

KLAUS W. VOPEL

1

**giochi
di
interazione
per
adolescenti
e
giovani**

EDITRICE ELLE DI CI

KLAUS W. VOPEL

**GIOCHI
DI INTERAZIONE
PER ADOLESCENTI
E GIOVANI**

Vol. 1

**VALORI, OBIETTIVI E INTERESSI
SCUOLA E APPRENDIMENTO
LAVORO E TEMPO LIBERO**

EDITRICE ELLE DI CI
10096 LEUMANN (TORINO)

Collana

SUSSIDI DI GRUPPO

Settore: Ragazzi-Adolescenti-Giovani.

A cura del Centro Salesiano Pastorale Giovanile
Via Marsala 42 - 00185 Roma

Titolo originale: Interaktionsspiele für Jugendliche - Teil I
© 1981 bei Roytrade Ltd. - ISKO PRESS, Hamburg.

Traduzione: Franca Dalla Valeria.

Revisione: Giancarlo De Nicolò.

Disegni: Paolo Di Pietrantonio.

Nella stessa collana:

Alla ricerca. Cammino di gruppo per adolescenti

Come un esodo. Camposcuola vocazionale per preadolescenti

Quattro campiscuola per adolescenti

Tecniche di animazione con gruppi dagli 11 ai 15 anni

Frontiere per gruppi giovanili

Riconciliazione e Pasqua con gruppi giovanili

In gruppo d'estate. Campi estivi per gruppi di preadolescenti

Gruppi giovanili a servizio nella società

Giochi di interazione per adolescenti e giovani (4 vv.)

Manuale per animatori di gruppo. Teoria e prassi dei giochi di interazione

Presentazione

Domenico Sigalini

DALLA PARTE DELL'ANIMATORE

Il luogo in cui l'animatore più che in ogni altro dispiega la sua funzione è il gruppo. È una aggregazione di ragazzi, di giovani, di adulti che si caratterizza per quattro elementari coordinate: la struttura, la finalità, la dinamica e le relazioni. Spesso crede di avere a che fare con un gruppo, ma si trova davanti solo ad una accozzaglia di persone senza alcuna relazione positiva, che esprimono più le caratteristiche di una massa che l'affiatamento di un gruppo.

È la situazione di tanti gruppi formativi o di catechesi che talvolta assomigliano a delle belle classette scolastiche o a delle compagnie spontanee da bar. In alcuni c'è difetto di relazioni, in altri manca la consapevolezza dell'obiettivo; spesso non si riesce a favorire l'assunzione di ruoli, altre volte invece non c'è un minimo di dinamica costruttiva. Come aiutare le persone a stabilire l'armonia di tutte le coordinate?

Se in un gruppo c'è bisogno di favorire una maggior coscienza delle relazioni interpersonali per portarle ad un livello di positività, basta fare un predicozzo, magari supportato da frasi del Vangelo o da citazioni di profeti?

Per aiutare i ragazzi a chiarire l'obiettivo, il perché del loro incontrarsi, per far scattare energie di fronte ad una meta, l'unica strada possibile è solo quella di passare attraverso ricatti del tipo: «Se non ci state a quanto vi propongo, andate in qualche altro gruppo...»?

Un altro problema è quello, spesso tragico, del proporre dei contenuti. Finché si fanno interazioni, si riflette su quanto ciascuno vive, si analizza il proprio vissuto, si riesce a comunicare, è piacevole stare a parlarsi; ma quando si tratta di proporre dei contenuti, delle verità, degli approfondimenti si deve per forza annoiare o si devono calare in termini «idraulici» tutti gli insegnamenti pur necessari?

Questi e altri problemi pongono l'animatore davanti all'uso di strumenti, tecniche di lavoro di gruppo, spesso chiamati anche giochi di interazione. Hanno del gioco infatti una componente di disponibilità al rischio, un po' di avventura che crea curiosità, l'incognita di una sperimentazione e la gioia di una nuova scoperta.

Il volume che qui presentiamo, e gli altri della stessa serie, sono una miniera di esercizi, di tecniche di vita di gruppo, di giochi di interazione. Farne cogliere in termini corretti il posto che essi hanno nella vita di gruppo non può essere compito di una veloce introduzione. Per questo rimandiamo a trattazioni apposite (cf ad esempio la collana *Animazione dei gruppi giovanili*). Qui si vuole so-

lo incuriosire l'animatore e cominciare a fargli nascere l'idea che fare esercizi di animazione, usare questo volume non è fatto semplicistico o secondario. La sensazione invece che si ha è di tutt'altro tono. «Sono risolti i problemi», direbbe l'animatore sprovveduto. «È finita la creatività», direbbe qualcun altro. «Abbiamo trovato il modo di giocare», potrebbero dire i giovani.

Niente di tutto questo, anche perché pure i giochi potrebbero annoiare, pure le tecniche potrebbero complicare la conduzione della vita di gruppo, pure gli esercizi di interazione o di dinamica potrebbero fallire.

Vale la pena allora di proporre qualche criterio d'uso di ogni tecnica e in particolare di queste.

Perché?

Per servire l'animazione

Nella vita di un gruppo formativo, non quindi terapeutico, la preoccupazione fondamentale dell'animatore deve essere sempre quella di far crescere le persone attraverso una educazione profonda dell'interiorità, una positiva socializzazione e un continuo rapporto con la cultura del proprio mondo. L'animazione è definita proprio a questo crocevia (cf M. POLLO, *L'animazione culturale dei giovani*, Elle Di Ci 1986). Quando anche solo qualcuna di queste tre attività formative zoppica, non c'è vera animazione.

È necessario allora che tutti gli interventi educativi siano aiutati da esercizi o tecniche perché si riporti al centro lo stile dell'animazione. Lo stile è servito dalla maturità dell'animatore, dalla convergenza della volontà dei giovani o ragazzi, dal clima dell'ambiente, da tanti fattori, ma deve avere sempre attivo, responsabilizzato, consapevole, protagonista ogni membro del gruppo. Se le tecniche servono a questo, sono sempre da utilizzare. Proprio perché l'animatore ha a cuore la voglia di vivere del ragazzo o del giovane si dà da fare per farla esplodere in ogni atto formativo; proprio perché vuole che ciascuno si appassioni alla vita degli altri è instancabile nel creare relazioni, nel favorire la comunicazione, nel canalizzare le energie verso un obiettivo comune. Per far tutto questo spesso servono le tecniche.

Per favorire la comunicazione

Oggi, tra i giovani soprattutto, la comunicazione è tornata ad essere difficile. Si parla anche, ma si copre con un cumulo di parole il proprio volto, anche senza la minima intenzionalità di mascherare. Non si comunica se non dopo vari tentativi o dopo una lunga consuetudine.

Tra i ragazzi spesso la comunicazione è formale, è fatta di cose che non dicono niente a nessuno e tanto meno a chi parla. L'animatore è un mago della comunicazione, ma i maghi si devono attrezzare. Spesso un banale esercizio, caricato di motivi e di finalità, collocato in tempi e modi calibrati, riesce a favorire co-

municazione profonda tra le persone. A questo punto l'animazione è invitata a nozze.

Per stanare le energie necessarie

La conoscenza delle energie dei membri del gruppo passa attraverso una relazione positiva tra le persone. Molti gruppi non mantengono clima, né riescono a produrre, perché le persone si danno per scontate, si sono sempre viste e mai collocate in relazione seria, spesso si sono soltanto difese e non hanno mai messo a disposizione di tutti quello che sono. Servono pazienza e stimoli per far scattare voglia di conoscersi e di confrontarsi.

È evidente però che tutte le tecniche che si usano devono servire una progettualità definita e devono essere sottoposte a verifica costante. In questo senso non si usano esercizi o tecniche per alzare l'indice di gradimento, quando non si sa che cosa fare o manca la voglia di impegnarsi, quando le si propone in maniera dispersiva o per non affrontare mai il problema.

Per far crescere

Sinteticamente potremmo dire che questi esercizi favoriscono lo sviluppo della personalità, ne cambiano gli atteggiamenti, motivano le persone all'apprendimento, liberano spesso da inconsapevoli o coscienti meccanismi di difesa, permettono un rapporto corretto con l'animatore, aiutano a scambiare con tutti e a rischiare.

Sono i classici coefficienti di una crescita in gruppo.

Quando?

Gli esercizi per esempio sono necessari in alcuni momenti fondamentali in cui è importante più un linguaggio evocativo che razionale:

- quando si tratta di creare convergenza di interessi e chiarezza su una esperienza della vita. Non tutti sono motivati alla stessa maniera di fronte alla vita. Eppure spesso l'animatore scambia la voglia di stare assieme con l'intenzione di camminare verso la stessa direzione. È lavoro paziente di ricerca quello di far crescere un obiettivo comune;
- quando si deve scavare in termini coinvolgenti nel vissuto quotidiano. Esperienza educativa non è il fare, ma agire, riflettere sulle azioni e raccontare e lanciare messaggi attraverso ciò che si vive;
- quando si deve creare un campo di significati comune. Si parla spesso usando tutti la stessa parola, senza accorgersi che ciascuno le attribuisce un valore e un significato diversi. Allora non ci si intende più, non c'è un denominatore comune;
- quando si deve chiarire dove sta il problema o dove vuol giungere una proposta;
- quando si vuol arrivare alla risposta a domande profonde per le quali non solo occorre interrogare tutta la saggezza umana, ma saper cercare oltre nell'indici-

bile, in quella percezione di assoluto che sta in ciascuno e che non viene spontaneamente messa a disposizione di tutti se non in maniera del tutto formale. Non guastano neanche esercizi che aiutano l'apprendimento, la codificazione dei messaggi o, soprattutto, la transcodificazione, cioè la capacità di riesprimere in altri linguaggi quanto è diventato conquista comune.

Come?

Esistono almeno tre elementi necessari che traducono una corretta modalità di utilizzo di tecniche.

La sicurezza dell'animatore

L'animatore deve essere convinto di quello che fa, caricarlo del suo entusiasmo e della sua forza convincente. Deve saper vincere le tipiche resistenze di chi non vuol essere coinvolto in prima persona e sta solo a parlare o a prendere appunti. Se l'animatore non dimostra sicurezza fa mancare la forza di decidersi. La sicurezza è fatta anche di preparazione degli strumenti necessari, di conoscenza possibilmente esperienziale della tecnica, di previsione delle principali reazioni o modalità con cui si può svolgere. È spesso necessario che l'animatore abbia di fatto già sperimentato sulla sua pelle, da partecipante, l'esercizio che propone, in maniera da poter fare riferimento a un suo vissuto, alle sue reazioni, alle sue difficoltà. È ridicolo l'animatore che propone un esercizio leggendo dal libro come la massaia quando tenta di realizzare una nuova ricetta di cucina. Talvolta questo capita anche nelle migliori «famiglie».

La sicurezza dell'animatore viene anche da un modo corretto di proporre gli esercizi. Essi esigono questa sequenza minimale:

- una conoscenza precisa dei destinatari: è frutto di una consuetudine appassionata;
- una presentazione che sa motivare e rassicurare di fronte ad ansia ed eccessiva preoccupazione: questo è vero soprattutto con adulti, non abituati a interazioni coinvolgenti;
- una corretta esecuzione dell'esercizio o tecnica, secondo uno schema chiaro e accessibile a tutti: di qui l'importanza della chiarezza delle informazioni e della sicurezza della conoscenza;
- un serio approfondimento e scambio dei risultati ottenuti. Ma questo merita una considerazione apposita.

La verbalizzazione

Non sempre, ma spesso, l'esercizio è di feeling, corporeo o di interazione mimica o gestuale. Soprattutto in questi casi, ma anche negli altri, è necessaria la verbalizzazione, quel momento cioè in cui ciascuno, dopo aver riflettuto su ciò che ha fatto o vissuto, dice a tutti come si è sentito, come ha percepito gli altri, che cosa ha provato, quali reazioni ha dovuto controllare... Un esercizio,

soprattutto di dinamica, senza verbalizzazione, oltre che bruciare grandi occasioni di crescita in un gioco-perditempo, può anche creare frustrazioni e disaffezione alla ricerca.

La finalizzazione

Ogni esercizio ha un suo obiettivo: questo deve essere inserito nell'obiettivo del gruppo, che a sua volta deve favorire lo svolgersi dell'itinerario di crescita. L'animatore esperto può anche piegare gli esercizi ai suoi obiettivi, deve però trasformarli, adattarli, non prima di averli ben calibrati. Può diventare così creatore di nuovi strumenti. Gli esercizi vanno sempre riscritti per i destinatari concreti, anche se è facile stravolgerli.

A questo riguardo bisogna mettersi in guardia da una mentalità molto diffusa che è questa: l'animatore ha dei contenuti chiari, fin troppo talora, da proporre; non vuol fare prediche, e allora inventa una serie di esercizi da usare come indovinello per far arrivare le persone a una meta che viene svelata solo alla fine. L'animazione di un gruppo non è una caccia al tesoro. Altro è il linguaggio o l'affrontare il problema così da scavare a fondo nella vita delle persone, altro è far morire una ricerca cosciente e responsabile o turlupinarle per stroncare la loro resistenza.

DALLA PARTE DEL GRUPPO

L'animatore ha fatto corsi di preparazione «eccezionali», ha sognato adolescenti da aiutare, se li è portati in cuore in ogni momento della sua preparazione, ha già attribuito loro pregi e difetti, li ha mentalmente collocati nei casi affrontati in «vetro». Finalmente entra in opera. Ora è investito ufficialmente della parte. Ma loro come lo prendono? Che cosa veramente vogliono? Perché spunta sempre loro in bocca quel «boh!?» in traducibile ma preciso e ripetuto dalla Svezia alla Sicilia, con pronuncie più o meno equivalenti? Che bisogni e interessi hanno? Che proposte riescono a cogliere?

Si snoda tutta la gamma di giochi di interazione che partono da una lettura appassionata della loro vita e con quel tanto di oggettività che è possibile attribuirvi per le caratteristiche evolutive degli uomini più o meno marcate a seconda delle latitudini e delle culture.

Dove mi colloco? Dove sono capitato? L'adolescente si appassiona ed entusiasma quando qualcuno lo aiuta a capire che cosa gli capita. Si direbbe che va al gruppo apposta.

Esistono dei dati oggettivi esterni alla sua vita, ai suoi stessi bisogni immediati che gli interessano.

Il *primo volume* aiuta soprattutto questa collocazione e ha un grande pregio: mette a disposizione alcuni giochi di interazione esplicitamente per i lavoratori.

Potrebbe suonare come invito esplicito alla comunità per interessarsi esplicitamente degli adolescenti lavoratori.

Purtroppo in questi anni la vita di gruppo è stata scritta e aiutata a caratterizzarsi solo per studenti. Occorrerà però fare attenzione a non renderli ancora una volta impraticabili soprattutto nella verbalizzazione.

Lo stesso mondo scolastico va fatto risuonare nella vita di gruppo. Talora i nostri gruppi, pure di studenti, prescindono sempre dall'ambiente scuola nelle varie tappe educative.

Il mondo dei valori è ancora un allargare la visione nell'adolescente e metterlo a confronto con il mondo che lo precede e lo plasma.

Il *secondo volume* si preoccupa maggiormente dell'interiorità, delle risonanze personali e soprattutto della iniziale capacità di sintesi.

L'identità è il punto di arrivo di un lungo cammino percorso su sentieri di guerra, eternamente più avanti di quanto si vive. È importante però fissare almeno la direzione del cammino.

A questo servono le proprie capacità e pregi, come energie indispensabili per colmare le lacune lasciate dalle domande della vita.

Il *terzo volume* affronta con coraggio un'altra area importante della vita dell'adolescente: l'affettività.

Inizia con il distacco dai genitori, che in questi anni è sempre più difficile per una certa comodità degli adolescenti e una incapacità di maturare dei genitori. Si dilata nell'esperienza dell'amicizia in cui l'adolescente sperimenta ricerca, egoismo, dialogo e capacità di dono.

Diventa ancora più concreto quando si vuol educare la sessualità ad essere espressione alta di affettività, di relazione positiva.

Molti animatori trascurano o trovano scomodo tale tema, ma bisogna affrontarlo seriamente.

Avere alcuni giochi di interazione calibrati non guasta.

Infine, il *quarto volume* spinge l'adolescente a programmare la sua vita.

La progettualità non abita proprio di casa nella vita dell'adolescente, più attento e disperso nei particolari, se non forse per una crescente interiorità che lentamente crea sintesi di tutto.

Deve imparare da solo a valutare, affrontare e risolvere i problemi della sua vita, diventare indipendente.

Spesso purtroppo l'animatore crea legami, invischia e chiude in seni materni caldi e confortanti.

E infine si può proporre all'adolescente di ritenere necessari gli altri per la propria crescita non solo perché scambia amicizia, dà e riceve gioia di stare assieme, ma anche perché sa collaborare, partecipare, costruire novità e gioia per tutti.

I quattro volumi si mettono a disposizione di un itinerario ideale, ma sono solo e soprattutto esercizi. Esigono quindi di essere incastonati con criterio in veri e liberi itinerari formativi, dove obiettivi, contenuti e proposte necessarie vengono a costituire la struttura portante del cammino di crescita.

Introduzione

Dopo essermi interessato dei problemi di comunicazione nel primo anno di scuola e dell'interazione tra bambini, ecco qui un'intera serie di giochi di interazione per adolescenti.

Mentre nell'introduzione ai libri precedenti ho offerto indicazioni circa alcuni aspetti di psicologia dell'apprendimento racchiusi nei giochi di interazione e circa il lavoro concreto con i giochi stessi, vorrei ora seguire un'altra via.

Proprio perché molto spesso si creano dei malintesi e delle tensioni tra adulti e adolescenti, ho ritenuto opportuno inserire qui alcuni suggerimenti riguardo importanti temi di psicologia dello sviluppo dell'adolescenza. Queste indicazioni potranno aiutare a capire meglio i ragazzi con i quali si fanno i giochi.

I campi di indagine possono inoltre essere commentati brevemente con questa domanda: quali importanti obblighi e possibilità emergono qui per gli adolescenti? L'accentuazione di aspetti psicologici dello sviluppo deriva da un mio interesse personale di osservare la vita in modo rigorosamente storico, come un insieme di specifiche fasi, ciascuna con propri caratteristici compiti.

Nel lavoro pratico con gruppi di tutte le età, ho inoltre osservato di poter aiutare molto più efficacemente il singolo partecipante nel momento in cui scopro insieme a lui quali temi e quali compiti sono alla base della sua attuale posizione all'interno del ciclo della vita.

L'adolescenza, una fase di passaggio

Uno schema di sviluppo relativamente semplice e plausibile del ciclo di vita dell'uomo si articola in tre parti. Secondo questo schema, noi mutiamo per la prima volta il nostro stato biologico e sociale quando passiamo dalla fase di lattante alla vera e propria infanzia; poi quando da bambini diventiamo adulti; ed infine quando da adulti entriamo nella vecchiaia.

Ogni fase di passaggio porta con sé delle difficoltà. Siamo tristi perché perdiamo una parte delle conquiste della vita trascorsa; non siamo certi di essere all'altezza delle esigenze della nuova fase di vita, né di poter imparare tutto ciò che ci serve per affrontare le nuove situazioni.

In ogni fase di passaggio viviamo un conflitto interiore tra gli impulsi esterni ed interni verso lo sviluppo e il nostro desiderio di restare tra le cose conosciute e vecchie. Se lo status verso cui tendiamo non corrisponde alla nostra reale condizione, sentiamo che la nostra autostima viene ad essere minacciata.

Per i bambini la paura del passaggio è particolarmente terrificante, perché essi

nell'adolescenza iniziano per la prima volta coscientemente a scoprire e a definire l'intero potenziale del loro proprio Io, senza poter rifarsi ad un Io già conosciuto, sicuro e sperimentato, cosa che può fare invece in periodi di crisi l'adulto. In particolare per gli adolescenti è particolarmente serio il non poter più derivare il loro sentimento di autostima anzitutto dal fatto di essere figli di genitori «più adulti e quindi più competenti». Essi devono cercare di guadagnarsi un loro proprio status quali persone autonome. Devono elaborare e accettare il fatto che lo stato di transizione che vive l'adolescente è meno sicuro e piacevole — a livello d'esperienza — di quello del bambino. Essi, cioè, non partecipano più in modo così illimitato al prestigio sociale dei genitori, e non sono sicuri se ce la faranno veramente un giorno, da adulti, a padroneggiare la loro vita. Nessun adolescente ha inoltre l'oggettiva sicurezza e la garanzia di poter un giorno godere dei benefici dello status di adulto.

La paura che ne deriva viene vissuta spesso dall'adolescente in modo spiacevole; d'altro canto essa può servire da stimolo per continuare a percorrere il faticoso cammino di un lungo periodo di sviluppo.

Il dilemma della situazione di passaggio dell'adolescente può essere espresso in questo modo: egli mira in primo luogo a diventare un adulto e solo in secondo luogo ad essere un adolescente.

Di fronte al proprio Io, l'adolescente si ritrova i seguenti compiti:

1. Deve sviluppare una maggiore autonomia della propria volontà. Questo significa che l'adolescente deve imparare a programmare e a prendere decisioni da solo; deve mettere alla prova e ampliare le proprie rappresentazioni dei valori, e porle in relazione alle importanti mete della vita; deve trovare oltre ai genitori nuove fonti di riconoscimento personale e professionale, per esempio nei coetanei, negli educatori e negli insegnanti; deve prefiggersi mete realistiche nello studio e nel lavoro; deve imparare a sopportare meglio le frustrazioni e ad accettare le molte contraddizioni della propria condizione di vita; deve infine poter giudicare ed apprezzare se stesso e rinunciare alla particolare indulgenza concessa ai bambini.
2. Deve essere pronto a diventare passo dopo passo un adulto, e a sviluppare fiducia in se stesso sulla base della crescente considerazione del proprio potenziale.
3. Deve imparare a prefiggersi mete di vita e di lavoro a lunga scadenza.
4. Deve agire autonomamente sulla base dei propri giudizi e della propria responsabilità morale.

Questi compiti vengono presi in considerazione più o meno volentieri, ed è senza dubbio positivo quando noi adulti offriamo aiuto e disponibilità. Un buon punto di contatto è il crescente interesse negli adolescenti per il proprio Io e per i propri sentimenti.

L'adolescenza non è, quindi, solo una crisi di sviluppo; essa è, insieme, un tempo di rivalutazione dell'Io. Vecchi temi della prima infanzia ora riemergono in

una luce nuova, specialmente quello della dipendenza e dell'autonomia, dell'auto-affermazione e della sottomissione, dell'erotismo e della sessualità.

È importante che gli adulti che lavorano con adolescenti abbiano chiaro che i processi di sviluppo di questi ultimi non avvengono da soli, ma che sono necessarie specifiche richieste di persone importanti, con cui essi hanno relazioni, e del contesto culturale. Il loro denominatore comune suona pressappoco: «Impara ad accettare il fatto che sei responsabile di te stesso e che dovrai un giorno nutrirti della tua stessa forza. Sviluppa tutte le tue inclinazioni verso questa meta». L'adolescente per rispondere a questa esigenza culturale deve «sminuire» il valore dei genitori e allentare i legami della fedeltà interiore.

Egli riceve nuovi punti di orientamento dalla scuola, dai compagni di scuola e dagli insegnanti, dai coetanei con i quali si incontra nel suo tempo libero e attraverso l'identificazione con modelli non familiari.

Qui può accingersi a verificare le norme trasmesse dai genitori, a mettere alla prova la loro utilità, ed eventualmente a rifiutarle, variarle o completarle.

Per questo motivo i giochi di interazione possono servire in maniera straordinaria lo sviluppo degli adolescenti: nel momento in cui importanti temi di vita vengono alla luce nel gruppo dei coetanei e vengono espresse differenti esperienze, rappresentazioni e fini, l'adolescente ha molteplici occasioni di confronto della propria situazione con quella degli altri. Egli non ha più soltanto a disposizione i modi di pensare e le tradizioni familiari, ma può chiedersi: Che cosa è ancora possibile di diverso? Che cosa vale davvero nella vita? Che cosa voglio e che cosa posso veramente?

Valori, obiettivi e interessi

Normalmente il bambino accetta i valori dei genitori per senso di lealtà, poiché si sente accettato e protetto da essi. L'accettazione di tali valori è, per così dire, un atto di riconoscenza e fedeltà che sottolinea il legame tra i genitori «onnipotenti» e il bambino «imperfetto».

L'adolescente invece comincia a vedere i genitori da una nuova prospettiva: scopre i loro lati deboli e quelli forti, sicché essi perdono la loro aureola.

Egli cerca motivazioni accettabili sia per conservare che per modificare certe concezioni sui valori; a sostituzione dell'assolutismo morale tipico del bambino si fa strada nell'adolescente una coscienza più flessibile, che considera ora seriamente tanto le proprie esigenze, quanto quelle degli altri.

Quanto più l'adolescente cresce, tanto più egli ricerca relazioni interpersonali e modelli di comportamento che mettono in evidenza il principio della reciprocità e dell'equivalenza. In questo modo l'adolescente abbandona l'egoismo e quel bisogno unilaterale rivolto al solo soddisfacimento momentaneo tipico del bambino.

Sarà importante per lui verificare finalmente quanto egli stesso e gli altri agiscono

effettivamente secondo gli standard interiori, e progressivamente imparerà a rilevare le discrepanze tra i suoi valori e il suo proprio comportamento.

I giochi di interazione contenuti nelle pagine che seguono sono in parte tratti dalla analisi di modelli di valore, e cioè da un metodo di lavoro a gruppi sperimentato dalla pedagogia a orientamento umanistico ed elaborato in America. I singoli giochi mettono in risalto alternativamente i tre aspetti più importanti del processo di chiarificazione dei valori: nella maggior parte trattano anzitutto la verifica e la scelta di valori, secondo un procedimento che dovrebbe rendere gli adolescenti consapevoli delle diverse alternative e permettere loro poi di esercitarsi a decidere per determinati valori, dopo un accurato esame della loro utilità. In altri giochi è invece preminente l'intento di sostenere, rispetto ad altri, un certo valore e di giustificare in base a quali motivi interiori o fondamenti razionali quel determinato valore debba essere sottolineato. In tutti poi si solleva la questione su quanto gli adolescenti agiscono o vogliono agire in base a determinati valori e con quali conseguenze essi devono poi misurarsi.

Poiché la chiarificazione dei valori rientra tra i compiti più importanti della età adolescenziale, ho raccolto esercizi e giochi riguardanti tale ambito in numero particolarmente rilevante.

Scuola e apprendimento

La scuola è principalmente una istituzione che comunica all'adolescente specifiche visioni di vita, concezioni di valori e modelli di comportamento, per assicurare la continuità della cultura. Educa inoltre la capacità intellettuale degli adolescenti e promuove lo sviluppo della loro personalità. Nello stesso tempo contribuisce alla crescita dell'adolescente favorendo la desatellizzazione dai genitori. In quanto fonte di nuove conoscenze, di nuove capacità e di tecniche di risoluzione dei problemi, la scuola abbatte il monopolio dei genitori su scienza e verità. Gli insegnanti si presentano come adulti estranei, che possono essere amati o odiati dagli adolescenti e rispettivamente sentiti come modello o come esempio da rifiutare.

Un'ulteriore funzione psicologica della scuola è quella di offrire alla volontà consapevole dell'adolescente un campo di addestramento adeguato. Solo raramente gli adolescenti passano attraverso l'istituzione scolastica senza riceverne influsso: essi devono infatti impegnare la loro volontà per inserirsi nei rituali e negli orari scolastici e per conseguire conoscenze e capacità per le quali non nutrono alcun interesse spontaneo. Essi devono adattarsi a insegnanti e compagni, che trovano magari noiosi o addirittura antipatici.

Infine la scuola ha il compito di comunicare all'adolescente conoscenze professionali sufficienti a prepararlo alla successiva attività lavorativa. Essa funge da trampolino di lancio dallo stato di passaggio dell'adolescente a quello dell'adulto dotato di indipendenza economica.

Per i singoli adolescenti, insegnanti e compagni rappresentano i **partner** più

importanti nel processo di apprendimento. Essi sperimentano l'insegnante soprattutto nei suoi tre ruoli di mediatore verso il loro stato successivo, di amico e di avversario. Essi considerano gli insegnanti stessi quali importanti fattori di influenza personale nella loro vita. Il rapporto con questi, nella loro qualità di autorità che succede a quella dei genitori, è facilitato negli adolescenti se gli insegnanti evitano di comportarsi psicologicamente come genitori, se rispettano la dignità e i sentimenti degli adolescenti, se rinunciano a usare il loro superiore sapere per intimidire e la loro superiore posizione per imporre la disciplina. Essi possono assicurare al meglio la necessaria disciplina di lavoro e apprendimento se elaborano con gli studenti regole di gioco razionali e funzionali sulla base di una reciproca responsabilizzazione, e se essi stessi si comportano in modo esemplare. I giovani, del resto, giudicano gli adulti secondo le loro azioni almeno tanto quanto secondo le loro parole.

Per rendere giustizia all'importante ruolo svolto dagli insegnanti nei confronti degli adolescenti, in questa parte del volume sono inclusi anche una serie di giochi in cui si tratta della relazione tra insegnanti e studenti, come anche delle loro reciproche aspettative e dei più corretti processi di reazione.

Per i singoli adolescenti i compagni sono, accanto agli insegnanti, i partner di apprendimento più importanti. Il clima nelle scuole è purtroppo impregnato, in modo particolare nelle classi superiori, oltre che di comprensione e appoggio, anche di rivalità e antagonismo. E dal momento che il riconoscimento e l'incoraggiamento da parte dei coetanei possono portare un notevole contributo allo sviluppo del sentimento di autostima negli adolescenti, sono stati scelti qui dei giochi che servono a incoraggiare i singoli individui.

Infine un certo numero di esercizi e giochi tratta propriamente il tema dell'apprendimento. Rispetto al caso dei bambini, lo studio negli adolescenti viene motivato in minor misura dal fatto che vogliono piacere agli altri, ma piuttosto dal fatto che desiderano ampliare le loro capacità, stabilire da soli la quantità e qualità dei loro obiettivi di apprendimento e risolvere problemi che veramente li stimolino.

I giochi scelti aiutano gli adolescenti a riconoscere con più consapevolezza le loro proprie disposizioni allo studio, a capire importanti aspetti del processo di apprendimento e a rafforzare l'atteggiamento di ricerca progressiva.

Lavoro e tempo libero

Il lavoro della maggior parte degli adolescenti ha, come già lo studio nella scuola, ancora un certo carattere di transizione. Spesso gli adolescenti non lavorano ancora in quel settore di attività o al livello di competenza cui essi aspirano. Tuttavia il vantaggio rispetto allo studio nella scuola consiste nel fatto che l'adolescente riceve denaro in cambio del suo lavoro e diventa perciò più indipendente dello studente coetaneo. Inoltre l'attività lavorativa fornisce spesso informazioni più precise sulle varie alternative nel mondo del lavoro, che la scuola non

può ovviamente dare, e l'adolescente verifica meglio nel lavoro il suo livello di competenza, oltre ai punti forti e deboli del suo carattere. Le prime esperienze lavorative lo aiutano infatti a effettuare le debite correzioni nella progettazione della vita lavorativa approntata fino a quel momento.

La pratica lavorativa evidenzia il fatto che l'adolescente chiarisce gradualmente diritti e doveri nei confronti di colleghi e superiori. Delusioni e successi, insieme al fatto che passa la maggior parte del suo tempo al lavoro, inducono l'adolescente ad approfondire i suoi personali atteggiamenti e le sue speranze e aspettative circa il lavoro più di quanto era possibile fare durante il periodo scolastico. Gli esercizi e i giochi qui raccolti sono pensati principalmente per quegli adolescenti che, dopo la fine della scuola, sono entrati direttamente nel mondo del lavoro. Essi danno l'occasione all'adolescente di chiarire il suo atteggiamento interiore di fronte al lavoro e ai classici problemi inerenti ad esso.

Alcuni giochi riguardano poi la questione della programmazione del tempo e la organizzazione del tempo libero.

**VALORI, OBIETTIVI
E INTERESSI**

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



In questo gioco gli adolescenti possono rendersi conto dei valori ai quali essi intendono dare importanza nel vivere comune. Possono anche esercitarsi a sviluppare con altri concezioni condivise sui valori e scoprire quale priorità vogliono e possono dare ai singoli valori.



PARTECIPANTI

DAI
16
ANNI

TEMPO



Almeno
60
minuti

MATERIALI



Il modulo «Verso nuovi approdi».

VERSO NUOVI APPRODI

*Quali valori vorresti particolarmente evidenziare in una nuova civiltà?
Disponi in ordine di preferenza i valori indicati, numerandoli da 1 a 14.
La cifra 1 indicherà il valore che tu ritieni più importante, e la cifra 14 quello al quale potresti rinunciare più facilmente.*

- | | |
|---------------------------|----------------|
| () ricchezza | () salute |
| () uguaglianza | () pace |
| () vita familiare serena | () giustizia |
| () progresso | () bellezza |
| () tradizione | () saggezza |
| () libertà | () felicità |
| () amore | () istruzione |



Vi propongo un gioco tramite il quale potete chiarire quali valori vorreste porre alla base della convivenza sociale.

Nella nostra cultura esistono molti diversificati valori, che in parte sono compatibili tra di loro e in parte si contraddicono. I nostri genitori ci hanno insegnato quei valori che sono importanti per loro, e in un primo momento noi stessi assimiliamo molte delle loro norme senza riflettere. Quanto più cresciamo e diventiamo adulti, tanto più ci troviamo di fronte al compito di chiarire cosa più ci interessa nella vita e quali valori vogliamo erigere a regole del nostro agire. Solo rendendomi consapevole di ciò che per me ha realmente valore, posso, almeno in parte, fare in modo che nella mia vita e nel mio ambiente quei valori vengano rispettati.

E solo allora potrò stabilire con gli altri quali regole del gioco debbano valere per la convivenza.

