

## Giochi di interazione/4. Identità, pregi e capacità

*Schede per incontri di gruppo*

*Questa che pubblichiamo nel numero estivo di NPG è l'ultima puntata delle schede dei giochi di interazione per gruppi di ragazzi e giovani.*

*Come già detto più volte, sono un assaggio tratto dai quattro volumi di K.W. Vopel «Giochi di interazione per adolescenti e giovani» pubblicati dalla Elle Di Ci a cura del nostro Centro, e che compariranno nelle librerie subito dopo l'estate, con l'accompagnamento di un «manuale» che spiega la loro utilizzazione all'interno delle varie fasi della vita del gruppo stesso.*

*Questa volta le tematiche proposte sono quelle direttamente riferentisi al processo di identificazione e di costruzione dell'identità che avviene lungo il corso della socializzazione del ragazzo, sia all'interno del gruppo che nelle tipiche istituzioni sociali deputate al compito.*

*Il ragazzo prende coscienza di sé, attraverso il nome che porta, la storia della sua famiglia, la consapevolezza delle qualità di cui è dotato, i desideri e gli ideali che coltiva, la scoperta dell'interesse per il proprio corpo.*

*Con l'aiuto di un animatore preparato, del gruppo come soggetto attivo, delle modalità del gioco ed esperimento, si ha l'occasione di prendere coscienza delle cose nuove che «succedono» in sé e attorno a sé, di accoglierle con simpatia, di riconoscerle negli altri, di valutarle, di sperimentarle.*

*Sono «giochi» che abbiamo sperimentato con gruppi più volte.*

*L'esperienza insegna che il gioco, così come viene descritto nella scheda, non può che essere una traccia, un canovaccio che un intelligente animatore sa usare «cum grano salis», attento alle dinamiche che possono venire scatenate, prudente nella valutazione e nell'approfondimento.*



# IDENTITÀ

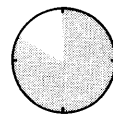
## AGENTE 006

da Maid/Wallace

### OBIETTIVI

Questo gioco molto piacevole è stato pensato per i preadolescenti. I partecipanti vengono invitati a descrivere i diversi aspetti della loro personalità e hanno l'occasione di discuterne tra coetanei.

DAI  
**12**  
ANNI



### ISTRUZIONI

Vi propongo un gioco che stimolerà il vostro spirito di avventura e vi darà la possibilità di descrivere voi stessi e manifestare le vostre preferenze. Lavorerete utilizzando un modulo che dovrete compilare in 30 minuti... Dividetevi in gruppi da quattro e a turno leggete le vostre risposte ai compagni. Avete 20 minuti a disposizione per commentare con gli altri componenti del gruppo le vostre risposte. Parlate di cosa vi è piaciuto, cosa vi ha sorpreso e su cosa avreste ancora domande da porre. Formate di nuovo un cerchio unico e analizziamo insieme questa esperienza...

### APPROFONDIMENTO

- Mi è piaciuto questo gioco?
- Quale domanda ho trovato particolarmente difficile?
- Ho scoperto qualcosa di nuovo di me stesso?
- Come mi sento dopo questo gioco?
- Ho qualcosa da aggiungere?

### OSSERVAZIONI

Il gioco può essere anche variato: invece di fare esaminare le risposte in piccoli gruppi di quattro partecipanti, raccogliere i moduli completati e leggerne qualcuno a voce alta. A questo punto i partecipanti devono indovinare chi ha dato quelle risposte e poi spiegare secondo quale ragionamento sono giunti a tale conclusione.

## MATERIALI

Modulo «Agente 006».

### AGENTE 006

Immagina di essere sulla lista dei dispersi da tre mesi: la polizia ti sta cercando. L'agente 006 ha ricevuto l'incarico di rintracciarti. Rispondendo alle seguenti domande sarai d'aiuto all'agente 006, che avrà una pista da seguire.

1. Perché sei scomparso?
2. Che aspetto hai? Descrivi il tuo aspetto dettagliatamente (altezza, peso, età colore e taglio di capelli, colore e forma degli occhi, stato dei denti, forma del viso, grandezza delle mani e dei piedi, vestiario, impressione generale, modo di camminare, di parlare, segni particolari).
3. Quali sono le tue abitudini che potrebbero aiutare l'agente ad identificarti? Descrivine tre o quattro nei minimi particolari.
4. Quali sono i luoghi più probabili dove ti nasconderesti? Descrivili.
5. Cosa faresti in tutto questo tempo? Raccontalo.
6. Con chi manterresti contatti durante la tua latitanza? Descrivili e spiega perché hai scelto proprio queste persone.
7. Dove andresti a mangiare e a dormire?
8. Sarà l'Agente 006 a scovarti o tornerai volontariamente a casa? Se dovessi tornare a casa di tua spontanea volontà, quali sono i motivi che ti hanno spinto a prendere questa decisione?

