

Un'arancia per due

Giochi d'aula ed esercitazioni
per formare alla negoziazione

Prefazione di Consuelo C. Casula

Renata Borgato



FRANCOANGELI

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



Am - La prima collana di management in Italia

Testi advanced, approfonditi e originali, sulle esperienze più innovative in tutte le aree della consulenza manageriale, organizzativa, strategica, di marketing, di comunicazione, per la pubblica amministrazione, il non profit...

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità o scrivere, inviando il loro indirizzo, a “FrancoAngeli, viale Monza 106, 20127 Milano”.

Renata Borgato

Un'arancia per due

Giochi d'aula ed esercitazioni
per formare alla negoziazione

Prefazione di Consuelo C. Casula



FRANCOANGELI

Copyright © 2004 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

Indice

Prefazione , di <i>Consuelo C. Casula</i>	Pag.	11
1. Un'arancia per ciascun lettore	»	11
2. Ruoli e funzioni del formatore	»	12
3. Che cos'è un gioco? A cosa serve giocare in aula?	»	14
4. Giochi finiti o infiniti?	»	17
5. La flessibilità del formatore	»	19
Introduzione	»	22
1. Pre-ludio	»	22
1.1. Che cosa sono le esercitazioni	»	23
1.2. Che cosa sono i giochi d'aula	»	24
1.3. Istruzioni per l'uso di esercitazioni e giochi	»	26
1.4. Che cosa sono gli aforismi, gli aneddoti, le metafore	»	27
1.5. Com'è organizzato il libro	»	28
2. Un gioco per ogni occasione	»	29
2.1. Il quadrato di Maier	»	29
2.2. Oltre la cornice	»	30
2.3. La gabbia mentale	»	32
2.4. I condizionamenti culturali	»	32
3. Comunicazione e negoziazione	»	33
3.1. L'arancia delle sorelline	»	33
3.2. Caso del Monte Sinai	»	35
1. Percezione	»	38
1. Che cos'è la percezione	»	38
2. Le illusioni ottiche	»	38
2.1. Il segmento interrotto	»	39
2.2. Illusione di Lipps	»	39
2.3. Il mosaico romano	»	40
2.4. La spirale di Frazer	»	41
2.5. Coppie di rette	»	42
2.6. Segmenti di Ponzo	»	43

2.7. Gli alberi	Pag.	44
2.8. Il triangolo di Kanizsa 1	»	46
2.9. Il triangolo di Kanizsa 2	»	47
2.10. I visi	»	48
2.11. Il cane che non c'è	»	49
2.12. Le frecce di Muller Lyer	»	50
2.13. Frecce e ancora frecce	»	51
2.14. I quadrati	»	52
3. Il quadro	»	53
4. Immagini ambigue	»	56
4.1. Vaso o visi?	»	56
4.2. Vecchia/giovane	»	57
4.3. Che storia è questa?	»	59
4.4. Papero/coniglio	»	60
5. Dalle immagini ambigue all'analisi variazionale	»	62
5.1. Il robot senza testa	»	63
6. Connessioni	»	64
6.1. Tempo	»	64
6.2. Spazio	»	65
6.3. Comunicazione	»	67
6.4. Conflitto	»	68
6.5. Negoziazione	»	69
7. Giochi sulla percezione	»	70
7.1. Le carte da gioco	»	70
7.2. La prima impressione	»	72
7.3. Egli è...	»	75
7.4. L'annuncio matrimoniale	»	77
8. Esercizio conclusivo	»	77
9. Inter-ludio 1	»	78
10. Inter-ludio 2	»	79
2. Emozioni	»	81
1. Che cosa sono le emozioni	»	81
2. Le emozioni colorate	»	81
3. L'espressione delle emozioni	»	82
4. Le emozioni condivise	»	82
5. Le emozioni dei partecipanti	»	83
5.1. Mi ricordo quella volta...	»	83
5.2. I sentimenti spinosi	»	85
5.3. I sentimenti proibiti	»	86
6. Emozione insegna	»	86