Nel nostro gioco potete cercare dapprima di trovare da voi stessi le risposte alle domande, e poi confronterete le vostre opinioni personali con quelle degli altri, dividendovi in piccoli gruppi.

Riflettete un attimo su quali membri del gruppo desiderate avere come compagni in modo da formare poi gruppetti di 6 persone.

Ora mettetevi vicini a quei partecipanti con i quali volete formare un gruppo. Mettetevi d'accordo e formate poi gruppi di 6 persone.

(Si attenda fino a quando il gruppo si è diviso opportunamente).

Ora guardate il gruppo nel quale vi trovate e anche gli altri gruppi formati. Siete veramente con quelle persone con cui volete lavorare? Oppure qualcuno vorrebbe apportare delle modifiche?

(Eventualmente si interviene in aiuto).

Prendete nota degli appartenenti al vostro gruppo e poi tornate ai vostri posti.

Ecco la spiegazione del gioco.

Trasferitevi con la fantasia nella futura era galattica, quando sarà possibile popolare lo spazio. Immaginate di partire tutti verso un nuovo pianeta, molto simile alla nostra Terra. Lì ogni gruppetto riceverà un'enorme estensione di territorio, per dare inizio ad una nuova civiltà.

Ogni gruppo deve trasferire nel nuovo ambiente i valori più importanti della nostra civiltà sulla Terra. Avete da scegliere tra 14 valori indicati nella scheda.

Innanzitutto ognuno decida prima per sé quali valori sono fondamentali, e a questo scopo è stato preparato un modulo che dovete elaborare singolarmente. Avete 10 minuti di tempo...

Ora riformate i gruppetti e preparatevi alla fase successiva del gioco.

Parteciperete ad un'asta di valori, per acquistare quelli necessari a ciascun gruppo e poter così fondare la vostra nuova civiltà. Ciascuno dei 14 valori può essere acquistato una sola volta. Ogni gruppo possiede 1000 punti da

usare per l'acquisto dei suoi valori. Dopo aver esaurito i vostri punti non potete più comperare nessun valore.

Riflettete prima con il vostro gruppo sui valori che ritenete più importanti e accordatevi anche su come procedere durante l'asta nel caso in cui un altro gruppo ostacoli i vostri interessi.

È tutto chiaro? Formate allora i gruppi di 6 persone e preparatevi per l'asta. Avete 20 minuti di tempo...

(Si controlli se questo tempo è sufficiente e lo si prolunghi opportunamente).

Ora riunitevi tutti e diamo inizio all'asta.

(Si scelga un valore e si reciti la parte del banditore in modo da ottenere, con rialzi di 10 punti alla volta, il prezzo più alto possibile per ogni valore. Si offrano i valori secondo la successione ritenuta più adatta, finché o tutti i valori saranno stati acquistati o i gruppi non avranno più punti. Si prenda nota dei valori acquistati da ciascun gruppo con i prezzi pagati).

Ora l'asta è terminata. Ogni gruppo ha la possibilità di discutere nel frattempo alcune delle seguenti domande:

Quali valori abbiamo acquistato? - Quale tipo di civiltà fonderemo con essi? - Vivrei volentieri in tale civiltà? - Sono soddisfatto del comportamento del mio gruppo durante l'asta? - Come si è giunti alle decisioni prese?

Avete 15 minuti per discutere...

Fermate le vostre discussioni a questo punto e rimettetevi in cerchio per l'approfondimento finale. Per cominciare, ognuno esponga quale valore ha messo personalmente al primo posto.

APPROFONDIMENTO

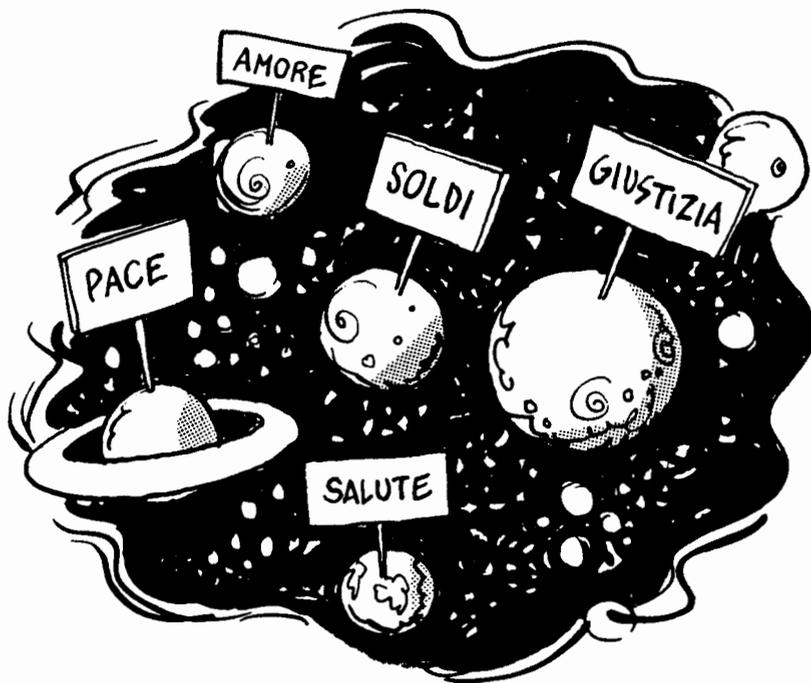


- Mi è piaciuto questo gioco?
 - Quando mi sono sentito più coinvolto?
 - Quale valore ho messo al primo posto e come sarebbe la mia vita senza di esso?
 - Quali di questi valori sono particolarmente stimati nel mio ambiente? Quali sono invece considerati di meno?
 - Cosa mi ha colpito del lavoro del mio gruppo?
- Cosa mi è piaciuto e cosa dispiaciuto?
- Quali valori abbiamo effettivamente considerato nel nostro gruppo?
 - Quali valori svolgono un ruolo essenziale per il nostro gruppo?
 - Con chi discuto quotidianamente di queste questioni?
 - I miei genitori avrebbero valutato questi valori al mio stesso modo?
 - Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è molto vivace e si adatta bene anche ad adulti, ad esempio come spunto per un lavoro di progettazione assieme ad adolescenti riguardo la ipotetica pianificazione di una nuova città o la strutturazione di un nuovo stato.



(Vopel)

OBIETTIVI



Questo gioco aiuta il ragazzo a capire quali aspetti del carattere di un altro egli stima particolarmente quando ha con lui una relazione piuttosto stretta. Contemporaneamente si esercita a motivare le sue preferenze nei riguardi degli altri e a saper difendere le proprie convinzioni.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 1-2
 ore

MATERIALI



Per ogni partecipante è necessario un foglio del formato di una cartolina. Si scriva su ogni foglio una delle seguenti caratteristiche (se il gruppo è più piccolo, si faccia una scelta tra quelle proposte):

onesto - divertente - sicuro di sé - preciso e tranquillo - capace di imporsi - coraggioso - disposto a collaborare - creativo - fedele - responsabile - premuroso - autonomo - indipendente - razionale - pieno di successo - curioso - spontaneo - cordiale - flessibile - aperto - pronto ad aiutare - tenero - pieno di fantasia - adattabile - sensibile - sensuale - dotato di grande intraprendenza.

ISTRUZIONI



Vi propongo un gioco tramite il quale potete scoprire le qualità che più stimante nelle persone, vale a dire quelle che ritenete più importanti in un buon amico o in un'amica: Talvolta i nostri amici hanno le nostre stesse qualità, ma più spesso essi possiedono delle caratteristiche che ci completano e arricchiscono.

C'è qui una serie di cartoncini, che riportano ciascuno una diversa qualità o caratteristica da noi stimata. Li metto qui per terra al centro.

Guardate i fogli e rintracciate in silenzio le qualità che ritenete fondamentali in un buon amico. Lasciate i fogli a terra... (circa 5 minuti).

Ora sedetevi di nuovo. Intanto vi spiego la prossima mossa: cominceremo subito a distribuire i cartoncini. Chi, per esempio, desidera avere un certo cartoncino, perché quello riporta la qualità che ritiene più importante in un amico, può dire: «Io desidero avere il cartoncino con la qualità "premuroso"». Qualche altro lo vuole?». Se nessun altro richiede quel foglio, allora l'unico pretendente del gruppo deve spiegare perché ritiene quella qualità così fondamentale.

Gli altri partecipanti potranno, attraverso delle domande, assicurarsi di aver compreso bene le ragioni dell'interessato. Però potrebbe accadere che due o più membri del gruppo aspirino allo stesso foglio. In questo caso, uno dopo l'altro, motiveranno il loro desiderio, e successivamente essi stessi decideranno chi ha portato le migliori osservazioni. Ad esempio, qualcuno potrebbe dire: «Desidero un amico fedele. Gli ultimi amici che ho avuto si sono dimostrati tutti infidi. Mi imbatto facilmente in tipi che annunciano grandi cose e poi non riescono a mantenere ciò che promettono. Voglio ora provare qualcuno che sia più affidabile, in modo da portare a termine i progetti». Un altro invece può dire: «Ho bisogno di un nuovo amico fedele, perché a casa non ho nessuno con cui parlare e che si metta a mia disposizione. I miei genitori litigano spesso e io non ho nessuno che stia dalla mia parte».

Esaminate accuratamente chi ha più bisogno di un amico con questa qualità. Se vi è difficile mettervi d'accordo, anche altri membri del gruppo possono intervenire con le loro opinioni e impressioni.

(Se i partecipanti non si accordano abbastanza in fretta, si può anche esprimere la propria opinione, oppure stimolare il gruppo a contribuire alla discussione con osservazioni proprie. È importante comunque che tutte le osservazioni vengano recepite come stimoli e non come istruzioni. Talvolta sarà meglio rinviare le trattative ormai bloccate su un certo foglio e passare ad un altro. Chi ha richiesto un certo foglio e ha motivato la sua scelta, può prenderlo se non ci sono più pretendenti).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Come ho scoperto la qualità più importante per me in un amico?
- Posseggo io stesso questa qualità?
- Ho un amico che possiede tale qualità?
- Cosa è stato fondamentale per me in questo incontro?
- Quando sono stati distribuiti i cartoncini nel gruppo, c'è stata sufficiente comprensione?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco presuppone che i partecipanti si conoscano bene e che ripongano sufficiente fiducia l'uno nell'altro, in modo da scambiarsi le loro proprie idee su un settore così importante di vita.

La situazione in cui più pretendenti desiderano il medesimo cartoncino richiede, da parte di chi non è parimenti interessato, tatto e pazienza, perché l'espressione dei bisogni da parte di quelli che fanno la richiesta ha tutto il diritto di essere accettata con grande comprensione e rispetto.

Si può variare il gioco scrivendo sui cartoncini le caratteristiche di una buona mamma, di un buon papà, di un buon capo, di un buon animatore, ecc.

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



In questo gioco gli adolescenti possono individuare alcune rappresentazioni di valori che hanno assunto da persone che hanno per loro importanza. Queste concezioni sui valori riguardano importanti sfere della vita dei giovani. Essi possono poi confrontare le concezioni assunte da altri nei medesimi ambiti in modo da sviluppare la consapevolezza di possibili alternative. In una fase successiva saranno stimolati a riconoscere le fonti delle loro convinzioni, per chiedersi poi criticamente quanto ancora le accettino al presente livello di sviluppo.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 90
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Verifica-valori».

VERIFICA-VALORI

Quali principi ho imparato a riguardo di...?	Da chi ho assunto queste convinzioni?	Come si sono formate? Indica la voce esatta *)
Denaro:		
Amore:		
Tempo:		
Sessualità:		
Religione:		
Politici:		
Lavoro:		
Amici:		
Fortuna:		

colonna 3: *)

AUTORITÀ: Questa convinzione mi è stata inculcata da un altro.

MODELLO: Ho assunto questo valore da uno che fondava la sua vita su di esso.

SCELTA INGENUA: Ho trovato io stesso questo valore spontaneamente.

SCELTA PONDERATA: Ho scelto questo valore dopo un accurato esame delle conseguenze.

ISTRUZIONI



Ecco un gioco che vi rivelerà quali importanti convinzioni avete riguardo a determinati ambiti della vita e da chi le avete assunte.

Solo raramente inventiamo noi stessi valori; piuttosto li incontriamo nel corso della nostra vita vedendo gli altri agire, pensare e parlare. Alcuni di quei valori che abbiamo assunto in età infantile si conservano anche quando cresciamo, e ci aiutano a prendere possesso della nostra vita e a raggiungere la felicità. Altri invece si dimostrano meno «utili». Allora facciamo bene a dare meno importanza a un tale «valore» o addirittura ad abbandonarlo. Ad esempio mia madre potrebbe avermi insegnato ad essere sempre umile e a non ritenermi importante. In base a tale «valore» propenderò ad agire in modo assolutamente non vistoso e a posporre i miei interessi e desideri rispetto a quelli degli altri. Forse da bambino ho anche ricevuto qualche riconoscimento per il mio comportamento, perché magari non ho disturbato, ma con una tale rappresentazione di valori è molto difficile diventare un adulto soddisfatto, cioè stabilire una solida relazione, educare dei bambini ed essere professionalmente capace.

Vi presento il modulo «Verifica-valori»: per adesso leggetelo soltanto...

Ora compilate la prima colonna sotto il titolo: «Quali principi ho imparato a riguardo di...?». Per ognuno degli ambiti indicati annotate una convinzione che avete imparato nel corso della vostra vita. Non dovete per ora occuparvi delle altre colonne. Avete 10 minuti di tempo...

Ora scegliete tra i membri del gruppo quelli con cui vorreste collaborare e poi dividetevi in gruppetti di 6 persone ciascuno...

Sedetevi con il vostro gruppetto e leggete tra voi quello che avete scritto. Discutete sulle analogie e differenze che notate tra le vostre convinzioni. Avete mezz'ora di tempo...

Adesso continuate il lavoro momentaneamente da soli compilando le colonne 2 e 3.

Indicate la persona dalla quale avete assunto una certa convinzione, ad esempio da vostro padre, da vostra madre, dal parroco o da un amico. Se avete sviluppato una convinzione da soli attraverso una esperienza personale, allora indicatelo.

Poi annotate nella terza colonna come avete assunto questi valori: se il valore vi è stato inculcato da una autorità, se era praticato da un vostro modello, o se voi stessi, casualmente oppure in seguito ad una matura riflessione, siete arrivati a questo valore. Avete 15 minuti di tempo...

Adesso rileggete in silenzio le vostre risposte e vedete se qualcosa vi colpisce. Le seguenti domande possono aiutarvi:

Da chi ho assunto un numero considerevole di valori? - Da chi provengono valori di cui oggi dubito o che rifiuto? - Ci sono persone importanti che

non hanno espresso per me nessun valore? - In quale misura accetto i valori indicati?

(Si scrivano queste domande in modo che siano visibili a tutti).

Avete 5 minuti di tempo per riflettere sulle risposte delle colonne 2 e 3 e per analizzarle...

E adesso avete ancora un quarto d'ora per discutere nei vostri gruppi quello che avete rilevato...

Ora rimettetevi in cerchio per l'approfondimento finale...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Ho appreso qualcosa di nuovo su di me?
- Cosa è stato particolarmente importante per me?
- Voglio fare qualcosa di diverso in futuro?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è adatto ad ogni gruppo.

Generalmente la discussione nei singoli gruppetti si svolgerà animatamente: allora sarà necessario più tempo.

(Vopel)

OBIETTIVI



Con questo semplice gioco i ragazzi possono scoprire cosa sta loro più a cuore di ciò che possiedono.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 10
 minuti

ISTRUZIONI



Vi invito ad un veloce gioco di fantasia che vi permetterà di chiarire quale delle cose che possedete è al momento particolarmente importante per voi. Mettetevi comodi, seduti oppure sdraiati...

Adesso chiudete gli occhi e concentratevi sul vostro corpo...

Dirigete la vostra attenzione all'interno di voi stessi e scrutate cosa succede nel vostro corpo... (30 secondi). La vostra posizione è abbastanza comoda? Cercatene una più comoda...

Siete rilassati? Se una parte del vostro corpo è ancora tesa, allora cercate di rilassarla... Se non ci riuscite, tendetevi consapevolmente e con forza, e poi rilasciatevi... Ripetetelo alcune volte... (30 secondi).

Ora fate attenzione al vostro respiro... Come respirate?... Sentite come l'aria entra attraverso il naso o la bocca... Sentite come scorre attraverso la gola, giù nel petto e nel ventre...

Ora immaginate che il vostro respiro vada e venga come onde delicate sulla riva del mare e che con ogni respiro si allontani dal vostro corpo un po' di tensione... Notate come vi distendete sempre più... (30 secondi).

Ora immaginate di tornare a casa da una gita con i vostri genitori... Appena svoltate nella vostra strada notate che dalla casa in cui vivete esce fumo, vedete il tetto in fiamme... Non senza pericolo riuscite a entrare in casa

per salvare alcune cose importanti. Prima di portare al sicuro con i vostri genitori le cose comuni e importanti, andate a salvare delle vostre cose personali quelle che per voi sono particolarmente importanti. Quali due oggetti vorreste salvare ad ogni costo? Andate e guardatevi intorno, poi decidete cosa vi sta più a cuore... (30 secondi).

Ora immaginate di portare via i due oggetti. Sappiate che i pompieri arrivano in tempo e salvano la casa dalla distruzione. Nella fantasia osservate bene i due oggetti salvati... Cosa significano per voi?... Cosa vi rendono possibile?... Cosa provate quando vi concentrate su di essi?... (2 minuti).

Ricordate bene i due oggetti e riunitevi in gruppo... Aprite gli occhi e guardatevi attorno... Chi vuole raccontare quali oggetti ha salvato?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto il gioco?
- Quali oggetti avrei salvato cinque anni fa?
- Quali oggetti avrebbero salvato mio padre e mia madre singolarmente?
- Cosa significano per me gli oggetti salvati?
- Da dove provengono?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

(da Koberg/Bagnall)

OBIETTIVI



Spesso possiamo individuare cosa stimiamo veramente nella vita più chiaramente dai nostri sogni sul futuro che da una semplice analisi delle nostre abitudini e dei nostri modi d'agire. Questo semplice gioco aiuta i ragazzi a chiarire in parte ciò che per essi conta nella vita.



PARTECIPANTI

 DAI
13
 ANNI

TEMPO


 Circa
 65
 minuti

MATERIALI



Grandi fogli per disegnare e pennarelli.

ISTRUZIONI



Oggi disegnerete un quadro. Questo deve mostrare come sognate di apparire tra dieci anni. Potete anche disegnare figure stilizzate, se volete. Non è importante che il quadro sia bello; piuttosto i disegni devono aiutarvi a capire cosa veramente vi interessa nella vita, cosa conta per voi.

Cercate inoltre di rispondere nei vostri disegni alle seguenti domande:
 Come vorresti vestirti? - Cosa vorresti fare? - Cosa vorresti dire? - Dove vorresti vivere? - Con chi vorresti essere? - Quali cose devono circondarti?
 - Come trascorrerai il tuo tempo libero? - Come deve sembrare il tuo posto di lavoro?

(Si scrivano queste domande in modo che siano visibili a tutti).

Infine scrivete sul vostro disegno un paio di frasi che colleghino le varie parti del vostro sogno per il futuro e che esprimano il significato di esse per la vostra vita. Per esempio potete scrivere: «Vorrei vivere in una grande casa, avere una bella moglie e tanti bambini. Mi piacerebbe fare il progettista e inventare nuovi mezzi di trasporto che funzionino con altre fonti di energia».

Oppure potete scrivere: «Vorrei aiutare gli altri. Mi piacerebbe vivere in un paese del Terzo Mondo e lavorare là come dottoressa. Non vorrei bambini, ma mi prenderei cura con mio marito dei bambini che ci sono là e che hanno difficoltà».

Avete 20 minuti di tempo...

Adesso rimettetevi in cerchio e cercatevi un partner con il quale parlare del vostro disegno... Per lo scambio avete 15 minuti di tempo...

Ora interrompete i vostri colloqui e rimettetevi in cerchio... Appendete i disegni alle pareti...

Adesso, uno dopo l'altro, spiegherete al gruppo il disegno del vostro partner. Ciascuno ha 2 minuti di tempo. Così ci conosceremo meglio e vedremo i desideri simili o diversi che abbiamo riguardo al futuro...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Quando mi ha appassionato di più?
- Cosa rivelano le singole parti del mio disegno sulla mia attuale rappresentazione di valori?
- Quali valori si trovano nei miei desideri?
- Se dovessi mettere in ordine di importanza questi valori, allora i primi tre sarebbero i seguenti: ...
- Se questo sogno si realizzasse, come mi sentirei?
- Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di questa vita sognata?
- Quale sogno per il futuro mi è piaciuto?
- Chi ha un sogno per il futuro simile al mio?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



La struttura semplice di questo gioco proiettivo offre uno spunto ideale per l'analisi di rappresentazione di valori in diversi ambiti di vita.

Per rendere ancora-più chiara la strutturazione dei valori del singolo, si può elaborare un catalogo di valori sulla base del disegno per ogni partecipante ed infine inserire i singoli valori in una specie di graduatoria.

Si aiuti a chiarire la domanda: «Quali conseguenze per la vita risultano dal valore che metto al primo posto?».

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



Questo gioco stimola i ragazzi a chiarire quali «eroi» sono importanti per loro e quali valori vengono simbolizzati attraverso queste figure della vita pubblica.

Spesso l'idolo incarna per noi delle qualità che non osiamo realizzare noi stessi. Si aiutino i ragazzi dapprima a riconoscere che essi hanno molte più qualità di quante non credano. Li si stimoli a trovare mezzi e vie per sviluppare da sé queste qualità in modo più efficace.

Se per esempio stimo Sammy Davis jr. come presentatore, allora posso forse capire che ammiro in lui soprattutto il fatto che, pur appartenendo ad una minoranza, si sia potuto affermare come artista. In un secondo momento posso poi dirmi: «Non devo impormi di fronte a milioni di persone, ma quali sono le persone di fronte alle quali per me è importante affermarmi?». E forse noterò che in alcuni punti per me importanti mi allontanano dai modi di vedere dei miei genitori e non ho il coraggio di dirlo loro. Allora posso propormi di provare a rischiare almeno adesso.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 40
 minuti

MATERIALI



Il modulo «I miei idoli».

<i>I MIEI IDOLI</i>					
	<i>SPORTIVI</i>	<i>SCRITTORI</i>	<i>STARS DELLO SPETTACOLO</i>	<i>POLITICI</i>	<i>ALTRI</i>
<i>Attualmente stimo soprattutto:</i>					
<i>Cinque anni fa stimovo soprattutto:</i>					
<i>Del mio idolo ammiro soprattutto il fatto che:</i>					
<i>Fino a che punto posso realizzare in piccola misura ciò che contraddistingue il mio idolo?</i>					

Annotare gli idoli in questione di volta in volta. Scrivere poi ciò che particolarmente si stima nel proprio idolo e come si possono valorizzare di più i suoi pregi nella propria vita.

ISTRUZIONI



Vi propongo un gioco chiamato «I miei idoli». Scoprirete quali idoli avete, cosa significano per voi, perché li ritenete così validi e come potete, forse, portare nella vostra vita un po' dello splendore di quelle stelle.

Ecco qui un modulo che dovete anzitutto riempire.

Avete 15 minuti di tempo...

Ora unitevi in gruppetti di 4 persone e informate gli altri su ciò che avete scritto.

Prevedo che abbiate avuto difficoltà nel rispondere all'ultima domanda. Potremo parlare assieme in seguito di questo punto più dettagliatamente quando ci rimetteremo in cerchio:

Avete 20 minuti di tempo per discutere nei gruppetti...

Adesso rimettiamoci tutti in cerchio... Concentriamoci soprattutto sulle vostre riflessioni riguardo all'ultima domanda del modulo e approfondiamole insieme...



APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Quali valori stimo nei miei idoli?
- Lo stesso valore ritorna più volte?
- Gli idoli dei miei genitori incarnano i miei stessi valori?
- Quale importanza hanno gli idoli per la società umana?
- Quanto mi possono danneggiare e quanto essermi utili?
- Cosa è stato particolarmente importante per me in questo gioco?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è semplice sino al punto in cui ci imbattiamo nell'ultima domanda del formulario. Per molti ragazzi è una scoperta sconvolgente accorgersi che non sviluppano affatto tutto il loro potenziale, ma che si accontentano di riconoscerlo (quasi di «cederlo») ai loro idoli.

A questo punto è una tattica divertente e psicologicamente efficace incoraggiare i singoli partecipanti a imitare i loro idoli, per stabilire così un contatto diretto ed emotivo con desideri e possibilità interiori ed inconsci.

(Vopel)

OBIETTIVI



Il nostro comportamento è condizionato tanto dai nostri sentimenti, stati d'animo e desideri, quanto da principi morali a cui la tradizione culturale e religiosa ci mette di fronte.

Ad ogni adulto sembra sensato scegliere coscientemente tra i principi etici quelli che vuole erigere a regole del suo agire e che desidera collegare fortemente con la sua esistenza, perché si «adattano» a lui in modo globale. Gli adolescenti hanno particolarmente il compito di assumere coscientemente atteggiamenti valoriali che fanno parte di un corpo culturale e religioso «autorevole» che negli anni passati avevano assunto e «mandato giù» senza esaminarli, e di fare i primi passi verso un nuovo riordinamento del proprio canone di valori. Questo gioco può aiutarli in tale cammino.



PARTECIPANTI

 DAI
15
 ANNI

TEMPO


 Circa
 20
 minuti

MATERIALI



Carta e penna; il modulo «Gli Undici Comandamenti».

GLI UNDICI COMANDAMENTI

Qui di seguito sono ritrascritti i Dieci Comandamenti nella successione indicata dall'Antico Testamento e brevemente riassunti.

Metteteli nell'ordine che meglio corrisponde alle vostre convinzioni personali. Scrivete tra le parentesi alla fine di ogni riga la posizione che deve avere quel comandamento.

1. *Io sono il Signore Dio tuo. Non avrai altri del oltre a me.* ()

2. *Non usare invano il nome del Signore Dio tuo, perché il Signore non considererà innocente chi avrà usato invano il nome del Signore Dio suo.* ()

3. *Ricordati di santificare le feste.* ()

4. *Onora tuo padre e tua madre, affinché tu viva lungamente sulla Terra.* ()

5. *Non uccidere.* ()

6. *Non commettere adulterio.* ()

7. *Non rubare.* ()

8. *Non dire falsa testimonianza contro il tuo prossimo.* ()

9. *Non desiderare la moglie di un altro.* ()

10. *Non volere per te quello che gli appartiene, né la sua casa, né il suo campo, né il suo servo, né la sua ancella, né le sue bestie.* ()

Verificate se qualche principio per voi importante manca tra i Dieci Comandamenti. Se sì, allora aggiungete questo principio come Undicesimo Comandamento:

11.

Motivate brevemente la nuova successione da voi scelta per i comandamenti della Bibbia. Spiegate in modo particolare come avete deciso quale fosse il comandamento più importante.

.....

.....

Spiegate il motivo per cui avete aggiunto un altro principio come Undicesimo Comandamento oppure perché non avete effettuato alcuna aggiunta.

ISTRUZIONI



Vi invito ad un gioco chiamato «Gli Undici Comandamenti». Qui avrete occasione di rendervi conto del modo in cui considerate i principi morali classici, quali per voi stanno in primo piano oppure a quali di essi non attribuite alcuna importanza. Inoltre vi potrete chiedere se c'è un qualche principio morale non espresso nei Comandamenti della Bibbia, che tuttavia ha per voi grande importanza.

Ecco un modulo per questo «gioco». Compilatelo seguendo le istruzioni. Avete 15 minuti di tempo...

Adesso a turno raccontate quale comandamento avete messo al primo posto e quale invece avete aggiunto come Undicesimo...

APPROFONDIMENTO

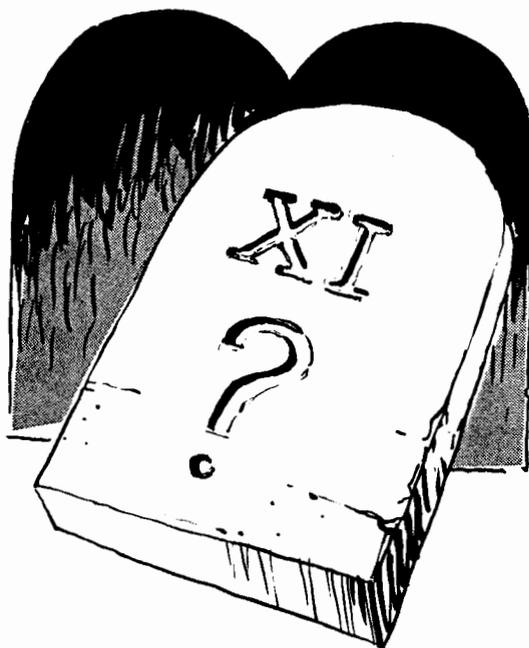


- Mi è piaciuto questo gioco?
- Ho imparato qualcosa di nuovo?
- Con chi parlo quotidianamente di queste questioni?
- Quale comandamento metterebbe mio padre (mia madre) al primo posto?
- Quale esperienza mi ha spinto a scegliere l'Undicesimo Comandamento?
- Perché gli uomini hanno bisogno di tali principi?
- Quali sono rispettivamente i vantaggi e gli svantaggi del fatto che il singolo scelga esclusivamente da solo i principi che devono guidare il suo agire?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco si adatta a tutti i gruppi e generalmente conduce a vivaci discussioni.



(Vopel)

OBIETTIVI



Le nostre convinzioni morali diventano particolarmente chiare quando ci concentriamo su quello che definiamo il lato oscuro di noi stessi, sulle nostre mancanze e sui nostri errori. In un certo modo siamo noi stessi i nostri critici e giudici più severi, sicché è opportuno, ogni tanto, intraprendere una revisione per eliminare i giudizi troppo aspri.

Il nostro giudice interiore parla con noi talvolta con voci e argomenti di altri. Si tratta spesso delle voci di nostro padre, di nostra madre, di un insegnante, del parroco, dell'animatore, di un amico, ecc. Faremmo bene a verificare con precisione se criticiamo noi stessi per non esserci attenuti a certi principi che, dopo un maturo esame, riteniamo importanti, oppure se abbiamo solamente trasgredito principi che secondo l'opinione di altri sarebbero da rispettare.

Proprio gli adolescenti tendono alla rigidità morale, anche se questa compare in parte mascherata da uno stile di vita abbastanza disimpegnato. Questo gioco può aiutare a maturare una maggiore capacità di riflessione e di valutazione nei confronti di ciò che è «buono» e «cattivo».



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 45
 minuti

MATERIALI



Il questionario «Il mio registro dei peccati».

IL MIO REGISTRO DEI PECCATI

Annota schematicamente le cose peggiori che hai fatto nella tua vita:

.....

Ora metti in ordine i tuoi «peccati», dando all'azione peggiore il numero 1, il numero 2 alla seconda e così di seguito.

Cerca ora uno dei tuoi «peccati» che nella tua coscienza ti dà maggior fastidio e del quale vorresti occuparti più da vicino.

Scrivilo qui:

.....

.....

.....

.....

Se tua madre sapesse di questa azione, cosa direbbe?

.....

.....

.....

Se tuo padre sapesse di questa azione, cosa direbbe?

.....

.....

.....

Cosa hai detto tu stesso di questa azione, quando l'hai compiuta?

.....

.....

.....

Confronta le reazioni dei tuoi genitori con la tua: c'è un comune denominatore?

.....

.....

.....

Ora osserva la tua azione da una posizione consapevolmente neutrale: quali valori hai infranto con il tuo atto?

.....

.....

Ci sono valori che hai difeso con la tua azione? Quali sono?

.....

.....

Discuti ora i pro e i contro della tua azione in poche frasi:

.....

.....

.....

.....

Sei pronto a perdonarti oggi quella azione? Cerca, in poche righe, di concederti l'amnistia:

.....

.....

.....

.....

ISTRUZIONI



Oggi vi è offerta la possibilità di sfogliare, per così dire, tra vecchi atti giudiziari «interiori».

Ognuno di noi fa cose nella vita di cui più tardi si pente, perché hanno avuto conseguenze spiacevoli per lui e per altri, oppure perché ha trasgredito dei principi interiori.

In seguito ci facciamo spesso severi rimproveri e accusiamo noi stessi, spesso in modo più aspro di quanto non farebbero altri. Talvolta arriviamo al punto di trarre su di noi conclusioni troppo cattive o generalizzate, come ad esempio: «Sei proprio stupido» - «Andrai a finire male» - «Non sei buono a nulla», ecc. Tali insulti rivolti a se stessi spesso non nascono veramente da noi, bensì abbiamo sentito questi messaggi distruttivi abbastanza presto da altri, e li continuiamo a ripetere. In questo modo possiamo danneggiare drasticamente il nostro sentimento di autostima, e poniamo con ciò le migliori premesse per continuare a compiere azioni indesiderate e cattive.

Con questo gioco potrete finalmente trarre con tranquillità un bilancio interiore e mettere sotto nuovo esame — sulla base del vostro attuale modo di vedere — quei cosiddetti errori. Forse potrete trovare in alcuni punti delle circostanze attenuanti o addirittura eliminare completamente alcuni dei vostri giudizi così critici.

Ecco un questionario che completerete nella prima mezz'ora.

Affinché possiate veramente lavorare in libertà e con onestà di fronte a voi stessi, potrete tenere per voi le risposte, se lo desiderate... (30 minuti).

Adesso rimettiamoci in cerchio... Cercatevi ora un compagno col quale scambierete le vostre opinioni. Avete 15 minuti di tempo. Decidete da soli cosa comunicare al vostro partner e cosa invece volete tenere per voi...

