

MATERIALI ACCOGLIENZA STUDENTI

PUNTO DI PARTENZA:

Accoglienza classi prime: l'accoglienza è una metodologia e una cultura, ma è soprattutto uno stato d'animo, è lo spirito con cui si accolgono ragazzi che ancora non conoscono la scuola cui si sono iscritti e che quindi vanno orientati e guidati.

La proposta è di utilizzare la propria disciplina con l'obiettivo di conoscere gli alunni e farsi conoscere, presentare la scuola e le sue regole, aiutare il gruppo classe ad acquisire i giusti comportamenti. Tutto il tempo dedicato a questo lavoro sarà un tempo ben speso, che inciderà sul lavoro di tutto l'anno.

Come ogni anno, la scuola fornisce attraverso il proprio sito www.polobianciardigrosseto.it in area riservata alla voce "Materiali accoglienza studenti" una proposta di materiali che possono aiutare i docenti in questa attività. I materiali possono essere integrati individualmente dai docenti, che possono anche proporli a tutti e inviarli a archivio@polobianciardigrosseto.it per il futuro.

OBIETTIVI

1. Vivere con serenità i primi gg di scuola
2. Orientarsi attraverso la conoscenza della scuola
3. Impostare un gruppo classe positivo all'insegna del rispetto di tutti.

ATTIVITÀ

Ogni attività svolta va segnata sul registro di classe in modo che tutti i docenti della classe vedano cosa hanno fatto gli altri e non ci siano ripetizioni

PRESENTAZIONE DEGLI STUDENTI AI COMPAGNI E ALL'INSEGNANTE TRAMITE

COLLOQUIO LIBERO.

I docenti possono fare ricorso a tecniche di loro conoscenza.

Per stimolare gli alunni a parlare si può ricorrere a metodi tradizionali come “Scegli tre parole che ti rappresentino”, oppure “Anagramma il tuo nome e cognome (es. Mario Rossi: Romarissio) e inventa una storia che inizia con “Io sono un romarissio e.....”. L'importante è che l'anagramma sia un oggetto. Il gioco serve per verificare fantasia, dialettica, timidezza

Il circle-time a scuola: uno strumento per l'inclusione

Le problematiche più frequentemente riportate nella scuola sono:

- difficoltà di ascolto (gli alunni si distraggono o non rispettano i turni di parola);
- gestione di alunni con comportamenti più o meno sintomatici (che esprimono, quindi, un bisogno di “farsi vedere” tanto dagli insegnanti quanto dai compagni che va decodificato e canalizzato);
- alunni poco partecipativi (che tentano di “passare inosservati” o di omologarsi).

Per affrontare queste problematiche è possibile diversificare le strategie e le metodologie di approccio. Tra queste, un'importante strategia che può essere utilizzata è il circle time (sia in fase di accoglienza che come metodologia più strettamente didattica).

Il modello di insegnamento frontale che centralizza la figura del docente offrendo a tutti gli alunni lo stesso tipo di stimoli è chiaramente inefficace per coinvolgere adeguatamente ogni studente (l'iperattivo, il disabile, il timido, ...) nella lezione e vita di classe; sono necessarie piuttosto **metodologie didattiche ed educative inclusive** che favoriscano le competenze individuali, valorizzando le risorse e le differenze di ciascuno. Sono necessari “spazi” diversi, che si configurino come risposte possibili.

Il circle-time è una di queste.

Il circle-time permette di dare a ogni alunno la possibilità di contribuire a un processo di gruppo all'interno di uno spazio e di un luogo appositamente costruiti, può essere un primo passo per far sperimentare a ciascuno – all'interno di una cornice protetta- qualcosa di nuovo, da poter poi “portare fuori” in altri contesti.

Il punto di partenza per l'utilizzo di un simile strumento è la convinzione che tutti noi abbiamo potenzialità diverse e che ognuno (sia un alunno con BES o meno), nella sua diversità merita, soprattutto a scuola, di essere riconosciuto, fortificato, gratificato, valorizzato e migliorato.

COS'E' E COME SI SVOLGE UN CIRCLE-TIME?

