

STEFANIA
ANDREOLI

SEI d'ACCORDO?

UN GIOCO DI EDUCAZIONE AFFETTIVA
E DI IMMEDESIMAZIONE PER AFFRONTARE
LE SITUAZIONI QUOTIDIANE



Erickson

Istruzioni

STEFANIA ANDREOLI



© CRISTIANO ZABEO

Psicologa, psicoterapeuta e analista, considerata «tra le più importanti psicoterapeute dell'adolescenza italiana», lavora da sempre con gli adolescenti, le famiglie e la scuola occupandosi di prevenzione, formazione, orientamento e clinica. Consulente tra gli altri per Walt Disney, Mondadori, Fabbri e De Agostini, è presidente di Associazione Alice Onlus di Milano. Scrive per il *Corriere della Sera* ed è ospite in diversi programmi radio e tv, tra cui, dal 2019 *Catteland* su Radio DeeJay. Già collaboratrice del Ministero dell'Interno per le politiche di contrasto alla violenza di genere, da gennaio 2020 è Giudice Onorario del Tribunale per i minorenni di Milano. Per Bur Rizzoli ha pubblicato *Mamma ho l'ansia* (2016), tradotto anche all'estero, cui è seguito *Papà fatti sentire* (Bur Rizzoli 2018). Per Fabbri Editori ha curato la collana *Una fiaba per ogni emozione* (2018 – 2019), per Giunti Editore le sei uscite degli *Emozionari* (2019). Il suo libro *Mio figlio è normale?* è uscito a maggio 2020 sempre per Bur Rizzoli. A settembre dello stesso anno ha pubblicato la collana per bambini edita da Fabbri Editori *Impariamo a sbagliare*, che ha suscitato l'interesse degli editori su scala mondiale ed è stata tradotta anche all'estero. L'ultimo libro di Andreoli *Lo faccio per me* (Bur Rizzoli) è uscito a marzo del 2022, ed è diventato subito best seller.

Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario
Grafica e impaginazione: Samuele Prosser
Illustrazioni: Assia Ieradi

ISBN 978-88-590-3040-9
www.erickson.it - info@erickson.it
© 2022 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Tutti i diritti riservati.

Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

STEFANIA
ANDREOLI



SEI d'ACCORDO?

UN GIOCO DI EDUCAZIONE AFFETTIVA
E DI IMMEDESIMAZIONE PER AFFRONTARE
LE SITUAZIONI QUOTIDIANE



Erickson

EDUCAZIONE AFFETTIVA, UN PERCORSO DA COSTRUIRE INSIEME

Il percorso di crescita dei nostri ragazzi e dei nostri studenti va sostenuto da adulti (genitori, insegnanti, educatori) che stiano al loro fianco in famiglia, a scuola e nel corso delle loro attività formative. Che li accompagnino lungo il tragitto, alcune volte guardandoli da lontano e altre ancora facendosi più prossimi - ch  il terreno   accidentato: attraversare la preadolescenza e l'adolescenza   complesso per natura.

Non mi riferisco solo alle insidie dell'et .

I nostri ragazzi camminano poggiando i piedi su una strada che per lunghi tratti non   asfaltata, che non sempre favorisce il passo, dove a volte si rischia di porre il piede in fallo: tra le buche pi  rovinose, per la mia esperienza va considerata la carenza di una adeguata educazione affettiva.

Privare i giovanissimi di una proposta strutturata che veda alleate la scuola e la famiglia, ovvero i due luoghi di incontro e crescita dove di fatto si passa la maggior parte del proprio tempo mentre si diventa grandi, significa non rappresentarsi come adulti credibili e responsabili, capaci di aiutare i ragazzi a pensare la complessit , relativizzare la soggettivit  propria e altrui, farsi amico il pensiero come mezzo pi  potente in assoluto da mettere alla guida delle nostre azioni.

I temi trattati in questo gioco sono quelli che la realt  ci fa incontrare quotidianamente: l'amore, l'amicizia, la scoperta, l'inclusione, il contrasto delle stereotipie, l'incontro con l'Altro, il dubbio, l'inciampo, il problem solving, lo scontro generazionale - solo per citarne alcuni.

Possiamo decidere di ignorarli, ma non per questo cesseranno di esistere, di richiedere attenzione, persino di sfidarci.

Possiamo decidere di ignorarli, ma non per questo i nostri figli e i nostri studenti non li affronteranno, con o senza di noi.

