



## Esercizi interattivi

*Pubblichiamo, in questa terza puntata, un assaggio dei nuovi volumi di K.W. Vopel sulle dinamiche, interazioni e problemi all'interno di ogni tipo di gruppi.*

*Come il lettore vedrà, sono esercizi di diverso genere rispetto agli ormai classici «Giochi di interazione per adolescenti e giovani» pubblicati e presentati anni fa.*

*Allora si trattava di «contenuti» nei vari processi educativi del giovane all'interno dei gruppi, con i temi più tipici della costruzione dell'identità e della solidarietà. Qui invece si tratta dei processi di gruppo, con tutta una serie di dinamiche che si verificano puntualmente in alcuni momenti di gruppo, che l'animatore deve essere in grado di riconoscere, controllare, talvolta suscitare. Per questo ci permettiamo di suggerire cautela e attenzione da parte dell'animatore.*

*Senza tuttavia eccessivi timori, pensiamo utile che l'animatore si sappia anche destreggiare tra questo tipo di problemi.*

*In due puntate precedenti abbiamo presentato tematiche riguardanti le prime fasi della vita di gruppo; in quest'ultima puntata offriamo tre esercizi per ciascuno dei seguenti tre «nodi»:*

- consenso e cooperazione;*
- crescita personale;*
- flessibilità dei ruoli.*

*Ricordiamo che, per il tempo in cui il lettore riceverà questo numero di NPG, i sei volumi a cui tali esercizi fanno riferimento saranno già stati pubblicati dalla Elle Di Ci di Torino-Leumann.*

# Consenso e cooperazione



## DIVIDI IN DUE LA MELA

(da L. Timmins)



### Obiettivi

Quando qualcuno vuole prendere una decisione, o anche quando vuole lasciare che altri decidano, la difficoltà più grande è quella di distinguere tra diverse alternative. In questo senso è necessario conoscere con esattezza le proprie sensazioni in relazione alle diverse soluzioni del problema.

Con questo esperimento i partecipanti potranno scoprire in che modo essi possono esplorare meglio le proprie reazioni emotive a diverse alternative di comportamento.



### Partecipanti

Dai 16 anni in su. La dimensione del gruppo è a piacere.



### Durata

Per l'esperimento vero e proprio sono necessari circa 45 minuti.



### Materiale

È necessaria una copia del modulo «Situazioni difficili», per ricavarne poi, dividendola in strisce, diverse descrizioni di situazioni. Inoltre sono necessari carta e matite per ogni partecipante e una moneta.

### SITUAZIONI DIFFICILI

1. Vieni invitato ad una riunione di classe dai tuoi compagni delle elementari, e in questa occasione devi tenere il discorso d'elogio del tuo vecchio insegnante che ora ha settant'anni, e con il quale a suo tempo avevi un rapporto molto brutto.
2. Un buon amico, inesperto in questioni finanziarie, ti prega di prestargli per due mesi una considerevole quantità di denaro. L'importo richiesto ammonta esattamente al totale dei tuoi risparmi.
3. Il tuo capo vuol mandarti all'estero per una conferenza proprio in occasione del decimo anniversario del tuo matrimonio.
4. Vieni a sapere dalla polizia che tua figlia di quattordici anni frequenta un bar nel quale viene venduta droga.
5. Nel mettere in ordine scopri in uno scaffale di libri, dentro un grande librone, una lettera d'amore e delle foto della precedente collega di tuo marito, la quale tre anni fa si è trasferita in una grande città lontana.



## Conduzione del gioco

Ognuno di noi si ritrova di tanto in tanto in situazioni difficili, nelle quali dobbiamo prendere delle decisioni, oppure dobbiamo rimettere la stessa decisione ad altri.

Si tratta in sostanza di esaminare le diverse alternative di comportamento adatte alla situazione.

Daniel Starck ha sviluppato una regola d'oro per stabilire alternative ottimali. Egli dice: «Dividi la mela esattamente a metà in modo che poi sia assolutamente indifferente quale metà rimanga all'altra persona».

Starck con questo intende dire che se decidiamo di lasciar prendere ad un altro una decisione, allora dovremmo cercare di offrirgli due alternative che siano per noi ugualmente piacevoli o ugualmente sgradevoli. Ed anche nel caso in cui io stesso voglia prendere una decisione, dovrei stabilire due alternative che siano entrambi ugualmente accettabili per me.

Il vantaggio di questo procedimento appare evidente. Questo io devo definire due alternative di comportamento che abbiano uguale valore, sono costretto a considerare con attenzione i miei stessi sentimenti in relazione al problema. Agendo in questo modo ottengo in una situazione difficile una notevole quantità di libertà, perché mi ritrovo con due possibilità che sono entrambe accettabili.

Vi proporrò ora un esperimento durante il quale potrete esercitarvi a dividere la mela esattamente in due parti.

Costituite adesso dei piccoli gruppi formati da tre o quattro persone...

Io girerò tra i gruppi e lascerò che ognuno di essi scelga una situazione problematica, che diventerà poi l'oggetto della discussione nel gruppo...

*(Adesso viene distribuito il materiale. Ogni partecipante riceve un foglio di carta e una matita. Subito dopo ogni gruppo sceglie una delle diverse situazioni scritte sulle striscie di carta. Naturalmente il conduttore potrebbe formulare o integrare queste situazioni tenendo conto degli interessi specifici e degli obiettivi del proprio gruppo).*

Come avete visto, ogni striscia di carta contiene la descrizione di una situazione difficile, nella quale bisogna prepararsi a prendere una decisione.

All'interno di ogni gruppetto tutti insieme predisponete due alternative di comportamento tenendo conto del principio della mela divisa. Più tardi dovrete insomma essere in grado di accettare emotivamente allo stesso modo entrambe le decisioni. Per questa ragione disegnate sul vostro foglio di carta una grande mela e poi dividetela a metà. Non appena avrete trovato la vostra soluzione di gruppo, scrivete in ognuna delle due metà della mela una alternativa di comportamento. Per fare questo avete a disposizione mezz'ora di tempo... (30 minuti).

Adesso lancerò una moneta, affinché possiate scoprire come reagirete ad entrambi le alternative di comportamento da voi decise.

Il lancio della moneta non ha lo scopo di eliminare la possibilità di scegliere una delle due alternative. È semplicemente una simulazione, perché possiate valutare concretamente se i sentimenti che vi eravate immaginati in rapporto alle due strade scelte corrispondano al vero.

Sotto una delle due metà della mela scrivete «testa» e sotto l'altra «croce». Quando avrò lanciato la moneta, immaginatevi di mettere in pratica l'azione che avete indicato nella metà corrispondente della mela.

