



GIOCO DI RUOLO “ASSEMBLEA STRAORDINARIA ALL'OLIMPO”

Vengono individuate 9 coppie di ragazzi che riceveranno un foglio con le indicazioni di un personaggio che dovranno interpretare nel momento in cui inizierà il gioco. In base al ruolo, ogni personaggio riceve il nome di una divinità dell'olimpico greco (ad es. l'intellettuale può essere Minerva, il casinista Mercurio, ecc.): ogni ragazzo e ragazza si attaccherà quindi, ben visibile, un cartellino o una fascetta con il nome della divinità che interpreta.

Ogni coppia avrà a disposizione 10 minuti per leggere le caratteristiche del proprio ruolo e confrontarsi per individuare una strategia, delle frasi da dire, delle posizioni da mantenere. Durante il gioco potranno confrontarsi solo all'interno della coppia o con il conduttore; solo uno dei due giocatori sarà il portavoce mentre il compagno assumerà il ruolo di suggeritore. Nessuno può conoscere il profilo degli altri partecipanti.

Il conduttore del gioco aiuterà nei primi 10 minuti tutte le coppie a delineare alcuni atteggiamenti, a dare qualche piccolo consiglio per cercare di declinare al meglio le caratteristiche del personaggio, mentre durante il gioco darà ritmo alla conversazione e aiuterà, se necessario, a superare qualche momento di “stallo”.

Un secondo conduttore si occuperà prevalentemente nella spiegazione al gruppo degli osservatori di cosa succederà, darà preziose indicazioni per la compilazione della scheda ecc.

L'ambientazione proposta per il gioco è una riunione delle divinità convocata da ZEUS per organizzare una settimana di campo scuola con piccoli figli e figlie degli dèi. L'assenza improvvisa di ZEUS lascerà agli animatori- divinità campo libero per prendere le decisioni principali relative alla settimana da organizzare: metterà in luce, esasperando in alcuni casi, i protagonismi di alcuni, le rivalità interne, l'incapacità di delegare, la fatica di “sentire scartata” la propria idea, la scarsità di idee ecc...

Ad ogni coppia di protagonisti e agli osservatori verrà consegnato un foglio con la scaletta dell'O.d.g. della riunione che sta per compiersi.

Emergeranno anche molti altri aspetti che, dopo una mezz'oretta di gioco, verranno analizzati con calma e lucidità. Ad aiutare nel difficile compito di elaborazione, ci saranno “gli osservatori” e cioè gli altri membri del gruppo animatori che durante il gioco vero e proprio avranno preso appunti e osservato con meticolosità le caratteristiche principali dei

ALLEGATO III INCONTRO

Formazione animatori



oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

giocatori, i pregi di alcune scelte, i difetti di altre, le dinamiche interne del gruppo ecc. A disposizione degli osservatori ci sarà l'allegato "scheda di osservazione" che rappresenta una guida per assegnare ad ogni protagonista del gioco un'etichetta esemplificatrice del ruolo emerso nella discussione.

Alla fine, se arrivasse ZEUS cosa gli racconteremmo?

PROFILI GIOCO DI RUOLO

COMPARSA: 16 anni, fidanzata di GIULLARE preferisce il mare.

Non intralcia mai il lavoro di nessuno, parla solo se interpellata e la sua presenza passa spesso inosservata, ma vive della luce riflessa del suo ragazzo. I due si lasciano spesso andare, durante le riunioni, a smancerie mettendo a disagio il resto del gruppo. Ama ballare in discoteca ma davanti ai bambini prova inspiegabilmente vergogna nell'esibirsi.

INTELLETTUALE: 16 anni, la migliore amica di COMPARSA, preferisce il mare.

Ha molte risorse, è ricca di idee; è studiosa e diligente, ha una spiccata passione educativa per i più piccoli che investe nel suo campo di studi frequentando il liceo delle scienze sociali. Ha sempre mille proposte e un carattere mite. Sa dare il meglio di sé nell'aspetto teorico ma è un po' pigra e non ha nessun senso pratico. Da questo punto di vista è la più imbranata del gruppo.

TECNICO: 15 anni, preferisce la montagna. Presenta una notevole abilità e competenza tecnica per tutto ciò che è luce, elettricità. È responsabile dell'impianto audio della chiesa, dei supporti multimediali dell'oratorio e del teatro. È però piuttosto freddo, sfugge ogni occasione per fare gruppo, è un orso solitario consapevole della propria genialità.

BANDERUOLA: 15 anni, preferisce la montagna.

Cambia idee appena vede che la maggior parte dice l'opposto di ciò che ha detto. Si accoda alla maggioranza indipendentemente dall'argomento. Se interpellata risponde con parole dette da altri e parla sempre per ultima per paura di esporsi. È un'ottima esecutrice.

