**Gioco di ruolo**

**“Assemblea dei soci”**

* Giocatori: 16 (numero variabile in base al gruppo di persone partecipanti..)

di cui: 8 parte attiva e 8 osservatori

* Premesse:

è bene che il gruppo si conosca già almeno parzialmente

Gli 8 partecipanti con parte attiva devono avere voglia di “mettersi in gioco” e devono dimostrare lealtà

* Si inizia scegliendo dividendo il gruppo tra i giocatori attivi e gli osservatori. Gli attivi escono dalla stanza e nel frattempo gli osservatori scelgono quale cartellino-ruolo dare a ciascun giocatore attivo, in base alle caratteristiche di personalità (per somiglianza o per contrasto) di ciascuno. Inoltre, ciascun osservatore sceglie chi osservare in particolare.

Si dispongono in cerchio otto sedie, un po’ separate tra loro.

* Rientrano nella stanza i giocatori attivi e ciascuno prende posto su una sedia.
* A questo punto si spiega per bene il gioco ai giocatori attivi, dicendo loro che si tratta di una assemblea di soci di una cooperativa (e qui si sceglie in base al gruppo-classe il settore di attività ed eventualmente il nome ) e che si sono riuniti per prendere una decisione importante: come spendere un finanziamento di 1.000,00 € ( la scelta da prendere può essere cambiata, in base al tipo di attività della cooperativa).

Ciascuno di loro avrà un ruolo all’interno dell’assemblea che sarà definito da un cartellino sotto la propria sedia. Essi dovranno interagire tra soci cercando da un lato di rispettare i ruoli degli altri e dall’altro lato di indovinare il proprio, in base al modo in cui gli altri soci si comportano.

E’ importante ricordare di non imbrogliare sbirciando il proprio cartellino, di non suggerire troppo esplicitamente agli altri giocatori i loro ruoli e anche di concentrarsi sulla discussione in oggetto (la scelta da prendere) interagendo e osservando le varie interazioni.

* A questo punto gli osservatori, con discrezione, mettono i cartellini sotto le sedie dei giocatori e il gioco ha inizio.
* Dopo un iniziale momento di imbarazzo o risatine, si sollecita i giocatori a parlare, interagire, fare proposte sulla scelta da prendere,..e osservare come gli altri reagiscono ai vari comportamenti.
* Si lascia circa 20 minuti per la discussione, finchè tutti non abbiano ricevuto sufficienti feedback sul proprio ruolo e finchè non si sia presa una decisione sull’oggetto di discussione dell’assemblea.
* Allo scadere del tempo si chiede a ciascun giocatore quale era, secondo lui, il proprio ruolo in assemblea, da cosa lo ha capito e come si è sentito nell’interpretarlo. Inoltre, si chiede agli osservatori cosa hanno notato (reazioni, comportamenti verbali e non verbali,..) dei giocatori attivi.
* Infine, si discute insieme delle dinamiche di gruppo attivate, delle caratteristiche di una discussione in assemblea e cosa hanno imparato dall’esperienza.

**Appendice: cartellini ruolo**

1. Il socio-buffone: deridetemi
2. Il socio esperto: chiedetemi consiglio
3. L’amministratore delegato che incute timore: sottomettetevi a me
4. Il socio insignificante: ignoratemi, qualunque cosa dica
5. Il socio rompiscatole: mettetemi a tacere
6. Il socio noioso : annoiatevi quando parlo
7. Il socio poco trasparente: non fidatevi di me
8. Il fornitore esterno: il mio voto non conta

**Eventuali ruoli aggiuntivi o sostitutivi**

1. L’amministratore delegato che vuole bene a tutti: trattatemi con rispetto e affetto
2. Il socio considerato perdente: compatitemi
3. Il socio autoritario: obbeditemi!
4. Il socio un po’ depresso: incoraggiatemi