

### 13. Problem solving e creatività

Un'intera aula di creatività può essere gestita come un gioco, ne assomiglia molto nel clima e nella carica. Il vantaggio di questo tipo di conduzione è che facilita molto la produzione di idee, lo svantaggio è che modalità molto giocose e forti esercizi di *team building* fanno correre il rischio di un'accettazione acritica del metodo che si sta utilizzando.

Come tutti gli altri metodi di lavoro, i metodi creativi, più che essere migliori o peggiori, devono essere adatti ai problemi che si stanno affrontando, e come tali andrebbero accettati criticamente, non a caso i migliori facilitatori di creatività modificano il metodo in funzione dell'obiettivo.

Altro portato del clima giocoso è quello di rendere stridenti gli approfondimenti teorici dal un punto di vista dello stile e del ritmo.

Per evitare questi rischi e di tenere aule superficiali o acritiche, converrà utilizzare i giochi che troverete di seguito o altri adatti per permettere ai partecipanti di ragionare su limiti e presupposti dei metodi.

Se pensate che il clima di gioco e le frequenti interruzioni apparentemente "inutili" che caratterizzano una facilitazione creativa non servano, vi propongo un interessante esperimento condotto da Silveira nel 1971, si chiama: "Il problema della collana economica".

A tre gruppi venne proposto lo stesso problema: *"Avete a disposizione quattro pezzi separati di una catenella ognuno composto di tre anelli. Tutti gli anelli sono chiusi quando ve li consegnano. Vi costa 2 centesimi aprire un anello e tre chiuderlo... L'obiettivo è unire tutti i 12 anelli in un singolo cerchio al costo massimo di 15 centesimi"*.

Provate a risolverlo, la soluzione è alla pagina successiva.

Nell'esperimento originale i risultati furono:

Gruppo di controllo: è stata concessa mezz'ora per risolvere il problema, ci sono riusciti il 55% dei partecipanti.

Gruppo sperimentale 1: è stata concessa mezz'ora interrotta da un break di mezz'ora in cui sono state condotte altre attività. Il problema è stato risolto dal 64% dei partecipanti.

Gruppo sperimentale 2: come per il gruppo 1 ma con un break di 4 ore, problema risolto dall'85% dei partecipanti.

Si apre uno spezzone di tre anelli per un costo complessivo di 6 cent. Questi vengono usati per saldare tra loro i tre spezzoni rimasti, costo della chiusura 9 cent.

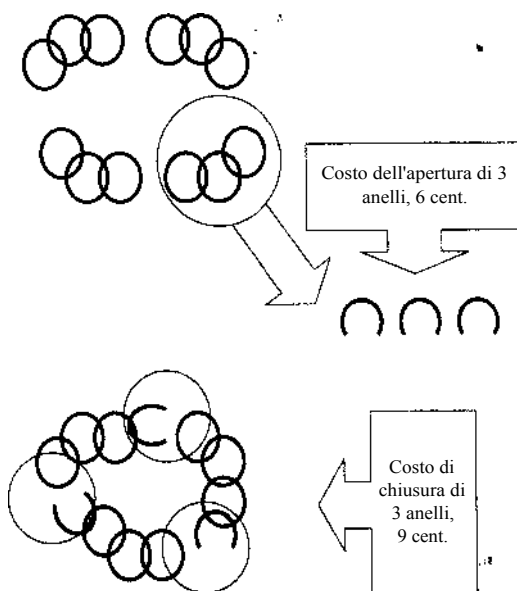


Fig. 1 - Soluzione dell'indovinello di Silveira

Di conseguenza quando voglio spiegare qualche presupposto teorico delle tecniche creative preferisco, se possibile, riprodurre in aula gli esperimenti originali messi a punto dagli psicologi sia per sviluppare queste teorie che per concepire i diversi metodi creativi.

## 1. La lavagna e la candela

Obiettivo	Spiegare la teoria della fissità funzionale e l'opportunità di utilizzare metodi nel problem solving
Partecipanti	15 partecipanti
Materiali	Una lavagna di sughero, una scatola di puntine, una scatola di fiammiferi svedesi, una candela
Tempi	10 minuti
Difficoltà	Bassa

Può essere condotto o predisponendo tutta l'attrezzatura o riproducendo su carta la situazione ma consegnando ai gruppi la scatola di puntine, di svedesi ed una piccola candela (di quelle da compleanno); in questa seconda modalità è meno efficace e divertente ma più facile da trasportare e alla portata di qualunque budget.

Il problema è questo: *"Avete a disposizione una lavagna di sughero, una scatola di puntine, una scatola di fiammiferi svedesi, una candela. Dove riuscire ad attaccare la candela alla lavagna in modo che la lavagna non bruci".*

A dire il vero l'esperimento originale prevedeva la presenza della sola candela accesa e della scatole di puntine da disegno (che allora era in legno), la versione che trovate qui è adatta agli hotel ma se avete altre possibilità vedete voi.

Dividete in sottogruppi di quattro o cinque partecipanti e lasciate almeno dieci minuti di tempo per la risoluzione.

La soluzione prevede di utilizzare l'interno della scatola di svedesi, fissarla alla lavagna di sughero con le puntine, fissare la candela con la cera alla scatola ed accenderla.

Verranno quasi sicuramente proposti usi creativi della cera della candela come supporto che sono da scartare per il pericolo di incendio.

La soluzione, una volta trovata, appare ovvia, eppure arrivarci non è facile e la domanda da porre all'aula è semplicemente: perché?

La risposta che ci suggerisce Dunker con questo esperimento del 1945 è che la nostra mente associa ad un oggetto una specifica funzione, nel caso della scatola di svedesi quella di contenere i fiammiferi: usi diversi o non abituali degli oggetti sono quindi di non immediata percezione. Questo fenomeno è chiamato **fissità funzionale**.

## 2. Le due corde

Obiettivo	Spiegare la fissità funzionale e l'assimilazione opportunistica, riflettere sui metodi a supporto della creatività
Partecipanti	16 partecipanti
Materiali	Uno spago da arrosto, una forbice, mezzo foglio A4, una graffetta
Tempi	15 minuti
Difficoltà	Bassa

In questo caso l'esperimento originale è stato pubblicato da Meier nel lontano 1931, ma nulla ha perduto della sua efficacia e freschezza.

Non sempre la situazione logistica dell'aula permette di eseguire questo gioco, si tratta infatti di attaccare al soffitto due segmenti di spago in modo che arrivino all'altezza delle mani e posti ad una distanza tale che un partecipante non possa tenere in mano un capo della corda e afferrare l'altra per almeno 30 cm.

Scopo del gioco è quello di dare istruzioni ad un membro del gruppo perché possa legare tra loro i due capi della corda. Per aiutarli nell'operazione i partecipanti hanno a disposizione una serie di oggetti: una forbice, mezzo foglio A4, una graffetta.

Dividete l'aula in gruppi di quattro e date dieci minuti di tempo: i partecipanti dovranno elaborare la loro proposta senza poter toccare le corde.

Il tema è sempre quello della fissità funzionale già visto nel gioco precedente: risulta difficile accorgersi che la forbice attaccata alla corda ne rende ampie le oscillazioni e consente di afferrare un capo e di agguantare l'altro quando oscilla verso di voi.

Se i partecipanti non ce la fanno o se volete rendere l'esercizio più intrigante, potete simulare una variante introdotta da Duncker nel 1954: ad un certo punto camminate a fianco delle corde e fatene oscillare una in modo che sembri casuale.

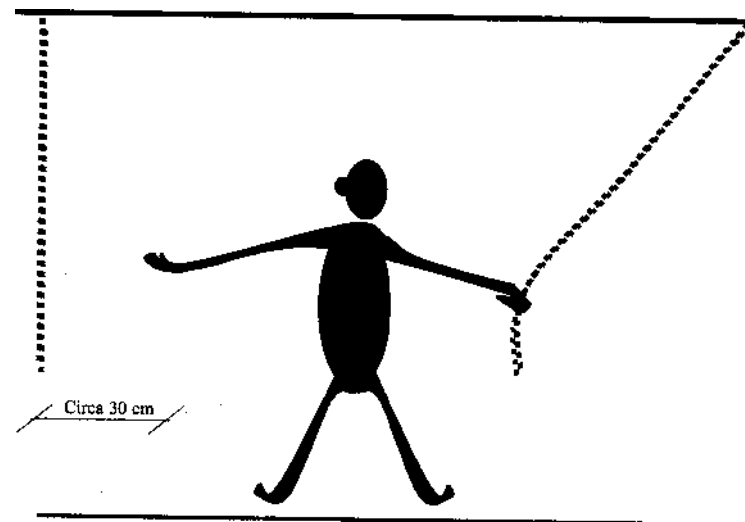


Fig. 2 - Predisposizione per il gioco delle due corde

A molti, nei secondi immediatamente successivi, verrà l'idea risolutiva, ma la cosa particolare è che pochissimi saranno in grado di collegare la propria idea con l'oscillazione della corda da voi provocata. Questo fenomeno è stato chiamato **assimilazione opportunistica**, ad indicare che quando siamo alla ricerca di una soluzione il nostro inconscio cerca ed assimila spunti nell'ambiente circostante fino a che non ne trova uno utile, a questo punto abbiamo l'idea risolutiva.

