





Qui comando io!

	Difficoltà per il Conduttore
	Difficoltà per il Gruppo
	Durata
	Tempo per il debriefing

Intervento

A gruppo allargato massimo 12 persone

Obiettivo

Qui lavora il Genitore. Il Genitore Normativo, per l'esattezza, colui che nella vita aziendale può essere rappresentato da un capo pignolo. L'aspetto da sottolineare è che dare delle regole non fa di noi necessariamente quello che gli scienziati chiamano *un capo stronzo*. La *stronzialità* è legata ad altre caratteristiche umane il cui insieme va al di là dell'essere capi, padri, madri o mariti o mogli.

L'obiettivo di questo gioco è proprio quello di distinguere tra le due proprietà che ci possono caratterizzare nel mondo lavorativo: essere in grado di definire regole di buon funzionamento, soggiacere nelle lusinghe di poter far fare (o vietare) ad altri ciò che decidiamo unilateralmente.

Svolgimento

Si estrae a sorte chi sarà il primo a svolgere il ruolo del capo che deciderà quali regole imporre al gruppo. Poi si avvicenderanno secondo un ordine che potrete decidere ricorrendo a giochi, bigliettini, estrazioni, alzata di mano. (Io preparo dei biglietti numerati da 1 a n che faccio pescare all'inizio).

Deciso il capo, questi inizierà a imporre delle regole al gruppo. Lasciategli qualche minuto per decidere.

Un esempio di regola potrebbe essere:

«D'ora in avanti qua dentro non si ride più». (E' importante che venga detta usando parole e il tono giusto, quello che utilizzerebbe un padre arrabbiato per una marachella del figlioletto).

Si sa, però, che i bambini sono poco inclini a ubbidire, lo fanno ma mal volentieri, soprattutto se non capiscono il perché sono stati puniti. Per cui potrebbe succedere che qualcuno del gruppo chieda:

«Ma perché qui non si può più ridere?». A cui si può dare o una spiegazione *logica*: *«Il riso abbonda sulla bocca degli sciocchi»* o *«Perché la mamma dorme»* oppure la risposta standard: *«Perché sì!»*.

Poi il Genitore si siede e se ne alza un altro che proporrà la sua regola.

Può succedere, e mi è successo, che l'inventiva umana abbia portato a risultati paradossali come nella famosa:

«Da adesso in poi è vietato vietare qualunque cosa». (In questo caso occorre un trainer è esperto di logica per sbloccare la situazione: questa norma è soggetta a se stessa? *Da adesso in poi* da quando parte?).

Un'altra volta è intervenuto un Genitore Premuroso che ha detto:

«Adesso che papà è andato in ufficio, facciamo un po' di casino insieme!» e ha abolito tutte i divieti precedenti.

Note per il trainer

Il conduttore all'inizio specificherà che il GN sarà libero di decidere cosa proibire e cosa permettere e che nessuno mai commenterà le sue decisioni.

Attenzione a come il gruppo darà il feedback al GN. Bloccate all'inizio qualunque sorta di meccanismo proiettivo o interpretativo possa venir fuori da un partecipante sulle norme imposte. Il pericolo sta nel rischio che venga espresso un giudizio sulla persona e non sulla norma. Qui, più che in altri giochi dovrete imporre l'uso del feedback fenomenologico tra tutti i partecipanti.

Potrebbe accadere che il gruppo sia impossibilitato a fare alcunché se le norme imposte sono tutte restrittive, in tal caso potete intervenire con una nuova regola.

Ricordate che Voi siete il Genitore dei Genitori.

In questo gioco oltre i Bambini e i Genitori, possono entrare anche gli Adulti quando, ad esempio i BL chiedono al GN di fornire una spiegazione sul perché ha imposto quella norma. Il G può decidere se cambiare stato (passare ad esempio all'Adulto) o restare nel *Perché sì!*.

In altri casi il G può decidere di passare a B come nel caso che vi esponevo prima di *Facciamo casino insieme*.