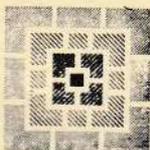


GIOCHI PSICOPEDAGOGICI

METODI-TECNICHE-ESERCIZI PER FORMATORI, ANIMATO
E INSEGNANTI // Suppl. AR IPS Anno 1984 N. 4
"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

E' UTILE CONTINUARE A DIFFONDERE QUESTO SUPPLEMENTO ?

E' questo un quesito che ci stiamo ponendo spesso all'Arips. Non è da oggi che i giornali usano dei "test psicologici" per far scoprire ai loro lettori il loro carattere.

Ora però la situazione a nostro parere si è particolarmente aggravata. Recentemente in una trasmissione di varietà trasmessa da una rete privata abbiamo "con orrore" assistito all'uso del test dell'albero di K.Koch ... e abbiamo pensato che d'ora in poi abbiamo uno strumento in meno! Un tempo i test erano diffusi solamente fra chi poteva dimostrare di essere psicologo e, in più, di avere una serietà professionale provata. Ed il motivo era la necessità di utilizzare con riservatezza e responsabilità degli strumenti diagnostici.

In questo momento in cui le tecniche sembrano essere il toccasana per qualsiasi occasione, divulgare delle tecniche di tipo psicologico presenta due pericoli:

- innanzitutto la diffusione di una mentalità "matematica" che vede nelle tecniche la ricetta con cui guarire un certo malanno ;
- secondariamente, che la conoscenza della sequenza con cui far eseguire un gioco/esercizio sia sufficiente ad ottenere dei risultati conformi agli obiettivi dichiarati dall'attività stessa.

Ci sembra però chi intende usare strumenti tecnici per intervenire in modo corretto in una situazione problematica non possa non considerare l'importanza di una adeguata preparazione. Come non basta conoscere le regole della lingua latina per tradurre correttamente una versione, così non è sufficiente conoscere i giochi, per saperli usare.

La sensibilità personale di chi propone gli esercizi è determinante sia nella scelta di quello specifico, da utilizzare in quella particolare occasione, sia nel coinvolgimento dei partecipanti, sia infine nei risultati che si ottengono.

Ci sembra inoltre che la capacità di connessione e di elaborazione autonoma di giochi psicologici, a nostro parere fondamentale per un buon conduttore, si riescano ad apprendere solo attraverso un buon training.

Queste considerazioni sono quelle che ci convincono a continuare l'edizione di questo supplemento.

I GIOCHI DI QUESTO SUPPLEMENTO

Sono adatti a qualsiasi tipo di utente; solo l'ultimo, nel caso sia usato con ragazzi, va modificato, semplificando i dialoghi da utilizzare.

Tutti i giochi possono essere usati più volte all'interno di un gruppo di lunga durata e possono essere utilizzati come strumenti di verifica della crescita e dell'evoluzione del gruppo stesso. In questo caso è però necessario conservare i prodotti realizzati come "testimonianza" da confrontare con le elaborazioni successive.

Dal primo di maggio è disponibile il primo volume della collana CLUED-ARIPS "Gruppi e Comunità" scritto da M.Sberna: "GIOCHI PSICOPEDAGOGICI (vol.I) - Tecniche di socializzazione per la scuola, il tempo libero e la formazione degli adulti".

Il volume ci può essere richiesto inviando L.7000 + L.1000 per spese postali.

Per continuare a ricevere questo supplemento è necessario rinnovare l'associazione all'Arips (inviando la quota di L.20.000) oppure inviate L.7.000 nel caso non vi interessino gli altri servizi offerti.

I--FANTASIA DI GRUPPO

Obiettivi: sperimentare un modo per un primo contatto con gli altri
-migliorare il clima del gruppo, creando affiatamento fra
le persone

Materiale: nessuno

SVOLGIMENTO:

- 1° - il conduttore spiega brevemente il gioco che si sta per iniziare: si tratta di costruire una favola/racconto col contributo di ciascuno, seguendo le seguenti regole:
 - a) inizia chi vuole
 - b) ciascuno a turno spontaneamente prosegue il racconto aggiungendo un pezzo a quello precedente
 - c) ogni pezzo deve essere minimamente connesso con quanto descritto prima, ma come accade nelle favole, può accadere qualsiasi avvenimento
 - d) quando qualcuno è stanco o pensa che la storia sia terminata, la conclude dicendo: "Fine della storia"
- 2° - il conduttore dà quindi il via al gioco, rimanendo in silenzio per tutta la durata di esso a meno che non valuti opportuno intervenire o per dare una svolta particolare alla storia o per stimolare ulteriormente la situazione
- 3° - quindi il conduttore introduce una breve riflessione sul significato della fantasia.