## 3. I rettangoli della selezione

Obiettivo	Riflettere sulla differenza tra problemi con o senza vincoli rigidi alla soluzione
Partecipanti	Nessun limite
Materiali	Lavagna a fogli mobili
Tempi	10 minuti
Difficoltà	<b>Bassa</b>

Dicono che questo indovinello facesse parte dei test di selezione in Microsoft, non ne sono certo, ma in ogni caso è un bel gioco per

riflettere sull'importanza di scegliere con cura e dopo aver esaminato il problema, il metodo di problem solving.

I metodi che si basano sulla divergenza, cioè sulla rapida e acritica produzione di idee da selezionare successivamente, come: brain storming, connessioni forzate, apposite fantasie guidate, sono molto adatti per la creazione di soluzioni con un sistema di vincoli non molto rigido come avviene nella pubblicità, in produzioni culturali, nell'arte, in situazioni organizzative. Non sono altrettanto adatti ad individuare la soluzione che debba soggiacere a pesanti vincoli, ad esempio nei problemi ingegneristici, nel miglioramento di prodotti tecnici, ecc.

Da qui la necessità, prima di applicare qualunque metodo, di analizzare i vincoli a cui dovrà soggiacere la soluzione. Nel caso specifico di questo test abbiamo il caso limite in cui l'analisi dei vincoli stessi suggerisce la soluzione.

La formulazione è semplice: bisogna trovare una retta che divida esattamente in due metà identiche i due rettangoli che compaiono in figura.

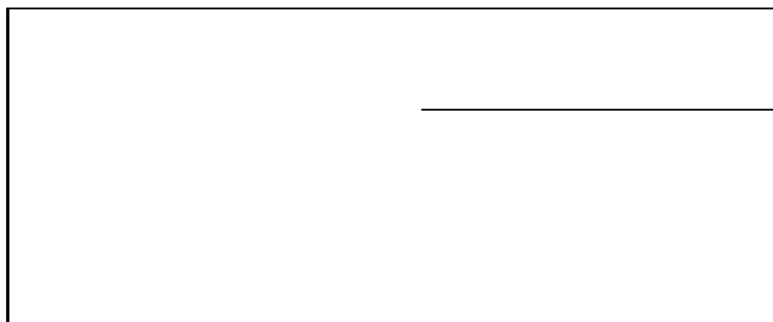


Fig. 3 - Il problema dei due rettangoli

Il problema viene posto a sottogruppi di quattro persone in cui avrete suddiviso l'aula, ed è da risolvere in sette minuti.

A fine esercizio fate spiegare ai gruppi come sono arrivati alla soluzione e se non è già emerso fate notare che si può arrivare alla soluzione quasi immediatamente.

Basta soffermarsi un momento sui vincoli, perché un rettangolo sia diviso in due metà identiche la retta deve passare dal centro, una volta individuati i centri dei due rettangoli la soluzione è già definita.

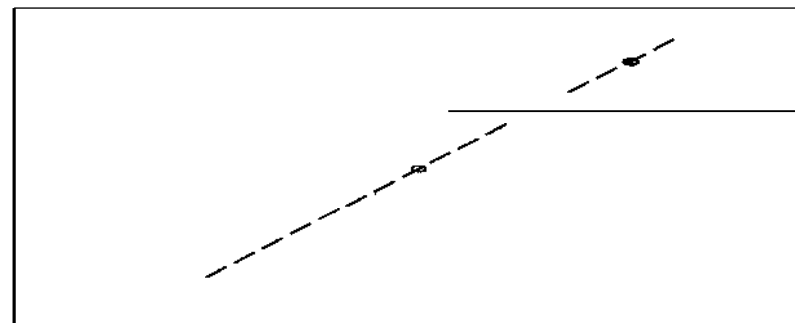


Fig. 4 - Soluzione del problema dei due rettangoli

#### 4. Pensiero meccanico

• Obiettivo	Riflettere sulla necessità di rimanere elastici e di provare diversi approcci durante il processo di problem solving
Partecipanti	Nessun limite
Materiali	Un foglio con le istruzioni a testa
Tempi	20 minuti
Difficoltà	<b>Media</b>

Lurchin nel 1942 utilizzò questo gioco per dimostrare che una volta adottata con successo una strategia risolutiva tendiamo a riprodurla meccanicamente e chiamò questo effetto **pensiero meccanico** (*Einstellung Effect*).

Ai partecipanti, suddivisi in gruppi di quattro, viene distribuito il foglio riproducente la tabella sottostante. Il problema è quello di misurare una certa quantità di acqua utilizzando una serie di tre brocche di diversa capacità in ogni problema.

Problema	Brocca A Litri	Brocca B Litri	Brocca C Litri	Quantità da misurare
1	21	127	3	<b>100</b>
2	14	163	25	<b>99</b>
3	18	43	10	<b>5</b>
4	9	42	6	<b>21</b>
5	20	59	4	<b>31</b>
6	23	49	3	<b>20</b>
7	15	39	3	<b>18</b>
8	28	76	3	<b>25</b>
9	18	48	4	<b>22</b>
10	14	36	8	<b>6</b>

Tab. 1 - Le brocche di Lurchin

Soluzioni:

- 1) Tutti i problemi salvo l'ottavo possono essere risolti togliendo dalla brocca B una A e due C ( $B - A - 2C$ ).
- 2) Per i primi cinque problemi questa è anche la soluzione più semplice ma per il settimo ed il nono l'approccio più efficiente è brocca A + C.
- 3) Il problema 6 e 10 sono più facilmente risolvibili con A + C.
- 4) Il problema 8 è risolvibile con brocca A - C.

Come nell'esperimento originale, più di tre quarti dei gruppi usa la formula  $B - A - 2C$  anche per i problemi 6, 7, 9, 10 e più della metà non risolve il problema 8.

La cosa interessante è che se dopo il sesto problema i partecipanti vengono messi in guardia, Lurchin diceva loro *"Non siate ciechi"*, i risultati cambiano bruscamente.

Anche se non è necessario un *debrief* vero e proprio, si può avviare una discussione su quale sia la conseguenza di questo esperimento per il lavoro quotidiano. Alcuni ritengono che il messaggio sia quello di rivoluzionare ogni giorno i metodi di lavoro non dando niente per scontato e come tale trovano questo gioco sconcertante. Ovviamente l'insegnamento che può essere tratto è quello che se **i normali approcci lavorativi non risolvono il problema che si sta affrontando occorre esaminare la possibilità di cambiare metodo piuttosto che insistere.**

## 5. Idee in corsa

Obiettivo	Focalizzare la necessità di considerare diverse soluzioni prima di implementarle
Partecipanti	Nessun limite
Materiali	2 lavagne a fogli mobili, post it®, nastro adesivo da imbianchino
Tempi	5 minuti
Difficoltà	Bassa

Non è semplice far accettare nei fatti il concetto che quando ci si impegna in un compito di problem solving bisogna da una parte considerare ed accettare i vincoli oggettivi e normativi, dall'altra non farsi bloccare dalle consuetudini o dai vincoli auto imposti.

In altre parole, come già ribadito, nel problem solving *"Tutto ciò che non è esplicitamente vietato è permesso"*.

Come dimostra questo gioco, che è anche un bell'esercizio che risveglia l'aula dopo pranzo, nella pratica è più facile provare a risolvere subito che ragionare sulle regole.