*(A questo punto il conduttore lancia la moneta e comunica ai gruppi il risultato).*

Come avete reagito adesso? Vi siete resi conto che per voi non era indifferente il modo in cui sarebbe caduta la moneta? Se eravate agitati e provavate sentimenti positivi o negativi riguardo al lancio della moneta, allora non vi è riuscito ancora di dividere la mela esattamente a metà...

Rimanete nel vostro gruppetto e discutete delle vostre reazioni. Fino a qual punto la soluzione del vostro gruppo offre ad ognuno di voi due alternative realmente dello stesso valore? Parlate di come ognuno di voi eventualmente voglia modificare le due alternative per arrivare ad ottenere per sé due proposte di comportamento di uguale valore. Cercate tutti insieme nel gruppo di migliorare la soluzione comune. Se non riuscite a mettervi d'accordo, annotate la vostra soluzione personale al problema in un secondo modello di mela. Avete per far questo 15 minuti di tempo...

*(Il conduttore deve richiamare i partecipanti dopo un quarto d'ora, invitandoli a riunirsi di*

*nuovo tutti insieme. Dopodiché ogni gruppetto avrà modo di comunicare agli altri la propria situazione problematica, di presentare la propria soluzione, e di raccontare eventualmente anche le soluzioni divergenti dei singoli componenti del gruppo).*



### Spunti di valutazione

- \* Come mi sono sentito durante il lavoro nel gruppo?
- \* Come ho proceduto con gli altri componenti del mio gruppetto per arrivare a dividere in due metà la mela? Come arrivo di solito a prendere decisioni?
- \* Che importanza hanno avuto per me gli altri partecipanti a questo esperimento?
- \* A che cosa può servirmi questo esperimento?
- \* Come mi sento adesso?



### L'esperienza ci dice...

Questo è un esperimento equilibrato che stimola ed aiuta a migliorare le risorse intellettuali ed emotive dei partecipanti.

Dopo che i partecipanti avranno preso tecnicamente confidenza con questo modo di affrontare i problemi, è consigliabile ripetere l'esperimento dopo poco tempo usando situazioni problematiche ricavate dall'esperienza quotidiana di lavoro del gruppo.

## NOVITÀ PIEMME

Ernesto Olivero  
**PREGHIERE METROPOLITANE**  
pp. 384 - L. 35.000

Si può avere insieme il cuore pieno di Dio e di «passione» per i fratelli? Olivero è uno dei tanti che ci riescono, ed è uno dei pochi che riescono a «raccontare» la loro esperienza, a renderla viva ed efficace. In questo libro sono raccolte le sue «passioni» che diventano preghiera.

Dizionari Piemme

### TEOLOGI

pp. 266

Vita, opere e pensiero di 750 teologi cristiani, il famoso «Who's who» per la teologia, tradotto e adattato da Antonio Fontana.

Italo Alighiero Chiusano  
**PREGHIERE SELVATICHE**  
pp. 158 - L. 25.000

«Salmi moderni, capaci di riprendere i generi del Salterio antico, privilegiando il genere della supplica senza però ignorare l'inno, la meditazione sapienziale e il tema storico-messianico» (Ravasi).

Luigi Negri  
**CRISTO DESTINO DELL'UOMO**  
pp. 71 - L. 10.000

Conversazioni in stile piano, colloquiale, per dire che il cristianesimo è la passione per l'uomo «che sei tu».

Heinz Zahrnt  
**VIVERE COME SE DIO ESISTESSE**  
pp. 223 - L. 30.000

Dal famoso teologo evangelico, la ripresa dell'essenziale del Cristianesimo, come risposta alle grandi domande: chi siamo? (la proto-storia); che cosa dobbiamo fare? (i dieci comandamenti); in che cosa crediamo? (il Padre nostro); a che cosa aspiriamo? (le Beatitudini).

Michael Perry  
**TUTTI I VANGELI MESSI IN SCENA**  
pp. 294 - L. 30.000

Il testo del Vangelo pronto per recite e rappresentazioni; un modo coinvolgente per ricordare la storia di Gesù, e adatto per diverse attività catechistiche e liturgiche.

# DESERTO, SABBIA E STELLE

(K. Vopel)



## Obiettivi

Questo gioco aiuta i ragazzi di un gruppo a studiare i loro comportamenti, quando sotto stress, in un piccolo gruppo, vogliono arrivare ad una decisione comune.



## Partecipanti

Dai 6 anni. Il numero dei partecipanti è a piacere.



## Durata

Circa un'ora.



## Materiale

Per ogni gruppetto occorrono tre fogli grandi di carta e un pennarello.



## Conduzione del gioco

Con questo gioco vi eserciterete a giungere in una situazione di stress, all'interno di un gruppo, a una decisione comune. E qui sono importanti essenzialmente le stesse capacità di comunicare che si hanno di solito in un processo di decisione tra due persone. Poiché in questo gioco sono interessate più persone, vengono coinvolti nel gioco un numero ancora maggiore di sentimenti. Più interessati ci sono, meno intimità offre la situazione e maggiore è il pericolo che voi vi riveliate solo in parte o anche che non riveliate affatto i vostri reali sentimenti.

Passeggiate per la stanza e formate per prima cosa gruppi di 6 con quei partecipanti con i quali vi piacerebbe giocare...

Sedetevi ora insieme con il vostro gruppo affinché io possa spiegarvi il gioco.

Immaginatevi di essere in una situazione simile a quella che segue. Siete un gruppo che viaggia, che si gode delle belle ferie in Africa. Mentre attraversavate il Sahara vi siete imbattuti in una tempesta di sabbia e siete usciti fuori pista. Vi siete avventurati ancora per un po' nella tempesta, poi vi siete fermati perché anche la guida araba ha perso l'orientamento. Finita la tempesta il capogruppo della spedizione – un vecchio esperto colonialista – si rende conto che nel serbatoio ci sono ancora solo 15 litri di benzina. Il capogruppo calcola che la benzina non è sufficiente per un viaggio fino all'oasi più vicina. Per risparmiare al gruppo una logorante marcia forzata, l'esperto capogruppo ha lasciato assieme alla guida araba il gruppo per raggiungere a piedi l'oasi più vicina, che suppone essere ubicata ad una distanza di circa 20 km. Ha promesso al gruppo di essere di ritorno in 24 ore con i mezzi di soccorso.

Sono però passate 28 ore senza che sia giunto alcun aiuto. Sono le 2 di notte. Le vostre provviste sulla Landrover consistono in: 4 bottiglie di plastica con circa 3 litri d'acqua ciascuna – 6 scatole piccole di mandarini – 3 scatole di pane nero – 2 vanghe – 1 compasso – 4 coperte di lana – 1 pianta del deserto – 1 tendone per la Landrover – 1 pistola – 3 razzi di segnalazione.