Sottrarci all'educazione sentimentale nostra e dei ragazzi di cui siamo responsabili   una scelta.



Allo stesso modo, è altrettanto una scelta provare a posare il pensiero su ogni tipo di interrogativo, fare esercizio di empatia, allenarsi alla posizione da assumere nelle diverse situazioni che verosimilmente potrebbero capitare a noi o a chi abbiamo intorno. Può essere molto più faticoso, ma il risultato stabilisce un livello di qualità dello stare con sé e con gli altri cui è difficile rinunciare, una volta sperimentato o visto in azione.

Coloro i quali sanno stare dentro alle domande, concedendosi il tempo delle risposte, raggiungono gradi di consapevolezza di sé che raramente li rendono incerti sul da farsi: si tratta delle persone che non agiscono solo quando sono sicure di fare la cosa giusta, ma che sanno dare spiegazioni coerenti e sensate sul pensiero che ha retto la tale o tal'altra decisione.

Poter avvicinare insieme ai preadolescenti e agli adolescenti questa prospettiva, rinunciando a indottrinarli ma limitandosi a sostenere l'espressione del loro mondo interiore, confido possa impreziosire la loro formazione, favorendo le potenzialità della loro mente e arricchendo le loro competenze relazionali.

Farlo attraverso l'attività del role playing, consentirà di frequentare diverse sfaccettature del possibile, appagando tanto la fantasia quanto l'identificazione.

In questo gioco ho messo vent'anni di esperienza professionale con i gruppi di adolescenti, con l'obiettivo di dare vita a uno strumento di cui mi pare si sentisse la mancanza.

Ho voluto renderlo il più possibile contemporaneo e intrigante, ma in fondo anche affrontabile.

Come l'amore, l'amicizia, la scoperta, l'inclusione, il contrasto delle stereotipie, l'incontro con l'Altro, il dubbio, l'inciampo, il problem solving, lo scontro generazionale.

Come la vita.

Dottressa
Stefania Andreoli



NUMERO DI GIOCATORI

- Si gioca da 3 a 7 giocatori, individualmente.
- Oltre i 7 giocatori si gioca dividendosi in piccoli gruppi

OBIETTIVO EDUCATIVO DEL GIOCO

L'obiettivo educativo del gioco è di favorire la riflessione, assieme ai ragazzi e alle ragazze, sulle più comuni situazioni di vita quotidiana che coinvolgono gli adolescenti. Per farlo si richiede ai giocatori di “porsi nei panni” di un altro diverso da lui – talvolta adolescente, talvolta anche adulto - cercando di interpretare il suo punto di vista che non sempre coincide con il proprio. L'abilità degli altri giocatori consisterà nel saper porre le giuste domande per indovinare l'opinione del personaggio di cui il giocatore si fa portavoce, intuendo pensieri non sempre espressi o smascherando preconcetti.

CHI VINCE

È possibile giocare secondo due modalità, in base al tempo che si ha a disposizione.

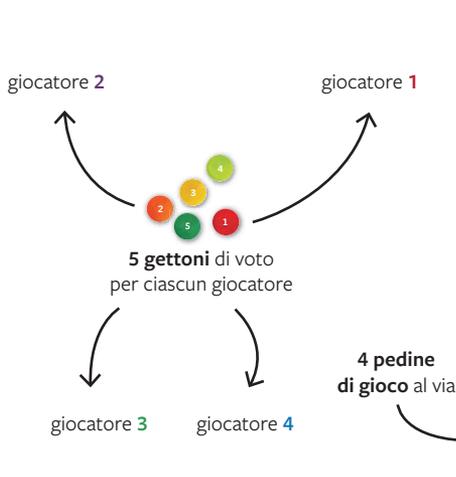
Durata dai 30-45 minuti: vince chi saprà mettere in gioco al meglio la propria capacità empatica, guadagnando punti e avanzando sino al termine del percorso per primo al traguardo.

Durata inferiore ai 30 minuti: vince chi ha ottenuto più punti dopo che tutti i giocatori hanno ricoperto il ruolo di narratore per una volta, senza necessariamente arrivare al termine del percorso sul tabellone.

PREPARAZIONE

Si dispone il tabellone sul tavolo e si collocano i due mazzi di carte PERSONAGGIO e SITUAZIONE, coperti. Dal mazzo di carte PERSONAGGIO si tolgono le due carte NARRATORE, non necessarie in questa versione di gioco.

