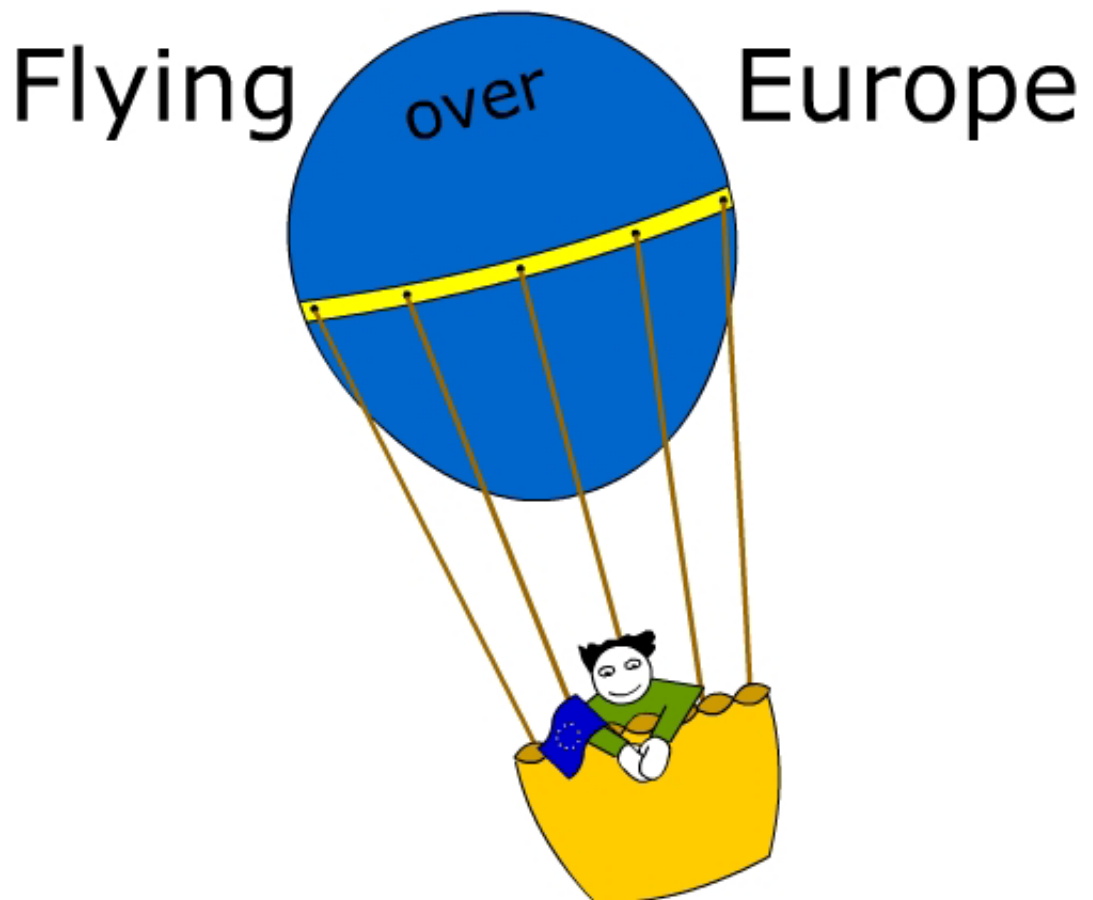




C.S.E.A.A.M.

Centro Studi di Educazione Ambientale per l'Area Mediterranea



Appunti di un'esperienza interculturale

C.S.E.A.A.M.
Via XXI Agosto ,42 – 89100 Reggio Calabria (Italy)
Tel/fax +39.0965.890204
web www.cseaam.org
email info@cseaam.org



Autore
Antonio Evoli
Cseaam youth group coordinator

Titolo originale Flying over Europe - appunti di un'esperienza interculturale.

Questo documento può essere riprodotto e/o ridistribuito in tutto o in parte, con ogni mezzo fisico o elettronico. La ridistribuzione commerciale non è permessa.

Per qualsiasi tipo di comunicazione

e-mail dell' autore a.evoli@cseaam.org

Fliyng over Europe - un progetto nel progetto.

E' ormai da un paio di anni che il gruppo giovanile del centro studi Cseaam ha decisamente riposto la propria fiducia ed i propri sforzi sulle iniziative previste dal programma Gioventù. Il gruppo, in questi anni, ha raccolto numerose esperienze, sia all'estero che in Italia, da partecipante e, soprattutto nell'ultimo periodo, da attivo organizzatore; tanto che, all'interno del gruppo stesso si sono andate delineando diverse figure professionalizzanti in alcuni settori riguardanti le diverse attività.

Obiettivo comune fu quello di assumere un atteggiamento "attivista" nel settore, che ci avrebbe in qualche modo resi partecipanti ma anche un po' protagonisti in questo campo. Restava dunque da decidere quale strada intraprendere per raggiungere il nostro scopo, ma la scelta fu facilmente presa grazie al nostro fedele, quasi ossessivo, ostentamento a non discostarci da alcuni punti fondamentali che caratterizzassero la scelta:

- 1) il progetto doveva inglobare il contributo di tutti,
- 2) doveva poter essere un pratico strumento e facilmente reperibile (sia economicamente che logisticamente),
- 3) doveva poter fornire suggerimenti, idee e spunti per qualunque ragazzo che, come noi, operasse all'interno dei programmi comunitari,
- 4) fosse realizzato con il massimo rispetto per la natura.

Furono proprio questi 4 punti fondamentali che sbozzarono il marmo del nostro progetto; nacque così "Flying over Europe". Flying over Europe non è altro che un documento, ancora in fase di sperimentazione, che sarà distribuito, nelle sue differenti versioni, in formato pdf così da essere compatibile e facilmente reperibile in rete.

Tratterà temi quale animazione, lavorare in gruppo, apprendimento interculturale; sarà dunque un filtro di tutte le esperienze maturate dal gruppo. Un primo "collaudo" del progetto è stato durante l'ultimo incontro multilaterale del centro studi, ma sarà decisamente rilevante il suo peso nel prossimo scambio, ancora in fase di approvazione, dove parallelamente alle attività previste sarà attivato uno speciale modulo, preparato dal gruppo giovanile.

Antonio Evoli
resp.le gruppo giovanile CSEAAM

Note dell'autore

Tutte le informazioni contenute in questo documento sono il risultato delle note raccolte durante numerose esperienze, riporto le più significative:

- Training course " **L TTC Intercultural via experiential** " sull'apprendimento interculturale tenutosi a Lustin, Belgio in Agosto 2002.
- Seminario di cultura scientifica "**Physics on Stage**" svoltosi presso il CERN di Ginevra – Svizzera in Novembre 2000.
- Seminario di formazione sui programmi comunitari "**Il Aula de verano 2001**", organizzato da Consejo local de la Juventud, tenutosi a Lora del Rio Mollina (Malaga) - Spagna, in settembre 2001.
- Convegno Nazionale "**I giovani progettano l'Europa...verso il libro bianco sulla gioventù**" tenutosi in giugno 2000 a Spoleto (PG) presso la Rocca Albornoziana. Attività promossa dalla Commissione Europea.
- Progetto Multilaterale "**Incontro Mediterraneo Cseaam** " tenutosi in Settembre 2000 nella Provincia di Reggio Calabria.
- Progetto multilaterale "**Meet, Learn, Create contact workshop**" tenutosi in Marzo 2001 a Trencin - Slovacchia. Trencin Student House.
- Progetto bilaterale (Italia-Romania) "**Partecipazione e condivisione: vivere l'ambiente per vivere l'Europa**" tenutosi in Agosto/Settembre 2001.
- Seminario "**Cittadinanza Europea e coscienza comunitaria : dalla conoscenza all'integrazione**" tenutosi in Aprile 2002 a Gambarie - Reggio Calabria.
- Progetto multilaterale in politiche giovanili "**Dall'individuo alla comunità**" tenutosi in luglio/agosto 2002 a Reggio Calabria.
- Progetto Multilaterale "**A green model for the Euro Mediterranean**" tenutosi in Agosto 2002 a Pozzuoli (NA)

INDICE

Introduzione	6
Definiamo la cultura	7
Modello iceberg	7
Europa: società multi o inter culturale	9
A scuola di cultura	9
Attività	10
Organizzare un'esperienza interculturale	12
Piccoli accorgimenti	13
Presentazioni	13
Far conoscere il gruppo	14
Dubbi, paure e aspettative sull'incontro	18
Il ruolo del trainer	19
Lavorare in gruppo	20
Tecniche per stimolare la partecipazione	21
Brainstorming	24
Analisi delle attività	25
Highlights e Lowlights	25
I feedback	25
Valutarsi	25
Coaching group	26
Open Time	27
Open space	27
International evening	27
Il foro delle idee	28
Rompighiaccio e giochi	28
Refresh mind	36
La comunicazione	40
La lingua come e dove	40
L'importanza della comunicazione non verbale	40
Il vocabolario della sopravvivenza	41
Le barriere nella comunicazione	42
Conclusioni e valutazioni	46
Dirsi addio	47
Dopo l'esperienza	49

INTRODUZIONE

Cos'è un'esperienza interculturale?

Questa è la domanda che mi posi non appena lessi l'invito per la mia prima partecipazione ad un simile incontro. Fu diversi anni fa, in piena, esuberante adolescenza che mi venne offerta la possibilità di confrontarmi con un gruppo multiculturale. Non vi nego la tempesta di interrogativi che mi risultò difficile affrontare, tradotta poi in un certo timore nei primi momenti dell'incontro.

Cosa dire? Come socializzare? Quanto diverso sono dagli altri?

Anche negli altri partecipanti, giovanissimi, notavo una certa esitazione; il primo approccio fu dunque piuttosto freddo, ma tutto fu risolto dal perfetto ruolo giocato dal *trainer*, il quale, riuscì a costruire pian piano una perfetta armonia fra noi partecipanti.

Negli anni successivi ho raccolto molte altre esperienze in giro per l'Europa (da qui il titolo), deciso ad approfondire sempre più il tema attualissimo della multiculturalità, ma nonostante tutto, attualmente non dispongo che di una modestissima esperienza nel settore, pronta ad essere spazzata via dalla prima seria critica di un qualunque tecnico dell'educazione.

Non ho la presunzione di considerare questo documento un valido sostituto alle ottime guide reperibili in commercio, semplicemente desidero offrire quella che è stata la mia esperienza a giovani che si sentono pronti ad affrontare per la prima volta questa tematica.

Adoro definire questo mio documento un libro aperto; nel senso che esso non terminerà quando avrete finito di leggerlo (ovviamente parlo agli audaci lettori che si appresteranno a farlo!) bensì continuerà con la vostra esperienza, con le vostre correzioni, con i vostri e miei errori. Non può essere tanto meno considerato un lavoro finito, infatti questa che state leggendo è soltanto una bozza del documento che sarà incrementata con nuove idee e ridistribuita ogni volta che una nuova correzione lo renderà necessario.

Dopo questa breve introduzione non mi resta che augurarvi un buona lettura.
Allacciate le cinture di sicurezza, si parte !

Definiamo la cultura

source *Intercultural learning T-kit*

Prima di approfondire e sviluppare insieme il concetto di interculturale, ritengo doveroso soffermarmi un attimo sul significato di "cultura", semplicemente domandandomi: cos'è la cultura?

Esistono svariate definizioni per questo termine; un prestigioso dizionario probabilmente riporterebbe la seguente dicitura: "i costumi, le credenze, le arti, la musica, e tutti gli altri prodotti del pensiero umano, sviluppati da un gruppo di persone, in un particolare periodo."

Sta di fatto che il concetto di cultura è ambiguo poiché non è chiaro se esso debba essere considerato come un fenomeno di gruppo o come l'espressione di un singolo, contraddistinta da elementi univoci per ognuno, quali la famiglia, l'istruzione etc.

Personalmente ritengo che entrambi contribuiscano a determinare la dimensione culturale di ciascuno.

Il modello Iceberg

Uno dei più conosciuti modelli rappresentativi per la cultura è il cosiddetto modello ad **iceberg**; esso fissa l'attenzione sugli elementi che costituiscono la cultura, e sul fatto che alcuni di questi sono molto visibili, mentre altri sono più difficile da scorgere.

L'idea rappresentata da questo modello, è che la cultura può essere raffigurata appunto come un iceberg: solamente una piccola porzione, emersa dalla superficie dell'acqua, può essere vista, la restante parte è invece invisibile ad una prima osservazione. Nonostante ciò, è proprio la parte sottostante a rappresentare le potenti fondamenta di ciò che si vede. Rappresentano, come sarebbe più corretto dire, il *background culturale* di ciascuno.

