

MEDIANOS

— THE BOARD GAME —

Le CARTE GIOCO





CARTA 1

Carta Cornice per distrarre i litigiosi.



CARTA 2

I giocatori pensano al sentimento che provano ma esprimono il sentimento altrui.



CARTA 3

Ogni giocatore esprime il suo "perché" rispetto all'emozione provata alla carta 2. La motivazione che lo ha spinto al conflitto, senza esprimere giudizio.



CARTA 4

Carta del Giudizio, l'uno deve giudicare l'altro.



CARTA 5

Utilizzo del "Linguaggio Giraffa"

Ogni giocatore è invitato a riformulare il proprio punto di vista sul conflitto in modo conciliativo, gentile, senza utilizzare il verbo "Dovere".



CARTA 6

Ci si scambia di posto e si chiudono gli occhi per 10 secondi.

Ogni giocatore dirà, dopo che è tornato in sé, cosa ha provato mentre era nei panni dell'altro: "mentre ero te ho sentito.....".



CARTA 7

Ogni giocatore ripete esattamente ciò che ha già fatto alla carta 2; cioè prova ad indovinare l'emozione dell'altro e poi ognuno comunicherà la propria carta della FELICITA'.



CARTA 8

Carta del "Ascolto attivo".
I giocatori non litiganti che hanno partecipato saranno chiamati a ripetere le parole positive e buone che hanno ascoltato. Non è possibile commentare e o ripetere le parole negative e cattive.



CARTA 9

Ogni giocatore potrà esprimere i suoi bisogni e i suoi interessi scavando dentro di se e chiudendo gli occhi per 10 secondi....è la carta più impegnativa. Se qualcuno non volesse dire nulla Medianos autorizza a provarci e poi a passare dalla 8 alla 10.



CARTA 10

“Proposta concreta”. Ogni giocatore propone all’altro qualcosa che potrà fare di diverso se ricapitasse una situazione analoga. L’altro giocatore potrà accettare, rifiutare o chiedere una modifica. Nel caso entrambi i giocatori accettino la proposta, il gioco finisce e tutti vincono nella logica win win. Diversamente, se un giocatore non accettasse la proposta dell’altro, la partita termina comunque. Nessuno perde mai giocando a Medianos perchè l’importante è la strada percorsa e non solo la meta o l’accordo raggiunto.



CARTA 11

Ogni giocatore deve esprimere ciò che ha imparato per sé mettendosi in gioco.



CARTA 12

Concluso il Gioco viene lasciato come regalo dell'esperienza vissuta, il nostro Segnalibro che riporta la bellissima testimonianza di Nelson Mandela.