

# Scopri i tuoi talenti e quelli del tuo team

## Lo scopo del Talent Game

Il gioco ha diversi obiettivi e può essere giocato con una o più persone. Ti offre un modo divertente per esplorare i tuoi talenti e consente a te ed agli altri di iniziare un viaggio molto personale alla scoperta del tuo talento.

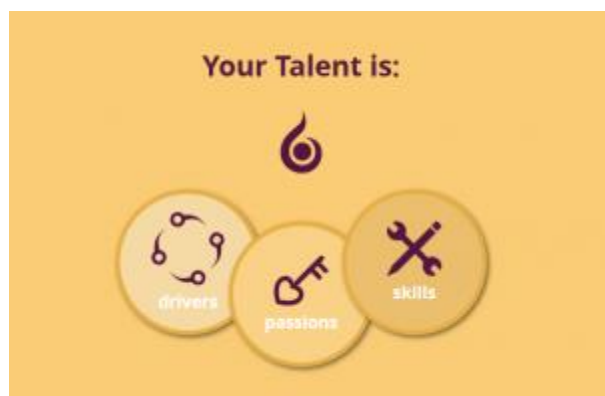
Più conosci ciò che ti rende unico, ciò che ti appassiona e ciò in cui sei naturalmente bravo, più potrai modellare il tuo destino professionale.

Fornisce, inoltre, anche a persone e team un linguaggio comune per capire come lavorano e interagiscono insieme.

Se giocato come una team, vi aiuterà a comprendere i diversi modi in cui ogni membro contribuisce al successo e agli obiettivi comuni della squadra.

## Prima di iniziare il gioco

Ti chiederai che cosa è il talento. A nostro avviso, il talento è una combinazione unica di Driver, passioni e abilità.



Grazie al *The Talent Game*, imparerai a conoscere i tuoi **Driver**, o, in altre parole, ciò che ti dà energia al lavoro. Le tue passioni e le tue abilità si evolvono nel tempo, ma i tuoi Drivers tendono a rimanere stabili nel tempo.

I tuoi Drivers rappresentano le "radici" del tuo talento e si riferiscono a ciò che ti viene naturale. Probabilmente è un aspetto a cui non hai mai veramente pensato. Fondamentalmente, quando lavorerai in armonia con i tuoi Drivers, ti sentirai felice dei tuoi piccoli e grandi risultati professionali.

# Sono con amici o con il mio team

Questa è la versione “arcade” del gioco. E’ stata pensata per un numero di giocatori da 1 a 4. Da 5 ad 8 giocatori saranno necessari due mazzi, e così via.

Il gioco fornisce anche un linguaggio comune per capire come le persone lavorano e interagiscono. Se la giochi come un Team, ti aiuta a capire i diversi modi in cui ogni membro del team contribuisce al successo e agli obiettivi comuni del tuo team.

Questo è un gioco di tipo *PBT game* (Play By Turn) dove ogni giocatore ha una singola azione per turno.

## Preparazione del gioco

- Selezionate un **mazziere** (La persona incaricata di leggere queste regole ed applicarle).
- Cerca una moneta o un dado, ti saranno utili in caso di ‘conflitti’

Il mazziere prende il mazzo, rimuove le 2 carte con le istruzioni e mescola le carte.

Quindi mette le 2 carte con le istruzioni sulla parte superiore del mazzo e dispone il resto del mazzo al centro del tavolo con il lato con le foto rivolte verso il basso.

Ecco come appare il tuo mazzo:



- Viene fornita un’indicazione provvisoria del tempo per dare ritmo all’interazione. Sentiti libero di modificarli e adattarli al tuo stile di gioco.
- Se si desidera utilizzare l’opzione con il tempo, selezionare il cronometro sull’orologio o sul cellulare e sei pronto a giocare.

## Round 1: le tue prime 4 carte + 1

- Il mazziere introduce il gioco ai giocatori dicendo loro l’obiettivo finale: finire, dopo pochi round, con 5 carte Talento che maggiormente li rappresentino.  
Il Dealer può aggiungere alla spiegazione che tutti noi abbiamo parte dei 40 Talenti diversi

rappresentati dalle carte, ma alla fine, ogni giocatore sceglierà le 5 carte che sono più simili a lui / lei.

- Il mazziere distribuirà 4 carte (il mazziere può sfogliare il mazzo) ad ogni giocatore: 1 per ogni Driver (il simbolo sul retro delle carte) iniziando con il giocatore alla sua sinistra, procedendo in senso orario, e terminando con se stesso. Ogni giocatore mette le 4 carte ricevute di fronte a sé con la faccia con le immagini rivolte verso l'alto.