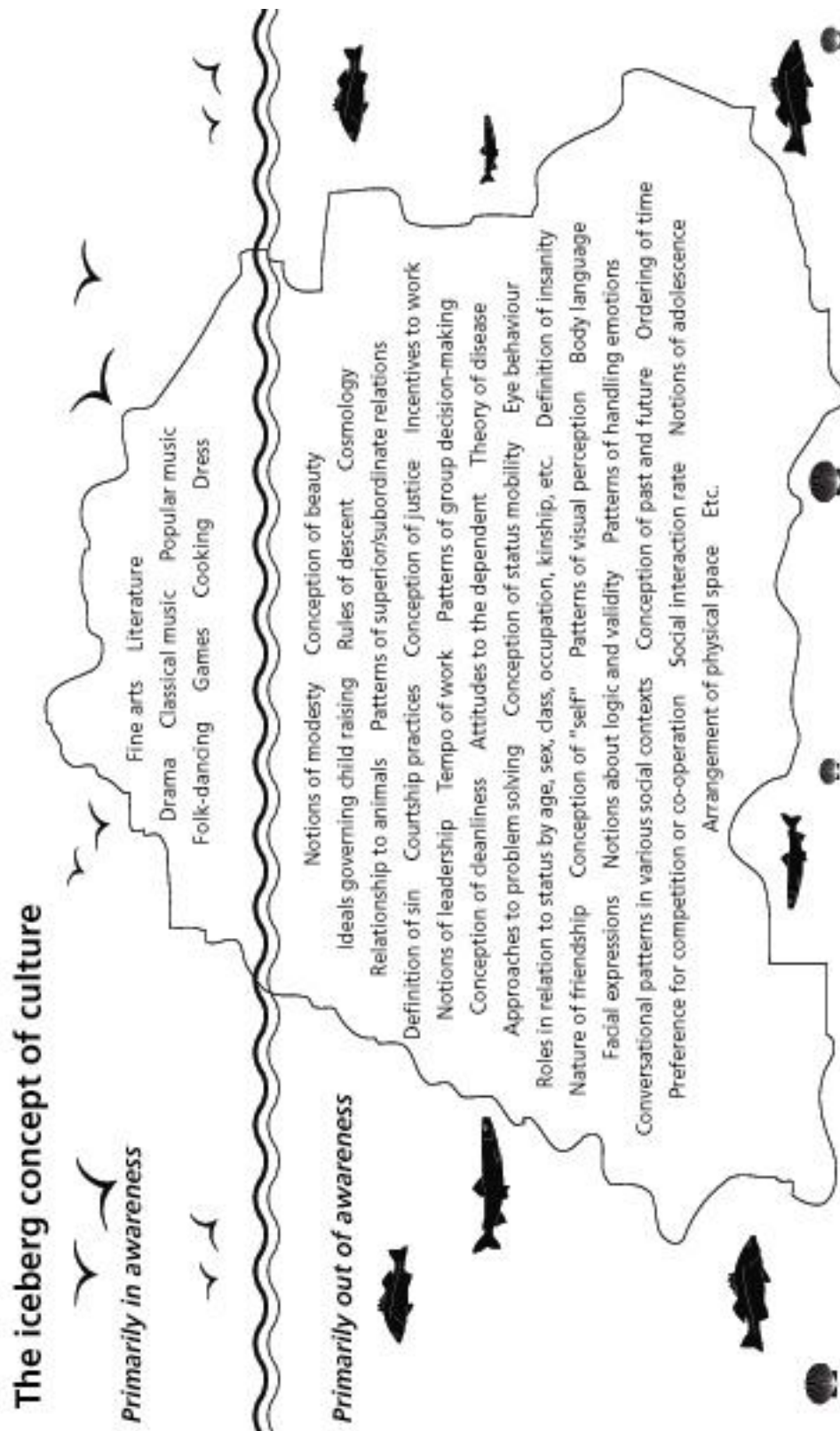
Anche in una cultura, vi sono parti visibili e parti invisibili; e proprio come un grosso iceberg, è difficile scorgere le sue potenti fondamenta: la sua storia, le sue norme, i valori, la sua concezione di spazio, tempo, della natura, etc.

Il modello ad iceberg implica che la parte visibile di una cultura sia espressione soltanto della sua parte invisibile. Vorrei inoltre evidenziare quanto sia difficile comprendere persone con differenti background culturali, e come questo richieda più tempo e attenzione perché richiede la scoperta della loro parte immersa.

In un incontro internazionale, soprattutto di giovani, potrebbe non essere così ovvio percepire le differenze culturali: attraverso stili di vita comuni come indossare jeans, ascoltare musica pop o avere la necessità di accedere alla propria casella email etc.

Vivere un'esperienza interculturale significa quindi interessarsi in primo luogo alla parte bassa dell'iceberg di ognuno, ed essere capaci di discuterne con gli altri per capirsi meglio e trovare aspetti comuni.

Se adesso paragoniamo il confronto fra due culture allo scontro di due grossi iceberg, notiamo che le parti che per prime entrano in contatto sono le fondamenta, i background, la parte immersa degli iceberg; e questo scontro causa un ribaltamento dei due grossi blocchi di ghiaccio, cosicché le parti prima visibili passano in secondo piano, e tutto ciò che era nascosto diventa ora evidente ed importante.



Source: p.14 AFS Orientation Handbook Vol. 4, New York: AFS Intercultural Programs, 1984

Europa: società multi o inter culturale?

Oggi giorno accade spesso che persone con differenti background culturali vivano insieme in società. In una stessa società in cui "Non più stranieri" sta diventando una politica, dove si comincia a divedere in "buoni" e "cattivi" stranieri, in "valide" e "non valide" ragioni per emigrare, alcune delle nostre società trovano nuove idee per assestare i fatti : ghetti suburbani, segregazione, razzismo, esclusione.

Possibili forme di convivenza sono all'ordine del giorno sui tavoli del consiglio europeo. Si cerca di risolvere la questione se persone di differenti culture possano convivere in una società semplicemente multiculturale, o se sia possibile anche una "società interculturale".

Come sarà il nostro impatto con le differenze culturali del nostro vicino? Saremo in grado di cooperare, giorno dopo giorno, con le differenze culturali attorno a noi?

I giovani vivono le esperienze, in genere, molto intensamente, sono aperti a tutti i tipi di cambiamenti. Spesso sono economicamente e socialmente dipendenti e vulnerabili alle circostanze a cui sono esposti; spesso loro sono i primi perdenti e vincitori negli sviluppi. Conseguentemente, i giovani sono più aperti e più propensi per un'esperienza interculturale.

A scuola di cultura

Nel passato, l'educazione veniva valutata su una stessa base sociale, una scuola per tutti, che promuovesse la giustizia per diminuire la differenza e focalizzasse l'integrazione sociale. Oggi, la più grande questione nella nostra società è come comportarsi con le differenze. Come dovremmo riconoscere e valorizzare le differenze culturali e, allo stesso tempo, promuovere un'autentica integrazione sociale e un integrale sviluppo dei nostri studenti, prima a scuola, e dopo, nella società?

I principi interculturali, concentrano una apertura agli altri, un attivo rispetto per la differenza, una reciproca comprensione, un'attiva tolleranza, una lotta alla discriminazione.

Il principale obiettivo di una educazione interculturale, quindi, è promuovere e sviluppare la capacità di integrazione e di comunicazione fra gli studenti ed il mondo che sta attorno a loro. Affinché tutto ciò sia realizzabile, dobbiamo assicurare che:

- Il pluralismo deve essere una componente dell'educazione fornita agli studenti;
- Le minorità non devono essere obbligate a dimenticare i loro riferimenti culturali;
- Ogni cultura deve essere egualmente valutata;
- Tutti i supporti, integrati all'educazione degli studenti, devono poter garantire che ciascuno possa raggiungere il successo con lo stesso impegno.

Se i nostri sforzi possono mostrare le persone in tutte le loro differenze e similitudini culturali, dimostrando il principio delle culture di sviluppare loro stesse, noi vedremo più partecipazione attiva nella nostra società. Noi staremo lavorando in un sistema educativo che è contro la divisione e per una nuova coscienza verso una società aperta al rispetto fra le singole persone.



Attività relative

Vi propongo adesso un breve elenco di attività e rompighiaccio che ritengo più rilevanti sull'argomento, per il resto spazio alla vostra fantasia.

Rompighiaccio - **The minute for each of us** (trad. il minuto secondo ognuno di noi)

Contenuti: La nostra cultura o le nostre abitudini influenzano la nostra concezione del tempo.



Svolgimento: Si chiede ai partecipanti di non indossare alcun tipo di orologio. Successivamente si chiede loro di alzarsi e chiudere gli occhi. Il coordinatore darà loro un segnale, da quell'istante, i partecipanti dovranno attendere in quella posizione fino a che non ritengano sia passato un minuto; dopodiché potranno sedersi nel modo più silenzioso possibile per evitare di influenzare gli altri e riaprire gli occhi. Attendere

che tutti abbiano terminato l'esercizio, quindi discutere insieme sui risultati ottenuti.

Rompighiaccio - **I due fronti**

Contenuti: Esercizio che riprende il concetto di **personal space**, introdotto da Edwar T. e Mildred Reed Hall, definendolo come la distanza necessaria dalle altre persone che uno necessita per sentirsi a suo agio.

Svolgimento: I partecipanti si dispongono su due file, in maniera che ognuno abbia di fronte a se un partner. Una volta posizionati (ad una distanza di circa 2 metri) si chiede ad ogni coppia di avvicinarsi uno verso l'altro, il più possibile, rispettando però che la troppa vicinanza non rechi imbarazzo o comunque una situazione di fastidio. Una possibile variante sarebbe svolgere l'esercizio i primi giorni e ripeterlo a metà incontro o comunque quando il gruppo ha raggiunto un alto livello di socializzazione; segue una riflessione sui risultati ottenuti.

Attività - **Il ritratto**

Contenuti: I pregiudizi ci limitano ad osservare le altre culture soltanto da alcuni punti di vista, un metodo efficace per sconfiggerli è confrontarsi.



Svolgimento: Si formano due gruppi: un gruppo sarà formato da tutti i partecipanti di uno stesso paese mentre gli altri partecipanti, indistintamente, formeranno il secondo gruppo. Si consegna ad ognuno dei due gruppi, che saranno disposti in stanze separate, un grande cartellone bianco e dei pennarelli. A questo punto il gruppo composto dai partecipanti di uno stesso paese, dovrà disegnare il cittadino "tipico" dei vari paesi presenti nell'altro gruppo. Il secondo gruppo dovrà fare altrettanto, questa volta per l'unico paese del primo gruppo.

Una volta terminati i due lavori, i due gruppi si confronteranno e motiveranno le loro scelte.

Attività – **Il cesto della cultura**

Svolgimento: Raggruppando per paese di provenienza, si consegna ad ogni gruppo un cesto che andrà riempito di oggetti che simboleggiano la cultura o le abitudini di quel dato gruppo. Dopo un tempo limite per svolgere l'esercizio tutti i gruppi a turno dovranno motivare le proprie scelte.

Organizzare un'esperienza interculturale

Organizzare un'esperienza interculturale non è affatto un'impresa da poco, la principale difficoltà sta nel fatto che non è per nulla prevedibile il tipo di partecipazione da parte del gruppo.

Il gruppo è dinamico e non è mai possibile definire un modello standard; con questo voglio sconsigliarvi di forzare le attività affinché tutto si svolga secondo la vostra scaletta, siate pronti a cambiare strada se ciò che fate risulta essere completamente fuori luogo nei confronti del gruppo con il quale lavorate, o tenete pronte alternative cosicché tutti possano raggiungere un medesimo obiettivo.

Qualunque sia il tema del vostro incontro (ambiente, politiche giovanili, etc), risulta spesso necessario aggiungere diverse attività che stimolino l'integrazione fra i membri del gruppo e la loro partecipazione a quelli che saranno i vostri workshops. Ad esempio, in un gruppo che ancora non ha avuto modo di integrarsi, risulta inutile intavolare un dibattito su una qualsivoglia problematica, questo non per lo scarso interesse dei partecipanti, ma poiché intervenire, in un ambiente non ancora familiare, soprattutto per i meno estroversi, risulterebbe come un valico insormontabile. Ecco perché, affinché il risultato dei vostri workshops sia significativo, e quindi comprensivo del contributo di tutti, bisogna prima, per così dire, "riscaldare l'ambiente" e, con un processo graduale, instaurare quel solido legame fra i membri del gruppo tale da garantire un'operatività del 100%.

Le attività da svolgere, per raggiungere questo fine, sono tante e differiscono sia per modalità che per durata. Ovviamente, ognuna occupa un suo posto all'interno del day time line. Ad esempio i rompighiaccio, risultano essere molto efficaci se posti alla fine dei workshop, tali cioè da risvegliare dal torpore di lunghe riunioni o lezioni i partecipanti; mentre, gli energiseer, come prima attività mattutina, forniscono una giusta dose di energia e vitalità per affrontare l'intera giornata.

Piccoli accorgimenti

E' importante, una volta presa la decisione di organizzare un'esperienza interculturale, cominciare a pensare in maniera multiculturale: diverse culture implica diverse abitudini, diverse esigenze, ed è indice di una buona organizzazione tener conto di tutti questi parametri.

Durante uno dei miei primi incontri in Italia, ricordo un notevole imbarazzo quando Miloud, uno dei partecipanti marocchini, mi pose il problema di come fosse stato ucciso il pollo servito per pranzo. Immediatamente mi resi conto di aver tralasciato molti aspetti a livello organizzativo, che dal mio punto di vista sembravano scontati. Questi ed altri episodi, tuttavia risolti in perfetta armonia e serenità, mi fecero capire che avevo previsto tutto secondo i parametri dettati dalla mia cultura, senza curarmi delle diversità culturali ospitate nell'incontro.

Per ovviare a questi inconvenienti, e affinché il vostro incontro assuma sempre più un aspetto multiculturale, non è necessario passare notti insonni, prima dell'incontro, a studiare su pesantissimi volumi la storia, le caratteristiche di tutte le culture che ospiterete; bensì è sufficiente inviare un modulo pre-incontro, ai partecipanti, affinché possano indicare particolari esigenze, per il cibo, per particolari orari di preghiera (specialmente se ospiterete gruppi di paesi Mussulmani) etc.

Con questo non sarete completamente al sicuro da possibili "falle culturali" del vostro progetto, ma sicuramente avrete reso compatibile l'incontro alle più evidenti necessità culturali.

Presentazione dell'associazione/ente organizzatrice e dei diversi gruppi

E' la prima impressione che darete al gruppo a stimolare in loro, sin dall'inizio, la voglia di partecipazione. Ritengo importante quindi, dedicargli, soprattutto nei primi istanti di vita dell'esperienza, quali gli arrivi e le prime presentazioni, la massima attenzione possibile. In poche parole, l'antica tecnica del caloroso benvenuto è molto più efficace di quanto si possa pensare.



Una breve introduzione sull'associazione/ente organizzatrice, e sulle linee guida dell'esperienza, serve non solo a preparare i partecipanti sul programma dei prossimi giorni, ma fornisce anche un ottimo spunto per intraprendere le prime conversazioni, i primi passi della socializzazione.

E' evidente che dopo una presentazione da parte degli organizzatori, occorre una breve presentazione anche da parte dei vari gruppi partecipanti. La presentazione in merito non deve riguardare le varie associazioni, che avverrà quando il livello di socializzazione è più alto, tale da evitare freddi interventi, bensì solo una presentazione delle varie culture; riporto a titolo di esempio alcune tecniche:

Attività – Accendiamo il mondo



Svolgimento: Raggruppando per paese, si consegna ad ogni gruppo una candela; procedendo da nord a sud, o viceversa, ogni gruppo si disporrà, relativamente agli altri, in maniera tale da richiamare la disposizione geografica dei vari stati. Una volta disposti, il gruppo accende la candela. Quando tutti paesi si sono posizionati, procedendo con lo stesso ordine, ogni partecipante dirà il proprio nome, il proprio paese, in che parte di quel paese vive e qualcosa sulla propria vita.

