

# SILENZI E PAROLE

## Attività DIMMI COME E QUANDO

L'attività è un pretesto per far riflettere il gruppo sulle modalità comunicative adottate più frequentemente. Si scrivono su dei biglietti le situazioni riportate di seguito e se ne consegna una ad ogni Giovane, diversa per ciascuno. Ognuno è invitato a rispondere secondo una forma di dialogo che cambia di volta in volta nel gioco. Ad ogni round ci si potrà confrontare sull'efficacia della modalità proposta e sulla facilità/difficoltà nel trasmettere il contenuto. Le situazioni possono essere modificate in base alla conoscenza del gruppo e devono corrispondere al numero di giovani del gruppo.

### Alcuni esempi per le **situazioni**:

- Il mio capo mi ordina, io...;
- Litigo con fidanzato/a e lui/lei non risponde, io...;
- Due passeggeri in treno litigano a voce alta, io...;
- I miei genitori non sono d'accordo con la mia scelta universitaria/lavorativa, io...;
- Una persona cara mi dice qualcosa che mi ferisce, io...;
- Un conoscente sminuisce il mio lavoro, io...;
- I miei amici organizzano una festa a sorpresa per me, io...;
- Una persona inaspettata mi dimostra il suo affetto, io...;
- Un giovanissimo si apre e si confida con me, io...;
- ...

Ad ogni round, chi conduce il gioco propone di rispondere alle situazioni attraverso una modalità precisa, comune per tutto il gruppo, tra quelle proposte di seguito; ciò non toglie che possano essere arricchite.

Alcuni esempi per le **modalità di risposta** alle situazioni:

- con una sola parola
- con un messaggio
- con una mail
- con una lettera
- a voce
- con un gesto
- con una chiamata
- con una videochiamata
- ...

Alla fine di ogni round ci si può confrontare sull'efficacia della modalità proposta e sulla facilità/difficoltà nel trasmettere il contenuto. Si passa al round successivo attraverso uno scambio casuale delle situazioni tra i membri del gruppo.

PASSAGGI DI STATO

SILENZI E PAROLE