

I “giochi senza frontiere”: educare alla libertà con la formazione esperienziale

di Massimo Fancellu*

Il gioco è uno strumento usato da sempre nella formazione: a partire dai “giochi didattici” e dalle esercitazioni “analogiche” sino al gioco inteso come “esperienza” metaforica più articolata.

In questo articolo vi racconto, appunto, come abbiamo utilizzato il gioco per “educare alla libertà” un gruppo di giovani colleghi formatori durante il III Meeting Nazionale AIF Junior svolto lo scorso giugno a Santadi, in Sardegna.

L’obiettivo del III Meeting Nazionale AIF Junior

Il tema del terzo Meeting Nazionale AIF Junior, svolto dalla sera di venerdì 24 alla mattinata di domenica 26 giugno scorso, è stato: *“La formazione rende liberi? – La capacità di promuovere cambiamento del formatore junior”*. Titolo e tema del convegno sono nati spontaneamente e in modo plebiscitario nel momento in cui è stata individuata la location del meeting: l’ex carcere di Santadi (oggi ostello della gioventù), in provincia di Carbonia-Iglesias.

Dopo un primo momento di “adattamento”, tutti noi dello staff ci siamo sentiti ispirati e pieni di entusiasmo all’idea di affrontare un argomento così innovativo: **vivere la professione di formatori da persone libere, capaci di “liberare” anche gli altri.**

La progettazione, avvenuta a più mani, è stato anche un modo per divertirci e confrontarci tra noi su questo terreno appassionante, mettendo insieme diversi stili e metodologie formative. Raccolti i contributi di tutti e i “feedback” dei partecipanti, posso dire che i principali

* Componente del Consiglio Direttivo AIF della Sardegna, esperto di coaching, outdoor training e formazione esperienziale, amministratore della società Agape Consulting di Sassari.
E-mail: maxfance@tiscali.it

punti di forza del programma sono stati il contesto logistico (uno splendido scenario di autentica Sardegna, da Santadi a Porto Pino) e la varietà e l'intreccio di approcci e metodologie utilizzati.

L'esperienza dei "Giochi senza frontiere"

Dopo gli interventi introduttivi del collega Gianni Agnesa e del presidente nazionale AIF Pier Sergio Caltabiano, l'esperienza formativa dei "Giochi senza frontiere" è stata svolta, a partire dal dopopranzo, nella bellissima spiaggia di Porto Pino. Progettare un'esperienza sulla libertà del formatore non è stato subito semplice: **la libertà** – pur essendo, oggi, una competenza importantissima – **è spesso lontana dalle logiche dell'azienda.**

Perciò, è stato tutto lo staff a darmi una mano nell'ideare e condurre l'attività: la progettazione, infatti, è stata sviluppata grazie al contributo di Gianni Agnesa, Carlo Duò, Carla Forresu e Sara Mura.

Nel decidere di portare avanti un "modulo esperienziale" sulla libertà intesa come competenza, abbiamo dovuto superare dubbi e limiti di vario tipo: quale tipo di esperienza proporre, vincoli di budget, esigenza di evitare l'uso delle tradizionali metodologie dell'outdoor training e del teatro d'impresa per **costruire un "format formativo" il più nuovo possibile.** Abbiamo, perciò, deciso di esplorare la competenza dell'essere liberi mediante la sua scomposizione in competenze più semplici; per farlo, ci siamo prima chiesti "cosa fa una persona libera", fino a individuare dei "**comportamenti sentinella**" da cui fosse facile evincere l'effettivo possesso di questa capacità.

In questo modo, siamo riusciti a individuare una possibile **mappa di "competenza=comportamenti"** relativi all'essere liberi. Ve la propongo:

ESSERE LIBERI COME PERSONE E COME FORMATORI

Competenze

Comportamenti

AUTONOMIA ASCOLTO DI SE' E DEGLI ALTRI ACCETTAZIONE E MIGLIORAMENTO DI SE' AMORE E RISPETTO DI SE' E DEGLI ALTRI ESPRESSIONE DI SE' CORAGGIO CURIOSITA' PROATTIVITA' RESPONSABILITA' GENERATIVITA'/CREATIVITA' CHIAREZZA DI VISIONE	<ul style="list-style-type: none">- Sceglie per sé, lasciando liberi gli altri. Non si impone- Agisce in autonomia. Se occorre, si stacca dal gruppo- Ascolta, fa domande, stimola a riflettere e parlare- Si integra, adatta i propri comportamenti- Valuta le critiche ricevute, cambia punto di vista- Rispetta e gratifica sé stesso e gli altri, crea un clima positivo, trasmette entusiasmo- Comunica in modo congruente e strategico (parole, azioni, emozioni)- Esprime le proprie opinioni, anche se impopolari/segna i problemi/ esprime critiche costruttive- Sfida sé stesso e gli altri/corre rischi calcolati/ si mette in gioco- Esplora nuove strade/soluzioni/possibilità, sperimenta piccoli e grandi cambiamenti- Si dichiara responsabile delle azioni e dei risultati suoi/del gruppo- Coinvolge gli altri. Chiede aiuto e contributi agli altri- Crea nuovi modelli, trova nuove soluzioni- Coglie opportunità in sé stesso, negli altri e nell'ambiente- Formula analisi costi-benefici, trova soluzioni/formula piani operativi utili- Descrive in modo chiaro i valori e gli obiettivi suoi e del gruppo
--	---

Una volta chiarito il rapporto fra competenze e comportamenti, ci siamo spinti ad immaginare un insieme di possibili attività formative praticabili all'aperto, in una spiaggia.

La nostra attenzione si è concentrata su quattro attività, scelte in base alla loro varietà ed effettiva possibilità di mettere in gioco i “comportamenti sentinella” indicati nella mappa, oltre che in base al tempo a disposizione.

Alla luce delle quattro esperienze selezionate, è stato, così, quasi spontaneo scegliere di usare la **metafora formativa dei “giochi senza frontiere”**.

Perché i giochi senza frontiere

Giochi senza frontiere¹ è stato a lungo, fra gli anni Settanta e Novanta, un programma televisivo di intrattenimento a carattere ludico. Quasi una

¹Giochi senza frontiere (in francese Jeux sans frontières, in inglese It's a Knockout) è una trasmissione televisiva prodotta dall'European Broadcasting Union (EBU) e derivata dal programma francese Intervilles, a sua volta ispirato all'Italia.

La prima edizione andò in onda nel 1965 e poi ogni estate ininterrottamente fino al 1982; dopo una sospensione di alcuni anni, il programma riprese nel 1988 e andò avanti fino al 1999. I Giochi senza frontiere erano una sorta di olimpiadi dove ogni nazione partecipante era rappresentata, in ogni

sorta di sfida di tipo olimpionico fra diverse nazioni partecipanti, rappresentate, in ogni puntata, da una diversa cittadina impegnata a confrontarsi per guadagnare punti in prove molto divertenti e bizzarre con le città delle altre nazioni in gara. La trasmissione aveva anche l'ambizione di avvicinare i popoli del continente europeo: curiosamente, negli anni Novanta, fra le squadre partecipanti c'erano Malta, Ungheria, Repubblica Ceca e Slovenia, tutti paesi entrati, in seguito, a far parte dell'Unione europea.

Abbattere le frontiere è una metafora dell'essere liberi, ma liberi insieme agli altri: liberi nella condivisione e nella competizione, piuttosto che nella solitudine (che non sempre è libertà). L'attività dei "giochi senza frontiere" punta, perciò, a sviluppare l'interdipendenza: **essere liberi di agire ma dentro un progetto comune**, in cui la libertà del singolo si misura non tanto in senso assoluto ("faccio quello che voglio") ma, piuttosto, in funzione degli obiettivi che si condividono con altre persone. La condivisione con gli altri è vista, così, come strumento di libera costruzione, piuttosto che come vincolo alla libertà personale.

I "Giochi senza frontiere" rappresentano, inoltre, una splendida opportunità per "liberarsi" dal concetto negativo di competizione: un'opportunità per viverla gioiosamente, strumento per crescere e migliorarsi insieme, occasione di miglioramento e confronto.

Le fasi del modulo esperienziale

Il modulo esperienziale dei giochi si è svolto in tre fasi:

1. Presentazione, in plenaria, dell'esperienza
2. Esperienza pratica (gara/competizione)
3. Rielaborazione, in plenaria

Fase 1 – Presentazione dell'esperienza

Durante la prima fase, è stata presentata al gruppo di formatori la metodologia e sono state definite le "regole di gioco".