Attività – **Da che parte stai?**

Questo tipo di esercizio risulta utile ai trainers, per conoscere il punto di partenza dei partecipanti rispetto ad una certa problematica. Mi fu proposto per la prima volta durante un corso di formazione sull' Intercultural Learning in Belgio, dove si richiedeva ai partecipanti il loro tipo di esperienza sui Programmi Comunitari.

Svolgimento: I partecipanti si dispongono al centro della stanza, un trainer si colloca di fronte al gruppo e pone domande alle quali i partecipanti rispondono spostandosi sul lato **si** o sul lato **no**. Per rendere più sobrio l'esercizio, il trainers dovrebbe porre anche domande un pò più spiritose.

Far conoscere il gruppo

Il passo successivo che occorre fare, è far socializzare i partecipanti. Se è vero che nei primi istanti i trainers hanno il ruolo di "colla" nel gruppo, bisogna subito dopo riuscire a creare un legame o meglio una specie di rete che leghi tutti. Questo è possibile con una serie di esercizi proposti qui secondo un graduale livello di socializzazione richiesto; cioè con esercizi preliminari per conoscersi meglio, a quelli che si basano sulla fiducia reciproca. Alcuni di essi vanno considerati come rompighiaccio altri come vere e proprie attività.

Attività – **Io presento ...**

Questa attività forza la socializzazione fra i partecipanti. Quindi sta a voi decidere se è appropriato questo tipo di procedura.

Svolgimento – La sera prima dell'effettivo svolgimento dell'attività, si programma ad esempio un party di benvenuto, si invitano i partecipanti a scegliere un partner con cui scambiare informazioni sufficienti per poter, il giorno dopo, presentare il corrispettivo partner.

Rompighiaccio – **La linea**

Svolgimento - Tracciare sul pavimento una linea (si può utilizzare del nastro adesivo o del gesso) e disporre i partecipanti lungo essa, in maniera tale che un solo piede di ognuno la calpesti. Determinare un criterio di ordine (per età, data di nascita, ...) e invitare i partecipanti a disporsi in ordine crescente o decrescente da uno dei due capi della linea; questo dovrà avvenire il più velocemente possibile e senza lasciar mai la linea con un piede o con l'altro. Pena la squalifica.

Rompighiaccio – **La ruota**



Svolgimento Disporre i partecipanti in cerchio, e chiedere al primo di pronunciare il proprio nome ad alta voce. Successivamente al secondo di pronunciare il proprio e quello di chi l'ha preceduto, e così via fino all'ultimo che dovrà ricordare il nome di tutti i partecipanti. Chi sbaglia dovrà ricominciare da

capo.

Nota - Questo gioco è adatto per gruppi di 20/30 persone e non superiori.

Rompighiaccio - **A te la palla**

Svolgimento - ci si dispone in cerchio. Il coordinatore inizia il gioco: dirà il nome del giocatore a cui vorrà passare la palla e subito dopo la lancerà verso quest'ultimo il quale farà altrettanto; questo rappresenta il riscaldamento del gioco, poiché, dopo un 5/6 lanci il procedimento si complica ed il possessore della palla dirà il nome del giocatore a cui, chi riceverà la palla con il lancio seguente, dovrà a sua volta passarla e così via.

Rompighiaccio - **Che animale sono ?**

Svolgimento - Solitamente questo rompighiaccio si svolge seduti o comunque in cerchio; ognuno al primo giro dice il suo nome e sceglie un animale che lui pensa possa rappresentarlo e spiega il motivo al resto del gruppo. Concluso il cerchio, il coordinatore sceglierà un partecipante, il quale dovrà dire il nome e l'animale di chi l'ha chiamato; a sua volta chiamerà un altro partecipante che dovrà fare lo stesso ed il gioco procede.

Rompighiaccio - **La finestra**



Svolgimento Si dispongono i partecipanti in due gruppi divisi da un telo tenuto da due persone, i partecipanti devono stare seduti in maniera tale da non poter vedere l'altro gruppo. I due gruppi scelgono uno di loro da porre di fronte al telo. Quando il telo va giù il giocatore deve dire il nome di chi gli sta di fronte prima che lo faccia l'avversario. Chi perde passa dalla parte dell'avversario.

Rompighiaccio - **Bingo**

Preparate una griglia 5x5 , come una scheda del bingo. Riempire la casella centrale con la scritta "bingo" mentre in tutte le altre caselle scrivere cose del tipo : "il figlio più piccolo della famiglia" , "giocatore di basket", "studente di medicina" etc. Al via tutti i partecipanti devono andare in cerca delle persone che corrispondono alle caratteristiche scritte nelle varie caselle e far porre una firma dall'interessato sotto la casella corrispondente. Vince chi, completata la griglia per primo, grida "bingo".

Attività - **Lo scudo**

Svolgimento – Si consegna ad ogni giocatore un foglietto, da compilare, con delle domande sulle caratteristiche dell'individuo, ad esempio sui gusti, esperienze, preferenze etc.

Una volta che tutti avranno completato il questionario, con un del nastro adesivo, attaccheranno il foglio sul petto e, per un tempo prestabilito, cammineranno tutti insieme nella stanza confrontandosi e commentando le proprie scelte con gli altri.

Rompighiaccio - **Il mazzo**

Ad ogni partecipante verrà consegnato un cartellino di dimensioni 5 x 7. Si danno quindi le seguenti direttive:

- 1) Scrivere il proprio nome al centro del cartellino
- 2) Nell'angolo alto destro , quattro cose che vorresti fare
- 3) Nell'angolo alto sinistro , scrivere quattro dei proprio cantanti preferiti
- 4) Nell'angolo basso destro scrivere quattro dei propri film preferiti
- 5) Nell'angolo basso sinistro quattro aggettivi che possano descrivere se stessi.

Quando tutti hanno finito, il gruppo deve cominciare a mescolarsi. Dopo un tempo prestabilito, i partecipanti devono cominciare, sempre mescolandosi, a leggere nell'angolo alto destro delle carte degli altri. Finito il tempo a disposizione per questa fase, il partecipante deve individuare una o più persone con qualcosa in comune alle proprie preferenze , e cominciare una conversazione per un paio di minuti con loro. Il procedimento si itera per gli altri quattro angoli.

Rompighiaccio - **I faccia a faccia**

Svolgimento – I partecipanti si dispongono al centro della stanza, tenendosi per mano a formare due cerchi concentrici (ognuno con lo stesso numero di partecipanti) uno dentro l'altro. Coloro del cerchio più piccolo saranno rivolti verso l'esterno, mentre quelli del gruppo esterno verso l'interno. I due gruppi cominceranno a ruotare uno in senso contrario all'altro; il cerchio si fermerà ogni volta che due visi si incontrano, i quali avranno un tot di minuti per scambiarsi informazioni su un particolare punto, argomento. Terminati i quali il cerchio riprenderà a girare.

Rompighiaccio - **Cheese**

All'arrivo di ogni partecipante, catturate con una polaroid una loro foto. Raggruppandoli per coppia, incollate le foto in un grande tabellone nella meeting-room. Quando tutti sono arrivati fateli riunire, chiedete loro di cercare nel gruppo il foto-patner. Si avranno a disposizione una decina di minuti per discutere con il proprio patner, affinché l'uno possa poi presentare l'altro a tutto il resto del gruppo.

Variante , una volta terminato l'esercizio , risistamate le foto in maniera tale che ognuno possa scrivere sotto la propria foto : nome cognome e nazionalità.

Rompighiaccio - **La matassa di filo**

Si comincia con una matassa di filo. L'inizializzatore, che tiene la matassa dice il proprio nome e qualche riflessione a riguardo della attività appena svolta; dunque tenendo un capo , lancia la matassa verso un altro partecipante il quale farà lo stesso. Alla fine della discussione si formerà una rete che potrà essere disegnata su un filo e rappresenterà la discussione.

Rompighiaccio - **M&M's**

Ponete al centro del gruppo, un pentolino con tante M&M's. Chiedete ai partecipanti di avvicinarsi al centro e prendere quante M&M's vogliono, ma che non devono mangiarle per il momento. Dopo di che dite che per ogni M&M's in mano ognuno deve dire qualcosa che descriva se stesso.

L'ultimo grado di socializzazione è la fiducia. Qualche rompighiaccio che instaura fiducia nel gruppo.

Rompighiaccio – **L'autista**

Gioco assoluto silenzio senza scarpe con musica newage di sottofondo

Svolgimento – Si divide il gruppo in coppie. Nella coppia si distingue l'autista e l'automobile. L'autista si posizionerà dietro l'automobile e guiderà quas'ultimo bendato, per la stanza insieme a tutti gli altri. Dopo un po si cambia.

Rompighiaccio – **Il tapis roulant**

Gioco assoluto silenzio senza scarpe con musica newage di sottofondo

Svolgimento – Si formano due file, si sdraiano a terra in maniera che la testa di ella prima fila si posizioni fra le due teste dell'altra fila. Si alzano le mani. Il primo della fila aiutato si deve lanciare sul corridoio di mani così formato e i participant lo spingeranno fino alla fine dove verrà preso da altri due partecipanti. Perché il gioco continui chi ha appena finito si sdraia alla fine.

Rompighiaccio – **La guida alpina**

Questo esercizio è parecchio pericoloso, per essere eseguito assicurate che i partecipanti siano continuamente seguiti da persone addette.



Svolgimento – Scelto un percorso, si formano diversi gruppi da 5 max 6 persone, i quali vengono legati uno con l'altro per la vita. Dopodiché un giocatore no e uno si vengono bendati e dovranno eseguire il percorso aiutati con chi sta davanti a loro che gli descriverà il percorso e che dirà dove mettere i piedi; a metà percorso si alternano i bendati.

Dubbi, paure e aspettative sull'esperienza

Ora che il gruppo è sufficientemente affiatato, si può cominciare con le attività vere e proprie, ma prima un ultimo passo. E' infatti utile nonché importante, sapere come i partecipanti vedono l'esperienza che si stanno apprestando ad intraprendere. Anche il più bravo ed organizzato *trainer* non sarà assolutamente in grado di preventivare tutte le possibili situazioni che vivranno durante questa esperienza; quindi, ormai che si è raggiunto un giusto grado di socializzazione, affinché intraprendere una conversazione nel gruppo sia significativo, non rimane che discuterne: chiedete esplicitamente ai partecipanti di esporre, prima che tutto cominci, quali sono i loro dubbi, le loro paure e le loro aspettative. Questo porterà enormi vantaggi, da un lato ai partecipanti, i quali avranno una più chiara idea di cosa e come andrà fatto, dall'altro ai trainers, che conosceranno il punto di partenza dei partecipanti, come loro si pongono di fronte a ciò che andranno a fare. Una via più mediatica per far tutto ciò è tramite un'attività che velocizzi le cose, ed inoltre, permette a tutti quanti di esporsi. Attività descritta di seguito.

Attività - What do I expect ?

Svolgimento - Il primo giorno dell'incontro, o comunque prima che comincino le attività vere e proprie o i workshops, si affiggono, su un una parete, tre grandi cartelloni intitolati come segue:

What do I expect ? / What I want to share with you ? / What I'm afraid of ?

A tutti i partecipanti si consegnano tre cartoncini di tre colori, ognuno dei quali riferisce ad un cartellone. I partecipanti dovranno rispondere sui cartoncini alle domande e incollarle sui cartelloni.

Dieci minuti saranno dedicati affinché tutti possano leggere le risposte degli altri, dopodiché sarà il trainer a fare una piccola carrellata fra tutte le risposte e cercare di chiarire il maggior numero di interrogativi.

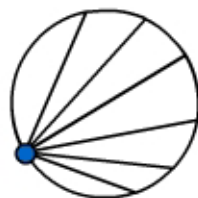
Il ruolo del trainer

Adesso tocca a voi prendere una decisione, che rimanga costante fino al termine dell'esperienza: che ruolo vuole assumere il trainer durante l'esperienza. Ovviamente, è scontato che il trainer è in un livello più alto rispetto ai partecipanti, in quanto oltre che organizzatore, deve essere, nella maggior parte dei casi, un punto di riferimento o più semplicemente una guida per tutti. Nonostante questo, e date le circostanze, il trainer deve decidere quale posizione assumere durante le attività.

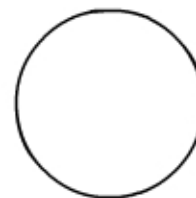


Solitamente, si differenzia la posizione del trainer, secondo quattro parametri:

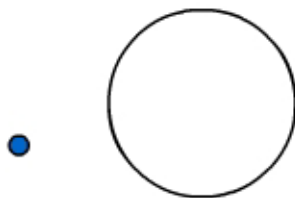
- **co-ordinator**, il trainer coordina tutte le attività , i giochi, i tempi. Non partecipa ad alcuna attività bensì diventa un punto di riferimento per qualsiasi dubbio.
- **partecipate**, il trainer non è altro che un super partecipante, partecipa a tutte le attività, giochi, rientra nelle discussioni e giochi,
- **confrontation**, il trainer mette a confronto la sua esperienza con quella dei partecipanti, e comunque si mantiene estraneo alle attività.
- **Observation**, questa è una funzione da supervisore, il trainer monitorizza l'intero incontro, tenendo conto di tutti i particolari, i più piccoli aspetti.



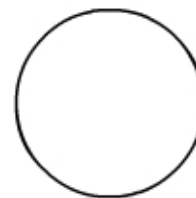
1. co-ordinator



2. partecipate



3. confrontation



4. observation

Lavorare in gruppo

*da " Prendere le decisioni in gruppo" a cura del Coordinamento Nazionale
Diffusione dei Principi ed Ideali della Croce Rossa e del diritto Internazionale
Umanitario – Laura Sallusti – 1996*

Lavorare in gruppo è un'operazione complessa, nella quale giocano un ruolo importante molteplici fattori, non ultimi quelli emozionali. L'aspettativa di poter lavorare in gruppo in modo efficace, è spesso infatti frustrata dalle difficoltà e dai conflitti: creatività e produttività non scaturiscono spontaneamente. E' solo attraverso un lungo e faticoso percorso che un gruppo può giungere ad utilizzare le proprie potenzialità e proprio l'affiatamento tra i membri sarà l'espressione di una acquisita capacità di autentico confronto.

