

Roberto Luperini

GIOCHI D'AULA

Giochi per cambiare la formazione
e favorire il cambiamento



Metodi, strumenti e buone pratiche

FrancoAngeli

25.2 *Metodi, strumenti e buone pratiche*

In questa Sezione della Collana, **AIF** (Associazione Italiana Formatori, nata nel 1975, cui aderiscono oltre 2000 professionisti della formazione) propone una serie di **testi agili ma esaurienti**, che affrontano ciascuno un argomento base per la corretta impostazione metodologica e per l'utilizzo di strumenti pratici nell'attività quotidiana del formatore. L'intento è di fornire l'opportunità di sperimentare e **mettere in pratica** le tecniche, i metodi e gli strumenti descritti nel testo.

Ci si propone, inoltre, di presentare quelle esperienze che, per eccellenza o singolarità, siano paradigmatiche per l'orientamento dei formatori attenti anche al *benchmarking* della professione.

Pier Luigi Amietta
Responsabile attività editoriali AIF

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.

Roberto Luperini

GIOCHI D'AULA

Giochi per cambiare la formazione
e favorire il cambiamento

FrancoAngeli

Grafica della copertina: Elena Pellegrini

6^a edizione. Copyright © 2006 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

1. Giochi d'aula, solo moda?	pag.	13
1. Una definizione dei giochi	»	13
2. Le modalità di gioco	»	14
3. Categorie di gioco	»	16
3.1. Alea - Caso	»	16
3.2. Agos - Agonismo	»	17
3.3. Mimicry - Imitazione	»	17
3.4. Ilinx - Vertigine	»	18
3.5. Giochi misti	»	18
4. Gioco e apprendimento	»	19
4.1. Agos - Agonismo	»	19
4.2. Mimicry - Imitazione	»	19
4.3. Ilinx - Vertigine	»	20
4.4. Esseri umani	»	20
2. Perché un gioco in aula	»	21
1. Modelli didattici	»	22
2. Qual è l'alternativa?	»	24
3. Il principio debole della formazione	»	25
4. Muoversi far muovere	»	26
5. Far parlare il corpo	»	26
3. Gestire un gioco	»	29
1. La coerenza dei leader	»	29
2. Grandi manager, giovani manager	»	29
3. Chi vince?	»	31
4. Lanciare un gioco	»	32
5. Uso della musica	»	33

4. Accortezze generali	pag.	35
1. Badge autoprodotti	»	35
2. Cerchio ben sagomato	»	36
3. Sedersi in relax	»	37
4. Imparare a sedersi	»	37
5. Discussione finale, debrief	»	38
5. Divisione in sottogruppi	»	41
1. Criteri fisici	»	41
2. Puzzole, conigli, elefanti	»	42
3. Aereo planino colorato con regalo	»	44
4. Strani animali	»	45
5. Se fossi un oggetto ...	»	46
6. Conoscersi	»	49
1. L'origine del mio nome	»	49
2. Il nome in un gesto	»	50
3. Il ritmo del mio nome	»	50
4. Ri-conoscersi	»	51
5. Le foto e me	»	52
6. Sono un animale?	»	53
7. Giochi per memorizzare i nomi	»	55
1. Chi sono?	»	55
2. Una fila dalla A alla Z	»	56
3. I cerchi dei nomi	»	57
4. Burum bum bum	»	58
8. Rompere il ghiaccio e recuperare energia	»	59
1. Che corso schifoso!	»	59
2. Il palloncino più alto	»	60
3. La camminata	»	61
4. L'onda post prandiale	»	63
5. La radiografia	»	63
6. Forziere delle risorse	»	64
9. Conoscere le attese	»	67
1. Scultura a tre	»	67

