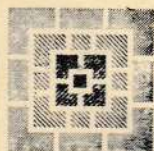


GIOCHI PSICOPEDAGOGICI

METODI-TECNICHE-ESERCIZI PER FORMATORI, ANIMATORI
E INSEGNANTI // Suppl. ARIPS Anno 1983 N. 1
"Giochi Psicopedagogici" è quadrimestrale/Una copia
£.2.500/Abb.annuo non soci £.7.000/soci £.5.000

ASSOCIAZIONE DI RICERCHE E INTERVENTI PSICOSOCIALI E PSICOTERAPEUTICI
Via Brescia, 6 - 25080 Molinetto di Mazzano (BS) - Tel. 030 - 2620589 / (2791407)



ARIPS

Il supplemento esce con un estremo ritardo dovuto a problemi interni di organizzazione.

D'altra parte il gruppo di redazione che si auspicava nascesse per occuparsene, è ancora piuttosto scarno e sparuto. Ci rendiamo conto che per alcuni venire a Molinetto per realizzare questo tipo di attività può essere difficile o problematico a causa della necessità di spostarsi o del tempo a disposizione. Noi crediamo però che ci sia una possibilità di mediazione che, comunque, ci consentirebbe di poter godere del contributo di altre persone interessate all'iniziativa. I nostri fondamentali problemi non riguardano tanto il reperimento di materiale divulgabile perché l'Arips è molto ricco in questo senso. Se mai abbiamo due altre difficoltà:

- come procedere nella scelta di esso? Fino ad ora abbiamo cercato di scegliere esercizi con finalità diverse e che riguardassero differenti momenti della vita di un gruppo. I nostri utenti cosa ne pensano? Va bene così o sono preferibili altre modalità? Vorremmo perciò conoscere le esigenze di Voi che ci leggete per poter, fin dove ciò è possibile, rispondere a dei bisogni e a necessità evidenti;
- gli esercizi così come sono presentati sono chiari, comprensibili e di immediata utilizzazione? Inoltre ci interesserebbe che i giochi proposti venissero sperimentati e che ci venissero riferiti i risultati ottenuti.

Tutto questo certo è più piacevole farlo a voce, discutendo e dibattendo i problemi fondamentali anche di tipo pedagogico che sono connessi a questi quesiti apparentemente semplici. E' possibile però stabilire un contatto anche per lettera: così pur non costringendo nessuno a grossi sacrifici, si realizzerebbe una rete di scambi interessanti e fruttuosi per entrambe le parti, "utenti" e redattori.

Stiamo anche pensando ad un'altra occasione che potrebbe essere anche aperta a tutti i soci e a coloro che intendono utilizzare gli esercizi nella loro realtà. Poiché ci sono alcuni problemi metodologici relativi alle modalità d'uso di questi strumenti, perché non incontrarci un pomeriggio per discuterne? Ci farebbe piacere sapere cosa ne pensate di questa proposta, per verificare l'opportunità di realizzare l'iniziativa magari nel periodo di maggio-giugno.

Un'altra informazione interessante per i lettori di questo supplemento, riguarda l'accordo da poco realizzato fra Arips e Clued di Milano, a proposito della pubblicazione di 3 volumi per anno in una nuova collana dal titolo "GRUPPI & COMUNITA'".

Fra le prime tre pubblicazioni è stato inserito un testo sui giochi psicopedagogici. Questo per due fondamentali motivi. Innanzi tutto in Italia sono piuttosto scarse le pubblicazioni inerenti a questo argomento. Inoltre la nostra "banca di esercizi" certamente molto fornita, merita di essere valorizzata, divenendo accessibile anche ad altri operatori che non siano solo ed esclusivamente quelli dell'associazione. Dopo lunghi ripensamenti sull'impostazione da dare a questo primo volume, abbiamo deciso che sarà monotematico e l'argomento scelto è la socializzazione.

Il libro è diviso in 2 parti. La prima, a carattere teorico, tratterà i problemi della definizione del concetto di socializzazione e quelli metodologici relativi all'uso degli esercizi.