Si tratta di un **metodo di lavoro**, pensato per facilitare la comunicazione e la conoscenza reciproca nei gruppi. In ambito scolastico trova un'ottima applicazione: gli alunni si posizionano su sedie disposte in cerchio, cosicché ciascuno possa vedere ed essere visto da tutti, lasciando libero lo spazio al centro, sotto la guida di un adulto (preferibilmente un insegnante della classe). La comunicazione avviene secondo regole condivise all'inizio e finalizzate a promuovere l'ascolto attivo e la partecipazione di tutti (può essere utile, per esempio, stabilire che i turni di parola siano ritualizzati dal passaggio di un oggetto). Il "tempo del cerchio" ha una durata fissa all'interno della quale possono essere proposte delle attività strutturate guidate dall'insegnante oppure lasciata libertà di discussione (a seconda della fase del gruppo e delle specifiche esigenze della classe) su tematiche proposte dagli stessi alunni. All'interno del cerchio, l'insegnante ricopre il ruolo di facilitatore della comunicazione evitando di assumere posizioni centrali (per esempio fornendo soluzioni o risposte agli alunni): l'obiettivo è facilitare la cooperazione fra tutti i membri del gruppo-classe, la creazione di uno spazio in cui ciascuno è incluso e chiamato a partecipare, sebbene con le proprie modalità e i propri tempi, in modo da soddisfare sia il proprio bisogno di appartenenza che di individualità.

E' importante che la cadenza del circle-time sia fissa, affinché la classe abbia la sicurezza di avere un suo spazio di gruppo e impari quindi ad usarlo, a seconda dei bisogni che andranno emergendo di volta in volta. L'importante è che ci sia una programmazione, ossia che il gruppo docente senta questa attività come parte integrante della vita di classe (al di là di qual è l'insegnante che la porta avanti) e che, fungendo da "mente di gruppo", la pensi ed elabori: una strategia che può aiutare gli insegnanti a lavorare meglio è proprio l'organizzazione di spazi in cui condividere l'esperienza in corso che, quindi, diventerà un'attività che riguarda l'intero corpo docente, un'opportunità per tutti.

La prassi ci dice che gli alunni si appassionano a quello che sperimentano come un piacevole e necessario momento di confronto, tanto da chiedere loro stessi che venga fatto e che le regole siano rispettate.

Dunque il circle-time:

- Consente agli alunni di esprimersi e conoscersi meglio, valorizzando le differenze
- Facilita l'inclusività
- Permette agli insegnanti di conoscere meglio i propri studenti e la classe
- Può essere uno strumento di prevenzione e gestione della conflittualità.

PARLA

NOME.....	COGNOME.....
-----------	--------------

L'ALUNNO:

1.I miei hobby sono:

.....

2.Le cose che mi piace fare con gli altri sono

.....

3.Quando ho bisogno di staccare

.....

4.Sto bene quando

.....

5.Il tipo di regalo che mi piacerebbe maggiormente ricevere è

.....

6.Se potessi spendere 15 €

.....

7.Se potessi spendere 80 €

.....

8.Se potessi spendere 150 €

.....

9.La cosa migliore di me è

.....1

10.La cosa peggiore di me è

.....

11.Il mio/ la mia.....

preferito/a è.....

12.Se potessi realizzare un mio desiderio vorrei

.....

13. Mi arrabbio quando

.....

14.Qualcosa che non ho mai detto a nessuno è

.....1

15.Mi sento importante quando

.....

16.Non mi piace

.....

17.La cosa che mi preoccupa di più è

.....

18.Se fossi il Presidente del Consiglio la prima cosa che farei è

.....

19.Vivere per me è

.....

20. Una domanda che vorrei fare è

.....

L'ASSEMBLEA DI CLASSE E GLI ORGANISMI RAPPRESENTATIVI DEGLI STUDENTI

ASSEMBLEA DI CLASSE

Nell'assemblea di classe gli studenti discutono problemi e avanzano proposte.

Gli studenti possono convocare una assemblea di classe al mese, tranne che nel periodo finale della scuola, richiedendola per scritto su modelli predisposti che possono essere richiesti al Coordinatore di Plesso e vengono firmati dal Coordinatore di classe e dagli insegnanti delle cui ore è prevista l'assemblea. Generalmente le assemblee vengono tenute prima delle riunioni dei consigli di classe, in modo che ai consigli i rappresentanti di classe possano portare le richieste dei loro compagni. L'assemblea di classe è coordinata da uno studente nominato presidente. Il verbale è redatto dal segretario: una copia viene consegnata al coordinatore di classe e una copia al coordinatore di plesso, che così può conoscere meglio problemi e richieste delle classi. Le assemblee che non si svolgono in modo civile e ordinato possono essere sospese dagli insegnanti.