2. Plastico mi presento	pag.	68
3. L'angelo e il diavolo	»	69
4. Fin dove la mente si spinge	»	70
10. Team Building e lavoro di gruppo	»	73
1. Il cerchio della fiducia	»	73
2. Il nodo	»	75
3. L'ingorgo	»	77
4. La somma folle	»	78
5. Turlo tirlo	»	79
6. Il perimetro dei numeri	»	80
7. Occhi mano bocca	»	82
8. Castelli di carte	»	83
9. Il guado	»	84
10. Il mostro	»	86
11. Munera (giochi gladiatori)	»	86
11. Ascoltare	»	91
1. Le palle immaginarie	»	91
2. Inseguimento	»	92
3. Il mondo della mano	»	93
4. Lo specchio	»	95
5. Ciccia liscia	»	96
6. Apprendisti detective	»	97
12. Comunicare	»	99
1. L'accordo segreto	»	99
2. Conta e parla	»	100
3. Discussione bendati	»	102
4. Mente corpo o corpo mente?	»	103
5. Ti stavo aspettando	»	105
6. Argomentare a priori	»	106
7. La fiera del positivo	»	107
8. Emozioni alle spalle	»	108
13. Problem solving e creatività	»	111
1. La lavagna e la candela	»	113
2. Le due corde	»	114

3. I rettangoli della selezione	pag.	115
4. Pensiero meccanico	»	117
5. Idee in corsa	»	119
6. La sequenza di numeri	»	120
7. Haiku	»	121
8. Exquisite corpse, cadaveri eccellenti	»	122
9. Le uova sode	»	124
10. Disegno cooperativo	»	125
11. Progettazione di gruppo	»	126
12. La soluzione in uno schizzo	»	127
13. La scultura e far votare con il corpo	»	128
14. Debrief in TV	»	129
14. Conflitto e negoziazione	»	131
1. Chi ci guadagna?	»	131
2. Supportare il movimento, contrastare il movimento	»	134
3. Concorrenza e soddisfazione del cliente	»	135
4. Questa non me la dovevi fare	»	137
5. La guerra della matita	»	138
15. Comunicare ad un pubblico	»	141
1. Presentazione in trenta secondi	»	141
2. Emozioni in quattro stadi	»	142
3. Entrare e uscire da uno stato d'animo	»	144
4. Il regalo all'imperatore	»	145
5. Il banditore	»	147
16. Recuperare il buon umore	»	149
1. L'origine della musica	»	149
2. Mani e piedi	»	150
3. Auto massaggio	»	151
4. Ti picchietto e ti carezzo	»	152
17. Giochi per chiudere	»	155
1. La corda e la rete	»	155
2. Il mio corpo suona	»	156
3. A questo gruppo auguro	»	157
4. Per una volta facciamoci i complimenti	»	157

18. Giochi per grande gruppo	pag.	159
1. Strette di mano folli e creative (il passo strano)	»	159
2. La foto assurda	»	160
3. Rapide reazioni	»	161
4. Aereoplanino	»	163
5. Da 100 a 7	»	164
6. Il grande confronto	»	165
7. Vorremmo discuterne ... in duecento	»	167
19. Come si costruisce un gioco	»	169
1. Per chi vuole provarci	»	171
Bibliografia	»	173

Realtà inventate producono effetti concreti.

G. Nardone

1. Giochi d'aula, solo moda?

La formazione viene spesso attraversata da mode che passano senza lasciare una traccia duratura. Si applicano tecniche diverse dal solito un po' perché richieste, un po' per dare qualche elemento di novità: azioni utili ma non essenziali per raggiungere un certo livello di apprendimento.

L'argomento dei giochi può difficilmente essere considerato in questo modo. Non solo si tratta infatti del principale strumento di apprendimento sociale e relazionale durante l'infanzia, ma a ben pensarci anche nella vita adulta quasi tutti continuano ad occuparsi di giochi: il calcio, il superenalotto, le scommesse con gli amici.

Una volta eliminati alcuni pregiudizi, ci si rende conto che parlando del gioco parliamo di qualche cosa di così potente da poter essere definito uno degli elementi essenziali di una cultura, addirittura di uno dei motori attraverso cui le culture si evolvono, si trasmettono e si diffondono.

1. Una definizione dei giochi

Probabilmente il testo più completo sui giochi è *I giochi e gli uomini* di Roger Caillois (Bompiani). Caillois, vissuto tra il 1913 ed il 1978, sociologo, scrittore, critico letterario, dopo un'iniziale formazione negli ambienti surrealisti, fondò negli anni Trenta con Bataille il Collège de Sociologie.

Caillois, definisce il gioco come una attività:

- **Libera e volontaria:** se si viene obbligati a fare qualche cosa non stiamo giocando, anche se la struttura dell'attività è quella del

gioco; al limite, come negli antichi giochi gladiatori quando il gladiatore era un prigioniero, sono gli spettatori in realtà a giocare.