Ora rimettiamoci tutti in cerchio per cominciare assieme l'approfondimento finale...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Come ho reagito emotivamente alle domande del questionario?
- Quali sensazioni specifiche ho potuto constatare in me?
- Mi sono sentito alleggerito ad un certo punto?
- Quale parte del questionario ho trovato particolarmente difficile?
- Ho imparato qualcosa di nuovo?
- Secondo quali punti di vista ho ordinato i miei «peccati»?
- Ho imparato finora a parlare apertamente e in modo critico dei problemi morali?

- Mi è piaciuto lo scambio di opinioni con il mio partner?
- Quanto ho voluto essere aperto?
- Perché è importante imparare a perdonare se stessi?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo è un gioco difficile, ma ugualmente proficuo, che si dovrebbe fare solo se si è raggiunto un atteggiamento sereno nei confronti di un tema così scabroso. Si deve essere preparati al fatto che alcuni dei partecipanti possono prendere coscienza di un materiale per loro opprimente che genera forti sentimenti di rabbia e tristezza.

(da Goodman)

OBIETTIVI



Questo gioco di proiezione aiuta i ragazzi a identificare importanti atteggiamenti di valore.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 40
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Se fossi Dio».

SE FOSSI DIO

*Immagina di essere Dio onnipotente e onnisciente.
 Completa le seguenti frasi usando, uno dopo l'altro, i verbi indicati:
 Se fossi Dio, allora...*

accetterei che

.....

rinuncerei a

.....

rispetterei il fatto che

.....

capirei che

.....

manterrei ancora

.....

dimenticherei

.....

cambierei

.....

sostituirei

.....

terminerei

.....

escluderei

.....

combatterei

.....

mi riconoscerei

.....

stimerei

.....

difenderei

.....

comincerei con

Metti poi queste affermazioni in ordine di preferenza numerando con il numero 1 l'affermazione più importante, con il 2 la seconda in ordine di importanza e così di seguito.



ISTRUZIONI

Ecco un gioco in cui potrete impegnare la vostra fantasia per scoprire cosa pensate del mondo nel quale vivete, cosa vi importa, cosa vi va e cosa invece non vi va.

Ho preparato un modulo; avete 15 minuti di tempo per completarlo...

Adesso cercatevi dei compagni con cui lavorerete in piccoli gruppi (è meglio se i gruppetti sono di quattro persone)...

Scambiatevi le vostre opinioni sui vostri elaborati. Avete 20 minuti di tempo...

Adesso fermatevi e rimettiamoci in cerchio... Uno dopo l'altro racconterete cosa avete messo al primo posto nelle vostre graduatorie...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Quali valori sono per me particolarmente importanti?
- Che tipo di Dio sarei io? Quale aggettivo mi potrebbe descrivere nel migliore dei modi?
- Per quale valore mi impegno attivamente ogni giorno?
- Come sarebbe il mondo che io governerei in qualità di Dio?
- Chi ha messo valori simili ai miei al primo posto?
- Quali valori determinano l'atmosfera nel nostro gruppo?
- Quali valori ci rimettono, secondo me, in queste nostre graduatorie?
- Cosa posso fare per dare maggior rilievo ai valori che ritengo importanti?
- Quale sarebbe il commento di mio padre e di mia madre su ciò che ho scritto?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

(da Hendricks/Roberts)

OBIETTIVI



Questo esercizio di meditazione aiuta gli adolescenti a richiamare alla mente o a vivere una particolare esperienza di bellezza estetica e i sentimenti collegati ad essa.

Da un lato esso è adatto ad elaborare con un gruppo il tema dei valori estetici, dall'altro aiuta a far sentire uniti i partecipanti all'inizio di una giornata da passare assieme, oppure a separarsi al termine di una esperienza di lavoro in comune con un'impressione positiva.



PARTECIPANTI

 DAI
15
 ANNI

TEMPO


 Circa
 20
 minuti

ISTRUZIONI



Questo è un esercizio che vi farà capire come reagite alla bellezza. Stendetevi per terra, mettetevi comodi e chiudete gli occhi... Per poter respirare liberamente, slacciatevi pure gli indumenti che vi stringono...

(Nel dare queste istruzioni si facciano delle pause di circa 20 secondi dove indicato dai puntini).

Concentratevi sui vostri piedi e muoveteli un poco. Constatate come si sentono i vostri piedi. Permettete loro di distendersi...

Adesso concentratevi sulle gambe. Concedete anche a loro di rilassarsi e di abbassarsi piano e pesanti sul pavimento...

La sensazione di rilassamento si diffonde ora fino al vostro ventre e al petto... Anche la parte centrale del vostro corpo si sente molle, calda e distesa...

Respirate calmi e profondamente, e ad ogni respiro vi sentite più leggeri e molli...

Inspirate ed espirate profondamente, e permettete al vostro corpo di diventare più leggero e di distendersi...

Fate entrare l'aria lentamente attraverso il naso. Prima riempite con essa il vostro ventre e poi il petto. Espirate ora lentamente e svuotate prima il vostro petto e poi il ventre...

Lasciate andare e venire il respiro come l'alta e la bassa marea. Inondando il vostro corpo, ogni respiro vi riempie di energia. Sentite come respirate profondamente e con calma, e come l'energia affluisce in voi e poi scorre di nuovo fuori. Provate anche a sentire il vostro respiro, quando viene e quando se ne va...

Adesso dovrete pensare ad una situazione diversa, nella quale avete detto dentro di voi: che bello! Si può trattare di qualcosa creato dall'uomo, come per esempio un quadro, una scultura, una poesia, un brano musicale. Si può trattare di processi naturali, come un'alba, il movimento di un animale, nuvole nel cielo o la forma di una pianta. Ugualmente può essere una relazione tra uomini, un'idea, un pensiero, insomma tutto quello che suscita in noi delle reazioni che fanno dire: che bello!

Avete alcuni minuti per ripensare a tali situazioni; provate anche a rivivere la sensazione della gioia estetica... (da 1 a 3 minuti).

Adesso scegliete la situazione che ha suscitato in voi la reazione più forte... Concentratevi su questa esperienza e rivivete la situazione ancora una volta... Quando l'avrete rivissuta, lasciatela scorrere nuovamente attraverso i vostri sensi, solo più lentamente... (1 minuto).

Lasciatela scorrere attraverso i vostri sensi, ancora. E ogni volta fate attenzione a nuovi particolari che vi vengono in mente, sicché possiate rivivere questa esperienza di bellezza nel modo più completo possibile... (da 1 a 3 minuti).

Fate passare continuamente questa esperienza attraverso la vostra coscienza, e concentratevi ora sulle sensazioni che sorgono in voi e su come reagite a questa esperienza... (1 minuto).

Lasciate ora che le sensazioni che la accompagnano divengano sempre più forti in voi... (1 minuto).

Adesso fate sprofondare il ricordo della bellezza di questo attimo nel vostro inconscio e lasciate riecheggiare in voi le sensazioni... (30 secondi).

Lasciate vibrare ancora la sensazione di bellezza e provate a percepire come vi sentite... (1 minuto).

Ora osservate questa sensazione e fatela durare. Contemporaneamente prestate attenzione alle mie parole.

Questa sensazione che notate l'avete potuta stimolare e rivivere di nuovo concentrandovi. Il vero oggetto della bellezza in realtà non era presente, ma avete potuto immaginarvelo. Tuttavia le vostre reazioni di fronte ad un oggetto bello e i vostri sentimenti sono reali. Li avete creati voi con la fantasia. Avete evocato una sensazione piacevole con il vostro spirito e potete portarla via con voi quando lascerete questa stanza per riviverla quando vorrete.

Fate ancora attenzione a questa sensazione, prendetela con voi e portatela dovunque andiate. Pensate al fatto che in ogni momento e in ogni luogo la potrete rivivere di nuovo... (30 secondi).

Adesso rimettiamoci in gruppo, aprite pure gli occhi quando volete e guardatevi intorno qui nella stanza...

(Si faccia ora in ogni caso una pausa. Se si è interessati ad un approfondimento del gioco, si può far raccontare ai partecipanti, dopo la pausa, cosa hanno provato).

OSSERVAZIONI



La lunghezza delle pause dovrebbe essere stabilita in base al gruppo specifico. Se questo è preparato a lunghe pause, è meglio.

È importante che le istruzioni vengano pronunciate con sufficiente autorità interiore e con forza suggestiva.

PRESIDENTE DEGLI STATI UNITI PER UN GIORNO

(da Maid)

OBIETTIVI



Con questo gioco gli adolescenti potranno scoprire i valori per i quali si impegnerebbero volentieri in politica.



PARTECIPANTI

DAI
16
ANNI

TEMPO



Almeno
40
minuti

MATERIALI



Il modulo «Presidente degli Stati Uniti per un giorno».

PRESIDENTE DEGLI STATI UNITI PER UN GIORNO

Se tu fossi il Presidente degli Stati Uniti d'America, per cosa vorresti spendere più denaro?

() *Aiuto ai paesi in via di sviluppo*

.....

() *Difesa*

.....

() *Risanamento della città*

.....

() *Protezione dell'ambiente naturale*

.....

() *Istruzione*

.....

() *Ampliamento della rete di comunicazione*

.....

() *Sovvenzioni per l'agricoltura*

.....

() *Sovvenzioni per l'industria*

.....

() *Astronautica*

.....

() *Lotta contro la povertà*

Riflettete sul modo in cui date la priorità ad una voce, e mettete poi i vari provvedimenti in ordine di preferenza numerandoli.

Riflettete ora sui valori e sulle convinzioni che secondo voi si collegano ai singoli provvedimenti, e annotateli accanto alle varie voci (ad esempio: Istruzione: Ogni uomo ha il diritto di sviluppare il più possibile le sue capacità.

Oppure: Il sapere intellettuale e emozionale aiutano l'uomo a sopravvivere).

Motivate ora la vostra scelta dell'ambito in cui investireste più denaro e di quello in cui invece ne investireste meno. Annotate le vostre motivazioni sul retro del foglio.

ISTRUZIONI



Oggi rifletterete su cosa pensate di alcune importanti questioni politiche e su quali valori vorreste trionfassero in campo politico.

Dovete elaborare il modulo da soli nella mezz'ora che segue...

Adesso rimettetevi in cerchio... Uno dopo l'altro raccontate per cosa vorreste spendere più denaro, e per cosa invece meno...

Adesso alcuni di voi avranno la possibilità di sostenere di fronte agli altri il loro punto di vista riguardo la politica. Faremo nel modo seguente.

Chi vuole può sottoporsi per tre minuti ad una intervista politica. Gli altri partecipanti potranno fare all'intervistato delle domande a turno.

Queste domande dovrebbero rivelare in modo più chiaro quali valori sono contenuti nel punto di vista in questione.

Quindi saranno importanti le domande su come il partecipante intervistato ha collocato un certo valore su un gradino alto o basso della sua graduatoria. Inoltre anche domande che indagano sulle conseguenze che una tale categorizzazione può avere, sono importanti. Così qualcuno può ad esempio chiedere: «Vuoi investire più denaro per aiutare i paesi in via di sviluppo e sostieni che ti importa soprattutto il valore della responsabilità dei ricchi nei confronti dei poveri? Mi sai dire da quando stimi tale valore così tanto?» (Indagine sui presupposti personali).

Oppure un altro potrebbe chiedere: «Hai pensato alle conseguenze che avrebbero le nazioni industrializzate se veramente queste investissero più denaro per aiutare i paesi in via di sviluppo? Con quali effetti dovrebbero fare i conti?».

Fate attenzione a non criticare e deridere il punto di vista politico dell'intervistato attraverso le vostre domande, bensì a indagarlo con maggior precisione.

Chi è disposto ora a farsi intervistare?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Mi è stato difficile stabilire a quali provvedimenti politici dare la priorità e poi riconoscere i valori ad essi collegati?
- Le decisioni che io ho preso per i valori vengono espresse anche nella mia quotidianità?
- Mi interessa quotidianamente di questioni politiche?
- Quanto sono attivo politicamente e come?
- Quale ruolo svolge la politica nella mia famiglia e quale punto di vista assumono mia madre e mio padre?

- Come mi sento quando ho a che fare con la politica?
- Posso immaginare di assumere un giorno un incarico politico?
- Mi sono offerto per un'intervista?
- Come ho reagito ai punti di vista degli altri?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è stimolante e vivace. Si faccia attenzione al fatto che le domande devono mirare ad un esame e non contenere una critica indiretta agli intervistati.



(da Maid/Wallace)

OBIETTIVI



Con questo gioco curioso i ragazzi possono riflettere per scoprire le persone per le quali provano interesse, i temi di cui parlano volentieri, ciò che vorrebbero imparare da persone per loro importanti e infine cosa credono di poter dare agli altri.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 45
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Tea for two».

TEA FOR TWO

Immagina di avere sette buoni gratis per una cena per due persone in un qualsiasi ristorante del mondo.

Per ognuno dei sette giorni della settimana puoi invitare una persona famosa o per te particolarmente affascinante.

Quali sette persone sceglieresti?

Comincia con domenica e racconta chi inviteresti, e perché desideri cenare con questa persona.

Spiega perché ti affascina. Cosa vorresti sapere di lei? Cosa vorresti imparare? Cosa può imparare lei da te? Di cosa vorresti parlare? Racconta anche dove vorresti cenare e cosa ordineresti.

Poi continua con il lunedì e così di seguito.

Domenica

.....

.....

Lunedì

.....

.....

Martedì

.....

.....

Mercoledì

.....

.....

Giovedì

.....

.....

Venerdì

.....

.....

Sabato

.....

.....

ISTRUZIONI



Oggi avete l'occasione di essere veramente curiosi.

La curiosità è un elemento importante della nostra vita; però la dimentichiamo troppo spesso e ci muoviamo soprattutto nell'ambito di ciò che ci è noto e familiare. Ogni volta che siamo curiosi, conquistiamo un nuovo pezzo del mondo, possiamo riflettere su esso e crescere.

Provate a compilare il modulo che si riferisce a questo gioco. Avete mezz'ora di tempo...

Torniamo ora in cerchio... Quelli che ne hanno voglia possono indicare la persona scelta con la quale uscirebbero più volentieri a cena e leggerci cosa hanno scritto. Chi vuole cominciare?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto il gioco?
- Mi è stato facile scegliere le sette persone?
- Chi mi è venuto in mente per primo e chi per ultimo?
- Mi è stato facile trovare in me cose interessanti e istruttive per i miei ospiti?
- Secondo quali punti di vista ho combinato i menu?
- Per chi provo quotidianamente curiosità e come la soddisfo?
- Chi è più curioso nella mia famiglia?
- Cosa mi hanno insegnato i miei genitori sulla curiosità?
- Desidero io stesso diventare famoso?
- In quale campo?
- Quale vantaggio si ha ad essere famosi? E quale svantaggio?
- Ho imparato qualcosa di nuovo?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è molto stimolante. Lo si può arricchire dando ai partecipanti la possibilità di imitare uno dei loro ospiti. Un altro ragazzo dovrà allora assumere il ruolo dell'ospite.

Questo rende da una parte possibile l'immedesimazione nel membro del gruppo, dall'altra approfondisce il contatto psicologico con la personalità famosa e permette l'assimilazione di alcune sue qualità.

(da Maid/Wallace)



OBIETTIVI

Con questo gioco i ragazzi hanno l'occasione di provare ad estendere alla società alcune loro concezioni di valore e di scoprire quale valore sarebbe, secondo loro, particolarmente importante e significativo per una grande massa.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 20
 minuti

MATERIALI



Un cartellone, block-notes e matita.

ISTRUZIONI



Vorrei che oggi riflettete sulle condizioni che potrebbero, secondo voi, condurre ad una felice convivenza di tutti gli uomini nel nostro paese.

Vi nominerò alcuni valori, e ognuno di voi dovrebbe decidere da solo quale valore è più adatto per il raggiungimento di questo scopo.

Cosa sarebbe meglio secondo voi?

Se tutti in questo paese fossero:

- ricchi
- felici
- leali
- sani
- affettuosi
- impegnati?

(Si scrivano questi valori in modo che siano visibili a tutti).

Rispondete per iscritto a questa domanda e motivate dettagliatamente il vostro punto di vista. Avete 15 minuti di tempo...

Adesso rimettiamoci in cerchio affinché possiamo conoscere i diversi punti di vista. Alzi ora la mano chi ha scelto il valore «ricchezza»... (ecc.).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto il gioco?
- Quali sarebbero le conseguenze se veramente tutti in questo paese realizzassero uno di questi valori?
- Quali sono i vantaggi e quali gli svantaggi del fatto che la nostra cultura contenga una gran quantità di valori diversificati?
- Quale ruolo ha nella mia vita il valore che ho scelto?
- Quale valore avrebbe scelto mio padre (mia madre)?
- Quale ruolo ha il valore opposto a quello da me scelto?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



È importante che i ragazzi imparino ad impegnarsi per determinati valori, e contemporaneamente a riconoscere che differenti decisioni circa i valori possiedono pure loro fondatezza e giustificazione.

Per dimostrare in modo molto pratico le conseguenze della «monocoltura» di un solo valore, si può provare il seguente gioco: si facciano avanzare tutti quelli che hanno scelto lo stesso valore verso il centro del cerchio; questi dovranno rappresentare per 5-10 minuti una comunità nella quale quel valore determina tutto ciò che viene detto e fatto. Fate poi rappresentare ad un gruppo misto di sostenitori dei vari valori una comunità che ammette una pluralità di valori. Infine si chieda agli interessati come si sono sentiti nelle diverse situazioni.

(da Ehrlich)

OBIETTIVI



In questo gioco simpatico si ha modo di esprimere in poche parole cosa si pensa della vita.

Spesso agiamo in base a decisioni di cui siamo consapevoli solo in modo imperfetto e perciò ci muoviamo in un ambito molto ristretto di pensieri, sentimenti e decisioni. Se so quali sono, per così dire, le mie opinioni «automatiche» riguardo a come superare le difficoltà della vita, posso più probabilmente chiedermi se anche altri principi aiuterebbero a vivere, e forse sarei più facilmente disposto a cambiare principi superati.

Il confronto di posizioni diverse all'interno del gruppo dovrebbe ad ogni modo contribuire a far assumere un atteggiamento più riflessivo nella propria filosofia di vita.



PARTECIPANTI

 DAI
15
 ANNI

TEMPO


 Circa
 50
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.

ISTRUZIONI



Ognuno di noi sviluppa nel corso della sua esistenza determinati principi e opinioni sulla vita che lo dovrebbero aiutare a superare le diverse situazioni critiche e i compiti difficili che la vita porta con sé. In parte le nostre ricette per sopravvivere le ricaviamo dal ricettario di uomini per noi importanti, e in parte le abbiamo sviluppate da soli. In ogni caso è bene se, di tanto in tanto, ci fermiamo e ci chiariamo cosa pensiamo in quel certo momento della vita.

Il gioco che segue dovrebbe aiutarci in questo.

Immaginate di diventare i padrini di un bebè. Pensate se è un maschio o una femmina. Decidete di scrivere al bebè una letterina per il battesimo, un augurio di felicità. Volete dunque comunicargli ciò che, secondo voi, dovrebbe sapere, per riuscire nella vita. Dategli il vostro miglior consiglio e dite al piccolo come può sopravvivere in questo mondo.

Parlate anche dei seguenti temi: come cavarsela con gli altri, come ottenere ciò che si vuole, come vivere in famiglia, come diventare felici, come fare amicizia.

(Si scrivano queste tematiche su un cartellone in modo che siano visibili a tutti).

Prendete ora un foglio e scrivete questa lettera al bebè. Dategli un nome, mettete la data alla lettera e firmatela. Avete 30 minuti di tempo...

Adesso rimettiamoci in cerchio e cercatevi tre o quattro altri membri ai quali volete raccontare cosa avete scritto. Per questo lavoro in piccoli gruppi avete 20 minuti di tempo...

Ora fermiamoci e torniamo in cerchio... Chi ha voglia di leggere la sua lettera?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto il gioco?
- Cosa ho trovato facile e cosa difficile?
- Chi mi aveva consigliato finora come sopravvivere?
- Qual è il consiglio più importante che mi è stato dato fino ad ora?
- Fino a che punto seguo nella mia vita il consiglio che ho dato al bebè?
- Quando ho abbandonato, cambiato o mi sono impadronito di un certo principio per poter sopravvivere?
- Con chi parlo quotidianamente di tali cose?
- Come posso capire se i miei principi per riuscire nella vita sono adatti a me?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



È bene trovare alcuni volontari che leggano la loro lettera davanti a tutti, affinché si possano esaminare gli scritti punto per punto con il gruppo e li si analizzino poi a partire dalle conseguenze.

Si distinguano — se possibile — le raccomandazioni più limitanti, che delimitano cioè immotivatamente la crescita del singolo, da quelle che invece ne favoriscono lo sviluppo pieno nel dispiegarsi della vita.



(da Simon/Clark)



OBIETTIVI

Noi tutti abbiamo bisogno, in una certa misura, di ciò che altri uomini preparano per noi: servizi, prodotti, scambio personale e intimità. In molti casi noi immaginiamo di aver bisogno di altri, mentre nella realtà potremmo badare a noi stessi ugualmente bene. In altri casi forse abbiamo bisogno veramente degli altri, poiché i rispettivi «beni» sono per noi importanti e non potremmo procurarceli da soli. Questo gioco semplice aiuta i partecipanti a rendersi consapevoli di quali persone o gruppi di persone sono per loro importanti e a quali sono meno disposti a rinunciare.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 35
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Persone di cui ho bisogno».

PERSONE DI CUI HO BISOGNO

Qui di seguito trovi una lista di gruppi di persone abbastanza importanti per il mondo in cui viviamo. Sottolinea quelli importanti per te. Dopo, metti in ordine di importanza i gruppi che hai sottolineato numerandoli e scrivendo la cifra relativa nelle parentesi. Dal al gruppo più importante il numero 1, il numero 2 al gruppo di importanza inferiore e così di seguito.

- | | | |
|---------------------------------------|------------------------|---------------------|
| () artisti | () zie | () medici |
| () meccanici d'auto | () fornai | () fratelli |
| () farmacisti | () calciatori | () ingegneri |
| () falegnami | () commessi | () attori |
| () cugine | () musicisti | () politici |
| () dentisti | () avvocati | () minatori |
| () preti | () genitori | () psicologi |
| () polizia | () giudici | () terapeuti |
| () insegnanti | () comadini | () nonni |
| () genitori adottivi | () pescatori | () zii |
| () romanzieri | () infermiere | () ferrovieri |
| () vagabondi | () industriali | () scienziati |
| () calzolari | () assistenti sociali | () maestre d'asilo |
| () parenti | () artisti | () suore |
| () agricoltori | () piloti | () giornalisti |
| () funzionari di polizia giudiziaria | | |
| () personale nelle carceri | | |
| () burocrati governativi | | |
| () personale negli hotels | | |
| () padroni di ristoranti. | | |

Scegli, dei gruppi che hai sottolineato e poi ordinato, i 6 che ritieni più importanti, trascrivili qui sotto e indica rispettivamente i «beni» e valori che ti danno. Descrivi le conseguenze che dovresti affrontare se abbandonassi un certo bene.

1.

.....

.....

.....

.....

2.

.....

.....

.....

.....

3.

.....

.....

.....

.....

4.

.....

.....

.....

.....

5.

.....

.....

.....

.....

6.

.....

.....

.....

.....

ISTRUZIONI



Con il seguente gioco potete chiarirvi di quali persone avete veramente bisogno nella vita.

Ciascuno di noi ha a che fare con molta gente, che è importante in maniera diversa. Di alcuni si ha bisogno raramente, di altri spesso e solo di una persona si ha bisogno sempre: cioè di se stessi.

Dovrete completare il modulo in 30 minuti...

Adesso rimettiamoci in cerchio... Cosa avete scoperto?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto il gioco?
- Mi è stato facile limitarmi a sei gruppi importanti per me?
- Ricevo veramente dalle persone dei sei gruppi quello che desidererei da loro?
- Quali valori esprimono per me i sei gruppi che ho scelto?
- Come me la cavo nella situazione in cui persone o gruppi di persone per me importanti non fossero disponibili?
- So stare di tanto in tanto da solo?
- Qual è la cosa più importante di cui ho bisogno per vivere?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si faccia attenzione a che vengano scritti i valori che esprimono nei miei confronti i singoli gruppi di persone. Ad esempio, il fornaio dal quale ogni mattina un ragazzo compera le sue ciambelle glassate può stare per il valore «mangiarsi qualcosa di buono» piuttosto che per «rimpinzarsi» (anche se questo ultimo è la prima cosa che magari viene in mente, ma non può di per sé essere certamente considerato un valore per me).

(da Simon/Clark)

OBIETTIVI



Un atteggiamento corretto nei confronti del possesso è una premessa importante per la maturazione della personalità. Sin dai primi tempi dell'umanità il possesso rientra tra quei mezzi attraverso i quali ci siamo assicurati la sopravvivenza e contemporaneamente ci siamo resi l'esistenza più godibile.

Il compito difficile per ciascuno di noi consiste nello scoprire cosa vale la pena possedere, cosa significa per noi il possesso, quale prezzo si deve pagare per averlo, cosa si deve fare per mantenerlo e come si affronta il pericolo inevitabile di possibili perdite.

Questo gioco può aiutare gli adolescenti a prestare a questi temi un po' più di attenzione del solito.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 35
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Cose di cui ho bisogno».

COSE DI CUI HO BISOGNO

Qui di seguito trovi una lista di cose diverse, che molti ritengono importanti per poter vivere, per sentirsi realizzati, per essere felici e per sentirsi bene. Sottolinea le cose che trovi importanti per te stesso e mettile poi in ordine di importanza numerandole, relativamente alla loro rilevanza per te, con cifre che inserirai nelle parentesi.

- | | | |
|-----------------------------|--------------------|----------------|
| () aereo | () ascia | () pialla |
| () letto | () motorino | () lavatrice |
| () scopa | () calendario | () quadri |
| () orologio | () aspirapolvere | () televisore |
| () strumento musicale | () amo da pesca | () coltello |
| () casa propria | () medicina | () telefono |
| () radio | () stanza propria | () libri |
| () bicicletta | () Bibbia | () rotolotti |
| () registratore | () pala | () gioielli |
| () impianto stereo | () vestiti | () scrivania |
| () foto | () auto | |
| () occorrente per scrivere | | |
| () racchette da tennis | | |
| () spazzolino da denti | | |

Adesso concentrati sui tre oggetti da possedere piú importanti e cerca di descrivere in poche righe cosa significa per te possedere le singole cose. Tieni a mente nel descriverle le seguenti domande:

Quale necessità è soddisfatta dal possesso? - Quali sentimenti stimola in te il possesso? - Da chi deriva il possesso? - Cosa devi fare per ottenerlo? - Quale prezzo devi pagare per raggiungerlo o per averlo continuamente a disposizione? - Come reagiresti se lo perdessi? - Cosa potrebbe sostituire questo possesso?

Annota qui le tre cose da possedere piú importanti:

1.
2.
3.

ISTRUZIONI



Nella vita abbiamo bisogno di relazioni con gli altri e — in certa misura — anche di possedere cose. In questo gioco vorrei guidare la vostra attenzione sulle cose da possedere che ritenete importanti e su cosa significano per voi tali cose.

Il modulo accluso dovete elaborarlo in 30 minuti...

Adesso rimettiamoci in cerchio... Cosa avete scoperto?

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Con chi discuto i problemi del possesso?
- Qual è il possesso più importante per mio padre?
- Qual è il possesso più importante per mia madre?
- Io possiedo abbastanza per le mie necessità? Troppo? Troppo poco?
- Come sarebbe la vita se ognuno possedesse solo le tre cose da lui indicate come importanti?
- Quale persona di mia conoscenza ha, secondo me, un rapporto particolarmente esemplare verso il possesso?
- Chi, nel gruppo, ha esigenze simili alle mie?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si può arricchire anche qui la struttura del gioco; alcuni volontari si identificano con singoli oggetti posseduti e si presentano al gruppo come questo o quell'oggetto, dicendo ad esempio: «Io sono un aspirapolvere. Ingoio briciole e sporco, e faccio in modo che il pavimento della tua stanza sia sempre pulito. Col mio aiuto non hai bisogno di scopare e sono pronto a fare il lavoro per te: basta che tu schiacci un bottone».

(da Savary)

OBIETTIVI



Questo gioco aiuta i giovani a prendere contatto con i loro desideri e i loro aneliti più profondi, e a conoscere in questo modo alcuni fondamentali del loro sistema di valori.



PARTECIPANTI

 DAI
18
 ANNI

TEMPO


 Circa
 75
 minuti

MATERIALI



Carta e penna, cassette di musica, ad esempio con musiche di Rossini o altre.



Vi invito ad un esperimento molto bello, col quale potrete lasciar correre la vostra fantasia liberamente, per seguire forse alcuni vostri desideri segreti e speranze per la vita. Prendete carta e penna, e cercatevi un posto nella stanza nel quale vi sentite a vostro agio...

Assumete una posizione comoda, sedetevi oppure sdraiatevi... Chiudete gli occhi e concentratevi sul vostro corpo... Rivolgete la vostra attenzione verso l'interno e scoprite cosa succede nel vostro corpo...

Siete comodi?... Cercate una posizione ancora più comoda...

Vi sentite rilassati?... Se una qualche parte del vostro corpo è ancora tesa, allora cercate di rilassarla... Se non ci riuscite, tendetevi con forza apposta, e poi rilasciatevi. Ripetetelo alcune volte...

Ora fate attenzione al vostro respiro. Come respirate?... Sentite come l'aria entra attraverso il naso o la bocca... Sentite come scorre attraverso la gola verso il petto e il ventre...

Adesso immaginate che il respiro venga e vada come dolci onde sulla riva del mare e che ad ogni espirazione esca dal vostro corpo un po' di tensione... Notate come vi distendete sempre più...

Adesso vi descriverò la cornice per questo nostro gioco di fantasia.

Immaginate di avere a disposizione un bel po' di tempo a vostro piacere, una settimana, un mese, sei mesi, un'intera vita per fare ciò che avete sempre desiderato. Avete vero tempo libero, vacanze, tempo per i vostri progetti preferiti, tempo per essere felici. Pensatelo come volete. Non ci sono assolutamente limitazioni o condizioni per il modo in cui organizzerete questo tempo. Tutte le leggi, i doveri, le regole o altre limitazioni sono annullate. Dapprima potete cominciare a pensare questo periodo di vacanza come al di fuori del calendario o degli orari normali, in modo da non dovervi preoccupare di non perdere un esame o di saltare un appuntamento o altro. Le vostre vacanze possono durare quanto volete voi e non intralceranno la vostra vita normale.

Successivamente potete immaginare che in questo gioco siano annullate tutte le regole che potrebbero limitare la vostra fantasia.

Non valgono le leggi finanziarie, e potrete disporre di quanto denaro volete. Sono eliminate le leggi fisiche, e potrete muovervi da un posto all'altro sulla terra. Le leggi biologiche sono annullate, e vi potrete trasformare in un'aquila o in una tigre, in un corso d'acqua o in una montagna. Potrete cambiare perfino sesso e partorire un figlio sia che siate maschi, sia che siate femmine. Le leggi chimiche sono annientate. Potrete respirare sott'acqua o fondare una comunità su di una stella.

Anche le leggi civili sono soppresse. Potrete passare col rosso e sposarvi e separarvi quante volte volete, senza dover comparire davanti ad un ufficiale dell'anagrafe.

Anche le leggi morali decadono. Potrete vivere come un bandito, come il dottor Frankenstein o come un boss della mafia.

Potrete sopprimere le leggi dello spazio e del tempo. Potrete andare nel passato o nel futuro. Potrete invecchiare fino a 500 anni. Potrete rendere lo spazio infinitamente piccolo o costruire un ponte di qui alla luna.

Non sono più valide le leggi della logica. Potrete trasformarvi in due persone, assistere alla vostra propria morte e ripercorrere la vostra vita da questo preciso momento fino a quando eravate nel ventre di vostra madre.

Infine potrete portare con voi nel vostro sogno, se lo volete, persone vere o immaginarie, vive o morte.

Il fine di questo gioco è di procurarvi, con l'aiuto della fantasia, esperienze che vi soddisfino nell'intimo. Pertanto vi suggerisco di vivere nella vostra fantasia non uno solo, ma più viaggi.

I primi due viaggi sono più semplici, mentre i successivi ci mettono in contatto con i nostri desideri più profondi. Fatevi ciascuno degli appunti dopo ogni viaggio con la fantasia in modo da ricordarli meglio in seguito.

Metterò intanto un po' di musica in modo da mettere in moto la vostra fantasia con più facilità. Avrete a disposizione mezz'ora di tempo per questa prima fase del gioco... (30 minuti).

Adesso mettete fine ai vostri viaggi fantastici e tornate al tempo e alla vita reali... Riadattatevi lentamente nel vostro intimo e rimettetevi poi in cerchio... Aprite gli occhi e guardatevi attorno nel gruppo...

Adesso dividetevi in gruppetti di quattro persone e raccontatevi a vicenda cosa avete sognato... Avete 45 minuti di tempo...

Adesso rimettiamoci tutti in cerchio, affinché possiamo parlare assieme di cosa avete sperimentato...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Come mi sono sentito durante i miei viaggi con la fantasia?
- Ho fatto cose che mi hanno sorpreso?
- Cosa dicono i singoli viaggi a riguardo di ciò che io ritengo importante nella vita?
- Quanti diversi valori hanno trovato espressione nei miei viaggi?
- Cosa posso fare per far valere questi miei desideri e valori nelle condizioni reali?
- Mi consento in genere di fare questi sogni?
- Cosa mi hanno insegnato i miei genitori sull'uso della fantasia?
- Quali partecipanti avevano i miei stessi desideri?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco stimolante può far nascere forti stupori personali, se emergono desideri che generalmente sono scacciati dalla coscienza. Si proponga perciò il gioco solo se ci si sente in grado di dare appoggio ai giovani, di lavorare anche con materiale psicologico difficile e di collegarsi in maniera costruttiva con la vita quotidiana.