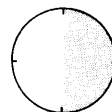
## MI CHIAMO...

da Timmins

### OBIETTIVI

Una delle principali espressioni dell'identità di ognuno è il nome. Esso rispecchia sempre in forma concreta l'atteggiamento dei genitori nei confronti del bambino e anche le speranze che i genitori ripongono in esso. La maggior parte dei genitori riflettono a lungo prima di decidere il nome da dare al figlio, e la scelta avviene in modo consapevole. I genitori hanno già un programma in mente per il loro bambino; anche quei genitori che scelgono un nome a caso esprimono così facendo il loro atteggiamento nei confronti del bambino, ossia: «Non ti amo in modo particolare». Molti hanno un atteggiamento ambiguo verso il proprio nome e non si preoccupano di chiarirlo. Per costoro ciò produrrà sempre dei disturbi del sentimento di sé.

Per questo motivo è molto importante riflettere sui diversi aspetti del proprio nome quando si è ancora adolescenti per «farlo proprio» in modo consapevole.



## ISTRUZIONI

Oggetto di studio di questo gioco è il vostro nome.

Anticamente e ancora oggi si pensa che il nome abbia una forza magica, che sia un simbolo per la persona che lo porta, il simbolo dell'io, dell'identità.

In alcuni paesi il nome della persona era un segreto e non poteva mai essere pronunciato in presenza di estranei affinché i nemici non potessero fare del male a quella persona. I cinesi davano ai figli nomi brutti affinché essi non suscitassero l'invidia degli dei. Gli europei cristiani davano ai propri figli i nomi dei santi per potersi assicurare un posto in cielo.

Cosa ne pensate del vostro nome? Qui avete un modulo da compilare in 30 minuti... Cercatevi un partner con il quale discutere sulle risposte che intendete dare... Avete 20 minuti per lo scambio di opinioni...

Formate un cerchio... Prima di cominciare a valutare il gioco, scrivete il vostro nome su questo grande foglio (sul pavimento al centro del cerchio). Ognuno dopo aver scritto il nome sul foglio dovrà anche dire brevemente come si sente attualmente nei confronti del suo nome e quale atteggiamento interiore ha scoperto nei confronti di esso.

## APPROFONDIMENTO

- Mi è piaciuto questo gioco?
- Ho imparato qualcosa di nuovo su di me stesso?
- Come commenterebbero i miei genitori ciò che ho scritto nel modulo?
- In passato mi ero mai occupato così a fondo del mio nome?
- Che nome vorrei dare ai miei bambini?
- Come mi sento ora?
- Ho qualcosa da aggiungere?

## MATERIALI

Modulo «Mi chiamo...», un rolo di carta da imballaggio, un grosso pennarello. Procurarsi, se è possibile, un dizionario dei nomi (ce ne sono diversi tipi in edizioni tascabili).

### MI CHIAMO...

Lavora qui di seguito sulla base delle domande e dei compiti indicati. Alla fine capirai meglio il tuo nome.

Scrivi per tre volte di seguito il tuo nome: .....

.....

.....

Sei a conoscenza del motivo per cui i tuoi genitori ti hanno dato questo nome? .....

Chi è stato a proporre questo nome? .....  
 Perché questa persona ti ha dato questo nome? .....  
 Qual è il tuo secondo e terzo nome? .....  
 Perché li hai avuti? .....  
 Cosa significa il tuo nome? Lo puoi spiegare a parole? .....  
 Da quando conosci il significato del tuo nome e come l'hai saputo? .....  
 (Se non conosci il significato puoi controllarlo nel dizionario dei nomi che  
 hai a disposizione).  
 Hai realizzato le speranze che i tuoi genitori consciamente o inconsciamente  
 avevano riposto in te dandoti questo nome? .....  
 Che atteggiamento hai assunto nei confronti del tuo nome? Che sensazio-  
 ni suscita in te? .....  
 Il tuo nome è tipicamente maschile, è una versione al femminile o  
 richiama concetti/cose neutre? .....  
 Se potessi darti un altro nome, quale ti piacerebbe? .....  
 Hai un soprannome? .....  
 Ti piace il tuo soprannome? .....  
 Vieni chiamato spesso con il tuo soprannome? Chi ti chiama così? .....  
 Perché ti è stato dato questo soprannome? .....  
 Cosa provi quando ti chiamano con il soprannome? .....  
 Hai un vezzeggiativo (o un'abbreviazione del tuo nome o un nome di  
 animale)? .....  
 Ti piace il tuo vezzeggiativo? .....  
 Chi ti chiama con il vezzeggiativo? .....  
 Cosa provi quando ti chiamano con il vezzeggiativo? .....  
 Il tuo nome è facile da ricordare? .....  
 Come reagisci quando qualcuno dimentica il tuo nome? .....  
 Sei orgoglioso del tuo nome? .....  
 In quali circostanze ti piace rimanere nell'anonimato? .....  
 COSA tenti di nascondere quando non vuoi dire il tuo nome? .....  
 Elenca le caratteristiche, per così dire negative, del tuo nome (troppo  
 lungo, troppo strano, ecc.) .....  
 Cosa hai imparato fino a questo momento in relazione al tuo nome? .....  
 Scrivi tre volte il tuo cognome: .....  
 Sai cosa significa il tuo cognome? .....  
 .....  
 .....  
 Che atteggiamento hai assunto nei confronti del tuo cognome? .....  
 Sei fiero della famiglia che ti ha tramandato questo cognome? .....  
 Rinuncerai al tuo cognome quando ti sposerai? .....  
 Hai qualcosa contro il tuo cognome? .....  
 Scrivi ora nome e cognome: .....  
 Se potessi realizzare un desiderio, dove vorresti incidere il tuo nome? .....  
 Cosa potresti fare per sentire veramente tuo il tuo nome? .....  
 Cosa potresti fare per rendere il tuo nome più prestigioso? .....  
 Come dovrà essere scritto il nome sulla lapide? .....  
 Quali ulteriori osservazioni speri che vengano aggiunte sulla lapide insie-  
 me al tuo nome? .....

