere il suo lavoro;
- 4 - successivamente ogni redattore mostra il proprio lavoro agli altri e si controlla se quanto è stato fatto corrisponde a quanto si era deciso;
- 5 - Segue la discussione su tutte le fasi dell'attività, con particolare riferimento ai ruoli assunti e alla collaborazione nelle diverse fasi di lavoro.

2.C- IL FUMETTO**Com**

Materiale: vignette

- fogli di carta bianca, colla

Procedura:

- 1 - il conduttore ha predisposto in precedenza un numero di «vignette» tratte da più fumetti ed in numero corrispondente ai partecipanti. Le ha poi ingrandite in formato «A4», così che siano facilmente visibili. La scelta dei personaggi (e storie) diversi è intenzionale e dovrebbe stimolare la creatività individuale. Quindi fa pescare ad ognuno un'immagine;
- 2 - ogni partecipante ha 5 minuti di tempo per «completare» l'immagine dando il nome al personaggio, immaginando cosa sta facendo/cosa sta succedendo, ideando cosa dice, inserendolo in una breve storia, ecc.;
- 3 - ci sono poi un massimo 10 minuti per mettere in comune con gli altri la propria vignetta con l'aggiunta delle proprie fantasie in merito;
- 4 - i 15 minuti restanti sono a disposizione del gruppo per produrre una storia complessiva che integri tutte le singole parti (=vignette) di ciascuno o che almeno utilizzi tutte le immagini secondo una sequenza congruente e condecisa;
- 5 - la storia finale viene «raccontata» nella sequenza completa attraverso le immagini, ma volendo si può anche utilizzare un codice di comunicazione alternativo come il canto, il mimo o altro;
- 6 - discussione sullo svolgimento dell'esercizio in tutte le sue parti.

3.C- SEQUENZA NON VERBALE**Com**

Si tratta di una serie di attività che il gruppo deve svolgere in perfetto silenzio, seguendo le indicazioni del conduttore:

3.C.1- PENDOLO

Il conduttore chiede un volontario. Quindi lo benda ed invita gli altri partecipanti a mettersi in cerchio molto vicini fra loro, intorno al volontario. Spiega poi che il compito del bendato è quello di mettersi a piedi uniti, ben diritto e di lasciarsi «perdere l'equilibrio», conservando la rigidità, in una direzione a sua scelta. Al gruppo chiede che ciascuno ponga le mani con le palme verso il centro del cerchio, all'altezza del petto. Tutti devono rimanere molto vicini, al loro posto e, quando il bendato si lascerà cadere, devono sostenerlo aiutandosi fra loro con le mani e possibilmente senza muoversi del tutto.

Quindi il conduttore invita il bendato a fare il «pendolo».

L'esercizio dura qualche minuto.

Si può ripetere con altro volontario.

3.C.2- SOLLEVAMENTO

Il conduttore chiede un volontario. Lo fa stendere a terra sulla schiena e gli chiede di chiudere gli occhi, di tenere le braccia stese vicino al corpo e di irrigidirsi come fosse di marmo.

Fa poi disporre tutti gli altri membri del gruppo intorno e gli chiede di mettere le mani sotto il corpo del compagno e di afferrarlo lungo il «perimetro»/bordo del corpo, per tenerlo saldamente quando dovranno sollevarlo. Chiede ai partecipanti di eseguire le azioni che indicherà e quindi fa sollevare il compagno, da pochi centimetri da terra fino a sopra le teste dei «portatori», ecc. Può fare brevi percorsi, giri, ecc.

L'esercizio dura qualche minuto.

Si può ripetere con un altro volontario.

3.C.3- DENTRO/FUORI

Simile al pendolo come disposizione, con le seguenti variazioni:

- il volontario ci vede e può muoversi come vuole
- i partecipanti in cerchio si tengono sottobraccio per rendere più solido il cerchio che costituiscono coi loro corpi.

Il volontario si mette al centro del cerchio umano o al suo esterno. Nel caso sia al centro, deve uscire dal cerchio, e deve invece entrare in esso se è fuori.

L'esercizio dura qualche minuto.

Si può ripetere con un altro volontario.

3.C.4- GRUPPO MARMOREO

Il compito assegnato al gruppo è quello di realizzare 3 diverse sculture che rappresentino 3 momenti tipici o particolari/caratteristici della vita del gruppo stesso. Ogni membri del gruppo è una sorta di tassello del gruppo scultoreo e dunque ciascuno deve prendere parte ad ognuna di queste sculture. Si può far precedere il tutto da una discussione di gruppo per orientare le scelte, oppure si può procedere in completo silenzio, eseguendo la composizione in sequenza (un membro del gruppo prende una certa posizione ed uno alla volta, gli altri si uniscono lui; in questo caso l'immagine finale potrebbe essere una sorpresa per tutti, o comunque esprimere la convergenza o meno dei pensieri e delle sensazioni dei partecipanti).

Al termine della sequenza, il gruppo ricostruisce il cerchio e discute di quanto è avvenuto.