Come vi comportate in questa situazione? Trovate una soluzione che vi trovi tutti d'accordo e che sia la più soddisfacente per tutti i comportamenti del gruppo.

Per poter raggiungere il consenso di tutti fate attenzione alle seguenti regole:

All'inizio della discussione cercate di esternare il meno possibile delle critiche per poter invece dare maggior spazio alle diverse opinioni e ai diversi sentimenti.

Analizzate il problema: Quali pericoli vi minacciano? – Quali chances avete di farcela?

Sviluppate diverse soluzioni. Esaminate tutte le possibilità, compresa quella di non intraprendere nulla. Prendete nota delle alternative che avete pensato.

Esprimete le vostre opinioni rispetto alle diverse soluzioni. Datevi feed-back del vostro comportamento durante la discussione.

Evitate le decisioni che possono portare alla sconfitta/oppressione di una minoranza.

Prendete dettagliatamente nota della soluzione comune cui siete giunti.

*(Scrivete tutti questi punti su un grosso foglio, perché tutti i partecipanti durante il lavoro possano richiamarsi a quelle regole).*

Ci sono domande sul gioco?...

Bene, sedetevi con i vostri compagni stando ben lontani dagli altri gruppi per evitare di disturbarvi.

Avete 45 minuti di tempo per trovare una soluzione comune...

Fermate la discussione, avete ora 15 minuti per esaminare le fasi del processo che vi ha portato a scelte comuni:

Avete osservato le regole? – Quali regole vi sono state particolarmente utili? – Quali non avete osservato? – Chi tra voi era piuttosto impaziente? – Come si è comportato il gruppo con questi colleghi «difficili»? – Fino a che punto si è spinto lo stress della situazione?

– Siete contenti del risultato raggiunto? – Quanto ha contribuito ciascuno di voi? – Qual è il tipo di comunicazione avete usato? – Chi partecipava alla discussione? – Chi invece è rimasto passivo?... (15 minuti)



### Spunti di valutazione

– Come mi sono sentito durante il gioco?

– Chi mi ostacolava durante la discussione?

– Chi invece mi spronava?

– Fino a che punto riuscivo a trovare un equilibrio tra la voglia di imporre le mie esigenze e il riconoscere i bisogni altrui?

– Ho espresso apertamente le mie opinioni?

– Cosa ho taciuto?

– Che cosa ho imparato di nuovo su me stesso? E sui miei compagni di destino?

– Un domani cosa farei di diverso in una situazione simile rispetto ad oggi?

– Come mi sento ora?



### L'esperienza ci dice...

Il gioco è eccitante per chi vi partecipa. Offre un'ottima possibilità di studiare quanto siano sviluppate le capacità di comunicare dei partecipanti.

Si può variare il gioco non dando consigli sul processo di ricerca del consenso comune. Lo stress però cui vanno incontro i partecipanti è molto più alto; e forse diventano maggiori anche le chances per uno studio più attento degli errori fatti.

In questo caso è bene che durante il dibattito di valutazione si tengano presenti i principi contenuti nelle regole del gioco.

Geo Widengren

### **FENOMENOLOGIA DELLA RELIGIONE**

Dehoniane, Bologna 1984 – pp. 958 – L. 80.000

Un classico per chi vuole comprendere i dinamismi del fenomeno religioso, e i modi «storici» attraverso cui l'uomo ha stabilito un contatto col divino.

Ed è da collocare sulla linea dei grandi del passato: Otto, van der Leeuw, Eliade.

In vista della comprensione delle strutture profonde del mondo della religione, che ha affascinato e continua ad affascinare l'uomo l'oggi, e il giovane nella sua curiosità esistenziale e di ricerca.

È punto di arrivo ineguagliabile, che suggeriamo a chi, dei nostri lettori, ha a cuore l'esperienza religiosa e l'educazione ad essa.

# SUPPONIAMO CHE ...

(da K. Vopel)



## Obiettivi

Noi trascorriamo gran parte della vita ad elaborare e fare delle scelte tra le diverse possibilità che ci vengono offerte. Le scelte fatte consciamente e inconsciamente, secondo le quali noi agiamo, vengono influenzate dai nostri sentimenti, dai nostri giudizi razionali, dalle nostre disposizioni di spirito, dalla pressione del nostro attuale partner di interazione e dagli obblighi istituzionali, ai quali siamo esposti.

Ognuno fa delle scelte, ma non tutti sono in grado di scegliere in modo tale da percepire le proprie esigenze vitali e rispettarle, e contemporaneamente prestare attenzione alle esigenze del suo prossimo. L'organizzazione delle nostre scelte in soluzioni sensate di problemi che riguardano i nostri bisogni e quelli degli altri, è una abilità che può e deve essere imparata.

Con questo gioco i partecipanti hanno la possibilità di sperimentare che le scelte che fanno ogni giorno esprimono qualcosa della loro personalità, del loro sistema di valori, attitudini e comportamenti così come del loro modo di rapportarsi alle persone. Possono rendersi conto che ognuna delle loro scelte concrete dipende da determinate supposizioni che troppo spesso non sono conscie e che devono essere verificate per vedere se sono consone ai fini prefissati.



## Partecipanti

Dai 14 anni. Il numero dei partecipanti è a piacere.



## Durata

Circa 45 minuti.



## Materiale

Il modulo «Supponiamo che...» per ogni partecipante.



## Condizione del gioco

Quando comunichiamo, noi tutti facciamo molte supposizioni sui nostri compagni, perché quasi sempre abbiamo troppo poche informazioni precise sugli altri. Voi per esempio sapete di me solo ciò che io vi racconto; altre determinate informazioni le avete invece dalle vostre interpretazioni dei miei comportamenti non-verbali. Il resto della mia personalità – cose che non rivelo o che io stesso non conosco di me – vi è celata e voi vi affidate alle vostre supposizioni. Ci sono quindi dei buchi d'informazione tra la somma di tutti i dati importanti sul nostro compagno di interazione e quelli a nostra disposizione.

Se vogliamo comunicare con gli altri, dobbiamo fare delle ipotesi e delle supposizioni per colmare queste lacune d'informazione.

Più esatte sono le ipotesi, più efficace sarà la nostra comunicazione.

Con il gioco che segue potrete rendervi conto in quale misura sono presenti diverse supposizioni nella nostra comunicazione interpersonale. Se ci riesce di spiegarci chiaramente da quali supposizioni tu ed io partiamo, allora possiamo capirci meglio e metterci d'accordo più in fretta e più efficacemente ogni volta che dobbiamo prendere delle decisioni comuni.

