

FORMAZIONE E TEAM BUILDING

Se la maggior parte delle aziende ancora si affida alla formazione tradizionale in aula, sono molte le realtà che hanno esplorato la formazione esperienziale attraverso il larp per lavorare sulle *soft skills* e specificatamente su *problem solving*, pensiero critico, creatività, *leadership*, *decision making*, negoziazione, intelligenza emotiva, comunicazione verbale e non verbale, gestione dello stress, flessibilità cognitiva ecc.

Alcuni di questi obiettivi vengono raggiunti in modo piuttosto organico per la natura stessa del larp che porta i partecipanti a vivere un'esperienza immersiva condivisa e memorabile che cementa i rapporti interpersonali e grazie all'intermediazione della "maschera" del personaggio aiuta a sciogliere i nodi di conflitti e resistenze pregressi. La collaborazione fra larp designer e formatori professionisti può consentire interventi specifici e mirati su eventuali criticità riscontrate dall'azienda rispetto al gruppo di lavoro o a singoli dipendenti e manager.

Le attività di workshop preliminari al larp possono tenere conto dello specifico gruppo aziendale e prevedere esercizi *ice-breaker* e *energizer* studiati specificatamente per agevolare la fase di *warming up* dell'attività.

Durante il larp un formatore-agevolatore segue dall'esterno le azioni e interazioni dei partecipanti che potranno essere oggetto di analisi nella fase successiva.

Una fase di *derolling* e uno scambio di osservazioni e commenti rispetto all'esperienza, alle emozioni, al divertimento e alle difficoltà riscontrate consentono di uscire nel modo giusto dal cerchio magico del larp.

L'ultima fase è una verifica più oggettiva e analitica di quanto avvenuto durante l'attività, di valutazione e autovalutazione utili ad individuare criticità, risorse individuali e soluzioni emerse nel gioco che possono essere riportate nella loro essenza nel mondo primario.

Per gruppi numericamente importanti (oltre i sessanta partecipanti) ragioni di tempo e coinvolgimento portano i larp veri e propri verso format *freeform* realizzati appositamente per rispondere alle esigenze formative mantenendo la componente *role-play*, ma aggiungendo un certo grado di *gamismo*.