7. Esercizi di coinvolgimento corporeo	Pag.	87
7.1. Lottare con lealtà	»	88
7.2. L'urlo di guerra	»	89
7.3. Le tribù	»	90
7.4. La mia stabilità	»	91
8. La scialuppa	»	92
9. L'esperienza insegna	»	94
10. I modi di dirlo	»	95
11. Le ferie contese	»	96
12. Esercizio conclusivo	»	97
13. Inter-ludio	»	98
13.1. Racconto caldo e dolce dei caldodolcidolci	»	98
13.2. Il cestino delle emozioni	»	101
3. Ascolto	»	103
1. Ascolto e ascolto attivo	»	103
1.1. Non-ascolto	»	103
1.2. Ascolto perché...	»	106
1.3. Il buon ascoltatore	»	107
1.4. Possibile esercizio alternativo	»	107
1.5. I bermuda di Giovanna	»	108
1.6. Alla maniera di Peter Brook	»	109
1.7. L'ascolto reciproco	»	110
1.8. Io la penso così	»	111
1.9. Ora ascolto così	»	112
1.10. La parafrasi	»	114
1.11. Emotività e verbalizzazione	»	115
1.12. La sintesi	»	115
1.13. Il colloquio	»	116
1.14. Impara l'arte...	»	117
1.15. Sigarette e pacchetti di sigarette	»	118
2. Cenni di Programmazione Neurolinguistica	»	119
2.1. Il tuo canale è...	»	119
3. Competenze tacite	»	121
3.1. Un buon caffè	»	121
3.2. Colloquio di lavoro	»	122
4. Domande aperte e domande chiuse	»	123
4.1. Domanda aperta e domanda chiusa	»	124
4.2. Taboo	»	125
4.3. Andiamo al mare?	»	125
5. I segnali deboli	»	127

5.1. I cappelli del destino	Pag.	127
6. Essere un ascoltatore	»	129
7. Esercizio conclusivo	»	130
8. Giochi sull'ascolto	»	130
8.1. L'intervista	»	130
8.2. Le triadi	»	133
9. Inter-ludio	»	134
9.1. I tre giardinieri	»	134
9.2. La città dell'ascolto	»	135
9.3. Farvi ascoltare dagli altri	»	136
4. Comunicazione	»	138
1. Che cos'è la comunicazione	»	138
2. Gli assiomi della comunicazione	»	138
2.1. Primo assioma	»	139
2.2. Secondo assioma	»	140
2.3. Terzo assioma	»	142
2.4. Quarto assioma	»	145
2.5. Quinto assioma	»	146
2.6. Il senso delle parole	»	147
3. Influenza del contesto	»	148
3.1. Che cos'è?	»	148
3.2. La torre di Babele	»	149
4. La comunicazione non verbale	»	151
4.1. L'indovino	»	151
4.2. La smorfia	»	152
4.3. Se fossi acqua	»	153
5. La comunicazione organizzativa	»	154
5.1. Connessioni	»	154
5.2. Le famiglie	»	160
6. Modalità di comunicazione	»	162
6.1. Comunicazione a una e due vie	»	162
6.2. La mappa	»	165
7. Esercizio conclusivo	»	169
8. Inter-ludio	»	170
7.1. Il traduttore	»	170
5. Rumori	»	171
1. Che cosa intendiamo per rumore	»	171
2. Distorsione	»	171
2.1. Telefono senza fili	»	171
2.2. Anna Pesenti	»	176