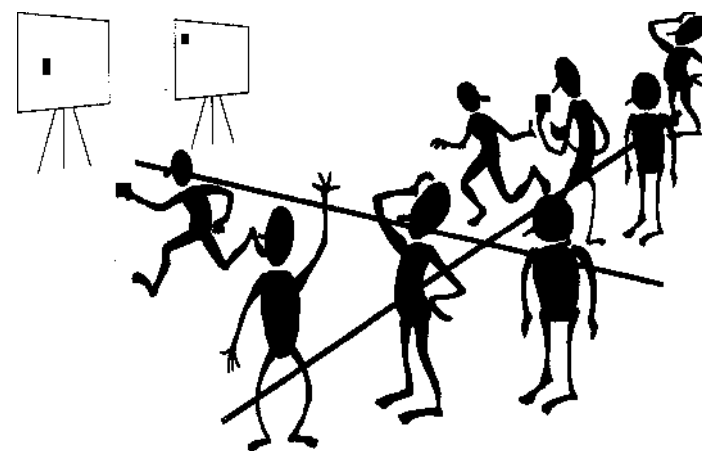


Fig. 5 - Allestimento del campo da gioco per le "idee in corsa"

I partecipanti vanno divisi in due sottogruppi, ogni sottogruppo avrà un campo da gioco delimitato di fronte da una striscia di nastro adesivo che separa dalla lavagna a fogli mobili, un altro tratto di nastro adesivo separa dal campo degli avversari.

Decidete un obiettivo per un brain storming, le idee andranno scritte con poche parole su di un post it®.

Le regole sono:

- 1) tutti possono proporre idee e scriverle sui post it®;
- 2) solo una persona del sottogruppo può trovarsi nel *campo da gioco*;
- 3) se due persone del sottogruppo si trovano nello stesso momento nel *campo da gioco* devono tornare indietro tutte e due;
- 4) vince il sottogruppo che produce più idee, contano solo quelle riportate sui post e attaccati alla lavagna del sottogruppo.

Queste regole vanno scritte in modo che siano visibili a tutti e lette con i partecipanti.

Date due minuti per mettersi d'accordo sulla strategia di gioco e lasciateli giocare liberamente per un paio di minuti. Nella maggior parte dei casi assisterete a delle corse forsennate di un volontario o a strane staffette.

Se le cose vanno così dopo i due minuti fermate il gioco e dite *"Esiste una soluzione più semplice di quella che avete adottato, vi rileggo le regole del gioco"*, le rileggete e date un minuto per trovare la soluzione.

Questa consiste nel mandare un volontario a recuperare la lavagna e portarla davanti al sottogruppo, semplice ma poco intuitivo.

## 6. La sequenza di numeri

Obiettivo	Riflettere sull'uso di regole implicite che possono limitare la capacità di risolvere i problemi
Partecipanti	Nessun limite
Materiali	Lavagna a fogli mobili
Tempi	5 minuti
Difficoltà	Bassa

Scrivete su di una lavagna:

1 5  
27  
3 13

Quindi invitate i partecipanti a trovare, individualmente o in gruppo, quale numero non appartenga alla sequenza. Dopo 5 minuti potete chiudere l'esercizio chiedendo la soluzione e probabilmente recupererete soluzioni e spiegazioni molto complicate. Dopo aver fatto esprimere tutti fate notare come l'unico numero fuori sequenza è il 2 in quanto è l'unico numero pari e avviate una discussione sul perché sia così difficile individuare questa soluzione. Focalizzate la discussione sull'esistenza di regole implicite che ci guidano (e ci danno anche vantaggio) nella vita di tutti i giorni ma che possono interpersi facilmente ed ostinatamente tra noi ed una soluzione.

## 7. Haiku

Obiettivo	Empowerment, autostima creatività su testi
Partecipanti	Massimo 30 persone
Materiali	Un foglio di carta e una penna a testa
Tempi	Quindici minuti
Difficoltà	Media

Come sa chi si occupa di tecniche creative, una situazione un po' "stretta" stimola anziché reprimere la produzione. L'unica difficoltà di questo gioco divertente e potente è quella che nasce dalla necessità di avere un forte rapporto con l'aula per superare l'incredulità delle persone rispetto alle proprie possibilità.

In pratica si chiede di realizzare un Haiku. Si tratta di una forma della poesia giapponese che secondo i canoni classici non supera le diciassette sillabe. Nonostante o a causa della sua brevità, riesce ad esprimere sentimenti in una forma così sintetica che la prima impressione è quella di una mera descrizione.

Per citarne due esempi classici riporto due Haiku di Munefusa Matsuo (XVII) che è considerato il primo autore di questo genere:

Nel vecchio stagno  
una rana si tuffa.  
Il rumore dell'acqua  
chiare cascate:  
tra le onde si infilano verdi  
gli aghi dei pini

Anche senza essere poeti, la costrizione ad esprimersi in versi così stringati porta a produrre dei lavori interessanti.

Per lanciare l'esercitazione si spiega che l'Haiku classico prevede che il primo verso sia di **cinque** sillabe, il secondo di **sette**, il terzo di **cinque**, non sono previsti un numero minore di versi (al limite una o due sillabe in più quando viene inserito un nome proprio) né metafore, né rime, né un titolo.

Si procede, di solito, attraverso un processo di sottrazione: si scrivono tre versi e si toglie ogni aggettivo, articolo, sostantivo non essenziale.

Date almeno dieci minuti per scriverlo ed altri cinque perché i partecipanti riuniti in triadi si aiutino a vicenda per il miglioramento, suggerimenti ecc. Al termine si procede alla lettura dei versi risultanti, spesso sorprendenti.

Si può avviare una discussione sul rapporto tra vincoli e creatività, siamo abituati a pensare alla creatività come genio individuale e assenza di vincoli, alla prova dell'esperienza si può dimostrare che i vincoli ed il metodo stimolano e aiutano.

Ve ne regalo tre di mia produzione sulle aule con giochi:

mattina, quiete  
aula vuota, pronta  
raccolgo energia  
  
ieri convulso  
viaggio e stanchezza  
entri sorrido  
  
adesso gioco  
cuore pancia e testa  
adesso gioca

## 8. Exquisite corpse, cadaveri eccellenti

Obiettivo	Riscaldamento, creatività su testi
Partecipanti	Massimo 30 persone
Materiali	Un foglio di carta e una penna a testa
Tempi	Cinque minuti
Difficoltà	Bassa

A questo gioco, di cui riportiamo il nome originale, molti avranno partecipato da piccoli, in realtà è nato come uno dei metodi utilizzati dagli artisti dadaisti per creare poesie o titoli: con un effetto dirompente ottenuto attraverso l'accostamento, o come dicevano i dadaisti la "giustapposizione", di parole, o immagini (nel collage), che appartengono a contesti diversi.

Può essere utilizzato sia come semplice gioco divertente sia per aule creative allo scopo di creare motti o titoli suggestivi.

La meccanica è semplicissima: ognuno ha un foglio di carta e una penna e deve scrivere secondo le istruzioni del formatore. Una volta che ha scritto ciò che viene richiesto, piega il foglio in modo da coprire la sola parola scritta e lo passa al partecipante alla sua sinistra, quindi scrive sul foglio che gli è stato passato la nuova parola e così via. L'importante è che sul foglio una volta srotolato si possano leggere le parole nella sequenza che è stata data e che è:

1. un articolo e/o un aggettivo;
2. un sostantivo o un nome;
3. un verbo;
4. un articolo e/o un aggettivo;
5. un sostantivo o nome.

Se lo scopo è solo ricreativo, chi riceve il foglio si limita a leggerlo con risultato esilarante, se invece siamo in un contesto creativo chi riceve il foglio dopo averlo letto cerca di migliorarlo ovvero di ottenere una frase o un titolo proponibile. Ad esempio si può cambiare il tempo del verbo, togliere parole o aggiungerne, fermo restando che la maggior parte delle parole deve provenire dalla frase assegnata.

La frase o il titolo ottenuto andrà riscritta in grande su un foglio o su un post it<sup>®</sup>, appesa ad una lavagna e votata.

In alternativa si può fare una prima votazione riducendo le frasi di partenza ad un terzo, affidarla ad un sottogruppo di tre persone che proporrà la versione migliorata.

## 9. Le uova sode

Obiettivo	Vantaggi delle immagini nel lavoro creativo, effetto contesto, come il contesto influenza l'individuazione di soluzioni
Partecipanti	Massimo 15 persone
Materiali	Un foglio con il disegno per ogni gruppo
Tempi	Dieci minuti
Difficoltà	Media

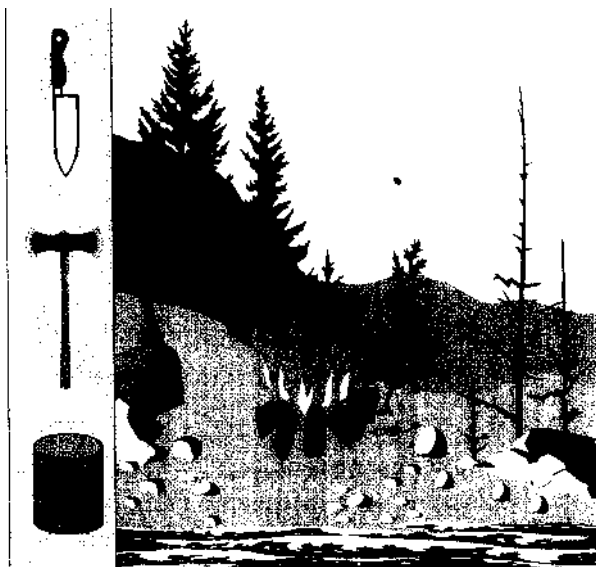


Fig. 1 - Le uova sode

Questo gioco nasce da un esperimento scientifico sulla creatività di B. Kokinov e M. Yoveva; rispetto a molti altri giochi su problem solving e creatività ha il vantaggio di consentire più soluzioni.