- **Incerta:** il risultato non è noto a priori e lo svolgimento consente una più o meno grande libertà di creativa al giocatore.
- **Separata** (nel tempo e nello spazio): i giochi hanno un momento di inizio ed uno di fine o almeno un'area all'interno della quale abbiamo "gioco" e le sue regole mentre all'esterno non c'è gioco o non è lo stesso gioco. Ad esempio in uno stadio i giocatori giocano a calcio nei 90' assegnati e all'interno dell'area di gioco, mentre le tifoserie giocano il proprio gioco (cori, slogan ecc.) su un tempo più lungo ma dentro l'area dello stadio (almeno per la parte legale del tifo).
- **Improduttiva:** l'attività del gioco è **improduttiva in sé**, anche se ciò non significa che il giocatore lo faccia a titolo gratuito. Ad esempio, tutti i giochi d'azzardo, così come gli sport professionali, sono caratterizzati dal fatto che il giocatore si aspetta di guadagnare dalla sua attività, ma l'attività che svolge, che siano calci al pallone piuttosto che il lancio di dati, non produce alcunché.
- **Regolata o fittizia:** esistono diversi tipi di gioco, che vanno da quelli esclusivamente fittizi e senza regole o basati sull'unica regola del "come se", (ad esempio: "giochiamo ai soldatini"), fino a quelli totalmente regolati, come ad esempio un torneo internazionale di scacchi. In generale i giochi sono fittizi o regolati anche se esistono alcune eccezioni, come nei giochi di ruolo.

2. Le modalità di gioco

Un'altra distinzione fondamentale, da tener ben presente anche nell'attività d'aula è il **modo** in cui si gioca. Prendiamo un gioco antico come il mondo: la corsa.

La corsa disordinata e liberatoria di un gruppo di bambini su un prato, il correre per correre, per sentirsi liberi e per il puro gusto di farlo, ha lo stesso "oggetto" di una gara di 100 metri piani ma le diverse modalità determinano un'atmosfera ben diversa.

La modalità più libera e fine a se stessa viene chiamata **Paidia**, la radice è la stessa di pediatria, cosa da bambini, quella più regolamentata e strutturata, chiamata **Ludus**, nel quale più le cose sono difficili più sono interessanti.

