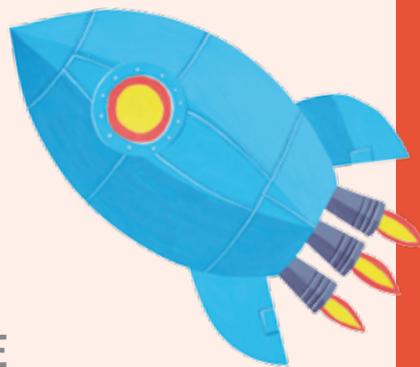


GIOCO DI RUOLO
SULL'ANTIDISCRIMINAZIONE

SPACE MIGRANTS 2513



INTRODUZIONE AL GIOCO,
ESPERIENZE, VALUTAZIONE

A cura di
Mamadou Gaye, Magdalena Gasser, Armin Brugger

SPACE MIGRANTS 2513

Colophon

EURAC
Istituto sui Diritti delle Minoranze
Viale Druso 1, 39100 Bolzano/Italia

T +39 0471 055 222
F +39 0471 055 299

minority.rights@eurac.edu

Grafica & redazione immagini
Alessandra Stefanut

Stampa
Athesia Druck





Coordinatori e curatori del manuale



Roberta Medda-Windischer è *Senior Researcher* presso l'Istituto sui Diritti delle Minoranze dell'Accademia Europea di Bolzano/Bozen (EURAC). Dopo aver conseguito la laurea in Giurisprudenza ed ottenuto il Master (LL.M.) in *International Human Rights Law* presso l'Università di Essex (UK), ha conseguito il titolo di dottore di ricerca (PhD) presso la Facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Graz (AT). Attualmente, presso l'Accademia Europea si occupa della protezione delle minoranze in campo internazionale, in particolare delle nuove minoranze originate dall'immigrazione, ed in questo ambito ha pubblicato molteplici contributi scientifici su riviste e volumi nazionali ed esteri. La sua ultima monografia è *Nuove Minoranze. Immigrazione tra diversità culturale e coesione sociale* (Cedam, Padova, 2010). Nel 2011 ha curato l'edizione del *Primo Rapporto Annuale sull'Immigrazione in Alto Adige* (EURAC, 2011), della ricerca analitica *Condizione e prospettive d'integrazione degli stranieri in Alto Adige: relazioni sociali, lingua, religione e valori* (EURAC, 2011) e, insieme

a Gerhard Hetfleisch e Maren Meyer, del volume collettaneo *La migrazione in Alto Adige e Tirolo: analisi e prospettive multidisciplinari* (EURAC, 2011).

Gerhard Hetfleisch ha conseguito la laurea e il dottorato di ricerca (PhD) in Storia e Germanistica presso l'Università di Innsbruck. Dal 1985 dirige il Centro per Migranti in Tirolo (Informations- und Monitoringzentrum für Migration und Integration Tirol, IMZ). Dal 2008 coordina il Centro d'Informazione e Monitoring per la Migrazione e l'Integrazione in Tirolo (IMZ - Informations- und Monitoringzentrum für Migration und Integration Tirol, IMZ). Dal 1992 al 2002 ha tenuto delle docenze, presso diversi Istituti dell'Università di Innsbruck e dal 1997 è responsabile di numerosi progetti di ricerca. La sua ultima pubblicazione, in collaborazione con Oberlechner, M. è: *Integration, Rassismen und Weltwirtschaftskrise* (Braumüller, Wien, 2010). Fulcri della ricerca sono storia delle migrazioni e storia delle ideologie; integrazione e teorie sull'integrazione; razzismi.

Mamadou Gaye è mediatore interculturale qualificato e dal 2008 al 2011 ha collaborato con l'Istituto sui Diritti delle Minoranze dell'Accademia Europea di Bolzano/Bozen (EURAC). Si occupa di immigrazione da oltre dieci anni, ha collaborato dal 2002 al 2008 con l'Osservatorio provinciale sulle immigrazioni e il Centro di tutela contro le discriminazioni della Provincia autonomia di Bolzano. Ha fatto parte della Consulta comunale dei cittadini stranieri ed apolidi residenti a Bolzano. Attualmente è coordinatore e presidente dell'Associazione dei mediatori interculturali (Porte Aperte) di Bolzano e ed è anche amministratore di "SAVERA", cooperativa che offre servizi di mediazione interculturale. È co-autore della pubblicazione *Dove metto le radici?* (Edizioni Sinnos, 1999).

Magdalena Gasser ha conseguito la laurea in Lingue e Letterature Straniere presso l'Università Leopold-Franzens di Innsbruck. In seguito ha conseguito il master "Mediatori di conflitti – operatori di pace internazionali" presso

l'Università Alma Mater Studiorum di Bologna in collaborazione con la Fondazione Alexander Langer. Ha collaborato con l'Intendenza Scolastica Ladina presso l'Ufficio Progetti Europei, e con l'associazione Porte Aperte di Bolzano per il progetto "Inserimento lavorativo per donne e uomini immigrati disoccupati". Dal 2009 al 2011 ha collaborato con l'Istituto sui Diritti delle Minoranze dell'Accademia Europea di Bolzano (EURAC) alla realizzazione del progetto Interreg "MigrAlp". Dal 2011 è docente di spagnolo presso la "Fachoberschule für Wirtschaft, Kommunikation und Grafik" di Bressanone.

Armin Brugger ha conseguito la laurea in Scienze Politiche presso l'Università Leopold-Franzens di Innsbruck e, dal 2005, collabora con il Centro per Migranti in Tirolo (Zentrum für MigrantInnen in Tirol, ZeMIT).

Traduzioni

Per le traduzioni dal tedesco all'italiano e dall'italiano al tedesco si ringrazia cordialmente Caterina Rigotti.

