

GIOCHI PSICOPEDAGOGICI

METODI-TECNICHE-ESERCIZI PER FORMATORI, ANIMATORI
E INSEGNANTI // Suppl. ARIPS Anno 1985 N. 7
"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

Ed eccoci al terzo anno di vita di questo supplemento. Ci sembra dunque un momento utile per un primo bilancio dell'esperienza. Certamente la prima osservazione riguarda un aspetto "contingente" e certamente almeno apparentemente, banale. Si tratta di quel fenomeno che io chiamo "coazione a scrivere". Molto spesso la pigrizia o anche gli impegni di lavoro, riescono a tener lontano lo spettro della macchina da scrivere. Avere un impegno definito costringe invece, anche se spesso con un po' di ritardo, non consente fughe o eccessive dilazioni.

Un secondo elemento di soddisfazione riguarda la qualità del prodotto, nel senso che gli esercizi ed i giochi contenuti in questo supplemento sono stati precedentemente sperimentati da noi-magari più volte, e garantiscono-se usati correttamente- il raggiungimento degli obiettivi per cui sono stati creati.

Va sottolineato inoltre che il supplemento è inviato e dichiaratamente utilizzabile da chi ha un minimo di conoscenze in merito alla gestione di gruppi di varia natura.

Dico questo e ci insisto, anche, perché l'intenzionalità dell'Arips nel dar vita a questo "periodico" era -ed è ancora- ben diversa da quella degli editori di "PLAYTEST" o di "CONOSCERTI".

Sorvolando su qualsiasi discorso di tipo politico, ma limitandoci a qualche breve riflessione a livello professionale, a noi dell'Arips pare che l'immagine della psicologia che riviste di tal genere veicolano è screditante da un lato degli operatori di tale settore, e dall'altro degli strumenti tecnici usati in campo psicologico.

La banalità o, a volte, l'assurdità di certi giochi-tests; le affermazioni del tutto gratuite e spesso "pellegrine" relative alle situazioni esaminate; i "pareri" spesso imprudenti e superficiali offerti ai lettori, per citare solo alcuni elementi, connotano negativamente il "metiere dello psicologo" e gli tolgono strumenti di diagnosi e di intervento, banalizzando tutto senza ritegno.

L'unica speranza -almeno dal nostro punto di vista- è che la qualità e la serietà del lavoro offerto dai reali professionisti della psicologia venga alla lunga premiata. Chi si occupa di mass-media forse conta troppo sulla ignoranza e sulla stupidità dei suoi utenti.

Ma a noi pare che tale presunzione sia del tutto infondata.

MSBERNA

Qualche notizia dall'arips

- 1 - Il Consiglio Direttivo ha da tempo aperto i suoi incontri a tutti i soci interessati. Ecco dunque il calendario aggiornato dei prossimi incontri previsti tutti alle ore 18 dei giorni indicati:
22/5 - o.d.g. riprogrammazione per il prossimo biennio degli iter formativi
10/6 - o.d.g. progettazione della giornata sul marketing sociale connessa alla Psicologia di Comunità
- 2 - E' finalmente disponibile il libro di M.V.Sardella "TEORIA E TECNICHE DELL'EVALUATION"- Clued £. 8.000 + 1.000 per spedizione
- 3 - Il 22/6 si terrà una giornata di studio sul tema "LA FORMAZIONE PROFESSIONALE DEGLI PSICOLOGI NELLE USSL". La partecipazione, inviti, è riservata ad esperti di formazione.
- 4 - Per continuare a ricevere questo supplemento per l'anno in corso è necessario versare la quota di associazione pari a £. 20.000 oppure inviare £. 7.000 + 1.000 per spese di spedizione. La quota associativa dà diritto ad altri servizi per i soci.

La somma può essere inviata all'Arips o attraverso vaglia, o assegno o anche bolli da £ 1.000 in...

I PUZZLES

Obiettivi : ottenere un minimo di coesione di gruppo combinando un gran numero di partecipanti in gruppi con composizioni predeterminate.

Partecipanti: possono essere in numero illimitato (l'esempio qui riportato si basa su 40 persone)

Tempo : circa 30 minuti

Materiali : 4 puzzles giganti , ognuno diviso in 20 pezzi, incollato su un foglio di polistirolo. (per facilitare i partecipanti, o se sono bambini, il fondo di ciascun puzzle può essere di colore diverso.

