



LA CONDIVISIONE

attività formative – campo estivo "Valli del Pasubio 2004"

:: LA GRONDAIA ::

- Materiale
 - sei fogli di quotidiano per gruppo
 - una bacinella vuota
 - una bacinella piena d'acqua
 - una caraffa

- Dinamica
 - ci si divide in gruppi di sei persone
 - ogni gruppo deve costruire una grondaia lunga almeno 4 metri utilizzando solo sei fogli; è vietato l'uso di nastro adesivo o qualsiasi altra cosa.
 - quando un gruppo è pronto, si pone la bacinella vuota sotto l'estremità inferiore della grondaia, e un animatore versa delle caraffe d'acqua dall'estremità superiore della grondaia. Si continua a versare acqua fintanto che la grondaia non cede.
 - Alla fine si misura quanta acqua è arrivata alla bacinella.

- Scopo e Messaggio
 - per far funzionare la grondaia c'è bisogno di tutti i componenti del gruppo, sia in fase di progettazione che poi per sostenere la grondaia stessa. Collaborare non è sufficiente: bisogna condividere assieme il progetto, la realizzazione, la funzionalità.

:: CERCHI ::

- Materiale
 - un disco di cartone per gruppo, più uno. I dischi vanno tagliati in pezzi (circa 10) tutti allo stesso modo.
 - una busta per gruppo, contenente tutti i pezzi meno uno necessari per comporre un disco, più un pezzo a caso del disco in più.
Dentro ad ogni busta quindi saranno presenti due pezzi uguali tra di loro, e mancherà uno dei pezzi che compongono il disco.
 - un cartellone che riporta lo scopo e le regole del giochino:
 - scopo: ricomporre il disco, avanzando più pezzi possibili
 - regole:
 - nessuno ha finito finché non hanno finito tutti
 - il disco è formato da pezzi tutti diversi
 - è vietato parlare tra diversi gruppi
 - è vietato prendere pezzi da altri gruppi



- Dinamica
 - si consegna ad ogni gruppo una busta contenente i pezzi di disco.
 - si mostra il cartellone con lo scopo e le regole, e lo si appende poi in un punto visibile.
 - dopo i primi minuti, i gruppi cominceranno ad accorgersi che al disco manca un pezzo, e che inoltre hanno un pezzo doppio che quindi non serve.
 - se seguono bene le regole, non potendo prendersi pezzi dagli altri gruppi e non potendo parlare (quindi chiederli), i gruppi capiranno che l'unico modo di andare avanti con l'attività è quella di girare per i gruppi con il pezzo doppio in mano, e donarlo spontaneamente al gruppo nel quale manca.

- Scopo e Messaggio
 - La collaborazione tra membri del gruppetto è essenziale ma, dopo i primi pezzi, questa non bastava più. Rispettando le regole bisognava condividere alcuni pezzi e il modo di assemblarli assieme con gli altri gruppetti: dare per primi e automaticamente ricevere. Questo era l'unico modo per vincere: condividere sia i pezzi che la conoscenza. Chi non voleva condividere, non faceva concludere l'attività. La vittoria stava quindi nella "non vittoria", condividere la gioia di costruire tutti i cerchi e distribuire al gruppo giusto il proprio pezzo in più.

:: ASTA ::

- Materiale
 - un tot di punti per ogni gruppo, divisi in "banconote" da diversi tagli.
 - 10-12 oggetti da mettere all'asta, ciascuno con un proprio valore assegnato, proporzionale al valore reale; gli oggetti possono essere anche solo scritti su dei foglietti. In questo caso nel foglietto non deve essere visibile il valore assegnato fintanto che l'asta di quell'oggetto non si è conclusa.
 - un cartellone dove attaccare le vincite di ogni gruppo
 - una busta per gruppo

- Dinamica
 - per ogni gruppo si sceglie un referente d'asta, che sarà colui il quale avrà potere di chiamare le puntate per la squadra, dopo averla consultata.
 - si assegnano ad ogni gruppo le banconote-punti spendibili nelle proprie offerte.
 - ci saranno alcune aste aperte e alcune aste chiuse. Nell'asta aperta, ogni gruppo senza alcun ordine chiama la propria offerta rilanciando l'offerta precedente. Quando nessuno offre di più, l'oggetto viene assegnato alla squadra che ha chiamato l'ultima offerta. Nell'asta chiusa, dopo la presentazione dell'oggetto, ogni gruppo mette nella propria busta l'offerta che è disposto a fare, senza conoscere l'offerta degli altri, e l'oggetto è vinto da chi ha offerto di più.
 - naturalmente alla squadra che si è aggiudicata l'oggetto vengono tolti i punti-banconote corrispondenti all'offerta fatta e non il valore assegnato