4.C- GARA**RUO**

Materiali :

- foglio compiti per ciascun gruppo/sottogruppo
- esagoni di cartoncino divisi in 16 pezzi in numero corrispondente ai gruppi/sottogruppi che partecipano all'attività (e in colore diverso per ciascun gruppo)
- fogli di carta A3
- colla
- forbici
- 4 pennarelli ciascuno di colore diverso - a punta grossa- x ogni gruppo

Procedura:

1 - l'attività è adatta ad un grande gruppo composto da gruppi diversi a ciascuno dei quali verrà assegnato il <foglio compiti>, ma anche ad un piccolo gruppo che sarà suddiviso in terne o sottogruppetti di 4 membri, i quali verranno assegnato il compito; nel caso il conduttore decida di costituire una giuria per l'esame dei compiti eseguiti deve regolarsi come segue:

- *grande gruppo* - la giuria è costituita da tante persone quanti sono i gruppi presenti, i quali hanno 5 minuti per individuare al loro interno il giurato;
- *piccolo gruppo* - la giuria è costituita da 3 volontari individuati prima che si costituiscano le terne/quaterne;

mentre i gruppi eseguono i compiti, i giurati utilizzano i 30 minuti per stabilire i criteri di valutazione degli elaborati; se terminano prima dello scadere del tempo, rimangono ad osservare dalla loro posizione;

2 - il conduttore dunque divide innanzi tutto i partecipanti: se è in un grande gruppo, invita i presenti a ricostruire i gruppi di appartenenza; se è un piccolo gruppo, invita i membri a formare terne/quaterne sulla base del criterio di simpatia/vicinanza/affinità;

3 - quindi consegna ad ogni gruppo il Foglio Compiti ed il resto del materiale che ha predisposto in precedenza;

- 4 - precisa che ci sono 30 minuti per realizzare i compiti, ma che se un gruppo realizza tutti i compiti in un tempo inferiore ai 30' , questo determina la conclusione dell'attività per tutti; si procederà quindi al controllo dei diversi prodotti realizzati per stabilire una graduatoria di punteggio fra i gruppi;
- 5 - allo scadere del trentesimo minuto il conduttore invita le squadre, attraverso il loro rappresentante, a interrompere l'attività ed a presentare gli elaborati alla giuria pena la squalificazione;
- 6 - la giuria ha un massimo di 15 minuti per controllare i manufatti ed esplicitare la graduatoria;
- 7 - segue una riflessione su tutto l'esercizio con particolare attenzione alle modalità di lavoro nei gruppi/sottogruppi, in situazione di competizione.

FOGLIO COMPITI

Il gruppo ha tempo 30 minuti per auto-organizzarsi e realizzare i seguenti compiti:

- 1 - trovare 10 personaggi appartenenti al mondo della fantasia (eroi, personaggi dei fumetti, protagonisti di favole, ecc.) ognuno dei quali abbia una caratteristica che il gruppo ritiene tipica di chi collabora
- 2 - ricostruire un esagono utilizzando tutti i pezzi di cartoncino allegati (16)
- 3 - portare un "crisofante"
- 4 - creare un disegno a 4 colori utilizzando la tecnica del puzzle.

SEZIONE D

INCONTRO CON IL «DIPENDENTE»

ORG

Il termine non vuole indicare chi è succube di qualcun altro, ma chi ha un rapporto di dipendenza, anche funzionale all'apprendimento, alla crescita e all'evoluzione, con qualcun altro. Situazione che si può verificare in ogni contesto di diversità e non solo fra «grandi e piccoli». In alcuni contesti, per esempio quello degli scouts, questa situazione viene valorizzata in termini educativi e serve per migliorare i rapporti interpersonali e per renderli più produttivi ed arricchenti, veicolando anche i principi della solidarietà e dell'auto-aiuto.

Sono qui riuniti i giochi che hanno i seguenti obiettivi:

- aumentare la consapevolezza di sé e delle proprie capacità e abilità
- aumentare l'autostima e il senso di responsabilità
- allenare all'assunzione di ruoli diversi in contesti differenti ed in rapporto alle necessità del momento
- facilitare l'accettazione dei propri limiti

Elenco delle attività:

- 1.D - Il capogruppo** - come si deve procedere per far realizzare ad un gruppetto di persone 3 semplici compiti: serve a mettere in luce numerose capacità (di comunicazione, di coordinamento, di organizzazione, di osservazione, ecc.), rendendo concreto il feed-back attraverso il lavoro di gruppo;
- 2.D - Gli origami** - evidenzia i «ruoli naturali» dei membri di un gruppo di lavoro, cioè quelli a cui ciascuno si sente più portato in una situazione priva di strutture;
- 3.D - lo maestro** - questa attività vuole dimostrare che tutti possono avere qualcosa da insegnare agli altri ed essere in grado di farlo;
- 4.D- L'aquilone** - costruire un aquilone richiede grande abilità, pazienza e precisione e anche di più se uno solo ha la conoscenza in merito o le istruzioni necessarie e deve trasmetterle a degli esecutori alle prime armi;
- 5.D - Il rompicapo** - è un indovinello che richiede l'esecuzione «sotto stress», cioè in condizioni di tensione che possono influenzare grandemente i risultati perché disturbano la concentrazione e la creatività; (in EG6)
- 6.D - La costruzione** - si tratta di ricostruire un'immagine complessa attraverso le indicazioni di un ambasciatore che non può vedere né essa, né ciò che viene elaborato attraverso le sue comunicazioni; molto interessante anche per analizzare la comunicazione. (in EG6).