Indice

- 07 — Introduzione
- 10 — Introduzione al gioco
- 12 — Commento del Servizio Coordinamento Immigrazione della Provincia Autonoma di Bolzano
- 13 — Riassunto del contenuto del gioco
- 14 — Metodi e obiettivi della fase di riflessione
- 14 — Gruppo destinatario e requisiti
- 15 — Materiale per il gioco
- 16 — Istruzioni del gioco
- 34 — Guida alla fase di riflessione
- 36 — Consigli e suggerimenti
- 41 — Materiale per il gioco: lista di controllo e suggerimenti
- 43 — Ringraziamenti
- 44 — Informazioni sul Progetto MigrAlp
- 45 — Schede per i facilitatori di gioco

Introduzione

Se gli si consentisse di avere contatti con stranieri, scoprirebbe che sono persone come lui e che la maggior parte di quanto gli è stato detto di loro è pura menzogna.

Il mondo chiuso e separato nel quale vive andrebbe in pezzi e potrebbero svanire la paura, l'odio e l'ipocrisia su cui si basa il suo morale.

1984, George Orwell (1950)

La maggior parte dei paesi occidentali ha registrato negli ultimi decenni un notevole incremento del numero di stranieri residenti sul proprio territorio: un numero sempre maggiore di individui aventi culture, lingue, e religioni diverse si è stabilito in paesi diversi dal proprio, spinti da motivazioni politiche, umanitarie ed economiche e dalla crescente libertà di circolazione risultante dall'integrazione europea. Generalmente i decisori politici e le parti economiche riconoscono i vantaggi di una forza lavoro straniera e l'impatto positivo sulla struttura demografica di una popolazione europea in costante invecchiamento, ma ciò nonostante la presenza di comunità di immigrati solleva importanti questioni, tra cui il rispetto della diversità, la protezione dei diritti individuali e collettivi e la tutela della coesione e dell'unità sociale.

Tuttavia, conciliare diversità e coesione sociale nelle società contemporanee è oggi un impegno più complesso e incerto di quanto non fosse alcuni decenni fa, quando l'attuazione

di politiche multiculturali era facilitata da un atteggiamento più positivo e persino benevolo verso la diversità. Attualmente l'Europa sta affrontando questioni economico-sociali molto più complesse di quelle che i tradizionali paesi d'immigrazione – Canada, Australia e Stati Uniti – si trovarono a dover affrontare negli anni '70 e '80 quando per primi adottarono le politiche multiculturali. In questi paesi, infatti, la maggior parte dei migranti era di origine europea e, grazie alla condivisione delle origini, anche le persone che provenivano da zone rurali ed economicamente arretrate in Europa riuscivano ad integrarsi e a sentirsi affini ai nuclei già presenti sul territorio, perlopiù provenienti dall'Europa settentrionale e occidentale. Le comunità originate dalla migrazione che vivono nell'Europa contemporanea sono in larga parte di origine non europea e manifestano una forte diversità in termini di cultura, lingua e soprattutto fede religiosa. La catena di eventi verificatasi all'indomani degli attacchi terroristici dell'11 settembre 2001 ha amplificato tale divario agendo negativamente sull'immagine di alcune comunità, musulmane in particolare, ed aggravando i rischi di razzismo, xenofobia e intolleranza.

Nel momento in cui individui appartenenti a comunità diverse da quelle maggioritarie sono sottoposti a forme di razzismo e intolleranza a causa della nazionalità e/o dell'origine culturale, linguistica o religiosa e sono inoltre soggetti



a gravi ingiustizie nella fruizione di diritti economici, sociali o culturali, essi tendono a perdere fiducia nella legittimità e capacità dello Stato di rispondere ai loro bisogni individuali. Il disagio indotto dalla discriminazione, nelle sue varie forme, può facilmente scatenare reazioni anche violente e degenerare in un conflitto etnico o religioso difficilmente controllabile. È dunque di assoluta importanza non solo agevolare e garantire la parità di trattamento nonché la protezione da qualsiasi forma di discriminazione, ma anche tutelare le identità e le diversità di tutti gli individui che compongono le nostre società. Una società *interculturale* che sia coesa e stabile e sia al contempo in grado di tutelare le diversità si fonda su una visione della società in cui le diverse comunità interagiscono tra loro in uno spirito di uguaglianza e apertura, creando una società ricca, plurale e tollerante. Il processo è chiaramente complesso per entrambe le parti: da una parte, gli individui e i gruppi con background migratorio devono riuscire a negoziare con i gruppi maggioritari in un ambiente spesso sconosciuto o persino ostile, in cui la loro condizione di cittadini stranieri o con un passato migratorio li rende vulnerabili alla marginalizzazione e alla segregazione. I gruppi maggioritari, d'altra parte, devono entrare a contatto con la diversità nelle scuole, nei luoghi di lavoro, nei condomini, negli spazi pubblici, nei quartieri e deve manifestare una

certa apertura di visioni e di prospettive. Tutto ciò non è certamente semplice da realizzare. Alcuni gruppi potrebbero non essere aperti e disponibili a sperimentare, e altri potrebbero gelosamente difendere le proprie identità. La chiave del successo di una società *interculturale* è, in fin dei conti, affidata alla sincera volontà di ciascuno di noi di voler ricercare soluzioni condivise attraverso l'interazione continua in uno spirito dialogico.

Il gioco di ruolo *Space Migrants 2513* intende contribuire a creare quelle "competenze" che secondo il Consiglio d'Europa nel suo recente *Libro Bianco sul Dialogo Interculturale* (2008) sono necessarie per creare una società interculturale. Tali competenze non sono, tuttavia, né scontate né date per acquisite, ma devono essere insegnate, apprese e messe in pratica dalla più tenera età. In questo senso, gli insegnanti e coloro che lavorano a stretto contatto con le giovani generazioni svolgono un ruolo vitale nello sviluppo di tali competenze *interculturali* ed è a loro ai quali è rivolto e dedicato il presente manuale.¹

Buona lettura e Buon gioco!

