

<b>TECNICA DI FACILITAZIONE</b>	<b>Indovina la scrivania</b>
<b>SCOPO PRINCIPALE / OBIETTIVO</b>	#teambuilding #intragroup openness
<b>FASE</b>	#energizer #icebreaker #fun #get-to-know #opening
<b>ABILITÀ / CONTENUTO</b>	#comunicazione #creatività
<b>PERIODO DI TEMPO IN MINUTI</b>	#<15 #<30
<b>DIMENSIONE DEL GRUPPO IN PERSONE</b>	#1-5 #6-15 #16-30 #>30
<b>LIVELLO DI FACILITAZIONE</b>	Principiante
<b>ZONA DI COMFORT</b>	Sicuro

## Introduzione

Un gioco energizzante per team remoti in cui i partecipanti condividono immagini del loro set-up di lavoro e tentano di indovinare le scrivanie degli avversari mentre bluffano le proprie!

## Strumenti necessari (ciò di cui avete bisogno)

- Usa uno strumento di videoconferenza di tua scelta.

## Passaggi

1. Chiedi ad ogni partecipante di scattare una foto della sua scrivania o della sua postazione di lavoro. Che si tratti di una scrivania vera e propria, del tavolo della cucina o del divano, tutto e qualsiasi cosa va bene! Consigliare ai tuoi partecipanti di rimuovere dalle loro scrivanie, se possibile, qualsiasi cosa che li identifichi!
2. Ogni partecipante invia la fotografia al facilitatore tramite un messaggio privato e il facilitatore poi mette queste foto a caso in una lavagna online o in un Google Doc condiviso.
3. Il facilitatore elegge il primo presidente del banco in modo casuale. Durante ogni turno, il Presidente del banco decide con il voto finale di chi è il banco di chi. Nel primo turno, fate discutere il gruppo su a chi appartiene il primo banco. Fate un timebox in modo che abbiano solo 60 secondi per decidere.

4. Quando questo tempo è scaduto, il Presidente del Desk dà il voto. Se l'hanno azzeccata, il Presidente della scrivania ottiene un punto. Il Presidente della scrivania sceglie quindi il prossimo Presidente e il gioco passa al turno successivo.
5. Continuare in questo modo fino a quando tutti i banchi sono stati indovinati!
6. Somma tutti i punti, trova il vincitore e poi fai il debriefing. Condividere le migliori pratiche dalle foto della scrivania per il lavoro a distanza - sottolineando le buone configurazioni di lavoro e invitando i partecipanti a contribuire su quali idee potrebbero prendere dalla scrivania di qualcun altro.

**Nota del facilitatore:** *se la tua scrivania viene indovinata, il tuo compito è quello di convincere il gruppo che appartiene a qualcun altro. Se il Presidente del Banco vota che il tuo banco appartiene a qualcun altro - ottieni un punto! Come Presidente del banco, non puoi andare contro la decisione del gruppo se il tuo banco è quello che viene deliberato.*

## Suggerimenti e trucchi

- Una volta che hai fatto questo gioco con un gruppo, non puoi giocare di nuovo la stessa versione con loro. Invece delle scrivanie, provate a fotografare pasti, librerie, giardini o armadi!
- Se volete alzare la posta, scegliete una persona a caso per essere la Spia e ditele che è la Spia in privato. Il compito della spia è quello di far indovinare il gruppo in modo errato durante ogni round, ma senza tradirsi completamente. La spia ottiene dieci punti se arriva alla fine del gioco senza essere scoperta.
- Una volta per partita, il gruppo può presentare una mozione per accusare una Spia. Si vota come gruppo su chi sia la Spia e il Presidente del Banco dà il voto finale. Se trovano la spia, tutti i membri della squadra ricevono cinque punti e la spia è fuori per il resto del gioco.

## Fonte

<https://www.sessionlab.com>