

Indice

Premessa	pag.	7
Perché questo libro	»	7
1. «Fuga dal burnout»: tutto ha inizio con Tremezzo	»	9
1.1 La storia e la costruzione di un'esperienza	»	9
1.2 ... si relazionano con la Costituzione	»	11
2. In dialogo con il Codice deontologico	»	15
2.1 Il ruolo del codice deontologico	»	15
2.2 Chi decide?	»	16
3. La supervisione incontra il gioco	»	19
3.1 Quando il gioco non è l'intervallo ricreativo della supervisione	»	19
3.2 Si gioca, ma non si è lì per giocare	»	21
4. Perché dovremmo giocare quando tutto il mondo intorno crolla?	»	25
4.1 Immaginare	»	25
5. Sino a che punto possiamo giocare?	»	29
5.1 Le emozioni: bussola o labirinto?	»	29
5.2 Il conflitto nel gruppo: criticità o risorsa riflessiva?	»	30
6. Escape room: fuga dal burnout	»	33
6.1 Entriamo nella stanza. Primo incontro: il patto d'aula	»	33
6.2 Secondo incontro. Uno strano giornale e una gita al lago	»	48
6.3 Annunci e lettere	»	52

6.4 Un incidente, uno strano personaggio	pag.	54
6.5 Tra identikit e ruote panoramiche	»	55
6.6 La progettazione degli incontri successivi	»	56
6.7 Gli ultimi incontri	»	59
6.8 La soluzione e la restituzione: il senso dell'esperienza	»	61
6.9 Non è finita così	»	63
6.10 Suggerimenti e accorgimenti per la conduzione	»	64
7. Socialinpolis: il sociale dentro la città	»	67
7.1 Tra piazze di confronto e vicoli del conflitto	»	67
7.2 Perché i giochi da tavolo come strumenti di supervisione e di formazione	»	68
7.3 Prima di tirare i dadi	»	69
7.4 Le pedine	»	72
7.5 Il tabellone e le carte Casi e Possibilità	»	74
7.6 Dentro il tabellone. Il gioco prende forma	»	78
7.7 Un tabellone pop up	»	84
7.8 Costruire un dispositivo Socialinpolis	»	86
8. Gli altri dispositivi ludici: tra bivi, mappe, piramidi e scatole del tempo	»	93
8.1 Percorsi a bivi	»	93
8.2 La capsula del tempo dei servizi sociali	»	96
8.3 Biblioteche e piramidi	»	98
8.4 Il giro del mondo in dieci giorni	»	100
8.5 Suggerimenti operativi	»	103
8.6 Approccio creativo: sì o no?	»	104
Conclusioni	»	109
Bibliografia di riferimento	»	111