

## **GIOCO DELLE GRAFFETTE**

Il gioco consente di affrontare temi quali il rapporto tra bisogni e risorse disponibili, la gestione delle risorse in relazione al loro grado di rinnovabilità, l'analisi di alcune dinamiche legate a conflitti di interessi e delle strategie messe in atto gestirli.

I partecipanti sono suddivisi in gruppetti di 5 persone. Ogni gruppetto è disposto intorno ad un tavolino su cui il conduttore dispone 10 clips o graffette che rappresentano altrettante unità di risorse utili alla sopravvivenza. Lo scopo del gioco è per ogni giocatore quello di sopravvivere, procurandosi una certa quantità di "risorse" (5 graffette). Vi sono diverse manches della durata di alcuni secondi, avviate e concluse da un segnale del conduttore (per es., un battito di mani). In ogni manches ciascuno può prendere le graffette. Al termine si conteggia il numero di graffette che ciascuno è riuscito a procurarsi: chi ha raggiunto o superato la soglia dei 5 pezzi vince e non partecipa alle manches successive. Le graffette restanti sul tavolo vengono raddoppiate. Se non vi è alcuna graffetta rimasta il gioco è concluso: tutti coloro che a quel punto non hanno il numero richiesto di graffette sono "eliminati".

Il gioco continua fino a quando tutti hanno raggiunto l'obiettivo delle 5 graffette oppure, come già detto, quando non vi sono più graffette disponibili.

Non è possibile parlare ed accordarsi con gli altri durante le manches.

Se il gioco, come in genere accade, s'interrompe subito al primo o al secondo giro, per mancanza di graffette, il conduttore invita il gruppo ad analizzare ciò che è avvenuto e ad individuare dei correttivi, dopodichè viene avviata una nuova "partita". In caso di ulteriori insuccessi si procede a nuove riflessioni seguite da nuovi tentativi.