3. Malinteso	Pag.	178
4. Stereotipo	»	179
4.1. La terra sta morendo	»	180
4.2. Il legno capriccioso	»	183
4.3. Che cosa succede?	»	185
5. Difficoltà a distinguere fatti da opinioni	»	186
5.1. John Jones	»	186
5.2. Il sindacalista	»	187
6. Implicazione parassita	»	188
6.1. Le oche sotto il ponte	»	188
7. Urgenza classificatoria	»	188
7.1. Il puzzle	»	189
8. Coazione a ripetere	»	190
8.1. Il travaso	»	190
9. Ansia anticipatoria	»	192
9.1. Esercitazione da effettuare in 3 minuti	»	192
9.2. Test	»	193
9.3. La profezia che si autoadempie	»	195
9.4. Maigret	»	197
10. Esercizio conclusivo	»	202
11. Inter-ludio	»	202
11.1. La lettera di Ramses	»	202
6. Contrasto e conflitto	»	209
1. Che cosa sono contrasto e conflitto	»	209
2. Il conflitto	»	211
3. Io la penso così...	»	212
4. Il punto di vista	»	213
4.1. Lite sul marciapiede	»	214
5. La biblioteca	»	215
6. Il bambino conteso	»	216
7. Il caso del signor Pasquetto	»	217
8. Una casa bellissima	»	218
9. Pageville	»	219
10. La quadriglia	»	222
11. Tangram	»	223
12. Esercizio conclusivo	»	225
13. Inter-ludio	»	226
7. Negoziazione	»	227
1. Che cos'è la negoziazione	»	227
2. Esercitazioni	»	227

2.1. Problemi di famiglia	Pag.	228
2.2. Che cos'è...	»	229
2.3. Il buon negoziatore	»	230
2.4. Cosa fa un negoziatore	»	230
3. Trappole cognitive	»	231
3.1. Quante erre?	»	232
3.2. Stivali all'asta	»	233
3.3. L'arredamento	»	234
3.4. La decisione del presidente	»	235
3.5. L'asta	»	236
3.6. Angeli e diavoli	»	237
8. Giochi sulle dinamiche negoziali	»	239
1. La finestra di Johary	»	239
2. L'eredità	»	242
3. Dilemma del prigioniero	»	244
4. Il gioco dei camionisti	»	248
5. La redazione	»	253
6. Il Kirbo	»	257
7. Arance Ugly	»	260
8. La soluzione invisibile	»	263
9. Role playing	»	264
9.1. La vecchia bottega	»	264
9.2. Il superattico	»	269
9.3. La vedova	»	273
9.4. Orario d'ufficio	»	280
9.5. Gobla Corporation	»	287
10. Inter-ludio	»	293
11. Post-ludio	»	294
Appendice	»	296
1. Acquario	»	296
2. Giochi di simulazione	»	296
3. Role playing	»	297
3.1. Preparazione di un role playing	»	299
3.2. Istruzioni per i role playing	»	300
4. Brain storming	»	301
5. Brain writing	»	301
Bibliografia	»	303

Prefazione

di *Consuelo C. Casula*

1. Un'arancia per ciascun lettore

Il libro di Renata Borgato regala a ogni lettore¹ un'arancia e lo lascia libero di utilizzare la scorza e il succo insieme per cucinare zuppe di zucca o di tenere separate la scorza per torte o arancini al cioccolato o il succo per spremute o cocktail.

Qual è la scorza e quale il succo del libro? La scorza è il non detto del libro circa i molteplici ruoli del formatore e la flessibilità necessaria per impersonarli in aula? O quello è il succo? Il succo è ciò che rappresentano i numerosi giochi presenti nel libro che il formatore può proporre ai partecipanti per stimolare in loro abilità negoziali e quindi aumentare la loro flessibilità? O quella è la scorza? Credo non importi sapere cosa rappresenti il succo e cosa la scorza, l'importante è avere e poter disporre di entrambe, secondo le diverse esigenze. Quello che conta è che il libro contiene e offre entrambi e con essi diversi livelli di lettura.

Il libro è infatti un concentrato di giochi che possono essere proposti in un corso sulla negoziazione. Ma non solo. Il lettore può prendere in prestito i giochi qui presentati, adattarli alle sue esigenze, farli propri e proporli anche in altri tipi di corsi. Renata Borgato prende per mano il lettore e con molta calma e precisione lo accompagna prima nella stanza della creatività, dove nascono i giochi d'aula, poi nella stanza della sperimentazione, dove i giochi vengono giocati dai partecipanti, infine nella stanza della critica in cui si analizzano i risultati ottenuti.