Dr. Roberta Medda-Windischer, LL.M, PhD
Istituto sui Diritti delle Minoranze
Accademia Europea Bolzano/Bozen (EURAC)
Coordinatrice del Progetto MigrAlp

¹ Si noti che per una maggiore leggibilità del testo, nel presente manuale si è rinunciato a formulazioni specifiche di genere.



FINO A CHE PUNTO DOBBIAMO SOPPORTARE ATTEGGIAMENTI RAZZISTI?

Se fino a dieci anni fa in Austria non si sentiva ancora parlare di razzismo, oggi il cambiamento di tendenza si fa sentire: le autorità pubbliche riconoscono sempre di più, rispetto a prima, che le persone con background migratorio vengono spesso discriminate e che c'è una relazione tra atteggiamenti discriminatori e atteggiamenti che possono arrivare ad essere da nazionalisti ad etnocentrici e razzisti. Ma da dove bisognerebbe cominciare a cambiare le cose? Intervenendo in tempo sui giovani, alunni e alunne, per i quali è più facile abbandonare quei pregiudizi non ancora così radicati, toccando la loro sensibilità con i mezzi appropriati. Da una presa di posizione non ne deriva automaticamente un atteggiamento razzista. Tuttavia, un rapporto consapevole con tali prese di posizione e atteggiamenti diffusi può aiutare a fermarsi e a non lasciare che ai pregiudizi segua un atteggiamento razzista.

Da questa riflessione ampiamente motivata è nato il gioco di ruolo *Space Migrants 2513*, che si basa su questa speranza. Il gioco confida nel fatto che i giovani e gli alunni si immergano nei loro ruoli usando la fantasia e fa in modo che tramite la loro apertura mentale si affidino alle novità. Naturalmente confida anche nel fatto che gli istruttori, mentre introducono il gioco e durante il dialogo successivo, sappiano interagire in maniera sensibile di fronte ad atteggiamenti e a pregiudizi razzisti ed etnocentrici che vengono vissuti durante tutto il gioco. Questo presuppone che gli istruttori abbiano già sperimentato su se stessi che atteggiamenti razzisti non sono una faccenda "altrui" ma, anzi, sono una faccenda che riguarda tutti noi, chi più chi meno. Auguro, quindi, a tutti buon divertimento e a noi tutti un mondo in cui si venga meno discriminati e dove le barriere del razzismo vengano demolite.

Dr. Gerhard Hetfleisch
Centro per Migranti in Tirolo (ZeMiT)



Introduzione al gioco

Sensibilizzare i giovani è molto importante nel lavoro minorile per contrastare la discriminazione, il razzismo e la xenofobia e per renderli consapevoli delle difficoltà e dei vantaggi derivanti dall'apertura e dalla diversità culturale. Per queste ragioni abbiamo sviluppato e realizzato il gioco di simulazione *Space Migrants 2513*, un gioco di ruolo sull'antidiscriminazione e sulla diversità. Il gioco consiste in una fase attiva e in una riflessione finale sui temi menzionati precedentemente. *Space Migrants 2513* è appunto ambientato nel 2513 e tratta dell'arrivo di tre comunità sul pianeta SAYYORA. I PA, i THEODA e i WAORANI atterrano con le loro astronavi, rispettivamente rosse, blu e gialle, sul pianeta disabitato, dove trovano un vecchio edificio che vogliono sfruttare in modi differenti. Questa situazione di partenza, le informazioni che la Confederazione intergalattica (una sorta di ente aeronautico e spaziale) trasmette via radio e un comunicato stampa trasmesso durante il gioco portano a conflitti d'interesse, a svolte sorprendenti e a nuovi compiti da risolvere.

Il gioco di ruolo *Space Migrants 2513* incoraggia i partecipanti ad esporre i propri punti di vista e le proprie idee durante il gioco che vengono, tuttavia, inconsapevolmente ed inevi-

tabilmente accompagnati da stereotipi e pregiudizi. Nel gioco, i partecipanti avranno modo di sperimentare le dinamiche di gruppo che nascono durante lo svolgimento degli esercizi e dalle posizioni consapevolmente prese dal facilitatore di gioco. La simulazione di uno scenario irrealistico, elaborato intenzionalmente dagli ideatori del gioco, suscita nei partecipanti emozioni, sentimenti e (a volte anche) paure che si provano normalmente nella vita reale. Durante la fase di riflessione i partecipanti avranno la possibilità di riflettere insieme sugli eventi, di scoprire notizie nascoste, modi d'agire e indizi che, spesso non voluti, hanno portato a svantaggiare i più deboli.

Space Migrants 2513 offre ai giovani l'opportunità di assumere un nuovo ruolo per osservare sotto un'altra ottica le situazioni in cui sono implicate discriminazioni. I partecipanti dovranno rendersi conto che i pregiudizi, le false supposizioni e gli atteggiamenti stereotipati sono ovunque e anche tra coloro che si ritengono immuni da ciò.

Il gioco, sviluppato secondo il metodo del gioco di simulazione, intende offrire agli insegnanti e a coloro che lavorano con i giovani uno strumento aggiuntivo per comprendere, elaborare ed approfondire le tematiche del

gioco. Nel gioco è stato introdotto anche il tema dei mezzi di comunicazione, i "media": le notizie che appaiono sui media (non solo sulla stampa scandalistica) sono spesso marcate da pregiudizi e trasmettono ai lettori e ascoltatori una visione distorta della realtà. I giovani dovranno sviluppare un occhio critico riguardo ai media e alle informazioni che essi trasmettono.

