

TITOLO:

Il gioco della sedia



ETA' DEL GRUPPO	9-11 (Età)
RISULTATI DI APPRENDIMENTO	Permettere ad allieve ed allievi di sviluppare delle abitudini e degli atteggiamenti corretti nei confronti della gestione del denaro. Dare ad allieve ed allievi la possibilità di comprendere il valore, le risorse e i possibili utilizzi del denaro
DURATA	45 minuti con la riflessione
N. COMPONENTI DEL GRUPPO	12 - 25 (più sono meglio è)
MATERIALE OCCORRENTE	Sedie. Cronometro
CONCETTI CHIAVE	Attenzione ai dettagli , pazienza, disciplina, capacità di seguire le regole così come imparare su se stessi come squadra.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Preparazione della stanza

Rimuovi tutti i banchi dall'area di gioco. Utilizzare un numero di sedie pari a quello dei giocatori più la persona che deve vestire i panni del "Robot".

Disponi le sedie per la stanza in modo casuale, ma cerca di lasciare abbastanza spazio fra di loro in modo che si possa passare in mezzo senza toccarle e di metterne una in fondo all'aula. Meno ordinate saranno, meglio sarà.

Individua l'allievo/a che dovrà vestire i panni del robot.

Invita gli altri allievi a sedersi su una sedia, mentre il robot dovrà accomodarsi su quella lasciata libera in fondo all'aula. Nel caso in cui vi siano due facilitatori, uno di loro dovrà vestire i panni del robot.

Il gioco

- L'obiettivo è quello di impedire al robot di sedersi il più a lungo possibile. Incarica una persona di cronometrare il tempo.
- Il robot si muove in linea retta verso la sedia vuota più vicina. Comincia dall'altro lato della stanza in cui si trova la sedia vuota.
- È possibile evitare che si sieda sulla sedia occupandola, ma non si può fermare con la forza. Nel caso in cui una persona si alzi, quella sedia può essere occupata dal robot.

- Tutti i/le partecipanti si siedono sulle loro sedie. Quando ne lasciano una,
 - anche solo quando si alzano, non è loro consentito di sedersi sulla medesima sedia ma dovranno andare alla ricerca di una vuota.

· Il robot comincia a muoversi quando il gruppo dichiara di essere pronto.

A quel punto il/la facilitatore/trice dà il via e avvia il cronometro.

Il turno finisce quando il Robot si siede su una sedia vuota.



- Fra un turno e l'altro, i/le partecipanti hanno il tempo di individuare una strategia comune. Tale consultazione può anche essere cronometrata (ad es.: avete 5 minuti) oppure essere gestita interamente dai giocatori.
- Il numero di turni è a discrezione dei partecipanti. È compito del/la facilitatore/trice chiedere ad allieve ed allievi: "Siete contenti del risultato?" Bisognerebbe prevedere almeno 4 turni per confrontare le strategie adottate e avere la pazienza e l'attenzione necessaria per rafforzarle.

Attività di riflessione

Bisognerebbe istituire due momenti di riflessione.

Se ci sono molti partecipanti (più di 15), non è necessario che tutti parlino. Il primo momento di riflessione riguarda l'esperienza personale. Incoraggia la discussione ponendo le seguenti domande:

Come vi siete sentiti? È stato difficile per te? Che cosa hai apprezzato maggiormente? Cosa pensi che abbia funzionato? Quali problemi sei stato/a costretto/a ad affrontare?

Di solito, a questo punto, tutte e tutti i partecipanti sono presi dall'esperienza di gioco ed è per questo che è importante riflettere sul piano personale.

Il secondo turno prevede una riflessione generale. Lascia che allieve ed allievi discutano del tema prendendo spunto dai seguenti quesiti:

Quando vi siete trovati/e in situazioni simili? Come reagite solitamente? Pensate che vi siano delle similitudini nelle reazioni del gruppo? Quali? Che cosa avete imparato riguardo al gioco?

Note:

Di solito questo gioco è apprezzato da persone di ogni età. Più si divertono, più richiede tempo dal momento che giocatrici e giocatori cercano di ottenere dei risultati migliori. Il risultato migliore parte da 1,5 minuti. Di solito nel corso del primo turno, il Robot riesce a sedersi nel giro dei primi 20 secondi, dal momento che i/le partecipanti saltano e lasciano le sedie vuote. I gruppi molto collaborativi possono resistere per almeno 3-4 minuti. Ovviamente i tempi sono legati anche al numero di partecipanti, dal momento che sia i gruppi più numerosi, che quelli meno numerosi tendono a perdere rapidamente.

È importante alimentare un po' di spirito di competizione, pertanto il/la facilitatore/trice non ha il permesso di parlare al gruppo dei risultati ottenuti in precedenza. È importante essere rigidi in merito al rispetto delle regole – non toccare o ostacolare fisicamente il Robot, e non sedersi immediatamente sulla propria sedia dopo essersi alzati. Ogni partecipante deve stare attento affinché nessuno si faccia male. Questo gioco è perfetto per riflettere sulle dinamiche di gruppo, individuare leader, gregarie e gregari, partecipanti poco coinvolti e analizzare le interazioni fra loro.