- Rimescola il mazzo
- **Avvia il cronometro!**
- Dopo **40 secondi** il mazziere estrae 8 carte dal fondo del mazzo, le dispone sul tavolo in mezzo ai giocatori e chiede ad ogni giocatore di scegliere una carta nei prossimi **40 secondi**.
- Il mazziere chiede al primo giocatore (quello alla sua sinistra) di prendere la carta che ha scelto e spostarla di fronte a se, senza inserirla ancora nel proprio mazzo.
- Quindi il mazziere passa al secondo giocatore (quello seduto davanti al mazziere) e il terzo giocatore. Il mazziere agisce per ultimo.

**Se 2 giocatori scelgono la stessa carta!** Se due giocatori selezionano la stessa quinta carta, allora il dealer deve risolvere il conflitto, passando alla "**Fase di risoluzione**"

## La Fase di Risoluzione

Ti suggeriamo due modi per risolvere i conflitti

- **Chiedi alla Dea Bendata:** chiedi ai contendenti di lanciare un dado o lanciare una moneta. Il vincitore riceve la carta.
- **Chiedi al tuo stomaco:** chiedi a ciascun concorrente di spiegare la sua scelta e seleziona il migliore in base al tuo giudizio personale, spiegando loro il motivo.

**IMPORTANTE:** non mischiare mai la Dea Bendata con il tuo stomaco in una singola partita!

- **Il vincitore:** prenderà la carta desiderata
- **Il perdente:** il mazziere gli assegna una carta con lo stesso driver selezionandola dal tavolo, oppure, può chiedere a lui / lei di scegliere una carta diversa dal tavolo.

## Round 2: cambia 2 carte

- (Tempo: **40 secondi**) Il mazziere chiede ad ogni giocatore di selezionare due (2) carte che non li rappresentano affatto, o li rappresentano meno e spostarle al centro del tavolo.
- Il mazziere aggiunge 2 carte (prendendole dal fondo del mazzo) al centro del tavolo.  
(Tempo: **40 secondi**) Il mazziere chiede ai giocatori (a partire da quello alla sua sinistra) di selezionare 2 carte dal tavolo.

Se 2 giocatori dovessero selezionare la stessa carta: usa le **regole di risoluzione** sopra descritte.

## Round 3: Cambiare o non cambiare

- (TIME: **40 secondi**) Il mazziere annuncia che ognuno ha una possibilità in più di migliorare le proprie carte, ed invita i giocatori a scegliere tra 0, 1 o 2 carte che non li rappresentano, o li rappresentano meno delle altre carte, e scartarle al centro del tavolo.  
Il mazziere può rassicurare i giocatori dicendo che potranno, qualora non trovassero un'opzione migliore, ri-selezionare le loro carte se nessun altro le avrà prese.  
**È importante:** tutti i giocatori dovrebbero scartare le carte contemporaneamente allo scadere del tempo.  
Il mazziere aggiunge N carte (dal fondo del mazzo) al centro del tavolo per raggiungere la quota di 10 carte sul tavolo.  
(TEMPO: **40 secondi**) Il mazziere chiede ai giocatori (a partire da quello alla sua sinistra) di selezionare da 0 a 2 carte dal tavolo (in base a quante carte ha scartato).

Se due giocatori dovessero selezionare la medesima carta: usare le regole per la **Fase di Risoluzione**

## Variazione: Scambio tra giocatori

Questa variazione ti offre regole **aggiuntive ed opzionali** per la gestione del Round 4.

### Round 4:

- Il mazziere invita tutti i giocatori a guardare attentamente le carte degli altri giocatori e apre una "possibilità di negoziazione".
- Qualora ad uno dei giocatori piacesse una carta Talento di un altro giocatore, lui / lei deve offrire una delle sue carte in cambio e spiegare perché l'accordo sarebbe vantaggioso per entrambi.
- Nel caso in cui l'altro giocatore accetti, le carte vengono scambiate.
- Non ci sono limiti alle negoziazioni che un giocatore può proporre agli altri.

### Round 5:

- (TEMPO: **120 secondi**) Il mazziere chiede a ciascun giocatore di ordinare le 5 carte (da sinistra a destra) in ordine di importanza e selezionare 3 delle 5 carte che ritengono più rappresentative.
- Ogni giocatore sarà invitato a spiegare perché ha scelto le proprie carte, possibilmente con esempi reali.
- Il mazziere inviterà ogni giocatore a trasformare le 3 carte e scoprire i loro Driver (girando le carte)
- Un ultimo giro di condivisione delle impressioni sul risultato del gioco e il confronto tra gli altri Driver sarà sia divertente che stimolante.