Su questo "percorso naturale" di un gruppo, cioè sulla sua dinamica si può intervenire, favorendo attraverso strumenti adeguati, quegli atteggiamenti di rispetto ed ascolto che mettono tutti in condizione di esprimere le proprie abilità e competenze in vista del raggiungimento dell'obiettivo dichiarato del gruppo, e cioè del risultato. Il modello che vi proponiamo mette in evidenza il fatto che la capacità di portare a termine determinati obiettivi, di realizzare progetti, si sviluppa e si accresce parallelamente all'istaurarsi di un clima di confidenza ed affiatamento. Quanto più i membri del gruppo sentiranno di essere parte del gruppo stesso, quanto più sarà data l'opportunità di consolidare la capacità di confronto e scambio, tanto più il gruppo fruirà di ogni sua risorsa e tanto più efficacemente opererà.

La prima fase che caratterizza la dinamica di un gruppo infatti è lo stato di **chiusura** dei partecipanti, in quanto non c'è conoscenza reciproca, se non superficiale, e ciascuno tende a mantenere un atteggiamento sostanzialmente prudente di fronte agli altri. Ognuno porta al gruppo il proprio bagaglio di convinzioni, valori, idee che tende a difendere. I discorsi degli altri possono essere percepiti come mezzo per prevalere, come un attacco da cui difendersi, mostrando poco di sé e mantenendo la posizione. Si tratta di reazioni istintive (per questo si parla di **resistenza**) che tendono ad entrare in gioco in ogni persona quando si trova insieme agli altri e che determinano una sorta di impermeabilità alle parole e alle opinioni degli altri, a meno che non vi sia una concordanza.

A questo primo momento segue però di solito una seconda fase di progressiva **apertura**. Gli atteggiamenti prevalenti nel gruppo sono cambiati, vi è ora attenzione a quanto dicono gli altri e desiderio di conoscere le reciproche posizioni. Si attiva un processo di scambio grazie al quale ciascuno fornisce ed offre informazioni.

Successivamente all'istaurarsi di un clima amichevole, si giungerà a provare **stima** e **fiducia** gli uni verso gli altri. Dopo essersi vicendevolmente conosciuti, i membri del gruppo avranno l'opportunità di apprezzare il contributo che ciascuno porta o potrebbe portare al gruppo e l'arricchimento che viene al gruppo da ogni suo membro. Se nel gruppo il sentimento prevalente è quello della fiducia reciproca, le persone sentiranno di poter lavorare bene insieme, senza timore di poter essere sopraffatte, manipolate o messe da parte.

La successiva tappa è quella della **convinzione** e **condivisione** e indica che per lavorare insieme è necessario individuare un ambito di intervento condivisibile da tutti. Ciò non significa che sia necessario raggiungere l'unanimità nel gruppo, che tutti debbano essere convinti nella stessa identica misura che una certa decisione sia migliore in assoluto. Raggiungere lo stadio della convinzione e della condivisione implica l'elaborazione di un progetto e di un obiettivo sul quale tutti hanno, anche se in misura diversa, il desiderio e la determinazione di lavorare.

L'ultima fase di questo processo è il raggiungimento del **risultato** cioè dell'obiettivo dichiarato per il quale il gruppo è stato costituito.

E' possibile facilitare il percorso del gruppo favorendo da un lato il coinvolgimento e la partecipazione, dall'altra stimolando la capacità di ascoltare gli altri. A questo scopo possono essere utilizzati degli strumenti appropriati, delle tecniche che introdotte nelle varie fasi del processo decisionale, lo rendono più efficace. Troverete dunque di seguito una raccolta di alcune tecniche ampiamente collaudate e una serie di esercizi e modelli che contribuiscono ad agevolare lo sviluppo del processo decisionale, e ne completano l'efficacia.

Questi esercizi sono naturalmente solo degli esempi delle tecniche che potrete introdurre in un gruppo, ed anzi vi invitiamo a preferire in ogni caso gli esercizi che avete già sperimentato e di cui avete già verificato l'efficacia. Se invece vi cimentate per la sicurezza facendo qualche piccolo "esperimento" con un gruppo di amici o vostri collaboratori prima di proporre le varie tecniche al gruppo di lavoro.

Ad ogni buon conto ricordate che ciascuna tecnica è ampiamente sperimentata e che il rispetto meticoloso della sequenza proposta e la creazione di un buon clima di lavoro improntato al **rispetto** e all'**ascolto** sono garanzia di successo, a patto che vi atteniate scrupolosamente alle varie fasi dell'esercizio e soprattutto ai tempi indicati. Solo una certa esperienza vi consentirà di introdurre variazioni nello schema per adattarlo di volta in volta alle varie situazioni, o addirittura di creare dei nuovi esercizi.



Tecniche per stimolare la partecipazione

Attività – I quattro cantoni

Svolgimento – Appendete dei cartelli ai quattro angoli della stanza, su cui avrete scritto una delle frasi che seguono:

- Approvare fortemente: sono d'accordo
- Approvare moderatamente: sono abbastanza d'accordo
- Disapprovare moderatamente: non sono molto d'accordo
- Disapprovare fortemente: non sono d'accordo

Dopo aver inviato i partecipanti a disporsi al centro della stanza, il coordinatore propone una questione su cui ciascuno deve prendere una posizione per poi dirigersi verso l'angolo che la rappresenta. Le questioni saranno proposte come semplici dichiarazioni e non sotto forma di domanda.

Possono riguardare anche un tema specifico, come per esempio i diritti umani. Probabilmente in una sessione sei temi sono abbastanza.

Una volta nell'angolo, i partecipanti dovrebbero fare coppia con qualcuno che si trova nell'angolo, i partecipanti dovrebbero fare coppia con qualcuno che si trova nell'angolo opposto ed hanno un minuto ciascuno per affermare le proprie posizioni. Non c'è dibattito: l'altro ascolta semplicemente. Solo successivamente i due potranno discutere i rispettivi punti di vista per 1 o 2 minuti.

Alcuni forse desidereranno esprimere la propria opinione ad alta voce, ma in nessun caso potranno riportare ciò che il loro compagno ha detto.

A questo punto le persone si dirigeranno nell'angolo che riflette la loro attuale visione del problema.

Attività – Ascolto attivo

Questo esercizio ha lo scopo di aprire la discussione sull'ascolto e si rivela molto utile quando vogliamo spiegare al gruppo l'importanza di ascoltare in una discussione o in colloquio, e le difficoltà che questa operazione apparentemente naturale, in realtà comporta.

Svolgimento: chiedete ai partecipanti di formare delle coppie e a porsi reciprocamente queste due domande:

- Che cosa spero che ricaverò di positivo da questo gruppo di lavoro ?
- Che cosa mi preoccupa di più del fatto di partecipare a questo gruppo ?

Ciascuno avrà a disposizione 3 minuti per rispondere alle domande, e l'altro dovrà semplicemente ascoltare, senza discutere sulle questioni, ma intervenendo solo per avere dei chiarimenti su quanto l'altro viene dicendo. Al termine dei 6 minuti si ricomporrà il cerchio, e ogni partecipante, presentandosi a nome del proprio compagno, risponderà alle domande come se fosse l'altro.

Al termine dell'esercizio aprite il dibattito sull'ascolto, aiutandovi con queste domande chiave:

- E' stato facile o difficile ascoltare ?
- Avete avuto la sensazione che l'altro vi abbia interpretato correttamente, vi siete sentiti ascoltati?
- C'è corrispondenza tra quanto avete detto al vostro compagno e quanto questi ha riferito al gruppo?
- Siete riusciti ad evitare di pensare a cosa avreste voluto dire mentre l'altro vi parlava?
- E' stato facile esprimere verbalmente le vostre emozioni?
- Siete riusciti ad osservare il linguaggio verbale dell'altro mentre vi parlava?
- Quale insegnamento ricavate da questo esercizio?

Attività – Il triangolo

Svolgimento - Raggruppate il gruppo in un numero pari di coppie ed associate, progressivamente, ad ogni coppia un numero. Il problema, che dovete proporre ai partecipanti è quello di trovare la definizione ad un termine che può variare secondo il tema trattato nel vostro incontro. L'attività si svolge in più fasi, e per ogni fase, si avranno a disposizione una decina di minuti. La prima fase prevede che tutte le coppie, senza influenzarsi dalle altre, determinino quale secondo loro è la definizione perfetta per il termine in oggetto. La seconda fase prevede che si le varie coppie si raggruppino a due a due in modo da formare gruppetti da quattro e cercare insieme, di trovare una definizione per lo stesso termine che sia concorde con i pensieri di tutti. Si succederanno le fasi fino a tornare tutti insieme nel grande gruppo ed allora si preparerà la definizione "democratica".

Possibili riflessioni per ognuno

Sentite il vostro contributo nella definizione

Vi è stato facile far imporre la vostra

La vostra idea era tanto diversa da quelle degli altri

Attività - **La chiave e lo scrigno**

Questo esercizio può essere utilizzato per individuare in gruppo delle strategie per risolvere un problema, che rappresenta il tesoro contenuto nello scrigno che vogliamo aprire, trovando la giusta chiave.

Svolgimento: Mostrare una immagine dello scrigno e spiegate che contiene un tesoro e che occorre trovare la giusta chiave per aprirlo. Consegnate a ciascun partecipante una copia della chiave a 7 denti di differenti dimensioni che avrete preparato precedentemente. Il tesoro è costituito dall'obbiettivo che dovete raggiungere.

Prima fase: Ciascun partecipante procede alla realizzazione della propria chiave, a livello individuale, inserendo le proprie idee in ordine di importanza nei vari denti. Per questa operazione lasciate 5 minuti.

Seconda fase: formate dei piccoli gruppi di 5/7 persone e date a ciascun gruppo una copia di colore differente della chiave. Il gruppo dovrà realizzare una chiave di gruppo procedendo le fasi del metodo democratico, aiutandosi magari all'inizio con un brainstorming. Questa operazione sarà svolta in circa 25 minuti.

Terza fase: si torna nel grande gruppo e si inseriscono le soluzioni in una griglia precedentemente preparata, in modo tale che sia possibile evidenziare le posizioni che le varie soluzioni occupano nei differenti gruppi.

Si procede dunque alla discussione delle proposte presenti nei primi tre posti, creando delle tabelle vantaggi\svantaggi per ciascuna proposta. E' possibile per la prima e la seconda fase, predisporre dei suggerimenti da apprendere al muro a cui il gruppo si potrà ispirare.

Brainstorming

È uno strumento utilissimo per i gruppi di lavoro che in questo modo possono raccogliere una grande quantità di idee in pochi minuti.

Tutti i membri del gruppo sono invitati a dare il proprio contributo in modo libero e paritario. Il termine brainstorming letteralmente significa "tempesta della mente" perché il suo scopo è appunto di ottenere una pioggia di idee dove ha più importanza la quantità delle idee piuttosto che la qualità. Il tema o l'argomento viene



indicato in alto e sarà costituito da una o due parole chiave. Una persona del gruppo si incaricherà di scrivere in modo chiaro e rapido, con pennarelli colorati e ben visibili, su un grande foglio o sulla lavagna tutte le idee che via via vengono suggerite. Chiarito il tema e individuato il facilitatore della sessione si fissa un tempo, di solito 5 minuti, durante il quale tutti possono suggerire tutto quello che viene loro in mente rispetto alla parola - chiave. Il contributo del gruppo risulterà più ricco se tutti cercheranno di essere sintetici, impegnandosi ad esprimere la propria idea con solo due-tre parole: la quantità degli interventi sarà così maggiore, non solo perché ci sarà più spazio, ma anche perché il clima sarà più libero. Tutte le idee vanno scritte sul grande foglio, preferibilmente una sotto l'altra, per visualizzare meglio. Nei minuti di valutazione, qualsiasi domanda o richiesta di spiegazione. Non ci si deve preoccupare se una parte del materiale appare oscuro o bizzarro, perché questo favorisce la creatività del gruppo e la ricerca di approcci innovativi.

Brainstorming:

1. Tempo limitato
2. **Quantità** e non qualità delle idee
3. Scrivere tutte le idee
4. Libera associazione di idee
5. Idee bizzarre e non pertinenti favoriscono la creatività
6. No alle spiegazioni
7. No ai commenti
8. No ai giudizi
9. No alle discussioni

Allo scadere del tempo prefissato il facilitatore interromperà l'operazione e leggerà l'elenco di idee così ottenuto. A questo punto si procederà alla fase di chiarificazione delle idee che risultano poco comprensibili per effetto dell'estrema sintesi, ed anche per questo sarà fissato un tempo massimo a disposizione.

Questa tecnica stimola la sintesi e l'espressione di tutti i membri di un gruppo in condizioni di estrema parità, e da buoni risultati quando si stanno trattando questioni concrete ed operative mentre lo scambio di idee complesse e molto articolate, relative a problemi astratti, risulta meno significativo.

Esistono molte varianti di questa tecnica. Una di queste consiste nel far lavorare contemporaneamente su un grande foglio tutti i partecipanti per 5 minuti, poi consentire loro di ruotare intorno al foglio per leggere le idee degli altri e aggiungervi commenti o trarne spunto per nuove idee. Al termine di questa seconda fase si procede ad una lettura ad alta voce delle idee ed eventualmente al dibattito e ad una sintesi.

Un'altra variante è rappresentata dall'esprimere le varie idee su dei cartoncini entro il tempo prestabilito, e successivamente procedere alla loro classificazione in base a criteri di congruità o attinenza ad uno stesso filone. Questo sistema ha il vantaggio di consentire una esposizione più completa delle singole idee ed una migliore organizzazione, ma lo svantaggio che nessuno può giovare dei contributi degli altri al momento dell'ideazione.

Analisi delle attività

Highlights e Lowlights

Durante i workshops o le attività, è importante monitorare la reazione dei partecipanti. Questo per capire meglio la personalità dei singoli partecipanti ma anche per valutare l'efficacia dell'attività stessa. Il metodo degli *Highlights* e *Lowlights* la ritengo molto efficace poiché dà la possibilità ad ognuno di descrivere ciò che è stato fatto dal proprio punto di vista, in maniera soggettiva; questo è un vantaggio pure per il gruppo con cui i partecipanti cominceranno a condividere le proprie sensazioni le proprie riflessioni.

Esistono diverse attività e versioni per applicare questa metodologia, ma personalmente ritengo più efficace proprio la sua versione più classica, ossia dopo un'attività, il gruppo seduto in cerchio, si affrontano gli *Highlights* e *Lowlights*, rispettivamente i momenti in cui ci si è sentiti meglio ed i momenti in cui ci si è sentiti peggio. In caso di lunghe attività, che richiedono anche una particolare predisposizione fisica e psicologica, al loro termine viene chiesto lo stato fisico, mentale e sentimentale dei partecipanti. A me fu proposto come un rompighiaccio che consisteva nello stare tutti in cerchio con gli occhi chiusi e rispondere alle domande del trainer alzando o lasciando abbassato il braccio.

