

---

# THE VILLAGE: LE COMPETENZE SOCIALI IN GIOCO



---

## Summary

**The Village favorisce la partecipazione attiva e il confronto per lo sviluppo delle competenze sociali e trasversali e il benessere personale e collettivo attraverso una modalità inclusiva e collaborativa**

---

## Created by

cooperativa sociale Itaca di Pordenone e DOF Consulting

---

## Uploaded by

Sergio Della Valle

---

## In the context of (background)

L'occasione di pensare ad un gioco sociale basato sulle competenze sociali nasce dall'esigenza di offrire ai lavoratori e alle equipe impegnate nella relazione di aiuto e di cura, uno strumento leggero e flessibile per confrontarsi su tematiche inerenti il lavoro di gruppo, la gestione dei conflitti, la relazione con gli utenti ed i caregivers, il lavoro di rete

---

## Type of tool

---

### Topics addressed

Dinamiche di gruppo  
L'inclusione sociale  
Partecipazione

---

### Duration

60-90 min

---

### Target group

In generale The Village può essere giocato sia con adolescenti, adulti o anziani,. In quest'occasione dai 15 anni in poi, un gruppo di 15/20 persone per ogni presentazione

---

### Aim

L'utilizzo di The Village con gruppi di persone (associazioni, team di lavoro, equipe educative mono e pluridisciplinari, classi di scuole superiori) ha evidenziato la sua utilità, in particolar modo come strumento per il confronto, la crescita, la coesione, che può facilitare l'esplicitazione di idee e pensieri

anche da parte di persone particolarmente introversi, aiutando inoltre lo sviluppo, in tutti i partecipanti, della capacità di ascolto attivo. Mantenendo il contesto del gioco, ruotando attorno alla metafora del villaggio e ai quindici personaggi che lo abitano e che rappresentano figure tipiche del villaggio della narrazione antica.

---

## **Objectives**

Obiettivi: Conoscenza e consapevolezza delle competenze sociali e trasversali di tipo cognitivo (problem solving, creatività, capacità di stare nell'incertezza, organizzazione dei processi di lavoro) relazionale (empatia, assertività, gestione di un gruppo di lavoro, condivisione della conoscenze) e di autoefficacia intesa come consapevolezza delle proprie capacità e dei propri limiti.

---

## **Methodology**

Il gioco è una cosa molto seria, e tutti i bambini sono lì ad insegnarcelo ogni giorno.

Il gioco ha a che fare con la nostra vita: giocando, apprendiamo conoscenze, sperimentiamo capacità, impariamo a confrontarci, cerchiamo prospettive di incontro comuni, impariamo cosa vuol dire negoziare ogni volta il significato di quello che stiamo facendo.

The Village propone di utilizzare la cornice del gioco per facilitare processi di sviluppo delle competenze sociali di persone e gruppi. The Village predilige la partecipazione attiva di tutti i presenti all'attività, invitando le persone a confrontarsi in modo concreto e piacevole, e stimolando una serie di riflessioni pratiche su tutto quello che può servire a rendere efficace e facilitante lo sviluppo delle competenze sociali e il benessere personale e collettivo.

---

## **Materials and resources**

15 QUADRI PERSONAGGI THE VILLAGE (a cura del sottoscritto)

3 MAZZI DI CARTE THE VILLAGE (a cura del sottoscritto)

1 COMPUTER PORTATILE (PER power point e visione video)

1 VIDEOPROIETTORE

CASSE AUDIO

RISMA DI FOGLI A4 O

PENNE (UNA PER PARTECIPANTE)

SE POSSIBILE SEDIE (1 PER PARTECIPANTE)

SE POSSIBILE LAVAGNA A FOGLI MOBILI E PENNARELLI

---

## **Step by step process**

Processo per fasi:

Presentazione di The Village con videoproiettore per power point e visione video,

lavoro in coppie o piccoli gruppi con le carte,

restituzione in plenaria

---

## **Outcomes**

Sulla base dell'esperienza, una sessione di The Village è sicuramente un buon modo per avvicinarsi al mondo delle competenze trasversali e di sperimentare, attraverso il gioco, la forza dell'ascolto attivo, della assertività, della cooperazione e della condivisione delle conoscenze

---

## **Evaluation**

Il vantaggio del gioco è quello di non avere bisogno di una presentazione troppo articolata, le regole sono semplici e le persone sono da subito invitate ad una costruzione attiva del contesto di gioco. Le potenzialità sono davvero grandi sia in contesti organizzativi di lavoro che di confronto e sviluppo di attività di formazione, di supervisione, lavoro di comunità; è uno strumento davvero molto adattabile, non presenta svantaggi o limiti strutturali. Idealmente un gruppo di gioco può essere anche molto numeroso. Bisogna aver voglia di giocare.