Adesso andate in giro per la stanza e formate un piccolo gruppo con quelle persone che vi piacerebbe conoscere meglio...

Darò ad ognuno di voi un questionario. Non appena vi siete seduti in piccoli gruppi, fate ciò che vi dico. Esaminate in ordine le diverse asserzioni del questionario. Considerate le ipotesi che sono alla base di ogni affermazione e cercate di trovare il numero maggiore possibile di supposizione tra loro differenti. Il vostro compito non è quello di distinguere ciò che è «vero» e ciò che è «falso», ma di identificare più ipotesi possibili e immaginabili.

Osservate poi quali sono le supposizioni che legano personalmente ognuno di voi ad una de-

terminata affermazione e possibilmente fino a che punto le supposizioni di altri fanno vacillare le vostre ipotesi. Prendete nota di tutte le possibili ipotesi e contrassegnate quelle che per voi sono le più plausibili.

Avete capito cosa intendo dire?... Avete mezz'ora di tempo per il vostro lavoro di gruppo... Fermate la discussione ed esaminate insieme le seguenti domande:

Che significato hanno le supposizioni? – Come riuscite a cavarvela in una comunicazione con poche supposizioni? – Che significa per voi esaminare delle supposizioni? – Che cosa succede se non lo fate? – Quali esempi vi vengono in mente, in cui supposizioni non verificate hanno causato a voi e ad altri delle difficoltà? – Verso quali supposizioni propendete in particolare?

Avete 15 minuti per parlare tra di voi di queste domande...

### SUPPONIAMO CHE ...

- 1 Se Carlo mi avesse ascoltato con attenzione, mi avrebbe compresa.
- 2 I criminali devono essere puniti.
- 3 I compiti a casa devono essere aboliti.
- 4 Le mie orecchie sono troppo grandi.
- 5 La diffusione della pornografia non deve essere permessa.
- 6 Non c'è bisogno che tu sia nervoso.
- 7 Questo posto deve essere occupato da un esperto di economia politica.
- 8 Non essere troppo gentile con il nostro capogruppo. In definitiva lui qui rappresenta l'autorità.
- 9 Se vuoi dire solo fesserie, è meglio che taccia.
- 10 I bambini devono ubbidire.
- 11 L'erba è verde.
- 12 Mi rendi felice.
- 13 Ho solo insuccessi.
- 14 Se mi ami, smetti di bere.
- 15 Dobbiamo introdurre dei premi supplementari per incentivare i lavoratori.
- 16 Talvolta i sentimenti mi sopraffanno.
- 17 Clarissa è una cretina.
- 18 L'uomo è ciò che mangia.
- 19 Tutti sono curiosi di natura.
- 20 Eliminiamo la famiglia!
- 21 I sensi di colpa sono rabbia mascherata.
- 22 La fedeltà è importante solo per le persone imbite.
- 23 Come donna sono sempre la più stupida.
- 24 Una volta o l'altra avrò un gran successo.
- 25 Nelle aziende viene fatta dinamica di gruppo per sfruttare meglio il personale.
- 26 Gli insegnanti conducono una vita vuota.
- 27 Questo gioco è utile.



### Spunti di valutazione

- Cosa ho imparato da questo gioco?
- Per quale membro del gruppo faccio più uso delle supposizioni?
- Quale partecipante conosco di meno?
- Chi invece conosco meglio?
- Da quali circostanze sono stimolato a prendere in considerazione le supposizioni?
- Quando altre persone mi conoscono, suppongono che io...?
- Quando faccio la conoscenza di altre persone, io suppongo che...?
- Gli uomini per me sono...
- Le donne per me sono...
- Le mie supposizioni sulle altre persone hanno una determinata tendenza?
- Che idee avevano i miei genitori sulle altre persone?

### L'esperienza ci dice...

Questo è un importante esperimento di comunicazione che individua le precomprensioni che ognuno utilizza per cooperare più efficacemente con gli altri o per prendere delle decisioni.



## AUTO-SABOTAGGIO

(dalla tradizione della Gestalt)



### Obiettivi

I membri del gruppo si consapevolizzano del modo in cui possono bloccare il loro successivo sviluppo della personalità. Essi ricevono aiuto nel rendersi conto di un tale autosabotaggio, per poterlo poi evitare con maggiore efficacia.



### Partecipanti

L'età minima è di 16 anni. Il numero è facoltativo.



### Durata

Con 20 partecipanti occorre un'ora circa.



### Conduzione del gioco

Al termine degli incontri di questo gruppo vorrei che noi tutti avessimo la possibilità di renderci conto dei modi di comportamenti con cui possiamo efficacemente bloccare noi stessi e sabotare lo sviluppo ulteriore della nostra personalità.

Ponetevi in circolo e prendetevi per mano... Un volontario si metta al centro del circolo e comunichi al gruppo le cose più pericolose con cui può sabotare se stesso. Ad esempio può dire «Io danneggio il mio sviluppo se lavoro oltre misura... se realizzo tutte le richieste dei miei genitori... se voglio essere benvoluto da tutte le persone...», ecc. Se alla persona in questione non viene in mente più niente, il gruppo può fare ancora alcune integrazioni nominandogli con frasi in prima persona altri atti di autosabotaggio. Se il volontario ne ha abbastanza di stare nel mezzo, si reca da un altro membro del gruppo per farlo andare al centro e prendere il suo posto...

*(Fate attenzione che l'«autosabotatore» non rimanga al centro più di 1-2 minuti e che vengano nominati specifici modi di comportamento. Andate anche voi nel mezzo).*



### L'esperienza ci dice...

Il gioco si adatta molto bene all'ultima riunione di gruppo. Costruisce un ponte tra il qui-ora del gruppo e la situazione di ogni singola persona a casa, preparandola internamente alle sfide quotidiane. Fate attenzione che non avvengano discussioni, analisi o interpretazioni.

# NELLA RIPRESA

(da E. Meller)

## Obiettivi

È possibile provare questo gioco quando i partecipanti hanno già una certa esperienza di lavoro comune alle spalle oppure, nel caso di gruppi di recente formazione, dopo una prima parte di lavoro collettivo. I giovani potranno quindi prender coscienza dei traguardi già raggiunti con la loro attività, nonché degli obiettivi futuri.

Il gioco parte dal presupposto che ciascun partecipante possa e voglia davvero unirsi agli altri in un processo di maturazione collettiva.

## Partecipanti

Dai 14 anni. Facoltative le dimensioni del gruppo.

## Durata

Circa 8 minuti.