I feedback

E' noto che, in un gruppo, i partecipanti non stringono lo stesso legame con tutti gli altri; date particolari affinità certa gente preferisce confidarsi e stringere un contatto più stretto con alcuni e non con altri. Questo è un aspetto più che comune, direi umano, e data l'importanza di questo aspetto che introduciamo i **feedback**. Devo ammettere che su questo punto ho ben poca esperienza, poiché è una tecnica che ho scoperto da veramente poco tempo, durante uno dei miei ultimi corsi di formazione, ed ancora non ho avuto occasioni per testarlo personalmente. Questa metodologia consiste nel richiedere, da parte dei partecipanti, dopo una significativa attività, un feedback da qualche elemento del gruppo (*I'd like to receive feedback from ...*); si chiede praticamente di essere giudicati, vedere se stessi da un diverso punto di vista per scoprire parti di se che probabilmente si sarebbero potuti vedere da soli. Ed è d'obbligo farsi giudicare da una persona per cui si ha il massimo rispetto e la massima fiducia.

Valutarsi

Impariamo dai nostri errori. E' questo il principio fondamentale affinché qualsiasi esperienza possa essere considerata positiva; quotidianamente noi commettiamo una quantità innumerevole di errori che però continuiamo a commettere poiché non ce ne rendiamo conto. Questo paragrafo mette in luce proprio questo concetto. Attraverso giochi, anche fra i più semplici e banali, con una giusta e profonda riflessione è possibile scorgere numerose imperfezioni commesse, che possono essere scorte soltanto appunto con una profonda analisi. In molte esperienze interculturali, dove ammettere e scorgere i propri errori è una prerogativa fondamentale, viene spesso ripreso questo concetto; non è necessaria un'attività relativa ma basta invitare i partecipanti a cinque minuti di riflessione su ciò che si è appena fatto, e insieme riuscire a capire cosa poteva esser fatto meglio e cosa non andava proprio fatto.

Di seguito vi illustro due semplici esercizi che si adattano perfettamente a qualunque attività, rompighiaccio o energiseer che sia e che stimola, in maniera simpatica, l'autocritica dei partecipanti.

Il primo consiste nel valutare da uno a cinque, tutti contemporaneamente, indicando il numero con le dita della mano, il proprio contributo nell'esercizio o attività che sia prima, e nel contasto globale del gruppo poi. Ognuno, ovviamente, dovrà motivare le proprie scelte.

Il secondo invece è molto più immediato, si svolge distribuendo a tutti i partecipanti una carta da gioco da un mazzo mista, a giro si scopriranno le carte e chi avrà una carta rossa dovrà riflettere su un aspetto positivo dell'attività, a chi invece risulterà nera dovrà riflettere su un aspetto negativo.

Coaching group

Ciò che spesso manca nelle esperienze, interculturali o no che siano, è il giusto spazio affinché i partecipanti possano dire la loro. Abbiamo finora visto come introdurre momenti per la riflessione e per la critica, ma molto spesso gli argomenti su cui è bene parlare, non sono le singole attività, bensì i mille problemi che possono insorgere quando una trentina di ragazzi vivono, fianco a fianco, per due o tre settimane; ciò non significa che loro non sono liberissimi di farlo ogni qualvolta si sentano di farlo, ma quanto sarebbe più efficace se dedicassimo una manciata di minuti alle critiche, alle note e agli sfoghi di ciascuno? Questo è il principale scopo dei **coaching group**.

Si divide il gruppo, in tanti *coaching group*, dove però in ognuno di essi vi sia un trainer che prenda parte; al termine di ogni giorno dell'esperienza il coaching group si riunisce, e a turno ognuno dirà la sua in merito a qualsiasi punto della giornata; potrà essere un semplice resoconto, una più attenta analisi, o più semplicemente esprimere il proprio dissenso per alcune tecniche adottate, e perché no, nel peggiore delle situazioni anche uno sfogo; ma quel che è più importante è che ognuno sarà ascoltato.



Attività – Che tempo sei?

Questo esercizio può essere svolto più volte all'interno dell'incontro, così da monitorare la risposta dei partecipanti alle vostre attività.

Svolgimento – Si attaccano su quattro angoli della stanza, quattro figure che rappresentano le quattro condizioni climatiche: sereno, sereno variabile, nuvoloso, tempestoso. Si dà il tempo ai partecipanti di disporsi nell'angolo che più possa rispecchiare il loro stato d'animo. Dopodiché i partecipanti dovranno motivare le proprie scelte.

Open time

Questo è il punto che richiede maggiore fantasia da parte del trainer, poiché rappresenta tutto quello spazio libero che si crea fra le diverse attività nella giornata o che comunque bisogna prevedere nell'arco dell'esperienza.

Spesso questo tempo viene occupato per la presentazione delle associazioni, l'international evening, o per attività proposte dai partecipanti (come vedremo), ma la scelta più spesso adottata, che però io sconsiglio fortemente, è quella di lasciare che il tempo libero divori la durata di questo spazio che potrebbe essere impegnato in modo più proficuo, magari con attività che stimolino la socializzazione. Questo è sicuramente molto utile, poiché per raggiungere una perfetta unità del gruppo alla fine dell'esperienza, è necessario rimanere a contatto il più possibile durante la giornata; enormi periodi in cui la compagnia si disgrega, non causa altro che la formazione di piccoli gruppetti separati piuttosto che un grande gruppo unito.

Dosare quindi il giusto tempo libero, che di certo a livello personale ha la sua importanza, è un'ottima strategia per raggiungere l'unità del gruppo ed inoltre perché può costringere ciascuno a svestirsi di tutti gli stereotipi che presentandosi ad un evento di questo tipo è di solito portarsi dietro. Infatti se durante i primi giorni ciascuno si sforza a modellare la propria personalità in accordo con ciò che crede debba essere fatto e non in accordo con quello che davvero vorrebbe fare, l'impegno continuo in tante attività, senza che questa sia spezzata da troppi momenti liberi per "ricaricarsi", non permette di mantenere tale sforzo costante fino a cedere e mostrare la propria vera personalità. E quando ciò accade, vi assicuro, è un momento fantastico.

Vi riporto di seguito, a titolo di esempio, alcune possibili alternative.

Open space

L'*open space* è un'occasione che si dà ai partecipanti per provare ad essere trainers. Solitamente si svolge verso la fine dell'esperienza cosicché possano mettere a frutto ciò che hanno imparato osservando il lavoro svolto dagli organizzatori. Il gruppo, diviso per sottogruppi o singolarmente, dovrà organizzare attività, workshop o giochi per tutti gli altri, compresi i trainer che passano così da organizzatori a partecipanti. Un metodo simpatico per presentare questo genere di attività l'ho potuto osservare recentemente in Belgio.



Questo metodo prevedeva che, riunito il gruppo e spiegato il da farsi, fossero dati 45 minuti perché ciascuno potesse preparare le attività; dopodiché ogni sottogruppo presentò ciò che ebbe preparato al resto del gruppo, ed al termine di ogni relazione un cartoncino recante il titolo dell'attività venne posto all'interno della scaletta delle attività della giornata. Alla fine di tutte le presentazioni, ogni partecipante ebbe la possibilità di iscriversi all'attività prescelta e prenderne parte secondo gli orari previsti.

International evening

È la serata di "festa" dell'esperienza, in cui ogni paese si presenta agli altri. Di solito l'international evening è preceduta da semplici attività che coinvolgono i paesi presenti ed, in genere, si concludono con una presentazione dei prodotti tipici gastronomici del proprio paese. La prima attività a riguardo, che vorrei suggerirvi, ha per oggetto le leggende del proprio paese. Diviso il gruppo per paesi di provenienza si dà ad ogni sottogruppo un cartellone e dei pennarelli, in un tempo prestabilito si

dovrà creare una scenetta, aiutandosi con raffigurazioni sul cartellone, che rappresenti la leggenda o le leggende che si intende presentare.

La seconda attività invece, molto più classica, riguarda una presentazione più schematica che evidenzia le caratteristiche geografiche e politiche del paese d'origine ed in aggiunta (per non rendere troppo pesante l'attività!) è spesso richiesto una canzone e/o balli tipici.

Dopo le presentazioni, che comunque rientrano nell'international evening, si va a tavola a degustare le delizie gastronomiche. Affinché ogni paese si procuri tutto il necessario è importante ricordarlo nella lettera di presentazione che si invia pre-esperienza.



Il foro delle idee

Questa tecnica consiste nella realizzazione all'interno del gruppo di uno spazio strutturato in modo da consentire alle persone di scambiarsi informazioni ed esperienze relative ad un tema concordato. Il gruppo potrebbe ad esempio stabilire qualche ora durante i giorni di attività da dedicare a questa attività. Durante questo tempo un certo numero di persone avranno 15/20 minuti ciascuno per illustrare agli altri qualche loro esperienza, il foro può avere di volta in volta un tema concordato e i vari interventi saranno inseriti in un calendario in cui tutti potranno iscriversi liberamente. Il calendario sarà sistemato in una posizione ben visibile a tutti. Poiché lo scopo del foro è quello di favorire lo scambio di conoscenze, è importante incoraggiare tutti a realizzare almeno un contributo nel corso dell'anno. Ogni ragazzo ha una particolare abilità o conoscenza della quale è fiero, piccole riparazioni per il motorino, un nuovo passo di danza, un libro letto, ecc... . Sarà la sensibilità del responsabile a favorire la valorizzazione di tutti, anche dei più giovani e timidi, aiutandoli ad individuare tra i propri interessi un argomento o affiancandoli nella preparazione.

Questa tecnica può essere utilizzata anche in altri contesti, ad esempio per presentare progetti o idee, o per realizzare in maniera creativa l'aggiornamento sui temi specifici.

Se decidete di sperimentarla con i più giovani, considerate di dover svolgere un ruolo molto più direttivo nell'aiutarli ad individuare un tema o nel preparare l'elaborazione.

Rompighiaccio e giochi

Anche giocare è importante, anzi necessario se le varie attività e workshops richiedono parecchio impegno. A volte non c'è sufficiente tempo per organizzare tornei sportivi, anche se riscuotono sempre un soddisfacente successo. E' quindi utile conoscere tecniche rompighiaccio, veloci da realizzare nell'istante in cui sia evidente la necessità di un loro utilizzo.

Le tecniche rompighiaccio hanno la funzione di favorire la conoscenza tra i membri di un gruppo di lavoro, quindi di creare un'atmosfera informale e rilassata, eliminando le barriere di diffidenza e timidezza che impediscono, a volte, di comunicare efficacemente.

Il rompighiaccio stimola ad ascoltare gli altri, poiché attraverso l'interazione si acquisiscono informazioni importanti sugli altri e su noi stessi. Esistono diversi esercizi rompighiaccio, con finalità differenti; alcuni servono per acquisire

informazioni semplici sugli altri partecipanti, come il nome, l'età, la provenienza e sono utili soprattutto per procedere alle **presentazioni**, come abbiamo già visto, altri hanno la funzione di fornire informazioni sui valori, sulle opinioni o su altri elementi più personali e favorire in questo modo la **conoscenza**, altri ancora quella di "energizzare" il gruppo, cioè di risvegliarlo dal torpore provocato da lunghe riunioni o lezioni, utilizzando il movimento, il gioco o il semplice intrattenimento.

La caratteristica che tutte queste attività hanno in comune è la loro estrema semplicità di esecuzione, e la loro brevità. Un rompighiaccio efficace non deve impegnare le persone per più di 10-15 minuti, indipendentemente dal numero di partecipanti coinvolti.

Ciò che è importante è rendere graduale il contatto fisico fra i partecipanti. I primi giorni, quando ancora il livello di socializzazione è basso, è sconsigliato adottare rompighiaccio che costringano i partecipanti ad uno stretto contatto. Cominciare con "rompighiaccio a distanza" e gradualmente richiedere più contatto fisico.

In sintesi, possiamo riconoscere gli indiscutibili vantaggi che recano gli ice-breaker (rompighiaccio) questa tecnica in 9 punti :

PERSONALIZED

- * Names are known to all

RELEVANT

- * Relate the training back to the workplace

COMFORTABLE

- * Steps taken to make the participants feel at home

OVERVIEW

- * Show how the program fits together

ATTENTION GRABBING

- * Appropriate use of humor and activities to relieve tension

PARTICIPATIVE

- * Involving participants in a non threatening way

ESTABLISH YOUR CREDIBILITY

- * Show how your background can provide the solutions they are seeking

RECOGNIZE THEIR PRIOR - KNOWLEDGE

- * Determine what they already know and adjust the program accordingly

ESTABLISH THE GROUND RULES

* catering to your expectations and theirs.

Ecco una lista dei più significativi giochi :

Gioco – **Tutti seduti**



Svolgimento - Tutto il gruppo si dispone in cerchio, ed ogni partecipante si gira sul proprio fianco destro o sinistro, ma tutto il gruppo deve effettuare la stessa scelta. Una volta in questa posizione ognuno dovrà raggiungere con entrambe le mani le spalle del compagno che si trova davanti. A questo punto il cerchio comincia a stringersi verso il centro, in modo tale che ognuno sia sempre più attaccato con chi gli sta davanti. Una volta che il cerchio finale è formato ed è abbastanza fitto, tutti i partecipanti dovranno cercare di sedersi (ovviamente appoggiandosi a chi sta dietro e a chi sta davanti a lui). Il gruppo riesce nella prova se tutti, rimanendo in cerchio, riescono a sedersi gli uni su gli altri, restando in tale posizione per 10 secondi.

Gioco – **Le tracce**



Svolgimento - Sul campo di gioco si attaccano a terra una fila di fogli (consigliabile formato A4) disordinati in modo da simulare le orme lungo un sentiero. Si formano due gruppi e si dispongono ai due capi del sentiero. Al via del coordinatore i due gruppi devono correre verso il capo opposto del sentiero potendo però camminare solo sui fogli di carta. Ripetere il gioco tre o quattro volte.