---

## **Notes for further use**

Di seguito sono spiegati alcuni esempi di giochi di presentazione con le carte di The Village, creati e sperimentati in contesti di formazione dallo scrivente.

QUELLA VOLTA CHE....

materiale:

Due o più mazzi di carte [The village]

un tavolo

sedie (una per giocatore)

giocatori: da 3 a 6

tempo: 1,5 - 2 ore

Dopo che il facilitatore ha presentato sommariamente i personaggi, le carte vengono mescolate e poi disposte sul tavolo con il dorso rivolto verso l'alto, in file da cinque.

Ciascun giocatore, a turno, scopre due carte. Se le carte sono diverse il turno passa al giocatore successivo. Se invece le carte scoperte contengono lo stesso personaggio, il giocatore ha diritto a

raccontare un episodio, una circostanza, ricordare un viaggio, un luogo, un incontro, una cosa che abbia a che fare con il personaggio delle carte scoperte. Gli altri giocatori possono alzare la mano per fare domande. Non si possono, invece, fare commenti. La parola viene data dal facilitatore. Poi le carte vengono rimesse con il dorso verso l'alto e tocca al giocatore successivo. Il gioco può finire quando tutti i giocatori hanno fatto almeno un racconto.

#### VISITA GUIDATA ALLA GALLERIA D'ARTE THE VILLAGE

materiale:

Una serie di stampe in A4 delle 15 carte [The Village] con legenda completa

Una sala o una serie di stanze

Un blocchetto notes per giocatore

Una penna per giocatore

giocatori: da 3 a 12

tempo: 2 ore

Le quindici carte sono appese al muro o appoggiate su tavoli credenze, mobili in una o più stanze.

Le persone sono invitate a camminare nella o nelle stanze, con un blocchetto notes in cui eventualmente prendere appunti, possibilmente in silenzio, come in un museo o una galleria d'arte.

La consegna iniziale è quella di scegliere, ciascuno, la carta che piace di più. Successivamente, riunito il gruppo, il facilitatore annota la scelta di ciascun giocatore. Si riprende il giro, questa volta, in coppie. Ciascun giocatore, arrivati davanti alla carta da lui scelta, assume temporaneamente il ruolo di guida e racconta all'altro perché ha scelto quella carta, cosa lo ha colpito, quali sono le caratteristiche che lo attraggono maggiormente. L'altro giocatore può fare domande e prendere appunti. Tornati in gruppo, ciascuno presenterà a tutti la carta scelta dall'altro componente della coppia, ricordando ciò che gli è stato raccontato nel giro in coppia. Il facilitatore, alla fine di ogni presentazione, chiederà all'autore della scelta se voglia aggiungere qualcosa a quanto detto dal compagno. Il gioco può finire quando tutti i giocatori hanno fatto la presentazione al gruppo.

#### RISCALDAMENTO CON THE VILLAGE

materiale:

Una o più serie di 15 carte The Village con legenda completa

Una sala

Una sedia per partecipante

Una lavagna a fogli

Pennarelli colorati

giocatori: da 3 a 12

tempo: 30-45 minuti circa

Prima di procedere allo sviluppo di un argomento (ad esempio: gestione creativa dei conflitti) si usa il gioco per riscaldare il gruppo e favorire l'interazione tra persone. Il formatore distribuisce a ciascuno due carte The Village ed invita ciascuno a fare una breve presentazione del perché le due immagini possono essere collegate alla creatività e al conflitto. L'esercizio può essere svolto anche in piccoli gruppi. Poi i gruppi riportano in plenaria sulla lavagna a fogli.

---