La seconda parte invece riporterà gli esercizi, che saranno suddivisi a seconda del loro obiettivo specifico. Il testo dovrebbe essere disponibile per il pubblico a partire dalla prossima estate.

ALCUNE INDICAZIONI METODOLOGICHE

Gli esercizi vengono di solito utilizzati in situazioni di formazione, sia con adulti che con giovani o ragazzi, come acceleratori.

Essi servono cioè ad aiutare i partecipanti a riflettere su particolari fenomeni o avvenimenti della vita di relazione, inducendo artificialmente una situazione anche nei suoi aspetti emotivi ed affettivi. Ciò che consente l'apprendimento è proprio la possibilità di essere e di sentirsi coinvolti profondamente in quanto viene proposto.

Va quindi sottolineata la necessità che, prima di introdurre gli esercizi, si usi una parte del tempo per creare un'atmosfera adatta ad essi, soprattutto se essi vengono proposti all'inizio del lavoro di un gruppo. Ciò può essere fatto dal conduttore stesso attraverso non solo il contenuto di un suo intervento ma, soprattutto, attraverso il tono di voce e l'atteggiamento generale. Però come sempre in psicologia nessuna indicazione è tassativa e valida in termini assoluti. Così a volte può essere necessario assumere un atteggiamento più distaccato e neutro, oppure più provocatorio.

Poiché si possono elencare e specificare i casi in cui è necessario un certo tipo di atteggiamento, si acquista in questo campo maggiore abilità attraverso la formazione e l'esperienza.

Se chi conduce l'esercizio non sa intervenire adeguatamente, pur non facendo danni irreparabili ed irreversibili ai partecipanti, li priva comunque della possibilità di vivere un'esperienza e quindi di trarre possibili riflessioni e apprendimenti.

In particolare, intendendo usare gli esercizi che vengono proposti in questo supplemento con bambini e adolescenti, oltre alle norme già indicate è preferibile tener presente anche le indicazioni che seguono :

1- il linguaggio che viene usato per illustrare e spiegare l'esercizio deve essere molto semplice e chiaro. In alcuni casi può essere addirittura necessario fare dei brevi esempi che facciano capire come si dovrà svolgere l'esercizio. Anche in questo caso spiegare il gioco un pezzo per volta serve per consentire una migliore comprensione di esso.

2- il tempo di durata degli esercizi deve essere proporzionato alla possibilità di prestare attenzione da parte degli utenti; quindi può essere che l'esercizio, se è lungo, sia suddiviso in parti che vengono proposte in momenti diversi, a distanza di tempo fra loro. Infatti con partecipanti giovani occorre tenere in gran conto l'aspetto motivazionale: non vale cioè la pena di rischiare la noia o una reazione di insofferenza ad un'attività solo perché essa dura troppo a lungo nel tempo. Anzi spesso spezzare l'esercizio in parti, che però devono essere concluse in sé stesse, può servire per facilitare l'osservazione e dunque la riflessione su quanto è avvenuto.

3- anche nei momenti di verifica alla fine dell'esercizio, si possono chiedere commenti e contributi utilizzando metodi animativi che delineino in poche battute il giudizio sulla situazione (per es. "che titolo daresti all'incontro che abbiamo fatto //a questo gioco; ecc.)

4- può essere utile far costruire agli utenti stessi degli esercizi simili a quelli presentati dall'insegnante. Oltre ad essere stimolante per gli allievi, questa è una opportunità da sfruttare in termini di verifica della comprensione di quanto si è proposto.

5- possono esserci esercizi che vanno ripetuti più volte perché diano degli effetti visibili. In caso ciò sia ritenuto necessario è consigliabile non ripetere l'esperienza sempre nello stesso modo, ma cercare di modificarla nei suoi aspetti esteriori per poter mantenere vivo l'interesse dei giovani utenti ed insieme continuare il lavoro su una certa area.

Il gioco si può realizzare in questa formulazione, con persone adulte, ma l'idea può essere trasformata ed adattata anche per altri utenti.

L'attività si svolge in gruppo che può essere anche di grandi dimensioni. In questo secondo caso è però necessario prevedere delle suddivisioni in piccoli gruppi di 8/10 persone, per rendere possibile l'espressione di tutti.