Si suddivide l'aula in sottogruppi di tre, cinque persone e si distribuisce il disegno a metà dei gruppi ed un foglio con le istruzioni scritte all'altra metà.

A voce si ripetono le istruzioni: *"Siete andati a fare campeggio in riva ad un fiume, avete voglia di cuocervi delle uova sode. Disponete di: un secchio di legno, un coltello, un'accetta, le uova crude e avete*

*acceso il fuoco. Avete provato a mettere il secchio di legno con dell'acqua sul fuoco ma si brucia, come fate a cuocere le uova?"*.

Date dieci minuti di tempo per trovare la soluzione.

Le soluzioni sono: scaldando la lama del coltello, o quella dell'accetta o dei sassi (da spostare con l'accetta o con un attrezzo costruito con dei rami) e buttandoli nel secchio pieno d'acqua fino a che non bolle e per tutta la cottura.

Salvo eccezioni il gruppo che ha ricevuto le sole istruzioni individua meno soluzioni in assoluto e raramente pensano all'uso dei sassi.

È interessante notare da una parte che l'uomo primitivo ha usato i sassi per scaldare l'acqua per molte migliaia di anni, dall'altra che se uno disegna un fiume con un po' di particolari i sassi spesso li rappresenta.

Da qui si può partire per sottolineare l'importanza di rappresentare graficamente sia i problemi che le soluzioni.

## 10. Disegno cooperativo

Obiettivo	Vantaggi della cooperazione nel lavoro creativo
Partecipanti	Massimo 15 persone
Materiali	Un foglio ogni due partecipanti ed un pennarello a punta larga a testa
Tempi	Cinque minuti
Difficoltà	Alta

I partecipanti divisi in coppie si siedono e ad ogni coppia viene consegnato un foglio e due pennarelli a punta larga di diverso colore.

Le regole di questo gioco sono:

- 1) l'obiettivo è disegnare una faccia;
- 2) un partecipante disegna due cerchi, a rappresentare gli occhi, nel terzo superiore del foglio;
- 3) al via passerà il foglio al vicino il quale inizierà il disegno. Alla prima pausa o incertezza su come proseguire passerà immediatamente al compagno che continuerà il disegno con le stesse regole;
- 4) quando uno dei due non ha più idea su come proseguire il disegno è terminato.



Quando tutte le coppie hanno terminato si possono appendere le opere alla parete, di solito i risultati sono molto divertenti.

Come quasi tutti i giochi creativi anche questo più che stimolare una discussione cerca di dimostrare qualche cosa, ma vale la pena chiedere 1) come si sono trovati quelli che ritengono di non saper disegnare; 2) se il risultato ottenuto è mediamente più o meno divertente di quello che ogni partecipante avrebbe potuto disegnare singolarmente. Le persone che non sanno disegnare sono di solito quelle più soddisfatte, si può approfondire con loro cosa li abbia stimolati in questo esercizio, la conclusione più frequente è che il non sentirsi responsabili del risultato (sospensione dell'auto-critica), l'interazione con l'altro ("ascolto") sono stati i fattori determinanti.

## 11. Progettazione di gruppo

Obiettivo	Creatività applicata ad oggetti materiali
Partecipanti	Massimo 10 persone
Materiali	Un foglio ed una matita morbida a testa (B o B2) e gomma
Tempi	Almeno un'ora, ma dipende dall'obiettivo
Difficoltà	Alta

In realtà questo esercizio può essere gestito come un gioco o come un semplice e potente strumento di creatività per l'ideazione di oggetti o per soluzioni che possano essere rappresentate graficamente, ad esempio la prima pagina di un portale internet.

È necessario farlo precedere da forti esercizi dedicati al team building ed al lavoro di gruppo.

I partecipanti vengono divisi in due sottogruppi di cinque che prendono posto intorno ad un tavolo.

Se non è già deciso preventivamente, viene scelto l'oggetto o la soluzione grafica da trovare.

Si dà l'istruzione di cominciare a realizzare uno schizzo della propria idea sul soggetto **senza alcuna tensione a realizzare qualche cosa di particolarmente bello, ben rappresentato o originale**, l'importante è cominciare subito anche nel modo più banale.

Anticipate che tempi e modalità di proseguimento del gioco verranno precisate man mano. A seconda del soggetto più o meno com-

plesso da realizzare si daranno da 5 a 15 minuti di tempo avendo cura di mettere in sottofondo una musica non troppo veloce.

Al termine del periodo di tempo concesso fate interrompere con un preavviso di pochi secondi il disegno.

Lanciate un qualunque gioco di breve durata che distraiga dal compito ed al termine annunciate le regole del gioco:

- 1) ognuno continuerà il disegno del compagno di tavolo alla sua sinistra;
- 2) il disegno può essere continuato, modificato o parzialmente cancellato;
- 3) non è permesso cancellare significativamente (deve essere almeno riconoscibile) il disegno che viene assegnato, né azzerare il contributo di alcuno.

*Se si sta cercando di ideare qualche cosa di cui si proporrà la realizzazione si fotocopiano i disegni prima di ogni passaggio.*

Allo scadere di ogni intervallo di tempo si ripete un esercizio divertente ed antistress, si cambia musica di sottofondo, i partecipanti si spostano a sinistra e proseguono il disegno del compagno.

Quando al quinto passaggio ognuno avrà lavorato su tutti i disegni del sottogruppo il gioco termina. Ognuno guarderà il disegno da cui è partito, quindi si appendono i disegni alle pareti e si dà tempo a tutti i partecipanti di osservare e commentare i risultati.

Se si intende realizzare successivamente l'oggetto rappresentato le opere andranno votate e le migliori di ogni gruppo saranno affidate all'altro sottogruppo per il miglioramento ed il raffinamento dell'idea.

## 12. La soluzione in uno schizzo

Obiettivo	Creatività, problem solving
Partecipanti	Massimo 25 persone
Materiali	Un foglio ed un pennarello a testa
Tempi	Almeno 10 minuti
Difficoltà	Media

Non so se capita anche a voi, ma a molti le idee migliori vengono quando qualcun altro propone qualche cosa che ritengono sbagliata o incompleta.

Nell'ambito creativo si cerca di evitare l'emergere di giudizi sulle idee fino a che non sono emerse tutte e quindi la fecondità di questa forma di "pensiero negativo" spesso viene persa.

Un possibile espediente è quello di incanalare questa "energia" attraverso il seguente gioco.

Dopo aver proposto il problema da risolvere o il tema su cui creare, si divide l'aula in sottogruppi di tre con i seguenti compiti: uno disegna, uno osserva e scrive in silenzio i nomi di ciò che è rappresentato nel disegno, il terzo scrive ciò che non è contenuto.

Come di consueto si sottolinea come non sia necessario avere in mente l'idea del secolo, o già ben strutturata o sicuramente funzionante, basta la prima che viene in mente per quanto poco originale e ci si può eventualmente ispirare al proprio disegno.

Al termine del disegno i tre elencano tutte le soluzioni che sono emerse: almeno quella rappresentata dal disegno, le diverse interpretazioni date dai due osservatori allo stesso disegno, quelle che emergono dalla lista di ciò che c'era e di ciò che non c'era.

È un gioco molto produttivo da un punto di vista creativo ma può essere anche usato per la definizione del problema.

In recenti tecniche di problem solving e problem setting si pone l'accento sull'importanza di avere un quadro chiaro di tutti gli elementi ambientali e specifici del problema.

Se stiamo lavorando con un'azienda, i partecipanti avranno molto chiaro ad esempio quali sono i problemi dell'apparecchio che vendono, non altrettanto di quali sono le condizioni in cui il cliente lo utilizza. Questo gioco può essere utilizzato per cercare di approfondire le condizioni d'uso del cliente di un prodotto o servire da spunto per una discussione o un lavoro su questo tema.