Il presente manuale contiene innanzitutto un breve riassunto del contenuto e alcune spiegazioni sulla metodologia. A ciò segue una descrizione dettagliata del gioco con istruzioni, dialoghi, esercizi da svolgere e consigli sul materiale da utilizzare per il gioco. Con questo materiale gli stessi interessati possono mettere in pratica, adattare ed eseguire il gioco. Sia i partecipanti sia i facilitatori del gioco hanno compilato dei questionari che il gruppo di lavoro ha successivamente valutato. I feedback dei partecipanti, i suggerimenti e le proposte per possibili miglioramenti sono documentati in un ulteriore capitolo. In fondo al presente manuale vi sono le schede per i facilitatori di gioco.

Il gioco può essere svolto sia da un docente sia da un facilitatore esterno che può essere contattato tramite il sito:

<http://www.spacemigrants2513.eu>

Dal sito del progetto si può anche scaricare gratuitamente la documentazione completa per svolgere il gioco (file audio e materiale cartaceo).

Una lista di tutti coloro che hanno partecipato al progetto, che noi del team di MigrAlp ringraziamo calorosamente per il supporto e la grande collaborazione, si trova nell'ultimo capitolo del presente manuale. Solo la collaborazione di tanti sostenitori ha reso possibile il successo di questo gioco di ruolo, che ci auguriamo sia seguito da altri. Vogliamo perciò incoraggiare altre persone a sviluppare ed applicare nuovi strumenti didattici per i giovani, che siano adatti a far riflettere sugli attuali temi politici, sociali e culturali.

Mamadou Gaye

Istituto sui Diritti delle Minoranze
Accademia Europea Bolzano/Bozen (EURAC)

Magdalena Gasser

Istituto sui Diritti delle Minoranze
Accademia Europea Bolzano/Bozen (EURAC)

Armin Brugger

Centro per Migranti in Tirolo (ZeMiT)





Commento del Servizio Coordinamento Immigrazione della Provincia Autonoma di Bolzano

Per la metodologia e l'obiettivo che si pone, si tratta di un gioco pedagogico di grande valore. Il gioco di ruolo è infatti una forma di gioco che i giovani trovano particolarmente interessante. Mettendosi nei panni di una persona o un gruppo fittizio possono venire alla luce atteggiamenti e prese di posizione che rispecchiano il reale comportamento del partecipante. Costui, quindi, mostra il suo vero modo di comportarsi mentre gioca. Perciò, immedesimarsi in una persona fittizia non è un processo tanto lontano dalla realtà, ma può aiutarci a rendere visibili certi atteggiamenti di cui noi altrimenti non saremmo affatto consapevoli. La storia, che si svolge nel futuro, offre la possibilità di immaginare nuove situazioni con una distanza temporale, sufficiente da lasciare molto spazio alla creatività. Con ciò i giovani hanno l'opportunità di sviluppare idee fuori dal comune. Ciò fa in modo che il loro interesse su questo tema si risvegli in maniera molto efficace. Vengono così stimolati a partecipare in maniera attiva. Nonostante si tratti di un tema complesso, il gioco riesce a creare una discussione profonda durante la fase di riflessione. Gli avvenimenti, a cui i giovani assistono durante il gioco, pro-

vocano determinate reazioni e comportamenti. Se i giovani diventano consapevoli delle loro reazioni anche nella vita reale, significa che l'obiettivo del gioco è stato raggiunto. La sensibilizzazione su questi temi è un lungo processo. Modi di comportarsi non possono essere cambiati dall'esterno. Tuttavia, è possibile imparare dall'esterno/con distanza, mettendo in rilievo determinati comportamenti. Solo una consapevolezza di questo tipo può far sì che una persona possa cambiare anche il suo comportamento. Per questo motivo il gioco è adeguato per giovani, scuole e qualsiasi ambiente in cui siano presenti giovani. Il gioco è facile da comprendere e può essere attuato immediatamente: *Space Migrants 2513* si rivolge a tutti i pedagoghi e insegnanti, poiché questi possono contribuire a promuovere una cultura basata sulla parità dei diritti senza aspettare che "altri" si assumano questo compito.

Karin Girotto

Sabine Hofer

Servizio Coordinamento Immigrazione della
Provincia Autonoma di Bolzano



Riassunto del contenuto del gioco

Space Migrants 2513 consiste nel ripopolamento del pianeta SAYYORA nell'anno 2513. Tre gruppi provenienti da tre pianeti diversi atterrano con le loro navicelle spaziali su SAYYORA con lo scopo di stabilirvisi.

Il gruppo maggiore, i PA, è un gruppo composto da vari tipi di persone che ha dovuto abbandonare il proprio pianeta a causa di una catastrofe naturale e per la quale hanno sviluppato un forte senso del "NOI". Sperano di poter cominciare una nuova vita al sicuro su SAYYORA. Viaggiano con una navicella spaziale blu. Il secondo gruppo, i THEODA, è un gruppo di avventurosi ricercatori e scopritori che hanno lasciato volontariamente il loro pianeta poiché gli era diventato troppo noioso. Sperano di trovare novità su SAYYORA. Essi sono molto desiderosi di apprendere, sempre pronti ad intraprendere nuovi viaggi e ad affrontare rischi, oltre ad essere sempre alla ricerca di avventure. A loro appartiene una navicella spaziale rossa.

Il gruppo minore che viaggia con una navicella gialla è costituito dai WAORANI. Sono noti per essere un popolo diligente, fantasioso e pieno di gioia di vivere, composto da musicisti, artisti e acrobati. Sono alla ricerca di lavoro e di possibilità di guadagno e inviano regolarmente soldi al loro pianeta di provenienza. Hanno il desiderio di godersi la vita su SAYYORA e spe-