La durata dell'esercizio può variare da un minimo di un'ora a più unità di lavoro e quindi a più incontri. Questo dipende dagli scopi del gruppo e dagli obiettivi specifici che si vogliono dare all'attività. Lo scopo principale di essa è infatti quello di fornire uno stimolo guidato alla maggiore conoscenza dei partecipanti fra loro.

MATERIALE : il foglio con gli inizi di conversazione (esso può essere fornito a tutti i partecipanti, oppure può essere letto dal conduttore del gruppo, oppure può essere scritto su un cartellone)

OBIETTIVI : facilitare la conoscenza interpersonale
sviluppare un clima armonioso e vivace
sviluppare la capacità di comunicazione individuale

SVOLGIMENTO :

- 1° step - dopo aver creato una situazione minimamente confortevole ed un clima di disponibilità, il conduttore presenta l'esercizio distribuendo i fogli o facendo conoscere gli inizi di conversazione attraverso la lettura degli stessi o l'uso di un cartellone murale.
- 2° step - il conduttore spiega che ciascuno può scegliere fra gli inizi di frase quella che più gli piace e cominciare a parlare a partire da quella. Spiega inoltre che non è necessario che ci sia una scelta unanime da parte di tutti i membri del gruppo, ma che anzi ciascuno deve sentirsi libero di procedere come preferisce.
- 3° step - i partecipanti cominciano ad esprimersi volontariamente e spontaneamente
- 4° step - nel caso i partecipanti abbiano particolari difficoltà e resistenze, il conduttore ha il compito di intervenire per incoraggiarli ed aiutarli ad esprimersi, anche invitando i membri del gruppo a farsi domande reciprocamente.
- 5° step - il conduttore, al termine dell'esperienza, conduce una breve discussione su come essa si è svolta (NB. è necessario che all'inizio dell'esperienza egli fissi una durata dell'esercizio)

- 1) L'altra gente di solito
- 2) La prima misura del successo personale è
- 3) Chiunque lavorerà con difficoltà se
- 4) La gente pensa a me come
- 5) Quando lo lascio andare
- 6) Niente è così frustrante come
- 7) La gente che insegue le cose dovrebbe essere
- 8) La cosa che lo amo di me è
- 9) Ci sono dei momenti in cui lo
- 10) Mi piacerebbe essere
- 11) Quando lo ho qualcosa da dire lo
- 12) Quando qualcuno mi sbordava lo
- 13) Dieci anni fa lo
- 14) Se lo amo qualcuno
- 15) L'insegnante che ho amato di più era una persona che

LA COMUNICAZIONE DISTURBATA

L'esercizio si può svolgere con qualsiasi tipo di partecipanti, adulti, giovani o ragazzi. Può anche essere ripetuto più volte con minime modifiche.

L'attività si svolge in gruppo ed è meglio che i membri non siano più di 10.

La durata dell'esercizio è di circa mezz'ora.

MATERIALE : copie della scheda di osservazione del disturbo della comunicazione

- copie della comunicazione da trasmettere

- un cartellone e un pennarello

- due spazi per il gruppo: uno dove si svolge l'esercizio ed uno dove far aspettare gli altri volontari che parteciperanno all'esercizio

OBIETTIVI - illustrare le possibili distorsioni che possono avvenire nella trasmissione delle informazioni
- suggerire possibili correttivi

SVOLGIMENTO

- 1° Step - il conduttore chiede 6 volontari e spiega che gli altri membri del gruppo svolgeranno il ruolo degli osservatori dell'esperienza; quindi manda 5 dei 6 volontari nell'altra stanza, in cui non possono udire o vedere cosa succede.
- 2° step - il conduttore distribuisce agli osservatori il foglio di osservazione ed il foglio della comunicazione da trasmettere; quindi legge o fa leggere al volontario la comunicazione che questi dovrà poi riferire agli altri. Gli spiega quindi che dovrà trasmettere il contenuto della comunicazione al secondo volontario. E' proibito prendere appunti.
- 3° step - il conduttore fa entrare il secondo volontario, ed il primo gli riferisce il messaggio. L'esercizio procede così fino al 6° volontario, il quale ultimo deve scrivere sul cartellone il messaggio che gli è stato riferito.
- 4° step - il conduttore scrive accanto al messaggio del 6° volontario quello originale ed introduce una discussione sull'esercizio, invitando anche gli osservatori a riferire le loro annotazioni.