# LE MOLTEPLICI VOCI INTERIORI

da Rainwater

## OBIETTIVI

Con l'aiuto di questo gioco i ragazzi più grandi potranno venire a conoscenza di una «teoria» abbastanza differenziata che descrive il modello di funzionamento del nostro io.

Secondo questa teoria dentro di noi ci sono diverse voci che esprimono rispettivamente determinati desideri o necessità (ad esempio un avventuriero, un buon padre, un cuoco, ecc.), così come c'è anche un io centrale che coordina le varie voci e controlla che ognuna svolga il proprio ruolo senza soffocare le altre.

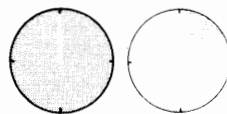
L'io centrale svolge la funzione di arbitro che deve sempre tenere presenti gli interessi globali della persona. Le voci interiori possono essere molto numerose, ed è molto importante per la conoscenza di se stessi riuscire a individuare le proprie voci e dare loro un nome. Ad ogni ruolo che svolgiamo corrisponde una voce interiore: ad esempio come genitore, figlio, maestro, superiore, impiegato, animatore di gruppo, consumatore, ecc.

Questa teoria, formulata dall'italiano R. Assagioli, dà la possibilità di lavorare in maniera più flessibile e operativa rispetto ai modelli di personalità offerti dall'analisi transazionale, dalla terapia gestaltica e dalla psicoanalisi.

DAI

**18**

ANNI



## ISTRUZIONI

Vi propongo un gioco che vi può aiutare a conoscere meglio voi stessi. Ci sono molte situazioni in cui è difficile prendere delle decisioni e si è combattuti tra desideri e necessità contrastanti. Questo dimostra che il nostro io non è semplicemente un'unità omogenea e compatta, ma una mescolanza di diverse voci interiori spesso tra loro contrastanti. Questo gioco vi dovrebbe aiutare a identificare meglio le vostre voci interiori più importanti, così da poter riconoscere più in fretta, nei molteplici casi di conflitto che si presenteranno, il ruolo che ogni voce assume in queste situazioni di conflitto interiore.

Prendete un foglio di carta e scrivete venti desideri e necessità che vi vengono in mente. Questi desideri possono comprendere sia cose materiali che non materiali, e anche tutto ciò che attualmente è di particolare importanza per voi. Ad esempio potreste desiderare di essere sani, di avere buoni amici, di guadagnare dei soldi, di essere intelligenti, ecc. Avete 5 minuti a disposizione... Rileggete i vostri desideri e soppesateli: pensate quanto essi sono importanti per voi e quanto siete determinati a volerli realizzare. Ora date al desiderio più importante il numero 1... (5 minuti).

Passiamo adesso alla seconda parte del gioco. Immaginate che ogni desiderio e bisogno appartenga ad una voce interiore che esprime una propria visione del mondo. Qui ci sono dei fogli che contengono un ampio spettro di voci interiori, quelle che più spesso si fanno sentire. Leggetele e fate attenzione a quali voci interiori riconoscete. Avete 10 minuti a disposizione...