rano così di potersi realizzare sul nuovo pianeta. Tutti e tre i gruppi sono venuti a conoscenza dell'esistenza di un vecchio edificio che si trova su SAYYORA e per questo si "scontrano" tra di loro per appropriarsi dell'edificio. Già dalla loro navicella spaziale (prima dell'atterraggio sul nuovo pianeta) vengono a sapere dell'esistenza di questo edificio, rimasto intatto ancora dall'ultima civiltà del pianeta e attraverso cui è possibile accedere alla fonte segreta, "l'oro blu". Ogni gruppo sviluppa dei piani per poter utilizzare l'edificio. Dopo l'atterraggio, i tre gruppi dovranno presentare i loro piani e negoziare per ottenere l'edificio. A seconda dell'esito delle trattative, un gruppo riceverà la chiave per entrare nell'edificio. I WAORANI saranno sempre i più svantaggiati e considerati dalla Confederazione intergalattica come gruppo problematico. A seguito di un danno all'edificio i media daranno la colpa ai WAORANI e ai THEODA, cosa che porterà a ulteriori discussioni tra i tre gruppi. Più avanti il gioco avrà una svolta sorprendente: i WAORANI saranno riabilitati e la fonte sotto l'edificio verrà messa allo scoperto. Questo compito potrà essere svolto solo se i gruppi collaborano tra di loro. Solo i WAORANI hanno gli indizi per poter risolvere il problema. Al termine del gioco i gruppi potranno non ritrovarsi a collaborare oppure potranno decidere di superare le differenze e cooperare.



Metodi e obiettivi della fase di riflessione

Nelle singole fasi del gioco i giovani si troveranno a dover affrontare e a captare conflitti, differenze e opportunità. Dopo la fase pratica e partecipativa ci sarà una fase di riflessione che durerà un'ora, in cui i giovani potranno osservare lo svolgersi del gioco e le proprie esperienze.

F spiegherà ciò che si nasconde dietro gli elementi del gioco e alla conclusione introdurrà una discussione generale sui temi della discriminazione, opportunità della diversità, xenofobia, migrazione e integrazione. Obiettivo della fase di riflessione è quello di mostrare come nasce e funziona la discriminazione e come

si possono evitare e contrastare i pregiudizi attraverso l'allenamento di argomentazioni, fatti e dati contro i pregiudizi, la dimostrazione di una discriminazione strutturale, etc. La fase di riflessione si fonda sulle esperienze dei partecipanti maturate durante il gioco e la loro applicazione nella vita reale, ossia la loro combinazione con le esperienze della vita quotidiana. L'obiettivo metodologico di *Space Migrants 2513* consiste nel promuovere la competenza sociale e personale dei partecipanti attraverso l'apprendimento attivo, curioso, creativo e collaborativo.

Gruppo destinatario e requisiti

Il gioco si rivolge ai giovani tra i 15 e i 25 anni ed è disponibile in lingua italiana e tedesca per i gruppi giovanili, le classi delle scuole così come per tutti i gruppi interessati.

Il gioco dura ca. 3 ore, di cui 2 ore sono dedicate al gioco e 1 ora alla riflessione.

Il gioco si svolge con un gruppo di minimo 15 e

massimo 25 giovani. Sono necessari tre gruppi (PA: 8-12 persone, THEODA: 5-8 persone, WAORANI: 3-5 persone)

E' meglio svolgere il gioco in uno spazio ampio (sala, palestra) o all'aria aperta. Inoltre sono necessari un registratore per trasmettere i messaggi dei media e altro materiale del gioco.



Materiale per il gioco

- 25 keyholder (di 3 colori: rosso, blu e giallo, con una custodia per ogni scheda 6,5x9,5 cm)
- 25 bottigliette di plastica contenenti un liquido colorato (12 blu, 8 rossi, 5 gialli)
- 25 schede in cartoncino per i logo in formato 9x6cm
- 25 schede di ruolo (variante 1: con caratteristiche, variante 2: solo mestiere/nome)
- 25 schede di saluto (3 gruppi diversi)
- Carta per le flipchart e penne
- 3 lavagne con grafiche delle astronavi e schede di capacità
- 1 pedana d'equilibrio
- RegISTRAZIONI audio
- 1 "macchina" con 3 contenitori per la "miscela di carburante", 3 cilindri da 500 ml per misurare il carburante
- 8 sedie, fogli per appunti
- 3 istruzioni d'uso per la macchina trivellatrice
- 3 comunicati stampa
- Chiave per accedere all'edificio

In fondo al presente manuale si trovano alcune indicazioni per procurarsi e creare il materiale del gioco.



→ **Keyholder in tre colori con l'apposita custodia e i piccoli contenitori per il "carburante"**

Istruzioni del gioco

In questo capitolo verranno spiegati i singoli passaggi delle due fasi del gioco. Seguirà una descrizione dettagliata di ogni fase, che spiega i background e le intenzioni del gioco e contiene i testi che il facilitatore di gioco dovrà leggere ad alta voce, i radiomessaggi, gli esercizi da risolvere e il materiale necessario per il gioco.

Durante il gioco, il facilitatore distribuirà le informazioni ad ogni gruppo. Le leggerà ad alta voce oppure ognuno le leggerà per conto proprio. Vi saranno grafiche e registrazioni audio

da ascoltare tutti assieme attraverso i radiomessaggi della Confederazione intergalattica.

Con le istruzioni dettagliate del gioco potrà essere possibile svolgere questo gioco di ruolo anche da soli.

Le schede con le istruzioni del gioco si trovano in fondo al presente manuale e contengono tutti i testi (F 1a,...), gli esercizi dall'1 al 10 e brevi suggerimenti per lo svolgimento del gioco.

1° fase del gioco

1° PARTE: SALUTI & SPIEGAZIONE

- Saluto da parte del facilitatore di gioco (F) e spiegazione dello svolgimento organizzativo (durata del gioco, pause a seconda delle necessità, spegnimento del cellulare)
- Giro di presentazioni: tutti i partecipanti si presentano col proprio nome e dicono dove abitano e dove gli piacerebbe viaggiare se potessero scegliere la loro meta; motivazione della meta del viaggio.