VARIAZIONI

- può essere opportuno, soprattutto con partecipanti molto giovani, fare eseguire una drammatizzazione
- si possono far scegliere prima i personaggi e su quelli costruire una fantasia
- si possono assegnare le parti ai partecipanti che poi drammatizzeranno il racconto mentre si va costruendo
- si possono fornire oggetti di stimolo.

IL CAMBIAMENTO

Obiettivi: - far sperimentare una modalità di scambio di feed back
- offrire un'opportunità di riflessione su di sé e sugli
altri
- riflettere sulle diversità

Materiale: fogli di carta, penne

SVOLGIMENTO:

- 1° - il conduttore del gioco presenta brevemente gli scopi di ciò che sta per proporre
- 2° - Invita quindi ciascun partecipante a riflettere su di sé e quindi a scrivere, su un foglio di carta, le 2/3 cose di sé che vorrebbe cambiare (15 minuti)
- 3° - allo scadere del tempo il conduttore invita tutti i partecipanti a scrivere, accanto a ciascun degli elementi da modificare, cosa gli sarebbe necessario per realizzare il cambiamento e chi potrebbe dargli ciò che gli serve fra i presenti; anche per questa fase si possono usare 15/20 minuti di tempo.
- 4° - il conduttore finita questa seconda fase invita i partecipanti ad estrenare e a mettere in comune ciò che hanno scritto, con lo scopo di verificare se le richieste hanno delle risposte, sia in termini di disponibilità, sia in termini di risonanza emotiva delle richieste
- 5° - segue quindi una riflessione generale su tutto l'esercizio.

VARIAZIONI:

- a tutto questo gioco si può aggiungere una parte riguardante gli altri membri del gruppo. In pratica si tratta di dividere il foglio in 5 colonne: la prima relativa a ciò che ciascuno desidera cambiare di sé; la seconda, con l'indicazione di cosa sarebbe necessario per cambiare; la terza, con il nome di chi potrebbe offrire questa seconda cosa; la quarta coi nomi degli altri partecipanti al gruppo; la quinta con un elemento da cambiare per ciascuno dei membri (ovviamente accanto al nome della persona corrispondente)
- se si vuole complicare ulteriormente l'esercizio si può aggiungere una sesta colonna con i nomi delle persone che potrebbero fornire aiuto ovviamente, al tipo di sostegno che potrebbero fornire.

IL VERO MESSAGGIO

(elaborato da U. Palomares, ed.d. & G. Ball, M.S.)

Obiettivi:

- 1° - migliorare le capacità di ascolto individuali
- 2° - migliorare le capacità di comprensione di un messaggio
- 3° - analisi dei "filtri" che selezionano i contenuti dei messaggi che vengono inviati

GRUPPO: 10/12 partecipanti

DURATA: da un minimo di 20 minuti in su; infatti la scelta del tempo da dedicare all'esercizio dipende anche dal tipo di partecipante e dalla sua capacità di attenzione

MATERIALE:

- una serie di "DIALOGHI" tutti predisposti in duplice copia
- eventuale materiale per travestimenti semplici rapidi

SPAZIO DI LAVORO:

- una stanza che contenga comodamente le persone del gruppo che devono stare sedute; la stanza inoltre deve essere facilmente modificabile in modo che, spostando le sedie da un lato, si crei uno spazio-palcoscenico dove si svolgerà una parte dell'esercizio

SVOLGIMENTO:

- 1° - il conduttore invita i presenti a scegliere un compagno per partecipare all'esercizio
- 2° - una volta che si sono formate le coppie, il conduttore dà ad ognuna 2 copie di uno stesso Dialogo; assegna quindi dieci minuti di tempo perché le coppie si organizzino per la recita del dialogo; in questo tempo i membri della coppia devono dividersi i ruoli e possono, se lo desiderano, creare nei suoi elementi essenziali la scena e "travestirsi, in modo essenziale e simbolico nei personaggi che devono interpretare
- 3° - negli ultimi minuti per la preparazione, il conduttore ricorda il tempo rimasto per consentire ai partecipanti di concludere in tempo le operazioni preliminari
- 4° - invita quindi tutti i partecipanti a prendere posto, portandosi le sedie, su un lato della stanza, lasciando libero del posto per il palcoscenico; quindi chiede che una coppia di volontari rappresenti il breve dialogo che le è stato affidato
- 5° - al termine della drammatizzazione, il conduttore invita gli "spettatori" ad esplicitare il vero senso che aveva la comunicazione da loro appena udita; viene quindi intavolata una discussione tesa a ricercare e ad analizzare i motivi e gli elementi che hanno portato a decodificare i messaggi in un certo modo; questo dibattito dovrebbe durare 5/10 minuti
- 6° - finita la discussione, il conduttore invita un'altra coppia a proporre il suo dialogo; si prosegue quindi ripetendo la sequenza seguita per la prima coppia
- 7° - il conduttore invita i presenti ad esprimere le loro conclusioni.

A - DIALOGO FRA DUE STUDENTI

- 1° Studente: "I compiti in classe che assegna il professore di matematica sono molto difficili. Tu cosa ne dici? Io sudo freddo ogni volta"
- 2° Studente: "E' vero, sono piuttosto difficili!"
- 1° Studente: "Tu hai superato tutti i compiti ed hai preso degli ottimi voti. Certo tu studi meglio di me! Io non studio bene; non so proprio come fare per riuscire ad ottenere dei risultati migliori!"
- 2° Studente: "Ha si?"
- 1° Studente: "Io penso che se tu volessi potresti insegnare agli altri come studierò. Io vorrei proprio sapere come devo fare! Mi piacerebbe molto che tu ci facessi vedere come si fa."
- 2° Studente: "Non ci avevo mai pensato....."
- 1° Studente: "Io sono sicuro che tu potresti veramente aiutare tutti quelli che hanno delle difficoltà..... me, per esempio....."
- 2° Studente: "Io credo che sia molto semplice! Tutto quello che devi fare è concentrarti. Solo concentrarti su quello che studi. Così migliorerai certamente!"

B - DIALOGO FRA DUE AMICI

- 1° Amico: "Cosa fai oggi pomeriggio?"
- 2° Amico: "Non lo so Forse andrò a giocare all'oratorio....."
- 1° Amico: "Ah si? Io non ho niente da fare questo pomeriggio."
- 2° Amico: "Bene....."
- 1° Amico: "Però avrei voglia di fare qualcosa....."
- 2° Amico: "Ah....."
- 1° Amico: "Non c'è nessuno però con cui io possa andare a giocare..."
- 2° Amico: "Ah....."
- 1° Amico: "Desidererei molto trovare qualcuno.....Tu vai all'oratorio?"
- 2° Amico: "Può essere....."
- 1° Amico: "Ah, bene! Ci vai con qualcuno?"
- 2° Amico: "No!"
- 1° Amico: "A me piace molto giocare all'oratorio!"
- 2° Amico: "Davvero?....."
- 1° Amico: "E la cosa che mi piace di più"
- 2° Amico: "Ah....."

C - DIALOGO FRA UN ADULTO ED UN BAMBINO

- Adulto : "Bongiorno. Entra, adesso mi occuperò di te. Va bene? possiamo giocare un pò insieme."
- Bambino : "Posso giocare con le macchinine?"
- Adulto : "Certamente"
- Bambino : "E se io le rompo, cosa mi succede?"
- Adulto : "Sono sicuro che tu non romperai niente. E poi sono robuste, sono fatte di un materiale solido."

Bambino : "E se io rompessi il vetro della finestra, tu cosa mi faresti?"
 Adulto : "Ma, non so proprio. Vuoi che ti racconti un'avventura?"
 Bambino : "Tu ti arrabi qualche volta con i bambini?"
 Adulto : "A volte si, ma dipende da quello che fanno.....?"
 Bambino : "Credi che ti arrabierai con me?"
 Adulto : "Non so....?"
 Bambino : "Tu picchi i bambini? Oppure gli fai i dispetti?"
 Adulto : "Dove vuoi arrivare? La vuoi smettere?"
 Bambino : "Va bene, scusa."