Luogo : una grande stanza che contenga comodamente le persone e, se possibile, col pavimento di moquette in modo che si possa lavorare sul pavimento.

Procedimento :

- 1- L'animatore deve prima stabilire e decidere autonomamente come dovranno essere composti i gruppi . Se per es. vuole che in ciascuno di essi ci siano donne ed uomini in misura equilibrata, dividerà i pezzi del puzzle corrispondente a ciascun gruppo come segue :
 - 2 pezzi per ogni partecipante (set)
 - dividerà in 2 zone la stanza : di esse una è destinata agli uomini ed una alle donne
 - nella zona della donne metterà tanti set di ciascun puzzle quanto è il numero di donne che dovranno comporre il gruppo
 - nella zona degli uomini mette tanti set ~~quanti~~ per ciascun puzzle quanti sono gli uomini che dovranno appartenere a quel gruppo
- 2- Il conduttore dirige poi uomini e donne ai lati corrispondenti della stanza e dice che ogni persona deve prendere un set del puzzle. Informa che esistono 3 regole fondamentali:
 - a- i partecipanti non possono parlare
 - b- i partecipanti non possono gettare via i loro pezzi
 - c- i partecipanti non devono cedere i loro pezzi
- 3- Con queste indicazioni , i partecipanti iniziano la ricerca dei loro partners e cercano di comporre il puzzle, costituendo un po' alla volta dei gruppi in cui si collabora
- 4- Quando tutti i puzzles sono composti, il conduttore dà inizio ad una discussione.

VARIAZIONI :

Si può variare il numero di pezzi di un set per modificare il numero di partecipanti per gruppo .

Dopo aver costruito il puzzle, ciascun gruppo deve inventare una fantasia, una fiaba, un fumetto, una drammatizzazione, ecc.

I puzzle, pur diversi fra loro, possono essere 4 immagini diverse di uno stesso racconto e, una volta ricomposti e mostrati a tutti i gruppi possono consentire lo svolgimento di un ulteriore compito :

- rimetterli in ordine di sequenza
- riscrivere la storia nel suo complesso
- identificare i personaggi del racconto e drammatizzarli usando come scenefondale ~~o~~ i vari puzzles, ecc.

I puzzle possono essere sostituiti da lettere dell'alfabeto che compongono una parola; oppure da parole che fanno una frase; oppure da frasi che fanno un racconto, ecc.

Se si usa coi bambini, appesi per la stanza possono essere messe le riproduzioni dei puzzles completi, per facilitare il compito.

LE RISORSE DISUGUALI

Obiettivi - dare l'opportunità di osservare che le risorse in un gruppo sono distribuite in modo diseguale
- osservare il processo di scambio

Partecipanti: questo esercizio può essere fatto con un insieme di gruppi da 1 a 4 membri. Se vengono impiegati più insiemi di 4 gruppi, l'animatore può aggiungere la dimensione di competitività tra i gruppi e tra gli insiemi. L'animatore può chiedere anche che alcuni partecipanti facciano da osservatori all'esercizio o, addirittura, che essa avvenga in situazione di acquario (cioè con più osservatori, che stanno tutto intorno ai "giocatori").

Tempo : circa un'ora, secondo il numero dei partecipanti, la loro età.

Materiali : - forbici, righetto, graffette, colla pennarelli neri e cartoncini di 6 colori, matite
- il foglio delle risorse disuguali (1 per gruppo)
- grandi buste per contenere il materiale di ciascun gruppo così predisposte:
gruppo A : forbici, righetto, graffette, matite e 2 fogli da cm. 10 di carta rossa e 2 di carta bianca
gruppo B : forbici, colla, fogli di carta cm. 18x45 (2 bleu, 2 bianchi e 2 gialli)
gruppo C : pennarelli, fogli di carta cm. 18x45 (2 verdi, 2 bianchi e 2 gialli)
gruppo D : fogli di carta cm. 18x45 uno verde, uno giallo, uno bleu, uno rosso.

+++Se i gruppi sono più di quattro, le buste devono essere replicate in modo da essere in numero corrispondente ai gruppi.

Sistemazione: un tavolo e sedie per ciascun gruppo. Il tutto va sistemato in modo che non vi sia disturbo fra i gruppi e che nessuno possa vedere il punto di partenza degli altri gruppi.