### 13. La scultura e far votare con il corpo

Obiettivo	Creatività e problem solving
Partecipanti	Massimo 15 persone
Materiali	Nessuno
Tempi	30'
Difficoltà	Alta

Le tecniche creative concettuali possono risultare un po' astratte per affrontare problemi relazionali: azioni o idee che sembrano bellissime scritte su carta possono lasciare perplessi quando poi si tenta di applicarle.

Il corpo da questo punto di vista meglio rappresenta soluzioni percorribili nella relazione.

Se non avete ancora lavorato sull'espressività conviene far precedere questo gioco da un altro più noto: dopo aver suddiviso l'aula in sottogruppi, li si incarica di rappresentare con una scultura vivente (statica e muta) un film. Le altre squadre dovranno indovinarne il titolo.

Quando avete finito con le diverse squadre e definito un problema da affrontare, si dà il compito ai gruppi di realizzare una scultura vivente della soluzione, dando dieci minuti e invitando il primo gruppo ad esporre la sua statua.

Alcune idee potrebbero venire agli spettatori mentre cercano di interpretare la statua, converrà farle scrivere. Il gruppo che ha presentato la sua opera, mantenendo la posizione, spiegherà sinteticamente il senso della rappresentazione.

A questo punto si potrà procedere ad una interessante tecnica votazione: si faranno riunire, in silenzio, i partecipanti alla "statua" in una zona ristretta della zona adibita a palco, ad esempio davanti a sinistra, si chiederà ai partecipanti di spostarsi indietro in base a quanto troveranno poco risolutiva la situazione rappresentata e, successivamente, di spostarsi a destra in base a quanto la riterranno fattibile.

In questo modo avremo una rappresentazione immediata di quanto sia apprezzata la soluzione e la discussione che partirà dal palco, per essere poi aperta a tutti sarà più ricca.

### 14. Debrief in Tv

Obiettivo	Team building
Partecipanti	Massimo 15 persone
Materiali	Nessuno
Tempi	Tre minuti ogni due persone
Difficoltà	Alta

## 17. Giochi per chiudere

### 1. La corda e la rete

Obiettivo	Chiudere riflettendo in modo simbolico sulle dinamiche di gruppo
Partecipanti	Fino a 30 partecipanti
Materiali	Una corda e una forbice
Tempi	5 minuti
Difficoltà	Bassa

Ho inserito questo esercizio perché permette di evidenziare alcune proprietà dei gruppi (la struttura a rete della relazione) molto rapidamente ed efficacemente ed è un buon modo per chiudere ricordando in forma simbolica un importante punto didattico.

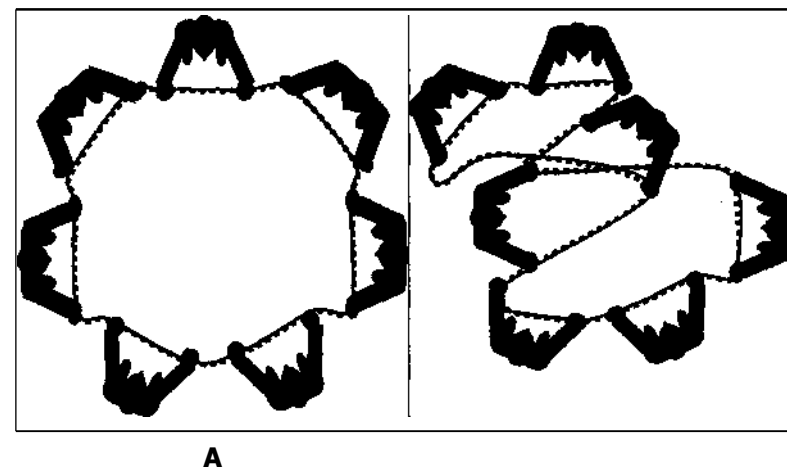


Fig. 1 - Il nodo

I partecipanti si dispongono in un cerchio largo e afferrano una corda lunga a sufficienza e con gli estremi annodati.

Il formatore dice: *"Ora che avete afferrato la corda vi trovate nella situazione in cui vi siete trovati ad inizio corso, connessi solo dal fatto di trovarvi nello stesso luogo per lo stesso compito. La situazione si è poi evoluta, adesso ognuno lasci la coda con una mano e continui a reggerla con l'altra",* quando tutti hanno eseguito continue, *"Adesso molto rapidamente con la mano libera afferrate la corda di fronte a voi, ora!".* Molto rapidamente si crea un groviglio impressionante ed un po' scomodo per i partecipanti quindi proseguite rapidamente: *"Questa è la situazione attuale, tutti abbiamo comunicato e si è creata una rete complessa di relazioni, un nuovo insieme che ora dovremo sciogliere perché il corso è finito".* Prendete la forbice e tagliate la corda in modo che ad ogni partecipante ne rimanga un pezzo. Concludete dicendo: *"Questo esercizio lascia comunque una traccia di sé e una esperienza importante per comprendere la dinamica dei gruppi che simbolizziamo con il pezzo di corda che vi lascio come ricordo, se volete che vi ricordi anche il legame che in ogni caso si è creato potete annodarlo".*

## 2. Il mio corpo suona

Obiettivo	Chiudere lasciando un ricordo positivo dell'esperienza di gruppo
Partecipanti	Fino a 30 partecipanti
Materiali	Nessuno
Tempi	10 minuti
Difficoltà	Media

Inizialmente esemplificate la varietà di suoni che può produrre il corpo umano, battendo le mani, battendone il dorso, il braccio, le guance, le cosce e così via; dopo le prime dimostrazioni invitate tutti a seguirvi.

Dividete l'aula in sottogruppi di cinque, sette persone che dovranno realizzare una piccola performance di percussioni decidendo quali parti del corpo battere, il motivo, ecc.

Dopo sei o sette minuti fate eseguire il concerto ai diversi sottogruppi; quando l'ultimo sta finendo invitatelo a continuare ancora e

ad uno ad uno ogni sottogruppo dovrà unirsi con il suo tipo di percussione fino ad avere tutta l'orchestra al lavoro.

È bene che prima di questo gioco venga eseguito "L'origine della musica" (vedi p. 149) le cui regole possono essere richiamate nella parte finale.

## 3. A questo gruppo auguro

Obiettivo	Chiudere lasciando un ricordo positivo dell'esperienza di gruppo
Partecipanti	Fino a 30 partecipanti
Materiali	Nessuno
Tempi	5 minuti
Difficoltà	Bassa

È un semplice esercizio per la chiusura di un'aula di team building: i partecipanti si dispongono con il formatore in un *cerchio ben sagomato*. Per l'occasione e se il clima è molto buono, il cerchio può essere raccolto fino a che le spalle delle persone si tocchino; assunta questa posizione si può imprimere una leggerissima oscillazione al gruppo che verrà coccolato dal dondolio.

Il formatore comincia riassumendo brevemente i temi trattati nel corso e a questo punto invita i partecipanti a rivolgere un augurio al gruppo, si passa la parola al primo partecipante e così via.

## 4. Per una volta facciamoci i complimenti

Obiettivo	Chiudere lasciando un ricordo positivo dell'esperienza di gruppo
Partecipanti	Fino a 30 partecipanti
Materiali	Un foglio di carta A4 a testa, un rotolo di scotch da imbianchino e almeno un pennarello colorato per uno
Tempi	10 minuti
Difficoltà	Bassa

Prima di introdurre l'esercizio fate notare o avviate una discussione su come siamo culturalmente abituati a dare feedback critici alle persone che ci circondano anche in presenza di un rapporto amiche-

vole. L'esercitazione ha lo scopo di far sperimentare cosa significhi essere rafforzati nei punti forti anziché essere criticati per i propri difetti.

Per prima cosa distribuite ad ogni partecipante un pezzetto di scotch, un foglio ed un pennarello, quindi invitate i partecipanti a scrivere il proprio nome in grande nella parte alta del foglio (come fosse un titolo) e ad appendere il foglio al muro. Appena tutti i fogli sono stati appesi raccomandate alle persone di descrivere con una breve frase, una parola o un piccolo disegno, una qualità positiva di ogni partecipante sul suo foglio.

Fate notare che non si deve trattare esclusivamente di qualità generali o caratteriali, basta testimoniare un qualunque apporto positivo dato da ciascun individuo durante il corso.

Dopo una decina di minuti, al massimo un quarto d'ora, quando il gioco sarà terminato, invitate ogni partecipante a recuperare il proprio foglio e a conservarlo a testimonianza delle proprie doti positive.

Pur essendo un esercizio molto semplice in ambienti molto competitivi può avere effetti dirompenti.