## Conduzione del gioco

Vorrei parlare con voi dei traguardi che ritenete di aver raggiunto finora nel gruppo, ovvero di quelli che intendete ancora raggiungere. Per prepararvi alla conversazione, sceglietevi anzitutto un compagno...

Mettetevi seduti l'uno di fronte all'altro e guardatevi in silenzio...

Decidete quindi chi di voi sarà A e chi B...

A dovrà iniziare a rivolgere a B sempre la stessa domanda, e cioè:

**COSA POTRESTI ANCORA FARE TU ALL'INTERNO DI QUESTO GRUPPO?**

B risponderà ogni volta con una frase e A riformulerà quindi la sua domanda.

Iniziate allora. Avete 5 minuti di tempo per questo primo giro...

Ora scambiatevi i ruoli, in modo che B ponga sempre la stessa domanda e A replichi sempre con una frase. Avrete altri 5 minuti di tempo...

## Spunti di valutazione

- Come mi sono sentito nel corso di questo gioco?

- Come mi sento adesso?

- Qual è stata essenzialmente la mia posizione?

- Cosa potrei ancora fare all'interno del gruppo?

- Che significato hanno i desideri dei partecipanti per la futura strutturazione del lavoro nel nostro gruppo?

- Quali sono le mie reazioni di animatore?

## L'esperienza ci dice...

Questo gioco appare tanto semplice nella sua struttura quanto ricco di significati. Nel corso del suo svolgimento quasi sempre si diffonde un certo interesse tra i membri. Soprattutto quelli più riservati acquistano una maggiore sicurezza, in quanto anche i loro interessi vengono presi in considerazione. Molti focalizzano meglio i desideri da loro nutriti all'interno del gruppo e si sentono maggiormente in grado di realizzarli con l'aiuto degli altri.

# DIARIO

(K. Vopel)



## Obiettivi

I componenti di gruppo «mobili», molto utili per lo sviluppo della personalità, possono intensificare il loro processo di apprendimento se tengono un diario. Il diario permette ai partecipanti di giudicare da soli ciò che hanno imparato dopo ogni riunione e ciò che vogliono utilizzare o hanno utilizzato al di fuori del gruppo. Nello stesso tempo la tecnica del diario offre anche una efficace possibilità di valutare l'interazione reciproca tra capogruppo e ogni singolo membro.



## Partecipanti

L'età minima è 12 anni. L'esperimento è particolarmente importante per gruppi con adolescenti e per gruppi di terapia sociale. Il numero è libero.



## Durata

L'elaborazione della lista di controllo dura in media 15 minuti per ogni partecipante. Per la lettura e il commento di ogni lista avrete bisogno di 5-10 minuti.



## Materiale

Per ogni riunione occorre una copia del modulo «Lista di controllo del mio processo di apprendimento» per ogni persona.



## Conduzione del gioco

Vorrei che ognuno di voi iniziasse a tenere una sorta di diario riempiendo e portando con sé ad ogni nuova riunione un modulo. In questo modo potrete valutare voi stessi con continuità i vostri progressi e i vostri bisogni di apprendimento e giudicare cosa vi ha dato di volta in volta la riunione di gruppo. Inoltre potrete chiarirvi quali conseguenze pratiche volete trarre dalle vostre esperienze di gruppo o quali progressi e fallimenti avete avuto nel frattempo al di fuori del gruppo.

All'inizio di ogni riunione raccoglierò le liste compilate e le leggerò e commenterò prima della prossima riunione. Alla riunione successiva avrete indietro una fotocopia di quelle vecchie. Io stesso conserverò l'originale in modo da poter seguire di persona il processo di apprendimento di ogni singola persona.

Vi consiglio di raccogliere le vostre liste di controllo ad esempio in un raccoglitore ad anelli, in modo da poter verificare di quando in quando i vostri progressi.

Tutto chiaro?...

*(Quando all'inizio della riunione si riconsegnano le liste commentate, l'animatore dovrebbe comunicare al gruppo le sue più importanti impressioni su ciò che i partecipanti hanno scritto).*



## Aspetto da valutare

- Con quale intensità i partecipanti hanno scritto di volta in volta il diario?



## L'esperienza ci dice...

I fogli del diario sono un sostegno incredibilmente efficace per il processo di apprendimento del gruppo. Mostrano ad ogni componente che egli è responsabile del suo stesso apprendimento e che il suo giudizio personale è decisivo per la qualità del processo di apprendimento.

Potete valutare meglio il processo di apprendimento del gruppo, del singolo membro ed

insieme anche il successo del vostro lavoro personale. I fogli del diario vi dicono quanto la persona sia fortemente motivata e quali specifiche difficoltà sussistono. Con queste informazioni potete eventualmente dare un aiuto più mirato al singolo e determinare i metodi di apprendimento in maniera più concreta sulla base delle reali esigenze dei partecipanti.

## LISTA DI CONTROLLO DEL MIO PROCESSO DI APPRENDIMENTO

1. In questa riunione cosa ho appreso su me stesso?

.....  
.....

2. Di questo cosa posso o voglio usare al di fuori del gruppo?

.....  
.....

3. Cosa ho imparato sugli altri partecipanti? Posso applicare qualcosa anche riguardo a me stesso?

.....  
.....

4. Quando ho provato le sensazioni più vive nel corso della riunione?

.....  
.....

5. Quando in questa riunione il mio interesse è stato minimo?

.....  
.....

6. Mi sono trovato bene in questa riunione?

.....  
.....

7. Quale problema mi interessa al momento in modo particolare?

.....  
.....

8. Dall'ultima riunione di gruppo il mio più grande successo è stato:

.....  
.....

9. Il mio più grande insuccesso è stato:

.....  
.....

10. Se io fossi il capo di questo gruppo, (farei)

.....  
.....

11. Dal gruppo vorrei

.....  
.....

Qui il capogruppo può comunicarmi le sue impressioni:

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

Nome ..... Data della riunione di gruppo .....

## NOVITÀ EMI

Redazione Nigrizia

### **PORTANDO I SUOI DONI**

La Chiesa d'Africa incontro al terzo millennio

pp. 256 - L. 22.000

Cosa può dare alla Chiesa universale la Chiesa d'Africa (rovesciando finalmente la direzione degli scambi attuati finora)?

Questo volume, frutto del lavoro di esperti nella «questione africana» e approfittando del Sinodo, presenta la situazione attuale delle Chiese africane, i problemi più urgenti e i doni più cospicui che tali chiese possono offrire al vecchio occidente.

Nevè Shalom/Wahat as - Salam

### **CAMMINANDO SUL FILO**

La scuola per la pace

pp. 127 - L. 14.000

Per non confondere le idee, i due nomi citati non sono titoli, ma il nome delle cittadine tra Gerusalemme e Tel Aviv in cui Ebrei e Palestinesi hanno scelto di vivere uniti affrontando insieme i problemi di tutti.

