



RELAZIONI

Coppia / Famiglia / Amici / Rete sociale

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





LAVORO

Obiettivi professionali / Rapporti di lavoro

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





PERSONALE

Obiettivi individuali / No Relazioni-Lavoro

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





RELAZIONI

Coppia / Famiglia / Amici / Rete sociale

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





LAVORO

Obiettivi professionali / Rapporti di lavoro

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





PERSONALE

Obiettivi individuali / No Relazioni-Lavoro

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





RELAZIONI

Coppia / Famiglia / Amici / Rete sociale

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





LAVORO

Obiettivi professionali / Rapporti di lavoro

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





PERSONALE

Obiettivi individuali / No Relazioni-Lavoro

Quale Sfida
vorresti affrontare ma...?

Vorrei tanto...





Il Gioco di Chi si mette in gioco.

Empowerment Game permette di scoprire in prima persona che i limiti della mente dipendono dalla naturale incompletezza dei punti di vista individuali.

Lo scopo di Empowerment Game è proprio quello di moltiplicare i punti di vista. Il Gioco prevede che, all'interno di un gruppo, una persona dichiara una "sfida" mentre gli altri, utilizzando una procedura collaudata, propongano idee e soluzioni allo scopo di generare nuovi punti di vista. La persona scoprirà una modalità efficace per stimolare la mente, acquisendo fiducia nelle proprie potenzialità. Apprenderà, al contempo, un nuovo modo di pensare - più collaborativo e creativo - e ciò che sembrava irraggiungibile sarà improvvisamente a portata di mano.

EmpowermentGame rappresenta il primo livello di apprendimento del metodo Gestalt Empowerment - ideato dal dott. Paolo Baiocchi - grazie al quale ogni individuo è in grado di aumentare le proprie risorse intellettuali, emozionali, sociali ed esistenziali, per affrontare con efficacia e gioia le sfide della vita nei diversi campi:



Materiali per il Gioco

Minimo 3 - massimo 12 persone / Seduti in cerchio.

- Ambiente idoneo (no telefonini, televisione o persone esterne al gioco)
- Numero di carte miste EmpowermentGame pari al numero di partecipanti
- Matite o penne
- Clessidra / orologio.

Preparazione del Gioco

1. Ritagliate le carte, mescolatele e distribuite 1 carta per ogni partecipante.

Cercate di mantenere un equilibrio tra i diversi campi (Relazioni - Lavoro - Personale) e il numero di partecipanti. Distribuite sempre le carte coperte.

2. Ogni persona scrive la risposta alla domanda che trova sulla propria carta.

Rispondete sempre in base al campo ricevuto (Relazioni, Lavoro o Personale).

3. Ogni persona consegna la carta coperta al mazziere.

Raccolte le carte, il mazziere le mescola, ne estrae una e legge la sfida.

Una persona dichiara la "proprietà" della carta, aggiudicandosi il diritto a ricevere il "Dono dell'Empowerment", e assumendo il ruolo di giocatore "estratto".

EmpowermentGame

Il giocatore estratto spiega (2 minuti) la sfida ai partecipanti, i quali non possono interrompere o intervenire con domande. Dopo l'esposizione seguono 3 Giri di interventi nei quali tutti i partecipanti interagiscono con il giocatore "estratto" in base a queste regole:

- **Primo intervento:** inizia il giocatore seduto alla destra di quello estratto
- **Secondo intervento e successivi:** su prenotazione per alzata di mano
- **Durata del singolo intervento:** max 1 minuto a giocatore
- **Quantità di interventi:** 1 intervento a giocatore per singolo Giro
- **Regole di base del Gruppo:** si parla uno alla volta - tutti devono partecipare - nessuno può interrompere - nessuno può commentare/giudicare.

I° GIRO - INTUITO / Individuare l'Ostacolo.

Tentate di indovinare l'ostacolo che impedisce al giocatore estratto di affrontare la sua sfida. Non cadete nella trappola di:

- 1) dare soluzioni alla sfida
- 2) fare domande sull'ostacolo

ma affidatevi al solo intuito per indovinare l'ostacolo che blocca la sfida.

Esempi: "Secondo me ciò che ti ferma è..." / "Per me l'ostacolo principale è..."

Consiglio: nel minuto a disposizione, dopo il tentativo di indovinare l'ostacolo, potete dialogare liberamente con il giocatore estratto. Allo scadere del tempo il turno passa a un nuovo giocatore e il processo si ripete fino all'ultimo partecipante.

ALLA FINE DEL I° GIRO:

Il giocatore estratto individua l'ostacolo che sente essere più limitante.

II° GIRO - CREATIVITA' / Proporre nuove Idee.

Offrite al giocatore estratto nuove idee per superare l'ostacolo facendo riferimento alla vostra esperienza diretta o indiretta.

Esempi: "Io ho superato questo ostacolo dopo che...nel seguente modo..." / "Un amico ha superato l'ostacolo in questo modo..."

ALLA FINE DEL II° GIRO:

Il giocatore estratto rivela l'idea o le idee che ha trovato più utili, stimolanti ed efficaci per affrontare l'ostacolo.

III° GIRO - AZIONE / Trovare le Soluzioni.

Offrite al giocatore estratto la vostra esperienza rispondendo alla domanda "Qualè il primo passo che farei per affrontare questa sfida?"

Esempi: "Io in questo caso faccio/farei così..." / "A me è successo di farcela nel seguente modo..."

ALLA FINE DEL III° GIRO:

L'ultima fase del gioco dura 5 minuti ed è libera da ogni regola.

Tutti possono partecipare senza che vi sia un ordine nella sequenza degli interventi, inserendosi liberamente nel dialogo.

Lo scopo è quello di perfezionare le soluzioni scelte dal giocatore estratto per individuare le azioni più efficaci.

Alla fine, il giocatore estratto sceglie chi ha offerto lo stimolo più efficace, indicando il "vincitore del gioco".

Questi sarà il giocatore che riceverà il "Dono dell'Empowerment" senza dover estrarre la carta. Inizia un nuovo Gioco.



Ci sono due Fasi nel Gioco.

La prima Fase serve a stimolare la creatività e a far nascere idee nuove (I° e II° Giro), la seconda (III° Giro) serve a individuare soluzioni concretamente realizzabili.

1) Prima Fase: è assolutamente libera e creativa e si sviluppa nel primo e nel secondo Giro. Tutte le idee offerte devono essere libere dal giudizio e dal comune bisogno di essere razionali, sensate ed efficaci. Anche quelle folli, fantasiose e di difficile applicazione sono necessarie in quanto fungono da stimolo alla nascita di nuove idee utili a superare l'ostacolo che impedisce di affrontare la sfida.

2) Seconda Fase: vengono vagliate e perfezionate le soluzioni più efficaci per affrontare la sfida.