In questo tipo di ambiti occorrerà sottolineare con forza l'importanza e la serietà dell'"esperimento" tutto in positivo escludendo che prese in giro o cose simili siano comunicazioni positive.

## 18. Giochi per grande gruppo

Considerando i giochi per i grandi gruppi la prima considerazione è relativa allo spazio e la seconda è relativa all'attenta pianificazione necessaria, in altre parole per i grandi gruppi improvvisare un gioco è quasi impossibile.

Questi giochi vanno spesso sviluppati su misura per una popolazione e per uno spazio specifico. Quelli che trovate di seguito sono quei pochi poco bisognosi di luoghi specifici o attrezzature complesse: molti dei giochi che trovate nel resto del libro possono essere adattati per il grande gruppo, semplicemente dovranno moltiplicarsi attrezzature e facilitatori.

Tornando al primo argomento c'è un vecchio assioma nella formazione (con cui concordo), che sostiene che lo spazio fisico corrisponde allo spazio mentale, da qui la necessità, anche in questi tempi di budget ridotti, di compiere una ricognizione preventiva per poter pianificare il vostro intervento.

Aggiungo però che lo spazio non è la sola aula prenotata ma l'insieme di tutti i luoghi disponibili, i giardini, il cortile, il bordo piscina, l'ingresso e, nei piccoli centri, anche le vie o i parchi, insomma ogni luogo deve essere considerato ed il suo possibile utilizzo concordato.

### 1. Strette di mano folli e creative (il passo strano)

Obiettivo	Vivacizzare, permettere la socializzazione e rendere attivo un vasto uditorio
Partecipanti	Fino a 300 partecipanti
Materiali	Nessuno
Tempi	10 minuti
Difficoltà	Bassa

Il sonno e la passività sono il grande nemico delle convention, quindi perché non permettere alle persone di muoversi e di esprimersi un po'?

L'esercizio è abbastanza semplice da condurre, a patto che il facilitatore esemplifichi abbastanza e lanci l'esercizio con energia ed allegria.

Non appena le persone si saranno accomodate in attesa che succeda qualche cosa, si chiederà all'uditorio di alzarsi in piedi e di girare per l'aula. Ogni volta che incontreranno una persona dovranno scambiarsi dei saluti folli (qui esemplificate con un complice): può essere uno sfregamento di gomiti, come l'allacciare le ginocchia, non importa, basta che non sia la classica stretta di mano. Una volta mostrati gli esempi aggiungete la seconda istruzione, ogni volta che si incontra qualcuno ognuno saluta a suo modo, dopodiché ognuno adotta il saluto che era dell'altro. In altre parole, se A saluta B appoggiando la mano sulla nuca di B e B ricambia offrendo ambedue le mani con le braccia incrociate, A quando incontrerà C lo saluterà come lo aveva salutato B e così via.

## 2. La foto assurda

Obiettivo	Animazione, preparazione alla divergenza creativa, decondizionamento
Partecipanti	Fino a 200 persone
Materiali	Un lucido a colori
Tempi	Due minuti più 3,4 secondi ogni 4 o 5 partecipanti
Difficoltà	Facile

L'unica cosa essenziale per questo gioco di facile conduzione è trovare una foto comica, assurda, strana o inusuale, se ne possono trovare ricche collezioni su molti siti e alcune non sono coperte da copyright.

Per farsi un'idea del tipo di foto a cui mi riferisco segnalo [www.worth2000.com](http://www.worth2000.com) o il nostrano [www.Ariafrittait](http://www.Ariafrittait), nel caso specifico dovrete chiedere l'autorizzazione.

Fate un lucido con una di queste foto, quindi dividete l'aula in sottogruppi nel modo consentito dalla disposizione d'aula (se sistemata

a teatro al massimo sono gruppi di quattro persone adiacenti) e date le seguenti istruzioni: *"Avete due minuti per scrivere quanti più titoli creativi riuscite, non li dovrete leggere tutti, per il momento l'importante è che siano tantissimi, uno di voi scriverà, gli altri glieli detteranno"*.

Segnalate quando manca un minuto e quando gli ultimi trenta secondi, quindi: *"Stop, adesso avete un minuto per scegliere il più divertente, ognuno di voi indicherà i tre che preferisce tra quelli del suo gruppo"*. A questo punto potete chiedere a dei volontari di leggere il titolo dato dal proprio gruppo, l'effetto è esilarante.

Come sempre con i grandi gruppi continuate a ripetere le istruzioni fino a che non vi sembra che siano state comprese e sui tempi non è necessario essere rigidi ma non bisogna nemmeno perdere ritmo: come in tutti gli esercizi di creatività se il tempo è sovrabbondante le cose si complicano anziché semplificarsi.

## 3. Rapide reazioni

Obiettivo	Vivacizzare, abituare ad un rapido adattamento, rendere attivo un vasto uditorio
Partecipanti	Fino a 200 partecipanti
Materiali	Nessuno
Tempi	Da 20 minuti a mezzora
Difficoltà	Alta

Questo gioco è adatto ad animazioni e a rendere un po' più dinamico un intervento di public speaking, sembra più semplice di quello che risulta, specie con un grande pubblico.

Come sarà chiaro in seguito l'atmosfera molto giocosa indotta, la dinamica dell'azione e la musica creano l'esigenza, per chi conduce, di comunicare in un modo estremamente chiaro, sintetico ed avendo cura di verificare la comprensione delle istruzioni in tutti i momenti critici.

### Fase uno

Si procede in questo modo: se è possibile i partecipanti vengono accolti in aula da una musica, per esempio una samba (o simili, in ogni caso con una base ritmica marcata).

Quando sono arrivati tutti si abbassa il volume ed il formatore spiega che l'animazione è una metafora del mondo del lavoro che richiede a tutti noi di lavorare da soli, in due, tre o in gruppi più grandi, di passare rapidamente da una condizione all'altra, cercando ogni volta di adattarsi, di trovare un ritmo comune, di tenere il passo.

Per cominciare si invitano i partecipanti a camminare muovendosi a tempo senza far passi di danza formale, nel nostro esempio di samba. Mentre il formatore dà questa spiegazione esemplifica camminando a tempo di musica. Si alza il volume e si lasciano camminare i partecipanti per due o tre minuti, comunque finché le persone non iniziano a lasciarsi un po' andare (come vedrete piano piano ognuno tenderà a prendere un passo personale sempre più differenziato, si svilupperanno mode ecc.).

### Fase due

Si abbassa di nuovo il volume mettendo la musica in sottofondo e si annuncia che nei giri successivi il compito sarà quello di apprezzare i diversi passi, osservare come si muovono gli altri, le gambe, le braccia, la testa, lo stato d'animo che esprime il corpo di ognuno in movimento ecc., se se ne ha voglia si può cercare di imitare un passo di qualcun altro per poi tornare al proprio.

Dopo aver riavviato il gioco scegliete nell'aula una persona particolarmente spigliata (o un complice), e descrivete con molti dettagli come si sta muovendo invitando tutti ad osservare attentamente.

Durante i seguenti tre o quattro minuti si può segnalare ogni tanto all'aula qualcuno che ha un passo molto particolare (esuberante, saltellante, leggero, ecc.) per suggerire modi diversi di muoversi e di esprimere lo stesso ritmo.

### Fase tre

L'animatore abbassa la musica e dice: *"Come sapete per esperienza nel lavoro la velocità di adattamento ai cambiamenti è diventata una qualità indispensabile.*

*Quando alzerò la musica continuate a camminare come prima, ma al suono del fischietto (farlo sentire) ognuno dovrà prendere per mano un partner, uomo o donna che sia, nel più breve tempo possibile, senza fermarsi. A questo punto la persona a destra sarà il leader, nel senso che continuerà a muoversi come preferisce, e chi si trova a*

*sinistra dovrà prendere il suo passo. Quando suonerò il fischietto la seconda volta vi scambierete i ruoli"* (ripetere le istruzioni scandendo e esemplificare con un complice, camminare al suo fianco tenendolo alla propria sinistra, suonare il fischietto, prenderlo per mano senza fermarsi, imitarne il passo e la movenza delle braccia).

Si alza il volume della musica, dopo un minuto il primo fischio e dopo due minuti il secondo.

### Fase quattro

Finito l'esercizio si ripetono le istruzioni e il gioco con gruppi di tre (sempre con due colpi di fischietto, leadership a destra e poi a sinistra). Se i partecipanti sono entrati nell'esercizio si possono far provare, con analoga procedura, gruppi di quattro oppure ripetere a gruppi di tre.

Si può condurre un *debrief* sulla leadership facendo domande e accettando due o tre risposte l'una sulla più o meno grande facilità nel seguire o nell'essere modello del movimento di un'altra persona.