Ciascun giocatore dovrà avere una pedina di riconoscimento, da posizionare sul tabellone a inizio del percorso e 5 gettoni di voto, numerati da 1 a 5.



GIOCO N°1 – AL POSTO SUO

Obiettivo del gioco: indovinare il livello di accordo rispetto alla situazione letta espresso dal narratore che si pone nei panni del personaggio.

SVOLGIMENTO

Il giocatore di turno (narratore) prepara «il caso», pescando una carta situazione e una carta personaggio. Esamina le carte per farsi un'opinione circa il problema posto, legge ad alta voce la carta situazione e mostra agli altri giocatori la carta con il proprio personaggio, leggendone le caratteristiche. Le posiziona scoperte davanti a sé, visibili agli altri giocatori.

giocatore 1
(narratore)



Il narratore deve interpretare la situazione ponendosi dal punto di vista del personaggio che ha pescato: per esempio, ha in mano la carta situazione che descrive un pomeriggio al parco e la carta personaggio JASMINE. Deve mettersi nei panni della ragazza e farsi un'opinione sulla situazione dal punto di vista di Jasmine: opinione che gli altri giocatori dovranno indovinare.

Stabilita la propria risposta, pone nell'apposito spazio sul tabellone, a faccia in giù in modo che gli altri non lo vedano, il suo gettone di voto, che indica su una scala da 1 a 5 la sua posizione di accordo alla situazione.

A questo punto ogni giocatore, partendo dalla sinistra del narratore e procedendo in senso orario, può fare una domanda al narratore (attenzione che alcune caselle del percorso possono imporre vincoli particolari su quali domande potete fare). Prima si riesce ad indovinare più facile sarà ottenere punti.

Dopo aver posto la propria domanda, ciascun giocatore – se ritiene di aver capito – ha la possibilità di votare ponendo il proprio gettone negli appositi spazi sul tabellone, avendo cura di rispettare l'ordine di voto. Il gioco prosegue fintanto che tutti i giocatori hanno votato o comunque hanno fatto una domanda, così da avere la fila dei gettoni di tutti i giocatori sul tabellone.



PUNTEGGIO

Si gira il gettone del narratore e poi si capovolge l'intera fila dei gettoni, avendo cura di rispettare le posizioni di voto di ciascun giocatore. L'ordine di voto, infatti, determinerà anche il punteggio.

PUNTI PER IL NARRATORE

- Se **tutti** i giocatori hanno indovinato il narratore ottiene **3 punti**.
- Se **alcuni** giocatori hanno indovinato ed altri no il narratore ottiene **2 punti**.
- Se **nessuno** ha indovinato il narratore ottiene **0 punti**.

PUNTI PER GLI ALTRI GIOCATORI

- Il **primo** giocatore che ha indovinato la risposta del narratore ottiene **2 punti**.
- Il **secondo** ad avere indovinato ottiene **1 punto**.
- **Gli altri** giocatori che hanno indovinato ottengono **1 punto**, ma solo se il numero di persone che ha indovinato non supera quello riportato in tabella (si premia così la velocità di risposta).

N° Giocatori	3	4	5	6	7
N° max di vincitori	2	2	2	3	3

Esempio: in una partita a 5 giocatori Maria è la narratrice e il suo gettone indica 1. La prima a rispondere è stata Paola che ha indicato 2 e ottiene 0 punti (risposta sbagliata). Giacomo ha indicato 1 ed è il primo ad avere indovinato: ottiene 2 punti. Anche Luigi ha indovinato e ottiene 1 punto. Claudia ha indovinato ma essendoci stati già 2 vincitori su un totale di 5 giocatori (Giacomo e Luigi) non ottiene nessun punto. Maria ottiene 2 punti perché alcuni, ma non tutti, hanno indovinato.

A questo punto tutti i giocatori muovono le rispettive pedine sul tabellone in base ai punti ottenuti e il turno passa al giocatore successivo, procedendo in senso antiorario.

VINCE

Chi arriva prima alla fine del percorso.

VARIANTE DI GIOCO

Obiettivo del gioco: indovinare se il narratore esprime il proprio parere o quello del personaggio e individuare il suo livello di accordo rispetto alla situazione letta.

