

“Quello che non Dixit”

Conoscersi in un'équipe che nasce narrando e giocando con l'inconscio

Alessandra SCARABELLO¹, Paolo BONARRIO^{1,2}, Laura BARBONAGLIA¹, Rossana LOCATELLI¹, Ilaria MARELLI¹, Roberta INVERNIZZI¹,
Roberto MERLI¹, Gaia MORINO¹, Lara SARACCO¹, Chiara QUARANTA¹, Alessandra COSTANZA^{1,3,4,5}



¹ “Nel Chioostro” - Centro Medico e Centro Studi, Vercelli, Italia
² “Il Difensore dell’Infanzia e dell’Adolescenza APS” - Associazione ETS, Siracusa, Italia
³ Département de Psychiatrie, Hôpitaux Universitaires de Genève (HUG), Ginevra, Svizzera
⁴ Dipartimento di Psichiatria, Facoltà di Medicina, Università di Lugano (USI), Lugano, Svizzera
⁵ Département de Psychiatrie, Faculté de Médecine et Chirurgie, Université de Genève (UNIGE), Genève, Svizzera



C'ERA UNA VOLTA...

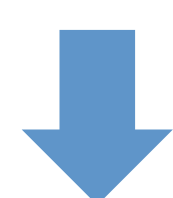


- ✓ Quasi una trentina di anni fa, a Poitiers nella Francia centrale, esercitava un neuro-psichiatra infantile, il Dr. Jean-Louis Roubira. Egli era solito ritagliare immagini dalle riviste per bambini da utilizzare a scopo terapeutico nelle sue analisi sulla relazione madre-bambino.
- ✓ Nel 2002 una di quelle immagini catturò particolarmente la sua attenzione che finì per chiedersi: “Sarei in grado di descrivere ad altri quello che sto vedendo?”. Già, perché se tutti riusciamo a vedere una figura ed immaginare una storia, ben altra cosa è invece tentare di descrivere ciò che stiamo vedendo o immaginando... La semeiotica ci suggerirebbe che troviamo più difficoltà non tanto nel **decodificare il segno**, quanto piuttosto nel **descriverlo**.
- ✓ Da qui il Dr. Roubira propose un gioco da tavolo con carte raffiguranti immagini che evocano i temi della nascita, della libertà e della prigionia, le scelte, le ambiguità, il “falso sé”, le relazioni, la crudeltà, la paura, la solitudine, lo smarrimento, l'amore... Elementi ispirati alle **fiabe tradizionali** che portano con sé **gli archetipi dell'inconscio collettivo**. Nel gioco, partendo da un'immagine nella quale sono racchiusi contenuti metaforici molteplici, un narratore a turno dà un titolo ad una storia: scegliendo quale contenuto descrivere e dando forma a un **significante** incarnandolo in un **significato soggettivo**.
- ✓ Purtroppo inizialmente il gioco, che non si chiamava ancora DIXIT, non riscosse alcuna fortuna. Nessuna casa di produzione diede credito al suo inventore, etichettandolo come “troppo intellettuale”, per non parlare dei diritti d'autore legati alle immagini utilizzate.

- ✓ Un'amica del Dr. Roubira gli presentò Marie Cardouat, illustratrice di libri per bambini, che si mise subito all'opera. Le sue illustrazioni sono fiabesche, oniriche, coinvolgono e catturano l'osservatore e, elemento più significativo, **lo trascinano al suo interno**. Forse non potrebbe essere altrimenti, visto che esse sono un omaggio a grandi personaggi dell'arte e della letteratura, da **Magritte** a **Dali**, passando per i coniglietti - che nel gioco rappresentano i segnapunti - ispirati al Bianconiglio di **Lewis Carroll**.
- ✓ La “Libellud”, casa editrice nascente, intuì che questo era il gioco giusto per farsi conoscere al mondo. Non ebbe torto.
- ✓ Nel 2008 il gioco venne immesso sul mercato e nel 2010 vinse lo Spiel des Jahres, il premio illustre che viene rilasciato in Germania per il miglior gioco dell'anno. Fu venduto in milioni di copie e tradotto in più di una dozzina di lingue. In Corea del Sud si materializzò perfino in una sitcom, che ne alimentò le vendite.
- ✓ Dixit è un gioco in cui il contesto ambientale e la proprietà di linguaggio sono imprescindibili. Ma quest'ultimo adattamento coreano è un esempio del suo non essere limitato nel potersi “calare” in realtà e culture differenti, portando con sé **significati unici**...

OGGI... dalla scuola alla cura: il GIOCO ed il GRUPPO

- ✓ Da molti anni **la scuola** ha deciso di stimolare e potenziare **il lavoro di gruppo** avendo compreso che il gruppo cooperativo può andare bene oltre la classica relazione tra insegnanti ed allievi. Esso infatti ha il pregio di promuovere la creatività, combina i punti di forza dei singoli membri del team, incoraggia i singoli ad assumersi dei rischi, ed oltre a promuovere il senso di appartenenza al gruppo, non c'è nulla di meglio per insegnare ed apprendere le competenze del problema solving. In altre parole possiamo riassumere questo processo nel quale più persone collaborano per raggiungere un obiettivo, affermando che il suo fondamento è che **il tutto è maggiore delle singole parti che lo compongono**.
- ✓ Negli ultimi anni si è affermata anche in **medicina** la consapevolezza di quanto il lavoro di gruppo sia cruciale, e che diverse figure professionali operanti insieme possono apportare importanti contributi grazie ai punti di vista diversi dai quali vedono il problema da affrontare e le modalità per raggiungere l'obiettivo. **Il lavoro di gruppo in sanità** infatti, sposta ed amplia il traguardo da raggiungere, che passa dalla semplice **cura** a quello **del miglioramento delle condizioni di vita** della persona che soffre.
- ✓ Si raggiunge questo scopo dando vita a nuovi sistemi di organizzazione delle attività professionali in ambito sanitario, anche attraverso la ricerca e l'utilizzo di nuovi strumenti specie se già testati nell'attività professionale di uno o più dei componenti del team sanitario.