1.D- IL CAPO GRUPPO**RUO - ORG**

Materiali:

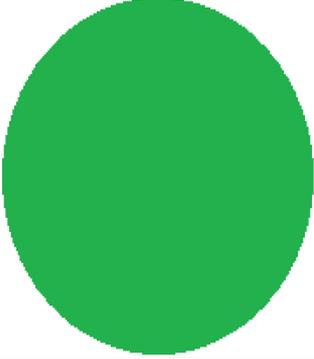
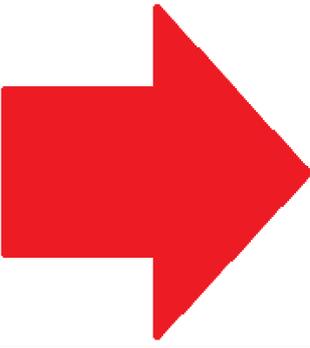
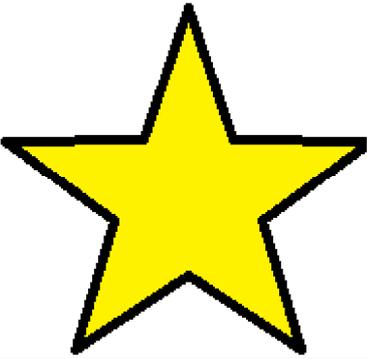
- il foglio istruzioni;
- 3 fogli ciascuno con l'immagine di una delle 3 figure da ricostruire;
- 3 buste contenenti i pezzi di cartoncino con la composizione dei quali si ottengono le 3 figure; ogni cartoncino-figura sarà di colore diverso

Procedura:

- 1 - il conduttore - che ha in precedenza predisposto il materiale per l'attività - chiede un volontario; a seconda della situazione del gruppo e degli obiettivi specifici che si pone, il conduttore **può** aggiungere che:
 - a - il volontario deve avere le doti/capacità per guidare un gruppo;
 - b - il volontario scoprirà se è in grado di dirigere un gruppo
- 2 - quindi consegna al volontario il foglio di istruzioni e gli altri materiali e dà 5 minuti perché il volontario si prepari; nel frattempo spiega ai membri del gruppo che durante l'esercizio il suo ruolo sarà quello di osservatore silenzioso;
- 3 - quindi il volontario esegue l'attività secondo le modalità indicate nelle istruzioni;
- 4 - quando il volontario dichiara che l'esercizio è terminato e che il compito è stato eseguito, il conduttore avvia una discussione su tutto quanto è avvenuto; nel caso abbia richiesto un volontario con una delle due opzioni indicate al punto 1, inserirà questo aspetto nella riflessione.

ISTRUZIONI PER IL "CAPO GRUPPO"

Il tuo gruppo deve costruire coi pezzi di carta allegati nelle buste, le tre figure che ti sono state consegnate in quest'ordine:

figura 1 - cerchio (verde)	figura 2 - freccia (rossa)	figura 3 - stella (gialla)
		

Disponi quindi le figure in modo che tutti i membri del gruppo possano vederle chiaramente, precisando che si deve realizzare il compito il più in fretta possibile e, ovviamente, in modo esatto.

Sappi che il tuo ruolo prevede che tu:

- 1 - faccia fare il lavoro agli altri (i membri del gruppo devono quindi ricostruire le immagini senza che tu intervenga direttamente fisicamente);
- 2 - distribuisca le buste che contengono i pezzi di carta ai membri del gruppo;
- 3 - spieghi a ciascuno cosa deve fare;
- 4 - diriga il lavoro di tutti nel modo che ti sembra più appropriato;
- 5 - stabilisca quando il lavoro è concluso e quindi quando il compito è stato perfettamente portato a termine.

2.D- GLI ORIGAMI**RUO - ORG****Materiali:**

- carta velina colorata in fogli quadrati in numero almeno doppio dei partecipanti
- eventualmente delle forbici
- istruzioni generali su come si realizza un origami
- istruzioni specifiche per la realizzazione di due diversi origami

Procedura:

- 1 - il conduttore prepara dei quadrati con la carta velina in numero almeno doppio rispetto ai partecipanti previsti per l'incontro; inoltre prepara una sola copia delle istruzioni per gli origami: Esse si possono trovare in qualsiasi libro sull'argomento. Si tratta in pratica di:
 - le istruzioni a carattere generale su come «leggere» e interpretare i simboli ed il linguaggio rispetto a come piegare la carta, come ruotarla, ecc.;
 - le istruzioni di due specifiche costruzioni (per esempio scatola e ranocchio)
- 2 - quando si fa l'esercizio il conduttore consegna ai partecipanti i fogli quadrati preparati in precedenza;
- 3 - consegna anche i fogli con le istruzioni per costruire gli origami: è importante che questi siano in una sola copia e non per tutti i membri del gruppo;
- 4 - quindi informa il gruppo che ha 20/30 minuti di tempo per realizzare copie degli oggetti-origami di cui sono state fornite le istruzioni in numero corrispondente ai partecipanti (cioè, se i partecipanti sono 10, il gruppo deve produrre 10 origami 1- scatola e 10 origami 2- ranocchio);
- 5 - allo scadere del tempo, il conduttore controlla che gli oggetti richiesti siano stati realizzati e successivamente avvia una riflessione sulle modalità di lavoro, sull'organizzazione, i ruoli ed i compiti dei membri del gruppo ed il clima che si è creato durante l'attività.

