

Gioco «Meglio perdere che il doping»

Tempo

20 minuti

Materiali

–

Svolgimento

2 gruppi; entrambi svolgono lo stesso programma. Un gruppo ottiene (con discrezione) 1 tiro in più.

Promozione della competenza di vita: Gestione delle sensazioni

Passaggio 1 – Osservazione (Percezione)

- Com'è andata la gara tra i due gruppi?
- Avete rilevato differenze nello svolgimento?
- Le differenze erano eque? Se non lo erano, per quale motivo?
- Quali reazioni ha avuto il gruppo penalizzato?

Passaggio 2 – Valutazione (Discussione)

- Perché una gara con giocatori «dopati» non è equa?
- Quali presupposti sono necessari affinché sia possibile un raffronto equo delle prestazioni tra gli sportivi?
- Quali sensazioni ha percepito il gruppo penalizzato?
- Come hanno gestito queste sensazioni gli atleti penalizzati? (Collera silenziosa verso il direttore di gioco, brontolio, intervento ad alta voce, ecc.)

Passaggio 3 – Riflessione (Opzioni alternative)

- Come potreste affrontare in modo ragionevole e chiaro vantaggi o condizioni non equi?
- Poniamo che vi accorgiate per caso di essere stati penalizzati. Come potete dare rilievo alle vostre sensazioni in modo che possiate essere presi sul serio e compresi, rimanendo comunque oggettivi?

Passaggio 4 – Accompagnamento (Applicazione)

- In veste di monitori, osservate come si comportano i giovani nella quotidianità nel caso di vantaggi e condizioni non equi. Hanno modificato la loro condotta? In caso negativo, parlatene ancora con i giovani.

Passaggio 5 – Ricominciare dal Passaggio 1



Competenze per la vita che sono incentivate con questa forma di gioco:

Per maggiori informazioni: <https://www.coolandclean.ch>