(ovviamente gli spazi vanno ampliatii)

6

5

4

3

2

1

distorsioni

soppressioni

aggiunte

Volontari

SCHEDA DI OSSERVAZIONE DEL DISTURBO DI COMUNICAZIONE

bra che la macchina sportiva abbia accelerato prima dello sfilamento".

gridarsi insulti, ma continuano a proseguire senza rallentare. Di fatto sem-
che stanno per girare nella stessa strada stretta, entrambi cominciano a

sportiva, proveniente da nord, tenta di girare a sinistra. Quando i due vedono

proveniente da sud stava per girare a destra all'incrocio quando un'auto

re all'ospedale il più presto possibile. L'incidente è successo così: un'auto

anda- "Io non posso aspettare di riferire questo incidente alla polizia. Devo anda-

COMUNICAZIONE DA TRASMETTERE

LO SCAMBIO DELL'IMMAGINE DI GRUPPO

Si tratta di un esercizio adatto a qualsiasi tipo di partecipante, anche se per questo occorre operare delle modifiche. Inoltre il lavoro si può svolgere, seguendo la stessa falsariga, anche a livello individuale, cioè fra i singoli partecipanti di un gruppo.

Qui diamo prima la versione di gruppo.

L'attività si svolge coinvolgendo 2 gruppi di 10/12 persone ciascuno

La durata dell'esercizio è di circa 3 ore, ma può essere diminuita o amplificata a seconda delle necessità.

MATERIALE :

- carta da pacco bianca
- pennarelli
- materiale di scarto (scatole vuote, sacchetti di alimentari, giornali/riviste vecchie, bicchieri di carta, ecc.)
- colla, mastro adesivo, cucitrice, forbici, taglierini, ecc.
- 1 stanza per ciascun gruppo
- 1 stanza che contenga i due gruppi contemporaneamente

OBIETTIVI :

- incrementare i rapporti fra due gruppi
- esplorare come i gruppi interagiscono fra di loro
- sviluppare la capacità di dare feed back
- sviluppare la capacità di sintesi e di ideazione analogiche

N.B.: l'esercizio va utilizzato quando già esiste un minimo di conoscenza e di rapporto fra i due gruppi e quindi anche fra i partecipanti di ciascun gruppo fra loro (cioè all'interno del loro gruppo di appartenenza)

SVOLGIMENTO :

- 1° step** - il conduttore dell'esperienza riunisce i due gruppi che vi partecipano e presenta ad entrambi contemporaneamente l'esercizio : ciascun gruppo ha il compito di svolgere due "temi" ;
- 1- come vede l'altro gruppo
 - 2- come pensa che lo veda l'altro gruppo
- I due compiti possono essere realizzati utilizzando strumenti e codici diversi : il linguaggio, parlato o scritto, in tutte le sue forme, come la poesia, lo slogan, il racconto fantastico, ecc.; ma anche un elenco di caratteristiche, una serie di analogie, ecc. Si può inoltre utilizzare l'immagine, sia come disegno, sia come composizione tipo "collage", ecc.; oppure la costruzione di un simbolo utilizzando il materiale a disposizione.
- Per realizzare il compito i due gruppi hanno un'ora di tempo.
- 2° step** - i gruppi ciascuno nella sua stanza, lavorano per un'ora di tempo alla realizzazione dei due compiti assegnati, procedendo liberamente
- 3° step** - i due gruppi si riuniscono nuovamente ed espongono ed illustrano a turno i loro prodotti. Il conduttore spiega che il compito dei partecipanti è quello di ascoltare ciò che gli viene detto. Eventualmente possono prendere appunti. Nessuno può rispondere ai messaggi e ai feed back che vengono dati. Lo scopo dell'incontro è infatti quello di capire il meglio possibile le percezioni che un gruppo ha avuto dell'altro.
- Questa fase dura circa 30 minuti.
- 4° step** - i due gruppi si riuniscono di nuovo separatamente per un'ora circa per considerare insieme ciò che gli è stato detto dall'altro gruppo e per preparare una strategia da utilizzare per rispondere al gruppo.
- 5° step** - in una nuova riunione di intergruppo della durata di circa un'ora, i membri dei due gruppi si scambiano le loro reazioni ai feedbacks dell'incontro precedente. Insieme devono trovare poi, ultimo compito dato dal conduttore, come gestire i rapporti fra i due gruppi alla luce delle indicazioni emerse dall'esercizio.