3.D- IO MAESTRO

In questo caso l'attività ha poche strutture ed è affidata all'iniziativa del singolo membro del gruppo.

Procedura:

- 1 - il conduttore chiede che ciascun membro del gruppo pensi ed individui un'azione/attività che può essere realizzata in una stanza e che gli altri non conoscono e non sanno eseguire (per esempio, pattinare sul ghiaccio non va bene perché non si può fare in una stanza; usare il linguaggio del mimo va bene perché può essere fatto ovunque); tempo 5 minuti;
- 2 - si fa quindi un elenco complessivo delle attività per individuare quelle che effettivamente tutti o almeno la maggioranza dei partecipanti non conosce e non sa fare; tempo 5 minuti;
- 3 - sulla base di una graduatoria - dal meno conosciuto a ciò che è noto tutti - si individua il membro del gruppo che per primo insegnerà agli altri l'attività che solo lui sa fare; tempo massimo disponibile per fare ciò, 20 minuti;
- 4 - è possibile ripetere la procedura con altri, in ordine di graduatoria, per un tempo complessivo di 60 minuti;
- 5 - solite riflessione e discussione finali con particolare riferimento alle emozioni nel ruolo di «istruttore/maestro» e di allievo in quel particolare contesto.

4.D- L'AQUILONE**RUO - ORG****Materiale:**

- Foglio di istruzioni per la costruzione di un aquilone in una sola copia *per ogni partecipante*:
- 1 grande foglio di carta velina di colore vivace;
- 2 stecche di balsa o cannuce una di 80 cm e l'altra di 50 cm;
- 1 rotolo di nastro adesivo trasparente;
- 1 rotolo di spago:

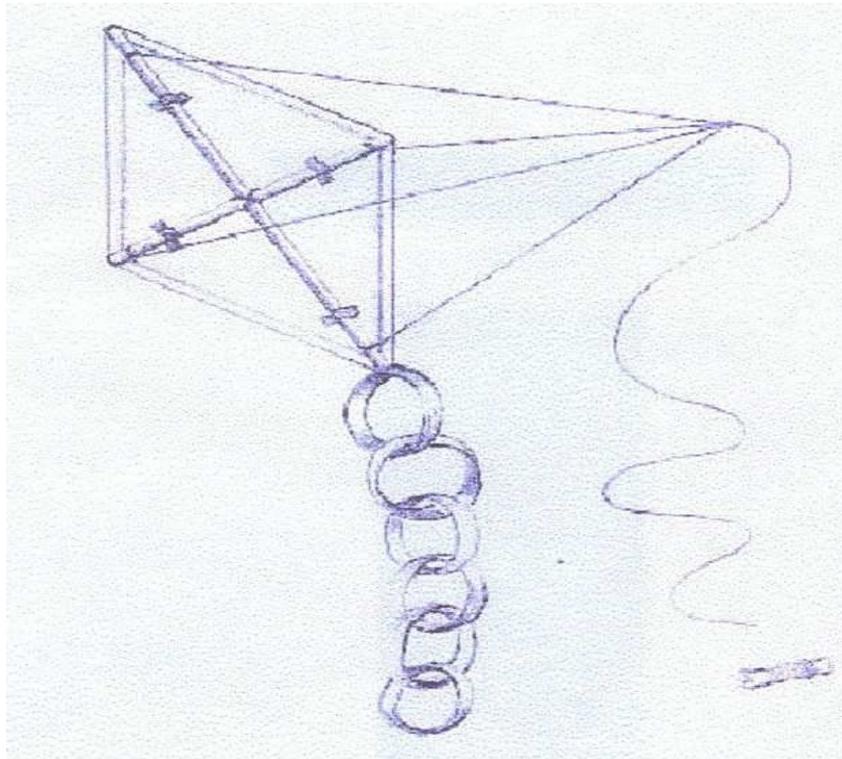
Procedura:

- 1 - si informano i partecipanti che ciascuno di loro deve costruire un aquilone, e che per farlo ci sono 30 minuti di tempo;
- 2 - il conduttore consegna poi al gruppo il foglio di istruzioni in una sola copia e tutto il materiale necessario alla costruzione degli aquiloni e precisa che avrà un ruolo di osservatore per tutta la durata dell'attività di costruzione;
- 3 - allo scadere del tempo, i partecipanti con il conduttore controllano l'esecuzione del lavoro per quantità e qualità; su giudizio del conduttore rispetto all'opportunità della cosa, è anche possibile una «prova di volo»;
- 4 - quindi il conduttore avvia una discussione sulle modalità con le quali si è svolto il lavoro, sul ruolo di ciascuno, sulla collaborazione osservata.