Ora tornate alla vostra lista di desideri. Concentratevi sui cinque desideri più importanti e provate a dare un nome alle cinque voci interiori ad essi corrispondenti. Eventualmente potete attenervi all'elenco delle voci interiori, ma sarebbe meglio se voi poteste scegliere i nomi adatti alle vostre voci interiori... Per esempio, se vi piace essere soli quando ascoltate la musica, la voce corrispondente a questo desiderio potrebbe schiamarsi «il nostalgico» oppure «il capobanda mancato». Scrivete i vostri cinque desideri più importanti e i nomi da voi scelti per le cinque voci corrispondenti. Avete 15 minuti a disposizione...

Disegnate un cerchio con un diametro di circa 10 centimetri e all'interno un cerchio più piccolo con un diametro di circa 2 centimetri. Il cerchio piccolo rappresenta il vostro io centrale che ha il compito di coordinare le voci che si trovano dentro di voi... Ora suddividete il cerchio grande che racchiude il vostro io in cinque segmenti, calcolando che la grandezza dei segmenti risultanti rispetti l'importanza delle cinque voci interiori da voi prescelte. Scrivete il nome delle voci su ogni segmento corrispondente... (5 minuti).

Affinché vi rendiate conto di come poter instaurare un'intesa migliore tra i vari elementi della vostra personalità, seguite attentamente le mie istruzioni: scrivete un breve dialogo tra due voci interiori che a volte sono in lite, come ad esempio può accadere tra lo scolaro ambizioso che vuole ottenere il massimo dei voti a scuola e quindi studia tutto il giorno, e l'innamorato che vuole trascorrere ogni minuto della giornata con la sua amata e che quindi non vuole sentir parlare di libri. Lasciate che l'io centrale parli alle due voci cercando di trovare un compromesso nel caso in cui le voci non riuscissero ad accordarsi.

Avete 15 minuti a disposizione...

Formate dei piccoli gruppi e discutete sulle cinque voci interiori che avete identificato e sul vostro tentativo di mettere d'accordo le due voci contrastanti. Avete 20 minuti a disposizione...

Formate un cerchio unico...

## APPROFONDIMENTO

- Mi è piaciuto questo gioco?
- In quale occasione questa tecnica psicologica potrebbe essermi di aiuto?
- Come deve comportarsi l'io centrale con le diverse voci?
- Ho qualcosa da aggiungere?

## OSSERVAZIONI

Si può utilmente ricorrere a questo gioco quando si devono prendere importanti decisioni o se gli adolescenti attraversano un periodo di crisi. Lasciare che i partecipanti individuino le loro voci interiori contrastanti e

una volta identificate, grazie alla tecnica del dialogo, avrà luogo uno scambio di opinioni tra le voci che saranno coordinate dall'io. Variazione del gioco: è possibile usare la tecnica Shapiro delle «sedie vuote» al posto del dialogo scritto tra le voci. Questa tecnica prevede che venga messa una sedia vuota al centro, che rappresenta l'io centrale, e intorno altre sedie che sono le voci interiori. Colui il quale vuole porre fine ad un conflitto decide quali voci le sedie stanno a rappresentare. A questo punto il partecipante si siede su una delle sedie e dà inizio al confronto esprimendo le richieste e la volontà della voce in questione.

## MATERIALI

Modulo «Le molteplici voci interiori».

### LE MOLTEPLICI VOCI INTERIORI

(da Bagnall/Koberg)

Molti dei nostri desideri possono essere collegati a voci interiori caratterizzate da comportamenti tipici. Anche se molte voci interiori sembrano a prima vista esclusivamente maschili o femminili, possiamo dire che elementi di entrambi i sessi sono rintracciabili in tutte le voci.

*La donna modesta:* «Vorrei prendermi cura di un uomo. Laverei i suoi calzini, partorirei i suoi figli e terrei la casa in ordine».

*L'uomo tutto lavoro e famiglia:* «Lavorerò giorno e notte per la mia famiglia. Comprerò una casa bellissima e non farò loro mancare niente, solo in cambio di un po' di amore».

*Il solitario:* «Ottengo ciò di cui ho bisogno senza chiedere aiuto e appoggio a nessuno che poi vorrebbe sicuramente essere ricompensato».

*Il Don Giovanni:* «Amo l'altro sesso. Io vivo qui: la camera da letto è il mio mondo».

*Il narcisista:* «Sono il centro dell'universo».

*Il violento:* «Posso ottenere ciò che voglio solo con l'uso della violenza».

*Il ladro:* «Ottengo ciò che voglio solo se rubo».

*La vittima:* «Non esercito alcuna influenza su ciò che mi circonda. Sono vittima della situazione».

*Il non-uomo:* «L'individuo come singolo non è importante come il gruppo. Le esigenze della società sono più importanti della mia felicità personale».

*Il filosofo:* «In tutte le cose c'è il bene e il male. Il mio compito è rafforzare il bene e sconfiggere il male per migliorare le mie condizioni e quelle della società affinché si possa insieme sopravvivere».