E durante questo percorso offre al lettore l'opportunità di riflettere su cosa sono i giochi d'aula e come possono essere utilizzati per stimolare la flessibilità del formatore e dei partecipanti. Con una struttura che propone di ogni gioco un titolo, gli obiettivi, i materiali necessari, i tempi previsti e il grado di

¹ Per non appesantire la lettura con la necessaria distinzione di genere e ogni volta ripetere il maschile e il femminile, mi attengo alla convenzione e uso il maschile anche se penso al femminile.

difficoltà. E di ogni gioco evidenzia anche le linee guida per il debriefing attraverso il quale incanalare il feedback dei partecipanti in una riflessione costruttiva.

E tra le righe ci fa intuire il suo punto di vista circa il ruolo e la funzione del formatore, cosa lei intende per gioco o esercitazione e la loro funzione nei corsi di formazione, la natura, finita o infinita del gioco proposti e infine la diversa flessibilità che intende stimolare nel formatore prima e nei partecipanti poi.

Quest'introduzione ripercorre gli aspetti presenti nel libro a cominciare dal ruolo e dalla funzione del formatore.

2. Ruoli e funzioni del formatore

Sebbene l'autrice non parli espressamente del ruolo del formatore e delle sue molteplici funzioni in aula, la sua posizione traspare dall'impostazione del libro e dai giochi d'aula che ha scelto d'inserirvi. Nel libro Borgato traslascia di esplicitare la sua teoria di riferimento sulla negoziazione e la veicola attraverso i giochi che propone. Il lettore esperto la riconosce e può anche condividerla, essendo quella più utilizzata dalla maggior parte dei professionisti che seguono l'approccio pragmatico, sistemico e strategico. Così come non fa dichiarazioni di principio sui suoi valori che ugualmente emergono e che riguardano principalmente trasparenza, equità e collaborazione. O, parlando in termini di negoziazione, fa trasparire il valore di cercare il vantaggio reciproco che si manifesta in una strategia "io vinco tu vinci".

Il formatore che implicitamente propone Borgato è un professionista consapevole che la sua missione non è tanto quella di trasmettere o trasferire il sapere accumulato, quanto quella di stimolare nei partecipanti dei suoi corsi una maggiore flessibilità, che egli per primo esercita. E con ciò di rendere consapevole e quindi utilizzabile il sapere implicito già presente in loro.

Il formatore sa infatti che un corso è un viaggio di andata e ritorno in cui il gruppo che si crea all'inizio fa un percorso che ha un inizio e una conclusione. Sa che il percorso non è sempre piano, che presenta asperità e incertezze, rinfrescanti discese e sudate salite, trappole nascoste e oasi rilassanti, gole claustrofobiche e vasti panorami. Sa anche che del viaggio rimane un ricordo indelebile. Sa che il ricordo che si è creato, soprattutto grazie alle esperienze esperite in aula, rimane nella memoria a lungo termine dei partecipanti. Per questo si prepara non solo la lezione, utile per l'apprendimento cognitivo e per offrire una sistematizzazione utile del sapere necessario e attinente al tema del corso, ma anche esercitazioni e giochi, per offrire l'apprendimento esperienziale, aneddoti e metafore per stimolare l'apprendimento intuitivo.

La complessità delle dinamiche d'aula richiede leggerezza e semplicità di risposte da parte del formatore. Per questo si presenta in aula solido ed equilibrato sapendo di poggiare su fondamenta che gli consentono di governare le varie tappe del percorso formativo. Per questo si addestra a diventare sempre più flessibile e pronto a reagire con efficacia ai numerosi stimoli offerti dall'aula.

Il tipo di formatore che propone Borgato è un professionista che ha maturato la consapevolezza di essere a servizio del gruppo, di svolgere una *meta*-funzione di guida che invita i partecipanti a esplorare nuovi territori, migliorare specifici comportamenti, consolidare (o acquisire) competenze, apprendere nuove abilità cognitive, identificare e chiarire credenze e valori, stimolare l'evoluzione a livello dell'identità e risvegliare una maggiore consapevolezza del macro sistema di appartenenza e di riferimento.