RAPPRESENTANTI DI CLASSE

Il loro ruolo è molto importante, i Rappresentanti infatti ascoltano le richieste dei compagni, le riferiscono al coordinatore di classe e ad altre figure della scuola come i coordinatori di plesso.

Per questo motivo vanno scelti con cura fra gli studenti che sanno esprimersi senza timore e con chiarezza, ma che devono anche sapersi rapportare con educazione e correttezza agli insegnanti in modo da essere ascoltati.

Sono eletti dall'assemblea di classe e vengono confermati dal Consiglio di classe, sulla base del comportamento. Appena eletti, i nomi dei Rappresentanti di classe vanno comunicati all'Ufficio Alunni. Se nel corso dell'anno vengono eletti nuovi Rappresentanti, i nuovi nomi vanno subito comunicati all'Ufficio Alunni.

PATTO della classe

Dopo un colloquio introduttivo sull'importanza di regole condivise e rispettate nella vita associata, gli studenti propongono una serie di regole che secondo loro è importante rispettare nella vita della classe (ispirandosi al Patto di Corresponsabilità e al Regolamento di Istituto).

METODOLOGIE SUGGERITE: si può fare una sorta di bra in storming e scrivere alla lavagna una lista disordinata di regole, poi far scegliere quelle, poche ed essenziali, che gli studenti ritengono veramente importanti e che sono disposti a impegnarsi a rispettare, e farle trascrivere su cartellone con firme di tutti i componenti della classe.

La lista si può fare anche sui comportamenti negativi, quelli che tutti concordano che si debbano evitare per una serena convivenza. Il lavoro sarebbe più efficace se venisse fatta una lista di regole che anche gli insegnanti si impegnano a rispettare.

Altro metodo: si divide la classe a gruppi di tre. In ogni gruppo uno ha il ruolo del coordinatore, uno di quello che scrive le regole, uno è lo speaker, cioè quello che riferisce alla classe. Ogni gruppo discute per trovare tre regole che vengono scritte in un foglietto, poi delle tre ne viene scelta una, quella che si ritiene più importante, e lo speaker a fine discussione la spiega alla classe. Le regole su cui tutta la classe concorda vengono trascritte sul cartellone e firmate.

Sarebbe opportuno portare il cartellone del patto formativo al primo consiglio di classe in modo che tutti i colleghi conoscano quanto richiesto dai ragazzi e ciò a cui si sono impegnati, in modo da avere in classe un comportamento omogeneo.

Materiali da procurarsi: un foglio grande e pennarelli

Modello di richiesta Assemblea di Istituto
(non è ditto che sia il modello attualmente usato dalla scuola, ma serve come punto di riferimento)

AL DIRIGENTE
SCOLASTICO DEL POLO
"BIANCIARDI" GROSSETO

Grosseto.....

OGGETTO: richiesta di Assemblea mese di		
della classe indirizzo		
La classe chiede alla S.V. di effettuare un'assemblea di classe per il		
giorno dalle ore alle ore , con il		
consenso dei docenti interessati, per discutere il seguente o.d.g. :		
1).....		
2).....		
3).....		
dei rappresentanti di classe	Firme del coordinatore di classe	del docente * titolare dell'ora
.....
*i docenti che concedono l'ora sono invitati a rimanere in prossimità della classe		

La richiesta deve essere presentata almeno due giorni prima. Deve essere firmata dal docente titolare dell'ora e dal coordinatore di classe, che controlla che gli studenti non facciano più di un'assemblea al mese.

Il verbale va compilato subito e consegnato al coordinatore di classe che, dopo averne preso visione, lo consegna al coordinatore di plesso. I verbali, conservati dal coordinatore di plesso in un'apposita cartella, possono essere visionati dagli studenti della Giunta.

