



LAZY LUDWIG

Élménypedagógia



10 - 40
partecipanti



Dinamiche di
gruppo / sfida



30 - 40 min



all'esterno / all'interno



SCOPO

- TEAM BUILDING
- processo decisionale
- caos e ordine
- prova ed errore - imparare facendo

PREPARAZIONE

Un grande spazio in una stanza o all'esterno su un cortile pianeggiante e persino erboso. Questa attività ha bisogno di due facilitatori, uno per facilitare il gruppo e l'altro per essere il "Lazy Ludwig". Avrà il compito di camminare lentamente (1 passo al secondo) durante l'attività. I facilitatori creano una storia che giustifica il motivo per cui "Lazy Ludwig" deve continuare a camminare a lungo.

Posizionare le sedie in modo casuale, rivolte in tutte le direzioni possibili, con una distanza compresa tra 1,5 e 3 metri.

Per sicurezza, il facilitatore deve assicurarsi che i partecipanti non corrano troppo velocemente e non finiscano con l'urtare le sedie o con l'urtare gli altri.

Alcuni gruppi potrebbero essere frustrati dal "caos", il facilitatore può aiutarli dando loro il tempo di pianificare o riflettere mentre l'attività è in corso, oppure si può dare un feedback positivo su ciò che è andato bene.

INTRO

Questa attività è una sfida di gruppo che utilizza il metodo prova-errore e l'apprendimento attraverso il fare come modo per cercare di raggiungere l'obiettivo.

MATERIALI

- Sedie senza corrimano (il numero di sedie equivale al numero di partecipanti + 1-2 per Lazy Ludwig)
- Orologio (cronometro/cellulare)

PASSI:

1. Il facilitatore invita i partecipanti a sedersi sulle sedie comodamente ma senza muoverle/regolare in alcun modo la loro posizione

2. Poi dice loro che c'è una persona chiamata "Lazy Ludwig" che, per alcuni motivi ha bisogno di camminare il più possibile. I partecipanti sono quindi un gruppo di supporto per "Lazy Ludwig" e gli viene lanciata la sfida di farlo camminare e di non farlo sedere - per almeno 2 minuti. Poiché c'è sempre 1 sedia in più, i partecipanti devono trovare un modo per assicurarsi che "Lazy Ludwig" non trovi una sedia vuota lungo il suo percorso a piedi per sedersi, seguendo le regole del gioco:

- non possono toccare "Lazy Ludwig".
- non possono ostacolare o bloccare il modo in cui "Lazy Ludwig" si siede
- quando uno dei partecipanti toglie il sedere dalla sua sedia (anche solo per un centimetro), allora deve lasciare immediatamente quella sedia e deve trovarne una nuova, non può sedersi sulla sua vecchia sedia
- Quando infrangono una qualsiasi delle regole, ricominciano i 2 minuti da capo.

3. (30 min) L'attività inizia. Lazy Ludwig il camminatore può iniziare da qualsiasi direzione dal bordo dell'area. Quando i partecipanti infrangono una regola o Lazy Ludwig si siede prima che i 2 minuti siano trascorsi, escono verso il bordo e si ricomincia fino a quando non ci riescono.

4. Il gruppo ha svolto il suo compito quando ha raggiunto i 2 minuti.

5. Il facilitatore riunisce il gruppo in cerchio per condividere e riflettere sull'attività.

RIFLESSIONE:

Qual è stata la sfida di questa attività e come l'avete risolta?

Quali risorse avete utilizzato per portare a termine questo compito? E che altro?

In che modo questa attività e i risultati dell'apprendimento possono contribuire alla costruzione della resilienza?

COMMENTI:

Variazione: Se il gruppo risolve velocemente questo livello, si può andare per una sfida più alta, cioè introdurre un 2° camminatore "Lazy Ludwig" e una sedia supplementare. Si possono applicare gli stessi 2 minuti.

LAZY LUDWIG