Il giocatore di turno pesca una carta situazione, una carta personaggio e una delle due carte “narratore” (da non mostrare agli altri giocatori), che gli indicherà se dovrà giocare interpretando il personaggio pescato oppure se stesso. Dopo aver letto la situazione esprime il proprio voto segreto, posizionando il gettone coperto.

I concorrenti dovranno capire il ruolo del narratore in base alle risposte date alle loro domande – e quindi essere così abili da intuire se quelle risposte potrebbero essere effettivamente sue o del personaggio e indovinare anche il voto di accordo rispetto alla situazione proposta. Quando tutti i giocatori hanno votato si gira la carta e si scopre l'intenzione reale del narratore.

I giocatori guadagnano punti secondo lo schema descritto in precedenza, aggiungendo 1 punto se indovinano anche il ruolo interpretato dal narratore.

REGOLE PER PORRE LE DOMANDE

- Non si può chiedere esplicitamente se si è d'accordo o meno.
- Non si possono fare domande su appartenenza etnica o provenienza geografica.
- Non si possono fare domande su caratteristiche fisiche, abbigliamento o altri elementi presenti nell'illustrazione del personaggio.

il narratore pesca una delle due carte che gli indicheranno in quale ruolo giocare.



posizione del gettone voto sulla plancia



GIOCO N°2 – CHI SONO?

Obiettivo del gioco: indovinare qual è il personaggio interpretato dal narratore.

SVOLGIMENTO

Prima di iniziare la manche, si dispongono tutte le carte personaggi davanti a sé, scoperte e ben visibili.

Il giocatore di turno pesca una carta situazione, sceglie segretamente tra tutti i personaggi con quale giocare e se lo appunta su un foglio. Legge ad alta voce la situazione e pronuncia una frase “indizio” che potrebbe essere detta dal suo personaggio, per es. “Dal mio punto di vista è inaccettabile!”. I giocatori potranno porre una domanda a testa per indovinare quale sia il personaggio che possa aver detto questa frase di fronte alla situazione data. Quando tutti avranno posto la propria domanda (dopo aver ascoltato anche quelle degli altri), i giocatori esprimono contemporaneamente il proprio voto ponendo un gettone sulla carta del personaggio scelto: ora il narratore può rivelare qual è la propria carta personaggio. Più giocatori possono votare per lo stesso personaggio.

Se nessuno ha indovinato i giocatori possono esprimere contemporaneamente un altro voto disponendo un altro gettone sul personaggio scelto.

posizione del gettone capovolto per votare



il narratore appunta su un foglietto nascosto il personaggio scelto



I giocatori guadagnano punti secondo il seguente schema:

PUNTI PER IL NARRATORE

- **3 punti** se qualcuno ha indovinato **al primo tentativo**.
- **2 punti** se qualcuno ha indovinato **al secondo tentativo**.
- **0 punti** se **nessuno ha indovinato**.

PUNTI PER GLI ALTRI GIOCATORI

- **2 punti** se è **l'unico giocatore** ad aver indovinato il personaggio.
- **1 punto** ciascuno se ci sono **più giocatori** che indovinano.

Quando tutti i giocatori hanno contato i punti muovono le proprie pedine sul tabellone. Il turno passa al giocatore successivo, procedendo in senso antiorario.

VINCE

Chi arriva prima alla fine del percorso.

GIOCO N°3 – IL DIBATTITO

Si può proporre, con le sole carte e senza l'uso del tabellone, un'attività aperta e più laboratoriale, senza punteggi, allo scopo di facilitare la riflessione tra i ragazzi e le ragazze sui temi proposti nelle situazioni: ogni giocatore riceve una carta personaggio e si propone un dibattito tra i personaggi in gioco sulla situazione pescata.

Questa variante di gioco si presta bene ai gruppi più numerosi (ad esempio una classe) e implica la presenza di un conduttore del gioco che abbia il compito di regolare il dibattito, ad esempio imponendo un tempo di 2 minuti al massimo per ciascun giocatore per esporre il proprio punto di vista.

Il moderatore dovrà avere l'accortezza di mantenersi neutrale rispetto alla questione trattata, evitando di assumere atteggiamenti giudicanti e facendo attenzione a non esprimere opinioni personali che potrebbero direzionare il dibattito.

Un secondo gruppo di partecipanti può impersonare "la giuria", ascoltando l'alternarsi dei punti di vista dei giocatori.

VINCE LA MANCHE

Chi convince la giuria a condividere il proprio punto di vista, apportando le argomentazioni più convincenti.