CASINISTA: 17 anni, il miglior amico di MANAGER, preferisce la montagna.

Parla indipendentemente da chi ha la parola, magari con un altro, di argomenti non inerenti alla discussione. Fa rumore, prende in giro, sfrutta ogni parola, frase o oggetto per dire una sciocchezza, distrae ed è distratto. È sportivo e molto bravo in tutte le attività pratiche, per questo è adorato dai bambini.

MANAGER: quasi 18 anni, ama il mare, niente è meglio di un campo tra giochi d'acqua in riva al mare. Ha esperienza e rappresenta la memoria storica del gruppo. Garantisce efficienza nello svolgimento delle attività per le sue ottime capacità organizzative. Crea





oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

FORMAZIONE
oragiovane.

però divisioni nel gruppo accentrando su di sé il ruolo di decisore. Ama avere l'ultima parola, non è democratico e preferisce non arrivare alle votazioni. Si rende spesso antipatico ma sa di avere un forte ascendente su "ZEUS".

ACCENTRATORE: 16 anni, preferisce la montagna, ritiene abbia in sé valori irrinunciabili di fatica, conquista della cima, aria buona... Esercita una leadership carismatica in grado di coinvolgere, facilita la partecipazione di quelli che non parlano. Si lancia di brutto, ma si avvale a volte in modo improprio del suo potere richiamando il consenso dei suoi amici per contrastare il suo eterno rivale **MANAGER**. Ha una gran voglia di mettersi in gioco e di dimostrare quanto vale.

GUARDIANA: 15 anni, preferisce il mare, pensa che una vacanza marina sarebbe più rilassante anche per lei. Assicura il controllo con appelli all'ordine e alla puntualità di colleghi e bambini. In questo ruolo fa trapelare una grande passione per i bimbi tanto che le mamme la vedono come punto di riferimento affidandole volentieri i propri figli. Mostra rigidità nel gioco, nei bans e in ogni occasione; non esprime mai opinioni e/o proposte. Sembra avere a cuore solo l'affetto dei bambini senza vedere il resto.

GIULLARE: 17 anni, è il miglior amico di **ACCENTRATORE** e preferisce la montagna. Esercita un certo fascino sulle giovanissime animatrici ma è super fidanzato con **COMPARSA**. Assicura il divertimento con la sua passione per la musica: suona la chitarra, fa il dj, conosce bans e danze. Sa coinvolgere tutti con la sua bravura e il suo carisma. Talvolta però rischia di essere superficiale di non dare peso all'organizzazione più teorica degli incontri.





GRIGLIA DI OSSERVAZIONE PER IL GIOCO DI RUOLO ANIMATORI

| | |
|---|--|
| <p>COMPARSA Non intralcia mai il lavoro di nessuno, parla solo se interpellata e la sua presenza passa spesso inosservata.</p> | |
| <p>INTELLETTUALE Ha molte risorse, è ricca di idee; è studiosa e diligente. Ha sempre mille proposte e un carattere mite. Sa dare il meglio di sé nell'aspetto teorico ma è un po' pigra e non ha nessun senso pratico.</p> | |
| <p>TECNICO Presenta una notevole abilità e competenza tecnica per tutto ciò che è luce, elettricità. È però piuttosto freddo, sfugge ogni occasione per fare gruppo, è un orso solitario consapevole della propria genialità.</p> | |
| <p>BANDERUOLA Cambia idee appena vede che la maggior parte dice l'opposto di ciò che ha detto. Si accoda alla maggioranza indipendentemente dall'argomento.</p> | |
| <p>CASINISTA Fa rumore, prende in giro, sfrutta ogni parola, frase o oggetto per dire una sciocchezza, distrae ed è distratto.</p> | |
| <p>MANAGER: Garantisce efficienza nello svolgimento delle attività per le sue ottime capacità organizzative. Crea però divisioni nel gruppo accentrando su di sé il ruolo di decisore. Ama avere l'ultima parola, non è democratico.</p> | |
| <p>ACCENTRATORE: Esercita una leadership carismatica in grado di coinvolgere, facilita la partecipazione di quelli che non parlano. Ha una gran voglia di mettersi in gioco e di dimostrare quanto vale.</p> | |



oragiovane



EDIZIONI
oragiovane.

Store
oragiovane.

fORMAZIONE
oragiovane.

| | |
|---|--|
| <p>GUARDIANA: Mostra rigidità nel gioco, non esprime mai opinioni e/o proposte. Sembra avere a cuore solo l'affetto dei bambini senza vedere il resto.</p> | |
| <p>GIULLARE: Sa coinvolgere tutti con la sua bravura e il suo carisma. Talvolta però rischia di essere superficiale di non dare peso all'organizzazione più teorica degli incontri.</p> | |