## Round 6: Leggi i risultati

Ora il mazzieri è pronto a leggere i risultati ai giocatori: [apri la pagina dei risultati](#)

# Giocare da soli

## Prepara il gioco

- Tu sei il mazziere (la persona che leggerà le regole e le applicherà) ed il giocatore.

Prendi il mazzo, rimuovi le 2 carte con le istruzioni e mischia le carte.

Quindi mette le 2 carte con le istruzioni sulla parte superiore del mazzo e mette il resto del mazzo al centro del tavolo con il lato con le immagini rivolte verso il basso.

Ecco come dovrebbe apparire il tuo mazzo:



- Ti forniamo un'indicazione del tempo per dare ritmo alle tue decisioni. Sentiti libero di modificare i tempi ed adattarli al tuo stile di gioco.
- Qualora desideri utilizzare l'opzione di cronometraggio, seleziona il cronometro sull'orologio o sul cellulare e sei pronto a cominciare il gioco.

## Round 1: le tue prime 4 carte + 1

- L'obiettivo finale del gioco è finire, dopo pochi round, con 5 carte Talento che ti rappresentano maggiormente.  
Tutti abbiamo un parte dei 40 Talenti diversi rappresentati dalle carte, ma alla fine, il tuo scopo è quello di avere quelle 5 carte che maggiormente ti rappresentano.
- Prendi 4 carte (puoi sfogliare il mazzo): 1 per ogni Driver (il simbolo sul retro della carta), e mettile davanti a te con le immagini verso l'alto.



- Mescola il mazzo.
- **Avvia il cronometro!**
- Dopo **40 secondi** prendi 8 carte dal fondo del mazzo. Adesso (entro i prossimi **40 secondi**) scegli una carta.

## Round 2: cambia 2 carte

- (TEMPO: **40 secondi**) Ora seleziona due (2) carte che non ti rappresentano, o ti rappresentano meno delle altre carte e scartale.
- Prendi 8 nuove carte (dal fondo del mazzo) e mettile al centro del tavolo.
- (TEMPO: **40 secondi**) Seleziona 2 nuove carte dal tavolo.

## Round 3: cambiare o non cambiare

- (TEMPO: **40 secondi**) Ora hai una possibilità in più di migliorare la tua selezione personale, seleziona da 0, 1 o 2 carte che non ti rappresentano, o ti rappresentano meno delle altre carte, e scartale. Per aiutarti in questa scelta, puoi classificarli in ordine decrescente di rappresentatività
- Estrai N carte (dal fondo del mazzo) e mettile al centro del tavolo per raggiungere un totale di 10 carte sul tavolo.
- (TEMPO: **40 secondi**) Seleziona da 0 a 2 carte dal tavolo (in base a quante carte ha scartato).

## Round 4:

- (TEMPO: **120 secondi**) Ora il mazziere chiede a ciascun giocatore di ordinare le 5 carte (da sinistra a destra) in ordine di importanza e selezionare le 3 delle 5 carte che ritengono più rappresentative.
- Pensa al motivo dietro le tue scelte, inclusi, se possibile, esempi di vita reale.
- Gira le 3 carte selezionate e scopri i loro Driver

## Round 5: Leggi i risultati

Adesso sei pronto a leggere il significato dei tuoi Driver: [apri la pagina dei risultati](#)

# Coaching

## Preparare il gioco

- Il coach è il mazziere (la persona che leggerà le regole e le applicherà).
- Il mazziere prende il mazzo, rimuove le 2 carte con le istruzioni e mescola le carte.

## Round 1: le tue prime 4 carte + 1

- Il coach spiega l'obiettivo del gioco: finire con 5 carte Talento che rappresentano i talenti naturali che rappresentano maggiormente il coachee
- Il coach distribuisce 4 carte al giocatore: 1 per ogni Driver (il simbolo sul retro della carta), per fare questo può sfogliare il mazzo di carte, e chiede al giocatore di allinearle di fronte a se con le immagini rivolte verso l'alto.
- Il coach prenderà 8 carte dal mazzo, le metterà a faccia in su sul tavolo e chiederà al giocatore di selezionare, tra queste, la quinta carta.

## Round 2: cambia 2 carte

- Il coach chiede al giocatore di selezionare due (2) carte che non lo rappresentano, o lo rappresentano meno delle altre, e scartarle.
- Il coach aggiunge 8 carte al centro del tavolo.
- Il coach chiede al giocatore di selezionare 2 carte dal tavolo. In una sessione di coaching, in questa fase, il coach chiede al giocatore quali sono stati i motivi per scartare quelle 2 carte e scegliere quelle nuove, chiedendo di indicare esempi specifici al giocatore.