(da Hendricks)

OBIETTIVI



Uno dei fondatori della psicologia a orientamento umanistico, Abraham Maslow, ha trattato nelle sue ricerche, tra gli altri argomenti, anche quei momenti magici nei quali il singolo oltrepassa i limiti della sua consapevolezza individuale e trova accesso a valori transpersonali, che danno ispirazione e significato alla sua vita.

Noi tutti abbiamo di tanto in tanto una tale esperienza, quando osserviamo un bambino che gioca, o di fronte alla vastità del mare, o ancora leggendo una poesia. Possiamo allora avere la sensazione di superare tutti i confini della quotidianità e di intuire una realtà che sentiamo come un regalo e come incoraggiamento a continuare a vivere.

Proprio gli adolescenti (a volte fin troppo facili prede dell'emozione o della sensazione) pare importante renderli consapevoli, in maniera più salda, di questi momenti magici e sensibilizzarli verso questa percezione.



PARTECIPANTI

 DAI
18
 ANNI

TEMPO


 Circa
 55
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.



Il gioco di oggi si chiama: «Momento magico».

Ogni tanto conosciamo nella nostra vita qualcosa di straordinariamente prezioso, tanto che intimamente possiamo dirci: «È bello vivere. Non sono solo. Posso avere dei contatti. Posso scoprire una realtà che supera tutte le difficoltà della vita».

Se viviamo queste situazioni con più attenzione e coscienza, allora esse possono assumere un compito importante nella nostra vita e animarci di nuova energia, di nuovo coraggio e nuova attività.

Assumete una posizione comoda, seduti oppure sdraiati...

Ora chiudete gli occhi e concentratevi sul vostro corpo...

Rivolgete la vostra attenzione verso l'interno e scoprite cosa succede nel vostro corpo... (30 secondi).

Siete comodi?... Cercate di assumere una posizione più comoda...

Vi sentite rilassati?... Se una qualche parte del vostro corpo è ancora tesa, allora cercate di rilassarla... Se non ci riuscite, tendetevi apposta con forza, e poi rilasciatevi. Ripetetelo alcune volte... (30 secondi).

Ora fate attenzione al vostro respiro... Come respirate?... Sentite come l'aria entra attraverso il naso o la bocca... Sentite come scorre attraverso la gola verso il petto e il ventre...

Ora immaginate che il respiro vada e venga come dolci onde sulla riva del mare e che con ogni respiro esca dal corpo un po' di tensione... Notate come vi distendete sempre più... (30 secondi).

Adesso ripensate ai momenti più belli della vostra esistenza: momenti di grandissima felicità, di estasi, di gioia. Forse eravate innamorati o sentivate una musica particolare, eravate elettrizzati alla vista di un quadro, oppure commossi per un momento creativo...

Annotate tutto quello che vi viene in mente... (3 minuti).

Ora cercate di ricordare come vi siete sentiti in quei momenti, cosa avete pensato del mondo e di voi stessi. Annotate ancora ciò che vi viene in mente... (5-10 minuti).

(Si faccia fermare il gruppo se si notano che gli appunti che si prendono diventano sempre più scarsi).

Adesso fermatevi e cercatevi un partecipante col quale volete scambiare le vostre opinioni... Vi darò 45 minuti di tempo, durante i quali potrete fare una passeggiata fuori all'aperto insieme. Nel frattempo ognuno dovrà avere, per 15 minuti, la possibilità di parlare dei suoi momenti magici; il compito dell'altro è solamente quello di ascoltare in silenzio.

Chi racconta può parlare dei suoi momenti magici quanto vuole, fino a quando si sente a suo agio. In ogni caso avrà il vantaggio di avere un ascoltatore che non lo influenza con domande e commenti, ma accetta tutto, le sue parole e i suoi silenzi. Dopo 15 minuti vi scambierete i ruoli. Alla fine avrete

ancora 15 minuti di tempo per scambiarsi le vostre opinioni e per parlare di quanto avete sentito nei reciproci monologhi.
Allora ritornate qui tra 45 minuti, così potremo fare ancora assieme un breve approfondimento...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto il gioco?
- Quanto spesso ho vissuto momenti magici?
- Cosa succederebbe se la mia vita consistesse solo di tali momenti magici oppure se non ne vivessi mai di simili?
- In quali diversi ambiti della vita ho vissuto quei magici momenti?
- Me la sono cavata con il mio partner?
- Mi sono attenuto alle regole durante la passeggiata?
- Cosa ha significato per me il fatto che l'altro mi abbia ascoltato in silenzio?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



La maggior parte degli adolescenti apprezza l'attenzione e la concentrazione di un'altra persona quando loro raccontano. Se si farà seguire un breve approfondimento col gruppo, non ci si può attendere la stessa schiettezza di racconto come nelle coppie.

È importante che i partecipanti possano uscire all'aperto per scambiarsi le loro opinioni, poiché il muoversi li stimola e dà loro una sensazione di libertà.

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



La struttura di questo gioco permette agli adolescenti di assumere, davanti ad altri membri del gruppo, un'opinione specifica riguardo ad un tema controverso, di difenderla a titolo di prova e eventualmente di modificarla. Contemporaneamente viene fatto notare loro che per la maggior parte dei problemi e delle decisioni esistono molte diverse ipotesi, soluzioni e valutazioni, tanto che non è più ammissibile la semplice risoluzione tramite l'opposizione «vero/falso».



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Da
 30 a 60
 minuti

ISTRUZIONI



Avrete ora la possibilità di esercitarvi a sostenere la vostra opinione, a confrontarla con quella di altri ed eventualmente a modificarla, per scoprire poi, nel modo più preciso possibile, quale idea volete sostenere per il momento.

(Si proponga al gruppo un tema riguardo al quale vi siano opinioni completamente differenti, come per esempio: «Anche le ragazze devono essere chiamate al servizio militare?», oppure si lasci scegliere al gruppo stesso un tema controverso).

Dividetevi dapprima in gruppi di nove...

Ora ogni gruppo disponga le sedie per tutti i suoi membri in una fila...

Tratterete questo tema: «...». Il tema ammette diverse risposte. Le risposte radicali sono sempre un sì o un no senza eccezioni, cioè qualcosa come: «Tutte le ragazze devono fare il servizio militare senza nessuna eccezione», oppure: «In nessuna circostanza le ragazze possono venire chiamate al servizio militare». Quelli che hanno un'opinione così inequivocabile e chiara

si siederanno sulle ultime due sedie all'inizio e alla fine della fila, che significano rispettivamente il sì e il no più decisi. Le sette sedie interposte significano invece le posizioni più miti. La sedia centrale simboleggia la posizione indecisa che bilancia il sì e il no.

Avete capito come funziona questa scala?

Adesso sedetevi sulla sedia che maggiormente corrisponde alla vostra opinione su questo tema. Poi discutete con i partecipanti alla vostra destra e sinistra per scoprire cosa pensano del problema e quale sia la loro opinione. Cercate di scoprire se sedete sulla sedia giusta per il vostro punto di vista. Se qualcuno nota che desidererebbe occupare un posto diverso, allora dovrà trattare con il possessore della sedia e con i suoi vicini di destra e sinistra per stabilire insieme a loro a chi veramente appartiene la sedia. Chi invece è sicuro di aver preso già il posto giusto, può ascoltare le discussioni nella fila, in modo da conoscere esattamente le opinioni degli altri. Le trattative devono proseguire sino a quando tutti saranno soddisfatti della loro posizione.

(Un altro metodo è quello di dare un limite di tempo che si ritiene equo, oppure di interrompere ad un certo punto, quando si nota che l'energia per discutere nel gruppo sta diminuendo).

Adesso prendete i vostri posti e cominciate a esaminare la vostra posizione... Rimettiamoci infine in cerchio per poter approfondire assieme il gioco...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Quando mi sono sentito più coinvolto?
- Quanto chiaramente ho saputo formulare la mia opinione e chiarirla agli altri?
- Sono riuscito ad accordarmi con gli altri membri del mio gruppo?
- Quanto posso accettare le opinioni di altri e tollerarle?
- Come posso far valere le opinioni altrui e mantenere la mia?
- Quanto mi lascio stimolare da altre opinioni e quanto imparo per la mia?
- Chi ha sostenuto nel gruppo una opinione simile alla mia sul tema discusso?
- Chi si è invece allontanato maggiormente dalla mia opinione?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco molto vivace può essere arricchito ancora nella struttura se l'animatore recita la parte di «avvocato del diavolo» dopo che tutti i partecipanti hanno trovato il loro posto, e li sfida singolarmente a motivare la loro posizione di fronte all'intero gruppo.

Si possono inoltre far riunire quelli che hanno il medesimo posto nei diversi gruppetti, affinché possano confrontare le loro convinzioni.

(da Howe/Howe)



OBIETTIVI

In molte conversazioni e discussioni abbiamo la tendenza a considerare più giusta la nostra opinione piuttosto che quelle di altri, e le svalutiamo. Nasce allora una lotta sotterranea e verbale per il potere, nel corso della quale manipoliamo la conversazione con diversi stratagemmi e ascoltiamo poco.

Questo gioco offre agli adolescenti un'occasione eccellente per formulare la loro propria opinione in modo chiaro riguardo ad una problematica data, senza tentare contemporaneamente di svalutare i pensieri di altri.

D'altra parte essi potranno imparare ad ascoltarsi reciprocamente per lasciarsi eventualmente stimolare a includere nelle proprie riflessioni anche punti di vista estranei.

Nel complesso l'esercizio pone in evidenza il pensiero stimolante rispetto a quello persuasivo, e serve così ad una tranquilla chiarificazione dei valori. Contemporaneamente aiuta ad approfondire la coscienza di gruppo.

La struttura rituale del gioco aiuta gli adolescenti ad esercitarsi a comparire in pubblico, nel prendere la parola, nell'attendere fino al proprio turno, ecc. In questo modo conosceranno strutture comunicative che emergono anche in altri ambiti della vita, in associazioni, partiti, dinanzi al tribunale, ecc.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 35
 minuti

AMBIENTE

Si dispongano le sedie per i partecipanti a ferro di cavallo. Inoltre si agguangano quattro sedie di fronte, rivolte verso il gruppo.



Vi propongo un esercizio chiamato: «Lasciar esprimere l'altro». Vi potrete così esercitare ad esprimere la vostra opinione nel gruppo riguardo a diversi temi.

Si tratta soprattutto di dire cosa pensate piuttosto che tentare di influenzare e impressionare altri, ritenere buona la vostra convinzione o fissarsi esclusivamente in essa.

Riguardo al contenuto, la procedura ci dà la possibilità di discutere in modo più dettagliato quelle tematiche che vi interessano, e scoprire poi le posizioni differenti e simili all'interno del gruppo. Scopo di questa procedura non è comunque quello di giungere ad una determinata decisione.

Sediamoci tutti disposti a ferro di cavallo. Dapprima le quattro sedie di fronte a noi rimarranno libere. Sono il nostro podio. Lì potrà prendere posto chi desidera che un certo tema o una problematica che lo interessa vengano discussi. Anche se ci vorrà un po' di tempo finché qualcuno vada alle sedie davanti, attendete con pazienza.

Nel nostro gioco saranno valide le seguenti regole.

Solamente un membro del gruppo che siede sul podio può proporre un tema o un problema da discutere. Segue il turno di quello che siede tutto sulla destra. Si dovrà alzare e formulare la sua proposta per la discussione. Fin tanto che sarà sul podio lui, la discussione dovrà concentrarsi sul tema che ha proposto. Quando riterrà che il suo tema è stato discusso in modo esauriente, allora lascerà il podio e gli altri membri del podio avanzeranno di un posto verso destra. Il successivo dichiarerà allora il tema che desidera discutere con il gruppo.

Si potrà parlare soltanto uno alla volta.

Ogni partecipante — seduto nel ferro di cavallo o sul podio — può prendere la parola riguardo al tema che si sta discutendo. Se si vuole esprimere le proprie idee e sensazioni, ci si dovrà alzare in piedi. Quando si avrà finito, ci si siederà di nuovo.

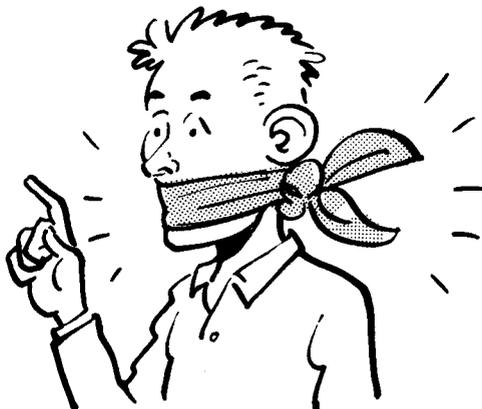
Ogni tema di interesse personale o generale può essere proposto.

Non appena si libereranno dei posti sul podio, altri membri del gruppo possono andare ad occuparli se vogliono proporre un tema. Naturalmente devono attendere fino a quando siederanno sul posto a destra per poter parlare. Tutti i partecipanti, me compreso, abbiamo gli stessi diritti durante la discussione e dovremo attenerci alle regole del gioco.

Ognuno ha il diritto di parlare e di esporre il suo punto di vista. Nessuno può definire nel suo discorso le opinioni di altri false, stupide, ingenuie, ecc., anche se si sostiene una concezione differente. Nei vostri interventi chiarite che si tratta di pensieri propri, che voi sostenete, dicendo: «Penso che...», «Ritengo che...», ecc.

Non ponete domande, in modo tale che nessuno venga indotto a giustificarsi.

Pensate sempre al fatto che molti problemi nella vita non ammettono una classificazione in «veri» o «falsi».
Avremo 30 minuti per le discussioni...



APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto l'esercizio?
- Mi sento abbastanza sicuro per proporre nel gruppo un tema o prendere chiaramente una certa posizione?
- Mi è facile o difficile tollerare l'opinione altrui?
- Ho trovato interessanti i temi proposti?
- Desidero affrontare spesso tali discussioni?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Soprattutto in gruppi che lavorano assieme da lungo tempo (ad esempio nel caso di una classe), questa è un'ottima occasione per formulare temi che riguardano il gruppo, come anche quei temi che determinano il campo di interesse di singoli partecipanti.

Per lo più è meglio fissare questa forma di discussione a scadenze stabilite (per esempio una volta alla settimana).

(da Simon)

OBIETTIVI



Con questo gioco semplice i ragazzi possono esprimere la loro concezione personale relativamente a un tema controverso. Si profila così una discussione vivace sul tema proposto.



PARTECIPANTI

DAI
12
ANNI

TEMPO

Circa
25
minuti

MATERIALI



Un cartellone e un pennarello per ogni partecipante.

ISTRUZIONI



È bene imparare ad esprimere la vostra opinione su un tema particolarmente vivace e riguardo al quale sussistono opinioni diverse. Cosa pensate ad esempio del problema della distruzione della natura?...

(Oppure si scelga con il gruppo un altro tema che scateni forti reazioni emotive).

Cercatevi ognuno uno slogan e scrivetelo sul cartellone: lo slogan deve riflettere la vostra opinione personale.

Uno slogan esprime un'idea fondamentale in forma sintetica.

Avete 15 minuti di tempo per inventare il vostro e per scriverlo in maniera adeguata sul cartellone...

Adesso prendete i cartelloni e mimate per cinque minuti una campagna per

pubblicizzare il vostro punto di vista. Tenete il cartellone in alto, sopra la testa, e gridatelo agli altri ogni volta che volete... (5 minuti).
Adesso appendete i cartelloni alle pareti...
Rimettiamoci in cerchio in modo da poter approfondire questo gioco...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Cosa penso degli slogan degli altri?
- Quali mi sono piaciuti?
- Quali valori, desideri e interessi sono espressi nei diversi slogan?
- Quali slogan hanno, secondo me, grande effetto pubblicitario?
- Come mi sono sentito al momento della dimostrazione?
- Mi è stato facile comunicare agli altri il mio slogan con serietà?
- Potrei immaginarmi di dimostrare anche «fuori» con il mio slogan per reclamizzare in pubblico la mia opinione?
- Quando ritengo sensato far conoscere ad altri il proprio punto di vista e guadagnarsi la loro approvazione?
- Ritengo sensato entrare in un partito?
- I miei genitori sono impegnati politicamente?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Con ragazzi più grandi si può approfondire questo gioco, stimolando i membri del gruppo a scrivere una lettera a un deputato oppure a un quotidiano locale.

(da Koberg/Bagnall)

OBIETTIVI



I partecipanti possono chiarire alcuni valori e obiettivi per loro particolarmente importanti, che essi non perseguono soltanto in ambito privato, ma che vorrebbero vedere realizzati anche nella società.
Contemporaneamente hanno occasione di riunirsi in piccoli gruppi.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 30
 minuti

MATERIALI



Pennarelli e un cartellone per ogni gruppetto.

ISTRUZIONI



Vi propongo un gioco attraverso il quale vi potrete concentrare assieme ad alcuni altri membri del gruppo su ciò che per voi oggi è così importante nella vita, tanto che vorreste convincerne gli altri.

Dapprima riflettete sui partecipanti con i quali vorreste lavorare, e formate gruppetti di quattro persone...

Ora vi spiego cosa dovrete fare.

Immaginate che vi sia stato regalato dalla televisione un minuto di messa in onda, per comunicare al pubblico un messaggio a supporto della vostra elezione. I costi per le trasmissioni pubblicitarie vi saranno rimborsati. Il vostro compito è quello di strutturare questo minuto e stabilire in modo preciso cosa volete dire al pubblico e come volete comunicare il vostro mes-

saggio. Forse volete ad esempio raccomandare al pubblico televisivo di costruire più campi per i giochi dei bambini, oppure di vedere un certo film che trovate importante. Ad ogni modo, il messaggio deve esprimere la vostra concezione sui valori.

Avete 30 minuti di tempo per pensare cosa volete trasmettere...

(A ragazzi più grandi si dia più tempo).

Adesso rimettiamoci in cerchio e raccontate cosa vorreste mandare in onda...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Cosa trasmetterei io se potessi decidere da solo?
- Ci siamo accordati con facilità nel nostro gruppetto?
- Qual è la concezione di valori più importante contenuta nella nostra idea?
- Come reagirebbe il pubblico?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Se si hanno a disposizione apparecchiature per la ripresa, si può arricchire molto il gioco lasciando ai ragazzi la produzione del loro spot con i mezzi che hanno a disposizione.

(da Simon/Clark)

OBIETTIVI



Questo gioco classico permette ai ragazzi di valutare cosa interessa loro nella vita, di cosa hanno bisogno per sopravvivere e come possono diventare felici e realizzati.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 50
 minuti

MATERIALI



Carta, penna e un cartellone con un pennarello per ogni partecipante.

ISTRUZIONI



Oggi riflettiamo su cosa vi è necessario per vivere, cioè su quali sono le premesse per la vostra sopravvivenza e, d'altra parte, per la vostra felicità e il vostro sviluppo.

Avete 10 minuti di tempo per scrivere tutto quello che vi viene in mente a questo riguardo, cose, persone, qualità...

Ora, come secondo passo, disegname sul cartellone una faccia di una piramide, e dunque un triangolo. Immaginatevi che gli oggetti che avete scritto siano i mattoni di una piramide. I mattoni più importanti si trovano sotto e reggono il peso della piramide. Quindi dovrete mettere gli elementi più importanti della vostra lista nei rettangoli inferiori, i secondi in ordine di importanza sopra, e così via.

Avete 10 minuti di tempo...

Ora fermatevi e unitevi in gruppetti di quattro persone in modo da mostrarvi le vostre piramidi della vita... Spiegate agli altri cosa vi ha spinto a strutturare le piramidi proprio in questo modo, e a inserire certi valori qui e non altrove. Avete 20 minuti di tempo per questo scambio di opinioni nei gruppetti...

Adesso rimettiamoci in cerchio...

Cerchiamo ora di costruire, con i rettangoli delle vostre, una piramide comune che contenga tutto ciò che per un uomo sarebbe irrinunciabile e importante...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Ho dimenticato cose importanti nella mia piramide?
- Ci sono necessità e valori nella mia piramide, del cui soddisfacimento sono incerto?
- Chi assicura che posso soddisfare le mie esigenze più importanti?
- Quale valore o quale necessità sta attualmente al centro della mia attenzione?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Il gioco si adatta a gruppi di ogni età.



(da Savary)

OBIETTIVI



Questo gioco affascinante darà ai giovani la possibilità di cogliere le concezioni di valore e gli ideali specifici di ciascuno, e di metterli a confronto con la propria esperienza



PARTECIPANTI

DAI
18
ANNI

TEMPO

Circa
70
minuti

MATERIALI



Carta e penna, fogli da disegno (formato grande) e pennarelli.

ISTRUZIONI



Questo gioco coinvolge ragione e sentimenti, intuizione e fantasia. Potrete volgere l'attenzione su alcuni valori ed ideali importanti per la vostra esistenza e richiamare alla mente i pilastri angolari — per così dire — della vostra personalità.

Dapprima annotate gli obiettivi più importanti ai quali aspirate, come per esempio: veri amici, coscienza di sé, influenza, possesso, servizio del prossimo, ecc... (5 minuti).

Ora annotate alcuni ideali nei quali credete veramente e che stanno al centro della vostra vita, come per esempio: pace, fiducia, scienza, onestà, ecc. (5 minuti).

Adesso scrivete capacità e doti, di cui siete fieri, per esempio: creatività, fedeltà, talento organizzativo, prestazioni sportive, saper ascoltare, ecc... (5 minuti).

Ora segnatevi la cosa più importante che avete compiuto finora nella vostra vita: ad esempio l'averla spuntata in un momento duro, l'aver salvato qualcuno da un pericolo, aver fatto una prestazione eccellente, aver conquistato l'amore di qualcuno, ecc... (5 minuti).

Adesso scrivete se c'è un qualche simbolo che illustri un aspetto importante della vostra personalità. Esistono molti simboli ai quali potete ricorrere: il leone può rappresentare la forza, una candela la luce nelle tenebre, l'uccello la libertà, ecc. Pensate ad un simbolo per un aspetto della vostra personalità...

Ora annotate le cose che vi sono costate lacrime o preoccupazioni, ad esempio l'aver provato paura per un amico, una prestazione difficile, un litigio in famiglia, ecc... (5 minuti).

Adesso scrivete gli ideali della vostra famiglia, della vostra comunità religiosa, del posto dove lavorate, della vostra nazione... (5 minuti).

Dopo aver fatto tutto questo, cercate di trovare dalle diverse componenti di valore un unico valore, oppure determinatelo ex novo, in modo che rappresenti il centro della vostra personalità, il punto focale della vostra esistenza attuale, la fonte che vi dà energia. Annotate questo punto di orientamento interno... (5 minuti).

Ora lasciatevi ispirare da tutto quello che avete elaborato sino a questo momento e disegnate un Mandala. Nel sistema di meditazione orientale, il Mandala è in genere una figura simmetrica, un cerchio, un rettangolo o triangolo, uniti con un punto mediano, che aiuta il credente a collegare i suoi pensieri uno con l'altro, come anche i suoi sentimenti, e a concentrarsi.

Al loro interno i Mandala vengono ulteriormente suddivisi in modo da accogliere concezioni di valori, ideali, obiettivi e finalità. In questa maniera le componenti spirituali e psichiche si devono sussumere in un tutto unitario. Molti segni in campo religioso e mondano sono collegati ai Mandala, ad esempio i rosoni nelle cattedrali gotiche, stemmi di famiglia, bandiere nazionali, ecc.

Ora disegnate il vostro Mandala, adatto ai vostri valori. Non ha importanza la bellezza artistica, bensì l'impegno di sintetizzare e rappresentare i vostri obiettivi, valori e interessi. Scegliete forme e colori adeguati e scrivete ciò che per voi è importante nell'interno, già suddiviso, del Mandala.

Assicuratevi di mettere il valore centrale della vostra esistenza nel mezzo del Mandala. Avete 40 minuti di tempo per preparare il vostro Mandala...

Ora dovrete scrivere sotto il vostro Mandala un Mantra, cioè tre o quattro parole, che descrivano cosa vi importa nella vita, per esempio: «Io sono io», oppure «Fede, amore, speranza», ecc. Avete 5 minuti di tempo...

Adesso concedetevi cinque minuti per osservare il vostro Mandala.

Accoglietelo dentro di voi, lasciatelo sprofondare nel vostro inconscio, in modo da averlo sempre a disposizione come fonte di ispirazione, fiducia ed energia... (5 minuti).

Suggerisco ora una pausa di 10 minuti; subito dopo approfondiremo il gioco...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Voglio forse mostrare il mio Mandala al gruppo?
- Quali compiti ho trovato difficili e quali facili?
- Ho imparato qualcosa di nuovo?
- Come mi sento adesso?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



La premessa per questo gioco è che i partecipanti siano già abbastanza esercitati a riflettere su se stessi e abbiano già potuto raccogliere esperienze attraverso giochi più facili finalizzati alla chiarificazione dei valori.

Inoltre è decisivo che venga concesso al gruppo tempo a sufficienza, in modo che ciascuno possa terminare il lavoro disteso e calmo. Il momento ideale per questo gioco potrebbe essere il mattino.

Ad ogni modo si veda di osservare la pausa dopo il lavoro individuale e prima dell'approfondimento, pausa necessaria per disporre i partecipanti a scambiarsi le loro opinioni sulle varie esperienze.

(da Kirschenbaum)

OBIETTIVI



Questa strategia semplice permette ai ragazzi di esprimere in modo veloce e chiaro la loro posizione riguardo a questioni di valori. Il gioco aiuta soprattutto a rilevare le molteplici differenze di valori all'interno del gruppo, e così ad abituarsi al fatto che i propri valori non vengono condivisi da tutti.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 30
 minuti

ISTRUZIONI



Oggi potrete occuparvi di ambiti importanti dell'esistenza. Potrete spiegare le vostre opinioni e contemporaneamente vedere cosa pensano gli altri su determinati problemi. Vi porrò una serie di domande. Se rispondete affermativamente ad una domanda, allora alzerete il braccio. Se invece rispondete negativamente, distenderete il braccio in fuori e segherete col pollice verso terra. Se siete indecisi o neutrali, incrocerete le braccia sul petto. Chi non vuole esprimersi, non farà niente. Potremo discutere dopo, quando avrò finito le 10 domande. Guardatevi attorno ad ogni domanda per vedere come rispondono gli altri. D'accordo?... Allora cominciamo:

- *Gli adolescenti devono decidere da soli quali vestiti comperarsi?*
- *Volete educare i vostri figli in maniera più severa di quanto i vostri genitori fanno con voi?*
- *Dite generalmente bugie?*
- *Andate al compleanno di persone che non sopportate?*

- Avete compiuto una «buona azione» nelle ultime settimane?
- È lecito dire ai propri genitori che si è arrabbiati con loro?
- Tuo padre ha abbastanza tempo per stare con te?
- Vorresti avere più successo di tuo padre?
- Gli americani sono migliori dei russi?
- La politica guasta il carattere?...

Ora approfondiamo il gioco e rivediamo ancora una volta le singole domande.

La prima chiede: «...».

Potete motivare la vostra opinione al riguardo?

Cosa avete notato?

OSSEVAZIONI



È particolarmente proficuo utilizzare questa strategia in rapporto a temi specifici ai quali si lavora con il gruppo, di modo che le domande abbiano un nucleo comune, come ad esempio l'amicizia, gli immigrati, la famiglia, il denaro, ecc. Si può anche far scrivere agli adolescenti stessi delle domande che li interessano. Poi ogni partecipante può porre al gruppo la sua domanda a turno.

È però importante che la lista non includa più di 10 domande.

È particolarmente utile far seguire una discussione.

Riguardo agli animatori, è bene che questi decidano solo dopo che tutti gli altri membri lo avranno già fatto.

Inoltre si potrà usare questa strategia come veloce sistema di feedback se, alla fine della seduta, si chiederà: «Abbiamo discusso questo tema in modo esauriente?»; «Siete soddisfatti di come abbiamo trascorso quest'ora di tempo?», e così via.

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



Questo gioco aiuta i ragazzi ad approfondire la loro consapevolezza dei valori. In piccoli gruppi potranno esprimere cosa pensano di diversi valori centrali e cercare di giungere a un denominatore comune.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 60
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Valori e simboli».

VALORI E SIMBOLI

VALORE	OGGETTO	MOTIVI DELLA SCELTA
<i>Bellezza</i>		
<i>Amore</i>		
<i>Amicizia</i>		
<i>Verità</i>		
<i>Pace</i>		

ISTRUZIONI



Provate oggi a riflettere sul vostro rapporto con valori importanti, su cosa significano per voi, su quali pensieri e sensazioni stimolano in voi. Lavorerete in gruppetti di quattro partecipanti ciascuno. Formate innanzi tutto i gruppetti...

Ora vi darò un modulo.

Come vedete, sono qui registrati cinque valori.

Il compito di ciascun gruppetto sarà quello di fare assieme una passeggiata e di scegliere per ognuno dei cinque valori un oggetto che esprima, a giudizio di tutto il gruppetto, nel miglior modo possibile, il ruolo che ciascun valore ha o dovrebbe avere nella vostra vita. Se si trattasse di oggetti che potete trasportare qui, allora fatelo. Se invece scoprirete un oggetto che non potete trasportare, annotatelo semplicemente nella seconda colonna.

Compilate i vostri moduli durante la passeggiata, e segnate anche i motivi per i quali desiderate mettere in collegamento un certo valore proprio con un certo oggetto. Mettetevi d'accordo nel vostro gruppetto su oggetti simbolici adeguati. Avete un'ora di tempo.

Tornate poi puntualmente, affinché possiamo scambiarci le nostre opinioni sulle varie esperienze...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Quanto facilmente abbiamo saputo accordarci?
- Quali oggetti avrei scelto io se fossi stato da solo?
- Quali diversi oggetti sono stati portati per un unico valore?
- Ho imparato qualcosa di nuovo su di me o sugli altri?
- Di quali valori mi occuperei se si dovesse ripetere il gioco?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco «nella natura» stimola la fantasia degli adolescenti ed è adatto a tutte le età.

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



Questo gioco stimola la disponibilità degli adolescenti ad osservarsi reciprocamente con consapevolezza e a concentrarsi così sui pregi personali di altre persone. Il feedback positivo può rafforzare la consapevolezza del valore proprio di ciascun compagno e migliorare l'atmosfera nel gruppo. Questa strategia si adatta particolarmente a gruppi nei quali si critica e punzecchia molto.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 20
 minuti

MATERIALI



Penne e bigliettini.

ISTRUZIONI



In questo gioco provate a pensare a quali pregi e punti forti potete scoprire in altri partecipanti.

Dapprima mettetevi in coppia, e sarebbe meglio con un partner che conoscete particolarmente bene...

Disperdetevi nella stanza e sedete uno di fronte all'altro... Riflettete sul vostro partner e poi scrivete tutti i suoi pregi e i suoi punti forti che vi vengono in mente. Non parlate tra di voi. Avete 3 minuti di tempo...

Adesso avete a disposizione un quarto d'ora per fare un giretto, ciascuno

per conto proprio. Dovete riportare con voi tre oggetti che simboleggino ciascuno uno dei punti forti del vostro partner.

Se per esempio cercate un oggetto che dovrebbe esprimere la sensibilità del partner, allora potreste portare un fiorellino.

Siamo d'accordo?

Allora andate pure, ma cercate di tornare con puntualità.

Se doveste incontrare altri sulla vostra strada o quando tornate, non parlate con il vostro partner e non mostrate neppure cosa avete portato... (15 minuti).

Adesso sediamoci in cerchio... Ciascuno di voi si avvicini al suo partner, gli porga i tre oggetti che ha portato e gli spieghi i punti forti che esprimono. In seguito l'altro partner ricambierà con i suoi «regali»...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto il gioco?
- È stato facile scoprire dei punti forti nel mio partner?
- Avevo già parlato prima con lui dei suoi punti forti?
- Mi è facile riconoscere ed esprimere i pregi altrui?
- Come ho reagito a quello che mi ha detto il mio partner?
- I miei pregi vengono riconosciuti abbastanza spesso dagli altri?
- In questo gruppo esiste un rapporto equilibrato tra critica e riconoscimento?
- Quanto mi è stato difficile scoprire gli oggetti adatti?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è adatto in particolare a gruppi che lavorano assieme da lungo tempo e nei quali i partecipanti si conoscono bene.

Se fosse impossibile per il gruppo uscire all'aperto allora si possono far disegnare e poi ritagliare gli oggetti.

(da Hamlin)

OBIETTIVI



Ciascuno di noi impiega la sua energia per una serie di valori poiché desidera trarne profitto. Troppo spesso i vantaggi che un valore ci offre non ci sono chiari; lo stesso vale per le conseguenze che dobbiamo affrontare se ci sforziamo di raggiungere un certo valore. Questo gioco impegnativo aiuta i ragazzi più grandi a rintracciare queste connessioni.



PARTECIPANTI

 DAI
18
 ANNI

TEMPO


 Circa
 60
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.

ISTRUZIONI



Vi invito a riflettere sugli obiettivi e ideali che sono importanti per voi e a chiarirvi quanto vi impegnate per essi, cosa ne ottenete e quali conseguenze ne trae.

Scrivete cinque importanti obiettivi per i quali impiegate veramente energia e lasciate, dopo ogni obiettivo, cinque o sei righe libere.

Allora, quali obiettivi importanti avete? Avete cinque minuti di tempo... Adesso scrivete accanto ad ogni obiettivo i vantaggi che vi procura.

In che modo trae profitto da essi? Il vantaggio sta nella approvazione di un uomo importante a cui fa piacere il fatto che voi raggiungete l'obiettivo? Vi aiuta a stare meglio a casa oppure tra gli amici? Avete vantaggio soltanto voi oppure anche altri? Il vantaggio si manifesta in una soddisfazione momentanea o prolungata? O in entrambe? Avete un quarto d'ora di tempo...

Adesso annotate ancora con cosa dovete fare i conti per raggiungere l'obiettivo. Cosa perdete? A cosa dovete rinunciare? Quali rischi incontrate? Avete ancora 15 minuti di tempo...