Testo F 1a: “Ora svolgeremo insieme un gioco di simulazione, una specie di gioco di ruolo. Durerà circa 3 ore, durante le quali faremo una o due pause. Il gioco si chiama *SPACE MIGRANTS 2513*. Come potete già immaginare dal nome, il gioco di svolge nel futuro – nell’an-

no 2513 – e nello spazio. Nel gioco io sarò il facilitatore di gioco e mi chiamerò SYRIX, quindi d’ora in poi mi chiamerete sempre con questo nome.”

(F indossa la targhetta con il nome del gioco: SYRIX)

“Durante il gioco è importante seguire accuratamente le istruzioni e cercare di leggere o di ascoltare attentamente le informazioni che vi verranno date. Per qualsiasi dubbio potrete rivolgervi a me. Vi prego ora di spegnere i vostri cellulari o impostarli in modalità silenziosa. Grazie. Ora vi darò le prime istruzioni dettagliate.”

MATERIALE

I giovani si siederanno sulle proprie sedie inizialmente in cerchio. Nell’aula verranno distribuiti 3 poster con le grafiche delle astronavi

e le schede di capacità (poster dei WAORANI nell'angolo, lontano dagli eventi e dalla radio).

2° PARTE: INTRODUZIONE

Accendere il primo audiomessaggio

MATERIALE

1° registrazione audio con situazione di partenza.

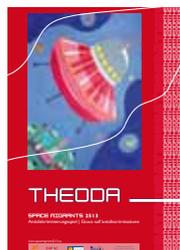
1° Audiomessaggio: “Siamo nell'anno 2513. La tecnologia è così avanzata che è possibile viaggiare regolarmente nello spazio. 2/3 dei pianeti della nostra galassia sono abitati dagli umani. Vi sono solo poche informazioni sui pianeti ancora disabitati. E' però un dato di

fatto che in tutta la galassia esiste solo la forma di vita umana.

Tutti i pianeti sono amministrati dalla Confederazione intergalattica. Questa aspira a popolare il maggior numero di pianeti. Perciò sono molto ambiti quei pianeti dove gli umani hanno la possibilità di vivere e che dispongono di importanti materie prime.

Un paio di anni fa fu scoperto il pianeta SAYYORA. E' stato accertato che era già stato popolato da esseri umani. L'unica civiltà esistente tuttavia si è estinta, perciò la Confederazione intergalattica ha dato il via al popolamento di questo pianeta. Al momento tre astronavi provenienti da diversi pianeti si stanno dirigendo su SAYYORA con l'intenzione di stabilirvisi. Gli equipaggi di queste tre navicelle spaziali hanno valori, speranze e sogni diversi fra loro che essi vogliono realizzare sul nuovo pianeta.”

→ Tre poster con grafiche delle astronavi



3° PARTE: FORMAZIONE DEI GRUPPI

- F deve ripetere brevemente le informazioni del 1° radiomessaggio e passare al 1° esercizio (formazione dei gruppi).
- F distribuisce le schede che descrivono i tre diversi movimenti e spiega il primo esercizio da svolgere (in base al saluto assegnato ne seguirà la suddivisione in gruppi).
- Fare attenzione che i giovani con background migratorio non entrino a fare parte del gruppo più piccolo (WAORANI) e che combriccole vengano divise. F deve osservare attentamente i giovani durante il giro di presentazioni.
- Durante questo esercizio non verrà ancora spiegato che i vari movimenti sono dei modi di salutare. In questo modo i giovani non sapranno dare un senso ai movimenti e quindi si intensificherà il cosiddetto “effetto albatros”, secondo il quale ciò che è sconosciuto provoca confusione, interpretazioni sbagliate o addirittura pregiudizi.

TESTO F 1b: “Come abbiamo sentito, tre astronavi si stanno dirigendo sul pianeta SAYYORA con l'intenzione di stabilirvisi. Per scoprire chi fa parte di quale equipaggio, vi distribuirò delle schede. E' importante non farle vedere a nessuno. Su di esse è spiegata una missione segreta con la quale ognuno potrà scoprire chi sono gli altri passeggeri della propria astronave. Leggete attentamente la missione assegnata e riconsegnatemi poi la scheda. In seguito, mentre cammineremo lungo la stanza, ognuno dovrà svolgere il proprio esercizio e cercare coloro che hanno la stessa missione. Durante questo esercizio è vietato parlare! Avete cinque minuti di tempo per scoprire, senza parlare tra di voi e senza mostrare la vostra scheda, chi fa parte

del vostro equipaggio. In seguito i tre gruppi si riuniranno davanti alla propria astronave. OK, forza! Abbiamo cinque minuti di tempo!”

MATERIALE

Distribuire schede con l'apposito movimento/saluto (in tutto 21 schede):

- 9 con il saluto del Senegal (dare la mano e portare il dorso della mano dell'altro sulla fronte).
- 7 con saluto della Malesia (porre una mano sul proprio cuore e con la punta delle dita dell'altra mano sfiorare la punta delle dita della mano dell'altro).
- 5 con il saluto di alcune tribù tibetane (mostrare la lingua).

Su ogni (poster) navicella deve essere applicata una scheda di capacità, sulla quale ci sarà scritto “per un massimo di 5/7/9 persone”, in modo che i giovani possano associarsi da soli alla propria astronave.

ESERCIZIO 1: Raccogliere le schede e spostare le sedie. Creare spazio per il gioco. I giovani fanno i movimenti (non verbali), cercano i membri del proprio equipaggio, la propria astronave e si riuniscono davanti ad essa.

4° PARTE: IDENTITÀ DEI GRUPPI

F distribuisce ai gruppi la descrizione di ciascun gruppo iniziando da quello del gruppo più grande (PA). Gli altri gruppi riceveranno dagli altri frammenti di informazioni.

TESTO F 2a: “Ogni equipaggio riceverà da me la descrizione del proprio gruppo. Vi prego di leggerla attentamente!”