Procedimento :

- 1-L'animatore fa accomodare i gruppi al loro posto e distribuisce una busta e un foglio con i compiti di ogni gruppo;
- 2-L'animatore chiede di non aprire le buste fino a che non dà il via. Poi spiega che ogni gruppo ha materiale differente, ma che il lavoro da svolgere è lo stesso per tutti. Spiega che i gruppi possono scambiare il materiale se lo ritengono opportuno. Riferisce che chi finisce per primo sarà il vincitore.
- 3-L'animatore dà il via e osserva il comportamento e gli scambi in modo da dare feed-back nella fase finale
- 4- L'animatore ferma il lavoro dei gruppi quando un gruppo finisce per primo (può però consentire a tutti di terminare, purché si annoti tempi e ordine di arrivo dei partecipanti)
- 5-Si inizia quindi una discussione su quanto è avvenuto.

VARIAZIONI

Il gioco può essere complicato componendo in modo diseguale i gruppi (per età, numero dei componenti, ecc.).

Foglio di istruzioni per il gruppo

Ogni gruppo deve completare i seguenti lavori:

- 1) fare un quadrato di carta bianca di cm. 10 x 10
- 2) fare un rettangolo di carta gialla di cm. 12 x 5
- 3) fare una catena di 4 maglie, ogni maglia di un colore diverso
- 4) fare una composizione a forma di T in carta verde e bianca di cm. 8 x 12
- 5) fare una bandiera di 3 colori a scelta di cm. 12 x 12.

Il primo gruppo a completare il lavoro è il vincitore.

I gruppi possono contrattare con gli altri gruppi per l'uso di materiali e strumenti e per completare il lavoro in base a qualsiasi tipo di accordo.

LE SCELTE

(esercizio tratto da : AA.VV. "A la rencontre de soi-même" - Ist. Développ. H.)

Obiettivo: questa esperienza presenta situazioni delicate e complesse, anche ambigue, rispetto alle quali occorre esprimere il proprio parere. L'esercizio è dunque connesso ai processi di decisione, ma anche all'analisi e alla scoperta di sé e dei propri valori.

Partecipanti, : per come è formulato, l'esercizio è adatto ad adulti o per lo meno ad adolescenti. Nel caso si intenda usarlo con bambini, va modificato sostanzialmente negli esempi.

Tempo : per l'esercizio il tempo necessario va da 30 a 60 minuti.

SVOLGIMENTO

- 1- Ogni partecipante disegna su un suo foglio personale il profilo di una scala con tanti gradini quanti sono le situazioni che vengono presentate. Il conduttore dell'esercizio quindi presenta una dopo l'altra le differenti situazioni e -per ricordarle ai partecipanti- le contraddistingue con una parola-simbolo che scrive su un cartellone murale.
- 2- Al termine dell'elencazione, ciascun partecipante mette in scala le differenti situazioni secondo dei criteri da lui stesso stabiliti, per es. l'intensità di un certo sentimento suscitata (per es. odio/rabbia/ amore, ecc.); oppure l'importanza attribuita personalmente; oppure ancora l'accordo o il disaccordo rispetto a quanto viene affermato; ecc.
Il conduttore del gioco dà per questa fase 5/10 minuti.
- 3- Il conduttore del gioco apre quindi una discussione-analisi su quanto è stato proposto e -per chi è disponibile- sulla scala prodotta da ciascun partecipante, allo scopo di analizzare le diversità e le somiglianze nei comportamenti e nelle reazioni.

Materiale : fogli di carta, matite, per ciascun partecipante
lavagna di carta e pennarelli