D - DIALOGO FRA DUE VICINI DI CASA

1°Persona : "Questo fine settimana sono stato a casa dei miei in campagna....."
 2°Persona / "Dove abitano?"
 1°Persona : "A circa trenta chilometri a nord rispetto a qui"
 2°Persona : "Allora sono in montagna!"
 1°Persona : "No, abitano vicino ai monti, ma é campagna; comunque non importa. Volevo raccontarti che lì ho imparato a mungere una mucca!"
 2°Persona : "Chi ti ha insegnato?"
 1°Persona : "Mio padre."
 2°Persona : "Tuo padre? Ma io credevo che tu fossi andato dai tuoi parenti."
 1°Persona : "Sì, ma c'era anche mio padre e mi ha fatto vedere come si faceva a mungere una mucca."
 2°Persona : "Hai imparato in fretta?"
 1°Persona : "Ma che importanza ha?"
 2°Persona : "Perché volevi mungere la mucca?"
 1°Persona : "Perché, perchéPerché volevo provare a farlo."
 2°Persona : "Poi hai bevuto il latte?"
 1°Persona : "No."
 2°Persona : "Perché no?:
 1°Persona : "E' quello che sto cercando di dirti fin dall'inizio: perché la mucca ha versato il secchio!:"
 2°Persona : "Perché la mucca ha fatto questo?:
 1°Persona : "Non lo so. Prova ad andare a domandarglielo. Forse ti risponderà!"

E - DIALOGO FRA DUE AMICI

1° Amico : "Cos'hai fatto domenica?"
 2° Amico : "Sono rimasto in casa a leggere un libro"
 1° Amico : "Ah, sei ancora in periodo di "penitenza"!"
 2° Amico : "No. Semplicemente avevo voglia di leggere."
 1° Amico : "Forse sei in ritardo su qualche tuo impegno."
 2° Amico : "No, non so in ritardo in niente."
 1° Amico : "Vediamo un po': forse te l'ha chiesto il professore."
 2° Amico : "No; nessuno mi ha chiesto niente."

- 1° Amico: "Forse é stata la tua ragazza a chiederti di leggerlo."
 2° Amico: "Ti ho detto che ho deciso io."
 1° Amico: "Chissà come ti sei annoiato!"
 2° Amico: "Per niente! Mi é piaciuto moltissimo."
 1° Amico: "Sei proprio strano....."

F - DIALOGO FRA DUE GIOCATORI

- 1° Giocatore: "Ho fatto un altro punto!"
 2° Giocatore: "Perché non vai ad urlarlo in piazza, così ti sentono tutti?:
 1° Giocatore: "Sono solo contento di esserci riuscito!"
 2° Giocatore: "Ma se continui a vantartene!"
 1° Giocatore: "Perché, ti dà fastidio forse?"
 2° Giocatore: "SI. E poi non é tutto: tu mi innervosisci quando giochi."
 1° Giocatore: "Come mai?:
 2° Giocatore: "Continui a mettere in pericolo i miei pezzi e poi fai un gioco troppo rischioso, sei imprudente e questo mi da fastidio."
 1° Giocatore: "E' vero, però fino ad ora mi e andata sempre bene!"
 2° Giocatore: "Sei solo fortunato! Il tuo modo di giocare mi fa diventare matto."
 1° Giocatore: "Peggio per te. Io faccio del mio meglio, mi sembra."
 2° Giocatore: "Ma non é abbastanza! Tu non mi lasci concentrare!"
 1° Giocatore: "Ma insomma cosa c'è che non va?"
 2° Giocatore: "Non arrabiarti con me. Cerca invece di migliorare il tuo modo di giocare. Certò sarà meglio per te."

VARIAZIONI

- 1° - Il gruppo può essere diviso in due parti: gli attori che hanno il compito di drammatizzare una situazione più complessa, che li vede coinvolti contemporaneamente; e gli spettatori, in questo caso muniti di una griglia di osservazione
 2° - le coppie che drammatizzano i dialoghi possono essere 2/3 e non tutte quelle corrispondenti al numero dei partecipanti; in questo caso l'esercizio si abbrevia e può essere opportuno ripeterlo in un altro momento, per verificare se é avvenuti un apprendimento; questo caso é consigliato quando siano coinvolti dei ragazzi.