FOGLIO DI ISTRUZIONI PER LA COSTRUZIONE DI UN AQUILONE

- 1 - Ogni partecipante prende un foglio di carta velina del colore che preferisce;
- 2 - sulla carta ciascuno disegna una figura come quella del modello di seguito, cioè un quadrilatero con la diagonale maggiore di cm. 75 e quella minore di cm. 45;
- 3 - ci vogliono poi due listelli di legno di balsa oppure due leggere cannuce della lunghezza di 80 e 50 cm. che devono essere appoggiate sulle corrispondenti diagonali lasciando sporgere dal margine della carta le loro punte;

- 4 - alle estremità dei bastoncini vanno legati 4 pezzi di spago sottile ma resistente, della lunghezza di circa 3 spanne;
- 5 - si fissano poi le asticelle alla carta con dei pezzetti di nastro adesivo: nel punto di incrocio, alle quattro estremità e in un paio di punti intermedi;
- 6 - con quattro brevi colpi di forbice facciamo dei tagli ai quattro angoli della carta e ripieghiamo la parte sporgente lungo i lati in modo da fare un orlo di rinforzo che sarà fissato con del nastro adesivo perché non restino parti svolazzanti che squilibrerebbero il volo dell'aquilone;
- 7 - prendiamo poi i quattro fili legati alle estremità dei bastoncini e leghiamo insieme le estremità libere, facendo attenzione che i fili che reggono le due estremità laterali siano della stessa lunghezza e che il filo collegato alla punta sia un pochino più lungo;
- 8 - nel punto di legatura che riunisce i quattro fili, si deve quindi legare il capo di un pezzo di spago, del medesimo tipo ma lungo alcuni metri, che avremo preparato avvolto attorno ad un bastoncino per ridurre al minimo il pericolo di grovigli;
- 9 - prepariamo quindi 3 catenelle di anelli di carta colorata (possono essere uguali o una più lunga delle altre due, che devono essere uguali fra loro) e attacchiamo le due uguali alle punte laterali e la terza ad una delle altre due punte.



TRACCIA
DA USARE PER LA DISCUSSIONE DI GRUPPO SULL'ATTIVITA'

- 1 - Il conduttore spiega al gruppo che i successivi 20/30 minuti saranno dedicati ad esprimere le proprie osservazioni e riflessioni su come si è svolta l'attività/l'esercizio e sul comportamento proprio e degli altri in quella occasione;
- 2 - Il compito del conduttore è quello di fare in modo che tutte le persone presenti dicano cosa pensano, cosa hanno capito, se gli è piaciuta o no e perché, ecc.;
- 3 - argomenti di discussione possono essere:
 - il tipo di intervento (era chiaro, comprensibile, faceva fare confusione, ecc.);
 - il comportamento durante tutto l'esercizio, sia proprio che del gruppo, che di singoli compagni osservati in particolare;
 - la reazione ad eventuali problemi sorti durante l'esercizio per la sua realizzazione;
 - cosa avrebbero fatto i partecipanti se fossero stati da soli e cosa gli ha fatto fare il gruppo che loro «NON» volevano;
 - quali comportamenti e azioni non rifarebbero;
 - come si potevano evitare o superare gli errori commessi;
 - eccetera;
- 4 - la precedente lista non deve essere letta fin dall'inizio dal conduttore, ma può essere usata per essere di stimolo al gruppo, quando per esempio c'è silenzio o se i partecipanti hanno difficoltà a trovare osservazioni;
- 5 - Il conduttore NON deve dare giudizi, ma deve aiutare a riflettere e a ragionare su ciò che è avvenuto ed è stato fatto.

INDICE RAGIONATO DEGLI STRUMENTI DI VERIFICA DELL'INTERVENTO

Nelle pagine seguenti si possono trovare differenti strumenti di verifica utilizzabili per controllare l'esito dell'intervento.

Il **Questionario di Auto-eterovalutazione** è utile con persone in grado di riflettere su di sé - dunque almeno dai 10 anni in su - e serve per aumentarne la consapevolezza. Può essere utilizzato come stimolo ad una riflessione all'interno del gruppo.

I successivi quattro sono questionari da somministrare negli ultimi 5 o 10 minuti dell'ultimo incontro previsto dal percorso, in qualsiasi versione si decida di realizzarlo, breve o approfondita. Tutti questi strumenti focalizzano le stesse variabili e si diversificano nel linguaggio e nella quantità di quesiti, per essere comprensibili per i destinatari.

- Il **primo questionario** è per bambini di 6 e 7 anni. Per facilitare la comprensione e amplificare l'aspetto ludico, contengono alcune immagini e cercano di misurare soprattutto la soddisfazione relativamente all'intervento;
- il **secondo QS** è per bambini di 8, 9, 10 anni e richiede un parere più dettagliato;
- il **terzo QS** è per ragazzi dagli 11 ai 13 anni ed è poco diverso dal precedente;
- il **quarto QS** è per ragazzi in età corrispondente alle scuole superiori e indaga anche sull'apprendimento;
- c'è poi il **quinto QS** destinato agli insegnanti coinvolti nella gestione della classe che ha fatto l'intervento, ma che non hanno partecipato alla sua realizzazione. Pur rimanendo esterni all'attività, questi docenti possono esprimere, attraverso il loro parere, la risonanza che essa ha avuto ed anche l'influenza che ha esercitato sui partecipanti. Anche questo questionario va somministrato a progetto realizzato.

I dati dei questionari raccolti vanno poi tabulati gruppo per gruppo e utilizzati per una riflessione condivisa fra gestori degli incontri e partecipanti. Sono poi possibili altre elaborazioni per confrontare l'esito dei diversi gruppi o dello stesso gruppo a distanza di tempo.