L'esperienza proposta invita ad affrontare il conflitto in ogni tipo di situazione, e risolverlo costruttivamente.



## IL ROBOT E LO SCEMO DEL VILLAGGIO

(da J. Stevens)



### Obiettivi

Ci troviamo di fronte a un gioco di base per l'addestramento alla flessibilità dei ruoli. Troppo spesso nella vita ci fissiamo su determinati ruoli, imparando peraltro a svolgerli molto bene. Se però ci allenassimo un po' di più ad impersonare anche la controparte corrispondente, potremmo ridurre il nostro rigido attaccamento ai compiti ben precisi, ampliando il nostro margine comportamentale.

I partecipanti potranno passare nel corso del gioco da una rigidità di tipo computerizzato all'abbandono patologico.



### Partecipanti

Dai 10 anni. Questo gioco si adatta soprattutto ai gruppi che annoverano tra i loro componenti i soliti «intellettualoidi», ovvero persone che hanno perso completamente spontaneità e naturalezza di comportamenti. Facoltative le dimensioni del gruppo.



### Durata

Occorrono circa 10 minuti per questo gioco particolarmente vivo e rilassante.



### Conduzione del gioco

Con questo esperimento avrete modo di ritrovare la vostra profonda vitalità.

Alzatevi in piedi e mettete da parte la sedia. Camminate un po' per la stanza...

Cercate di tramutarvi in robot. I robot sono macchine umanizzate che si muovono con estrema precisione, proprio come dei meccanismi. Il robot nel quale vi trasformerete non saprà parlare, ma in compenso saprà fare una serie di rumori, saprà cigolare, stridere, strepitare e far fracasso. Scegliete il tipo di robot che più vi si adatta. Chiudete gli occhi e cominciate a fare piccoli movimenti sul posto immedesimandovi nel vostro automa...

Provate a riprodurre qualcuno dei rumori che il vostro robot è in grado di fare... Che tipo di robot siete?...

Ora aprite gli occhi e cominciate a muovervi per la stanza... Mentre girate, cercate di stabilire un minimo contatto fisico con gli altri robot... Iniziate un piccolo dialogo di movimenti e di rumori con gli altri partecipanti...

Come vi sembra la comunicazione automatizzata?...

*(Concedete circa 2 minuti per questo giro)*

Ora fermatevi un attimo e restate dove siete...

Come avrete capito, i robot sono macchine eccessivamente controllate e rigide. Per questo ora vi trasformerete nel loro esatto contrario, ovvero nello scemo del villaggio. Con questa espressione ci si riferisce di solito ad una parsona che non riesce a coordinare i suoi movimenti, che si muove quindi in maniera del tutto incontrollata. Questo non deve ser-

virvi a prendere in giro le persone portatrici di handicap, ma semplicemente a sperimentare in maniera diretta come ci si sente quando non si riesce a controllare il proprio corpo. Neanche la persona nella quale vi trasformerete adesso sarà in grado di parlare, ma riuscirà a produrre comunque una serie di rumori sconnessi: risate sommesse, grugniti, schiamazzi, urla, ecc. Allora, iniziate e cercate di far venir fuori la parte scema che è in voi con movimenti continui ma sconnessi... Girate per la stanza e fate i rumori che preferite... Anche in questo caso cercate di stabilire un contatto con altri idioti qui nella sala... Osservate il vostro stato d'animo... (2 minuti)

Ciascuno si scelga un compagno tra gli scemi disponibili e in 2 minuti di tempo avvii un dialogo non verbale, composto quindi da movimenti e rumori... Osservate cosa accade...

Ora reinvertite i ruoli. Trasformatevi nel robot di prima e avviate un dialogo di movimenti con l'altro compagno. Osservate il vostro stato d'animo... (1 minuto)

Tornate poi nei panni dello scemo del villaggio e interagite nuovamente con il vostro partner...

Ora fermatevi e sedetevi con il vostro compagno. Discutete per 3 minuti circa dell'esperienza fatta in questo gioco. Come vi siete sentiti in ciascuno dei ruoli? Quale dei due vi è sembrato più facile da recitare? In che modo vi siete espressi? Che cosa avete notato nel vostro partner?...



### Spunti di valutazione

- Come mi sono sentito nei due ruoli?
- Nella vita di tutti i giorni tendo ad essere più un robot o uno scemo?
- Sono stato sciocco o ridicolo durante il gioco?
- Quale aspetto di me vorrei attivare maggiormente in futuro: il robot o lo scemo?



### L'esperienza ci dice...

Questo gioco si adatta a tutti i gruppi che amano fare nuove esperienze.

## QUARTO FORUM SOCIO-POLITICO

Chianciano: 28 ottobre – 1 novembre 1994

La Federazione Italiana Exallievi/e di don Bosco e la Confederazione Mondiale Exallieve/i delle Figlie di Maria Ausiliatrice organizzano in data 28/10/94-1/11/94 un Forum rivolto a **giovani sopra i 20 anni** (circa 300, provenienti dall'Italia e dall'estero) interessati ad approfondire tematiche sociali e politiche nella prospettiva cristiana.

L'incontro prosegue l'esperienza iniziata nel 1991 a Venezia sul tema: «I giovani al crocevia di una società che cambia», continuata nel 1992 a Roma con titolo: «I giovani artefici di sviluppo» e nel 1993 a Chianciano su: «Giovani e democrazia: disimpegno o protagonismo?». Quest'anno il Forum si svolgerà a Chianciano e verterà sul tema:

«**Giovani e cultura della vita: scommessa politica?**». Quattro le relazioni previste:

- *L'uomo centro delle scelte politiche* (Bartolomeo Sorge)
- *Pace e giustizia in una politica coerente.* (Alberto Monticone, Antonio Nanni, Antonio Caponnetto)
- *Mass media e cultura della vita: quale futuro?* (don Gigi di Libero)
- *Politiche sociali: analisi e prospettive* (Mons. di Liegro, Romano Prodi).

Si terrà inoltre una tavola rotonda per tentare una verifica delle politiche sociali dei partiti che vedrà la partecipazione di alcuni giornalisti ed esponenti politici particolarmente sensibili ad approfondire con i giovani queste tematiche.

# ROVESCIAMENTO ED ESAGERAZIONE DEI RUOLI

(esercizio di consapevolezza della Gestalt)



## Obiettivi

Con questo esperimento, in cui i partecipanti dovranno impersonare dei ruoli, si può imparare ad esprimersi in modo più consapevole e versatile, così che un atteggiamento rigido e ritualizzato possa diventare più rilassato e vario.