Gioco – **Il bruco**



Svolgimento - Si formano quattro gruppi, ognuno con ugual numero di partecipanti. I giocatori di ogni fila, disposti in fila indiana, dovranno collegarsi con il compagno di squadra davanti tenendolo per le spalle. Tutti i giocatori saranno bendati tranne l'ultimo, che dovrà guidare l'intero bruco tramite un codice che il gruppo dovrà scegliere alcuni minuti prima dell'inizio del gioco. Nel campo di gioco verrà creato un percorso, ma come seguirlo verrà spiegato solo ai non bendati di ogni fila.

Durante la gara ogni errore verrà penalizzato aggiungendo alla squadra che lo commetterà un certo numero di secondi. Vince il gruppo che impiegherà meno tempo per finire il percorso.

Gioco – **La catena alimentare**



Svolgimento - Si formano quattro gruppi , in numero uguale. Si dispongono ai quattro angoli del campo di gioco. Il primo gruppo saranno i carnivori, il secondo vegetariani, il terzo piante e l'ultimo i batteri. Il coordinatore si disporrà al centro del campo di gioco. La posizione di partenza è per ogni gruppo

al proprio angolo. Al fischio del coordinatore i carnivori dovranno andare a caccia dei vegetariani, i vegetariani a caccia delle piante, le piante dei batteri, e i batteri dei carnivori in modo da chiudere il ciclo. La caccia consiste nel riuscire a trascinare la vittima verso il proprio angolo. Dopo un costante intervallo di tempo il coordinatore rifischierà e ogni partecipante diventerà carnivoro, vegetariano, pianta o batterio a secondo della posizione in cui si trova al secondo fischio. Il gioco termina quando un anello della catena alimentare non ha più prede.

Gioco – **Il groviglio di mani**



Svolgimento - Disporre i partecipanti in cerchio; ogni giocatore dovrà chiudere gli occhi porre in avanti il braccio destro e avanzare verso il centro del cerchio, non appena incontrerà un'altra mano dovrà afferrarla e ponendo in avanti il braccio sinistro fare lo stesso con l'altra mano. Una volta che un giocatore ha entrambe le mani occupate potrà aprire gli occhi, e attendere che tutti facciano lo stesso. Il gruppo dovrà riposizionarsi in cerchio senza che nessun giocatore lasci la mano dell'altro giocatore.

Gioco – **Rubasedia**



Svolgimento - Si dispongono i partecipanti in circolo seduti e si provveda poi ad eliminare una sedia di modo che resti una persona in piedi che rimarrà al centro. Il suo scopo è quello di rubare una sedia per sedersi, e per questo chiederà che si scambino di posto le persone che hanno in comune una determinata caratteristica. Nella creatività di chi è al centro e nella rapidità degli spostamenti sta l'allegria che questo gioco suscita in genere. Durata 10 minuti.

Gioco – **I posti a sedere**



Svolgimento - Tutti girano attorno ad un cerchio di sedie che sono in numero inferiore di uno rispetto al numero dei partecipanti. Il coordinatore deciderà man mano la velocità e la direzione con cui tutti devono girare attorno al cerchio. Ad un segnale prestabilito del coordinatore tutti devono sedersi, chi rimane senza sedia viene liberato ed il gioco prosegue eliminando un'altra sedia. Il gioco termina quando rimane una sola sedia e quindi un solo vincitore.

Gioco – **Il pesce pescatore**



Svolgimento - Si formano due gruppi uno di pesci ed uno di pescatori in modo tale da garantire una parità numerica e di forza fra le due squadre. Si dispone una linea a metà campo che rappresenta la battigia e le due squadre andranno ad occuparne le due metà, i pesci nella parte indicata come il mare, i pescatori nella metà che è indicata come la spiaggia. Al via i pescatori dovranno entrare in mare e, senza respirare, riuscire a trasportare più pesci possibili nella spiaggia; a loro volta i pesci oltre a dover scappare per non farsi trascinare fuori dall'acqua, dovranno riuscire a trattenere i pescatori dalla propria parte fino a che essi, non riuscendo più a trattenere il fiato, riprendono a respirare, affogando e diventano pesci; analogamente tutti i pesci che oltrepassano la linea di

confine diventano pescatori. I pescatori che si immergono dovranno emettere qualche suono senza interruzione, ciò sta a dimostrare che non respirano.

Gioco – **L'evoluzione**



Svolgimento - Tutto il gruppo si dispone in maniera casuale nell'area di gioco. In un primo momento tutti partono da galline, ed imitando una gallina dovranno andare a gareggiare con un'altra gallina a sasso, carta e forbice. Chi vince diventerà cane, poi si scontreranno fra loro galline con galline, cani con cani. Chi vince va avanti nella scala evolutiva, chi perde torna indietro. Il prossimo passo evolutivo è la scimmia e successivamente l'uomo. Il gioco finisce quando compare il primo uomo che risulta il vincitore!

Gioco – **La rete**

Svolgimento - Tutti i giocatori si siedono in cerchio abbastanza vicini in maniera che ogni giocatore sia in contatto con i suoi vicini. Ogni giocatore dovrà poggiare la sua mano destra sulla gamba sinistra del giocatore che gli sta alla destra e con la mano sinistra la gamba destra del giocatore che sta alla sua sinistra. Il coordinatore che starà all'interno del gioco comincerà il gioco che consiste , deciso il verso se orario o antiorario dovrà toccare la prima gamba in quella direzione e chi avrà la mano su quella successiva dovrà fare altrettanto , chi di turno può decidere con due tocchi al posto di uno di cambiare verso . Per il primo errore il giocatore dovrà giocare con una sola mano , per due errori verrà eliminato dal cerchio.

Gioco – **Caccia nel labirinto**

Svolgimento - Si formano diverse file, a secondo del numero di partecipanti (che comunque deve aggirarsi sulla trentina), e comunque in maniera tale che l'area completa occupata sia un quadrato o se comunque si avvicini il più possibile. Si chiede ad ogni giocatore di distendere le braccia e regolare le file in modo che ogni giocatore sfiori con le dita dei giocatori ai quattro lati. Due giocatori si devono acchiappare e il fischio del coordinatore ogni 10 secondi comunica che ogni giocatore deve (nello stesso verso) girarsi di 90 ° così che le righe e le colonne si invertano, (il coordinatore si mette e fischia)

Rivedere completamente soprattutto come devono essere scelti chi deve acchiappare e chi deve essere acchiappato.

Gioco – **Who is the boss ?**

Svolgimento - Gioco che si svolge in piedi in cerchio. Il coordinatore sceglie un partecipante e lo invita ad uscire dalla stanza; allora il gruppo decide chi sarà il maestro delle danze per quel turno, il quale dovrà, una volta avviata la musica cominciare a ballare e tutti gli altri giocatori dovranno cercare di imitare il suo ballo il più possibile. Si fa rientrare il giocatore allontanato prima e dovrà indovinare chi è il maestro delle danze. Se indovina, sostituirà il suo posto con quest'ultimo, altrimenti dovrà riuscire e rifare la prova.

Gioco – **Il gioco della strega**

Svolgimento - Si formano tanti gruppi con un criterio che permetta ad ogni gruppo di avere massimo 4 o 5 partecipanti. Per ogni gruppo si realizza la seguente struttura: due sedie rivolte con lo schienale una verso l'altra, con un poco di spago si crea una specie di ponte fra le due sedie che tramite un filo finale sorregge un uovo. In direzione dell'uovo a terra si poggia un piattino. Ad ogni gruppo si consegna materiale vario, ad esempio qualche bottiglia di plastica, fogli di giornale, del nastro adesivo, un paio di forbici etc... Si dà ad ogni gruppo 10 minuti per costruire con il materiale consegnatogli una struttura che non tocchi inizialmente l'uovo ma che, allo scadere del tempo, quando il filo verrà tagliato, possa portare l'uovo nel piattino senza che esso si rompa.

Gioco – **Salto di gruppo**

Svolgimento - Ogni gruppo non deve avere più di undici dodici persone, ognuno alla volta dovranno saltare, dalla distanza di 1 metro e mezzo su una piattaforma di un metro quadrato. Nessuno però dovrà mai lasciare la piattaforma e dopo che tutti sono riusciti a saltare sulla piattaforma dovranno restarci sopra per almeno venti secondi. Ad ogni errore si ricomincia da capo.

Gioco – **La zanzara**

Svolgimento - Gioco da svolgersi in un grande spazio aperto. Tutti i giocatori si dispongono disordinati nel campo da gioco, uno solo di essi sarà la zanzara e potrà pungere. Al via la zanzara cercherà di pungere una vittima questa si potrà salvare solo se riuscirà ad abbracciarsi con un altro giocatore e lo potrà fare solo se questo non è a sua volta abbracciato con un altro per salvarsi. Una volta punta la vittima sarà questa a diventare zanzara e riprendere il gioco.
Gioco riuscito molto bene e abbastanza divertente. (usare un oggetto con il qual toccare le vittime come puntiglione).

Rompighiaccio - **Attenti al cappello**

Svolgimento - Si distribuisce a tutti i partecipanti un foglio di carta (formato A4) che dovranno poggiare sulla testa; senza poterlo toccare con le mani e cercando al massimo di mantenerne l'equilibrio i giocatori dovranno passeggiare nella stanza con direzione casuale. Non appena e se accadrà che il foglio cadrà dalla testa, il giocatore che perderà il proprio foglio dovrà restare fermo vicino al foglio e aspettare che qualcuno con il foglio in testa si abbassi (rischiando così di perdere il proprio e raccoglierlo).

Rompighiaccio - **Animal scramble**

Preparare dei pezzetti di carta su cui scrivere il nome di animali che fanno un evidente verso. Scrivere da 5 a 10 foglietti per ogni animale.
Distribuire un foglietto ad ogni partecipante e avvertire, di mantenere segreto il loro animale. Ogni partecipante deve trovare gli altri suoi simili nel gruppo, ma non potendo parlare dovrà imitare il verso dell'animale scritto sul proprio foglietto. In questo modo cerca di mettersi in contatto con i suoi simili. Una volta che due dello stesso tipo si sono incontrati devono restare uniti e cercare i rimanenti. Tutto continua fino a quando, ogni specie, forma il proprio grande gruppo.

Energiseer – **Pop Corn**

Svolgimento – Tutti i partecipanti si dispongono in cerchio in piedi. Il coordinatore comincia a saltare dentro il cerchio dicendo ripetutamente "pop" ; continua a saltare e tocca un giocatore il quale comincerà anch'esso farà lo stesso. Con un procedimento a catena si coinvolgono tutti i partecipanti e quando tutti staranno saltando si comincia a gridare sempre più forte , alla fine si grida tutti insieme " corn" e si salta verso dietro tipo a simulare i pop corn che scoppiettano.

Rompighiaccio - **Criminali**

Svolgimento - Preparate un sistema per identificare, segretamente, i criminali ed i poliziotti; di solito si usa un mazzo di carte. Bisogna avere quindi un numero di carte pari al numero di partecipante e una di queste deve essere un jack – il criminale – ed una deve essere un asso – il poliziotto -; tutte le altre carte devono essere al di sotto del dieci. Lasciate ad ogni persona disegnare e tenere una carta, nascondendola a tutti.

Il criminale deve reclutare altri criminali semplicemente ammiccandoli, senza però farsi vedere o acchiappare dal poliziotto (se ad esempio ammicca al poliziotto perde automaticamente). Il nuovo criminale che viene reclutato, deve , dopo qualche secondo per non essere ovvio, deve gridare : "io ho commesso un crimine!" e, girando la sua carta, esce dal gioco. Il gioco continua fino a quando il criminale recluta tutti i giocatori, a meno che non viene riconosciuto dal poliziotto e quindi catturato

Rompighiaccio - **Group common interetes**

Goal: help discover common backgrounds and interests.

Svolgimeno dell'incontro chiedete ad ogni partecipante di presentare se stesso, come meglio può in due minuti. Dopo, chiedete ai partecipanti di riunirsi in gruppi di 3 o 4 persone per trovare, in una decina di minuti, quattro interessi comuni. Le fasi successive prevedono gruppi sempre più grandi, fino a trovare quattro aspetti comuni per tutto il gruppo.

Energiseer – **Applauso**

Svolgimento – Si formano due file che si dispongono una di fronte all'altra. Il coordinatore si posizionerà in testa fra le due file. Alzerà il braccio a metà e a secondo che sposterà il braccio verso destra o sinistra la fila corrispondente dovrà battere velocemente le mani e smettere quando il coordinatore cambierà la direzione del braccio. Stare attenti a non sbagliare.

Energiseer – **Il vikingo**



Svolgimento – Tutti i partecipanti si dispongono al centro della stanza in piedi. Il coordinatore comincia il gioco dichiarando di essere lui il vichingo e con le mani sul capo simula le corna dell'elmetto vichingo, chi sta alla sua destra e alla sua sinistra dovrà simulare di remare rispettivamente verso destra e verso sinistra, il vichingo dovrà, dopo un po', fermarsi e nominare un altro vichingo e tutta l'operazione si ripete con un l'altro gruppo di tre persone. Chi sbaglia esce fuori dal cerchio.

Refresh mind

Questo genere di attività è scarsamente utilizzata, ma ritengo valga la pena accennarlo. Rientrano in questo settore tutti quei giochi logici che ci impegnano spesso nelle riviste di enigmistica. Spesso scatenano curiosità, e li ritengo davvero efficaci, anche se non come vere e proprie attività, perché possono essere piazzati ovunque, e permettono al gruppo di lavorare unito. Di seguito vi proporrò una breve lista ma non sperate di trovarci la soluzione (almeno non in tutti)... così anche i trainers avranno qualcosa da fare!

9 palline – ci sono nove palline completamente identiche per forma, dimensione e colore. Una sola fra queste pesa più delle altre. Si ha a disposizione una bilancia a due braccia; scopo del gioco è individuare il processo logico che permette con solo due pesate la pallina più pesante.

10 sacchetti – ci sono 10 sacchetti completamente identici per forma, dimensione e colore. Ogni sacchetto contiene 10 lingotti d'oro del peso di 100 gr. l'uno. Uno solo di questi contiene lingotti di rame del peso di 80 gr. l'uno. Si ha a disposizione una bilancia ad orologio(????); scopo del gioco è individuare il processo logico che permette con una sola pesata di individuare il sacchetto con i lingotti di rame.

14 palline e tre pesate – ci sono 14 palline, tutte apparentemente identiche, solo che una differisce (in più o in meno) di peso dalle altre. Si ha a disposizione una bilancia a due braccia, con solo tre pesate bisogna individuare la pallina "difettosa".