QUALITÀ E DIFETTI

Sotto questo titolo riuniamo alcuni esercizi di semplice impianto e di svolgimento simile, che sono accomunati anche dagli obiettivi.

Si tratta di attività adatte a qualsiasi tipo di utente, adulti o ragazzi.

Le attività si svolgono in gruppo, ma l'attenzione viene focalizzata su un membro del gruppo alla volta.

L'esercizio può durare da qualche minuto, nel caso coinvolga solo un partecipante, a 30/60 minuti, se viene ripetuto più volte per coinvolgere più persone.

MATERIALE : per tutti gli esercizi serve lo stesso materiale e cioè :

- fogli di carta per i partecipanti
- cartelloni murali
- pennarelli

OBIETTIVI : - facilitare lo scambio di feed back fra i partecipanti
- migliorare le capacità di osservazione individuali
- aumentare la consapevolezza delle proprie caratteristiche di personalità

Esercizio A

I partecipanti sono invitati a stendere una lista di aggettivi con cui connotano le persone che amano e per cui provano simpatia. Quindi sono invitati a stendere un secondo elenco di aggettivi che darebbero a persone che non gli piacciono. Si richiede quindi un volontario per l'esercizio. Il conduttore lo fa uscire per 4/5 minuti ed intanto gli altri partecipanti devono scegliere fra le due liste di aggettivi quelli che indicano maggiormente le caratteristiche della persona che è fuori dalla stanza. Si tratta cioè di tracciarne l'identikit più preciso possibile del volontario.

Quindi il volontario viene richiamato e gli viene riferito l'elenco. Inizia quindi una discussione che può includere le motivazioni per gli aggettivi scelti e il vissuto del volontario.

L'esperienza può essere ripetuta più volte.

Esercizio B

I partecipanti sono invitati dal conduttore ad "inviare messaggi" agli altri membri del gruppo (sono liberi di scegliere a chi inviarli e a quanti persone del gruppo). Su un foglietto non firmato scrivono il nome del destinatario del messaggio e quindi l'aggettivo che a loro parere definisce meglio il destinatario scelto. L'aggettivo è scelto fra tutti quelli noti allo scrivente.

Il conduttore raccoglie quindi tutti i messaggi e rapidamente li consegna ai destinatari. Si apre quindi una libera discussione nella quale ognuno può esprimersi liberamente sia leggendo, sia commentando, sia esprimendo i propri vissuti in relazione ai messaggi ricevuti.

ESERCIZIO C

Si tratta di un'attività simile alle precedenti, ma drammatizzata.

Si sceglie un volontario che si mette quindi in piedi di fronte agli altri membri del gruppo. Questi hanno il compito in una prima fase di indicare tutte le caratteristiche negative - "i difetti" - del volontario. A sua volta quest'ultimo ad ogni difetto si affloscia, fino ad essere steso a terra come fosse abbattuto e morto. In una seconda fase i partecipanti hanno il compito di individuare tutte le "qualità" del volontario che, un po' alla volta, si rialza da terra e riprende vigore.

In tutt'e due i casi la scelta di pregi e difetti è fatta individualmente dai partecipanti. Il numero dei difetti e delle qualità deve essere tale da equilibrarsi, per poter riportare in piedi il volontario.

Anche questo esercizio può essere ripetuto più volte.

Alla fine si può dare inizio ad una discussione su tutto quanto si è realizzato e sui vissuti personali sia dei volontari sia di coloro che "accusano".