*Il pensatore:* «Solo attraverso la riflessione e la soluzione sistematica dei miei problemi posso trovare un equilibrio interiore».

*Il colpevolizzato:* «Mi ispiro a modelli così elevati che in tutto ciò che faccio o che dico mi sento imperfetto. Per questo mi sento sempre umiliato e mi scuso per il mio comportamento».

*L'innocente:* «Non mi sento assolutamente responsabile per gli altri e solo in scarsa misura del mio destino. Cerco di fare ciò che posso».

*Il padre tradizionale:* «Sono duro, deciso, ho sempre ragione e inoltre sono un convinto fautore di regole e disposizioni».



*La madre tradizionale:* «Sono una persona dolce, premurosa, protettiva, tollerante, forte e paziente».

*Il giovane atleta:* «Mens sana in corpore sano. Lo sport combatte il degrado dell'ambiente, insegna ad essere forti e sicuri di sé».

*La voce del popolo:* «Se vogliamo fare qualcosa di preciso è giusto che lo facciamo. Le regole esterne non contano niente quando si è raggiunto un accordo di gruppo».

*Il figlio di Dio:* «La forza superiore che mi dà la vita è inspiegabile. Vivo sulla terra per aprirmi all'amore e all'elemento cosmico».

*Il giovane ribelle:* «Non voglio che niente a questo mondo limiti la mia libertà. Odio essere manipolato con paroline dolci. L'amore è come un'esca e quando sei preso all'amo è inutile dibattersi».

*Il buddista:* «Credo nella necessità dell'uomo di instaurare un saldo rapporto con la natura; cerco l'armonia, l'equilibrio e l'ordine in tutte le cose».

*Il rivoluzionario:* «Cambiamento è la legge fondamentale della vita. Mi impegno nella realizzazione di questi cambiamenti e non posso accontentarmi dello status quo».

*Il controattivista:* «Devo continuamente richiamare l'attenzione su tutte le conseguenze che vengono prodotte da decisioni prese da altri. Posso mantenere l'ordine nel mondo se mi oppongo a tutti i cambiamenti affrettati e improvvisi, e se mi adopero per la trasformazione che comunque avrebbe luogo».

*L'istituzionalista:* «Non si può sempre trovare una ragione che spieghi l'utilità di certe tradizioni, ma sicuramente hanno un significato ben preciso altrimenti non esisterebbero. Per questo mi attengo ad esse in modo assoluto».

*L'insegnante umanista:* «Il mio compito è aiutare gli altri a sviluppare il proprio potenziale. Facendo ciò imparo molto anch'io».

*Lo scienziato:* «Il mio compito è illuminare gli angoli bui del mondo».

*Il lavoratore infaticabile:* «Mi piace solo quello che posso tenere sotto controllo. Se mi stanco raggiungo buoni risultati. Nei rapporti personali è impossibile evitare grandi delusioni».

*Il gaudente:* «La vita è breve e bisogna godersela al massimo. Cerco di soddisfare i miei sensi ogni volta che si presenta l'occasione».

*L'adoratore degli eroi:* «Condivido le idee di X e cerco di copiare il suo stile di vita. Facendo così divento come lui».

*Il perdente:* «In ogni situazione insorgono degli imprevisti che possono essere molto pericolosi. So di non poter vincere, ma forse per un certo periodo posso arrestare la sfortuna».

*Il vincente:* «Sono sicuro che raggiungerò i miei obiettivi adoperandomi con tutte le mie forze per ottenere ciò che voglio».

*Il coniglio:* «Tutti criticano quello che faccio; quindi rimango in silenzio e faccio tutto di nascosto senza farlo vedere agli altri».

*Il drammaturgo:* «Non esiste niente di insignificante nella vita. Tutto è importante e deve essere apprezzato nel suo significato epico».

*Il figlio della natura:* «La cosa più terribile è lo sfruttamento della natura. Si vive molto meglio stando accanto alla natura e adorandola».

*Il moralista:* «Intelligenza, giustizia, castità, coraggio, fede, speranza e amore sono le leggi fondamentali alle quali io mi attengo».

*Il superman:* «Il mondo è una continua sfida per me. Il mio obiettivo è sconfiggere le forze del mondo. L'uomo è stato creato per governare il mondo ed io vivo per questo».

*L'intellettuale:* «Ingegno e intelletto sono più importanti del sentimento e della percezione. Voglio sviluppare al massimo la mia autocoscienza e diventare maturo; quando avrò ottenuto ciò, sarò pronto anche alla morte».

*Il sentimentale:* «I sentimenti spontanei sono più importanti dei fatti e della logica. Sono molto sensibile alla poesia, al romanticismo e al gioco della vita».

*Il manipolatore:* «È così facile sedurre la gente. Certi si lasciano sedurre per divertimento, altri per aiutare, ma la maggior parte perché è troppo debole per dire di no. Mi piace manipolare i deboli e lo faccio per raggiungere i miei scopi».