Per ottenere ciò pone enfasi sul compito e sulla relazione, con una metodologia strategica orientata alla soluzione del problema, al raggiungimento degli obiettivi. E soprattutto si impegna ad assumere diverse funzioni a seconda delle necessità dell'aula in generale e dei partecipanti in particolare. È un professionista flessibile simile al modello di coach proposto da Robert Dilts nel suo libro *From Coach to Awakener*¹, modello che potrebbe essere appropriato anche per il formatore.

Dilts propone una figura di coach/formatore che può vestire diversi ruoli a cominciare da quello di guida turistica che aiuta i partecipanti a conoscere le asperità del territorio da attraversare, che aiuta il gruppo a esplorare il luogo aula, a riconoscerne opportunità e limiti. Può poi trasformarsi in coach, trainer o allenatore, che aiuta i partecipanti ad allenarsi, in aula, su specifiche competenze utili fuori dall'aula. Molte esercitazioni svolgono infatti il compito di far provare i primi passi, i primi esperimenti in situazione protetta, il primo volo in simulata, dove gli errori non sono errori ma fonti di apprendimento.

Il formatore può vestire anche gli abiti di insegnante che conosce la teoria di riferimento, di docente che propone precise e innovative conoscenze utili ai partecipanti. Il formatore può trasformarsi altresì in mentore che aiuta i partecipanti a identificare, chiarire, stabilire, rinforzare le credenze più importanti secondo gli obiettivi posti. Può diventare inoltre sponsor impegnato a operare un autentico riconoscimento, a far emergere nei partecipanti ciò che è latente. Il formatore nelle vesti di sponsor crede nelle potenzialità dei partecipanti e le valorizza aiutandoli a riconoscere che il loro sapere tacito è superiore di quanto pensassero.

Infine il formatore può proporsi anche come guida spirituale perché col suo comportamento, coi suoi interventi può far emergere una componente va-

¹ Meta Publication, Usa, 2003.

loriale importante, può ricordare che la virtù, la morale e l'etica, premiano qualsiasi professionista. Il formatore guida spirituale aiuta i partecipanti a uscire da uno stato stuporoso autoimposto e a ritrovare energie costruttive ed evolutive

Oltre alla riflessione sui diversi ruoli del formatore questo libro stimola anche alcune considerazioni su cosa è un gioco e a cosa serve giocare in aula.

3. Cos'è un gioco? A cosa serve giocare in aula?

Il gioco è un fiore nel giardino del dovere
Proverbio quacchero

Quando a un adulto si chiede di definire cosa è un gioco solitamente risponde contrapponendolo a qualcos'altro, dicendo che non è lavoro o che non è una cosa seria. Si risponde solitamente con un negativo senza identificare che cosa quel negativo neghi, con un "non" che assomiglia al "non" su cui si reggono le metafore, come ricorda Gregory Bateson¹. Come se dare la caccia alla natura elusiva del gioco porti a riconoscere le contraddizioni su cui diversi autori hanno ragionato, il collegamento implicito e latente col lavoro visto che anche il lavoro comprende gioiose attività creative. Nel termine gioco si colgono collegamenti impliciti anche con abilità, forza, intelligenza, azzardo, rappresentazioni ed esecuzioni. E anche con scherzo, burla, gara, rappresentazione liturgica e scenica in generale. Tra i contrassegni del gioco c'è tensione e incertezza, passatempo e divertimento, fatica e rilassamento, gentilezza e grazia, ritmo e armonia, leggerezza e creatività.

Nel termine gioco sono impliciti i concetti di tensione ed equilibrio, oscillamento e scambio di ruoli, contrasto e variazione, problema e soluzione. Col termine gioco si evoca sia il gioco ludico, festoso e sacro nel contempo (dal latino *ludum* gioco di pubblico carattere religioso), sia gioco agonistico, gioco di competizione (dal greco *agon*, lotta, gara). Gioco è infatti immaginare, dare e fare ordine, creare tensione e movimento, dare solennità e fervore e anche lottare per qualche cosa, gareggiare per scoprire il più bravo.