Ora sceglietevi un partner nel gruppo e raccontatevi a vicenda cosa avete annotato e di cosa avete preso coscienza. Avete 20 minuti per scambiarsi le vostre opinioni...

Adesso rimettiamoci in cerchio in modo da poter cominciare assieme un approfondimento finale.

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Qual è stata la cosa più importante che ho elaborato?
- Ho tralasciato di scrivere qualcosa che mi è invece passato per la mente? Ho censurato me stesso?
- Ho scoperto obiettivi di cui non ero consapevole prima?
- Sono soddisfatto di come impiego le mie energie?
- Ho trovato obiettivi per i quali pago troppo?
- Desidero cambiare qualcosa?
- Mi arrabbio per quelli che si aspettano che io persegua determinati obiettivi?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



È importante che nel gruppo sussista un buon rapporto di fiducia e che i partecipanti si fidino della competenza dell'animatore.



SCUOLA E APPRENDIMENTO

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



Questo gioco dà occasione ai membri di un gruppo scolastico di chiarire temi, questioni e problemi che li interessano in modo particolare.

Generalmente gli insegnanti tendono a comunicare agli studenti cosa è importante e cosa non lo è. In questo modo viene creata allo stesso tempo una sorta di avversione allo studio, poiché noi impariamo in modo più intensivo e duraturo se seguiamo la nostra curiosità e ci occupiamo di cose per le quali nutriamo un interesse vitale.

Il «computer da buttare» dà a ogni membro del gruppo la possibilità di partire da questioni personali rilevate in un certo ambito di lavoro, di confrontarle con le domande poste da altri e di comporre nel processo di decisione interessi propri e altrui.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 40
 minuti

MATERIALI



1 «computer da buttare», cioè una scatola da scarpe nera. Si può anche far costruire prima ai ragazzi il «computer da buttare».

Inoltre sono necessari, per ciascun gruppetto, un cartellone, pennarelli, carta e penna.

ISTRUZIONI



Vi propongo un'esperienza attraverso la quale scoprirete quali sono gli interessi importanti per voi nel nostro ambito di lavoro e studio.

Ecco qui un «computer da buttare» che può inghiottire tutte le domande possibili. Purtroppo però dopo alcune domande è già scarico e deve essere buttato. Perciò sarà meglio che vi dividiate in gruppetti di quattro persone, in modo che non si accumulino troppe domande per il computer...

Ogni gruppo deve mettersi d'accordo su una domanda che vuole presentare al computer. Dovrà essere la domanda più importante che è emersa nel gruppo riguardo al nostro attuale ambito di lavoro. Ogni partecipante ha il diritto di fare delle proposte, e il gruppo deve accordarsi in modo da trovare una domanda comune.

Potete procedere così: dapprima ognuno scriverà alcune domande e problematiche che desidera sottoporre al computer. Poi presenterete a turno, al vostro gruppetto, le vostre domande e spiegherete il motivo della loro importanza per voi. Successivamente cercherete di accordarvi su una domanda comune importante. Avete mezz'ora di tempo. Vi prego di scrivere alla fine la vostra domanda in modo chiaro sul cartellone... (30 minuti). Ora rimettiamoci in cerchio e inserite le vostre domande nel computer. Sapete che il nostro computer non può emettere alcuna risposta e forse avete anche introdotto domande che nessun computer al mondo può risolvere. Perciò cercherò insieme a voi di risolvere le questioni che possono essere sbrigate subito.

Per le domande più difficili potremo invece cercare di trovare ciò che è necessario per risolverle, dove stanno le informazioni richieste, per quanto tempo dovremo probabilmente occuparcene, se lo vogliamo fare e quando lo vogliamo fare.

Adesso fate pure le vostre domande...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Che tipo di domande ha posto il gruppo?
- Quale è stata la domanda più complicata e quale la più semplice?
- A quali condizioni può essere risolta una questione?
- Quale domanda ritengo la più importante?
- Nello studio di questa materia pongo spesso domande mie o aspetto piuttosto che qualcuno chieda?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si dovrà tener conto del fatto che le domande investiranno uno spettro molto ampio di problematiche.

Se ad esempio viene proposta questa esperienza riguardo al programma di Fisica, le domande potranno essere: Come nasce la forza di attrazione della Terra? Come si costruisce un campanello elettrico? Qual è il più grande inventore in Fisica? Come miglioreremo in Fisica?... fino alla domanda: È sensato oggi studiare la Fisica?

Si chiarisca ad ogni modo con i ragazzi il grado di difficoltà di ogni domanda e si decida con loro se, come e quando affrontare le domande difficili. È molto importante che le domande elaborate vengano collegate con il processo di apprendimento progressivo del gruppo.

(da Maid/Wallace)

OBIETTIVI



Questo esercizio dà agli adolescenti la possibilità di esaminare le loro posizioni riguardo allo studio e di riflettere sui rapporti esistenti tra istruzione, dipendenza e indipendenza.

Contemporaneamente essi possono valutare in quale misura i vari insegnanti favoriscono il raggiungimento della loro autonomia.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 50
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Cos'è un bravo insegnante?».

COS'È UN BRAVO INSEGNANTE?

Rifletti un momento sul seguente detto: «Un buon insegnante istruisce gli allievi affinché questi siano in grado di cavarsela senza l'insegnante».

Cosa significano queste parole secondo te?

.....

.....

.....

.....

Sei d'accordo con questa affermazione? Perché? Perché no?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Cosa significa per te educazione?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Quale esperienza hai avuto riguardo a dipendenza e indipendenza nella tua educazione fino ad ora?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Quale dei tuoi insegnanti ti ha aiutato meglio a raggiungere un rapporto tra dipendenza e indipendenza in armonia con la tua età? Come ci è riuscito?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

*Se tu dovessi insegnare, cosa ti importerebbe di più?
Scrivi almeno tre principi o obiettivi che ti guiderebbero:*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Perché è così difficile per la maggior parte degli insegnanti (e dei genitori) comportarsi secondo il detto citato?

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Oggi rifletteremo su aspetti importanti dell'apprendimento umano.

In realtà impariamo nel corso di tutta la nostra vita. Dal momento in cui nasciamo, impariamo a respirare, a piangere, a succhiare il latte dalla mamma. Impariamo a riconoscere un volto e a sorridere, ad allungare la mano verso il sonaglio, a camminare a quattro zampe e poi dritti, e a parlare. Sono la nostra curiosità e i nostri desideri a farci muovere e a metterci in contatto con il mondo circostante.

Naturalmente non tutto ci riesce; molte volte ci facciamo male e anche rompiamo qualcosa.

Inoltre dipendiamo totalmente dai nostri genitori che ci danno amore e approvazione.

La cosa migliore per imparare è prendere atto dei nostri insuccessi piuttosto che venir puniti. Oppure ricevere sì aiuto in attività pericolose, ma senza incontrare eccessivi timori da parte dei genitori e infine vedere riconosciuti i nostri successi.

Molti genitori reagiscono all'apprendimento autonomo del bambino con paura e irritazione e ritengono che sia troppo, di fronte ad una tale spontaneità, seguirli in modo flessibile. Fanno molto per adattare il bambino alle loro proprie comodità, lo rendono dipendente usando la paura della punizione per tenere lontano il figlio da certe azioni, oppure ricollegano il loro affetto al buon comportamento del bambino, dandogli ad intendere che gli vogliono bene se fa queste o quelle cose. In questo modo la dipendenza esteriore del bambino (per esempio nel ricevere dai genitori protezione e cibo) viene rafforzata artificialmente da una dipendenza interiore. L'apprendimento avviene lungo tracciati già in gran parte prestabiliti dai genitori. Per non perdere l'amore dei suoi, il bambino soddisfa le aspettative — positive e negative — dei suoi protettori.

In seguito si ripeteranno continuamente situazioni simili, quando si imparerà con altri «protettori» nella scuola o in qualsiasi tipo di formazione.

Anche i nuovi «protettori» dovranno decidere fino a che punto e secondo quali forme vogliono modellare il nostro processo conoscitivo e il nostro modo di comportarci: se in modo che non turbi la loro comodità interiore, oppure se vogliono sforzarsi in nome della nostra autonomia a mettere in conto anche sorprese e pericoli.

Potrete cogliere meglio queste importanti relazioni se compilerete il modulo accluso. Avete 20 minuti di tempo...

Adesso mettetevi in gruppi di quattro persone ciascuno e leggete agli altri quello che avete scritto. Avete 30 minuti di tempo per discutere tra di voi...

Ora rimettiamoci tutti in cerchio per approfondire insieme questo argomento...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- In che modo i miei genitori hanno favorito il mio apprendimento e la mia autonomia? Come hanno ostacolato l'uno e l'altra?
- Quale dei miei conoscenti è più libero e autonomo nel suo apprendimento?
- Quale idea di uomo è racchiusa fondamentalmente nelle prove e negli esami?
- Quanto valuto l'autonomia conquistata sino ad ora?
- Come posso fare per diventare più autonomo e per imparare in modo più creativo?
- C'è in questo gruppo un modello per me riguardo ad apprendimento e autonomia?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Se si ha abbastanza fiducia in se stessi come animatori, si può discutere con il gruppo su come viene visto il comportamento dell'animatore dal punto di vista dell'educazione all'autonomia.



(Vopel)

OBIETTIVI



Questo esercizio consente agli adolescenti di comunicare all'insegnante le loro impressioni, una critica o la loro stima.

In questo modo si esercitano a discutere con una delle autorità per loro importanti. Contemporaneamente potranno verificare fino a che punto la loro idea dell'insegnante coincide con l'autopercezione di quest'ultimo.

Per gli insegnanti e gli animatori questo esercizio sarà un'occasione per raccogliere informazioni dettagliate sul modo in cui il singolo studente reagisce nei loro confronti.

Poiché spesso il feedback manifesta qualcosa dell'emittente come anche qualcosa del ricevente, sarà utile per capire lo studente soprattutto riguardo al suo rapporto con le autorità.

Sarà bene distinguere con cura tra osservazioni e desideri in relazione alla persona dell'insegnante o animatore, e le proiezioni dei partecipanti.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 40
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Feedback misto».

FEEDBACK MISTO

Qui potrai esprimere in modo più dettagliato le tue idee, osservazioni, speranze e i tuoi desideri riguardo a me. Rispondi alle seguenti domande secondo l'ordine indicato:

Qualche volta il mio insegnante mi richiama

quando lui

Se il mio insegnante si trasformasse in una pianta, sarebbe

Se volessi paragonarlo ad una condizione atmosferica, penserei subito a

Ecco il proverbio che più gli si adatta:

Esteriormente il mio insegnante mi piace per:

Invece non mi piace molto per:

Del suo modo di insegnare mi piace soprattutto

Invece mi dà fastidio qualche volta se

Riguardo alle ore di lezione desidererei che

Dei ragazzi pensa che

Nei ragazzi stima il fatto che

Teme invece che i ragazzi

I cinque ideali e obiettivi più importanti di questo insegnante sono:

1.

2.

3.

4.

5.

Per lui insegnare significa

Educazione vuol dire per lui

Nel suo lavoro stima soprattutto

Nel suo lavoro lo preoccupa soprattutto

A questo insegnante sono debitore per

Se questo insegnante mi chiedesse un consiglio importante gli direi

ISTRUZIONI



Oggi ci occuperemo di me. Spero che sia io che voi ne traiamo vantaggio. Ho preparato un modulo che ciascuno di noi completerà. Io fingerò di essere il mio sosia più giovane e risponderò alle domande per quanto mi è possibile.

Avremo 20 minuti di tempo...

(Si faccia poi rimettere il gruppo in cerchio e si affrontino insieme le domande una per volta. L'animatore dovrebbe leggere per primo le sue risposte. Seguiranno poi quelle dei partecipanti).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Ho imparato qualcosa di nuovo sull'insegnante?
- In quali punti l'insegnante è visto in modo molto diverso dai singoli studenti?
- Quando dovrebbe essere ripetuto l'esercizio?
- Come si potrebbe correggere il modulo?
- In quale atmosfera si è svolto questo esercizio?
- Come mi sento ora?
- Come penso si senta ora l'insegnante?
- Questo esercizio contribuisce a migliorare il rapporto con l'insegnante?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



La premessa più importante per la riuscita di questa prova è un reale interesse per un feedback differenziato e il disporsi saggiamente ad accettare in modo tranquillo e aperto qualsiasi critica o approvazione; contemporaneamente l'animatore dovrà essere in grado di esternare francamente la propria autovalutazione.

Non costringete nessuno a spiegare più di quanto voglia le sue annotazioni. A seconda del grado di sviluppo del gruppo, è consigliabile accorciare il questionario.

(Vopel)

OBIETTIVI



Quanto più positivo è il concetto che un insegnante ha di sé e quanto più egli si può stimare, tanto più sarà capace di accompagnare lo sviluppo dei suoi scolari con generosità e in maniera totale.

Questo esercizio può rafforzare il sentimento di autostima nell'insegnante; inoltre farà presente agli studenti che anche un'autorità come l'insegnante può talvolta aver bisogno di un incoraggiamento. Per una volta possono concentrare le loro energie spirituali per dare qualcosa all'insegnante e non solo per averla da lui.



PARTECIPANTI

 DAI
15
 ANNI

TEMPO


 Circa
 45
 minuti

MATERIALI



Carta, matita, pennarelli.

ISTRUZIONI



Oggi farete qualcosa di simile a quanto faccio io normalmente con voi: controllare cioè i progressi nell'apprendimento ed esprimere approvazione se qualcosa vi riesce. Potrete così imparare a dare un giudizio il più misurato possibile e io potrò imparare tanto più, quanto più motivatamente rifletterete su di me.

Lavorerete in piccoli gruppi: volete dividervi in gruppetti di quattro persone ciascuno?...

Ora il vostro compito sarà di elaborare tre cose.

In primo luogo decidete insieme nel gruppo in che cosa sono migliorato maggiormente e che cosa ho imparato in più nell'ultimo quadrimestre. Per esempio potete dire: «Troviamo che la possiamo criticare con più facilità. Quando le abbiamo detto che i titoli dei temi non ci piacevano, lei ne ha parlato in tutta tranquillità con noi per sapere cosa ne pensiamo e cosa desideriamo».

In secondo luogo ripensate a quale mia azione vi è piaciuta di più nell'ultimo quadrimestre; è stata la visita insieme alla mostra di arte etrusca o il giorno della gita o la partecipazione attiva allo sciopero indetto dagli studenti? In terzo luogo mi darete un suggerimento importante, tale che se lo seguissi, potrei realizzarmi nel lavoro e/o nella vita. Potrete dirmi per esempio: «Impari a dire no ancora di più; così non si sovraccaricherebbe e non deluderebbe gli altri con promesse non mantenute affatto o solamente a metà». *(Un membro per ogni gruppo annoterà per iscritto i tre punti da esaminare: argomenti nuovi e difficili infatti vengono facilmente dimenticati e in parte falsati inconsciamente).*

Esprimete le vostre impressioni e valutazioni riguardo ai tre punti in poche frasi. Poi abbozzate un documento che mi potrete dare dopo. Potete stenderlo in modo molto impersonale oppure ornarlo come volete.

Avete 30 minuti di tempo...

(Eventualmente allungare il tempo).

Dapprima informate gli altri su come avete lavorato nei singoli gruppetti. È stato difficile? Come vi siete accordati? Con quale stato d'animo avete lavorato? Vorrei sentire l'opinione di tutti i gruppi...

Adesso ogni gruppo mi consegnerà il suo documento, e leggeremo cosa avete scritto per i tre punti...

(Non si dimentichi di ringraziare ciascun gruppo per il lavoro svolto).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Rifletto qualche volta sul fatto che anche gli insegnanti e altre autorità possono e dovrebbero imparare di più?
- A quali condizioni gli adulti possono ancora imparare?
- Considero negli insegnanti anche il loro lato personale?
- Quali sono le idee psicologiche di base in questo esercizio?
- Vorrei ripetere l'esercizio? Se sì, quando?
- Come ha reagito l'insegnante ai vari documenti?
- Ha ottenuto dichiarazioni positive?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



È utile provare questo esercizio quando la classe riceve le pagelle. L'insegnante ne trarrà il massimo profitto utilizzando l'esercizio a intervalli di tempo regolari, all'incirca ad ogni trimestre.

(da Wells)

OBIETTIVI



Talvolta un membro del gruppo è depresso, deluso o solo. Può sentirsi molto scoraggiato e forse indesiderato. Lo scarso senso di autostima che è collegato a questo stato di cose diventa normalmente un ostacolo all'apprendimento, perché il ragazzo deve utilizzare molta della sua energia per conservare esteriormente la padronanza di sé, per continuare ad essere fisicamente presente e non semplicemente fuggire. Rimangono allora poche forze per un lavoro intellettuale.

Questo esercizio offrirà un'ottima strategia per dare allo studente che ne ha bisogno incoraggiamento e nuove energie.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 5
 minuti

ISTRUZIONI



Oggi mi potete essere di aiuto.

Questa mattina Anna è arrivata in ritardo e per di più non ha ancora combinato niente. Potremmo mostrarle che fa ancora parte del nostro gruppo, che le vogliamo bene e che è una brava ragazza. Glielo mostreremo in modo simbolico battendo le mani per lei per un minuto e rivolgendole parole di incoraggiamento. Possiamo dirle ad esempio: «Ti vogliamo bene, Anna, sei una brava ragazza. Sei sempre dei nostri. La vita è bella». Oppure possiamo dirle anche altre cose in modo che non si senta più giù.

(Incominci l'animatore a dire ad Anna qualcosa di incoraggiante. Si facciano fermare i ragazzi dopo un minuto o eventualmente anche prima se l'applauso sta per finire).

Anna, spero che questo applauso ti abbia fatto bene... C'è qualcun'altro in classe che ha bisogno di un simile incoraggiamento?...

OSSERVAZIONI



Questo esercizio diventa ancora più significativo se viene ripetuto regolarmente in modo che l'interessato si possa sentirsi parte costitutiva di un gruppo in cui domina la comprensione reciproca.

Sarebbe anche importante ascoltare le variazioni eventualmente proposte dai ragazzi per ottenere lo stesso effetto psicologico. In certi casi — quando non conoscete la causa dello stato di depressione di uno studente — è opportuno stimolarlo prima a raccontarvi che cosa lo opprime.

È importante che a tutti i partecipanti sia chiaro il motivo concreto dell'oppressione (identificazione della negatività) in modo da esprimere poi affetto.

(da Canfield)

OBIETTIVI



Questo esercizio aiuta gli studenti ad assumersi maggior responsabilità per il loro apprendimento esercitandosi a porre delle mete e a verificarne il raggiungimento. Esercitandosi apertamente nel gruppo, essi conferiscono al processo di autocontrollo un carattere di impegnatività, e imparano a collegare singoli obiettivi parziali agli obiettivi del gruppo.

La struttura di questa strategia permette ad ognuno di formulare anche obiettivi minimi e quindi di sperimentare consapevolmente e rendere visibili agli altri quei piccoli successi che altrimenti passerebbero inosservati.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
25
 minuti

MATERIALI



Cartoncini per tutti i partecipanti; un cartellone grande. Si disegni al centro del cartellone una porta con la relativa linea come nel gioco del calcio.

ISTRUZIONI



Vi propongo un esercizio che continueremo anche nelle prossime settimane. Ogni lunedì stabilirete un obiettivo da raggiungere nel corso della settimana. È importante che descrivate bene la meta da raggiungere per potere poi controllare se l'avete raggiunta. La vostra descrizione dovrà essere concreta.

Quindi non scrivete: «Vorrei diventare più bravo in matematica», ma piuttosto: «Vorrei prendere 7 nel prossimo compito di matematica», oppure: «Interverrò almeno cinque volte durante ogni ora di lezione», e così via. *(Si cerchi di far capire bene agli studenti come identificare gli obiettivi più realistici e controllabili).*

Ora prendetevi un cartoncino e scrivete sopra il vostro obiettivo da raggiungere nella prossima settimana. Mettete anche il vostro nome e la data di oggi... (5 minuti).

Sul cartellone attaccherete i vostri cartoncini con del nastro adesivo. Usate lo spazio libero attorno alla porta che è disegnata sul cartellone...

Lunedì prossimo ci prenderemo 15 minuti di tempo per appendere al centro della porta i cartoncini di quelli che hanno raggiunto il loro obiettivo. Allora ci racconteranno in che modo hanno raggiunto la loro meta. Successivamente potranno scrivere sui cartoncini dei nuovi obiettivi e appenderli nello spazio fuori dalla porta disegnata sul cartellone.

Gli altri cartoncini rimarranno appesi al loro posto fino a quando gli obiettivi scritti sopra non saranno stati raggiunti.

OSSERVAZIONI



Decidete con il gruppo le scadenze più opportune per questo esercizio. A seconda del tipo di gruppo saranno adatti ritmi più o meno lunghi.

È importante non parlare in un primo momento delle mete non raggiunte, in modo che gli studenti in causa non ricevano la stessa attenzione di quelli che invece hanno avuto successo. Questo diminuirebbe infatti l'effetto positivo per gli studenti che hanno raggiunto le loro mete e indebolirebbe il senso di responsabilità degli altri nei confronti del loro insuccesso.

Comunque si dovrebbe controllare che i cartoncini che rimangono a lungo nell'area esterna della porta non riportino obiettivi troppo irrealistici o troppo alti. Eventualmente si aiutino gli studenti interessati a scegliere una meta più «umile» e a riscriverla sul cartoncino.

I cartoncini con gli obiettivi già raggiunti rimarranno appesi dentro l'area della porta per una settimana e poi staccati per fare posto ai nuovi «goal».

Con studenti più giovani si può dare ai cartoncini la forma simbolica del pallone da calcio.

(da Collins)

OBIETTIVI



È più facile sviluppare un concetto positivo di se stessi se sentiamo che gli altri ci vogliono bene, ci stimano e ci ritengono persone in gamba. Se viene soddisfatto questo nostro bisogno di stima, allora abbiamo bisogno di minor energia per attivare i nostri meccanismi di difesa e la possiamo così usare nel processo di apprendimento.

Questo esercizio aiuta gli studenti (singolarmente) ad avere maggior rispetto per se stessi, e stimola la classe ad un atteggiamento di reciproca stima e aiuto.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 15
 minuti

MATERIALI



Carta e penna, la foto dello studente interessato e un cartellone.

ISTRUZIONI



Vorrei introdurre nella nostra classe una nuova usanza che può aiutarci a sentirci meglio tra di noi.

Ogni settimana premieremo uno come «studente della settimana». Ciascuno di voi scriverà il suo nome su un foglietto che poi useremo come biglietti della lotteria. Il penultimo giorno della settimana estrarremo un biglietto con il nome scritto sopra.

Il giorno dopo lo studente estratto porterà a scuola una sua foto che verrà incollata su di un cartellone. Sotto scriverà il suo nome, la sua età e la classe.

Successivamente cercheremo di capire cosa ci piace di lui, cosa stimiamo tra le sue qualità, come contribuisce al lavoro di classe e in cosa riesce meglio.

Chi ha un'idea la dice agli altri e scrive poi una frase sul cartellone sotto la foto. Credo che riuscirete a mettere insieme 8-10 osservazioni positive per un certo studente, in modo da stimolare il suo sentimento di autostima. Infine appenderemo il cartellone alla parete e col passare delle settimane potremo costruire la nostra galleria degli «studenti della settimana».

APPROFONDIMENTO



(Dopo una settimana).

- Mi è stato facile dire e scrivere qualcosa di positivo sullo «studente della settimana»?
- Come reagisco come «studente della settimana» alle osservazioni dei miei compagni?

OSSERVAZIONI



Accordatevi con la classe sull'opportunità di una scadenza settimanale per l'esercizio. Gli studenti potrebbero anche preferire l'estrazione di due o tre nomi per ogni settimana.

Sarebbe importante che l'animatore stesso aggiungesse ogni volta una sua osservazione positiva.



(da Read/Simon)

OBIETTIVI



Troppo spesso la lezione si svolge in modo tale che gli studenti hanno l'impressione di dovere solo assorbire informazioni e imparare tecniche intellettuali relativamente semplici. E troppo poco invece essi vengono stimolati a sviluppare la coscienza del processo individuale di apprendimento, in modo che poi potrebbero proseguirlo nel corso della loro vita, estenderlo e progredire verso attività intellettuali sempre più complesse.

La strategia che segue stimola i partecipanti a sviluppare un atteggiamento più riflessivo nei confronti dell'apprendimento. Sarà perciò necessario ripeterlo continuamente.



PARTECIPANTI

 DAI
15
 ANNI

TEMPO


 Circa
 15
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Sei domande» da compilare con la carta carbone in modo da avere due copie per ogni scritto.

SEI DOMANDE

Completate le frasi che trovate qui di seguito, e aggiungete ulteriori osservazioni se lo desiderate.

Il punto centrale del capitolo appena studiato è per me

.....

.....

.....

.....

.....

Ho capito che

.....

.....

.....

.....

.....

Durante lo studio di questo capitolo mi è piaciuto questo mio atteggiamento:

.....

.....

.....

.....

.....

Mi è piaciuto questo atteggiamento dell'insegnante:

.....
.....
.....
.....
.....

È stato difficile

.....
.....
.....
.....
.....

Vorrei sapere qualcosa di più su

.....
.....
.....
.....
.....
.....

DATA: *NOME*

ISTRUZIONI



Impariamo certamente meglio se facciamo attenzione non solo a ciò che studiamo, ma se siamo anche consapevoli di come lo facciamo.

Se è importante lo studio soprattutto per certi campi del sapere, ancor più importante è che ognuno di noi impari a studiare nel modo giusto. Colui che possiede questa capacità troverà sempre un lavoro piacevole o importante.

Dovreste riflettere più spesso sul modo in cui avete studiato, in modo da poter controllare meglio il vostro apprendimento.

Ecco il modulo che dovrete completare. Mi darete poi la copia, mentre terrete l'originale che metterete in un raccoglitore. Potrete così seguire i vostri progressi nello studio. Avete 10 minuti per scrivere...

(Alcuni giorni dopo la consegna dei moduli si dovrà fare un breve approfondimento con la classe seguendo delle regole stabilite assieme).

OSSERVAZIONI



Non si mettano nel modulo più di sei domande, che è meglio ogni tanto variare per risvegliare l'attenzione degli studenti.

Il ritmo ottimale per la ripetizione è ogni tre settimane.

Mettete delle frasi cominciate da voi e altre proposte dagli studenti stessi. Sarebbe significativo far analizzare agli studenti dopo un certo periodo di tempo i moduli completati e vedere le differenze nelle risposte.

Altre domande possono essere:

Di quello che ho studiato mi è stato utile... Secondo me si dovrebbe cambiare... Di ciò che ho studiato posso già utilizzare... Spero che... Vorrei sapere... Sono fiero del fatto che... Studiando questo capitolo ho provato queste sensazioni:... Mi è piaciuto... Non ho capito... Mi sento il migliore della classe quando... Se dovessi scegliermi un simbolo, sarebbe:... Nello studio mi ha aiutato... Nello studio mi ha bloccato:... Nello studio ho cominciato ad «ingranare» bene quando... Ho avuto una crisi nello studio quando... Vorrei fare questo patto con me stesso (con l'insegnante, con i miei compagni di classe)... Aspetto che... La cosa più importante per me è:... Ecco la mia riflessione:... Oggi voglio... Domani voglio... Sono contento che i miei compagni di classe... Se fossi l'insegnante... Ecco il mio commento libero:...

(Vopel)

OBIETTIVI



Questa strategia serve a fissare in modo consapevole qualche aspetto positivo di una giornata di scuola, e si presta utilmente come esercizio conclusivo di una giornata scolastica.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 10
 minuti

ISTRUZIONI



Adesso concentratevi su qualcosa che avete fatto bene.
 A turno ognuno di noi dirà in che cosa ha avuto successo oggi...
 (Anche l'animatore deve partecipare).

OSSERVAZIONI



Si controlli che tutti vadano a casa dopo aver ricordato almeno un piccolo successo. Se a qualcuno non viene in mente niente, lo si faccia aiutare dagli altri o si intervenga personalmente.

(da Canfield)

OBIETTIVI



I ragazzi hanno raramente occasione di parlare in classe di cose che interessano loro. Questo esercizio permetterà loro di sperimentare pensieri e sentimenti degli altri come importanti e significativi. In questo modo impareranno a sentire anche se stessi come importanti e significativi.



PARTECIPANTI

DAI
14
ANNI

TEMPO



Circa
30
minuti

MATERIALI



Un rotolo di carta da pacchi (si tagliano dei fogli abbastanza grandi da appendere alla parete o da stendere per terra). È importante che più studenti lavorino sullo stesso foglio - Pennarelli e colori a cera.

ISTRUZIONI



Oggi impareremo a conoscerci meglio. Ognuno può disegnare qualcosa sui fogli di carta, un simbolo o una figura di qualcosa che per lui è importante, che lo interessa intimamente, che gli piace o meno, che ama o odia. Prendete i pennarelli e i colori a cera e avvicinatevi ai fogli. Dapprima dividete il foglio con linee verticali distanti tra loro circa 40 cm. Avete un quarto d'ora di tempo...

Scrivete il vostro nome sul disegno che avete fatto. Poi osservate i disegni degli altri... (5 minuti).

(Si facciano dire successivamente alcune frasi agli adolescenti per spiegare il disegno fatto e la loro relazione con esso).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Chi ha disegnato la mia stessa figura?
- Ho conosciuto qualcosa di nuovo su qualcuno?
- Come mi sento attualmente nel gruppo?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo esercizio apparentemente semplice ha generalmente effetti molto forti sui partecipanti, e stimola il rispetto e la stima all'interno del gruppo.

(da Hamlin)

OBIETTIVI



Questo esercizio fa scoprire agli studenti come reagiscono interiormente ed esternamente a un lavoro intellettuale e allo studio che questo richiede. Solo osservando cosa faccio e come lo faccio, posso guidare il mio processo di apprendimento in modo sensato, abbandonare i comportamenti indesiderati, fare pause al momento giusto, separare le idee dalle sensazioni, trarre modelli di comportamento dalle esigenze delle situazioni specifiche, e così via...

Senza un'auto-osservazione si agisce solo come in balia di sentimenti, speranze e timori contraddittori.



PARTECIPANTI

 DAI
15
 ANNI

TEMPO


 Circa
 40
 minuti

ISTRUZIONI



Svolgete il seguente compito...

(Si dia agli studenti un compito scritto da svolgere. È importante che non sappiano di stare facendo un «esperimento», perché altrimenti le conoscenze specifiche verrebbero distorte da un senso di reazione all'esperimento stesso. Si interrompa il lavoro dopo 5-10 minuti).

Adesso fermatevi e analizzate i pochi minuti trascorsi: come cominciate a svolgere un compito? Come imparate?

Dapprima scrivete cosa avete fatto dal punto di vista «esteriore» quando vi ho assegnato il compito, per esempio: preso il libro, cominciato a mordermi le unghie, scelto la penna, ecc. Siete in grado allora di distinguere diverse fasi di lavoro?... (5 minuti).

Ora scrivete cosa fate generalmente per altri compiti sempre da un punto di vista esteriore... (5 minuti).

Adesso scrivete cosa avete fatto «interiormente», cosa avete pensato e provato quando vi ho dato il compito da fare. Per esempio potete aver stretto i denti, teso i muscoli addominali, cominciato a respirare velocemente, ecc. Non dimenticate le sensazioni dello stomaco, la poca voglia, il mal di testa e così via... (5 minuti).

Ora scrivete come reagite in genere intimamente quando cominciate a svolgere un compito... (5 minuti).

Adesso scrivete alcuni pensieri sul tema: «Come affronto un compito - Come imparo». Descrivete quali ordini vi date, come vi stimolate, come vi bloccate, cosa vi interrompe, cosa evitate, su cosa vi concentrate, quali speranze e quali timori avete, come impiegate le vostre energie e in quale direzione le guidate. Avete 10 minuti di tempo...

Adesso fermiamoci e vediamo insieme cosa avete scoperto...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Ho appreso qualcosa di nuovo su di me?
- Quando mi stimolo per affrontare un compito? («Devi farlo perché gli altri pensino bene di te»).
- Quanto mi lascio attirare da un compito? («Voglio vedere cosa succede se lascio libere le mie energie intellettuali nello svolgere questo compito»).
- Quali manovre uso per evitare il compito?
- Cosa posso fare per non mettermi sotto pressione e tuttavia imparare?
- Mi concedo pause a sufficienza quando studio?
- Come mi ricompenso dopo il compito?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



È necessario fare questo esercizio alcune volte a sorpresa, affinché gli studenti prendano pratica della precisione richiesta nell'auto-osservazione durante lo studio.

Ci si chieda se il proprio metodo didattico rafforza i blocchi nell'apprendimento degli studenti. Si trovi insieme un rimedio.

(Vopel)

OBIETTIVI



Tramite questo gioco i ragazzi potranno rendersi conto della differenza tra concentrazione e sforzo.

Molte persone si sforzano molto quando vogliono fare qualcosa che esse inconsciamente classificano come difficile o nuovo. Respirano piano e procedono sotto pressione sia dal punto di vista fisico che intellettuale. Da un lato tutto questo stanca, dall'altro va anche a scapito della necessaria flessibilità, tanto che i risultati sono poi deludenti.

Diverso è invece il caso della concentrazione. Se si è concentrati, non si agisce con ardore cieco e preoccupazione, ma in piena coscienza delle proprie forze. Partendo dalla consapevolezza di possedere energie a sufficienza, le si impiega fisicamente e intellettualmente con parsimonia e in giuste dosi. Il respiro è profondo e disteso, si è flessibili e si opera meglio poiché si sa adattare più velocemente il proprio modo d'agire alle esigenze del lavoro da fare.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 10
 minuti

ISTRUZIONI



Questo gioco vi farà cogliere un aspetto importante dell'apprendimento. Si tratta del dosaggio ottimale delle energie.