Una maniera per ottenere questo risultato è quella di esagerare determinati comportamenti stereotipati. Quando qualcuno esaspera un certo comportamento, la qualità emotiva che si nasconde dietro di esso diventa più comprensibile all'interessato, così che questi può scoprire qualcosa di nuovo sul suo modo di comportarsi.

Egli può riconoscere meglio ed esprimere con maggiore chiarezza la tendenza psichica che si nasconde nel suo comportamento, nel suo modo di parlare e di muoversi, di utilizzare i gesti e di adoperare la voce.

Un'altra strada è il ribaltamento di determinati comportamenti stereotipati. Quando qualcuno recita di solito la parte del freddo intellettuale che risolve tutti i problemi con il suo computer, forse dietro questo atteggiamento nasconde la sua insicurezza e vulnerabilità. Se in una piccola scenetta questo comportamento computerizzato viene trasformato in un comportamento accentuato a livello emotivo, la persona interessata può riuscire ad entrare in questo aspetto represso della sua personalità.

Mettendo in gioco contrasti di comportamento polari, egli può stabilire un nuovo contatto con quei tratti importanti della sua personalità, che prima a livello di consapevolezza manteneva separati tra di loro. In tal modo riesce di nuovo a «funzionare» in modo più vitale e vario.



## Partecipanti

Dai 16 anni in su. Il gruppo non dovrebbe avere più di 16 partecipanti. Se il gruppo è più grande, allora è necessario dividerlo in gruppetti di otto-dieci persone.



## Durata

Per l'esperimento è necessaria circa un'ora.



## Conduzione del gioco

Con questo esperimento potrete riconoscere meglio e, rappresentandolo, modificare sia in voi stessi che negli altri partecipanti, un comportamento stereotipato tipico di un determinato ruolo.

Concentratevi adesso su una persona e cercate di ricordare determinati comportamenti verbali e non verbali che in lei sono ricorrenti con una certa frequenza. Fate quindi delle proposte per esagerare questo comportamento o per ribaltarlo, accordandovi con la persona interessata su un comportamento specifico. In questo modo ognuno di voi dovrebbe essere aiutato a rendersi meglio conto anche dei propri comportamenti. Se infatti una persona esagera un determinato comportamento che egli manifesta con frequenza, riuscirà in questo modo, probabilmente, a riconoscere meglio gli stati d'animo che vi sono celati dietro e ad esprimerli anche in futuro con maggiore chiarezza. E quando una persona converte un suo comportamento determinato nel suo contrario, può accostarsi di più a delle forme di comportamento represses.

Vi faccio un esempio per entrambe le situazioni. Immaginatevi una persona che si difende e si scusa spesso.

Questi userà forse continuamente delle espressioni come: «Io non volevo affatto questo» – «Non era questo che avevo pensato» – «Dimentica quello che ho detto» – «Mi dispiace», ecc. Oppure avrà un tono di voce piagnucoloso e supplichevole. A una persona come questa potrete per esempio proporre di iniziare ogni frase che dice con le parole: «Scusate se io adesso dico qualcosa...». Oppure potrete invitarlo a parlare stando in ginocchio

e con gesti umili, ripetendo sempre le parole: «Io mi faccio compassione». Questa sarebbe in pratica una esagerazione del suo atteggiamento.

A questo partecipante potreste però anche proporre di ribaltare il suo comportamento. Allora egli dovrebbe trasformare tutto quello che dice in una spaccinata ed iniziare ogni frase con le parole: «Io sono il più grande», oppure dovrebbe gonfiare il petto in fuori, sollevare la mano e lodarsi ripetutamente ad alta voce dicendo: «Guarda come sono in gamba».

Quando sceglierete gli atteggiamenti da rovesciare o da esagerare, scegliete dei comportamenti che poi più tardi possano essere recitati brevemente qui nel gruppo. Assicuratevi che ogni partecipante sappia quale ruolo dovrà recitare, quali frasi ricorrenti e quale comportamento non verbale dovrà usare. Per questa prima parte dell'esperimento avete a disposizione mezz'ora di tempo.

Chi vuole offrirsi per primo?...

Adesso ognuno di voi ha un ruolo da esagerare o da rovesciare. Recitate la vostra parte per 10 minuti. È del tutto indifferente di che cosa parliate. Si tratta soprattutto di rappresentare le caratteristiche del vostro ruolo e di ripetere continuamente le vostre frasi ricorrenti.

Fate attenzione che gli altri si comportino nel modo in cui era stato stabilito nel gruppo e se si allontanano da quanto prestabilito fateglielo notare. Rendetevi conto di come i comportamenti prestabiliti influenzano le vostre azioni e i vostri stati d'animo. Esprimete tutto quello che vi viene in testa, sempre però senza superare i limiti espressivi che vi sono stati concessi per recitare la vostra parte.

Adesso cominciate. Avete 10 minuti di tempo...

Ora fermatevi e concludete la vostra conversazione esprimendo adesso tutto quello che siete riusciti ad esprimere nei dieci minuti passati... (2 minuti)



### Spunti di valutazione

- \* Quali stati d'animo ho espresso con il mio ruolo?
- \* Come mi sono sentito mentre lo facevo?
- \* Che possibilità espressive mi lasciava il mio ruolo?
- \* Che cosa non potevo esprimere?
- \* Quale aspetto della mia personalità, quali comportamenti accentuavo nella vita di tutti i giorni?
- \* Quali invece evito?
- \* Cosa mi ha colpito dei miei compagni?
- \* Con chi sono riuscito a comunicare meglio?
- \* Quale è l'esperienza più importante che ho fatto durante questo esperimento?
- \* Quali conclusioni ne voglio ricavare?
- \* Come mi sento adesso?



### L'esperienza ci dice...

Questo esperimento trasferisce due importanti principi della Gestalt in un esperimento di gruppo che unisce, in modo abbastanza semplice, recitazione teatrale e conoscenza di sé.

# L'INFERMIERA E LA VAMP

(tradizione dei gruppi di incontro)



## Obiettivi

Questo vivace gioco di interazione dà modo ai partecipanti anzitutto di avviare un feedback, ovvero di comunicarsi a vicenda quali comportamenti dell'uno hanno colpito l'altro e viceversa.

Poi, nel primo giro di questo gioco di ruoli, ciascuno avrà una parte che riprodurrà in maniera accentuata un lato del proprio comportamento molto evidente nella vita di tutti i giorni.

Nel secondo giro ciascuno reciterà il ruolo opposto, per esaminare eventuali comportamenti repressi o troppo poco sviluppati. Così facendo, ciascuno potrà ampliare la gamma dei propri comportamenti, integrando con un gioco eventuali lati della propria personalità scissi dal resto della coscienza.