Tra le tante definizioni, quella che qui può essere utile ricordare è quella, oramai divenuta classica, che propone Huizinga nel libro *Homo ludens*²: "gioco è un'azione che si svolge entro certi limiti di luogo, tempo e senso, in un ordine visibile, secondo regole liberamente accettate e fuori dalla sfera dell'utilità o necessità materiali". Questa definizione bene aderisce ai giochi

¹ G. Bateson, *Questo è un gioco: perché non si può mai dire a qualcuno gioca!*, Raffaello Cortina, Milano, 1996.

² Einaudi, Torino, 1946.

d'aula, che sono attività pratiche proposte dal formatore e da eseguire nel cerchio magico dell'aula, all'interno di limiti di tempo e che hanno il senso prioritario di provocare un'esperienza diretta circa l'argomento che si sta trattando durante il corso. Il formatore, in accordo con Huizinga, propone regole che i partecipanti sono tenuti a rispettare, e li porta a produrre un materiale che ha valore solo per loro. Il piacere, o ciò che dà valore al gioco, non sta semplicemente nell'ottenere qualcosa, ma nel fare qualcosa di diverso dal solito, nel sentirsi liberi da standard di prestazione, sanzioni o pericoli esterni.

Il gioco d'aula è allora un'attività, un'occupazione volontaria, compiuta entro limiti di tempo e di spazio, secondo regole volontariamente assunte dai partecipanti che tuttavia impegna in maniera assoluta.

Il gioco si presenta come fenomeno naturale che, nella sua dicotomia di caso e necessità, è alla base di ogni evento. Caso perché i suoi esiti sono aleatori; necessità perché il gioco è più antico della cultura, come ci ricorda Huizinga. Bambini e animali che giocano non hanno aspettato la cultura per giocare. Il bambino e l'animale giocano per diletto. L'adulto gioca facendo riemergere il bambino nascosto dentro di sé che ha ancora voglia di giocare. L'adulto gioca quando ha eliminato i residui puerili che si manifestano con mancanza di senso di humor, col riscaldarsi per una parola di negazione o di disapprovazione, con il sospetto di cattiveria negli altri, con intolleranza verso le opinioni diverse dalla propria, forse perché non si riesce a concepire niente di diverso. Gioco rappresenta anche uno dei fondamentali elementi spirituali della vita. Essere inclini al gioco è mantenere aperta una possibilità, è coltivare una speranza, o talvolta un'illusione (dal latino *ludere*, giocare).

E aver tempo per giocare richiede un certo stato d'animo con cui partecipare al gioco. Stato d'animo che sta al formatore stimolare secondo il tipo di gioco che propone. Lo stato d'animo del gioco comporta astrazione dal consueto, invita a una leggera estasi e può essere accompagnato da sentimenti d'elevazione sacra e tensione o di letizia e distensione. Lo stato d'animo che si attiva in aula può essere quello dell'eccitamento festivo, dell'entusiasmo, della sorpresa, della immaginazione creativa. Il formatore struttura l'ambiente dell'aula per rappresentare un tipo di realtà diverso rispetto a quello normale per poter far emergere lo stato d'animo che evoca la capacità di astrazione e la disponibilità di tempo per far emergere le diverse funzioni del gioco.

In un gruppo di formazione i partecipanti giocano e sanno di giocare un gioco da adulti che rende consapevoli di essere raziocinanti perché sanno accettare l'irrazionale che è in loro e in ciò che accade. Il gioco serve a rappresentare gli avvenimenti possibili, a mostrarli, accompagnarli, realizzarli.

I giochi d'aula proposti da Borgato contengono quella giusta distanza o prossimità alla realtà che caratterizza l'attività di gioco in termini di figura e sfondo e che coinvolge l'intera personalità dei giocatori. Possono perciò esse-

re utilizzati sia come processo di riscaldamento, di autostimolazione per preparare il gruppo ad altri tipi di attività sia per distendere, rilasciare la tensione e risvegliare l'attenzione, e a rispettare i ritmi ultradiani come suggerisce Ernest Rossi.