ESEMPI DI SITUAZIONI

- 1- L'insegnante di matematica di una piccola scuola secondaria superiore, è molto stimata da parte della sua scolaresca al punto che molte delle sue allieve si confidano con lei. Così viene a conoscenza del fatto che parecchie di loro hanno relazioni sessuali, con allievi della stessa scuola. L'atteggiamento dell'insegnante è quello di consigliare ed aiutare le allieve ad evitare i rischi di una possibile maternità.
- 2- Un giovanotto di una piccola cittadina ha sentito, mentre stava al bar, parlare uno dei "notabili" del paese, che è anche ricco sfondato. Costui si vantava apertamente e palesemente di aver frodato il fisco nella sua denuncia dei redditi. Tornato a casa, il giovanotto scrive una lettera di denuncia firmata al locale ufficio della Finanza.
- 3- Un padre che è sempre stato piuttosto permissivo con suo figlio e che ha sempre apertamente sostenuto l'assoluta necessità di rispettare le inclinazioni ed i desideri del figlio in crescita, torna a casa e trova il ragazzo intento a masturbarsi. Colpito e turbato per la situazione, sgrida il figlio e lo manda a giocare a pallone. Il giorno dopo, iscrive il figlio alla locale palestra, impegnandolo così per buona parte del suo tempo libero.
- 4- Un giovane universitario al primo anno di corso, partecipa ad una manifestazione contro la produzione di armi. Tornato a casa la sera intavola a cena con i suoi una violenta discussione su come sia inaccettabile per lui che il padre lavori in una fabbrica d'armi. La discussione si protrae finché il padre gli fa notare che è il suo stipendio di capo-famiglia che lo mantiene all'università.
- 5- Un poliziotto che, pubblicamente ed in famiglia, ha sempre dichiarato la sua estrema onestà, incontra in un suo giro di ronda un gruppo di ragazzi -fra cui suo figlio. Non interviene in alcun modo e fa finta di non aver visto.

DIVISIONE DEL BOTTINO

Obiettivo:- offrire feed-back simbolici ai partecipanti
- esplorare le responsabilità della leadership

Tempo : 30/60 minuti

Materiale : soldi raccolti fra i partecipanti e materiale vario di cancelleria

Luogo : stanza non disturbata con sedie in circolo in numero corrispondente ai presenti

PROCEDIMENTO

- Viene scelto un partecipante che raccoglie una somma di denaro uguale per tutti i presenti (conduttore ed eventuale osservatore esclusi).
- Una volta raccolti i soldi, il partecipante deve ridistribuirli in base ad un criterio . Il gruppo può aiutarlo ed influenzarlo -o almeno cercare- nella scelta del criterio (es. capacità di rischio, apertura, aiuto, crescita, ecc.).
- Il partecipante che deve suddividere il denaro , deve decidere tenendo conto che: non si può dividere in parti uguali la somma
non si può riavere quanto si è dato
per l'assegnazione bisogna usare uno o più criteri (e non a caso)
lui stesso è incluso nella redistribuzione
- Prima di esprimere la sua decisione, il partecipante lascia la stanza per riflettere, mentre il gruppo tenta di prevedere la sua decisione e ne discute(5/10 minuti).
- Rientrato, il partecipante ridistribuisce il denaro e spiega il criterio che lo ha guidato.
- Il conduttore apre quindi una discussione su quanto è avvenuto

VARIAZIONI

Anziché far decidere al singolo, il conduttore può far decidere al gruppo.

LA SCALA DEL POTERE

Obiettivi : aumentare la consapevolezza di ciascuno sulla sua influenza nel gruppo
sperimentare un cambiamento di potere

Tempo : 30/60 minuti

Materiale : carta e penna ed eventuale lavagna di carta con pennarello

Luogo : una stanza che accolga i partecipanti, con sedie in numero a loro corrispondente e nessun altro ingombro, oltre alla eventuale lavagna.

Partecipanti : 10/12 persone

PROCEDIMENTO

- il conduttore di gruppo invita i partecipanti a mettersi in fila secondo la loro influenza sul gruppo (da chi ha più influenza a chi ne ha meno). Il tutto deve svolgersi in silenzio, senza prendere accordi verbali.
- Una volta costituita la fila, si riportano sulla lavagna di carta i nomi delle persone nell'ordine che hanno nella fila.
- I partecipanti tornano a sedere e discutono i risultati .
- Al termine della discussione, si ripete l'esperimento , con la stessa procedura, fino ad ottenere una fila che soddisfi tutti i partecipanti.
- Ad ogni persona si dà quindi una potenzialità di voto corrispondente al suo posto nella fila precedente (es. il primo avrà un voto che vale 1, il 5° , un voto che vale 5 punti, il 10° un voto che vale 10 , e così via).
- Il conduttore chiede quindi di eleggere un leader usando la votazione scritta ed indicando il proprio potere di voto.
- Il conduttore fa dunque analizzare e discutere quanto è avvenuto