Gli altri tre strumenti servono invece per realizzare una verifica approfondita sull'esperienza. Sono più adatti nel caso di un intervento più ampio e, magari, arricchito con le connessioni con le discipline previste dal piano di studi, letture ad hoc, ecc.

- la **Griglia di osservazione** può essere usata col gruppo partecipante periodicamente per verificarne l'evoluzione, la sua crescita o regressione; la sua evoluzione. Questo strumento può essere utilizzato con gli stessi scopi anche dal Consiglio di Classe interessato.
- **Diamoci un voto** è un gioco psicopedagogico attivo e di gruppo, utile a far riflettere sul proprio impegno e sul proprio contributo al lavoro di gruppo (si può trovare in EG7).
- La **Verifica dei comportamenti** è particolarmente adatta per le misurazioni periodiche da parte degli insegnanti/educatori che vogliono controllare il passaggio degli apprendimenti in comportamenti concreti. La griglia può essere anche strumento di autodiagnosi con gli studenti più acculturati e maturi. La scala di valutazione delle variabili può essere ristretta a 3 gradi.

QUESTIONARIO DI AUTO-ETEROVALUTAZIONE

Rispondi con poche parole alle domande seguenti:

1 - Qual è la caratteristica di me stesso/a che prima del corso non sapevo di avere?

.....
.....

2 - In che cosa mi sento diverso/a rispetto a prima del corso?

.....
.....

3 - All'interno del gruppo credo di essere stato/a importante. Perché?

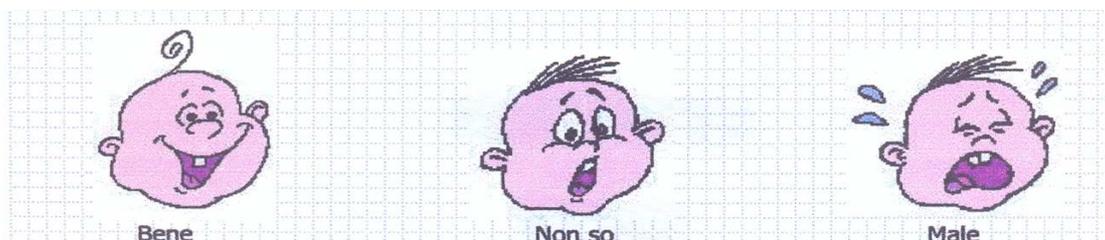
.....
.....

4 - La persona del gruppo che mi pare più cambiata
è.....

5 - La persona del gruppo che mi pare meno cambiata
è.....

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE
per i partecipanti di 1° e 2°elementare

GUARDA BENE QUESTI 3 VISI E METTI UNA CROCE SU QUELLO CHE INDICA
COME TI SENTIVI DI SOLITO DURANTE GLI INCONTRI



QUI SOTTO CI SONO DUE CARTELLONI CHE RIPORTANO DUE PARERI
SULL'ANIMATORE/MAESTRO CON CUI HAI FATTO L'ATTIVITA'.

Segna una croce su quello che ti piace di più. Se per caso nessuno dei cartelloni ti
piace, scrivi il tuo parere nel cartellone bianco.

<p>W VIVA L'Animatore/ Il Maestro</p>	<p>↓ ABBASSO L'Animatore/ Il Maestro</p>	
--	--	--

DIRESTI AD UN AMICO DI PARTECIPARE AD INCONTRI COME QUELLI CHE
HAI FATTO TU?

SI NON SO NO

LA TUA CLASSE E' LA PRIMA LA SECONDA

TU



QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE
per i partecipanti di 3°, 4° e 5° elementare

1. L'esperienza è stata (*dai la tua opinione per ogni caratteristica*):

UTILE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
INTERESSANTE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
SODDISFACENTE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
INNOVATIVA	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo

2. Complessivamente, l'animatore era (*scegli una risposta per ogni riga*):

Molto bravo	Bravo	Abbastanza bravo	Incapace	Del tutto incapace
Molto simpatico	Simpatico	Così così	Antipatico	Molto Antipatico

3. Secondo te, rispetto a prima del corso tu sei:

Peggior di prima	Uguale a prima	Meglio di prima
------------------	----------------	-----------------

4. Indica con una crocetta il motivo principale per cui è stata fatta questa attività:

Per aiutarti a scegliere	Per aiutarti a capire cosa stai facendo
Per accettare di più le persone	Per farti divertire
Per avere più amici in classe	Perché la classe ha dei problemi
Per insegnarti a lavorare in gruppo	Per saltare ore di lezione
Per farti conoscere meglio come comportarsi con gli altri	Per avere un rapporto migliore con gli insegnanti

5. In questa esperienza, con i compagni sei stato/a:

Bene	Così così	Male
------	-----------	------

6. Consigliaresti ad un amico di partecipare ad un'esperienza come questa?

SI	NO	NON SO
----	----	--------

7. Che cosa ti è piaciuto di più in questa esperienza? (*fai **una sola** scelta, indicando proprio la cosa che ti è piaciuta più di tutto*)

- a. stare coi compagni
- b. fare dei giochi
- c. imparare cose nuove
- d. l'animatore/l'insegnante
- e. altro (specificare).....