## Round 3: cambiare o non cambiare

- Il coach spiega che il giocatore ha un'altra possibilità di migliorare il proprio mazzo e invita il giocatore a selezionare da 0 a 2 carte che lo rappresentano meno delle altre carte, e scartarle. Per aiutare il giocatore in questa scelta, il coach può suggerire di ordinarle in modo decrescente di rappresentatività
- Il coach aggiunge 8 nuove carte al centro del tavolo e chiede al giocatore di selezionare da 0 a 2 carte (in base al numero di carte che ha precedentemente scartato).
- Come sopra, il coach rivolgerà delle domande al coachee sulle motivazioni della scelta per aiutarlo a pensare ad esempi pratici del suo talento naturale.

## Round 4:

- Ora il coach chiede al giocatore di ordinare le 5 carte (da sinistra a destra) in ordine di importanza e selezionare le 3 delle 5 carte che ritiene più rappresentative.
- Il giocatore ora è invitato a spiegare le motivazioni della sua scelta, portando esempi di vita reale.
- Il coach inviterà il giocatore a girare le sue 3 carte per mostrare i Driver. Per un coach, è molto utile anche osservare i driver delle 2 carte meno rappresentative in quanto potrebbero fornire ulteriori informazioni sul possibile profilo del giocatore (primo e secondo Driver per esempio, o



quale driver sembra essere totalmente mancante – quindi il 4 ° driver).***Se sei un allenatore e vuoi scoprire altri modi per utilizzare le carte, ad esempio per raccogliere feedback e altro: [contattaci!](#)***

## Round 5: leggi i risultati

Adesso il coach è pronto per leggere i risultati: **[apri la pagina con i risultati](#)**

# Workshop interattivi

## Prepara il gioco

- Dividi i partecipanti in piccoli gruppi di 4 persone ciascuno (Team).
- **Avrai bisogno di 1 mazzo ogni 8 partecipanti!** Quando prepari le carte, assicurati che ci siano 20 carte diverse per squadra (5 di ciascun Driver), e prepara in anticipo tutti i singoli mazzi.
- Assicurati che i membri del team siano seduti l'uno vicino all'altro in modo che possano facilmente parlare, e che ogni squadra non sia troppo vicina alla squadra successiva. Il gioco è diviso in 3 fasi:
  - Classifica
  - Scambio
  - Talent discoveryOgni fase ha un'indicazione di tempo.

## Distribuisci le carte

- Distribuisci le carte.
- In primo luogo, spiega al tuo pubblico lo scopo del gioco ("finire con 5 carte che ti rappresentano maggiormente", non rivelare il significato dei simboli sul retro delle carte, non menzionare la parola "Driver")
- Dare a ogni membro del team 5 carte (1 carta per ciascun "segno sul retro" + 1 carta a caso).

## Fase di classificazione

- Chiedi ai membri della squadra di leggere le loro carte e dai loro **2 minuti** per ordinarle in ordine decrescente di rappresentatività.
- Assicurati che tutti i team siano pronti contemporaneamente per il prossimo passo.

## Scambia le carte all'interno del team

- Ora chiedi a ciascun membro del team di selezionare le 2 carte che le rappresentano di meno e concedi loro **5 minuti** per scambiarle con gli altri membri del team.
- Chiedi ai partecipanti team di ordinare nuovamente le carte.

Ora invita tutti i giocatori a lasciare le loro squadre e fare un giro per la stanza per scambiare le carte con gli altri partecipanti fino a quando non ottengono il miglior mazzo di 5 carte possibili (**da 5 a 10 minuti a seconda del numero di persone**).

## Talent discovery

- Chiedi a ciascun membro della squadra di scegliere le 3 carte che li rappresentano maggiormente (tra le 5 carte).
- Chiedi ai membri del team di girare le carte e controllare i simboli presenti sulle 3 carte selezionate.
- Spiega il significato di ciascuno dei quattro driver e i diversi profili che potrebbero risultare. Alcune persone avranno uno o due driver molto chiari ... alcuni saranno più equilibrati ... altri con un driver totalmente mancante ... ecc.

Puoi interrompere il icebreaker/workshop qui o puoi fare alcuni interessanti add-on che dipenderanno dalla comprensione dei Driver e dal loro impatto sulla tua audience.

