



- **NAME OF THE TOOL**

Sedie musicali

- **DESCRIPTION OF THE TOOL**

Si tratta di un'attività di gruppo da svolgere al chiuso o all'aperto. Si compone di due parti: una in cui verranno mostrati gli effetti di una competitività incompresa all'interno delle organizzazioni; e un altro in cui si lavorerà sulla cooperazione e sulla leadership condivisa come elemento di coesione.

- **OBJECTIVES OF THE TOOL**

- Distinguere tra competizione e collaborazione
- Introduzione al concetto di “cooperazione”, inteso come collaborazione tra imprese concorrenti, nella speranza di risultati reciprocamente vantaggiosi
- Comprendere il concetto di leadership condivisa
- Abbracciare il principio win-win

- **CONNECTION THE TOOL WITH THE SKILL**

- Sebbene sia un esercizio dinamico che può essere inteso come infantile, ha un buon effetto tra gli adulti e, dietro la sua semplice attuazione, nasconde una lettura molto utile ai fini del progetto.
- La prima parte è legata al vecchio stile di leadership, comprese le strategie più o meno lecite per raggiungere posizioni di leadership all'interno di un quadro vincente. Riflette una struttura chiaramente gerarchica in cui un leader è al di sopra degli altri.
- La seconda parte è allineata con il concetto win-win e pone ogni membro dell'organizzazione come un leader autonomo, sebbene interdependente con il resto dei membri. Si tratta di sviluppare una leadership condivisa, in cui ogni membro è protagonista delle proprie decisioni, ma ha bisogno di essere sostenuto e supportato



- dagli altri affinché l'obiettivo comune sia il successo.

• **RESOURCES AND MATERIALS**

Tante sedie (meno una) quanti sono i partecipanti e un dispositivo in grado di riprodurre musica.

• **IMPLEMENTATION OF THE TOOL**

Questo gioco si gioca in un luogo con lo spazio. Le sedie devono essere disposte in cerchio. Ogni sedia dovrebbe essere rivolta verso l'esterno in modo che i partecipanti possano sedersi su di essa.

- Le sedie sono disposte in cerchio. Dovrebbe esserci una sedia in meno rispetto al numero dei partecipanti. Ad esempio, se ci sono 8 bambini, dovrebbero essere posizionate 7 sedie.
- Riproduci la musica mentre i partecipanti ruotano intorno alle sedie.
- La musica si interrompe, a quel punto i partecipanti dovrebbero sedersi su una delle sedie. Chi non è seduto viene eliminato dal gioco.
- Una sedia viene rimossa ad ogni turno. Se ci sono troppi partecipanti nei primi turni, due sedie possono essere rimosse a turno finché non rimangono solo una sedia e due partecipanti. Il partecipante che riesce a sedersi vince la partita.

A questo punto il facilitatore farà una breve "intervista" con il vincitore per conoscere i suoi sentimenti e anche le strategie che ha usato per vincere a tutti i costi.

Allo stesso modo, "intervisteremo" alcuni dei perdenti per scoprire come si sentono ad essere eliminati, se pensano che sia giusto e cosa pensano del vincitore. Vedremo che molte delle risposte, anche in tono umoristico, mostreranno gli effetti della competizione nei gruppi di lavoro, come apre le liti tra i suoi membri e l'impatto che ha



sulle organizzazioni.

Nella seconda parte, chiederemo ai partecipanti di rimuovere tutte le sedie dal centro della stanza e di mettersi in cerchio. Ora non giocheremo un gioco in cui uno vince e gli altri perdono, ma cercheremo di fare in modo che tutti vinciamo in un gioco collaborativo in cui ognuno è responsabile del successo della missione supportandosi a vicenda.

L'idea è quella di sostenere il partner di fronte a noi, usando le nostre ginocchia come una "sedia" per sostenerlo. Allo stesso tempo, il partner dietro di noi deve fare lo stesso per noi, quindi dobbiamo avere fiducia che tutti faranno del loro meglio affinché il gruppo vinca.

Per fare questo, chiederemo loro di stare in cerchio con le spalle del loro partner. Ascolta la musica e chiedi loro di andare avanti, riducendo le distanze tra loro fino a renderle minime. Quindi tagliamo la musica e chiediamo loro di "sedersi" sulle ginocchia del partner dietro di loro. Se tutti fanno il loro lavoro, il gruppo sarà supportato e le loro mani saranno libere.

NOTA: Una variante del gioco per le persone con disabilità fisiche o visive è la palla musicale, con la differenza che i giocatori ottengono punti. Il gioco della palla musicale può aiutare le persone con mobilità ridotta o in sedia a rotelle a sviluppare le capacità motorie delle braccia e delle mani. Anche i bambini con disabilità visive possono giocare a questo gioco. Puoi usare una palla sonora per aiutare i partecipanti ipovedenti a passare la palla. Disporre i partecipanti in cerchio e dire loro di iniziare a passare la palla intorno al cerchio quando inizia la musica. Riproduci musica per circa 10-15 secondi e poi interrompi la musica. Il partecipante che ha la palla quando la musica si ferma ottiene un punto. I partecipanti iniziano a passare di nuovo la palla quando la musica riprende. Continua a giocare finché un giocatore non raggiunge i cinque punti: questo è il vincitore!

TRAINING TOOL

“ Emotional Intelligent



hexagonal
leader

• WHAT YOU LEARN

- Il concetto di leadership condivisa e sviluppo sia individuale che organizzativo.
- L'importanza del peso individuale di ciascun membro dell'organizzazione nel risultato finale. A volte l'importante non è dare il massimo possibile a livello personale, ma quello che l'organizzazione ha bisogno da me per raggiungere gli obiettivi.
- La soddisfazione di vincere in squadra. La necessità per tutti i membri di un'organizzazione di assumere il proprio ruolo e anche di contribuire con la propria voce quando si tratta di prendere decisioni.