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE per i partecipanti delle medie

1. L'esperienza è stata (*dai la tua opinione per ogni caratteristica*):

UTILE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
INTERESSANTE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
SODDISFACENTE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
INNOVATIVA	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo

2. Complessivamente, l'animatore era (*scegli una risposta per ogni riga*):

Bravo	Moltissimo	Molto	Abbastanza	Poco	Per niente
Simpatico	Moltissimo	Molto	Abbastanza	Poco	Per niente

3. Secondo te, rispetto a prima del corso tu sei:

Peggio di prima	Uguale a prima	Meglio di prima
-----------------	----------------	-----------------

4. Indica con una crocetta lo scopo o gli scopi per cui è stata fatta questa attività;

Per aiutarti a scegliere	Per aiutarti a capire cosa stai facendo
Per accettare di più le persone	Per farti divertire
Per avere più amici in classe	Perché la classe ha dei problemi
Per insegnarti a lavorare in gruppo	Per saltare ore di lezione
Per farti conoscere meglio come comportarsi con gli altri	Per avere un rapporto migliore con gli insegnanti
Altro (specificare)	

5. In questa esperienza con i compagni sei stato/a:

Bene	Così così	Male
------	-----------	------

6. . Consigliaresti ad un amico di partecipare ad un'esperienza come questa?

SI	NON SO	NO
----	--------	----

7. Quanto di ciò che hai imparato credi ti potrà essere utile anche «altrove»?

Niente	Poco	Abbastanza	Molto	Tutto
--------	------	------------	-------	-------

8. Che cosa ti è piaciuto di più in questa esperienza? (*fai una sola scelta*)

- a. stare coi compagni
- b. fare dei giochi
- c. imparare cose nuove
- d. l'animatore/l'insegnante
- e. altro (specificare).....

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE per i partecipanti delle superiori

Ti invitiamo ad esprimere una valutazione complessiva dell'esperienza a cui hai partecipato.

1. L'esperienza è stata (*dai la tua opinione per ogni caratteristica*):

UTILE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
INTERESSANTE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
SODDISFACENTE	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
INNOVATIVA	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo

2. Complessivamente quanto valuti **competente** l'animatore degli incontri?

(1=*per niente*, 5=*totalmente*)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3. Rispetto a prima degli incontri tu sei:

a. Peggioro di prima	b. Uguale a prima	c. Migliore di prima
----------------------	-------------------	----------------------

4. Per quale o per quali dei seguenti obiettivi è stato fatto l'intervento?

- Per migliorare le capacità di scelta
- Per rendere più responsabili
- Per insegnare ad accettare le persone
- Per insegnare a lavorare in gruppo
- Per avere più amici in classe
- Per saltare ore di lezione
- Perché la classe ha dei problemi
- Per conoscere meglio le regole di comportamento
- Per avere un rapporto migliore con gli insegnanti
- Per divertirsi
- Altro.....

5. Indica nell'elenco che segue la cosa (UNA sola) che hai imparato più di tutte le altre con l'intervento:

- Come fare se vuoi farti un nuovo amico/a
- Come fare a scegliere e come farlo da solo/a
- Che le tue azioni hanno conseguenze e di esse rispondi
- Che si può pensare e comportarsi ciascuno in modo diverso
- Che in un gruppo tutti hanno qualcosa da dire e da offrire

6. In questa esperienza, coi compagni sei stato/a:

Bene	Così così	Male
------	-----------	------

7. . Consigliaresti ad un amico di partecipare ad un'esperienza come questa?

SI	NON SO	NO
----	--------	----

8. Che cosa ti è piaciuto di più in questa esperienza? (*fai **una sola** scelta, indicando proprio la cosa che ti è piaciuta più di tutto*)

- a. stare coi compagni
- b. fare dei giochi
- c. imparare cose nuove
- d. l'animatore/l'insegnante
- e. altro (specificare).....

10. Quanto di ciò che hai imparato credi che ti potrà essere utile «altrove»?

Niente	Poco	Abbastanza	Molto	Tutto
--------	------	------------	-------	-------

QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE per gli insegnanti

La invitiamo ad esprimere una valutazione complessiva dell'esperienza che ha coinvolto i Suoi alunni.

1. L'esperienza è stata (*dia la Sua opinione per ogni caratteristica sapendo che 1= per niente e 5= totalmente*):

UTILE	1	2	3	4	5
INTERESSANTE	1	2	3	4	5
SODDISFACENTE	1	2	3	4	5
INNOVATIVA	1	2	3	4	5

2. Quanto il metodo utilizzato, in rapporto con gli obiettivi, è stato efficace?(1= per niente..... 5= Totalmente)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3. Quali obiettivi, a Suo parere, sono stati raggiunti dall'intervento?

- Aumento delle capacità di socializzazione
- Aumento delle capacità di scelta
- Aumento assunzione responsabilità
- Aumento tolleranza per la diversità
- Miglioramento capacità lavoro di gruppo
- Stimolazione di comportamenti civili e rispettosi
- Altro (specificare).....