## Approfondimento dei driver e del loro contributo al lavoro di squadra

### Prepara il gioco interattivo:

- Crea 4 aree vuote (ad esempio nei 4 angoli della stanza)
- Assegna a ciascuna area un elemento: FUOCO; ACQUA; TERRA; ARIA (usa degli indicatori con i nostri simboli)



- Invita ogni membro della squadra a spostarsi sul gruppo Elemento in base all'elemento più dominante delle 3 carte selezionate (se non ci sono elementi dominanti nelle 3 carte superiori, guarda tutte e 5 le carte per identificare l'elemento più rappresentato).  
Ad esempio, i membri della squadra con 2 carte Fuoco e 1 acqua si sposteranno nel gruppo FUOCO, ecc.
- Invita i partecipanti a spostarsi (**1 minuto**)

## Discussione sull'approfondimento dei driver

- Ora invita ogni squadra (fuoco, acqua, ...) a preparare una presentazione breve (**massimo 3 minuti**) su come il loro Driver può contribuire al lavoro di gruppo (lascia loro **10 minuti** per questo esercizio)
- Fornisci a ogni squadra una lavagna (o dei fogli) per scrivere i risultati dell'approfondimento.

## Presentazione di ogni Team/Driver

- Chiedi a ogni squadra di fare la propria presentazione ad altri team (massimo **12 minuti** in totale)
- Lascia ad ogni team **5 minuti** per discutere con il pubblico i loro risultati e quello che hanno imparato.

*Se vuoi scoprire altri modi divertenti e interessanti per utilizzare questo gioco: [contattaci!](#)*

# Spiegazione dei tuoi Driver

## Breve introduzione ai risultati:

Congratulazioni! Hai finito il gioco.

Speriamo che il risultato ti induca a iniziare il tuo personale viaggio per scoprire il tuo Talento. Il tuo naturale talento nasce dal profondo. Questo è il motivo per cui ti suggeriamo di iniziare questo viaggio comprendendo i Driver del tuo talento. Ogni persona usa tutti e quattro i driver in diverse situazioni e circostanze, ma la maggior parte di noi tende ad avere 1 o 2 driver preferiti.

Se hai 2 o più carte di 1 elemento nella Top 3, questa potrebbe essere un'indicazione che questo è il tuo driver "dominante".

Questa potrebbe essere una questione di "fortuna" a causa della natura del gioco o potrebbe significare che hai una distribuzione uniforme dei driver, il che è anch'esso possibile.

Alcune persone tendono ad avere un driver di talento preferito, altre ne hanno più di uno.

Se hai 3 carte Driver diverse, potresti guardare le altre 2 carte che hai classificato come meno rappresentative, forse potranno fornirti un ulteriore indizio sui tuoi driver preferiti.

Controlla anche se c'è un elemento mancante nel tuo mazzo, questo potrebbe essere il driver che hai meno sviluppato ... Altra informazione interessante da sapere.



## Se 2 delle 3 carte sono Aria:

Ti piace essere uno spirito indipendente, a cui piace analizzare le cose e considerare il quadro generale. Sei bravo a inventare soluzioni nuove e creative. Ti prendi il tuo tempo per capire le cose e quindi non apprezzi la costrizione delle scadenze. Esercitatevi a fissare scadenze chiare da mettere a fuoco!



## Se 2 delle 3 carte sono Terra:

Ti piace essere ben organizzato e ti soddisfa portare a termine le cose. Sei bravo a strutturare le cose e puoi essere molto preciso. Farai di tutto per consegnare il tuo lavoro come promesso e ti aspetti che gli altri siano affidabili quanto te. Applicare una maggiore flessibilità, di tanto in tanto, ti aiuterà ad essere ancora più efficace!



## Se 2 delle 3 carte sono Fuoco:

Ti piace dedicarti al raggiungimento dei tuoi obiettivi e ottieni energia dall'essere sfidato. Ti piace sostenere un ritmo veloce e un pç di competizione. Cerchi tutti i modi per raggiungere i tuoi obiettivi e provi ad influenzare gli altri per questo. A volte potresti voler rallentare ed ascoltare, per verificare che nessuno sia rimasto indietro.



## Se 2 delle 3 cards sono Acqua:

Ti piace essere una persona sociale con un forte spirito di squadra e ti piace stare in mezzo alle persone. Sei bravo ad ascoltare gli altri e mostrare empatia. Ti adatti facilmente quando sei in un gruppo e senti bisogno di armonia. Potrebbe aiutare sia te che il team, se esponessi maggiormente le tue opinioni e le tue necessità!

***Per avere maggiori informazioni sul tuo talento, puoi fare il nostro questionario su [www.connectingtalents.org](http://www.connectingtalents.org) e/o giocare nuovamente. Il gioco è disponibile anche in forma digitale sul nostro sito. In bocca al lupo!***