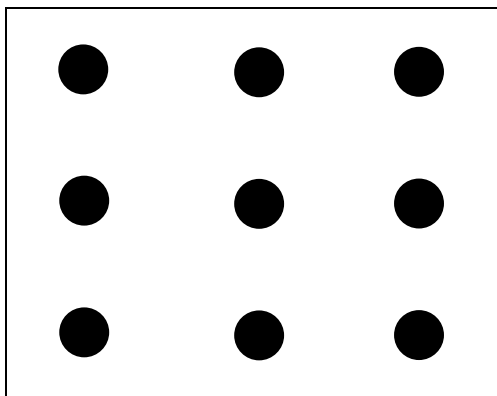
I condannati a morte – Quattro condannati a morte sono posti in maniera tale che un gruppo di tre e un quarto condannato siano completamente isolati da un muro. I quattro condannati indossano un cappello di colore bianco o nero, secondo questa sequenza **b n b n** dove il primo b sta dal lato sinistro del muro, mentre gli altri tre dal lato destro. Il giudice alla fine della sentenza dice: "verrà graziato il primo che saprà con certezza di che colore è il suo cappello. Ogni giorno all'alba vi verrà chiesto." Sapendo che i condannati non possono parlare tra di loro e che possono guardare solo da destra verso sinistra, lo scopo del gioco è determinare: a) chi sarà il condannato a essere graziato; b) quanti giorni passano prima che il graziato all'alba risponda con il suo colore.

I gemelli – siete davanti all'ingresso di un palazzo e dovete entrare. L'ingresso è costituito in realtà da due porte sorvegliate da due gemelli, ognuno sulla rispettiva porta. Una delle due porte è in realtà l'ingresso al palazzo mentre l'altra è un tranello pericoloso. Sapete che dei due gemelli uno solo dice la verità mentre l'altro mente ed entrambi vi invitano a scegliere la propria porta accusando di falsità l'altro. Quindi quale domanda dovete porre ai guardiani che vi faccia capire quale scelta è corretta?

Soluzione : Se io chiedessi all'altro quale è la porta giusta, cosa mi risponderebbe? La risposta è la porta sbagliata.

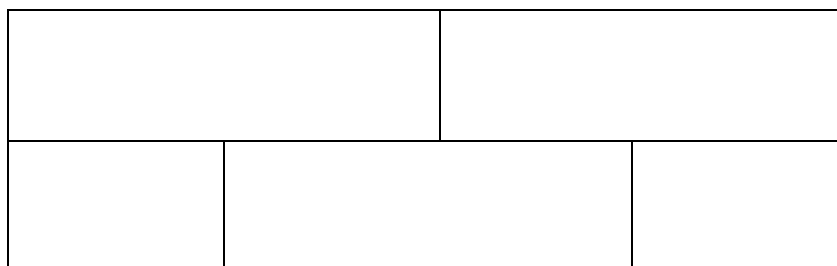
Le regole – Si consegna ai partecipanti un pezzo di carta rappresentante la seguente figura rispettando possibilmente le dimensioni. Lo scopo del gioco è riuscire a unire tracciando solo 4 rette i 9 punti senza mai alzare la penna dal foglio.

Morale: non accettare passivamente le regole bensì capirle a fondo senza dar nulla per scontato. (Il limite è rappresentato dal quadrato).



L'orso affamato – Un'orso affamato decide di lasciare la sua tana ed andare in cerca di cibo. Percorre 20 Km in direzione SUD, altri 20 in direzione EST ed infine 20 in direzione NORD e si ritrova proprio davanti all'ingresso della sua tana! Di che colore è la pelle dell'orso.

Puzzle – Disegnare una figura simile a quella riportata sotto e chiedere ai giocatori di disegnare una linea continua che passando una sola volta da ogni segmento li tagli tutti .



La luce è accesa ? - All'entrata di un appartamento vi sono tre interruttori, tutti inizialmente spenti. Uno solo fra questi accende la luce di una stanza situata in cima ad una scala (da sotto non è possibile vedere dentro la stanza). Scopo del gioco è individuare il metodo per individuare l'interruttore attivo avendo una sola possibilità di salire le scale per veder se la luce è accesa.

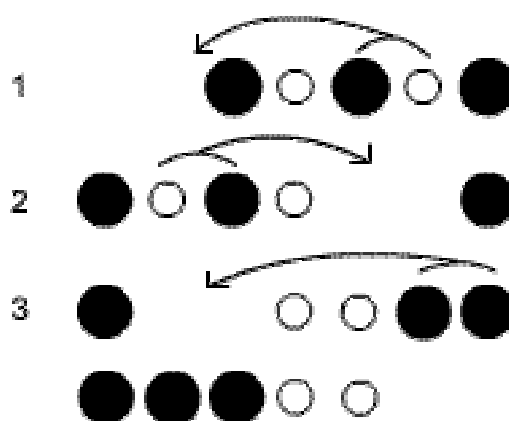
Il regno malato – Un regno è composto da un re e dai suoi tre sudditi. Un giorno il re dice: " nel mio regno si sta propagando una malattia, il cui unico sintomo è una X nelle spalle. Ordino che tutti coloro che sanno di essere infetti di suicidarsi all'alba.

Sapendo che i sudditi obbediscono al re, che ogni suddito può guardare nelle spalle degli altri ma non dietro le sue e che i sudditi non possono parlare tra di loro, lo scopo del gioco è individuare il metodo per stabilire quanti giorni al massimo occorrono perché ogni infetto si suicidi!

Il compleanno - Per una festa si prepara una torta circolare. Gli invitati sono in tutto otto. Si ha a disposizione un coltello e con al massimo tre tagli, bisogna dividere la torta in otto pezzi. (cercando di non ottenere pezzi troppo disomogenei li uni dagli altri).

Coins - ci sono 5 monete sul tavolo. Di queste 5 tre sono uguali fra di loro e le restanti due sono uguali fra loro ma diverse dalle altre tre. Vengono disposte, una accanto all'altra alternando una moneta del gruppo da tre con una della coppia. Ogni moneta occupa una posizione e, inizialmente, non vi sono posti vuoti fra le monete. Con solo 3 mosse, dove ogni mossa deve coinvolgere 2 monete vicine, e rispettando i posti vuoti che si formeranno, bisogna arrivare ad una configurazione tale che tutte le monete siano una accanto all'altra, prima il gruppo di tre e poi la coppia.

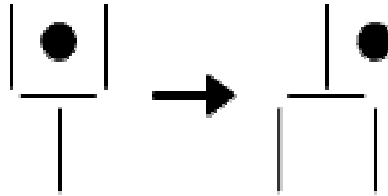
Soluzione :



In serie - Date le stringhe di numero sotto, trovare la riga successiva.

1
11
21
1211
111221
312211
...

La paletta – Con quattro stuzzicadenti rappresentate una paletta, e con un altro la sporcizia. Muovendo solo due stuzzicadenti la spazzatura deve essere tolta dalla paletta.



La comunicazione

Siamo arrivati a trattare uno dei punti cruciali affrontati in questo documento: la comunicazione. Elemento chiave dell'evoluzione, permette agli individui di trasmettere concetti. Non è mio intento analizzare l'importanza della comunicazione nella nostra vita, bensì suggerire al lettore quale importante ruolo essa giochi all'interno di un'esperienza interculturale e come analizzarne le diverse sfaccettature nelle diverse culture.

La lingua come e dove

Spesso si richiede, come principale requisito di partecipazione ad un'esperienza interculturale, una discreta conoscenza della lingua inglese; ovviamente anche io concordo che al fine di sviluppare un progetto in un contesto interculturale sia necessario capire ed essere capiti, spesso con l'aggiunta di una certa velocità nello svolgere le due operazioni. Personalmente ritengo che la conoscenza della lingua non sia una condizione né necessaria né sufficiente, anzi credo che il vero confronto fra culture debba avvenire su campo neutro; nessuna struttura intermedia da adottare per intermediare con altre culture; supponiamo che per una qualche misteriosa ragione vi ritrovate a dover affrontare un faccia a faccia con un indigeno del Burundi, quante sono le possibilità che questi conosca l'Inglese o un'altra lingua Internazionale? Come comportarsi con una cultura completamente al di fuori di qualsiasi canone occidentale! Ritengo una perfetta prova di formazione in campo interculturale il superamento proprio di questa prova.

Oltretutto, ho avuto modo di constatare svariate volte, che nei gruppi dove si presenta una difficoltà nella comunicazione si presenta una più forte integrazione fra i partecipanti; devo confessare che sto ancora cercando di capire perché. Lascio ai professionisti la spiegazione

L'importanza della comunicazione non verbale

L'argomento che intendo introdurre ritengo sia egregiamente sintetizzato nel concetto espresso da P. Watzlawick, che riporto a curiosità del lettore; egli basò il suo pensiero in merito su due punti fissi :

- i) it's not possibile a "not communication"
- ii) our communication is verbal 10% - not verbal 90

Con ciò non intendo sconsigliare l'apprestarsi di una lingua straniera, pensando di sfruttare il restante 90% ,poiché questa percentuale , soprattutto nell'era dove la velocità dell'informazione è una chiave primaria, rivela una scarsa funzionalità ; bensì intendo concentrare l'attenzione del lettore su quanto possa essere efficace e ricca una comunicazione se si sfrutta anche la parte non verbale.

Per invitare i partecipanti a usare anche la parte non verbale propongo un rompiggiaccio davvero piacevole:

Attività – **I sapori dei colori**

Svolgimento – Si fa sedere un partecipante al centro della stanza, e viene bendato; al resto del gruppo verrà mostrato un cartoncino colorato; dopodiché verrà tolta la benda e volontari del gruppo dovranno , usando tutto ciò che non è verbale, e quindi tramite un suono, il tatto, un odore o un sapore, far indovinare al partecipante che è stato precedentemente bendato il colore del cartoncino mostrato prima.

Un altro bellissimo concetto a tema che inserisco ogni volta che posso è quello espresso da Gorge Herbert : “gli occhi parlano ovunque la stessa lingua”. Potete introdurlo nelle vostre attività sulla comunicazione con un semplice rompighiaccio.

Rompighiaccio – **Comunicare nel silenzio**

Svolgimento – Disporre le sedie a formare un cerchio e invitare tutti i partecipanti a sedersi. A questo punto chiedete al gruppo di restare seduti per un minuto senza parlare, in assoluto silenzio. Trascorso il minuto chiedete se c'è stata o meno comunicazione. Commentate su come c'è stata comunicazione attraverso ad esempio l'incrociarsi degli sguardi e scoprite un cartello che riporta la seguente dicitura:

- Gli occhi parlano ovunque la stessa lingua. George Herbert, Jacula Prudentum, 1651 .

Il vocabolario della sopravvivenza

Chi viaggia all'estero sa quanto sia importante imparare qualche parola nella lingua locale. Lo sforzo è minimo e i vantaggi immensi. Conoscere poche frasi, può essere una forma di astuzia. Si apprezza la buona volontà. Se dieci parole garantiscono una bella figura, 20 assicurano un complimento e 30 scatenano l'entusiasmo.

Ora, a secondo delle circostanze avremo parole diverse le quali è indispensabile conoscere. Se ci troviamo nel bel mezzo del deserto del sahar, le parole che ci occorre conoscere per sopravvivere sono tipo acqua, oasi, etc... , al contrario sapere come si dice pianoforte a coda non porterebbe chissà quale vantaggio; così come al centro di Tokio , la parola cammello sicuramente non la userete mai.

Possiamo quindi dire che in ogni circostanza, differenziando per le diverse culture, ci sono un tot di numeri base per “sopravvivere”. E' su questo concetto che vi suggerisco la se gente attività:

Attività – **Le cinquanta parole**

Svolgimento - Scrivere 50 parole o verbi che secondo la propria cultura sono indispensabili (nel deserto del sahara è inutile taxi) e farne dono agli altri, ovviamente spiegare perché propria cultura, usando come base l'inglese.

Le barriere nella comunicazione

Questo articolo, tratto da "Workbook Insegnanti efficaci" si riferisce al rapporto insegnanti- studenti, ma, dopo un'attenta analisi, ho voluto inserirlo poiché in molti punti trova applicazione anche all'interno di un rapporto trainers-partecipanti.

Quando gli studenti hanno un problema, di frequente gli insegnanti si intromettono cercando di aiutarli con dei "buoni consigli", con dei "suggerimenti" tratti dalla loro stessa esperienza o invitandoli a riconoscere la realtà dei fatti e ad attenersi ad essa. Nonostante le buone intenzioni, spesso questi tentativi creano più problemi di quanti ne risolvano e finiscono per bloccare la voglia di comunicare nello studente. Qui di seguito vengono riportate dodici categorie di risposte usate molto spesso dagli insegnanti quando trattano con uno studente che cerca di condividere con loro un suo problema.

Spesso questi dodici "tentativi di essere di aiuto" raggiungono paradossalmente l'effetto opposto a quello desiderato e finiscono per diventare essi stessi l'"ostacolo" alla soluzione del problema.

Le dodici barriere: riflessioni su ognuna di esse.

1. Dare ordini, comandare, dirigere.

Possono produrre nello studente timore o resistenza attiva. Invitano gli alunni a "verificare" l'autorità dell'insegnante. Sollecitano in loro comportamenti ribelli, ritorsione, rappresaglia.

2. Minacciare, ammonire, mettere in guardia.

Possono produrre paura e sottomissione. Invitano gli alunni a "verificare" le conseguenze della minaccia. Suscitano nell'alunno risentimento, rabbia, ribellione.

3. Moralizzare, far prediche.

Creano negli studenti un obbligo imposto o dei sensi di colpa. Possono portare lo studente a "radicarsi" sulle sue posizioni e a difenderle sempre di più. Comunicano agli studenti una mancanza di fiducia nel loro senso di responsabilità.

4. Offrire soluzioni, consigli, avvertimenti.

Possono implicare che uno studente non sia in grado di risolvere i suoi problemi. Impediscono allo studente di riflettere lui stesso sul suo problema, di considerare soluzioni alternative e di sperimentarle realmente. Possono provocare dipendenza, o al contrario resistenza.

5. Argomentare, persuadere con la logica.

Sollecitano posizioni difensive e contro-argomentazioni. Spesso portano lo studente a tirarsi indietro e a smettere di ascoltare l'insegnante. Possono far sì che lo studente si senta inferiore o inadeguato.