SCHEMA DA SEGUIRE PER LA REDAZIONE DEL VERBALE

Oggi..., nell'aula ... della sede di ... dell'Istituto " L. Bianciardi", alle ore ..., si è riunita l'assemblea della classe ... indirizzo ..., per discutere il seguente	
o.d.g.: 1. ...	
2. ...	
3. ... (all'ultimo punto dell'o.d.g. si scrive sempre "varie ed eventuali") Sono presenti tutti gli studenti della classe tranne	
Presiede la riunione che nomina suo segretario	
Il Presidente dichiara aperta la seduta passando a discutere il primo punto all'o.d.g. 1° punto.....	
2° punto	
3° punto	
(si scrive chi prende la parola, quali proposte vengono fatte, quali decisioni sono state prese, quali sono gli eventi importanti verificatisi durante la riunione)	
Esauriti gli argomenti all'o.d.g., la seduta è tolta alle ore (oppure, se non si è finito e ci si deve trovare ancora una volta, La seduta è aggiornata a ...)	
Il Presidente	Il Segretario
(Se il verbale è redatto alla fine dell'assemblea, viene subito letto e approvato dai presenti. Se è redatto dopo, viene letto e approvato all'inizio dell'assemblea successiva.)	
Il verbale per l'elezione dei rappresentanti di classe è diverso da tutti gli altri e la scuola ne fornisce il modello prestampato. Una copia si tiene in classe e una va subito consegnata all'Ufficio Alunni in p.zza De Maria. Ogni volta che si eleggono nuovi rappresentanti i loro nomi vanno subito comunicati all'Ufficio.	

LETTERA A SE STESSI O INTERVISTA A SE STESSI

Testi proposti

Scrivi una lettera a te stesso in cui spieghi i motivi per cui hai scelto questa scuola, cosa ti aspetti dagli insegnanti e dai compagni, cosa ti aspetti da te stesso, di cosa senti di aver bisogno, cosa vorresti che non accadesse mai o che non accadesse più nel rapporto con insegnanti e compagni.

Prova a riflettere sul primo ricordo scolastico e scrivi quello che ti viene in mente motivando le scelte di questa rievocazione.

Individua le persone della tua vita scolastica passata che ricordi con piacere e quelle che ti ricordi con dispiacere: prova a spiegare perché.

Elenca quali sono state le tue delusioni e le tue conquiste scolastiche.

Racconta dei momenti cruciali della tua vita scolastica in cui ti sei sentito appagato o deluso. Ricostruisci quanto è accaduto, grazie a chi, cosa hai provato.

Parla dei momenti scolastici o dei fatti che ti hanno cambiato (come eri, come sei).

Ti accorgi di avere difficoltà nello studio? Quando ? Come ti senti?

Devi inserire nel computer i tuoi ricordi scolastici da salvare (cioè da ricordare) e da cancellare (cioè da dimenticare).

Disegna una scala e su ogni gradino annota le tue conquiste scolastiche. In corrispondenza scrivi le difficoltà che hai incontrato.

Racconta liberamente le tue esperienze scolastiche passate. Spiega il perché delle tue scelte ed esponi le tue aspettative circa la scuola che frequenti.

Questionario per l'autoconsapevolezza e l'autovalutazione

Ognuno di noi è portato spontaneamente nelle cose che gli succedono tutti i giorni, a attribuire il risultato positivo o negativo a cause differenti.

Ti sono presentate delle situazioni scolastiche in cui potresti esserti trovato. Prova a scegliere tra quelle proposte quelle che secondo te potrebbero aver determinato quel risultato.

Cerchia ogni volta la causa che tu ritieni più importante.

1. In un compito in classe hai eseguito tutti gli esercizi correttamente. Questo è successo perché:

- a) Sono stato fortunato
- b) Ce l'ho messa tutta
- c) Era facile
- d) Sono bravo
- e) Sono stato aiutato.

2. Nei compiti svolti a casa hai fatto molti errori. Come mai?

- a) Non mi sono impegnato
- b) Non sono stato aiutato
- c) Erano difficili
- d) Sono sfortunato
- e) Non sono bravo.

3. Devi presentare una relazione . Lo fai in modo chiaro e preciso. Tutti seguono con interesse. Perché?

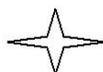
- a) Era facile
- b) Sono bravo
- c) Sono stato aiutato
- d) Per caso
- e) Mi sono impegnato.

4. Ti viene richiesto di risolvere un esercizio alla lavagna ma tu fai scena muta. Come mai?

- a. Non sono stato capace
- b. Non sono stato aiutato
- c. Non mi sono impegnato
- d. Era difficile
- e. Sono sfortunato.

