



Il Gioco dei Teams

- Dossier di Presentazione -

CHE COS'E IL GIOCO DEI TEAMS ?

- Un metodo pedagogico **esclusivo**,
- E' costruito sul lavoro **intensivo** di squadre **messe in competizione** su temi di lavoro,
- Sotto l'arbitraggio di una **giuria**.

A COSA SERVE ?

**Il Gioco dei Teams: la risposta a bisogni essenziali di dare un seguito alla formazione in azienda:
risposta al bisogno di follow up:**

Il follow up, un modo di dare un seguito:

- l'efficacia di ogni formazione si basa soprattutto sulla **ripetizione**
- per non far cadere l'**energia**

Deve permettere di:

1. verificare l'acquisito
2. **"fare una sottolineatura"** sui punti principali
3. apportare **complementi di formazione**
4. creare gruppo e dare la carica !

I VANTAGGI DEL GIOCO DEI TEAMS ?

- il gioco permette di verificare l'acquisito della formazione: osservando il lavoro dei partecipanti si vede molto bene ciò che essi hanno assimilato;
- **i punti chiave** della formazione sono **rivisti** attraverso il lavoro delle squadre, nel contesto stimolante della competizione;
- gli **apporti** dell'animatore sono vissuti come importanti, perché completano in modo indiscutibile le risposte delle squadre: l'animatore non torna sui punti ben assimilati dai partecipanti; .
- la formula è vivace, energica, **stimolante**.
- all'interno di ogni squadra si crea la voglia di competere e di vincere e una **pressione** tale che **ciascuno è portata a dare il suo contributo** e deve «giocare il gioco» personale e di squadra.

RISPOSTA AL BISOGNO DI «FORMAZIONE DI GRANDI GRUPPI»

I **vantaggi** nel caso di formazione di grandi gruppi (fino a 100 persone):

- Il Gioco dei Teams è una delle poche formule che permettono sia la **partecipazione** di tutti sia un **ritmo** molto sostenuto:
 - Non c'è un «grande dibattito» tra l'animatore e i partecipanti, ma degli scambi molto ricchi all'interno di ogni gruppo di lavoro;
 - La pressione del cronometro e della competizione impongono un lavoro molto intenso e rapido.
- Il gioco si basa su un postulato che suscita l'adesione spontanea: i partecipanti conoscono già i contenuti essenziali, apportano loro stessi le risposte alle domande;
- I messaggi e gli apporti dell'animatore sono brevi, centrati sulle cose essenziali. Hanno un forte impatto e sono ricordati proprio perché arrivano come complemento al lavoro delle squadre.
- La riunione presenta una **forma inedita** per i partecipanti. Il carattere di **avvenimento**, che è rinforzato dalla presenza del management dell'azienda , all'interno della giuria, e l'atmosfera di **competizione**, fanno vivere ai partecipanti momenti forti che rafforzano le equipe e incitano all'azione.

COME SI SVOLGE ?

- I partecipanti sono divisi in squadre, intorno a tavoli rotondi o quadrati.
- Ogni tavolo porta il nome di una squadra e un cartellone appeso al muro indica i punteggi attribuiti alle squadre.
- Di fronte alle squadre è disposta una giuria, rappresentata dal management dell'azienda, cioè da un'autorità incontestabile, ma anche da un consulente OLYMPOS GROUP che sarà l'esperto esterno e il portavoce della giuria.
- Il ruolo della giuria non è quello di «giudicare», o di «censurare» i partecipanti, ma semplicemente di valutare il lavoro delle squadre nel modo più imparziale possibile.
- Non attribuisce «voti» ma **«punti»** alle diverse squadre, non ai singoli individui, nell'ambito di un gioco.
- Un altro consulente OLYMPOS GROUP ha il ruolo di conduttore del gioco: fa le domande, fa rispettare le regole, anima il gruppo e gestisce i tempi e la presa di parola.
- Una prima domanda viene lanciata ai gruppi.

- Tutti i partecipanti cercano, divisi nelle squadre, di definire la risposta più completa e più pertinente. Sarà l'occasione di uno scambio di esperienze molto ricco all'interno di ogni squadra.
- Dopo qualche minuto, la squadra più veloce decide di osare e di presentare la sua risposta alla giuria. Le altre squadre possono contrastare, dopo aver sentito la risposta della prima squadra, se pensano di avere argomenti migliori e una risposta più precisa e corretta.
- La giuria attribuisce dei punti, in funzione di regole molto precise.
- E' allora che il conduttore del gioco può prendere la parola. Dopo aver sottolineato la pertinenza dell'apporto delle squadre, completa il lavoro, se necessario, con apporti metodologici.
- Ci sono domande alle quali tutte le squadre devono dare una risposta, senza bisogno di doversi aggiudicare il diritto di rispondere per primi. Tutte le squadre, in questo caso, ricevono un punteggio (ovviamente diverso fra loro).
- Le persone si esprimono in nome della propria squadra, presentano il lavoro della squadra, non hanno mai l'impressione di essere personalmente valutati.

DISPOSIZIONE DELLA SALA