*Il risoluto:* «So cosa voglio e lavoro fino in fondo per ottenerlo».

*L'amante della vita:* «Vivo giorno per giorno godendomi la vita come se ogni giorno fosse l'ultimo. Prendo tutto ciò che la vita mi offre e considero ogni piccola esperienza parte integrante della mia esistenza».

*Il critico:* «Voglio solo far notare che quasi tutto deve essere migliorato».

*L'inventore:* «Voglio sapere cosa succede se lavoro la materia secondo diversi procedimenti. Sono curioso di vedere cosa succede se mescolo due elementi diversi».



## PREGI E CAPACITÀ

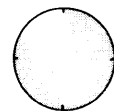
### QUALITÀ DEL CARATTERE

Vopel

#### OBIETTIVI

I ragazzi in questo gioco diventano consapevoli delle qualità di carattere che essi mettono in evidenza nella vita quotidiana. Inoltre scoprono quali qualità gli altri partecipanti reputano importanti, e riflettono sui vantaggi e sugli svantaggi derivanti dall'insieme delle proprie qualità di carattere.

DAI  
**14**  
ANNI



## ISTRUZIONI

Oggi ci occupiamo delle vostre qualità di carattere che vi aiutano ad affrontare i compiti della vita di tutti i giorni. Qui c'è un modulo che dovrete compilare in 20 minuti...

Formate dei gruppi di quattro...

Leggete a voce alta i vostri appunti e la classifica da voi elaborata facendo gli esempi che vi sembrano più appropriati. Infine discutete su come un pregio caratteriale in alcune circostanze possa trasformarsi in un difetto. Avete 30 minuti a disposizione per la discussione...

Formate un cerchio unico...

*(Chiedere ai partecipanti di dire le loro tre più importanti qualità caratteriali.)*

## APPROFONDIMENTO

- Mi è piaciuto questo gioco?
- Che relazione intercorrono tra le mie tre qualità più importanti del carattere? Si completano tra loro? Perseguono tutte e tre lo stesso scopo?
- Come si manifestano le mie tre qualità nella vita quotidiana? Quali vantaggi e svantaggi traggo da esse?
- Perché una qualità del carattere si può trasformare in un difetto?
- Quali tre qualità accentua maggiormente il genitore del mio stesso sesso?
- Ho qualcosa da aggiungere?

## OSSERVAZIONI

Per rendere chiara la dinamica e la correlazione tra le singole qualità del carattere, chiedere a dodici volontari di identificarsi uno alla volta con una caratteristica della personalità e di rappresentarla.

Le dodici qualità si incontrano come ad una conferenza interiore: ognuna di esse si presenta ed esalta le proprie caratteristiche. In una seconda fase le qualità discutono su cosa potrebbero fare per andare d'accordo tra loro e per completarsi a vicenda senza reprimersi od opprimersi reciprocamente. Nel caso di ragazzi più grandi, questa seconda fase è molto significativa e si riallaccia alla tematica già ampiamente sviluppata nel gioco «Le molteplici voci interiori».

## MATERIALI

Modulo «Qualità del carattere».

### QUALITÀ DEL CARATTERE

Fai una classifica delle qualità caratteriali sottoindicate che renda evidenti su quali tratti di carattere si basano principalmente i tuoi comportamenti quotidiani. Aggiungi eventualmente altre capacità qualora fossero necessarie per una descrizione più veritiera della tua personalità. Assegne-

rai il numero 1 all'elemento che maggiormente influisce sul tuo comportamento, ecc.

- ( ) curiosità
- ( ) ambizione
- ( ) rispetto
- ( ) coraggio
- ( ) disponibilità verso il prossimo
- ( ) indipendenza
- ( ) tenacia
- ( ) vivacità
- ( ) responsabilità
- ( ) autocontrollo
- ( ) volontà di imporsi
- ( ) sincerità
- ( ) .....
- ( ) .....

Fai un esempio relativo alle prime tre qualità del carattere che mostri come queste si riflettono sul tuo comportamento.

Prima qualità caratteriale: .....

Esempio: .....

Seconda qualità caratteriale: .....

Esempio: .....

Terza qualità caratteriale: .....

Esempio: .....

Per ognuna delle tre caratteristiche, fai un esempio che dimostri come in alcune circostanze tali qualità si possono trasformare in difetti, oppure quando è stato uno svantaggio possedere queste caratteristiche:

1. ....
2. ....
3. ....

## VENTI QUALITÀ

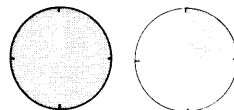
da Hawley/Simon/Britton

### OBIETTIVI

Con l'aiuto di questo gioco gli adolescenti possono verificare quali tratti specifici possiede al momento il loro comportamento sociale.