- all'oggetto. Può succedere quindi che un oggetto di alto valore venga vinto spendendo pochi punti, e viceversa.
- il valore dell'oggetto all'asta viene rivelato solo dopo che è avvenuta la sua vincita; questo dà brio all'attività ma i valori devono essere ben ponderati tra diversi oggetti per dare un senso al tutto.
- alla fine, per ogni gruppo si conteggia il valore totale degli oggetti vinti.
- Scopo e Messaggio
 - Per riuscire ad attuare una buona strategia occorre collaborare e condividere assieme l'atteggiamento da assumere di fronte ai vari oggetti, e al comportamento degli altri gruppi.

:: CIRCOLO DEI CONSIGLIERI ::

- Materiale
 - carta e penna per tutti
- Dinamica – prima fase
 - si sceglie un interrogativo comune a tutti, che metta i partecipanti di fronte ad una decisione. Se è difficile sceglierlo tutti assieme, l'interrogativo può essere proposto direttamente dall'animatore.
 - ognuno disegna sul foglio un tavolo e al centro del tavolo si scrive l'argomento-interrogativo proposto.
 - si disegna tutt'attorno al tavolo i consiglieri interiori, e se stessi. I consiglieri possono essere genitori, amici, conoscenti; ma sono comunque persone specifiche (non "i miei amici")
 - ognuno scrive sul foglio ciò che ogni consigliere si pensa possa suggerire personalmente a riguardo della decisione da prendere.
 - si analizza la propria reazione al suggerimento di ciascun consigliere, e si analizza poi una propria possibile scelta.
- Dinamica – seconda fase
 - a livello personale, si compila il test "So Condividere?" riportato alla fine della scheda
- Dinamica – fase conclusiva
 - a coppie, si confrontano infine le varie esperienze.
- Scopo e Messaggio
 - A volte è difficile condividere le opinioni altrui o accettare consigli e critiche. Condividere decisioni che prendono la maggioranza e cercare di capire le motivazioni, ascoltando e analizzando le opinioni altrui. Tutto ciò è impegnativo, ma ci fa aprire la mente e il cuore verso gli altri.

→ SO CONDIVIDERE?

	SI	NO	MAH
1. Mi diverto a lavorare in gruppo con i miei compagni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Mi creano difficoltà coloro che mettono le cose in discussione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Penso di essere sempre disponibile quando c'è bisogno di lavorare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Quando so di fare la cosa giusta, trovo il mio compito più facile	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Lavorare insieme agli altri è più bello che fare la stessa cosa da soli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Mi è difficile ammettere di avere torto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Dico spesso di saper fare tutto meglio degli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Se una mia idea non viene presa in considerazione mi arrabbio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Sono sempre pronto a criticare ciò che fanno gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Sorrido quando penso alla differenza fra ciò che faccio e ciò che dico di fare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Sono contento quando faccio cose belle con il gruppo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Faccio finta di non sentire quando c'è qualcosa da fare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Nei gruppi dei turni ho lavorato solo io	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Sto zitto per non fare brutta figura quando si chiede un parere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Meglio soli che male accompagnati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Aiuto i miei compagni a realizzare un gioco anche se questo gioco non mi piace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Faccio fatica a farmi coinvolgere nelle varie attività e giochi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Preferisco guardare invece di andare a giocare con i miei compagni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Lavoro bene solo con alcune persone e le altre le evito	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Lavorando tutti assieme si costruiscono cose meravigliose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. Preferisco i giochi solitari	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Se un gioco non mi piace non lo faccio anche se è attività di gruppo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Accetto con entusiasmo tutte le proposte che mi vengono fatte dai miei amici ..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Conosco la differenza tra collaborare e condividere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. Faccio fatica a lavorare con gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. Anche se l'idea non è mia, aiuto i miei compagni a realizzarla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Mi piace che ciò che faccio riesca alla perfezione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Penso che gli altri siano contenti del mio entusiasmo per ciò che mi propongono	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Qualsiasi cosa giusta la faccio alla perfezione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. Adoro condividere questa esperienza di campo con i miei compagni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>