MATERIALE

Descrizioni dei 3 gruppi

Nelle descrizioni dei gruppi verrà spiegato che i movimenti iniziali sono un tipo di saluto speciale, però non verrà ancora svelato che questi esistono anche nella realtà e che hanno uno sfondo culturale. Ciò verrà svelato soltanto durante la fase di riflessione. In questo modo sono stati scelti consapevolmente non solo i saluti, ma anche i nomi dei gruppi. Ognuno di essi significa "uomo" o "popolo" in un'altra lingua esistente. Anche il nome del pianeta significa "Terra" in usbeco. Ciò, tuttavia, dovrà essere svelato solamente durante la fase di riflessione.

Descrizione del gruppo dei PA

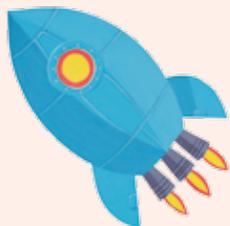
Noi siamo il gruppo dei PA e voliamo verso SAYYORA sulla nostra astronave blu. Il nostro segno di riconoscimento è quello di salutarci in modo speciale: ci diamo la mano e appoggiamo

il dorso della mano dell'altro sulla nostra fronte. Abbiamo dovuto abbandonare il nostro pianeta di provenienza a causa di un'immensa eruzione vulcanica che lo ha reso inabitabile. Questo avvenimento drammatico ci ha segnati profondamente. Da allora abbiamo un forte senso del "NOI" che ci ha aiutati durante questo periodo difficile. Siamo un gruppo composto da vari tipi di persone, con un grande senso di unione, alla ricerca di una vita sicura. Abbandonare il nostro pianeta è stato molto difficile, però non abbiamo avuto altra scelta. Durante la fuga è stato possibile prendere solo il necessario e abbiamo dovuto lasciarci molto alle spalle. Su SAYYORA speriamo di poter iniziare una vita nuova e sicura e proveremo ad evitare ogni rischio.

Descrizione del gruppo dei THEODA

Noi siamo il gruppo dei THEODA e siamo partiti dal nostro pianeta di provenienza, THEODISC, con una navicella rossa perché è diventato troppo noioso e stretto per tutti noi. Su SAYYO-

→ Le astronavi dei PA, THEODA e WAORANI (da sinistra a destra)



RA vogliamo scoprire e vivere qualcosa di nuovo perché siamo molto avventurosi, flessibili e ci adattiamo bene a tutte le situazioni. Essendo molto curiosi, intraprendenti e volendo imparare il più possibile, esploriamo con piacere i dintorni e ci piace stare a contatto con la natura. Siamo avventurieri così come ricercatori, abbiamo una buona condizione fisica, siamo motivati a provare cose nuove e non ci fanno paura le sorprese o le situazioni inaspettate. Ci piace avere la sensazione di brivido e siamo alla continua ricerca di nuove avventure. Il nostro segno di riconoscimento è quello di salutarci in un determinato modo: poniamo una mano sul nostro cuore e con le punta delle dita dell'altra mano sfioriamo le punta delle dita della persona che sta di fronte a noi.

Descrizione del gruppo dei WAORANI

Noi siamo i WAORANI e ci salutiamo mostrandoci a vicenda la lingua. Cerchiamo nuove opportunità di lavoro su SAYYORA come acrobati, artisti e inventori. Speriamo di poter vivere in modo libero su SAYYORA e di trovare una vita migliore. Vogliamo aiutare i nostri familiari rimasti sul pianeta d'origine ad avere una vita migliore, inviandogli dei soldi; per questo il nostro stile di vita è umile. Siamo diligenti, pieni di gioia di vivere, creativi e ingegnosi. Essendo sempre alla ricerca di nuove opportunità di lavoro e di intrattenere gli altri, giriamo per tutta la galassia e per questo siamo molto noti. Molti conoscono anche le nostre invenzioni, ad esempio la formula per un carburante molto efficiente per motori che ha modernizzato tutta la galassia. La composizione del carburante O-G-V è tuttavia segretissima! Solo il nostro popolo sa che questa miscela o(range)-g(reen)-v(iolet) è composta dai carburanti di base rossi, blu e gialli e questo segreto si è preservato fino ad oggi.

TESTO F 2b: "Dopo che ognuno di noi ha trovato la propria astronave e sa perché ha lascia-



to il proprio pianeta di provenienza, potremo iniziare. L'astronave è pronta a partire. Niente paura, ha già intrapreso molti viaggi interstellari ed è considerata come mezzo di trasporto molto sicuro. Perciò possiamo rilassarci ed usare il tempo che trascorreremo nell'astronave per conoscerci meglio. Sicuramente ognuno vorrà sapere chi appartiene al proprio equipaggio e con chi dovremo convivere sul nuovo pianeta. Come simbolo di riconoscimento, ogni membro riceverà da me un keyholder del colore della propria navicella con impressa l'immagine della medesima. Troverete, inoltre, una breve descrizione del vostro gruppo e una bottiglietta d'emergenza con una scorta di carburante per l'astronave. Perciò questo keyholder è molto importante per tutti e dovrà essere sempre indossato.

Inoltre, ognuno riceverà una scheda di ruolo. Vi prego di leggerla attentamente e di non mostrarla a nessuno. Ciascun ruolo individuale consisterà in un nome e in un mestiere. Poiché assumerete questo ruolo durante tutto il corso del gioco, è molto importante che voi ve lo ricordiate bene. Per questo, faremo un piccolo esercizio.

Ognuno cercherà di raffigurare il proprio mestiere in forma di pantomima e gli altri membri dell'equipaggio dovranno indovinarlo. In seguito, quando saranno svelati tutti i mestieri, ogni persona si presenterà di nuovo al proprio equipaggio con il nome del ruolo assegnato, che scriverà su una targhetta. Questa dovrà essere indossata durante tutta la durata del gioco. Avete 15 minuti di tempo!"

F distribuisce i keyholder (lacci da indossare intorno al collo), ruoli, targhette e penne. I giovani indossano i keyholder.