## 4. Aereoplanino

Obiettivo	Permettere uno scambio di opinioni generali, rendere attivo un vasto uditorio
Partecipanti	300 partecipanti o più
Materiali	Un foglio colorato ed una penna a testa
Tempi	Pochi minuti
Difficoltà	<b>Bassa</b>

Subito dopo l'apertura o in un momento molto forte, quando avvertite che c'è la voglia di scambiarsi un pensiero su quello che è successo, distribuite un foglio colorato a testa.

Date istruzione che ognuno scriva un pensiero o un commento su quanto avvenuto sul foglio; quando avranno terminato (non più di un minuto) chiedete ai partecipanti di costruire un aereoplanino.

Appena sono tutti pronti date il segnale perché tutti lo lancino contemporaneamente verso un punto lontano del gruppo. Finito il lancio ognuno raccoglierà e leggerà il contenuto di un aereoplanino, poi lo ricostruirà e ad un vostro secondo segnale lo rilancerà. Si chiuderà.

de chiedendo se qualcuno vuole condividere un pensiero interessante che ha ricevuto.

5. Da 100 a7

Obiettivo	Feedback di grande gruppo, permettere una reazione strutturata ad un annuncio, rendere attivo un vasto uditorio
Partecipanti	300 partecipanti o più
Materiali	Una busta ed foglio colorato a testa, un blocchetto ed una penna per gruppo
Tempi	Da 20 minuti a mezzora più la discussione
Difficoltà	Media

Capita spesso nelle grandi organizzazioni che ci siano momenti collettivi in cui viene fatto "Il grande annuncio" e che, a causa del grande numero di persone presenti, il dibattito si eviti.

In alternativa si cerca di avviarne un surrogato con la tristissima frase *"Qualcuno vuole intervenire?"*: sopra le 100 persone è così scontato che siano in pochi a intervenire realmente che spesso ci sono alcuni incaricati di prendere la parola.

Se effettivamente si vogliono raccogliere le impressioni dell'uditorio ed investire del tempo si può procedere come segue.

Fase uno

Precedentemente all'incontro di scrivono da 5 a 7 punti chiave di quanto ci si accinge ad annunciare. Ogni punto chiave viene fotocopiato su un foglio di diverso colore ed imbustato. Ogni busta verrà agganciata con un pezzetto di nastro adesivo sotto la sedia di ogni partecipante.

Fase due

Una volta finito l'annuncio pubblico e dopo aver risposto a qualche spontanea domanda di chiarimento se c'è, invitate i partecipanti a prendere la busta sotto la sedia, ad alzarsi e a riunirsi in gruppi di massimo 8 persone o meno, con il foglietto dello stesso colore.

Per il momento, dovranno discutere **cercando unicamente di chiarirsi a vicenda il significato di quel punto** (non il grado di ac-

cordo o disaccordo). Dopo che si sono formati i gruppi date cinque minuti.

Fase tre

Scaduto il tempo dite ai partecipanti di riunirsi in gruppi con un solo membro per colore (avrete così ottenuto gruppi dove sono rappresentati tutti i punti in discussione). Ora invitate ogni gruppo ad "eleggere" un testimone che dovrà recuperare un blocchetto con penna e **"registrare" domande e conclusioni** del gruppo. A questo punto date dieci minuti per discutere tutti i punti chiave della proposta.

Fase quattro

I partecipanti vengono invitati a votare le proprie domande (è meglio affidare tre voti a testa da apporre alle domande che ritengono più significative tra quelle scritte sul blocchetto).

Si invitano tutti a tornare seduti e i soli capigruppo faranno la **sola domanda più votata** per il gruppo. Se durante la discussione alcuni temi venissero esauriti sceglieranno la domanda successiva in graduatoria.

6. Il grande confronto

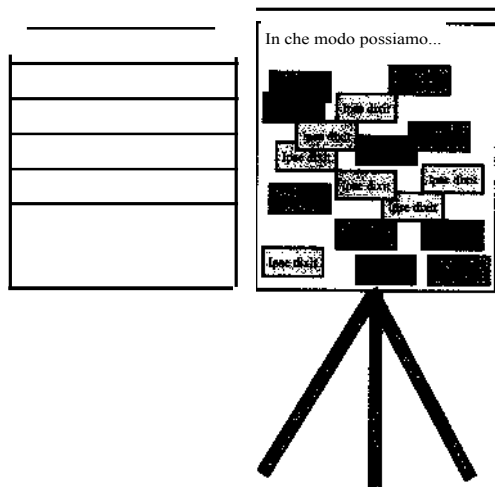
Obiettivo	Permettere uno scambio di opinioni strutturato, rendere attivo un vasto uditorio
Partecipanti	300 partecipanti o più
Materiali	Varie lavagne a fogli mobili, 5 post it® ed un pennarello a punta larga a testa
Tempi	Da 20 minuti a mezzora più la discussione
Difficoltà	Media

Anche questo gioco, che deriva direttamente dal brainstorming post it®, rende possibile l'interazione tra molte persone.

Strutturalmente è un gioco simile al precedente ma più adatto quando si sa a priori che si susciterà incredulità.

Ai lati della sala dove si tiene l'incontro si disporrà una lavagna a fogli mobili ogni venti partecipanti al massimo; su di un foglio a mo' di titolo ci sarà scritto "in che modo possiamo ...". Prima dell'inizio del gioco conviene assicurarsi che ogni partecipante abbia un pennarello e cinque post it®.





**Fig. 1 - Disposizione della lavagna e del "campo di corsa"**

A questo punto si chiede ai partecipanti di scrivere fino a cinque frasi, relative all'oggetto che indicherete, che comincino con l'incipit (omesso) **"In che modo possiamo..."**.

Ad esempio, se uno volesse scrivere *"in che modo possiamo trovare i soldi"* scriverà solo *"trovare i soldi"*. Specificate che la frase andrà scritta in modo molto sintetico: 3, 4 parole al massimo ed anche con la maggior chiarezza possibile.

Date due minuti per scriverle (non di più) e quindi invitate diversi settori della sala verso l'una o l'altra lavagna.

Quando un partecipante raggiunge una lavagna dovrà appendere solo la frase più interessante tra quelle che ha scritto.

Quando i post it® saranno stati attaccati, date due minuti ai partecipanti per raggruppare le frasi simili e lasciare un solo post it® per ogni gruppo di domande *simili* (se sorgono questioni lasciate pure due post it® simili).

Quando avranno finito fate trasferire i post it® sul foglio di lavagna a fogli mobili che avrete appiccicato accanto alla lavagna.

Questo foglio, detto "campo di corsa" sarà suddiviso da linee orizzontali ed avrà il rettangolo più in basso evidenziato con un colore diverso.

Fate riportare i post it® che hanno superato la selezione in questo rettangolo in basso, quindi ogni gruppo si sposterà ad una lavagna diversa da quella dove ha incollato le proprie idee.

Dite: *"Ora le diverse frasi disputeranno una gara, ognuno di voi può far avanzare due frasi per un solo spazio nel "campo di corsa" e vediamo quale vince"*.

Andate ad una lavagna e spostate un post it® dal primo rettangolo al secondo (come in fig. 1), quindi dite *"ovviamente se il post it® che volete votare è già stato spostato in alto lo muovete allo spazio successivo"* ed esemplificate alla lavagna spostando più in su uno dei due post it®.

Date tre minuti al massimo per le votazioni, quindi annunciate che ogni gruppo deve eleggere un portavoce che esporrà il punto contenuto nella frase meglio posizionata. I partecipanti tornano a sedere ed i portavoce vengono invitati ad esporre i loro punti.

## 7. Vorremmo discuterne . . . in duecento

Obiettivo	Permettere uno scambio di opinioni strutturato, rendere attivo un vasto uditorio
Partecipanti	300 partecipanti o più
Materiali	Varie lavagne a fogli mobili, 5 post it® ed un pennarello a punta larga a testa
Tempi	Da 20 minuti a mezz'ora più la discussione
Difficoltà	Media

Anche questo più che un gioco è una modalità di interazione che si adatta a incontri basati sui giochi. Ci sono molti modi per far giocare molte persone contemporaneamente, ma pochi per ricevere un feedback dell'esperienza.

Si gestisce il tutto come nel gioco precedente salvo che in questo caso si chiederà di esprimere un breve commento su un'esperienza appena conclusa.

Le votazioni finali possono essere semplificate concedendo tre punti per partecipante, che apporrà con una crocetta sulla frase che trova più interessante.

Si raccolgono i commenti che hanno più voti da ogni lavagna e si sintetizzano ulteriormente creando dei commenti che sintetizzino commenti simili.