Ci sono altri modi di divertirsi...la festeggiata dovrebbe opporsi se non è d'accordo!



Dal mio punto di vista questa è la normalità!



È il compleanno di una ragazza della compagnia di amici, compie quattordici anni. Vuole fare le cose in grande, non ha in mente altro da almeno un mese e mezzo, ha ottenuto dai genitori di poter fare una festa nella taverna di casa sua, sabato sera, fino a mezzanotte. Ha contrattato con i genitori che staranno al piano di sopra a vedere la televisione e se i ragazzi non avranno bisogno di loro, se ne staranno in disparte. L'ha chiesto come regalo di compleanno, per sentirsi grande. Avvia una chat di gruppo dove condivide i preparativi e il tema della festa, fino alla sera faticida. Quando tutti sono arrivati e si alza un po' il volume della musica, un paio di ragazzi dicono alla festeggiata di avere una sorpresa... ed estraggono dallo zaino due bottiglie di alcolici.

La ragazza è apertamente contraria, ma gli invitati pensano che potrebbe uscire la festa dell'anno... se non si faranno beccare dagli adulti!

di SEI d'ACCORDO?

A quell'età è capitato anche a me...



Io non sono d'accordo!



Jasmine

Segni particolari: parla italiano, francese, arabo e a scuola studia inglese.

Marty

Segni particolari: ama il K-pop e i manga ed è un prodigio a disegnare, in particolare i ritratti dei suoi idols.

Anna

Segni particolari: ama studiare, parla con i prof. più facilmente che con i compagni.

Segni particolari: ha su Instagram, ma la sua ne conosce solo due.

Mei

in matematica, sempre di

Jack

Segni particolari: fisicamente imponente, alto, sembra essere decisamente più grande degli altri.

Carlos

Segni particolari: apparentemente con la testa fra le nuvole, in realtà sta pensando a parte della sua famiglia che è rimasta nel Paese d'origine, il Brasile.

Matteo

Segni particolari: super popolare a scuola. Ama il cinema e i suoi cani. Ne ha uno a casa della sua mamma e uno a casa del suo papà, che non stanno più insieme.

Prof. Parisi

Segni particolari: supplente dal look eccentrico. Poco capace di farsi ascoltare dagli alunni, usa le note disciplinari per farsi rispettare.

Dott.ssa Martini

Segni particolari: psicologa della scuola. Elegante e rassicurante. Il suo motto è: non chiedere consigli, rischi che qualcuno te li dia.

Sig.ra Moretti

Segni particolari: concreta, performante con appaer manageriale... ma la figlia adolescente la vorrebbe più alla moda!

Segni particolari: padre di un figlio molto rinomato e in serra una nuova qu colore azzurro pallido.

!

Preside Ferrari

Andrea

Matteo



tre diversi account
sua migliore amica
Il terzo è un segreto.



Segni particolari: dice sempre quello che
pensa, ama il look sportivo e non si cura
del giudizio degli altri.



Segni particolari: è super ironico, il re
della festa. Gli piacciono molto le ragazze,
a cui a sua volta piace molto... per la sua
simpatia.



Segni particolari: fortissima in matematica,
piena di energia... è un'esplosione di
simpatia e di luce.



Segni particolari: si allena di naskostor
per diventare un campione di parkour
e quando nessuno lo vede, lascia la
sua firma sui muri.



Segni particolari: ama farsi notare
e non si separa mai dalle cuffiette.
Con un testo che aveva scritto
per farne una canzone trap, ha vinto
invece un concorso di poesia.



Segni particolari: Dirigente scolastico
dal look autorevole. Molto amato dai
suoi allievi perché è adulto ma non si è
scordato cosa significhi essere giovani.



re. Ha un negozio di
dopo avere creato
qualità di rosa di
o.



Segni particolari: padre e professore.
Non insegna nella scuola del figlio, ma
dato il suo lavoro fatica a... "starnie fuori".



Segni particolari: si dedica a tempo pieno
alla famiglia e alla cura della casa.
Un po' (troppo) apprensiva, è raro che
immagini il lieto fine... persino quando
sta andando tutto bene!



Un gioco che sfida i ragazzi a pensare
e a esprimere le loro capacità
di immedesimazione e di empatia,
per accompagnarli in uno stimolante
percorso di educazione affettiva.



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698
N. verde 800 844052
www.erickson.it - info@erickson.it