Nello strutturare l'attività del nostro gruppo di lavoro abbiamo deciso di utilizzare la versatilità delle CARTE DIXIT che, con gli opportuni accorgimenti, possono essere utilizzate sia per migliorare il rapporto tra terapeuta e paziente, sia per armonizzare le reciproche conoscenze tra i componenti di un gruppo e, attraverso il gioco e la creatività, ampliare la fiducia reciproca e stimolare la collaborazione.

a) Il GIOCO consente di muoversi in un contesto diverso, dà modo di allenarsi alla relazione, di esercitare perseveranza, flessibilità e ottimismo. Ci cala in un contesto di problem solving nel quale esercitare le capacità di affrontare situazioni e superare ostacoli. Il gioco è un momento aggregativo che dà energia e freschezza e alleggerisce il clima di lavoro. È l'occasione in cui poter sperimentare il distacco dal contesto reale per cercare nuove vie e ampliare la propria mappa. Il gioco è in grado di darci quel contributo di creatività richiesto dalla “società liquida” in cui viviamo.

b) Il GRUPPO rappresenta un potente amplificatore di emozioni, vissuti, affetti e ricordi. Attraverso le CARTE DIXIT, con i loro disegni artistici e fortemente evocativi, si possono stimolare situazioni inedite di auto-narrazione in un contesto grupppale, nel quale giocano un ruolo fondamentale la reciprocità e il rispecchiamento nelle storie degli altri, per somiglianza o differenza. Si crea un immaginario condiviso, una rete comunicativa che parla a tutti e di tutti e, grazie alle situazioni originali e creative del contesto, si destrutturano le narrazioni ripetitive e cristallizzate di se stessi. L'utilizzo delle immagini permette di “vedere il proprio sentire”.

LA NOSTRA ESPERIENZA... l'utilizzo delle CARTE DIXIT nella fase di costituzione del team “Nel Chioostro”

Giochi “rompighiaccio”

- ✓ “Ciao, io sono...”
 1. SETTING: gruppo
 2. OBIETTIVO: rompere il ghiaccio tra persone che non si conoscono, stabilire fiducia e intimità, favorire una prima conoscenza
 3. NUMERO PARTECIPANTI: da 4 a 12
 4. DURATA: 20 minuti circa
 5. DESCRIZIONE: le carte del mazzo vengono poste visibili a faccia in su ed ogni partecipante sceglie la carta che utilizzerà per presentarsi al resto del gruppo con la formula “Ciao, io sono...e ho scelto questa carta perché...”
- ✓ “Come mi sento oggi?”
 1. SETTING: gruppo
 2. OBIETTIVO: rompere il ghiaccio tra persone che non si conoscono, facilitare l'espressione delle emozioni e la comunicazione all'interno del team
 3. NUMERO PARTECIPANTI: da 4 a 12
 4. DURATA: 20 minuti circa
 5. DESCRIZIONE: si preparano prima 4 o 5 postazioni in cui collocare al massimo 3 carte che possono rappresentare una determinata emozione. Quindi il gruppo si muove liberamente tra le postazioni e, dopo averle osservate tutte, ogni persona si posiziona vicino al gruppo di carte che maggiormente rappresenta il suo stato d'animo in quel momento. Le persone che si sono ritrovate vicine dovranno poi condividere tra loro il motivo per cui hanno scelto quella determinata postazione.

ISTANTANEE IN CORSO D'OPERA

- ✓ “Sono una persona che mette al centro della propria vita il cammino... un cammino che porta a conoscere nuove persone, a fare nuove esperienze...”
- ✓ “Ho scelto questa carta perché rappresenta il sentirmi solo e distaccato dal resto mondo...”
- ✓ “Mi sento come un bambino, con la sua spontaneità, la sua voglia di vivere, ma circondato da un'armatura che utilizzerà nel momento del bisogno...”
- ✓ “Mi sento come se fossi una scarpa vecchia in balia degli eventi; sento il timore di non farcela...”



INFO E CONTATTI POSTER:

Spazio per un eventuale e successivo inserimento di un QR CODE a cura del Servizio S.S. Formazione e Sviluppo Risorse Umane, che verrà apposto una volta approvato il poster e che rimanderà alla pagina del convegno sul sito www.vocieimmaginidicura.it

“NEL CHIOOSTRO” - Centro Medico e Centro Studi
Via Camillo Leone, 29 - Antiche Case Alciati, Vercelli
Sito: www.nelchioostro-studiomedico.com
E-mail: info@nelchioostro-studiomedico.com
alessandra.costanza@unige.ch
Telefono Segreteria: +39.327.2728224
(attiva dal lunedì al venerdì, dalle 9h00-12h00 e dalle 14h00-15h30)

“IL DIFENSORE DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA APS” - Associazione ETS di promozione sociale e solidarietà familiare
Sede di Siracusa: via Italia, 76 - Siracusa
Sito: www.difensoredebambini.org
E-mail: difensoredebambini.org
Telefono: +39.373.9029120