Quando si deve svolgere un compito — soprattutto di una certa difficoltà — si corre facilmente il pericolo di reagire con preoccupazione o paura. Si sprecano così più energie del necessario per l'operazione fisica o intellettuale da eseguire. Perciò si tende la muscolatura del corpo e si respira piano, in modo da non sentire la paura. Però in questo modo arriva meno ossigeno ai tessuti del proprio corpo e ci si stanca più in fretta. Un simile approccio verso qualsiasi lavoro può essere classificato come uno sforzo.

Si dovrebbe invece preferire il procedimento che utilizza la concentrazione. L'approccio al lavoro avviene allora con un atteggiamento di curiosità e fiducia, e si impiega solo l'energia necessaria di volta in volta. Si rimane così distesi e si respira regolarmente, si può facilmente correggere il proprio modo d'agire adattandolo bene alle mutevoli esigenze del lavoro da svolgere.

Faremo ora un gioco che vi permetterà di provare a distinguere tra sforzo e concentrazione.

Cercatevi un compagno della vostra forza e stazza...

Mettetevi in coppia e distribuitevi nella stanza. Poi allontanatevi dal vostro compagno misurando la distanza con le braccia tese...

Tenete adesso i vostri piedi ben vicini l'uno con l'altro, e unite i palmi delle mani con quelli del vostro partner...

Dovrete ora cercare di sbilanciare il vostro compagno restando invece voi in equilibrio.

Sono valide le seguenti regole:

— Se il partner muove uno o entrambi i piedi mentre voi restate immobili, avete guadagnato un punto.

— Se il partner cerca di attaccarsi a voi quando sta per perdere l'equilibrio, oppure se vi tocca in qualsiasi parte del corpo, avete ugualmente vinto un punto.

— Se perdete l'equilibrio tutti e due, allora nessuno vince il punto.

— Non è necessario mantenere il contatto attraverso i palmi delle mani: potete ad esempio ritirarli di scatto o fingere di attaccare il compagno per confonderlo e fargli perdere l'equilibrio.

— Potete toccarvi reciprocamente solo con i palmi delle mani.

Cercate di rispettare le regole e fate attenzione a non farvi male. Adesso cominciate pure il gioco... (1 minuto e mezzo).

Adesso cercatevi un altro compagno sempre forte quanto voi... (1 minuto e mezzo).

Cambiate ancora compagno... (1 minuto e mezzo).

Adesso rimettiamoci in cerchio...

Cosa avete notato?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Ho notato la differenza tra sforzo e concentrazione?
- Cosa è successo quando mi sono sforzato?
- E quando invece mi sono concentrato?

- Quando mi sforzo nello studio (con quali materie, con quali insegnanti, durante quali compiti)?
- Quando invece mi concentro?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è sempre molto divertente e illustra bene la differenza tra i due concetti.

Perché riesca il «trasferimento» delle osservazioni agli altri livelli o ambiti della situazione di apprendimento, si devono discutere in modo particolarmente preciso i due punti indicati nell'approfondimento prima dell'ultima domanda.



(Vopel)



OBIETTIVI

Un importante presupposto per l'apprendimento costruttivo è il ritmo giusto con cui alternare contatto e ritirata.

Anche se si studia con concentrazione (cf il gioco 40) e si dosano con parsimonia le proprie energie, dopo un po' ci si stanca. Se si sanno riconoscere i propri sintomi di stanchezza, ci si può concedere una pausa al momento giusto interrompendo per un attimo lo studio (ritirata). Si evita così di caricarsi troppo di lavoro e di inventare poi scuse e sotterfugi per motivare l'esigenza di pausa che non si era riconosciuta e quindi neanche soddisfatta. Dopo la pausa si riprende il lavoro (contatto) fino a quando non si manifesta di nuovo il bisogno di fermarsi.

Questo «gioco» aiuta i ragazzi a capire la necessità di fare delle pause e a cercare la forma individuale della pausa da concedersi.

L'insegnante sarà così avvantaggiato, perché si rimuovono le cause di quei disturbi che studenti troppo affaticati presentano.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
5
 minuti

ISTRUZIONI



(Non si riveli l'obiettivo di questo «gioco». Si lasci lavorare il gruppo per 15 minuti ad un qualsiasi compito in classe).

Facciamo ora un attimo di pausa.

Quando studiamo, sfruttiamo energie fisiche, psichiche e intellettuali. Se trascuriamo di concederci una pausa al momento giusto, perché magari non avevamo capito che ne avevamo bisogno, allora la qualità delle nostre prestazioni intellettuali sarà compromessa. La nostra attenzione viene diminuita, facciamo errori e vorremmo impegnarci in qualcos'altro. Cominciamo a chiacchierare e a disturbare.

Non so se in questo momento avete davvero bisogno di una pausa. Ad ogni modo desidero mostrarvi che fermarsi e rifare il pieno di energia ha un effetto benefico.

Facciamo assieme un esercizio di rilassamento.

Mettetevi in piedi o stendetevi per terra, come volete...

Chiudete gli occhi e assumete una posizione tale da sentirvi veramente comodi... Concedete una pausa di riposo a occhi e orecchie, e dirigete la vostra coscienza all'interno di voi stessi... Prestate attenzione per un momento al vostro corpo... Cosa potete notare?... (20 secondi).

Adesso provate a immaginare che la terra sia un'enorme sfera di energia dalla quale potete attingere per sentirvi bene e forti... Potete ad esempio immaginare che l'energia mormori e ronzi, o che sia calda e lucente, o che faccia tutte queste cose insieme... (20 secondi).

Ora rilassate i piedi e lasciate fluire l'energia attraverso di essi... (10 secondi).

Rilassate anche le caviglie e lasciate fluire l'energia attraverso le gambe... (10 secondi).

Sentite come l'energia sgorga dalla terra e penetra in voi attraverso i piedi, le caviglie e le gambe... (10 secondi).

Lasciate scorrere l'energia attraverso il bacino... La parte inferiore del vostro corpo è ora in grado di sentire questa energia che emana dalla terra... (10 secondi).

Adesso fate scorrere l'energia attraverso mani e braccia... (10 secondi).

Fate scorrere l'energia attraverso il ventre... (10 secondi).

Ora l'energia raggiunge lo stomaco, il petto e poi va oltre fino alla gola... (10 secondi).

Lasciate arrivare l'energia fino agli occhi e attraverso il cervello, fino a tutta la testa... Sentite il flusso di energia propagarsi dalla terra fino alla testa... (20 secondi).

Tenete conto di questa vostra possibilità di assorbire energia dalla terra.

Ogni volta che vorrete ricaricare le vostre «batterie», potrete prendere l'energia necessaria dalla terra attraverso i vostri piedi. La terra è una riserva inesauribile di energia. Dovete solo concedervi il tempo per farlo...

Ora rimettiamoci in gruppo: non vi sentite rilassati e riposati?...

Al mio tre potrete riaprire gli occhi. 1... 2... 3...

Adesso continuate pure il vostro lavoro, ma state attenti al momento in cui sentite il bisogno di fare un'altra pausa.

Questa volta dovrete escogitare voi il modo per ricaricarvi. Cercate solo di non disturbare gli altri che non stanno ancora facendo una pausa. Potreste ad esempio guardare un pochino fuori dalla finestra, andarvi a prendere un bicchiere d'acqua, respirare un paio di volte profondamente o andare con la fantasia a fare un bel bagno rinfrescante in mare.

(Si interrompa ancora il lavoro dopo altri 15 minuti e si proceda ad approfondire l'esercizio per il resto dell'ora).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Ho sentito il bisogno di prendermi un'altra pausa nel secondo quarto d'ora? Come l'ho notato?
- Come ho cercato di riposarmi? Cosa ho fatto?
- Come noto in genere che ho bisogno di fermarmi per una pausa?
- Come mi riposo generalmente?
- Cosa mi hanno insegnato i miei genitori sulle pause che si devono fare?
- Come si riposa mio padre?
- E mia madre?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si ripeta l'esercizio variando le tecniche di concentrazione utilizzando spunti tratti anche da altri libri.

Si deve tener conto del fatto che spesso qualcuno può provare dei sensi di colpa se si concede delle pause durante il lavoro: si tratta soprattutto dei cosiddetti studenti «pigri». La causa sta spesso in un modello ideale di prestazione troppo elevato, che lo studente non sa soddisfare. Solo pochi di noi hanno imparato ad alternare lavoro e concentrazione con pause di riposo e «ritirata».

Si controlli perciò spesso con domande come ogni singolo membro del gruppo se la cava con la tecnica delle pause individuali, e quanto siano adatte globalmente al gruppo le pause collettive proposte dall'animatore.

(da Maue)



OBIETTIVI

Spesso studiamo così proiettati verso obiettivi ben definiti, che la nostra autonomia intellettuale, la nostra capacità di sviluppare nuovi interessanti punti di vista rispetto ai problemi, la nostra curiosità e creatività si atrofizzano. Questo si verifica soprattutto riguardo all'apprendimento scolastico, tanto che spesso i ragazzi che terminano la scuola dell'obbligo affrontano l'istruzione secondaria o il mondo del lavoro senza la necessaria autonomia di pensiero.

La vita presenta invece rischi sempre crescenti. L'autonomia intellettuale e l'originalità sono attualmente in grado di assicurare contro la disoccupazione e i danni psico-sociali ad essa connessi.

Questo «gioco» ha da una parte valore diagnostico: ciascun partecipante può scoprire quanto può affrontare un lavoro in modo autonomo e creativo. Dall'altra parte offre un buon avvio all'apprendimento progressivo.

I giovani fanno spesso cose senza senso: devono perciò prestare maggiore attenzione alle loro esperienze e cercare di trarre da esse ciò che conferisce significato.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 6
 ore

MATERIALI



Due gomitolini di spago di colore diverso per ogni partecipante; un paio di forbici; block-notes e matite.

ISTRUZIONI



Il gioco di oggi è un po' insolito, ma sono certo che vi farà imparare qualcosa di assolutamente nuovo, osservare molto, fare domande e forse alla fine vi metterà in grado di far ordine nelle vostre esperienze.

Si tratta di un piccolo progetto di ricerca che inizialmente sembra non avere molto senso e sul quale difficilmente si possono fare delle ipotesi riguardando ai risultati.

Andrete tutti per la strada e offrirete a trenta persone un pezzo di spago. Lasciate scegliere alle persone che fermate la lunghezza del pezzo di spago e il colore del gomito dal quale lo taglierete. Annotate poi il colore e la lunghezza scelti da ciascun passante, oltre ad alcuni appunti sul suo aspetto fisico, su come è vestito, se è maschio o femmina, se è anziano, su come parla e qualsiasi altra cosa che vi colpisce.

Dopo aver distribuito i vostri trenta pezzi di spago, preparerete un riassunto di quello che avete fatto aggiungendo anche le vostre conclusioni. Successivamente discuteremo assieme i vostri riassunti e approfondiremo questo gioco.

Il tempo che avete a disposizione per raccogliere le informazioni sono sei ore...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Cosa mi è stato più facile, la parte teorica o quella pratica?
- Cosa ho imparato su di me e sugli altri nella parte pratica?
- Cosa ho imparato su di me nella parte teorica?
- Quali indicazioni mi dà questo gioco sulla mia autonomia di pensiero?
- Quali capacità pratiche e quali atteggiamenti interiori voglio sviluppare in me in base ai risultati di questo gioco?
- Come posso farlo?
- Ho abbastanza possibilità di attuare progetti di ricerca che stimolino la mia autonomia?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si proponga il gioco solo se si ha curiosità per i risultati e ci si sente perciò partecipi. Questo gioco è inoltre sensato solo se dà inizio ad ulteriori progetti di ricerca progressiva.

(da Weinstein)

OBIETTIVI



Spesso è significativo segnare l'inizio e la fine di un processo di apprendimento attraverso dei rituali. In questo modo si sottolineano gli avvenimenti importanti del processo stesso e viene fatto risaltare il significato attribuito loro dalla società (inizio e fine dell'esperienza scolastica).

Troppo spesso i termini e gli inizi durante il lungo processo di apprendimento vengono trattati in maniera informale. Lo studente rimane allora chiuso in se stesso e non entra nell'esperienza collettiva, che è invece molto importante dal punto di vista psicologico.

È bene quindi praticare con il gruppo i rituali adatti ad ogni inizio e fine delle singole unità di apprendimento, per segnalare l'importanza del processo di apprendimento, sottolineare l'inclusione del singolo nel gruppo e per rendere interiormente meno pesanti le difficoltà di ogni inizio e di ogni fine.

La strategia proposta qui è adatta a concludere corsi, gruppi di lavoro e simili fasi di apprendimento. La tonalità positiva dell'esercizio aiuta a congedarsi con più facilità.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 30
 minuti

ISTRUZIONI



In conclusione del nostro lavoro insieme, sarebbe bello riflettere ancora su ciò che è stato positivo per noi e che ha favorito l'apprendimento.

A turno ciascuno di noi dirà cosa gli è piaciuto del corso, può ringraziare certi compagni per gli eventuali stimoli o aiuti forniti, può raccontare cosa ritiene particolarmente importante in questa esperienza e naturalmente anche di cosa è orgoglioso o cosa ha imparato qui.

Siete comunque liberi di dire quello che volete anche, ad esempio, che non avete niente da raccontare.

Chi vuole incominciare? Il compagno alla sua sinistra continuerà dopo di lui...

OSSERVAZIONI



È importante dare prima al gruppo la possibilità di discutere ed elaborare i «resti», e cioè le eventuali critiche e contrarietà accumulate durante il lavoro insieme. La tonalità positiva dell'esercizio non deve infatti soffocare le esperienze negative avute dai ragazzi nel gruppo.

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



La struttura di questo esercizio sottolinea l'importanza dei singoli membri del gruppo, concedendo loro un tratto di tempo per parlare di sé. Inoltre evidenzia l'importanza dell'apprendimento e le capacità del singolo di appropriarsi di qualcosa di nuovo.

In questo modo si aiuta l'adolescente a sviluppare un concetto di sé positivo.



PARTECIPANTI

DAI
14
ANNI

ISTRUZIONI



Oggi racconterete agli altri cosa avete imparato di importante negli ultimi tempi. Concentratevi su un punto che ritenete significativo per voi e che potrebbe anche essere interessante per gli altri. Pensate soprattutto a cose estranee alla scuola, per esempio un nuovo tipo di sport, un hobby, un viaggio, un libro che avete letto, o esperienze importanti che avete fatto in famiglia o con gli amici, e così via.

È importante che, riguardo a quella cosa, possiate dire: «Ho imparato qualcosa di significativo che mi aiuta, dal quale posso trarre delle conseguenze, sul quale rifletto tuttora e che non è definitivamente chiusa per me come esperienza. Se ne parlo ad altre persone, forse possono capirmi meglio, possono capire i miei problemi e le mie difficoltà, i miei interessi e la mia situazione, e forse li stimolo a provare qualcosa di simile o a rifletterci su». Ogni settimana uno di voi ci racconterà qualcosa su di sé. Comunque siete liberi di farlo oppure no. Faremo prima un piano mensile delle persone che vogliono parlare delle loro esperienze, indicando quanto tempo è loro necessario.

(È bene stabilire un limite massimo di tempo per ciascuno a seconda dell'età dei membri del gruppo).

Potrete anche scegliere il modo in cui volete raccontare, ad esempio facendo una specie di conferenza, oppure rispondendo a domande, o usando del materiale dimostrativo, e via di seguito. Per tutto il tempo in cui raccontate avrete il comando del gruppo.

Cosa ne pensate?

(Dopo ogni singola partecipazione si procederà a un breve approfondimento).

APPROFONDIMENTO



- Come è stato il contatto tra la persona che raccontava e il resto del gruppo?
- Cosa ho ricavato dal mio intervento?
- Come mi sono sentito al comando del gruppo?
- Mi ha stimolato il racconto di qualcuno? Di chi?
- Cosa mi è piaciuto del suo modo di procedere? Cosa avrei cambiato?
- Sono disposto anch'io a raccontare qualcosa su di me?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo esercizio aiuta a sviluppare il senso di gruppo e a rispettarci di più l'un l'altro.

(da Howe/Howe)

OBIETTIVI



In molte classi vigono regole di gioco assunte dal mondo degli adulti. Ben presto i ragazzi credono di dover gareggiare fra loro per avere i voti migliori. I più grandi si sentono come reciproci rivali del futuro nella lotta per la distribuzione dei posti di lavoro e per le possibilità di guadagno. La formazione psicologicamente necessaria di amicizie profonde tra coetanei diventa allora difficile, e molti ragazzi si sentono soli e bisognosi di affetto, anche se non lo ammettono a se stessi e tantomeno agli altri. Questa semplice strategia aiuta la classe a sviluppare un'atmosfera di amicizia e aiuto reciproco. I singoli ragazzi vengono stimolati a riflettere consapevolmente sul modo in cui possono procurare agli altri attenzione e gioia.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

ISTRUZIONI



Questo esercizio vi aiuterà a sentirvi più accettati nella classe, proprio come se foste a casa vostra. Ogni uomo sente la necessità di venire considerato come persona con sentimenti propri e ha bisogno di amorevole comprensione per sentirsi sicuro e per provare piacere nello studio. Se invece dobbiamo garantire la nostra sicurezza soprattutto con l'essere duri o almeno difendendoci continuamente, allora sprechiamo molte energie, che ci vengono così a mancare in altre occasioni. Per essere felici abbiamo bisogno di dimostrazioni di affetto. Penso che voi vediate abbastanza spesso dei concorrenti nei vostri compagni di classe e che spesso confrontiate chi è il migliore. Se questi atteggiamenti vengono messi alla base dei vostri rapporti con gli altri, allora tutto diventa difficile e vi sentite soli.

Per rimettere le cose al loro posto proveremo a fare adesso questo esercizio. Estraiete a sorte un biglietto con su il nome di un membro del gruppo. Il compagno estratto diventerà, nelle tre settimane successive, il vostro «compagno segreto», cioè dovrete procurargli gioia almeno per cinque volte. Dovrete tener presenti le seguenti regole:

1. Non dovrete farvi riconoscere. Non dite a nessuno il nome di chi avete estratto.
2. Decidete da soli in che modo dare gioia al vostro compagno, magari invitandolo da voi, offrendogli il vostro aiuto, mandandogli un breve messaggio, o mettendogli un regalino sotto il banco. Non spendete però più di mille lire.
3. Cercate di scoprire come il vostro «compagno segreto» reagisce alla vostra amicizia. Datevi anche pensiero di come rallegrarlo.
4. Fra tre settimane approfondiremo insieme i risultati. Allora conosceremo i nomi dei reciproci «compagni segreti» e potremo fare anche una nuova estrazione per ricominciare il gioco.

APPROFONDIMENTO



(Dopo tre settimane).

- Come se la sono cavata i partecipanti che hanno avuto per «compagno segreto» un membro del gruppo che conoscevano bene rispetto a quelli che invece non si conoscevano o avevano rapporti difficili?
- Devo voler bene a qualcuno per fargli provare qualche volta gioia?
- Ho notato le sorprese destinate a me o no?
- Come ho reagito alle cortesie che mi sono state fatte?
- Cosa mi ha fatto più piacere?
- Sono stati abbastanza vari i gesti amichevoli escogitati?
- Ho capito qualche volta chi aveva estratto il mio nome?
- Fino a che punto sono state rispettate le regole?
- Ho imparato qualcosa di nuovo sul mio «compagno segreto»?
- Ho imparato qualcosa di nuovo su di me?
- Mi è facile fare un regalo?
- Mi è facile accettare un regalo?
- Come valuto la situazione del gruppo dal punto di vista dei comportamenti di concorrenza?
- Cosa ho imparato nella mia famiglia sullo scambio di gesti amichevoli?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Per la riuscita di questo esercizio è importante il modo in cui l'animatore percepisce il gruppo, e che i ragazzi possano collegare i concetti espressi qui con il sistema di valori che l'animatore stesso insegna e pratica. È bene far proporre ai partecipanti, in certi gruppi, le diverse possibilità di dare gioia agli altri, per stimolare così la loro fantasia.

Decidete con i ragazzi il numero di volte in cui far ripetere l'esercizio. Una sola prova è sicuramente troppo poco.

(da Goodman)

OBIETTIVI



Con questo gioco i ragazzi hanno occasione di scambiarsi le idee su come vedono la loro posizione nella classe, dove riconoscono i punti deboli e quelli forti del gruppo e come vivono il loro rapporto con l'insegnante.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 45
 minuti

MATERIALI



Fogli da disegno e colori a cera.

ISTRUZIONI



Oggi analizzeremo la posizione che avete assunto all'interno di questa classe, e vi confronterete con ciò che ritenete positivo o mancante in essa, anche per quel che riguarda la figura dell'insegnante.

Disegnerete uno stemma suddiviso in sei parti interne. Dentro ad ogni parte disegnerete poi un'immagine o un simbolo che esprima la vostra idea su un certo punto.

Le figure dovranno rappresentare:

1. Come ti vedi nella classe.
2. Come ti vedono i tuoi compagni di classe.
3. Qual è il lato positivo più grande di questa classe.

4. Qual è il lato negativo più grande.
5. Come ti vede l'insegnante.
6. Come vedi tu l'insegnante.

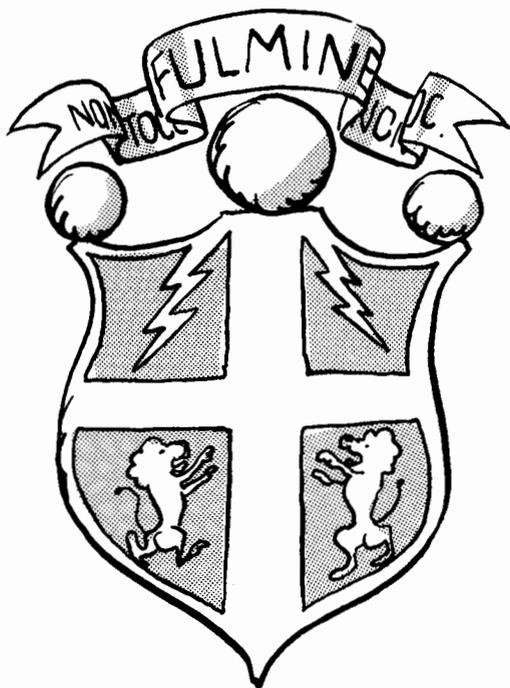
(Si disegni su di un cartellone lo schizzo di uno stemma con le sue parti interne, riportando in ognuna i sei punti elencati sopra).

Non importa che i vostri disegni siano fatti bene. Cercate piuttosto di usare la vostra fantasia e creatività per trovare dei simboli per i sei punti indicati. Le figure saranno sicuramente più convincenti delle sole parole. Decidete da soli la forma da dare al vostro stemma, la sua grandezza, i colori da usare, le figure e i simboli da disegnare o se volete farne una specie di storia illustrata.

Avete 30 minuti di tempo...

Cercatevi ora un compagno con il quale scambiare le vostre opinioni sugli stemmi. Potete discuterne per 10 minuti...

Ora rimettiamoci in cerchio... Appendete i vostri stemmi alle pareti e guardiamoli insieme uno alla volta. Poi discuteremo insieme su cosa ritenete importante...



APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo gioco?
- Quale punto mi è stato più difficile rappresentare?
- Su quale parte del mio stemma vorrei parlare più volentieri?
- Quale parte dello stemma mi è stato problematico rappresentare, tanto che vorrei parlarne con gli altri?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si insista sul fatto che non si sta facendo una gara di disegno, perché molti studenti si trovano impacciati a dover rappresentare qualcosa con dei disegni. Anche l'animatore disegni il suo stemma. In questo modo si incoraggia il gruppo a discutere dei problemi incontrati.

Siccome verrà individuato un certo numero di ambiti problematici, è bene discutere con la classe cosa potreste risolvere in quel momento e se volete dedicare altri incontri ad altri problemi rimasti eventualmente aperti.

(da Read)

OBIETTIVI



Questa strategia diagnostica aiuta l'insegnante/animatore a raccogliere importanti informazioni dai ragazzi sulle loro necessità, speranze, aspettative e obiettivi all'inizio di un'unità di lavoro, di un corso o di un quadrimestre. Verranno stimolate l'autonomia spirituale e la disponibilità all'apprendimento dei ragazzi, perché essi riflettono sui loro obiettivi ed esprimono i loro desideri, indicando anche come vogliono raggiungerli. È bene che l'insegnante intavoli poi un dibattito con la classe per collegare le possibilità sue personali con le norme istituzionali e con i desideri dei ragazzi.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 45
 minuti

MATERIALI



Il questionario «Ecco cosa voglio».

ECCO COSA VOGLIO

Le risposte che darai alle seguenti domande serviranno a orientare la strutturazione del lavoro sulla base delle esigenze dei partecipanti al corso, come anche degli obiettivi prescritti dall'istituzione e degli interessi degli animatori.

Rispondi con precisione:

1. Per quale ragione prendi parte a questo corso?

.....

.....

.....

2. Quale contributo vuoi dare tu stesso?

.....

.....

.....

3. Cosa ti aspetti dagli animatori?

.....

.....

.....

4. Cosa ti aspetti da te stesso?

.....

.....

.....

5. *Cosa ti aspetti dagli altri partecipanti?*

.....

.....

.....

6. *Quali interessi specifici, temi o problematiche dovrebbero essere trattati secondo te durante il corso?*

.....

.....

.....

7. *Cosa non vorresti in modo assoluto?*

.....

.....

.....

8. *Come caratterizzi il tuo modo di studiare (come, dove, quando e con chi studi meglio)?*

.....

.....

.....

9. *Cosa vorresti raggiungere per te frequentando questo corso?*

.....

.....

.....

10. *Commento libero:*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ISTRUZIONI



Con questo esercizio avete la possibilità di strutturare voi stessi insieme a me il corso. Per collaborare bene insieme, è importante che ciascuno si prenda la sua parte di responsabilità.

L'obiettivo principale è che tutti imparino a sufficienza da questo corso. La mia responsabilità consiste soprattutto nel darvi aiuto nell'apprendimento, nel fare in modo che la classe funzioni bene come gruppo e nell'eliminare gli ostacoli che vi impediscono di conquistare autonomia.

Inoltre devo rispettare le prescrizioni che mi dà l'istituzione.

Per voi si tratta invece di capire cosa e come studiare. Inoltre dovete contribuire allo sviluppo di ciascun membro del gruppo e a fargli provare piacere per il lavoro.

Ecco qui il questionario che dovete completare. In seguito discuteremo le conseguenze che si possono trarre dai suoi risultati e vedremo insieme cosa si può cambiare. Anch'io risponderò al questionario dal mio punto di vista. (La domanda 3 sarà per l'animatore/insegnante: «Cosa mi aspetto dagli studenti?» e la domanda 8: «Come classifico il mio modo di insegnare?»). Quanto tempo pensate di impiegare per completare il questionario?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Quali effetti positivi e negativi ha la partecipazione degli studenti alla strutturazione di un corso?
- A quale domanda mi è stato difficile rispondere?
- Quale domanda ritengo importante?
- In che modo si armonizzano tra loro le aspettative dei partecipanti?
- Come si armonizzano le aspettative dei partecipanti con le esigenze dell'istituzione e le possibilità dell'insegnante?
- Quali risultati pratici, quali regole e programmi si devono formulare?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si confrontino le risposte dell'insegnante/animatore con quelle dei ragazzi e si presti allo stesso tempo attenzione anche alle norme prescritte dall'istituzione. Si elabori con il gruppo un contratto di lavoro realistico.

Eventualmente si può invitarli a proporre strutture che li aiutino a prendere in considerazione il loro modo di studiare e i loro interessi (le strutture possono essere regole, criteri di massima, programmazioni del tempo, oggetti di studio, forme di lavoro e così via).

(da Castillo)



OBIETTIVI

Spesso vorremmo cambiare in qualcosa, ma ci sentiamo incapaci di comportarci in modo diverso. Possiamo uscire da questo vicolo cieco solo se ci assumiamo la responsabilità per la nostra incapacità e trasformiamo il «non-potere» in un «non-volere». Il trucco decisivo sta nel fatto che non ci paralizziamo più in un'impotenza finta o reale, bensì ci concentriamo consapevolmente sul fatto che siamo — per così dire — padroni delle nostre azioni, che abbiamo nelle mani la possibilità di deciderci per un sì o un no in ogni nostro comportamento.

Questa scoperta può essere importante per gli adolescenti in vista delle resistenze e difficoltà che possono trovare nell'apprendimento, di fronte a insegnanti e compagni di classe.

Fino a quando continueranno a credere che è un'enigmatica forza interiore a impedire loro di imparare delle nozioni, di intervenire durante le lezioni, di esprimere la loro opinione e così via, essi potranno solo mistificare la loro resistenza, la loro ritirata o aggressione, e trincerarsi dietro il pretesto dell'ignoranza.

Non appena invece imparano a dire di no, sono anche in grado di dire più facilmente di sì nei momenti a loro più adatti.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 50
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.

ISTRUZIONI



Oggi affronteremo un problema molto complesso, e non sono sicuro che siate grandi abbastanza per occuparvene.

(Questa formula di apertura paradossale risveglierà una certa dose di tensione interiore nei riguardi di qualcosa).

Forse non potete cambiare niente in questa situazione. Ho ben presenti tutte le difficoltà che vi stanno davanti e di fronte alle quali siete impotenti. Fate dapprima una lista delle difficoltà con le quali siete alle prese, per esempio: «Devo imparare molte parole latine»; «L'ora di educazione artistica è una cavolata»; «È un tormento dover cominciare le lezioni alle 8 del mattino», ecc.

Avete 10 minuti di tempo...

Ora trasformate queste frasi in espressioni che contengano un «non posso». «Devo imparare molte parole latine» diventa: «Non posso imparare così tante parole latine»; oppure «La lezione di educazione artistica è stupida» diventa: «Non la posso accettare» e così di seguito. Avete altri 10 minuti di tempo...

Ora sostituite in tutte le frasi il «non posso» con «non voglio», e aggiungete il motivo del vostro rifiuto o del vostro timore. La frase «Non posso imparare così tante parole latine» diventa allora: «Non voglio imparare così tante parole latine», e il motivo potrebbe essere questo: «Se mi sforzo e tuttavia non riesco a ricordare, allora devo dubitare delle mie doti personali». La frase «Non posso accettare la lezione di educazione artistica» diventa: «Non la voglio accettare», e il motivo sottostante sarà: «Se l'accettassi, dovrei anche riconoscere che sento il bisogno di essere approvato dall'insegnante, ma non sono sicuro di andargli a genio, perché non sono molto bravo a disegnare». Avete 15 minuti...

Cercatevi ora un compagno con il quale scambiare le vostre opinioni. Potete discutere per 15 minuti...

Adesso rimettiamoci in cerchio per approfondire assieme l'esercizio...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Quale momento è stato più difficile per me?
- Ho imparato qualcosa di nuovo?
- Mi chiedo qualche volta quali timori specifici si nascondono dietro ai miei rifiuti?
- So dire chiaramente di no?

- In che modo dico indirettamente di no?
- Se dico no direttamente e indirettamente, come pago questo mio rifiuto nei diversi ambiti scolastici?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Questo esercizio è relativamente impegnativo.

Si chiarisca che il riconoscimento di rapporti interiori complicati non porta automaticamente alla risoluzione del problema. Il vantaggio sta piuttosto nel fatto che il singolo può così cercare strategie più efficaci e nuove per affrontare il problema.

Ci si assicuri che durante l'approfondimento in gruppo si delinei chiaramente la tattica giusta, usando magari più esempi.

(Vopel)

OBIETTIVI



Questo simpatico esercizio aiuta a capire come si è visti dagli altri. Contemporaneamente si scopre come si considerano un certo numero di altre persone e cosa si ritiene rappresenti le loro caratteristiche specifiche. Attraverso l'esercizio si ottengono molti dati che chiariscono la situazione del gruppo e che aiutano la classe ad acquistare maggior coesione.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 80
 minuti

MATERIALI



2 grandi fogli di carta da pacchi e pennarelli.

ISTRUZIONI



Questo esercizio vi permetterà di esprimere come vedete un certo numero di altre persone. Inoltre capirete come vi vedono gli altri.

È necessario che vi dividiate in due gruppi. Uno si metterà vicino alla finestra e l'altro vicino alla porta...

Guardate i membri del vostro gruppo... Siete contenti o volete cambiare qualcosa?...

Ora ogni gruppo disegnerà un ritratto dell'altro. Ogni membro dovrà essere rappresentato, ma in forma simbolica. Cercate il segno adatto a caratterizzare ciascun membro dell'altro gruppo. Per esempio, per uno che porta sempre contributi piuttosto rilevanti, potete disegnare una trivella; oppure

potete rappresentare con un'aquila quello che ama molto la libertà. Dovete dunque decidere quali sono le caratteristiche importanti di ciascuno e poi chiedervi come volete rappresentarlo.

Sarà un lavoro di gruppo, dovrete mettervi d'accordo e poi riportare le vostre idee sulla carta. Decidete anche come volete ordinare i singoli simboli. Anche così potrete esprimere qualcosa.

Non scrivete niente sul ritratto, in modo che l'altro gruppo possa poi indovinare chi è rappresentato nei diversi simboli.

Avete un'ora di tempo...

(Ci si assicuri che i gruppi lavorino ben distanziati).

Ora rimettiamoci in cerchio... Uno dei gruppi metta il ritratto per terra e i membri rappresentati si siedano attorno. Chi sospetta il simbolo che lo rappresenta può dirlo e aggiungere anche la motivazione del suo sospetto. Gli autori del ritratto non devono dire se i membri dell'altro gruppo hanno indovinato. Avete dieci minuti per scoprire cosa vi rappresenta...

Ora gli autori del ritratto spiegheranno chi è rappresentato nei vari simboli e come il gruppo lo ha deciso... (10 minuti).