Il modulo delle venti qualità contiene una miscela delle più importanti caratteristiche interiori, sociali, intellettuali e fisiche che già adesso giocano un ruolo molto significativo nella vita degli adolescenti.

Il compito di ogni partecipante è riuscire a capire quali tra queste qualità sono per lui fondamentali, ossia grazie alle quali può divertirsi ed avere successo. Una volta individuate tali qualità, il ragazzo capisce che possono essere sviluppate e che è necessario prenderle in considerazione nel momento in cui penserà al proprio avvenire personale e professionale.



## ISTRUZIONI

In questo gioco faremo un'analisi delle vostre capacità e qualità in modo che vi rendiate maggiormente conto delle vostre capacità specifiche che avete sviluppato nel corso della vita.

Quando si conoscono le proprie qualità è più facile fare programmi sensati per il futuro e soprattutto fare delle scelte professionali che permettano di sfruttare tali capacità.

Come si fa a scoprire le proprie doti? Penso che a questo scopo debbano sussistere due presupposti fondamentali. Prima di tutto, esercitare una certa qualità o capacità deve essere fonte di divertimento e deve contribuire al conseguimento di risultati positivi. Molti non considerano che, oltre al successo, proprio il piacere e il divertimento sono due importantissimi presupposti per una dote specifica. Se obbligo me stesso ad ottenere a tutti i costi un certo rendimento in una data attività, non sarà certo su quella capacità che potrò impostare la mia vita futura.

Voglio aggiungere ancora qualcosa: penso che possiamo raggiungere i risultati migliori in quelle attività che svolgiamo con piacere e padronanza. In questo caso con il tempo, e per così dire quasi spontaneamente, saremo in grado di diventare sempre più bravi in quella attività.

Ecco un modulo da compilare. Avete 45 minuti a disposizione...

Formate dei gruppi di quattro e discutetene.

Dite ai compagni quali sono le vostre sei qualità più importanti e come esse vi danno indicazioni utili. Informate i compagni se le qualità principali indicate dagli altri partecipanti vi sembrano plausibili e se voi avevate già individuato in loro le suddette qualità. Avete 30 minuti a disposizione per la discussione... Formate un cerchio unico.

## APPROFONDIMENTO

- Mi è piaciuto questo gioco?
- Qual è stata la cosa più importante della quale mi sono reso conto?
- Che conclusioni traggio da ciò?
- In che misura finora mi sono impegnato nell'analisi delle mie capacità?
- Cosa si può fare per conoscere meglio le proprie capacità?
- Qual è il partner ideale con il quale affronterei questo tema?
- Ho qualcosa da aggiungere?

## OSSERVAZIONI

Qualora si avesse tempo a disposizione e i partecipanti fossero abituati a lavorare insieme, sarebbe molto utile che l'animatore desse ai partecipanti l'opportunità di presentarsi nel gruppo elencando le proprie qualità più importanti. Sarebbe poi compito dei partecipanti riferire all'interessato se essi avevano già individuato in lui quelle qualità. I partecipanti vengono aiutati con questo procedimento ad avere una realistica valutazione di se stessi.

# MATERIALI

Modulo «Venti qualità», carta e penna.

## VENTI QUALITÀ

Leggi attentamente la lista delle qualità personali e mettile nell'ordine che descriva realisticamente la tua personalità.

La qualità alla quale darai il numero 1 sarà quella di cui sei maggiormente fiero, che ti rende felice e grazie alla quale hai successo nella vita. Scrivi il numero corrispondente ad ogni qualità nella casella «G» (grado di importanza).

Una volta fatto questo, prendi un foglio e descrivi sei esperienze positive fatte negli ultimi due anni. Spiega in breve i fatti e come queste esperienze abbiano influito sulla tua persona. Numerale da 1 a 6...

Fai una croce sulle caselle corrispondenti alle qualità che hai messo in pratica nelle sei esperienze sopra menzionate. Infine scrivi nella casella «T» (totale) quante volte ti è capitato di fare uso di ognuna delle qualità durante le sei esperienze...

Controlla bene il modulo e in poche frasi tira le conclusioni, e scrivi in che misura l'ordine in cui hai sistemato le venti qualità si rispecchia nel risultato della casella del «totale».

A questo punto descrivi in poche frasi l'essenza della tua personalità, le principali qualità, ossia in cosa consistono le tue qualità più importanti, come esse si completano tra loro e cosa ti rendono capace di fare .....

.....

Rifletti sulle valide indicazioni che questa piccola analisi ti dà riguardo il tuo avvenire professionale. Prendi qualche appunto a questo proposito ...

.....