4. Complessivamente quanto valuta competenti gli animatori degli incontri? (1= per niente.... 5= totalmente)

2	3	4	5
---	---	---	---

5. Lei pensa che in genere i Suoi allievi, dopo aver partecipato agli incontri, siano:

a. Peggiori di prima	b. Uguali a prima	c. Migliori di prima
----------------------	-------------------	----------------------

6. Quanto di ciò che gli allievi hanno imparato crede gli potrà servire «altrove»? (1= niente.....5= tutto)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7. Consiglierebbe ad altri allievi di partecipare ad un percorso come questo?

SI	NON SO	NO
----	--------	----

8. Cosa cambierebbe nel caso questo intervento fosse ripetuto?

- gli argomenti
- il numero degli incontri
- la durata degli incontri
- l'orario di realizzazione degli incontri
- la cadenza degli incontri
- il metodo di realizzazione degli incontri
- gli animatori degli incontri
- niente, va bene così
- altro (specificare).....

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DEL FUNZIONAMENTO DEL GRUPPO

PARTECIPAZIONE:

- 1) partecipano tutti attivamente?
- 2) c'è qualcuno che non partecipa o partecipa poco?
- 3) chi partecipa più attivamente?
- 3a) è una partecipazione utile a tutto il gruppo?

INFLUENZAMENTO:

- 4) c'è qualcuno che è più ascoltato di altri?
- 5) c'è qualcuno che è meno ascoltato?
- 6) c'è competizione personale fra alcuni membri del gruppo?
- 7) chi lascia più «correre»?
- 8) chi si sforza di imporre le proprie vedute?

NORME:

- 9) il lavoro è «regolato» in qualche modo? da chi?
- 10) esiste qualche norma implicita, ma visibile?
- 11) c'è stato qualche intervento fuori dalle regole implicite o esplicite?

FUNZIONI OPERATIVE:

- 12) chi si sforza di più di «ordinare» la discussione?
- 13) chi chiede o dà chiarimenti?
- 14) chi sta al tema e chi evade?
- 15) chi è rispettoso dei tempi e chi no?

DECISIONE:

- 16) come si è deciso?
- 17) la decisione è partecipata?
- 18) qualcuno ha «imposto» la decisione?
- 19) il risultato finale è condiviso?

STILI DI CONDUZIONE di chi ha gestito l'attività:

- 20) il conduttore è attento al «compito»?
- 21) il conduttore è attento alle persone?
- 22) il conduttore ha fatto troppi interventi o troppo pochi?
- 23) il conduttore è entrato nei «contenuti»?
- 24) come si potrebbe definire lo stile del conduttore? (direttivo, manipolativo, permissivo, supportivo, partecipe, autoritario, assente, formale, ecc.)
- 25) qual è il migliore intervento del conduttore?
- 26) c'è stato un intervento sbagliato?
- 27) quale intervento avrebbe dovuto fare e non ha fatto?

VERIFICA DEI COMPORAMENTI

(Griglie di osservazione e valutazione semplificate utilizzabili con utenti minori, disabili, anziani. Consigliato l'uso periodico con il calcolo delle differenze di punteggio).

AUTONOMIA	
Sa lavorare da solo	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Ha iniziativa	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Sa regolarsi	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Sa giocare/organizzarsi il tempo libero	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Si prepara ciò che gli è necessario in ogni situazione	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Sa organizzarsi gli spazi liberi da solo	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
E' consapevole nelle diverse situazioni	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

RESPONSABILITA'	
Sa controllarsi	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Si fa carico degli altri	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Sa valutare i pericoli	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Rispetta le cose proprie e degli altri	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Si impegna per il gruppo	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Esegue gli incarichi	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Rispetta le regole	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SOCIALITA'	
Comunica con tutti	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Partecipa attivamente	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Non aggredisce gli altri	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Comunica con gli adulti/educatori	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Ha il senso del «noi»	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Sa dissentire	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Sa mediare	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

COLLABORAZIONE/COOPERAZIONE	
Rispetta il ruolo ed il compito di ciascuno	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Porta a termine il compito che gli è stato assegnato	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Condivide informazioni/conoscenze in suo possesso	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Accetta e rispetta le decisioni del gruppo	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Partecipa attivamente a tutte le fasi dell'attività	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Comunica in maniera equilibrata e corretta	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100
Valorizza le risorse del gruppo	1 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Il decimo volume dell'ENCICLOPEDIA DEI GIOCHI è idealmente il secondo della triade promessa con "CIVES". Rappresenta una proposta di intervento educativo sui temi della non-violenza, dell'integrazione delle differenze, della cittadinanza responsabile. Gli strumenti proposti sono frutto del lavoro di progettazione dello staff di ARIPS per un intervento realizzato per il Comune di Reggio Calabria, all'interno di un Progetto Urban finanziato dalla Comunità Europea.

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

Ad AIATEL è poi toccato di applicare concretamente e di "testare" il kit predisposto, in collaborazione con la ASL di Varese e col supporto economico della Regione Lombardia attraverso la LR 23/99.

E' questa l'unica differenza rispetto ai precedenti volumi.

Abbiamo fatto questa scelta perchè in questi anni sono molto aumentati gli episodi di violenza, di delinquenza minorile, di degrado della situazione sociale, di regressione nelle modalità relazionali. Prevenire è meglio che curare, si dice, e noi abbiamo sempre creduto che l'educazione e la formazione potessero fare molto.

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