5. In una discussione in classe il tuo intervento è molto apprezzato. Perché?

- a. Per caso
- b. Ce l'ho messa tutta
- c. Era un intervento banale
- d. Mi ero preparato bene a casa
- e. Sono stato aiutato



L'insegnante somministra periodicamente questionari di questo tipo facendo in modo che l'allievo noti da solo che la riuscita va attribuita all'impegno personale cioè allo sforzo intenzionale di applicare la strategia.

I gusti personali

Si divide il gruppo in sottogruppi magari per tre o quattro a seconda del numero dei partecipanti in maniera da formare gruppetti di 5 persone (non in più). I piccoli gruppi si dispongono in cerchio distanziati un po' fra loro in maniera da non disturbarsi durante l'esecuzione. Un conduttore presenta il gioco: saranno dati (scritti alla lavagna con fogli mobili) gli argomenti di cui dovranno parlare i ragazzi a turno. L'intento è di rispettare il turno di tutti ascoltando ciò che dicono i compagni. Gli argomenti saranno dati ogni 3 minuti.

Argomenti:

1. il gioco preferito
2. il fumetto preferito
3. il programma preferito
4. il cantante preferito
5. l'attore preferito
6. cosa farà da grande
7. il compagno/a che ti ha colpito di più

Una volta finita l'esercitazione i piccoli gruppi si riuniscono nel gruppo grande e si chiede se ci sono state difficoltà a parlare degli argomenti, se tutti hanno parlato e se il tempo è stato sufficiente per esaurire ogni argomento. **Soprattutto verrà chiesto se ci si è sentiti ascoltati.**

I conduttori ricorderanno che l'ascolto è molto importante ma anche molto difficile e pochi sanno veramente ascoltare. Il vero ascolto si definisce *attivo* ed esistono degli atteggiamenti che servono a far capire a chi si sta di fronte che lo stiamo ascoltando per davvero.

I fattori che favoriscono l'ascolto sono:

- guardare il nostro interlocutore negli occhi;
- fare segni di assenso con la testa;
- interrompendolo ogni tanto con domande pertinenti che esprimono interesse e curiosità per ciò che dice;
- evitare di sbadigliare, guardare l'orologio o dare segni di insofferenza.

Dopo questa spiegazione torniamo a chiedere al gruppo di parlare dell'esercitazione dei *Gusti personali* ricordando quanto era stato chiesto inizialmente: "Ci sono state difficoltà a parlare degli argomenti? Tutti hanno parlato? Il tempo a disposizione è stato sufficiente per dare a tutti la possibilità di esaurire l'argomento? Vi siete sentiti ascoltati?"

Zoo safari

Obiettivi: utilizzare le forme di comunicazione simbolica per presentarsi al gruppo assumendo la conoscenza reciproca e stimolando il feedback fra i partecipanti

1. si chiede ai ragazzi di scegliere i loro animali preferiti (max 10) i nomi dei quali vengono scritti in un foglio qualsiasi o alla lavagna. Si chiede al gruppo di scegliere per ciascuno di questi 5 caratteristiche positive. Ogni alunno scrive sul proprio foglio il suo nome e cognome e l'animale col quale pensa che gli altri membri del gruppo lo identificheranno. L'insegnante ritirerà tutti i biglietti e dopo averli mescolati estrarrà a sorte il primo biglietto e leggerà così il nome ed il cognome estratto. I membri del gruppo allora dovranno indicare l'animale che a loro modo di vedere rappresenta meglio il soggetto estratto. Si ripete la stessa cosa fino ad esaurire i biglietti e man mano che si scrivono, sotto i nomi degli animali, i nomi

delle persone che con loro vengono identificati. Se vi è disaccordo sulla collocazione di una persona il suo nome va riportato tante volte quanti sono gli animali in cui vengono identificati. I biglietti vengono poi ripresi dal conduttore che dichiara questa volta le scelte personali e le supposizioni relative alle scelte degli altri su di lui, fatte da ciascun soggetto invitando ciascuno a motivare le proprie scelte e ad esprimere il proprio accordo o disaccordo con i membri del gruppo.

2. discussione in gruppo intorno all'autopercezione ed alle eventuali discrepanze fra percezione che i soggetti ritengono che gli altri abbiano di loro e percezione che gli altri hanno realmente di sé stessi.