Il numero di queste sintesi sarà pari a quello del numero di sottogruppi che volete creare, cercando di ottenerne abbastanza perché non si prevedano più di venti persone per uno.

Ad ogni sottogruppo verrà indicata una zona della sala dove potrà discutere del tema ad esso affidato per cinque, dieci minuti, dopodiché un portavoce riporterà il parere del gruppo e potrete rispondere.

Anche in questo caso, pur non essendo un gioco vero e proprio, andrà gestito fino alla fase finale come se lo fosse, con la stessa energia e precisione.

## 19. Come si costruisce un gioco

Per inventare un gioco ritengo che vadano tenuti presenti due principi generali, il primo dei quali è la **focalizzazione** su uno o due elementi critici per l'unità didattica su cui si intende lavorare.

I giochi per loro natura si prestano a dare spunto a molte riflessioni diverse anche quando sono molto mirati, quindi è necessario restringerne l'obiettivo per quanto possibile.

In altre parole, a mio parere, se si cerca di riprodurre l'intera complessità della situazione reale su cui verte un corso in un gioco, quest'ultimo si rende altrettanto complesso da interpretare quanto la realtà stessa, e risulta quindi inutile.

L'altro principio è quello della **coerenza** verso:

- fattori esterni: i partecipanti, i loro obiettivi, l'organizzazione, la prospettiva, l'etica;
- fattori interni: tempo, stile e obiettivi didattici.

Trovo che l'attenzione verso i fattori esterni sia più importante per un gioco di quanto non lo sia per un'unità didattica tradizionale. In quest'ultimo caso c'è infatti la possibilità di sfumare, adattare ed integrare in corso d'opera, mentre il gioco, una volta lanciato, andrebbe lasciato andare per la sua strada.

Così se impostare un role play su un intero atto negoziale non pone particolari problemi, ogni gioco sarà meglio che si focalizzi su un aspetto specifico del processo negoziale: la conoscenza reciproca, l'indagine, la trattativa, ecc.

Per quanto riguarda i fattori interni al corso la coerenza permetterà di mantenere il necessario ritmo e clima ludico senza per questo rinunciare al controllo dell'aula.

Per esempio un ritardatario che si presenti dopo che è avvenuta la preparazione al gioco (divisione in sottogruppi e enunciazione delle regole) pone un problema di coerenza non indifferente.

Una reprimenda mentre sta per partire un gioco divertente rischia di compromettere il clima ludico, mentre l'ignorare il ritardo può esporre al rischio di pericolose escalation.

Questo caso è stato risolto brillantemente da alcuni docenti del Creative Problem Solving Institute facendo cantare le proprie scuse al ritardatario: non si lascia correre e non si perde il clima festoso.

Un altro esempio di possibile rottura di stile si ha quando si pone la necessità di rilevare uno o più dati oggettivi, per esempio il grado di esperienza nella materia, gli anni di anzianità; ecc.

Anche in questo caso si può trasformare il tutto in un gioco, ad esempio disegnando un albero stilizzato alla lavagna dove ogni ramo principale rappresenta un dato da rilevare ed invitando i partecipanti a disegnare un frutto o una foglia ad una distanza proporzionale all'esperienza o all'anzianità.

Non che sia un dogma o che un'aula con i giochi debba essere tutta un gioco, ma mantenere ritmo e stile coerente aiuta formatore e partecipanti a tenere la giusta distanza dalla realtà organizzativa per riflettere e sperimentare con maggiore libertà.

A questo punto potrei tradire le attese se non proponessi un gioco per creare i giochi! Si può giocare in due o in tre.

#### **Versione per due persone**

I due formatori scrivono su un foglio l'obiettivo del gioco e si scambiano il foglio. Ognuno scrive una descrizione, più o meno completa, di un gioco che pensa che possa raggiungere l'obiettivo che gli è stato affidato e restituisce il foglio. Una volta che uno è rientrato in possesso del suo foglio originale ognuno mette a punto l'idea per il suo corso.

#### **Versione per tre persone**

L'andamento è molto simile ma è più semplice e divertente.

Ognuno scrive il suo obiettivo su di un foglio e lo passa in senso orario al formatore successivo che elencherà due o più giochi noti (da bambini, d'aula ecc.) che raggiungono obiettivi simili, passando a sua volta il foglio, sempre in senso orario, al successivo formatore.

Chi riceve il foglio sceglie quello che ritiene il gioco più adatto ed inizia ad elaborarlo per renderlo più specifico per l'obiettivo. Il foglio torna al formatore da cui era partito che lo elabora ulteriormente.

Un ultimo suggerimento: scegliere una metafora guida o una ambientazione per l'intero corso o animazione aiuta a modificare, adattare e creare giochi.

Si può ad esempio scegliere una ambientazione storica (antica Roma, Medioevo, il futuro, ecc.) e girare tutti i giochi verso quel mondo. Questo ulteriore vincolo che ci diamo, se scelto con cura e con coerenza con il tema, offre suggerimenti e spunti ulteriori per rendere i nostri giochi sempre nuovi.

#### **1. Per chi vuole provarci**

Dedico questi ultimi paragrafi a quanti si accingono per le prime volte ad utilizzare giochi divertenti in aula. Personalmente per me non è stato un passaggio semplice quello dall'aula interattiva alla gestione di animazioni, giochi e creatività.

Per età e ruolo mi sentivo poco adatto, inoltre il mio timore era quello di essere rifiutato dai partecipanti che spesso vengono al corso perché hanno problemi seri ed obiettivi impegnativi da raggiungere.

Per superare questi problemi per me è stato importante essere prima partecipante di corsi tenuti da docenti molto versati in queste tecniche, prendere coscienza del ritmo, dei rapporti e del diverso tipo di fatica che si sviluppano in questi ambiti.

Trovo che la chiave sia quella di avere una estrema fiducia e disponibilità verso i gruppi di partecipanti: ciò che si trova scritto in tanti manuali sulla fiducia è vero, si tratta di un sentimento reciproco.

Un'altra cosa importante è mettersi nelle condizioni simili a quelle dei partecipanti: se chiedo presa di rischio e messa in gioco non è sufficiente mostrare i giochi prima, darsi del tu, ecc. ovvero essere in gioco superficialmente, almeno una unità didattica, un esercizio, un gioco è bene che contengano un elemento di novità, qualche cosa che non è stato già provato troppe volte.

Il grande nemico delle professioni, quella del formatore inclusa, è la noia, la ripetitività e la mancanza di belle sfide. I giochi offrono una nuova e potente possibilità di allegria, creatività e motivazione a patto naturalmente che la ripetitività non li renda noiosi a chi li propone.

## Bibliografia

### **Mente e cervello**

Damasio A. (1995), *L'errore di Cartesio*, Adelphi, Milano.

Gladwell A. (2005), *In un batter di ciglia*, Arnoldo Mondadori, Milano.

Ramachandran V. (2004), *Che cosa sappiamo della mente*, Arnoldo Mondadori, Milano.

### **Psicologia**

Bandler R. e Grinder J. (1981), *La struttura della magia*, Astrolabio, Roma.

Bateson G. (1976), *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano.

Bertani B., Manetti B., Venini B. (1998), *Psicologia dei gruppi*, FrancoAngeli, Milano.

Brown R. (2000), *Psicologia sociale dei gruppi*, il Mulino, Bologna.

Eiser J.R. (1983), *Psicologia sociale cognitivista*, il Mulino, Bologna.

Goleman D. (1996), *Intelligenza emotiva*, Rizzoli, Milano.

Watzlavick P. (1980), *Il linguaggio del cambiamento*, Feltrinelli, Milano.

Watzlavick P., Weakland J.H. e Fish R. (1974), *Change*, Astrolabio, Roma.

Watzlavick P. (1997), *Istruzioni per rendersi infelici*, Feltrinelli, Milano.

Watzlavick P., Beavin J.H. e Jackson D.D. (1971), *Pragmatica della comunicazione umana*, Astrolabio, Roma.

### **Formazione formatori e public speaking**

Bell G. (1993), *Come parlare in pubblico*, FrancoAngeli, Milano.

Birkenbihl Vera F. (2003), *La tecnica delle domande*, FrancoAngeli, Milano.

Casula C. (2003), *I porcospini di Schopenhauer*, FrancoAngeli, Milano.

Cheli E. (2004), *Teorie e tecniche della comunicazione interpersonale*, FrancoAngeli, Milano.

Cicerone (1994), *Dell'oratore*, RCS Libri, Milano.

Dryden G. e Vos J. (1997), *The Learning Revolution, the Learning Web*, Auckland, New Zeland.