I partecipanti si sono quindi divisi in 3 gruppi eterogenei ed "equilibrati" (uomini e donne, stazza fisica e provenienza, sardi e non).

puntata, da una diversa città o (più spesso) cittadina che sfidava in prove molto divertenti e bizzarre le città delle altre nazioni. In quasi tutte le edizioni ciascuna puntata veniva ospitata in una delle città partecipanti alla puntata stessa.

Fase 2 – Competizione

Ogni gruppo è stato chiamato a competere con gli altri gruppi in tutte le quattro prove.

Ad ogni prova è stato assegnato ai gruppi un punteggio decrescente: 3 punti al primo classificato, 2 al secondo, 1 punto al terzo.

Ogni prova (esperienza) rappresentava, in qualche modo, una metafora della libertà.

Ecco le quattro “prove gioco” proposte:

1. “Caccia al tesoro”
2. “Porta un amico al concerto”
3. “Alla ricerca del Graal”
4. “Costruzione del pupazzo Wilson” (il pallone protagonista del celebre film “Cast Away”, con Tom Hanks)

Prova 1 – Caccia al tesoro

La caccia al tesoro si è svolta all'interno dell'ex carcere. Ogni gruppo, partendo da un indizio “criptato”, ha dovuto cercare il suo tesoro, rappresentato da un cofanetto.

L'obiettivo della prova era duplice: in senso simbolico, ritrovare il tesoro era “la chiave” per uscire dalle proprie prigioni; dal punto di vista pratico, il gioco era un modo per verificare l'atteggiamento individuale e di gruppo rispetto ad un interesse comune, quello di uscire fuori per andare al mare.

Quale sarebbe stato l'orientamento dei tre gruppi? Collaborare per trovare insieme tutti i cofanetti o competere, pensando a cercare da soli il proprio “tesoro”? **La scelta di collaborare era, ovviamente, la soluzione più efficace** per finire prima ed uscire fuori a godersi il mare più a lungo.

Prova 2 - Porta un amico al concerto

Durante lo svolgimento di questa prova, ogni gruppo si è dovuto impegnare per cercare una o più persone sconosciute disponibili a cantare una canzone (la mitica “Volare” di Domenico Modugno). L'obiettivo era quello di far emergere la capacità di liberarsi delle proprie paure e resistenze, per osare e superare un limite, andando oltre sé stessi. Le competenze maggiormente sviluppate da quest'attività sono la capacità di mettersi in gioco e coinvolgere, creando un clima positivo.

Prova 3 - Alla ricerca del Graal

Una prova ideata per far emergere coraggio e curiosità. Un partecipante per ogni gruppo doveva percorrere bendato, e con il solo supporto delle indicazioni degli altri compagni di gruppo distanti almeno due metri da lui, un percorso in spiaggia di circa 50 metri con l'obiettivo di trovare e raccogliere un pallone (il "Graal").

Ai lati del percorso, i membri degli altri due gruppi, ugualmente bendati, avevano il compito di lanciare secchiate d'acqua per ostacolare l'attività del "cercatore del Graal".

Elementi importanti di questo gioco sono capire in base a quali criteri viene fatta la scelta del partecipante che dovrà sostenere la prova, le strategie per affrontarla e il tipo di supporto garantito dal proprio gruppo. Interessante anche osservare e valutare come si muovono gli altri membri del gruppo: aiutano la persona, rendendola più forte e sicura (e, quindi, più libera) o si disinteressano e, quindi, la lasciano sola con le sue limitazioni?

Prova 4 – Costruire "Wilson", ovvero essere o non essere?

Ogni gruppo si è cimentato nell'impresa di costruire il pupazzo "Wilson" nel modo più fedele possibile all'originale, fino a collocarlo su di un palo conficcato nella sabbia.

Abbiamo valutato i risultati in base al livello di fedeltà della copia, rispetto all'originale del film. Perché "Wilson"? Nel film "Cast Away", Wilson era il pupazzo costruito, durante la sua permanenza in un'isola deserta, dal naufrago Tom Hanks con un pallone portato sull'isola dalle mareggiate. Il pupazzo diventa il fedele compagno con il quale Tom Hanks si confronta durante quasi tutto il film, ma dal quale, alla fine, si separa per salvarsi la vita. Wilson rappresenta quindi il sé e la libertà, da ricercare, prima di tutto, dentro di sé.