6. Giudicare, criticare, biasimare.

Insinuano una valutazione di incompetenza, stupidità, povertà di giudizio. Interrompono la comunicazione dello studente che teme un giudizio negativo o un rimprovero. Gli studenti spesso accettano il giudizio come veritiero; oppure reagiscono.

7. Fare apprezzamenti, manifestare compiacimento

Indicano che l'insegnante ha una alta aspettativa sullo studente e che nello stesso tempo controlla che egli sia sempre "in tiro". Possono apparire come atteggiamenti paternalistici manipolatori orientati a incoraggiare i comportamenti desiderati.

Possono causare ansietà quando la percezione che lo studente ha di se stesso coincide con gli apprezzamenti dell'insegnante.

8. Ridicolizzare, etichettare, usare frasi fatte.

Possono fare sentire uno studente svalutato, non amato. Possono avere effetti devastanti sulla immagine di sé dello studente. Provocano spesso rappresaglie verbali.

9. Interpretare, analizzare, diagnosticare.

Possono essere percepiti come minacciosi e frustranti. Lo studente può sentirsi contemporaneamente intrappolato, scoperto o non compreso. Bloccano la comunicazione dello studente che ha paura di essere travisato o smascherato.

10. Rassicurare, consolare.

Portano lo studente a sentirsi incompreso. Suscitano forti sentimenti di ostilità. Spesso lo studente coglie il messaggio dell'insegnante come "Non mi piace che tu stia male".

11. Indagare, investigare.

Lo studente si sente impegnato a rispondere alle domande indagative dell'insegnante e questo finisce spesso per renderlo ansioso e fargli perdere di vista il suo problema. L'insegnante, più che focalizzarsi sul problema dello studente, si concentra sulle proprie ansie e bisogni indagativi.

12. Cambiare argomento, minimizzare, ironizzare.

L'insegnante suggerisce che conviene evitare le difficoltà della via piuttosto che affrontarle. Ne può conseguire che i problemi degli studenti siano considerati di scarsa importanza o addirittura privi di valore. Minimizzando il problema l'insegnante scoraggia lo studente ad aprirsi quando si trova in difficoltà.

Pratica scheda di riepilogo

Le 12 barriere

1. Dare ordini, comandare, dirigere
2. Minacciare, ammonire, mettere in guardia.
3. Moralizzare, far prediche.
4. Offrire soluzioni, consigli, avvertimenti.
5. Argomentare, persuadere con la logica.
6. Giudicare, criticare, biasimare.
7. Fare apprezzamenti, manifestare compiacimento
8. Ridicolizzare, etichettare, usare frasi fatte.
9. Interpretare, analizzare, diagnosticare.
10. Rassicurare, consolare.
11. Indagare, investigare.
12. Cambiare argomento, minimizzare, ironizzare.

Di seguito illustro alcune attività che potete utilizzare per introdurre una conversazione sulla tematica della comunicazione.

Attività – **Mattone dopo mattone**

La scelta di una comunicazione efficace è necessaria per il rapido sviluppo di un progetto.

Svolgimento - Si forma al centro della stanza un cerchio (con una corda) al centro del quale si dispone una forma fatta con le costruzioni. Si dà al gruppo un limite di tempo entro il quale si dovrà decidere una strategia per superare la seguente prova: metà del gruppo verrà bendato e dovrà andare all'interno del cerchio, l'altra metà fuori dal cerchio non potrà parlare, ma potrà sentire e vedere. Al termine del periodo a disposizione la forma verrà smontata; il gruppo all'interno del cerchio dovrà ricomporre la forma aiutandosi formulando domande al gruppo fuori del cerchio il quale potrà rispondere con un sì/no, ma non potendo parlare dovrà stabilire una via diversa di comunicazione. Per ricomporre la forma si avrà a disposizione un periodo limitato finito il quale il gruppo avrà fallito la prova.

Adesso segue una lista di possibili attività e rompicapriccio per affrontare il problema della comunicazione.

Attività - **Il messaggio**

Come nasce il leader impostata la comunicazione, a volte necessaria per la fruizione di un'attività.

Svolgimento - Tutti in cerchio ad ognuno viene dato una parte di un messaggio, la composizione di tutti i bigliettini è la soluzione del messaggio dopodiché ognuno può parlare solo con il vicino e senza parlare ma solo scrivendo qualcosa su un bigliettino, così che si dovrà ricomporre il messaggio in un determinato periodo di tempo. Per giusto dovrebbero dare tutto ad uno così che lui solo possa ricomporre il messaggio.

Riflessione – come nasce il leader impostata la comunicazione, a volte necessaria per la fruizione di un'attività.

Attività – **Journalist**

Svolgimento - Questa attività dura per tutto l'incontro. Ogni giorno a turno i rappresentanti dovranno fungere da giornalisti e dovranno seguire passo passo lo svolgimento di tutta la giornata. Potranno ovviamente intervenire durante qualsiasi attività con sondaggi, interviste, ...spazio libero alla fantasia. Alla fine della giornata prima o durante la cena potranno scegliere se la news sarà sotto forma cartacea (e consegneranno una copia a tutti i partecipanti) o sotto forma di telegiornale. Per quest'ultima fase dovranno curare intermente tutti i supporti necessari.

Attività – **il quadrato le figure e altro**

sull'importanza di selezionare l'informazione nei tempi ristretti

Svolgimento - ad esempio abbiamo un cerchio un rettangolo e un triangolo ed infine una stella. Ad un solo giocatore viene dato un foglietto con una composizione di queste quattro figure. Tutti gli altri partecipanti avranno un numero limitato di

domande alle quali il giocatore con il foglietto potrà rispondere solo sì o no e conesse dovrà riuscire a ricostruire la forma . Una possibile varianza può essere quella di inserire pure un tempo massimo, così si può inserire un concetto di Internet e dei nuovi modi di dire cmq e qcs sth in inglese.

Attività - **White triangle**

Svolgimento - A tutti i partecipanti viene mostrata una corda e il posto dove si svolgerà il gioco, dopodiché verranno tutti bendati. In un tempo prestabilito i giocatori dovranno trovare la corda e formare con essa un triangolo. 15 minuti per stabilire la strategia da usare e il tipo di linguaggio da utilizzare poiché non potranno parlare. Ottima esperienza di gruppo.

Conclusioni e valutazioni

Questo è l'ultimo passo da compiere; concentrare tutto ciò che si è detto, tutto ciò che si è fatto in modo che sia più facile ricordare e conservare l'esperienza. Ottima idea sarebbe quella di realizzare una sorta di pubblicazione da rilasciare ai partecipanti, cosicché, il materiale prodotto in questi giorni, sia sempre reperibile, nonché un bellissimo ricordo. Ma alle conclusioni da parte dei trainer, si affiancano le valutazioni dei partecipanti; sapere come e cosa è stato per loro, come si sono sentiti durante questi giorni, è il perfetto riflesso dell'intera esperienza. Ecco alcune tecniche per rendere più divertente questo punto.

Attività - **La pizza**



Svolgimento - Si disegna un grafico a torta, dove ogni specchio riporta la dicitura di una caratteristica dell'incontro, ad esempio divertimento, qualità dei contenuti, escursioni...; ad ogni partecipante sarà dato un pennarello con il quale dovrà indicare il proprio indice di gradimento per quella caratteristica disegnando un pallino più vicino al centro del cerchio o verso il bordo rispettivamente se è alto o basso il proprio giudizio.

Attività - **Il grafico**



Svolgimento - Si riporta un grafico su un grande cartellone, con sul lato in colonna i nomi di tutti i partecipanti mentre su in alto le varie attività dei diversi giorni dell'esperienza. Ad ogni partecipante si darà un pennarello con il quale dovrà all'interno della riga che riporta il proprio nome, disegnare una linea che sia da grafico, che tenda verso l'alto se l'attività corrispondente è stata piaciuta mentre verso il basso per il contrario.

Attività - **Highlights e lowlights**

Svolgimento - Abbiamo già introdotti questi concetti precedentemente; adesso li utilizziamo in questa finale attività di valutazione di tutta l'esperienza. Si da 30 minuti di tempo affinché ogni partecipante possa preparare, su un cartellone, il proprio resoconto complessivo per tutti i giorni di attività, che poi esporrà davanti a tutto il gruppo.

Attività - **Completa il modulo**

Svolgimento - Si danno 20 minuti per svolgere questa attività individuale. Si distribuisce ad ognuno un foglio che riporta il seguente modulo da compilare.

- Now i feel ...
- My colour today is ...
- ... (altre a fantasia del trainer, poiché dipendono dall'attività ad esempio for me, cooking here was..)
- Now I need ...
- My simbolo for the course is ...
- Anything else ...

Riconsegnati i moduli si affiggono su un grande cartellone.

Dirsi addio

Che lo vogliate o no, contenti o scontenti, siete giunti al termine della vostra esperienza. E' il momento giusto per fermarsi e guardare dietro di voi, ciò che è stato in questi giorni e cominciare a trarne le prime conclusioni. Ricordate che qualunque siano i risultati, per voi e per gli altri del gruppo resterà sempre un'occasione irrecuperabile, per imparare dai propri errori se non tutto è andato come avevate previsto, e per migliorarsi sempre più altrimenti.

Il momento più difficile, nella maggior parte dei casi, è chiudere le attività; non si vuole essere troppo bruschi né si vuole essere prolissi. Vi propongo dunque, alcuni esercizi per dirsi addio, tutti insieme, e per fare le prime immediate riflessioni.

Attività - **Colora la tua pietra**

Svolgimento - Ogni partecipante riceverà una pietra ed avrà a disposizione dei pennarelli che potrà colorare a propria fantasia. Quando tutti avranno finito si poseranno tutte le pietre in cesto ed ognuno potrà sceglierne una che non sia la propria. Bisognerà conservare la pietra con la speranza che se mai si rincontrerà con chi avrà preso la propria pietra si ricambieranno.

Attività - **Confessioni...alle spalle**



Svolgimento - Riunito tutto il gruppo si attacca ad ogni partecipante un foglio di carta con del nastro adesivo. Tutti in piedi i partecipanti dovranno scrivere qualche cosa sulle spalle degli altri in maniera autonoma, potranno scrivere tutto quello che vogliono, che pensano di te. Sarà un foglio pieno di consigli che tutti alla fine potranno staccare e leggere.

Attività - **La ruota**

Svolgimento - Disporre i partecipanti in cerchio e farsi che ognuno afferri la mano del partecipante che gli sta accanto. Il coordinatore inizierà il gioco dicendo un verso e un modo con cui tutto il gruppo deve cominciare a ruotare, girando a cerchio. Il gruppo si fermerà solo quando uno dei partecipanti dirà **STOP**, poiché vuole esprimere delle proprie considerazioni su tutto l'incontro. Dopo di ciò sarà lui a decidere di nuovo il verso e il modo con cui girare, fino al prossimo stop.

Attività - **A wish for my self and the group**



Svolgimento - Si preparano un numero di ricordi per ogni partecipante e si pone al centro del cerchio che formano i partecipanti. Ogni partecipante quando si sentirà pronto prenderà un ricordo e darà un augurio ad un altro partecipante o a se stesso.

Rompighiaccio – **Big hub** (trad. Grande abbraccio)

Svolgimento - Disporre i partecipanti in cerchio e farsi che ognuno afferrì la mano del partecipante che gli sta accanto. IL coordinatore si libererà da uno dei due capi e sarà il perno su cui si arrotoleranno tutti i partecipanti per formare un mega abbraccio. Seguirà uno srotolamento e un ulteriore arrotolamento con perno l'ultimo partecipante del primo rotolo.

Attività - **Tanti regali**

Svolgimento - Questa è una attività che serve soprattutto ad incrementare l'interazione del gruppo. Dura tutto l'incontro e prevede che per il primo giorno delle attività il coordinatore prepari una ciotola con tutti i nomi dei partecipanti scritti su dei bigliettini, ogni partecipante prenderà un bigliettino (se per puro caso scegli il suo nome rimescolerà e sceglierà di nuovo) . Ora tutti i partecipanti dovranno per l'ultima serata preparare qualcosa da regalare al partecipante il cui nome è scritto sul bigliettino scelto. Al momento della consegna (in gruppo) dovrà motivare il regalo!

Attività – **Una pacca sulle spalle**

Svolgimento - Riuniti tutti i partecipanti si chiede ad ognuno di scegliere una persona del gruppo che più si addice a determinati criteri dettati in seguito, la scelta si effettua afferrando la spalla del selezionato con la mano destra. Ovviamente la seguente va modificata secondo eventi particolari significativi momenti dell'incontro. Ecco un esempio delle domande da porgere:

1) who has...

- been a good listener
- surprised you
- been very supportive to you
- spent a lot of time with you
- given you good advice

2) who was like an...

- apple tree
- vanilla ice cream
- espresso
- a sport car
- barbecue

3) who should like to...

- visit you when you're sick
- talk for hours with
- learn something from
- give a big hug
- be a teacher for your children
- go to the pub with
- stay in contact with

Dopo l'esperienza

Cosa accadrà dopo che tutto è finito? Cosa conserverà ciascun partecipante quando arrivato a casa disferà le valigie? Affinché non rimanga un ricordo vago (ed anche perché sarà per voi un utile feedback!) si chiede ai partecipanti, nei mesi che seguono l'esperienza, di inviarvi un bollettino informativo che descriva se e come sono state adottate le nozioni apprese durante l'esperienza. Questa, che potrebbe essere considerata come un'attività a lungo termine, risulta utile anche per mantenersi in contatto. Ecco un esempio del personal Journal che potreste inviare ai partecipanti:

<p>Personal Journal</p> <p>Name:</p> <p>Date:</p> <p>Is to be filled in at least every two months</p> <ol style="list-style-type: none">1) what did i do ?2) what went well ?3) Difficulties, doubts i have/had about my work.4) Inspiration and learning points.5) My action plan for the next two month.6) Something else important...7) When do I intend to write my journal again?8) What do you want to improve in you?
--

Siamo arrivati alla fine del nostro viaggio; spero che sia stato piacevole, se non istruttivo. Ma ora che finisce il nostro, comincia il vostro di viaggio con le vostre esperienze interculturali; se mai deciderete di applicare alcuna delle attività lette in questo documento, gradirei ricevere un resoconto su come il vostro gruppo ha risposto e reagito, i vostri pareri o quant'altro possa arricchire il documento stesso.

Buon viaggio.

Antonio Evoli