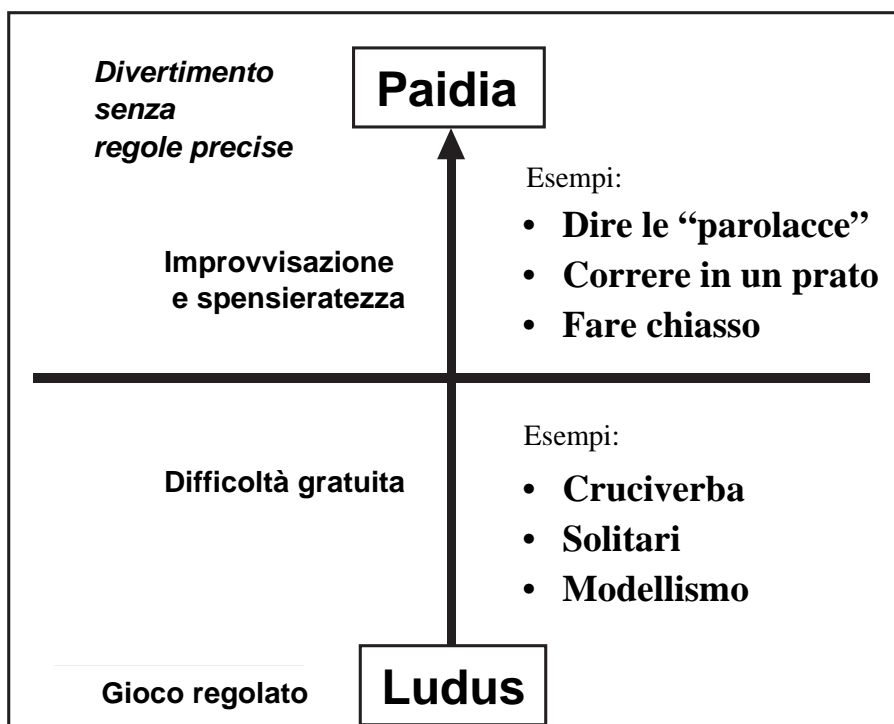


Fig. 1 - Modalità di gioco

È evidente che l'effetto su di un gruppo delle due modalità è ben diverso; la prima, Paidia, scarica dalle tensioni ma è anche un territorio che può essere avvertito come rischioso da chi è molto competitivo o abituato a rigide regole di comportamento, la seconda, Ludus, tende da una parte ad essere percepita come un'attività più seria, dall'altra si possono innescare dinamiche competitive non sempre prevedibili.

3. Categorie di gioco

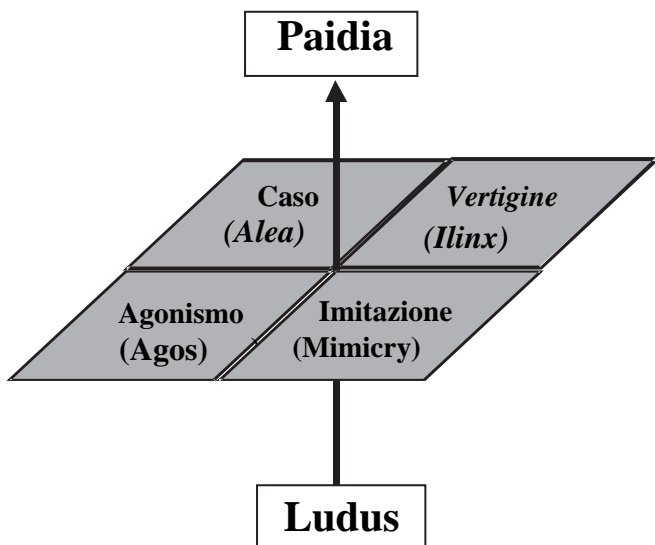


Fig. 2 - Categorie di gioco

I giochi sono classificabili in quattro categorie fondamentali a seconda della particolare “realtà separata” che si accetta iniziando a giocare. Avremo così realtà dove l’unica cosa che conta è il caso, (giochi di *Alea*), l’agonismo (*Agos*), l’imitazione (*Mimicry*), o la vertigine (*Ilinx*). Ovviamente ogni categoria può essere agita con modalità tipiche della *Paidia* o del *Ludus*.

3.1. *Alea* - *Caso*

Nei giochi classificati come *Alea* la regola che vale è che tutti i partecipanti accettano di **sottomettersi al caso**, mentre il valore personale o l’abilità sono escluse e tanto più sono escluse tanto più il gioco tende ad assumere il carattere di gioco d’azzardo. Così, mentre è facile che qualcuno giochi a domino o a briscola per il gusto di farlo, si tratta infatti di giochi misti di *Alea* (i pezzi o le carte distribuite) e di *Agos*, è raro che lo stesso capiti giocando a dadi, che essendo un

puro gioco di *Alea* acquisterà interesse solo se associato alla vincita e perdita di soldi.

Esempi:

Alea - Paidia: pari e dispari, fare la “conta”, “dire-fare-baciare-lettera-testamento”.

Alea - Ludus: superenalotto, scommesse, giochi d’azzardo.

3.2. *Agos - Agonismo*

I giochi di *Agos*, al contrario di quelli di *Alea*, si basano essenzialmente **sul valore personale**.

La regola è quella dell’agonismo, viene valorizzata la preparazione, la combattività, lo spirito di sacrificio e minimizzata l’influenza dei fattori casuali o estranei all’abilità come nel caso di supporti tecnologici (o proibiti o permessi a tutti) o degli anabolizzanti. Spesso, come nei giochi olimpici, richiedono anni di duri allenamenti.

Esempi:

Agos - Paidia: ginnastica e lotta (senza regolamenti).

Agos - Ludus: scacchi, dama, biliardo, tutte le gare sportive.