(Si ripeta per il secondo gruppo e si cominci poi l'approfondimento finale).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Mi sono riconosciuto con facilità?
- Come mi ha visto il gruppo?
- Quale qualità ha sottolineato?
- Come ho reagito alla rappresentazione? Sono d'accordo? Sono deluso?
- Come abbiamo lavorato nel mio gruppo?
- È stato un compito difficile o facile per noi?
- Come ci siamo accordati?
- Come ci siamo divisi i compiti?
- Ho imparato qualcosa di nuovo su di me?
- Ho imparato qualcosa su qualcuno?
- Cosa desidero aggiungere ancora?



OSSERVAZIONI



Si sottolinei che non si tratta di fare un'opera d'arte, e che il fine non è la bellezza della rappresentazione, quanto piuttosto l'uso della fantasia e lo sviluppo delle idee.

(da Hawley)

OBIETTIVI



Questo esercizio aiuta gli insegnanti a richiedere di tanto in tanto, oltre ad un effetto retroattivo informale (che avviene quando ad esempio gli studenti annuiscono o scuotono la testa, sorridono, si mostrano stupiti o fanno brevi osservazioni), anche un feedback formale, per capire come gli studenti se la cavano con i contenuti e le procedure delle lezioni.

Affinché i membri del gruppo cooperino seriamente con l'insegnante, è necessario ascoltare, all'inizio della lezione successiva, le osservazioni degli studenti e discutere con loro sulle possibili conseguenze.

Si utilizzi questa strategia negli ultimi cinque minuti della lezione.



PARTECIPANTI

 DAI
12
 ANNI

TEMPO


 Circa
 5
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.

ISTRUZIONI



Riflettiamo in questi ultimi cinque minuti della lezione a vedere come è andata.

Componete un telegramma con il quale comunicherete cosa ne pensate usando non più di 11 parole. Mi interessa cosa pensate dell'argomento trattato, come giudicate il modo di lavorare, cosa ne dite dei tempi di lavoro, se ci sono cose che non avete capito, ecc.

Studierò con attenzione i vostri telegrammi e nella prossima ora di lezione parleremo insieme di cosa fare. Potete firmare i vostri telegrammi oppure lasciarli anonimi, come preferite.
Cominciate pure. Avete 3 minuti di tempo...

OSSERVAZIONI



Questa strategia ha effetto se viene usata periodicamente e se il giorno seguente si affronta un approfondimento per migliorare veramente il lavoro comune.

(da Ehrlich)

OBIETTIVI



Questo esercizio fa capire agli studenti chi, ai loro occhi, è responsabile del fatto che stanno a scuola per imparare e del come imparano. Possono esprimere chiaramente a chi attribuiscono tale responsabilità, in che cosa vedono invece la loro e quella di altri partecipanti, soprattutto quella dell'insegnante, dei compagni e dei genitori.

L'esercizio aiuta gli adolescenti ad assumersi sempre più responsabilità negli importanti compiti che incontrano durante la loro crescita, e a sviluppare gli atteggiamenti interiori corrispondenti.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 30
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.

ISTRUZIONI



Oggi cercherete di capire chi ritenete responsabile del fatto che voi siete qui a scuola a imparare e del come imparate.

Rappresenterete la vostra idea disegnando un cerchio. Il cerchio sta per la responsabilità totale del vostro stare in classe per imparare. Poi vi chiederete: «Quanta di questa responsabilità è mia? E quanta è invece dell'insegnante?».

Chiedetevi se anche altre persone sono responsabili, per esempio i genitori,

i compagni di classe o altri. Allora dividerete il cerchio in sezioni, come quando tagliate una torta, indicando così quanta responsabilità spetta a ciascuno.

(Si disegni un modello alla lavagna e se ne chiarisca il concetto).

Avete 5 minuti di tempo per disegnare...

Adesso scrivete per ciascuna delle persone che ritenete responsabili l'ambito particolare nel quale sono coinvolti.

Potreste ad esempio scrivere: «I miei genitori sono responsabili del fatto che io abbia un posto a casa dove studiare indisturbato». Oppure: «L'insegnante è responsabile del fatto che io veda il mondo non solo con gli occhi dei miei genitori». O ancora: «I miei compagni di classe sono responsabili del fatto che io mi senta bene tra loro». Avete 10 minuti di tempo per questa parte dell'esercizio...

Ora dividetevi in gruppetti di quattro persone. Confrontate le vostre idee rilevando somiglianze e differenze. Avete un quarto d'ora di tempo per discuterne tra di voi...

Ora rimettiamoci in cerchio e ogni gruppetto ci informerà del suo lavoro...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Sono tra quelli che sottolineano la sola responsabilità dell'insegnante?
- Per cosa mi costa di più assumermi responsabilità?
- Ho addossato ad altri responsabilità che avrei solo io?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



È importante chiarire con gli studenti in modo realistico chi è responsabile e per che cosa. Inoltre sarebbe bene controllare nei momenti adatti con la classe quanto veramente ciascuno adempie alle proprie responsabilità.

(da Hawley/Hawley)

OBIETTIVI



Questo esercizio dovrebbe approfondire il rapporto tra insegnanti e studenti. Gli adolescenti possono esprimere gli obiettivi verso i quali l'insegnante dovrebbe orientare le sue lezioni. L'insegnante può chiarire gli obiettivi che corrispondono alle sue esigenze personali e al suo concetto di insegnante.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 40
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Obiettivi dell'apprendimento».

OBIETTIVI DELL'APPRENDIMENTO

La lista che segue elenca una serie di obiettivi in base ai quali un insegnante orienta le sue lezioni.

1. Risvegliare interesse o partecipazione per la materia.
2. Aiutare gli studenti a pensare in modo analitico e a saper svolgere compiti complessi.
3. Aiutare gli studenti a risolvere i loro problemi personali.
4. Assicurarsi che gli studenti acquistino capacità specifiche.
5. Fare in modo che gli studenti elaborino un'immagine positiva di se stessi.

6. *Occuparsi degli studenti individualmente.*
7. *Stimolare la creatività degli studenti.*
8. *Provvedere a che in classe regnino tranquillità e ordine.*
9. *Identificare le difficoltà di apprendimento dei singoli studenti e offrire loro aiuto.*
10. *Dare spazio all'iniziativa e alla responsabilità degli studenti.*
11. *Risvegliare le doti estetiche degli studenti.*
12. *Aiutare gli studenti a sviluppare le loro proprie rappresentazioni di valore.*
13. *Fare lezione in modo che gli studenti stimino l'insegnante come buon esperto.*
14. *Fare in modo che gli studenti amino l'insegnante.*
15. *Farsi rispettare come autorità dagli studenti.*

Potete aggiungere altri tre obiettivi che vi sembrano importanti:

16.

17.

18.

Ora scegliete i cinque obiettivi che ritenete più importanti numerandoli, secondo l'ordine di importanza, dall'1 al 5.

Ora mettetevi nei panni dell'insegnante e scegliete i cinque obiettivi che credete essere particolarmente importanti per lui. Metteteli poi in ordine di importanza.

ISTRUZIONI



Oggi cercheremo di capire quali obiettivi dovrei pormi durante le mie lezioni secondo la vostra opinione e quali mi stanno particolarmente a cuore. Se infatti sappiamo di più l'uno dell'altro, potremo lavorare meglio insieme, in modo anche da soddisfare i desideri reciproci. Completerete il modulo indicato nei prossimi 20 minuti...

(L'insegnante impieghi questo tempo per elencare i suoi propri obiettivi e per metterli poi in ordine di importanza. Inoltre si potrebbero indicare i cinque obiettivi che secondo lui sono preferiti dagli studenti).

Ora rimettiamoci in cerchio... Prima cercheremo di capire quali obiettivi ritenete più importanti e poi li confronteremo con quelli indicati da me. A turno direte anzitutto l'obiettivo che avete messo al primo posto tra le vostre preferenze...

Adesso comunicate agli altri i cinque obiettivi che avete scelto, e insieme segneremo quante volte ciascun obiettivo è stato scelto da voi.

(Si faccia preparare una lista).

Adesso vorrei farvi sapere quali obiettivi ho scelto io...

Chi di voi aveva intuito cosa avrei scelto?

(Successivamente si discuta con gli studenti il modo di accordare i reciproci desideri).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Quali cinque obiettivi sono stati sottolineati in modo particolare dalla classe?
- Come si possono accordare gli obiettivi della classe con quelli dell'insegnante?
- Quanto esattamente mi sono potuto immedesimare negli obiettivi dell'insegnante e dei compagni?
- Cosa possono fare praticamente insegnante e studenti per assicurare che i propri obiettivi vengano rispettati?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Quanto più gli studenti sono grandi, tanto più saranno in grado di condurre trattative sui diversi obiettivi desiderati. Sarà allora valido il seguente principio: se una parte vuole impegnarsi per un certo obiettivo che le riesce più difficile perseguire, potrà aspettarsi che anche l'altra parte proponga qualcosa che è parimenti difficile.

(Vopel)

OBIETTIVI



Questo esercizio permette all'insegnante e agli studenti stessi di capire in pochi minuti quanto ognuno si sente sicuro in classe. Successivamente si può chiarire assieme cosa promuove la sensazione di sicurezza e cosa invece risveglia il senso di insicurezza.



PARTECIPANTI

 DAI
14
 ANNI

TEMPO


 Circa
 5
 minuti

ISTRUZIONI



Oggi scopriremo insieme come vivete attualmente il clima di classe.

Chiedetevi allora: «Quanto sicuro mi sento in questo gruppo?».

Vi sentite ad esempio sicuri al punto tale da poter dire cosa vi piace e cosa no del comportamento dei compagni o dell'insegnante, o da poter sostenere la vostra opinione anche se non viene condivisa da altri? Vi sentite sicuri al punto da dire quando non capite qualcosa, da poter fare errori, o da dire di no quando non volete fare qualcosa?

Chiudete gli occhi per potervi concentrare meglio e verificate dentro di voi il vostro grado di sicurezza. Immaginatevi una scala da 1 a 10 e trovate a quale punto di essa corrisponde il vostro attuale senso di sicurezza. La sicurezza completa sarà espressa dal 10, mentre l'1 corrisponderà all'insicurezza più totale.

Quando lo avrete stabilito, continuate a tenere gli occhi chiusi e indicate con le dita della mano alzata la posizione in cui vi siete messi. Vi dirò io quando tutti avranno alzato la mano; solo allora potrete aprire gli occhi... Ora aprite gli occhi e guardate quanto vi sentite sicuri...

Ognuno racconterà adesso, in breve, cosa lo ha spinto a collocarsi su quel certo punto della scala che misura la sicurezza...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Quanto corrisponde il numero da me scelto sulla scala al mio senso di sicurezza usuale nella classe?
- Cosa mi servirebbe per essere eventualmente più sicuro di me stesso?
- Quale delle valutazioni dei miei compagni mi ha sorpreso?
- Come posso contribuire a che gli altri si sentano più sicuri?
- Quale rapporto c'è secondo me tra la sicurezza personale e lo studio?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si può provare questo esercizio anche con altre domande relative ad altri fattori importanti per il clima di classe, come ad esempio: Quanto mi sento accettato? Quanto è stimata nel gruppo la creatività? Quanto viene riconosciuta l'iniziativa? Quale influsso posso avere nella classe?

**LAVORO
E TEMPO LIBERO**

(Vopel)

OBIETTIVI



Attraverso questo esercizio i ragazzi capiranno quali specifiche attività li affascinano per il loro futuro, quale potenziale tecnico e personale hanno acquisito al riguardo, cosa vogliono investire in futuro in tale attività, e cosa si aspettano dal nuovo capo, o quali attese hanno relativamente al loro nuovo compito.

Possono pertanto vedere chiaramente quale stato hanno raggiunto nella loro maturazione personale e riguardo al lavoro, e come si vogliono realizzare professionalmente.

In base a questo si preparano a fare una domanda d'impiego e a un colloquio preliminare minuzioso in cui tengono conto dei seguenti tre punti: Cosa so fare? Cosa voglio ottenere? Cosa voglio dare?



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 60
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.

ISTRUZIONI



Oggi faremo un resoconto della maturazione raggiunta circa la preparazione e l'attitudine al lavoro, e contemporaneamente daremo anche uno sguardo al futuro.

Immaginate di prepararvi a chiedere un nuovo impiego e di dover scrivere una lettera al vostro futuro capo. Dovrete tener presenti i seguenti punti:

1. Descrizione dell'attività cui aspirate.
2. Panoramica delle capacità personali e tecniche essenziali che avete acquisito per poter assumere quel lavoro.
3. Elenco dettagliato delle vostre aspettative relativamente al capo e delle vostre speranze per quel che riguarda l'attività.
4. Spiegazione di ciò che siete disposti a impegnare, per cosa volete impegnarvi e cosa volete dare.

(Si scrivano i quattro punti su di un cartellone).

Avete mezz'ora di tempo per comporre la vostra lettera...

Adesso trovate il compagno con il quale volete scambiare le vostre opinioni...

Leggetevi le vostre lettere a vicenda e discutete su cosa vi è piaciuto, cosa vi sembra mancare e cosa invece criticate nella lettera di presentazione del vostro partner. Avete 20 minuti di tempo per discutere...

Ora rimettiamoci in cerchio... Chi ha voglia di leggerci la sua lettera al capo?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Quale parte dell'esercizio ho trovato difficile? E quale facile?
- In che cosa si differenzia la mia attuale attività da quella sognata?
- Ho formulato al punto 3 delle aspettative riguardanti la mia ulteriore carriera professionale?
- Ho accennato o espresso chiaramente nella mia lettera anche punti deboli o mancanze nella mia preparazione?
- Sono disposto a imparare per tutta la vita?
- Mi è stato facile descrivere particolari punti forti?
- Quanto sono chiari i segnali che ricevo attualmente dai colleghi o dal capo sui miei punti deboli e forti nel lavoro?
- Come si è svolto il mio primo colloquio preliminare?
- Quando sosterrò in linea di massima il mio prossimo colloquio per un altro impiego?
- Quale lettera mi è piaciuta in modo particolare?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si può successivamente stimolare ad alcuni giochi in cui un ragazzo impersona il futuro capo e un altro l'aspirante al posto di lavoro.

L'unica premessa necessaria al gioco è che il «capo» conosca il settore in cui opera l'azienda, il tipo di fabbrica e l'impiego desiderato.

(Vopel)

OBIETTIVI



Con questo esercizio i ragazzi possono discutere di aspetti dell'ambiente lavorativo che per loro sono decisivi. La struttura del gioco offre — dal punto di vista dei contenuti — molta libertà e la forma simbolica sollecita anche le possibilità intuitivamente creative dei ragazzi.

L'esercizio si presta come spunto per trattare successivamente in modo dettagliato problemi personali e compiti della vita lavorativa.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 70
 minuti

MATERIALI



Un cartellone per ogni partecipante e pennarelli.

ISTRUZIONI



Oggi voglio invitarvi ad osservare da una certa distanza il mondo del lavoro nel quale vi muovete, e a rappresentare una specie di carta geografica del paesaggio del lavoro.

Prendete un cartellone per ciascuno e anche diversi pennarelli.

Le carte geografiche hanno compiti diversi.

Ci mostrano come arrivare ad un certo punto, quali ostacoli si trovano tra le località A e B, ci indicano le parti fertili e quelle non fertili della zona, quello che vale la pena di vedere e i percorsi invece più noiosi. Soprattutto una carta geografica ci dà uno sguardo d'insieme che non abbiamo quando ci troviamo all'interno di una certa zona.

Dovete quindi rappresentare allo stesso modo cosa ritenete particolarmente importante nel vostro ambiente di lavoro come se lo vedeste dall'alto. Scegliete da soli la scala e il punto di vista da cui disegnerete. Decidete anche se volete rappresentare tutta l'organizzazione oppure solo il settore in cui operate voi. Disegnate coste e confini, date il nome a monti e valli, mari e fiumi, deserti e giungle, città e paesi. Per esempio potete disegnare una montagna a cinque punte e scrivere vicino: «Questo è il mio direttore». Oppure potete disegnare un'isola e scrivere: «Questo è il reparto di formazione per gli apprendisti». O ancora: «Questo ponte collega il nostro reparto con la centrale».

Potete inserire addirittura animali, piante o uomini, e potete indicare come si configurano clima e condizioni atmosferiche nelle singole zone e quali importanti fenomeni naturali sono già accaduti o stanno per avvicinarsi. Ad ogni modo rappresentate la vostra posizione sulla carta geografica e l'aspetto delle immediate vicinanze. Avete 30 minuti di tempo...

Ora sedetevi davanti al vostro disegno e guardatelo. Che impressione vi fa l'ambiente rappresentato? Come definireste con una parola o una frase il tema principale del disegno?... (3 minuti).

Adesso chiedetevi cosa vi fa più piacere di quello che vedete... (2 minuti). Cosa invece vi mette a disagio?... (2 minuti).

Infine pensate a cosa vorreste cambiare nel disegno se fosse possibile... (3 minuti).

Ora mettetevi in due o tre per scambiarsi le vostre opinioni... Avete 30 minuti di tempo per discutere. Fate in modo che ognuno abbia lo stesso tempo per parlare di sé e della sua «cartina geografica». Scopo di questo scambio di idee è di farvi imparare a parlare e a capirvi reciprocamente, e di farvi capire il modo del tutto personale con cui ciascuno vede il suo ambiente di lavoro. Spiegate i punti importanti della vostra «cartina», cosa significano per voi e quali pensieri e sensazioni smuovono in voi stessi... (30 minuti).

Adesso rimettiamoci in cerchio... Per incominciare, c'è qualcuno disposto a raccontare cosa gli passa ora per la testa e in che stato d'animo si trova?...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Cosa ho trovato difficile e cosa facile?
- Come ho preso visione sinora dell'ambiente in cui lavoro?
- Cosa posso fare ancora per trovarmi meglio nel mio ambiente di lavoro?
- Quali premesse sono importanti per farmi sentire ancora meglio?

- Da dove ottengo importanti informazioni?
- Chi mi fornisce informazioni dei retroscena, ad esempio quello politico?
- Che titolo darei al mio disegno?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si può arricchire la struttura del gioco disegnando assieme a tutto il gruppo una «carta geografica» che mostri come funzionava l'organizzazione dieci, venti o trenta anni fa, oppure come sarà fra dieci, venti o trenta anni. In questo modo si approfondisce la coscienza storica dell'adolescente e gli si farà imparare che anche le organizzazioni hanno una loro vita con un'infanzia, una giovinezza, una maturità e una vecchiaia. Così potrà capire meglio l'organizzazione, identificarsi con essa e sviluppare anche una certa distanza interiore fruttuosa che lo incoraggia ad un atteggiamento più attivo.

(Vopel)



OBIETTIVI

Scopo di questo esercizio è far prendere confidenza ai giovani con un ampio spettro di atteggiamenti psicologici verso il lavoro, e stimolarli a chiedersi: «Quali sono gli obiettivi più o meno segreti che perseguo nel mio lavoro?».

Se i giovani prendono coscienza dei loro propri motivi, possono riflettere meglio sulle conseguenze che possono trarne e sulle possibilità o sui pericoli con i quali devono fare i conti.

Soprattutto è valido anche qui il principio secondo cui lo sviluppo spirituale si compie in modo più scorrevole se i processi interiori importanti sono resi consapevoli. In vista della situazione di vita dei giovani, non si sottolineerà mai abbastanza che devono prendere confidenza con il concetto di un apprendimento che dura tutta la vita.

Solo così possono evitare di fissarsi troppo presto nel lavoro in modo tale da non riuscire più poi a venir fuori da quel vicolo cieco in cui si sono incamminati.



PARTECIPANTI

 DAI
18
 ANNI

TEMPO


 Circa
 60
 minuti

MATERIALI



Il questionario «Per cosa lavoro?».

PER COSA LAVORO?

Qui di seguito sono elencati alcuni obiettivi che possiamo perseguire nel nostro lavoro. Leggete con calma la lista e cercate di capire il senso dei singoli enunciati.

In lavoro...

- () — per ottenere il rispetto altrui.
Voglio che siano riconosciuti i risultati che ottengo nel lavoro e la mia abilità.
- () — per suscitare ammirazione.
Voglio che gli altri siano contenti di quello che faccio, si stupiscano di me e mi trovino eccezionale.
- () — per poter essere orgoglioso di me stesso.
Voglio poter dire: «Questo è il mio lavoro. Questo l'ho fatto io».
- () — per poter esprimere rabbia e aggressività.
Quando finisco un lavoro voglio poter dire: «Ho finito. Ho superato questa difficoltà».
- () — per punirmi
Intimamente mi dico: «Se lavoro sodo e tribolo tanto, allora non devo sentirmi in colpa per niente».
- () — per godermi il cameratismo con i colleghi.
Così esco di casa e mi ritrovo tra amici.
- () — per proteggermi dall'inarrestabile passare del tempo e dal passato.
Si parlerà a lungo di quello che ho fatto. Ho lasciato delle tracce.
- () — per raggiungere un certo standard di vita.
Con questo stipendio posso permettermi certe cose che ritengo importanti.
- () — per sopravvivere.
Voglio assicurarmi col mio lavoro di che vivere e stare bene.
- () — per ottenere una vittoria.
Con il mio risultato voglio essere insuperabile e spazzare via i miei rivali.
- () — per inserirmi in una struttura solida e in un ordine prestabilito.
Mi sentirei insicuro e indifeso senza la solida cornice di fini prestabiliti e di tappe già tracciate.

- () — per soddisfare la mia curiosità e la mia voglia di cambiamenti.
Mi interessa mettere in moto nuove idee e progetti. Possono poi essere portati a termine da altri.
- () — per guadagnare fama.
Sono io quello che progetta ed esegue. La mia forza è saper portare a termine una cosa in modo costruttivo, anche se è stata iniziata da altri.
- () — per concentrarmi.
Se lavoro intensamente e sforzo la mia mente, posso ripararmi da sensazioni spiacevoli e che mi disturbano, soprattutto dai dispiaceri e dalla sofferenza.
- () — per sentirmi protetto.
Ho piacere se autorità riconosciute mi dicono cosa fare. Mi prendo malvolentieri la responsabilità completa per un lavoro fatto da me.
- () — per avere il potere.
Voglio dire io agli altri cosa devono fare e controllare che lo facciano.

Metti una crocetta sugli obiettivi che ti interessano...

Ora metti i punti segnati in ordine di preferenza, assegnando all'obiettivo che maggiormente influenza il tuo comportamento il numero 1, al successivo il 2 e così di seguito...

Ora cerca di ricordare una situazione particolare in cui i cinque obiettivi che ritieni più importanti hanno determinato il tuo comportamento.

Descrivila schematicamente.

1.
2.
3.
4.
5.

Ora rileggi la lista. Cerca di rispondere alle seguenti domande.

Quale degli obiettivi che hai segnato vorresti mantenere, rafforzare, indebolire o abbandonare?

Ci sono nella lista obiettivi che vorresti fare tuoi?

ISTRUZIONI



Oggi rifletterete sui motivi per i quali lavorate e sugli obiettivi profondi che intendete raggiungere.

Spesso si vuol ottenere nel lavoro qualcosa che non è connesso col lavoro stesso. Se si riesce a chiarirsi cosa ci interessa, si può controllare se si è al punto giusto per poter ottenere nel modo più completo possibile la propria meta. Chi per esempio vuole acquistare potere nel lavoro e diventare un manager influente, deve fare in modo di lavorare in un settore dell'organizzazione che sia particolarmente influente e riconosciuto.

Inoltre il fatto che si conoscano i propri impulsi interiori, aiuta ad affrontare meglio determinate unilateralità e certi pericoli che si possono incontrare. Se si sa ad esempio che si vuole suscitare ammirazione con il proprio lavoro, allora se ne può facilmente dedurre che si dipende moltissimo dalla reazione degli altri. E forse si può ottenere la simpatia a cui teniamo più dagli amici che dai colleghi di lavoro.

Ecco un questionario da completare in 30 minuti...

Ora formate dei gruppetti di quattro persone e discutete assieme le vostre risposte, le vostre preferenze e le riflessioni che avete fatto. Avete altri 30 minuti di tempo...

Per incominciare l'approfondimento finale, ciascuno di noi dirà agli altri il suo principale atteggiamento attuale nei confronti del lavoro...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Ci sono punti del questionario che non ho capito?
- Ho imparato qualcosa di nuovo?
- Come è stato lo scambio di opinioni nei gruppetti?
- Quali tre punti avrebbero segnato mio padre, mia madre e il mio capo?
- Sono soddisfatto degli obiettivi che ho scoperto ora?
- A cosa presterò attenzione in futuro?
- Voglio fare qualcosa di diverso?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si esaminino accuratamente se il gruppo può affrontare questo esercizio piuttosto esigente.



(da Bolles)

OBIETTIVI



Il fatto che ci sentiamo bene nel posto in cui lavoriamo dipende essenzialmente dal modo in cui vediamo i nostri colleghi e i capi, e da come reagiamo ai loro comportamenti e interventi. Per lo più ci sentiamo bene se le persone che lavorano con noi stimano le nostre stesse cose e se esse completano le nostre componenti psico-spirituali.

L'esercizio dovrebbe aiutare i ragazzi a identificare quei tratti di personalità altrui che li fanno sentire come bloccati nel lavoro. Dovrebbero essere stimolati a riflettere su come cavarsela con i colleghi più «difficili».

Possono così compiere in prospettive future il passo dal negativo al positivo e concentrarsi sulle caratteristiche che devono avere i colleghi, la cui presenza li stimola.

In questo modo dovrebbero venir incoraggiati a non lamentarsi dei colleghi «spiacevoli», bensì a cercarsi un posto di lavoro con l'atmosfera giusta.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 75
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Il clima lavorativo».

IL CLIMA LAVORATIVO

Qui di seguito sono elencati tipi di comportamento che molti trovano sgradevoli, e quelli contrari, che vengono invece generalmente valutati positivamente.

Leggete dapprima la lista e fate attenzione a quando nella colonna a destra non compare tanto il comportamento formalmente contrario, quanto piuttosto un'alternativa del contenuto che ha lo stesso senso.

Nei colleghi e nei capi

non mi piace...

che facciano intrighi
che siano noiosi
che siano del fannulloni
che siano sempre troppo seri
che siano ottusi come muli
che siano incompetenti
che siano infidi
che siano rigidi
che stimolino alla concorrenza
che abbiano paura di intraprendere qualcosa da soli
che siano limitati da una qualche pressione
che siano insensibili, goffi e rozzi
che siano troppo critici
che siano facilmente manipolabili

che non facciano niente
che lavorino come bestie
che si sentano superiori
che mi deridano
che siano fanfaroni
che parlino continuamente di sé
che siano fanatici
che lavorino lamente
che siano pessimisti
che siano superficiali
che siano autoritari e si mostrino forti solo davanti ai più deboli

mi piace...

che siano spontanei e onesti
che siano stimolanti
che siano gente che si dà da fare
che siano talvolta allegri
che accettino punti di vista diversi
che siano competenti
che siano affidabili
che siano flessibili
che siano di aiuto cooperando
che siano abbastanza coraggiosi da procedere da soli
che affrontino rischi calcolabili

che stimino i sentimenti e la fantasia
che confermino gli altri
che sappiano quello che vogliono e che riflettano su se stessi
che siano attivi
che si prendano il tempo di riflettere
che siano solidali
che ridano con me
che sappiano tenere qualcosa per sé
che sappiano ascoltare gli altri
che siano ragionevoli
che lavorino con il ritmo giusto
che siano realisti
che siano seri
che discutano anche con i più forti di loro

*che non si preoccupino per la loro salute
che vogliano sempre saper tutto*

*che siano indecisi
che pieghino la bandiera secondo
dove tira il vento*

*che siano ottusi
che non abbiano disciplina
che siano astiosi
che siano taciturni e chiusi
che si lamentino e si compatiscano
che cerchino di imbrogliare*

*che costringano a prendere decisioni
e limitino*

*che siano arbitrari
che siano sentimentali
che siano arroganti
che siano devoti e zelanti
che siano sempre arrabbiati
che siano diffidenti
che siano scontroso
che facciano trabocchetti
che siano disordinati
che facciano tanti giri di parole
che siano perfezionisti e non ammettano
errori né in sé né negli
altri*

*che rispettino le esigenze del loro corpo
che siano curiosi e assetati di conoscere*

*che siano entusiasti di decidere
che rimangano della loro opinione*

*che siano aperti
che abbiano pieno controllo di sé
che siano pieni di riguardo
che siano aperti e chiari
che siano affidabili
che considerino gli altri come persone*

*che concedano agli altri lo spazio
e il ritmo di cui necessitano per realizzarsi*

*che siano corretti
che si sappiano immedesimare
che siano modesti
che siano sicuri di sé
che siano equilibrati
che abbiano fiducia
che siano sereni
che siano pronti ad aiutare
che siano ordinati ma non pedanti
che arrivino subito al punto
che concedano a sé e agli altri il diritto
di sbagliare e che imparino dagli errori commessi*

Completate la lista con le qualità che vi sembrano mancare...
Scegliete ora dalla colonna a sinistra i dieci punti che secondo voi peggiorano di più l'atmosfera di lavoro, se colleghi e direttori si comportano in quei modi.

Scrivete ora questi dieci punti:

Nei colleghi e nei capi

mi dà soprattutto fastidio...

mi fa piacere soprattutto...

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Spesso ci danno fastidio comportamenti di altre persone che però noi stessi abbiamo e di cui non siamo contenti. Sai riconoscere tra i dieci punti da te ricopiati a sinistra alcuni comportamenti che ti danno fastidio anche in te stesso? Quali sono?

.....

.....

.....

.....

Quali dei dieci tipi di comportamento positivi indicati nella colonna di destra ti descrivono meglio?

ISTRUZIONI



Oggi cercheremo di capire come comportarsi con i colleghi e i capi più «difficili». Dapprima riflettete sui comportamenti e sulle qualità che trovate particolarmente sgradite negli altri.

Il modulo indicato dovete completarlo nella prossima mezz'ora...

Ora mettetevi in gruppetti di quattro persone e confrontate i dieci punti che ciascuno di voi ha scelto. Discutete le seguenti domande:

1. Come posso io cambiare, e cosa posso fare nei confronti dei comportamenti «difficili» degli altri?
2. Cosa posso fare affinché gli altri abbandonino in parte i loro modi di comportarsi?
3. Come posso trovare un posto di lavoro nel quale si trovino colleghi e capi corrispondenti alla mia lista di punti positivi?

(Si scrivono queste domande su un cartellone).

Avete 45 minuti di tempo per discuterne...

(Si facciano poi raccontare ai vari gruppi le loro risposte alle tre domande).

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Ho imparato qualcosa di nuovo su di me?
- Sono in grado di essere tollerante nei confronti dei difetti altrui?
- Tendo a usare i difetti altrui come scuse per delle mie difficoltà?
- Il clima attuale del posto in cui lavoro è favorevole al mio sviluppo?
- Tendo a sopportare passivamente un ambiente sfavorevole?
- Cosa posso fare per distruggere i difetti di cui sono consapevole?
- Cosa posso fare per sviluppare ulteriormente i miei atteggiamenti positivi?
- Cosa ne penso del modo in cui i miei colleghi di lavoro potrebbero sviluppare le loro caratteristiche positive?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Se i ragazzi si sentono molto avviliti per le caratteristiche spiacevoli che riconoscono in sé e nei colleghi, può essere di aiuto la seguente strategia: si faccia preparare ai gruppetti un breve sketch in cui ogni partecipante esprimerà, esagerandola, una delle qualità percepite come particolarmente sgradite.

Il senso dell'identificazione con le qualità sgradite degli altri si può descriverlo come segue: si acquista un punto di vista distruttivo nei confronti della caratteristica che ci disturba; si può eventualmente scoprire che si possiede proprio tale qualità; si può trovare il lato positivo di quella negatività (per esempio nella svogliatezza si può scoprire il bisogno di riposarsi) e in questo modo si reagirà in maniera più tollerante.

(Vopel)

OBIETTIVI



Un modello di personalità semplice e insieme utilizzabile parte dalla considerazione del fatto che noi siamo costituiti da tre sistemi diversamente funzionanti, e cioè testa, cuore e corpo. Questi tre sistemi sono più o meno collegati fra loro nella nostra coscienza e lavorano più o meno insieme, o uno contro l'altro. Molte situazioni nella nostra vita esigono che, di volta in volta, predomini in noi uno dei tre sistemi. Quando lavoriamo predomina la testa, quando amiamo, il cuore; e così via.

L'equilibrio tra i singoli sistemi, nel senso che ognuno predomini abbastanza spesso, è un obiettivo difficile per ciascuno di noi.

Con questo esercizio i ragazzi prendono coscienza del significato di ognuno dei tre sistemi nel loro lavoro di ogni giorno, e di come viene vissuta e giudicata la loro attività a partire dalla prospettiva di ciascun sistema.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 60
 minuti

MATERIALI



Per ogni partecipante un grande foglio di carta da pacchi e pennarelli.

ISTRUZIONI



Oggi rifletterete in modo inconsueto sul vostro lavoro.

Generalmente, quando affrontiamo un problema, usiamo la testa. Oggi vorrei però che implicaste anche il vostro cuore, come sede simbolica dei sentimenti, e il corpo, come fondamento della vitalità.

Prendetevi ciascuno un foglio e i pennarelli, e distribuitevi nella stanza... Ora disegnatemi a grandezza naturale sul foglio visti da davanti, usando vari colori. Rappresentate tutti gli elementi importanti del corpo e le caratteristiche particolari di ciascuno. Non importa se il disegno non è bello. Importante è che riusciate a creare quasi un sosia di voi stessi. Avete 15 minuti di tempo...

Adesso disegnatemi sulla vostra immagine un cuore grande e scrivete il vostro nome in un punto adatto del foglio, la data di oggi e il tema del disegno: «Cosa dicono la testa, il cuore e il corpo sul mio lavoro».