## Partecipanti

Dai 16 anni. Facoltative le dimensioni del gruppo.

I partecipanti dovranno già conoscersi bene, ed avere una spiccata curiosità unita al desiderio di fare nuove esperienze.



## Durata

Dai 60 agli 80 minuti.



## Conduzione del gioco

In questo gioco delle parti scoprirete di avere molti lati della personalità che normalmente trascurate, ma che possono arricchire la vostra vita se solo prestate loro maggiore attenzione.

Dividetevi ora in gruppi di sei.

Ogni gruppo si siede in cerchio; distanziatevi dagli altri, in modo da non essere ostacolati più avanti nel corso del gioco...

Per ciascun membro del vostro gruppo occorrerà scegliere un ruolo adatto. Concentratevi su una persona alla volta e avanzate delle proposte. Partite dal comportamento che osservate di solito nella persona in questione, e cercate un ruolo al quale possa adattarsi la versione più esasperata di tale atteggiamento.

Così ad esempio potrete dire: «Gustavo, tu parli sempre in maniera chiara e ponderata. Potresti fare la parte di un diplomatico». Oppure: «Lina, tu ti preoccupi sempre delle altre persone del gruppo, vuoi sempre sapere come stanno. Penso che potresti fare l'infermiera».

La persona per la quale occorre cercare un ruolo, potrà avanzare delle proposte anche per sé ma, soprattutto, dovrà accettare la parte che le verrà assegnata. Quando vi sarete accordati su un ruolo adatto, descrivetelo in maniera specifica e dettagliata. Dite ad esempio che genere di infermiera dovrebbe essere Lina. Un'infermiera zelante e pronta a fare dei sacrifici, o piuttosto moralista e fedele ai propri principi? Una volta fatto ciò, scegliete una frase standard che dovrà ricorrere di frequente nella rappresentazione. Per la Lina dell'esempio precedente potrebbe andar bene una frase del tipo: «Vorrei aiutarti a stare meglio. Che cosa posso fare per te?».

Iniziate allora a scegliere il ruolo e la frase standard per ognuno. Accertatevi che la persona in questione capisca il tipo di ruolo che dovrà ricoprire e sia davvero interessata a sperimentare una parte del genere.

È ovvio che il ruolo scelto non permetterà di esprimere l'intera personalità del partecipante. Si tratta piuttosto di sottolineare volutamente un determinato lato del comportamento...

Rappresentate questi ruoli per 8 minuti circa, cercando di caricarli di una certa intensità.

Parlate agli altri 5 compagni di quello che volete, intercalando il vostro parlare con la frase standard scelta da voi. Non importa di cosa parlerete e cosa direte.

Quel che conta è che riusciate a far emergere le caratteristiche del vostro ruolo, l'atteggiamento del vostro corpo, la mimica, lo stile comunicativo e i modelli di interazione. Potrete girare o restare seduti, a seconda di quello che prevede il vostro ruolo. Iniziate allora...

Ora fermatevi e sedetevi un attimo. Come vi sentite in questa parte e che cosa avete imparato su di voi?... (1 minuto). Per 5 minuti poi ciascun gruppo di sei discute delle proprie esperienze...

Adesso stabilite in fretta quale sia il ruolo diametralmente opposto a quello scelto per voi in precedenza. Lina, la nostra brava infermiera, potrebbe diventare una vamp, alla continua ricerca di uomini e denaro. La frase standard potrebbe essere: «No, non mi basta. Ne voglio ancora». Se qualcuno di voi ha difficoltà ad identificare il suo nuovo ruolo, si lasci aiutare dagli altri compagni...

Nel secondo giro quindi rappresentate il vostro nuovo ruolo. Usate la stessa concentrazione di prima e rappresentate gli atteggiamenti che meglio vi si adattano. Non dimenticate di intercalare la frase standard.

Avete altri 8 minuti.

Ora fermatevi e mettetevi seduti. Che cosa avete imparato stavolta? – Come vi siete sentiti nel vostro nuovo ruolo? – Che cosa avete scoperto su di voi? – Quale ruolo avete rappresentato più facilmente? – Che cosa avete imparato sugli altri?

Avete 15 minuti di tempo per parlare, sempre divisi in gruppi di 6, delle vostre esperienze e delle vostre osservazioni...

Quindi, nel terzo e ultimo giro del gioco, vorrei che passiate velocemente da un ruolo all'altro. Cominciate col primo, rappresentatelo per 20 secondi circa, quindi passate al ruolo del secondo giro per altri 20 secondi. Vi farò io un cenno ogni volta che dovrete cambiare...

### Spunti di valutazione

- Quando mi sono sentito più a mio agio nel corso di questo gioco?
- Quando mi sono sentito più a disagio?
- Quale lato della mia personalità mostro di più nella vita di tutti i giorni?

### L'esperienza ci dice...

Personalmente apprezzo molto questo gioco. Se nel gruppo ci sono almeno un paio di persone che si lasciano contagiare dall'atmosfera teatrale, l'esperimento riesce a rendere molto divertente il clima all'interno del gruppo, conferendogli un tono di vivace creatività.

Andrea Salvini

#### **OLTRE IL DISAGIO ADOLESCENZA, CAMBIAMENTO, ETÀ DELLA VITA**

Maria Pacini Fazzi editore  
55100 Lucca – P.za S. Romano 16  
pp. 164 – 1994 – L. 22.000

L'autore ha curato una ricerca sulla situazione degli adolescenti nel territorio di Livorno, a cura del Ce.I.S.

Il testo riporta i risultati. Ciò che rende particolarmente stimolante il libro non sono soltanto i risultati, ma l'interpretazione che l'autore ne offre e le prospettive che suggerisce.

L'ipotesi che la ricerca conferma è, grosso modo, la seguente: gli adolescenti vivono in una forma specialissima quella diffusa situa-

zione di cambiamento che caratterizza il cammino verso la maturazione di ogni uomo, oggi. Essi la soffrono in un modo particolare per la stagione dell'età che li caratterizza e a causa dei modi di essere della società. Essa da una parte investe notevoli risorse nei confronti degli adolescenti, ma dall'altra rinuncia spesso a porsi come contesto significativo di sviluppo. Il centro del processo formativo dell'adolescenza è costituito dalla costruzione dell'identità. Gli adolescenti la realizzano secondo modalità relazionali, con una attenzione speciale nei confronti del contesto sociale. Di qui la responsabilità che ricade sulla famiglia, sulla scuola, sul mercato del lavoro, sul tessuto associativo (anche ecclesiale), sui soggetti istituzionali cioè con cui gli adolescenti fanno esperienza di relazione quotidiana.