

DESIGN THINK

Età: 10-99

Giocatori: 4-8

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Andrea Binasco,

Matteo Di Pascale

Contenuto: 24 cartine con 48

problemi; 12 gettoni voto;

3 carte post-it; 2 lavagnette;

2 pennarelli cancellabili;

1 scheda segnapunti; Regolamento

Il gioco riproduce la dinamica di un *Design sprint* aziendale.

I giocatori assumono il ruolo di investitori o di consulenti e

trovano assieme soluzioni a problemi della vita quotidiana.

I consulenti sviluppano un progetto e lo presentano con disegni

e slogan, e gli investitori decidono su quale progetto puntare.

Il gioco ha 2 fasi, proprio come nella vita reale:

1. La riunione in cui si fa brainstorming sulle soluzioni possibili;
2. La definizione del progetto e la sua presentazione.

Preparazione

Ogni giocatore (o squadra) sceglie un colore e poi prende un set di 3 gettoni voto (escludendo il proprio colore). Si tengono a portata

di mano sul tavolo: il mazzetto di cartine Problema mescolato, le 3

carte post-it, i pennarelli, le lavagnette, la scheda segnapunti.

Sulla scheda segnapunti ogni giocatore/società può assegnarsi un nome in corrispondenza del colore scelto.

Svolgimento

FASE 1 – Riunione di brainstorming

Per prima cosa si definiscono i ruoli: un giocatore sarà il Primo

investitore (il primo Gruppo di investitori in caso di gioco a

squadre) e condurrà il progetto. Il Primo investitore sceglie tra gli

altri giocatori un Secondo investitore (o Secondo gruppo di

investitori). Gli altri giocatori saranno i consulenti (o le Società di consulenza, in caso di gioco a squadre).

Si pesca una cartina Problema. Le cartine Problema sono i

problemi quotidiani da risolvere (alcuni esempi: "spostare mobili

pesanti", "non perdere le chiavi in borsa" ecc.). I giocatori, tutti

insieme collaborano con un brainstorming per trovare 3 soluzioni

diverse al problema pescato. Ogni volta che si trova una

possibile soluzione, la si segna su una carta post-it per ricordarla.

La sessione termina quando si sono trovate tre soluzioni, o, se se

ne sono trovate di più, quando i giocatori hanno scelto di

comune accordo le tre soluzioni migliori.

Esempio: spostare mobili pesanti è il problema. Le soluzioni potrebbero essere: *un set di ruote da mettere sotto i mobili, una carrucola esterna alla casa con cui issare o calare i mobili, degli ascensori per mobili.*

FASE 2 – Definizione e presentazione del progetto

A questo punto parte lo sprint aziendale e due consulenti (o le due Società di consulenza) dovranno presentare con un disegno, ciascuna sulla propria lavagnetta e con il pennarello cancellabile, una delle 3 soluzioni scelte nella prima fase. I consulenti possono anche scegliere la stessa soluzione, senza rivelare all'avversario su cosa stanno lavorando, mentre gli investitori potranno seguire i lavori. I consulenti devono anche pensare a uno slogan o payoff per invogliare gli investitori a scegliere la loro proposta. Per disegnare la soluzione e trovare lo slogan i consulenti hanno un minuto di tempo (o due minuti, a scelta dei giocatori) .

Scaduto il tempo, ogni consulente, partendo da quello alla destra del Primo investitore, dovrà illustrare a voce la soluzione disegnata e presentare lo slogan ai due investitori.

Terminate le presentazioni i due investitori voteranno la soluzione che ritengono più efficace utilizzando i gettoni voto dei colori corrispondenti, che dovranno essere girati contemporaneamente.

Punteggi

Se gli investitori votano in modo concorde per uno dei due consulenti, quest'ultimo guadagna 2 punti e guadagnano 2 punti anche gli investitori. Se invece questi ultimi votano in modo discorde, i consulenti guadagnano 1 punto ciascuno e gli investitori non guadagnano punti. I punteggi vengono annotati sulla scheda segnapunti.

Fine del gioco

La partita prosegue con un'altra manche e a ricoprire il ruolo del Primo investitore sarà il giocatore successivo (o la squadra) al primo in senso antiorario. Vince chi guadagna più punti dopo che ciascun giocatore ha ricoperto il ruolo di Primo investitore almeno 2 volte.

Attenzione: *pulire le lavagnette al termine della partita utilizzando un panno umido.*