Prendete un pennarello sottile e sedetevi davanti al vostro disegno. Incominciate da una delle tre parti della persona di cui abbiamo parlato prima, e identificatevi con essa. Se scegliete ad esempio il cuore, allora ditevi: «Io sono il cuore di Maria. Ora voglio rivelare cosa sente Maria quando lavora. Quando Maria va al lavoro al mattino, sono inquieto e agitato. Ho paura di un nuovo scontro con il capo. Vorrei che qualche volta il capo ripensasse ai tempi in cui anche lui è stato un principiante. Spesso mi sento solo e talvolta Maria non nota neppure che io esisto ancora...». Scrivete poi i commenti del cuore sul disegno.

Identificatevi con tutte e tre le parti, con il cuore, la testa e il corpo, e prendete nota di quello che ciascuna di esse dice del vostro lavoro. Immaginate che ogni parte abbia una propria coscienza, una sua voce, dei suoi pensieri e delle sensazioni. Avete mezz'ora di tempo...

Ora cercate un altro membro del gruppo con il quale volete parlare del vostro disegno... Sedetevi insieme e scambiatevi le vostre opinioni. Avete 20 minuti di tempo...

Adesso rimettiamoci in cerchio... A turno diremo cosa proviamo ora e come si sentono i nostri corpi...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Mi è stato facile identificarmi con le tre parti che costituiscono la mia persona?
- Quale delle tre parti ha detto di più sul mio lavoro?

- Quale parte domina quando lavoro?
- Quanto do ascolto a quello che ha da dire il mio cuore quando lavoro?
- Quanto ascolto la voce del mio corpo lavorando?
- Quale esigenza hanno rispettivamente il mio corpo, il cuore e la testa riguardo al mio impiego attuale?
- In quale situazione di lavoro sento che le tre parti agiscono in armonia?
- Quando invece avverto maggiormente la loro opposizione?
- In quali situazioni di ogni giorno domina il mio cuore?
- Quando predomina invece il corpo?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Sarebbe utile che i fogli fossero della stessa grandezza dei partecipanti. Si chieda ai ragazzi, all'inizio dell'approfondimento finale, se sono disposti ad appendere i loro disegni alle pareti. Si dia allora tempo affinché tutti possano vedere i disegni dei compagni.

(Vopel)

OBIETTIVI



L'esercizio dà ai ragazzi l'occasione di considerare un punto preciso della loro vita lavorativa e di capire dove possono tracciare i punti massimi e quelli minimi della loro curva del successo.

Inoltre questa attività permette di far conoscere meglio i membri di un gruppo tra loro.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 40
 minuti

ISTRUZIONI



Prima di cominciare la nostra attività assieme, vorrei darvi la possibilità di conoscervi meglio e contemporaneamente di riflettere su un tema che emerge sempre nelle considerazioni di chi lavora.

Nella prima parte di questo esercizio avrete 20 minuti di tempo per parlare con un altro membro del gruppo. Guardatevi intorno e trovate la persona che vi interessa. Poi chiedetele se è disposta a parlare con voi...

Ecco il tema su cui dovete discutere: «Quale è stato il mio massimo successo nell'ultimo anno di lavoro e quale il mio peggior insuccesso?». Ciascuno avrà 10 minuti di tempo per parlare di sé, delineando le circostanze precise del suo insuccesso e del successo, descrivendo cosa è accaduto, cosa ha fatto, come si è sentito, quali conseguenze ha dovuto affrontare, ecc.

Il partner deve ascoltare e chiedere se non ha capito qualcosa. È anche bene che contemporaneamente prenda appunti. Infatti dopo dovrete raccontare agli altri cosa avete ascoltato con le vostre parole, e cioè quello che ha più colpito la vostra sensibilità.

Dopo 10 minuti vi scambierete i ruoli, in modo che chi prima ascoltava possa raccontare la sua storia.

Cominciate pure... (20 minuti).

Ora rimettiamoci in cerchio... Inizia ora la seconda parte dell'esercizio. Uno dopo l'altro racconterete il successo e l'insuccesso del vostro partner agli altri membri del gruppo, ma non per più di tre minuti per ciascuno. Cercate di non far fare brutta figura al vostro partner. Successivamente quest'ultimo ha la possibilità di aggiungere qualcosa o di correggere eventuali errori nel racconto. Allora sarà il turno di qualcun altro...

Dopo che tutti avranno fatto il loro racconto ne discuteremo assieme.

Avete notato qualcosa? Ci sono dei punti comuni tra i racconti? Avete domande? Come vi sentite ora?...

OSSERVAZIONI



Questo esercizio di «riscaldamento» è un buon inizio per tutti i gruppi che si interessano dei problemi del mondo del lavoro.

(Vopel)



OBIETTIVI

Con l'aiuto del materiale di questo esercizio i ragazzi possono scoprire cosa li disturba e cosa invece manca loro, relativamente ai loro più importanti interessi nella vita lavorativa.

Successivamente possono trasformare le loro lamentele in desideri e richieste, ed elaborare poi un modo per realizzare tali loro richieste.

È importante inoltre che i ragazzi imparino a usare un ampio spettro di criteri particolarmente importanti per chiedersi continuamente: «Il mio lavoro mi dà proprio quello che voglio? Mi trovo bene?».

Inoltre dovrebbero imparare a derivare dalle loro esperienze frustranti delle richieste positive, e a elaborare procedimenti specifici per sostenere adeguatamente tali richieste e realizzarle il più possibile.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 90
 minuti

MATERIALI



Il modulo «Desideri di cambiamento».

DESIDERI DI CAMBIAMENTO

Questo modulo dovrebbe aiutarti a farti una chiara visione di cosa ti frustra nel lavoro. Inoltre ti stimolerà a scoprire le esigenze che si nascondono dietro a delusioni e rabbia. Esso si basa sul seguente principio: devi dire non solo quello che ti fa rabbia, ma aggiungi anche cosa richiedi.

Nel mio attuale impiego sono scontento e sento la mancanza, relativamente ai seguenti punti, di:

1. I dirigenti:

a)

b)

c)

2. I colleghi:

a)

b)

c)

3. Le condizioni tecniche e lo spazio in cui lavoro:

a)

b)

c)

4. Gli orari di lavoro:

a)

b)

c)

5. L'organizzazione:

a)

b)

c)

6. *Lo stipendio:*

a)

b)

c)

7. *Il modo in cui sono trattato come persona:*

a)

b)

c)

8. *Il modo in cui si esige da me:*

a)

b)

c)

9. *Le mie mansioni:*

a)

b)

c)

10. *I seguenti problemi:*

a)

b)

c)

Annota con precisione nei vari punti cosa ti infastidisce e cosa ti manca. Poi scegli la tua lamentela più importante per ciascuno dei punti indicati e trascrivila nella tabella qui sotto. Formula poi quello che desideri e cosa richiedi con frasi positive.

LAMENTELE

Esempio: Sono troppo controllato.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

ESIGENZE

Voglio che il capo mi indichi l'obiettivo, ma che poi io possa prendere da solo delle decisioni.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Ora rifletti sul modo in cui potresti realizzare alcuni dei tuoi desideri di cambiamento. Scegli una o due delle tue esigenze, e pianifica una tattica specifica per trattare con le persone in causa.

1ª esigenza:

1.
2.
3.

2^a esigenza:

.....

.....

.....

.....

ISTRUZIONI



Rifletteremo oggi su alcune frustrazioni che sperimentate ogni giorno sul lavoro.

Quando più persone lavorano assieme, è inevitabile che emergano continuamente conflitti e motivi di disturbo, che non si ottenga quello che si richiede, che non si venga trattati come invece vorremmo, che le nostre mansioni non ci soddisfino e così via.

Decisivo è quello che vogliamo fare con queste frustrazioni.

Possiamo scacciarle dalla nostra mente e fare come se non esistessero. Oppure possiamo parlarne con qualcuno e lamentarci.

Tuttavia queste manovre classiche non ci aiutano molto. È invece utile concentrarci sulle esigenze che possiamo dedurre dalla nostra rabbia e dalle delusioni, e farle presenti alle persone giuste, in modo da iniziare delle trattative per migliorare la situazione.

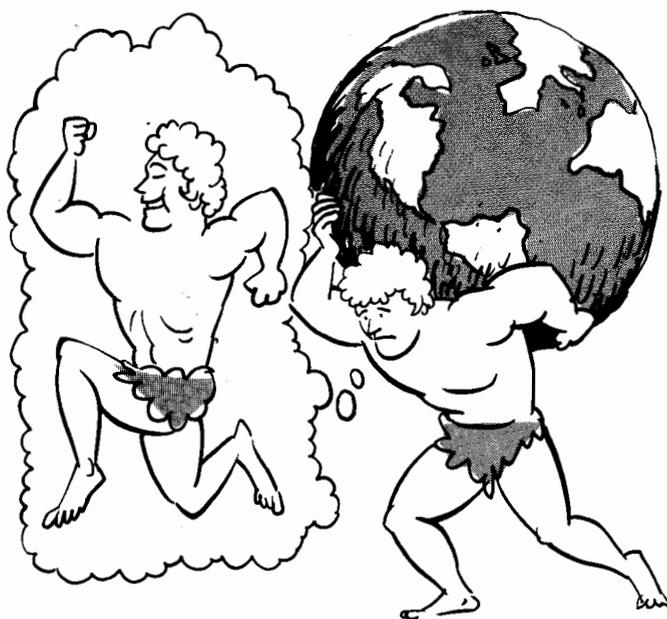
Nella prossima mezz'ora completate il modulo proposto.

Ora dividetevi in gruppetti di quattro persone e leggete le vostre risposte. Prestate attenzione soprattutto all'ultima parte dell'esercizio, cioè sul modo in cui potreste trattare con le persone giuste per soddisfare le vostre esigenze. Discutete pro e contro dei diversi modi di procedere e considerate anche la posizione della parte con cui dovrete trattare.

Quali sono i suoi interessi? Quali sono i suoi sentimenti? Quale spazio d'azione ha?

Riflettete anche su cosa voi potete dare in cambio della considerazione delle vostre esigenze. Avete un'ora di tempo per discuterne...

(Si scrivano i punti da trattare nella discussione su di un cartellone. Si faccia poi una pausa prima di dare inizio all'approfondimento finale).



APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Esprimo spesso nel lavoro desideri ed esigenze?
- Quali sono le mie esperienze al riguardo?
- Qual è il mio stile nell'esprimere delle mie esigenze?
- Fino a che punto includo nelle mie trattative gli interessi altrui?
- Conosco qualcuno che può fare da modello, per imparare da lui l'arte di fare trattative?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



La struttura dell'esercizio si arricchisce di molto se si stimolano i ragazzi a inscenare delle brevi trattative durante la fase dell'approfondimento, per esercitarsi così nell'arte di fare richieste.

(da Rohlich)



OBIETTIVI

Questo esercizio piuttosto impegnativo indirizza la consapevolezza dei giovani verso la separazione tra sfera professionale e privata, o meglio tra lavoro e amore. Li dovrebbe aiutare ad assumere una prospettiva più ampia nei confronti della vita, e a riconoscere le caratteristiche specifiche di entrambe queste sfere di autorealizzazione in modo più chiaro.

Sfortunatamente tendiamo spesso a intercambiare tra loro lavoro e amore. Nel peggiore dei casi diventiamo persino lavoro-dipendenti, amiamo la nostra attività più delle persone alle quali possiamo essere vicini, e strutturiamo i rapporti d'amore secondo i punti di vista del nostro lavoro, magari desiderando il loro dominio e controllo. È chiaro che paghiamo poi a caro prezzo un tale sviluppo sbagliato, e che contemporaneamente le persone con cui condividiamo lavoro e amore vengono ingannate nelle loro proprie pretese.

I giovani devono essere allora sensibilizzati in tempo a non mescolare fra loro lavoro e amore. Bisogna chiarire loro le tendenze specifiche nei due sessi riguardo al rapporto tra lavoro e amore, e incoraggiarli a instaurare un equilibrio responsabile e consapevole tra queste due forme della nostra autorealizzazione.



PARTECIPANTI

 DAI
18
 ANNI

TEMPO


 Circa
 120
 minuti

MATERIALI



Carta e penna.



Oggi rifletteremo sui due ambiti più importanti di esperienza con cui ci confrontiamo nella nostra vita.

Da una parte sta il lavoro: come pochi altri elementi esso definisce chi siamo e la nostra personalità.

Dall'altra parte sta l'amore: esso ci permette a volte di superare i confini della nostra personalità e di unirci a un'altra persona per essere felici.

Esistono infinite altre caratteristiche che distinguono il lavoro dall'amore.

Vorrei dapprima spiegare cosa intendo con questi due concetti prima di scoprire la serie di caratteristiche che li definiscono.

Quando pensiamo al lavoro, proporrei che ci si riferisca a quello del falegname, perché in questo lavoro manuale emergono in modo particolarmente chiari i caratteri più importanti.

Quando pensiamo all'amore, consideriamo invece il rapporto tra uomo e donna, oppure tra amici stretti che si trovano bene insieme perché sono felici e si sentono arricchiti in presenza uno dell'altro.

(Si raccolgano dapprima con il gruppo le caratteristiche del lavoro e poi dell'amore. Si facciano due liste alla lavagna. Si cerchi infine di costruire con il gruppo delle coppie di caratteri contrastanti in modo da esprimere la polarità tra lavoro e amore, all'incirca nel modo seguente:

AMORE

unione
sensi
libertà
presente
sessualità
cambiamento dell'io
stare con l'altro/a
empatia
piacere
recettività
processo
entusiasmo
qualità
sottomissione

LAVORO

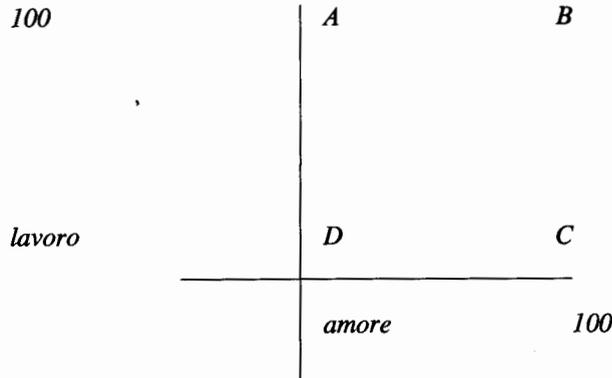
separazione
ragione
struttura e ordine
futuro
aggressività
cambiamento dell'oggetto
vincere la resistenza del materiale
programmazione
soddisfazione
attività
prodotto
preoccupazione
quantità
dominio e controllo

Le polarità di questa lista sono state pensate per l'orientamento personale degli animatori, e non c'è bisogno che la lista delle polarità elaborata dai giovani vi corrisponda. Non è nemmeno necessario ricondurre tutte le osservazioni dei giovani ai concetti di questa lista.

Si aiutino ad ogni modo i ragazzi a contrapporre caratteri veramente opposti e a non confondere le caratteristiche specifiche delle due sfere.

Scopo di questa lista di caratteristiche polarmente contrapposte è di avere, da parte dei ragazzi, un quadro preciso degli atteggiamenti interiori e delle azioni spirituali nelle due sfere. Il gruppo sarà allora pronto a capire la spiegazione successiva dell'animatore delle posizioni esistenziali nella zona di separazione tra lavoro e amore.

Si utilizzi il seguente schema di coordinate e si disegnino alla lavagna due assi della stessa lunghezza.



La posizione A indica il lavoro-dipendente che ama solo ciò che può controllare e che teme i rischi di una relazione, soprattutto il ripensamento o la perdita dell'amato/a. La posizione D corrisponde alla persona che non si sa realizzare né nel lavoro né nell'amore. La posizione C indica un uomo che cerca soddisfazione soprattutto nell'amore, e la posizione B mostra l'equilibrio così difficile da raggiungere tra un lavoro impegnativo e la realizzazione in amore.

Si spieghi al gruppo questo schema, e si stimolino poi i giovani a costruirne uno uguale per indicare la posizione che corrisponde alla loro situazione attuale. Successivamente si faccia individuare loro la posizione che invece vorrebbero occupare tra dieci e vent'anni. Si faccia mettere una data accanto alle tre posizioni segnate).

Ora dividetevi in gruppetti di quattro persone e scambiatevi le vostre opinioni. Tenete presenti i seguenti punti:

1. Sono soddisfatto della posizione che in questo momento occupano nella mia vita lavoro e amore?
2. Quale esempio mi hanno dato i miei genitori?
3. Vorrei cambiare qualcosa nel futuro più prossimo?

Avete 30 minuti di tempo per discutere...

Ora rimettiamoci in cerchio per approfondire l'esercizio...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Che cosa ha formato sino ad ora il mio modo di vedere lavoro e amore?
- Cosa ho imparato a casa su lavoro e amore?
- Conosco qualcuno che secondo me collega in modo esemplare queste due cose?
- Ho imparato qualcosa di nuovo su di me?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si provi questo esercizio solo con gruppi che l'animatore conosce bene e in cui vige un'atmosfera di fiducia.

Altra premessa importante è che l'animatore stesso abbia dentro di sé sufficiente confidenza con questa tematica e che non abbia timore di parlare ogni tanto anche di sé.

Si può arricchire l'approfondimento spostando l'attenzione sul ciclo della vita.

Per i ventenni e trentenni la posizione A è tipica in forma più o meno solida.

La crisi tra i 38 e i 43 anni li spinge poi più verso le posizioni B o C.

Le donne invece tra i venti e trent'anni assumono spesso la posizione C, per spostarsi poi in età media verso la posizione A o B.

(Vopel)

OBIETTIVI



Questo esercizio fa indagare i giovani sul modo in cui trascorrono il loro tempo, e li aiuta ad assumere un atteggiamento più riflessivo nei confronti dello stesso.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 50
 minuti

MATERIALI



Il questionario «Come divido il mio tempo».

COME DIVIDO IL MIO TEMPO

Il seguente diagramma rappresenta lo spazio di una settimana.
Se dovessi suddividere questo tempo tra studio, lavoro, tempo libero, amore, amicizia e attività di sopravvivenza (mangiare, bere, dormire, ecc.), dove metteresti le linee di divisione?



Descrivi dapprima schematicamente cosa fai per ogni singola voce:

Studio:

.....

Lavoro:

.....

Amore e amicizia:

.....

Tempo libero:

.....

Attività di sopravvivenza:

.....

Quante ore dedichi per ogni attività in una settimana della durata media di 168 ore? Scrivi il numero di ore stimato vicino ad ogni voce:

Studio	= ore
Lavoro	= ore
Amore e amicizia	= ore
Tempo libero	= ore
Attività di sopravvivenza	= ore
	<hr/>
	tot. ore 168



Riporta ora la tua suddivisione del tempo di una settimana nel diagramma vuoto...

ISTRUZIONI



Oggi esaminerete il modo in cui organizzate il vostro tempo.
Il questionario proposto lo completerete nei prossimi 20 minuti...
Ora mettetevi in gruppetti di quattro persone per scambiarsi le vostre opinioni. Avete 30 minuti di tempo per discutere...
Ora rimettiamoci in cerchio per l'approfondimento finale...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Per cosa vorrei avere più tempo a disposizione?
- Come posso ottenerlo?
- Per cosa vorrei spendere meno tempo?
- Come posso farlo?
- Quali difficoltà devo superare per organizzare il mio tempo in modo corrispondente al mio sviluppo e ai miei desideri?
- Quanto tempo spreco?
- Mi concedo un po' d'ozio nel mio tempo libero o devo essere sempre attivo?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

(da Bolles)

OBIETTIVI



Questo esercizio aiuta i partecipanti ad avere una visione d'insieme del loro tempo libero e a chiarirsi cosa fanno quando sono da soli o con gli amici, e quali delle attività che svolgono nel tempo libero hanno un carattere contemplativo-recettivo o attivo-produttivo.

In questo modo i ragazzi possono giudicare meglio se le differenti possibilità di organizzare il loro tempo libero possono sussistere in rapporto equilibrato.



PARTECIPANTI

DAI
16
ANNI

TEMPO



Circa
45
minuti

MATERIALI



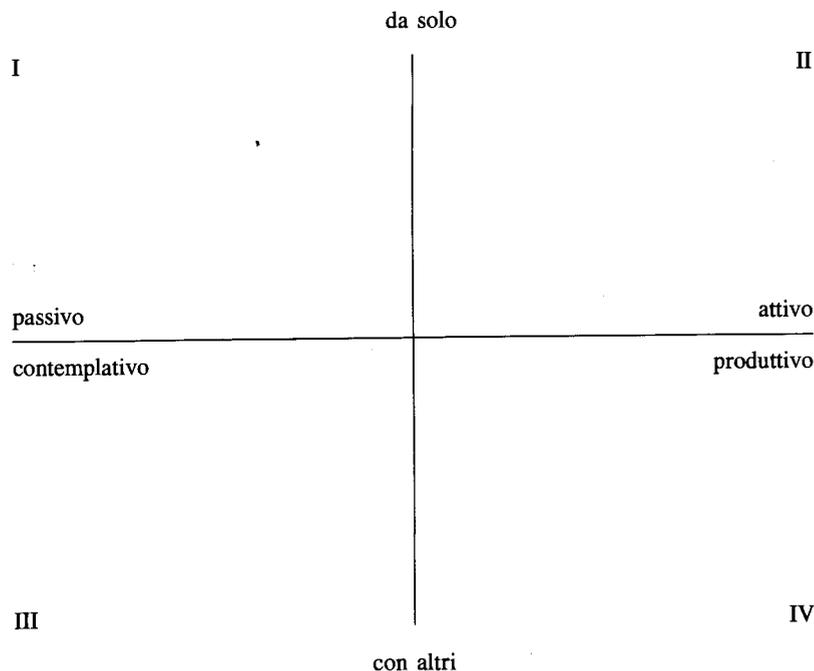
Carta e penna.

ISTRUZIONI



Oggi prenderemo in considerazione tutte le cose che fate nel tempo libero e le classificheremo secondo quattro punti di vista.

(Si disegnino alla lavagna le coordinate cartesiane come nel seguente schema:)



Ricopiate queste coordinate su di un foglio...

I due quadranti superiori potranno contenere tutte quelle attività che fate da soli nel vostro tempo libero. I due quadranti inferiori invece conterranno tutte le occupazioni in cui state assieme ad altri.

Inoltre nei due quadranti di sinistra sistemerete le attività che hanno principalmente carattere passivo-contemplativo, mentre i quadranti sulla destra accoglieranno le attività attivo-produttive.

Se ad esempio gioco in una squadra di pallavolo, questa attività appartiene al quadrante IV. Se invece faccio surf da solo al lago, questa occupazione sta nel quadrante II. Se ascolto musica da solo, scriverò questa attività nel quadrante I. E se vado con un amico ad una mostra di quadri, questo starà nel quadrante III.

Allora adesso potete inserire le vostre attività nei quattro quadranti. Avete 15 minuti di tempo...

Ora contate quante attività sono contenute in ciascun quadrante e scrivete il numero vicino...

Ora dividetevi in gruppetti di quattro persone e scambiatevi le vostre opinioni su cosa avete scritto. Cercate anche di rispondere alle domande seguenti:

1. Sono soddisfatto della distribuzione delle mie attività nei quattro quadranti?

2. Quali sono vantaggi e svantaggi della mia suddivisione?

Avete 30 minuti di tempo per discutere...

Ora rimettiamoci in cerchio per approfondire insieme il gioco...

APPROFONDIMENTO



- Mi è piaciuto questo esercizio?
- Quanto si bilanciano tra loro le mie attività del tempo libero nei quattro quadranti?
- Quale tipo di attività è dominante in me?
- Cosa vorrei cambiare?
- Cosa desidero aggiungere ancora?



(da Ehrlich)

OBIETTIVI



In questo esercizio «pratico» i ragazzi possono controllare il modo in cui organizzano il tempo libero che viene loro concesso inaspettatamente.



PARTECIPANTI

 DAI
16
 ANNI

TEMPO


 Circa
 60
 minuti

ISTRUZIONI



Oggi ottenete in regalo un'ora di libertà.
 Cercate di tornare tra un'ora per ricominciare il nostro lavoro assieme...
(Non ci si dilunghi in discussioni, bensì si esca dalla stanza.
Un'ora dopo:)
 Approfondiamo ora assieme cosa vi è successo in questo tempo, come avete reagito al mio annuncio e cosa avete fatto nell'ora di libertà che vi ho dato...

APPROFONDIMENTO



- Ho avuto piacere dall'annuncio dell'animatore?
- Mi sono sentito deluso o arrabbiato per il fatto di essere stato improvvisamente abbandonato, perché non avevo più una struttura di appoggio o perché avrei dovuto decidere da solo?
- Ho trovato quello che volevo?
- Ho trascorso il tempo da solo? Volontariamente o involontariamente?
- Mi sono aggregato ad altri lasciando a loro l'iniziativa?
- Ho preso io l'iniziativa e ho organizzato qualcosa?
- Cosa ho fatto?
- Ho potuto godermi il tempo libero?
- Ho trascorso il tempo nella mia solita maniera o ho provato qualcosa di nuovo?
- Cosa ho imparato dai miei genitori sul modo di trascorrere il tempo libero?
- Quanto tempo libero ho e cosa faccio in genere?
- Ho guardato spesso l'orologio durante quest'ora di libertà?
- Ho dimenticato lo scorrere del tempo?
- Se sono arrivato tardi all'appuntamento con il gruppo posso scusarmi?
- Cosa desidero aggiungere ancora?

OSSERVAZIONI



Si tenga presente che alcuni ragazzi non torneranno per l'orario stabilito, ma più tardi.

Alcuni possono esprimere in questo modo la rabbia per essere stati abbandonati al loro «destino incerto».

Altri (si spera molti!) hanno invece capito il senso dell'esercizio e hanno dimenticato lo scorrere del tempo.

Ad ogni modo l'animatore deve tornare puntualmente nella stanza, così i ragazzi più coscienti non si sentiranno presi in giro.

Si ascolti nel frattempo un po' di musica.

(tecnica di sfogo)

OBIETTIVI



Questo gioco si indirizza alla fantasia dei ragazzi e li incoraggia a prendere contatto con i loro desideri nascosti e le loro nostalgie.



PARTECIPANTI

DAI
16
ANNI

TEMPO

Circa
30
minuti

ISTRUZIONI



Oggi vi propongo un gioco che probabilmente vi farà divertire molto e nel quale potete esprimere la vostra fantasia, e i vostri desideri si realizzeranno come in una fiaba.

Disponetevi per terra come i raggi di una ruota e mettete la testa al centro. Mettetevi supini...

Ora chiudete gli occhi e concentratevi sui vostri corpi...

Rivolgete la vostra attenzione verso l'interno di voi stessi e scoprite cosa succede nel vostro corpo... Siete in una posizione abbastanza comoda?...

Cercate di mettervi più comodi...

Vi sentite rilassati?... Se una qualche parte del vostro corpo è ancora tesa, cercate di rilassarla... Se non vi riesce, tendetevi prima con forza - e poi rilasciatevi. Ripetetele alcune volte...

Ora fate attenzione al vostro respiro... Come respirate?... Sentite come l'aria penetra dal naso o dalla bocca... Ecco che scorre attraverso la gola e raggiunge il petto e il ventre...

Ora immaginate che il respiro vada e venga, come onde leggere sulla riva del mare, e che con ogni espirazione se ne vada un po' della tensione in voi... Sentite come vi rilassate sempre di più...

Ora faremo un viaggio. Immaginate che andiamo assieme in vacanza, ma durante questo periodo non saranno più valide le leggi naturali di tempo e spazio.

Possiamo viaggiare alla velocità della luce sia nel passato che nel futuro. Tutto ci sarà possibile. È importante solo che ci godiamo le nostre vacanze e che rimaniamo assieme. Chi ha un'idea per fare qualcosa con il gruppo, la può dire. Le nostre idee e i nostri desideri scorreranno insieme e si completeranno a vicenda, in modo che trascorreremo assieme un periodo stupendo. Comincerò io...

Vi invito a sedere sul mio tappeto volante e a viaggiare con me nell'aria... Voglio cercare un'isoletta disabitata nei mari del Sud... Siamo stesi all'ombra delle palme sulla sabbia morbida e vi offro del latte di cocco fresco... *(Si faccia proseguire il gruppo con le fantasie e si intervenga eventualmente per far rimanere il gruppo unito durante questo viaggio immaginario. Si possono coinvolgere i partecipanti che non intervengono facendo qualcosa con loro, chiedendo o dando qualcosa sempre sul piano della fantasia. Quando si nota che il gruppo è stanco, si inizi il viaggio di ritorno).*

Il tempo a nostra disposizione per le vacanze sta per finire e dobbiamo tornare a casa... Risiediamoci sul tappeto volante e dirigiamoci verso casa... Ecco che il tappeto plana dolcemente e insieme ci ritroviamo qui...

Avete ancora un minuto di tempo per cercare di tornare alla realtà, dove sono valide le leggi dello spazio e del tempo...

Aprite gli occhi e guardatevi intorno...

Vi è piaciuta la nostra vacanza assieme?

OSSERVAZIONI



Questo gioco è possibile solo se i ragazzi hanno confidenza tra di loro e con l'animatore. È adatto soprattutto ad un incontro serale. L'approfondimento deve essere breve, in modo che l'«effetto-vacanza» non venga soppresso dal lavoro di discussione.

Indice

Presentazione (Domenico Sigalini)	<i>pag.</i>	3
Introduzione	»	9

VALORI, OBIETTIVI E INTERESSI

1. Verso nuovi approdi	»	17
2. Le caratteristiche di un amico	»	21
3. Verifica-valori	»	24
4. Possesso	»	28
5. L'uomo/la donna del futuro	»	30
6. I miei idoli	»	33
7. Gli undici comandamenti	»	37
8. Il mio registro dei peccati	»	41
9. Se fossi Dio... ..	»	46
10. Meditazione sulla bellezza	»	49
11. Presidente degli Stati Uniti per un giorno	»	52
12. Tea for two	»	56
13. La felicità comune	»	59
14. Ad un battesimo	»	61
15. Persone di cui ho bisogno	»	64
16. Cose di cui ho bisogno	»	68
17. Vacanze mitiche	»	71
18. Momento magico	»	75
19. Dove mi colloco?	»	78
20. Lasciar esprimere l'altro	»	81
21. Dire la propria	»	84
22. Sessanta secondi	»	86
23. La piramide della vita	»	88
24. Mandala e mantra	»	90
25. Prendere una decisione	»	93
26. Valori e simboli	»	95
27. Feedback positivo	»	97
28. Consapevolezza del valore	»	99

SCUOLA E APPRENDIMENTO

29. Il computer da buttare	»	105
30. Cos'è un bravo insegnante?	»	108
31. Feedback misto	»	113
32. Progressi	»	117
33. Applauso	»	120
34. La prova del successo	»	122
35. Studente della settimana	»	124
36. Sei domande	»	126
37. Il successo del giorno	»	130
38. Cosa è importante per me	»	131
39. Come imparo?	»	133
40. Concentrazione	»	135
41. Contatto e ritirata	»	138
42. Apprendimento progressivo	»	141
43. Apprezzamento	»	143
44. Cosa ho imparato	»	145
45. Il mio compagno segreto	»	147
46. Stemmi	»	150
47. Ecco cosa voglio	»	153
48. Non posso	»	158
49. Ritratto di gruppo	»	161
50. Feedgramma	»	164
51. Responsabilità	»	166
52. Obiettivi dell'apprendimento	»	168
53. Sicurezza	»	171

LAVORO E TEMPO LIBERO

54. Lettera al mio nuovo capo	»	175
55. Paesaggio del mio lavoro	»	177
56. Per cosa lavoro?	»	180
57. Il clima lavorativo	»	185
58. Tre prospettive	»	191
59. Successi e insuccessi	»	194
60. Desideri di cambiamento	»	196
61. Lavoro e amore	»	202
62. Come divido il mio tempo	»	206
63. Come organizzare il tempo libero	»	211
64. Un'ora di libertà	»	214
65. Vacanze di gruppo	»	216

GIOCHI DI INTERAZIONE PER ADOLESCENTI E GIOVANI

L'adolescente in crescita, che mira a diventare adulto e vive un tempo di rivalutazione del proprio io, tende a «sminuire» il valore dei genitori e riceve nuovi punti di riferimento dalla scuola, dai compagni di scuola e dagli insegnanti, dai coetanei con i quali si incontra nel tempo libero. Qui può accingersi a verificare le norme e i valori trasmessigli dai genitori, a mettere alla prova la loro utilità, ed eventualmente a rifiutarli, variarli o completarli.

Per questo motivo i giochi di interazione possono servire in maniera straordinaria allo sviluppo degli adolescenti. Nel momento in cui importanti temi di vita vengono alla luce nel gruppo dei coetanei e vengono espresse differenti esperienze, rappresentazioni e fini, l'adolescente ha molteplici occasioni di confronto della propria situazione con quella degli altri.

I volumi di questa collana sono una miniera di esercizi, di tecniche di vita di gruppo, di giochi di interazione. Essi seguono un itinerario ideale, ma rimangono solo esercizi e esigono quindi di essere incastonati in veri e propri itinerari formativi.

Il primo volume aiuta soprattutto l'adolescente a collocarsi nella vita e ha il pregio di mettere a disposizione alcuni giochi di interazione esplicitamente per i lavoratori; il secondo si preoccupa maggiormente dell'interiorità, delle risonanze personali e soprattutto della iniziale capacità di sintesi; il terzo affronta con coraggio un'altra area importante della vita dell'adolescente: l'affettività; infine il quarto volume spinge l'adolescente a programmare la sua vita, a imparare a valutare, ad affrontare e risolvere i problemi che via via trova, a diventare indipendente.

Volume 1

Valori, obiettivi e interessi
Scuola e apprendimento
Lavoro e tempo libero

Volume 2

Identità
Pregi e capacità
Corporeità

Volume 3

Distacco dalla famiglia d'infanzia
Amore e amicizia
Sessualità

Volume 4

Programmazione di vita
Soluzione dei problemi
Cooperazione

L. 17.000

ISBN 88-01-12857-6



9 788801 128574