



FRISK GAMES

Due giochi formativi da sviluppare con scatolette di caramelle o materiali simili per forma, peso e colori vari

Obiettivi formativi: orientamento al rischio e alla leadership

GIOCO 1 – THE TOWER

Orientamento al rischio

Distribuite almeno 40 scatolette o simili ai vari formandi. Se sono troppi sceglietene 5 come giocatori e date agli altri il ruolo di osservatori

Primo step: chiedete ai giocatori di creare ciascuno una torre (senza fare prove) sovrapponendo le scatolette fra loro, ma prima di scrivere il numero massimo di scatolette che pensano di poter impilare prima che la torre cada. Di solito si arriva a 25/30, scoprendo che se ne potevano impilare tranquillamente di più.

Secondo step: chiedete di rifare la stessa cosa, considerando però che adesso hanno un'esperienza da far valere. Spesso in questa fase si arriva a esagerare rispetto alla scommessa.

Terzo step: chiedete loro di rifare la stessa cosa ma stavolta dando loro un limite: hanno un minuto. Stavolta di solito e di nuovo stanno ridotti nella scommessa rispetto a quanto avrebbero poi potuto fare.

Quarto step: chiedete loro di fare una gara sulla base di una nuova scommessa segreta scritta prima di cominciare il gioco. Vincerà che avrà **realizzato** la scommessa più alta, indipendentemente dal fatto che poi la superino nella realizzazione. La caduta durante la costruzione boccia comunque la scommessa.

DEBRIEFING: come e quanto siete disposti a rischiare rispetto ad un lavoro sulla base di non conoscenza del problema, limitazione del tempo e confronto competitivo?



GIOCO 2 – THE DOMINO

Leadership

Dividete i formandi in team e date loro lo stesso numero di scatolette (almeno un centinaio di vari colori ciascuno) con una superficie uguale per ogni squadra di giocatori su cui costruite il domino (una tavola, un banco, un gradino...)

Il tema sarà mettersi in gara costruendo con le scatolette il domino più bello, per forma e colore, dei concorrenti, ma sapendo che, in caso di difficoltà di giudizio da parte del trainer formatore, vincerà il domino che percorre la scia di caduta continua a partire dalla prima tessera più lunga.

Non specificate -lasciando alla loro iniziativa- la possibilità di usare anche altri elementi presi dal contesto intorno per comunque creare il percorso più bello, ma specificate che avranno 20 minuti per arrivare alla verifica della prova..

Chiedete anche a uno di loro di fare la parte del leader, sapendo che questi dovrà progettare il risultato della performance convincendo gli altri della bontà della sua idea di cui sarà responsabile. E che inoltre dovrà stare per tutto il tempo con le mani in tasca senza poter agire fisicamente in nessun modo nella realizzazione del progetto.

Controllate che i leader effettivamente non partecipino fisicamente alla costruzione del domino.



PERFORMANCE- la fatica dei leader sarà di convincere i gregari che il loro progetto è bello, magari ascoltando i consigli ma mantenendo la loro idea iniziale di base.

E fare attenzione che durante la costruzione si tenga conto di lasciare spazi ogni tanto fra le tessere (detti anche risk check) in modo che una caduta accidentale (che capita sempre), non costringa a rifare tutto.

Inoltre lavorare sulle distanze fra tessere, evitando il rischio che per fare la linea di caduta più lunga si arrivi a creare interruzioni peer distanza fra tessere che interrompano la caduta finale al momento della performance.

DEBRIEFING

Nel debriefing chiedere ai gregari come hanno vissuto la leadership del loro leader, e agli eventuali osservatori cosa hanno notato rispetto ai rapporti fra gruppi.