Rossi, nel suo libro *La psicobiologia della guarigione psicofisica*¹ sottolinea l'importanza dell'alternanza tra l'attività dell'emisfero destro e quello sinistro. Durante la dominanza dell'emisfero sinistro, il soggetto è impegnato nella comprensione astratta, analitica, nel capire quello che sta apprendendo dal formatore insegnante. Dopo circa 90 minuti il cervello ha bisogno di una pausa, di un'alternanza: può essere il momento in cui stimolare l'attivazione dell'emisfero destro attraverso giochi, metafore, aneddoti.

Per la sua sfuggente natura il gioco è lo stratagemma con cui l'individuo esplora l'universo e mette in atto il processo di apprendimento. Il gioco consente di cambiare le categorie logiche all'interno delle quali ha luogo un'interazione. Ciò conferisce al gioco un elemento di libertà, permettendo agli individui di essere aperti alla curiosità, al nuovo, alla creatività, all'immaginazione, di lasciare spazio mentale alla sorpresa. Si lega così il gioco alla nozione di ricreazione, anzi di ri-creazione come costruzione di nuovi elementi o la ri-costruzione dei vecchi.

Il gioco libera i giocatori dalle conseguenze delle categorie logiche, riduce l'ansia e la tensione situazionale e permette di fare scelte azzardate, di correre dei rischi di commettere errori, di differenziarsi dalle altre esperienze di vita in cui non si possono sperimentare nuove soluzioni perché la posta in gioco è alta e non si osa. La capacità di rischiare è collegata al gioco in cui è possibile cancellare, negare o rimuovere le conseguenze che erano solo virtuali.

A differenza del bambino la cui identità è in continuo divenire, l'adulto che gioca, per la posizione che occupa nella società, è in qualche modo già definito nella sua identità e nei suoi ruoli. L'adulto sa che quando gioca può entrare e uscire fuori dal ruolo di giocatore, può stare al gioco o estraniarsi. I giocatori in aula tendono a dimenticare la natura intrinsecamente volontaria del gioco, ad assumere con serietà la parte di adulto che gioca e a esprimere autenticamente i loro sentimenti. C'è infatti chi si fa coinvolgere e si fa prendere dall'entusiasmo e chi preferisce rimanere distante, libero di staccarsi a suo piacimento, soprattutto quando sente disagio o tensione. In quei casi può difendersi e dire "tanto è solo un gioco".

"È solo un gioco" è un messaggio che in qualche modo definisce un contesto o una cornice, un messaggio per comunicare che non sta emergendo la vera identità del giocatore ma solo quella parte di sé che il gioco rende trasparente: la vera identità è celata, dissimulata, mascherata. Chi afferma "è solo un

¹ Astrolabio, Roma, 1987.

gioco” esprime che la sua identità è complessa e contiene tanti altri aspetti che il gioco non rivela. Come in effetti è.

Tuttavia l’ambiguità del gioco consente anche di esercitare quella identità che si vuole acquisire cominciando a metterne in pratica le prime mosse, sperimentando l’arte del cambiamento attraverso il “come se” offerto dal gioco. Il gioco rappresenta così un’impossibile necessità che protegge e tutela e nel contempo fa sperimentare realtà possibili. Il gioco è una struttura che ammette libertà di mostrare quella parte di sé che non c’è ancora ma che si desidera sperimentare in un ambiente protetto, per vedere che effetto fa a se e agli altri.

Lo stato psicologico del gioco è necessariamente labile di natura, per questo il formatore presta attenzione per evitare che nel gioco emergano componenti sadiche che trasformano il gioco in derisione, scherno, per tutelare il sentimento del ridicolo e della vergogna. Fa in modo che nessuno perda il controllo e si faccia prendere la mano dal gioco e da un entusiasmo fuori misura.