3.3. *Mimicry - Imitazione*

Sono i giochi del “**come se**” o del “**come chi**”, il giocatore è tanto più bravo quanto più riesce ad essere credibile nell’imitazione di un personaggio o nella rappresentazione di un certo stato d’animo e tanto più difficile ed estrema la rappresentazione tanto più viene valutata la prestazione. La *Mimicry* ha un ruolo chiave nell’apprendimento infantile dei bambini, attraverso giochi come quelli del dottore, guardia e ladri, mamma e papà, il professore e l’alunno, grazie ai quali vengono apprese, trasmesse e sperimentate una quantità di ipotesi, nozioni e comportamenti del mondo degli adulti.

Esempi:

Mimicry - Paidia: giocare a lavorare, travestimenti, maschere.

Mimicry - Ludus: spettacoli teatrali in genere, role play didattici, match di improvvisazione.

3.4. *Ilinx - Vertigine*

C'è chi sostiene che la passione per questi giochi si sviluppi per prima. Si tratterebbe infatti di un tentativo di recuperare le sensazioni della nascita, quando improvvisamente passiamo da una condizione di non gravità, immersi in un liquido nel ventre materno, ad una di gravità.

Molti di questi giochi sono sfide alla paura, ma ciò che in realtà li unisce è la **vertigine**, quell'attimo di sospensione in cui siamo più o meno liberi dalla forza di gravità. Le regole fanno sì che si sia apprezzati tanto più si agisce con impeto, incoscienza o coraggio. La vertigine va intesa anche in forma simbolica, come quando siamo in un attimo di attesa in cui tutto è già determinato ma ancora gli esiti non sono avvenuti, come, ad esempio, in quei pochi secondi che separano il lancio della pallina della roulette al suo arrestarsi su di un numero.

Esempi:

Ilinx - Paidia: girotondo, otto volante, giostra, bungee jumping, altalena, rock & roll e balli rotatori.

Ilinx - Ludus: salto con gli sci, sci, free climbing, paracadutismo, salto in alto, tuffi.

3.5. *Giochi misti*

In realtà molti dei giochi sono attribuibili a più categorie in grado diverso, in particolare alcuni giochi devono il loro grande successo al fatto di poter attrarre giocatori con diverse motivazione e preferenze per l'una o per l'altra categoria.

Un esempio eclatante viene dal poker, dove sono presenti tutte e quattro le categorie:

- *Alea* (le carte della mano);
- *Agos* (abilità del giocatore nel decidere i cambi delle carte e nel calibrare le puntate);
- *Mimicry* (Bluff);
- *Ilinx* (l'attesa della scelta dell'avversario).

4. Gioco e apprendimento

Come anticipato nella premessa, il gioco non si limita ad essere sfogo o divertimento e rappresenta il principale strumento di apprendimento tra i mammiferi e gli uccelli.

Vediamo degli esempi per ogni categoria, premettendo che l'unica categoria di gioco esclusivamente umana è quella dell'*Alea*, del rischio: niente di così astratto sembra che possa venir compreso dagli animali.

4.1. *Agos - Agonismo*

I piccoli di quasi tutti i mammiferi continuano a sfidarsi perlopiù in forma di *Paidia*. Per rendersene conto basta guardare due cuccioli di cane che giocano rincorrendosi a vicenda (gioco che prepara alla caccia) piuttosto che dandosi morsi scherzosi fronteggiandosi in una buffa simulazione del combattimento per il predominio.

Avvicinandosi all'età in cui l'animale combatte effettivamente per il predominio, il gioco si esprime sempre più in forma di *Ludus* con regole precise atte ad impedire la morte dei combattenti: anzi, si potrebbe sostenere che molte specie di uccelli e mammiferi di branco si sarebbero estinte se i combattimenti dei giovani, di solito maschi che lottano per la leadership o per il territorio, non fossero inquadrabili come gioco.

Le lotte per la supremazia, infatti, conservano almeno parzialmente il carattere di gioco (attività libera, incerta ma soprattutto regolata e separata). Così quando è la stagione degli amori i maschi di pavoni combattenti scelgono un campo di battaglia, un perimetro circolare con un raggio di un metro e mezzo circa, all'interno del quale lo sfidante attende i contendenti; quando uno dei due cede, esce dal perimetro e non viene inseguito. Nello stesso modo tra i lupi il perdente scopre la gola, interrompendo l'aggressione del vincitore.

4.2. *Mimicry - Imitazione*

Tra gli animali i giochi di imitazione hanno tipicamente lo scopo di apprendere le modalità di caccia. La gatta adulta darà il topolino