Con questa esercitazione, abbiamo voluto fornire al gruppo una prova di creatività e problem solving sotto l'aspetto pratico, oltre che lo spunto per una riflessione simbolica: chi è "Wilson" e che valore ha avuto per il gruppo costruirlo? Al termine di ogni prova, ciascun gruppo ha partecipato ad un briefing coordinato da un trainer senior: l'obiettivo era quello di rielaborare le dinamiche della prova, per focalizzarsi sempre sulla competenza dell'essere liberi.

Fase 3 – Rielaborazione dell'esperienza

Durante questa fase, è stata ripresa la logica dell'esperienza: perché i “giochi senza frontiere” e perché le singole esperienze. Infine, dopo un breve spazio alle domande e ai contributi da parte dei corsisti, abbiamo chiesto di dare una risposta alla domanda “Cosa ho imparato?” in termini di possibile definizione di “linee guida”.

Ecco quanto condiviso dai partecipanti:

Se credo in me, magari ci provo e ottengo dei risultati	Premiarsi nei tempi	Cambio punto di vista per vedere l'altro e avvicinarci all'altro
Accettare il superamento del proprio limite nell'altro	Affrontare le sfide credendo in sé stessi e negli altri	Ascoltare gli altri ci apre al mondo e ci rende più liberi
Mantenere salde le proprie emozioni	Credere sempre nell'obiettivo nonostante le “secchiate”	Non dare mai nulla per scontato
Stare bene con sé stessi	Credo in me, ascolto l'altro	La resilienza è del formatore l'essenza
Guardare da più punti di vista e crederci	La vera libertà è crearsi nuovi orizzonti	Corri e “fottitene” dell'orgoglio (cit. da Vasco Rossi)
Premiarsi per i risultati piccoli e grandi	Lo sguardo oltre le sbarre degli occhi per ritrovarsi nella libertà	Capacità di adattamento (persone/linguaggi; contesto/“emergenza imprevisti”
La porta accanto Un uscio aperto è una possibilità che si schiude Contrapponendo alla logica binaria buono/cattivo Il volersi bene. In movimento.	Collocare il proprio baricentro nell'altro per mantenere l'equilibrio e raggiungere in libertà i propri obiettivi	U(M)UORE l'umore o si muore (riferimento alla cura del proprio stato d'animo e, in particolare, all'umorismo – ndr.)

Cosa ci siamo portati a casa

Essere liberi e aiutare gli altri ad esserlo è una competenza complessa: comprende capacità e attitudini come l'autonomia nella decisione e nell'azione, l'ascolto di sé e degli altri, l'amore, la creatività, per citarne solo alcune.

A chiunque, tra noi formatori, entusiasma l'idea di formare alla libertà.

Ci entusiasma anche perché le organizzazioni che ci pagano per sviluppare questa competenza sono ancora poche.

Ma è una competenza talmente complessa - o talmente semplice - che è necessario declinarla, darle un'identità specifica.

Senza la pretesa di essere stati esaustivi, ci siamo sentiti liberi (appunto) di coglierne alcuni aspetti, senza volerla svelare e senza volerla circoscrivere completamente.

Abbiamo voluto mettere insieme una varietà di approcci formativi che è risultata estremamente potente, grazie ad un filo conduttore chiaro, definito e, soprattutto, semplice.

Più che trasmettere contenuti abbiamo voluto riservare uno spazio e un tempo per facilitare un percorso interiore che consentisse a ciascuno, insieme agli altri, di maturare consapevolezza delle proprie gabbie, individuare le strategie per essere liberi e progettare la libertà: pensarla come uno stato d'animo e come una serie di comportamenti che durano nel tempo.

Essere liberi è un dono che non si può ricevere, ma che si può fare a sé stessi.

Per questo motivo, l'essere liberi è una competenza che sarebbe meglio sviluppare limitando il trasferimento di contenuti solo a ciò che serve ad ampliare la gamma di possibilità, magari più con delle suggestioni o con degli stimoli di breve durata che lascino poi spazio alla riflessione (e all'azione) individuale e di gruppo.

Osservare l'entusiasmo con il quale i formatori junior hanno partecipato al meeting mi ha trasmesso molta energia. E fiducia nel futuro. Grazie a loro, e ai colleghi dello staff, ho capito che **la libertà è un luogo, senza tempo e senza spazio**, che dobbiamo prima di tutto trovare dentro di noi.

Voglio cogliere quest'occasione per ringraziare, ancora una volta, tutti coloro che hanno partecipato alla progettazione e realizzazione di questa iniziativa: Giacomo, Carla, Sara, Pier Sergio, Gianni e Carlo