Anche perché in ogni momento la vita ordinaria può riprendere i suoi diritti sia con una incursione esterna che disturba il gioco, sia con una violazione delle regole fatta da un giocatore. L’idea di lealtà è inerente al gioco: ogni gioco ha le sue regole che vanno rese pubbliche, prima di cominciare, e accettate dai giocatori. Vanno predisposte per far fronte a minacce specifiche alla continuazione del gioco. Non appena si trasgrediscono le regole, il mondo del gioco crolla, il gioco si guasta. Il giocatore che s’opponesse alle regole o si sottrae fa il guastafeste e il gruppo che attraverso il gioco sta operando un temporaneo annullamento del mondo ordinario, tende a espellere il guastafeste che cerca di infrangere il mondo magico. Il gruppo accetta più volentieri l’ingannatore e il baro, perché questi fingono di attenersi alle regole del gioco e continuano a giocare finché non sono colti in flagrante.

I giochi proposti dal libro finiscono così come finisce il corso di formazione o vanno oltre?

4. Giochi finiti o infiniti?

Nel libro di Borgato, le esercitazioni proposte possono essere viste come giochi sia finiti sia infiniti, secondo la definizione che James Carse¹ propone nel suo libro *Giochi finiti e infiniti*. Secondo Carse sono finiti i giochi che hanno limiti di spazio, tempo e numero dei partecipanti, e che non si possono

¹ J. P. Carse, *Giochi finiti e infiniti. La vita come gioco e come possibilità*, Mondadori, Milano, 1986.

giocare da soli: sono le attività che hanno luogo in una corte, in un cerchio magico entro il quale la differenza sociale tra le persone è sospesa.

Allora i giochi d'aula sono finiti perché hanno limiti e limitazioni. Si isolano dalla vita ordinaria in luogo e durata, si svolgono entro limiti di tempo e di spazio, hanno uno svolgimento proprio e un senso in sé: cominciano e a un certo punto finiscono. Si fissano come forma di cultura, e una volta giocati permangono nel ricordo come una creazione o un tesoro, un apprendimento, una fonte di risorse acquisite.

La limitazione nel tempo e nello spazio, definita in anticipo, crea ordine, diventa ordine necessario per l'esercizio della libertà dei partecipanti, perché dove non c'è ordine non c'è neppure libertà. I giochi finiti hanno regole che non comandano un comportamento specifico ma si limitano a restringere la libertà dei giocatori, consentendo libertà all'interno di quelle restrizioni.

Le regole di un gioco finito inoltre sono i termini contrattuali in base ai quali i giocatori possono trovarsi d'accordo su chi è più potente, su chi è il vincitore e qual è il premio. Questo perché strettamente intrinseco al concetto di gioco finito è il concetto di potenza e di vincita. Non si vince perché si è potenti ma **per** essere potenti. Il potere è misurabile in termini comparativi, ossia competitivi, il che presuppone una qualche forma di cooperazione utile per i giochi d'aula, dove è essenziale l'aspirazione a superare gli altri, a essere primi, a essere onorati. Vincere è risultare superiore nell'esito di un gioco. Chi vince in un gruppo di formazione vince stima, ottiene onore. Anzi vince in autostima, in senso di autoefficacia. Nei giochi proposti da Borgato ogni partecipante diventa potente ed è vincitore perché il premio in palio è l'apprendimento. E i giochi appresi possono essere ri-giocati, in un altro gruppo, in un altro luogo in un altro tempo stimolando risposte parzialmente diverse e parzialmente simili.

I giochi proposti dall'autrice rispondono però anche alle categorie che designano i giochi infiniti, sempre secondo le categorie di Carse. Un gioco finito si gioca per vincerlo, uno infinito per continuare il gioco. Il gioco finito cominciato in aula diventa un gioco infinito fuori dall'aula. Se in aula si gioca contro la realtà imposta dai limiti del gioco e delle regole poste dal formatore fuori dall'aula si gioca secondo i condizionamenti e i limiti imposti dalla realtà esterna all'aula. Verso una continuazione del gioco in cui il passato richieda di essere costantemente re-interpretato.

Il giocatore di un gioco finito gioca per essere potente, il giocatore di un gioco infinito gioca con energia evolutiva con la consapevolezza che solo ciò che cambia può continuare: questo è il principio che regola la vita dei giocatori di un gioco infinito e la partecipazione ai gruppi di formazione. L'aula sempre più diventa il contesto privilegiato per dare origine e sperimentare il cambiamento, per fare emergere la creatività che si trova in chiunque