Il rubasedia

Si dispone il gruppo in circolo con le sedie rivolte con lo schienale all'interno. Il conduttore gira in senso orario all'esterno del cerchio e dice una caratteristica (meglio se spiritosa) che sicuramente i ragazzi possiedono (es. "Si alzino tutti quelli che qualche volta dicono bugie", oppure "Si alzino tutti quelli che vorrebbero che la scuola non esistesse"....) e si invitano i ragazzi che possiedono la caratteristica a correre in cerchio in senso orario e a conquistare la prima sedia libera che trovano nel percorso. Non si può tornare indietro. Uno naturalmente rimarrà in piedi perché le sedie sono numericamente corrispondenti al numero dei ragazzi (tranne quella del conduttore) e colui che non avrà conquistato la sedia farà il conduttore indicando nuovamente una caratteristica da proporre al gruppo. Si consigliano circa 10 passaggi per una durata massima di 10'/15'.

Attività: Chi li riconosce?

Il gruppo si divide in due metà le quali collocherà una di fronte all'altra in due posti diversi dall'aula. Ogni gruppo disegnerà un ritratto dell'altro nel quale ogni membro dovrà essere rappresentato in forma simbolica. I ragazzi vengono esortati a cercare un simbolo positivo adatto a caratterizzare ciascun membro dell'altro gruppo. Ogni gruppo produrrà un solo disegno, i componenti dovranno mettersi d'accordo e riportare sulla carta le idee trovate. I gruppi hanno 50 minuti di tempo per compiere il lavoro e dovranno altresì lavorare ben distanziati. Successivamente ci si disporrà in cerchio, il primo gruppo metterà il ritratto per terra ed i membri rappresentati cercheranno di indovinare i loro rispettivi simboli. Ciascuno avanzerà le proprie supposizioni adducendo anche le motivazioni di queste, gli autori del ritratto non dovranno dire nulla, il tempo a disposizione sarà di 10 minuti. Nei 10 minuti successivi gli autori del ritratto spiegheranno chi è rappresentato nei vari simboli e come il gruppo lo ha deciso. Dopo aver ripetuto la procedura anche per il secondo gruppo comincerà l'approfondimento finale.

Il groviglio

Occorre un volontario che esca dalla stanza e che sarà richiamato da un conduttore che non parteciperà al gioco, tutti gli altri sì. Il gruppo si alza ed in cerchio si prende per mano. È importante che i partecipanti non cambino mai la presa della mano altrimenti il gioco non riesce. Il gruppo comincia ad aggrovigliarsi passando sotto le braccia dei vari compagni nel modo più complicato possibile. Quando si sarà formato un bel groviglio il conduttore che non ha giocato chiama il ragazzo volontario fuori dalla stanza e lo invita a sciogliere il groviglio dei compagni. Un applauso finale termina il gioco.

– In circle time

Come al solito il gruppo si siede in cerchio e il conduttore chiede ai partecipanti se hanno da riferire qualcosa rispetto all'incontro precedente o se vogliono dire qualcosa di positivo di sé

rispetto alla partecipazione al corso o, più in generale, se vogliono mandare un messaggio al gruppo, di qualunque genere, purché costruttivo e favorevole a rinforzare il clima affettivo fra i partecipanti.

Disposti in gruppo i ragazzi parlano uno alla volta delle attivazioni, delle esperienze e dei lavori svolti nelle precedenti giornate

Gioco di riscaldamento: “Il foglio dietro la schiena”

Questo gioco è particolarmente simpatico e utile e utile a rilevare la percezione degli altri verso ognuno dei partecipanti.

Svolgimento: ad ogni ragazzo del gruppo viene applicato un foglio dietro la schiena con una graffetta. Poi si chiede al gruppo di alzarsi e di scrivere sul foglio di ogni partecipante una caratteristica positiva - importante: **SOLO POSITIVA**.

Quando tutti hanno scritto, il gruppo si riunisce nuovamente in cerchio e si chiede se si sono individuate caratteristiche che hanno procurato sorpresa, piacere, ...Chi vuole leggerle al gruppo può farlo, ma non è obbligatorio. Questo gioco serve a potenziare l'autostima ed è una sorta di completamento dell'attivazione “I cartelloni” propo sta nel primo incontro solo che questa volta sono gli altri a “parlare bene” di noi.

ATTENZIONE: SE NON SIETE SICURI CHE TUTTI PARTECIPANTI SCRIVERANNO CARATTERISTICHE POSITIVE NON PROPONETE QUESTO GIOCO PERCHE' PUO' DIVENTARE SPIACEVOLE E CREARE ATTRITI NEL GRUPPO