### Lista delle venti qualità

	G	1	2	3	4	5	6	T
Ragionamento logico-analitico								
Spirito di osservazione								
Ambizione								
Allegria								
Assumere incarichi di responsabilità								
Precisione								
Disponibilità verso il prossimo								
Forza fisica								
Disponibilità a collaborare								
Creatività								
Abilità manuali								



stabilita serie di procedimenti mi dia soddisfazione interiore. In questo modo mi rendo conto che in determinate attività posso contare su certe ricompense, ammesso che queste attività vengano svolte in modo adeguato. È tuttavia negativo che io miri principalmente a determinate ricompense e che quindi mi obblighi a mobilitare pregi e capacità che non mi interessano particolarmente, solo per ottenere quelle ricompense. La mia attività diventerà allora un peso e probabilmente sarò in grado di raggiungere solo risultati mediocri. Conoscerete senz'altro persone la cui professione comporta attività poco piacevoli e che quindi lavorano soprattutto per guadagnare.

Cominciate ora ad analizzare i successi ottenuti fino a questo momento. Suddividete la vostra esistenza in tre fasi cronologiche. Scegliete per la prima fase due, per la seconda tre e per la terza quattro successi di cui ancora oggi siete orgogliosi, che sono importanti e vi rendono particolarmente felici.

*(Far presente ai partecipanti che non deve trattarsi di successi del tipo «imparare a suonare il violino», ma di avvenimenti specifici e limitati nel tempo, ad esempio «quando quella volta a quel concerto specifico ho suonato il violino».)*

Prendete un foglio e descrivete uno dopo l'altro i nove successi numerandoli da 1 a 9. Indicate ogni volta cosa avete fatto, cosa vi ha divertito, cosa avete ottenuto, di quali pregi e capacità vi siete serviti e quanti anni avevate. Trovate per ogni successo minimo sei pregi e capacità che hanno avuto un ruolo determinante. Per fare ciò avete un'ora.

Passiamo alla seconda fase del gioco.

Compilate il seguente modulo in 30 minuti.

*(Fare infine una breve pausa.)*

Formate gruppi di quattro...

Comunicare agli altri partecipanti soprattutto le risposte date alle ultime domande del modulo. Avete 30 minuti a disposizione...

Formate un cerchio unico e valutiamo insieme il gioco...

## APPROFONDIMENTO

- Mi è piaciuto questo gioco?
- Ho imparato qualcosa di nuovo su me stesso?
- Sono disposto a trarne le conseguenze?
- In base a quale criterio ho scelto i successi delle tre fasi della mia vita?
- In che misura il mio modello di competenza si addice alle mie attuali aspirazioni in campo professionale?
- In che altro modo posso rendermi conto delle mie competenze?
- Che sensazioni ha suscitato in me questo gioco?
- Ho qualcosa da aggiungere?

## OSSERVAZIONI

Anche in questo caso è importante che almeno alcune delle risposte vengano discusse nel gruppo e che il resto dei partecipanti venga stimolato ad esprimere le proprie impressioni in modo da poter risalire ai pregi principali che essi avevano già riscontrato nell'interessato fino a qual momento.

Le impressioni ricavate possono essere elaborate ulteriormente in modo interessante: far sì che gli adolescenti rappresentino il proprio modello di competenze ad un futuro educatore o datore di lavoro mediante un gioco di ruoli.



# MATERIALI

Modulo «Competenze e ricompense».

## COMPETENZE E RICOMPENSE

Questo questionario dovrebbe aiutarti nell'analisi dei più importanti successi della tua vita. Lo scopo è individuare le capacità e i pregi più importanti e capire che tipo di ricompense puoi ottenere grazie ad essi.

Analizza in base alla tabella i nove successi descritti. Per ognuno dei nove successi fai una croce sui pregi, le capacità e le ricompense qui elencate, a seconda di quali ti sei servito nelle diverse occasioni.

Fatto ciò, addiziona nella colonna «T» (totale) le singole crocette fatte per ogni capacità e ricompensa...

Raggruppa i pregi più importanti, ossia quelli con più crocette e descrivi il tuo modello ideale di competenze.....

Fai lo stesso per le ricompense, descrivi il tuo modello di ricompensa.....

Quali professioni o ambienti di lavoro potrebbero essere adatti al tuo modello di competenze e quindi ti farebbero sentire attivo? .....

Potresti in quegli ambienti ottenere le ricompense di cui hai parlato quando hai espresso il tuo modello di ricompense? .....

**Tabella relativa al modulo «Competenze e ricompense»**

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	T
<b>PREGIE CAPACITÀ</b>										
Ragionamento logico-matematico										
Spirito di osservazione										
Ambizione										
Allegria										
Assumere incarichi di responsabilità										
Precisione										
Disponibilità verso il prossimo										
Forza fisica										
Disponibilità a collaborare										
Creatività										
Abilità manuali										