MATERIALE

21 keyholder (9 blu, 7 rossi, 5 gialli) con le brevi descrizioni dei gruppi, la raffigurazione



dell'astronave e la bottiglietta con il "carburante" (in diversi colori: blu, rosso e giallo); 21 schede di ruolo, targhette, penne.

ESERCIZIO 2: Raffigurare il proprio mestiere in forma di pantomima, targhetta con nome.

5° PARTE DISEGNARE LE PIANTINE PER L'UTILIZZO DELL'EDIFICIO

F fa ascoltare a tutti il 2° radiomessaggio (esistenza di un edificio su SAYYORA).

TESTO 3a: "La nostra avventura non è finita. Il viaggio è andato tutto bene. Ora stiamo per atterrare su SAYYORA. Improvvisamente ci giunge questo radiomessaggio dalla Confederazione intergalattica."

MATERIALE

Distribuire 2° registrazione audio, immagine satellitare, fogli per flipchart e pennarelli.

Il gruppo più piccolo, quello dei WAORANI, saranno svantaggiati in quanto, rispetto agli altri, gli verranno dati meno pennarelli e meno carta per la flipchart. Inoltre saranno gli ultimi a cominciare e quindi avranno meno tempo.

2° Radiomessaggio: "La Confederazione intergalattica ha saputo da fonti sicure che su SAYYORA è stata fatta una scoperta incredibile. Alcuni ricercatori hanno trovato un edificio abbandonato che risale alla civiltà precedente, ormai estinta. L'edificio è stato costruito al livello del suolo su un punto strategico. Infatti si trova sopra una fonte sotterranea

chiamata "oro blu". Per questo, l'edificio è una base d'appoggio importante, poiché protegge l'oro blu e rappresenta l'unica via d'accesso a questa fonte. Di questo edificio esistono già delle prime immagini satellitari, una delle quali è allegata a questo messaggio."

TESTO F 3b: "Dato che presto atterreremo su SAYYORA, ogni equipaggio dovrà riflettere su come utilizzare al meglio questo edificio, come una sorta di centro comune per il proprio gruppo. Scrivete e disegnate le vostre piantine su una flipchart. Avete 15 minuti!"

ESERCIZIO 3: I gruppi disegnano le piantine per utilizzare l'edificio.

6° PARTE: PEDANA D'EQUILIBRIO: ATTERRAGGIO SU SAYYORA

F introduce la pedana d'equilibrio nel gioco ed esclude i WAORANI (svantaggio).

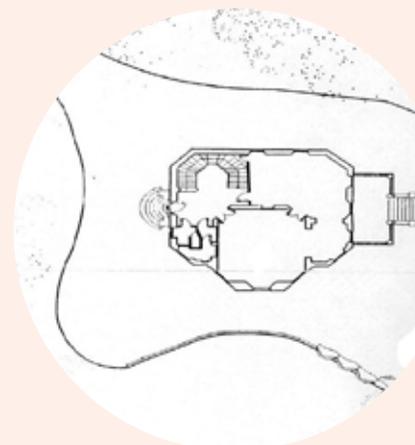
TESTO F 4a: "Nel frattempo siamo atterrati su SAYYORA. Questo è il nostro pianeta (F mostra la pedana d'equilibrio). Essendo stati nello spazio per così tanto tempo e, quindi, essendo stati esposti all'assenza di gravità, ci dobbiamo riabituare alla forza di gravità. Inoltre, siamo tutti molto curiosi di sapere come saranno i nostri primi passi al contatto col nuovo pianeta. Ognuno cercherà ora di salire sulla pedana e di trovare il proprio equilibrio. Potrete anche aiutarvi a vicenda. Cominceremo di nuovo col gruppo più numeroso."

ESERCIZIO 4a: Esercizio con la pedana

d'equilibrio. I giovani cercano di trovare il proprio equilibrio sul pianeta. La pedana verrà portata su ogni navicella. Inizieranno i PA, seguiti dai THEODA che finiranno l'esercizio con il seguente messaggio:

TESTO F 4b: "Dato che la Confederazione intergalattica ha avuto una brutta esperienza con i WAORANI, costoro non potranno salire sulla

→ **IMMAGINE SATELLITARE DI SAYYORA:** edificio con accesso alla fonte



pedana. Faremo ora una pausa di 15 minuti. Vi prego di essere tutti puntuali e ripresentarvi qui fra 15 minuti."

EVENTUALE PAUSA

(a seconda dell'umore e della capacità di concentrazione del gruppo)

→ **Giovani mentre disegnano una piantina per l'utilizzo dell'edificio**





2° fase del gioco

7° PARTE: PRESENTAZIONE DEI GRUPPI (SCHIZZO)

I giovani dovranno disegnare uno schizzo per rafforzare l'identità del proprio gruppo (questo dovrà avere le caratteristiche del gruppo e spiegare perché hanno lasciato il loro ultimo luogo di residenza – “motivo di migrazione”).

TESTO F 5: “Ci troviamo sul pianeta SAYYORA. Nel frattempo tutti i gruppi si sono incontrati e c'è dello scetticismo verso i gruppi estranei, però tutti hanno intenzioni pacifiche. Essendo tutti molto curiosi di sapere chi e come sono gli altri, ora ci presenteremo tutti. Vi prego di preparare per ogni gruppo uno schizzo, nel quale direte come vi chiamate, perché avete abbandonato il vostro pianeta d'origine e quali sono le caratteristiche del vostro gruppo. Avete 20 minuti per prepararlo.”

ESERCIZIO 5: I gruppi elaborano il loro schizzo e lo presentano agli altri.

8° PARTE: PRESENTAZIONE RECIPROCA DEI PIANI PER 'UTILIZZO DELL'EDIFICIO

- I giovani vengono a sapere che tutti i gruppi aspirano all'edificio.
- I giovani dovranno scegliere un portavoce che presenterà a nome del proprio gruppo il piano per l'utilizzo dell'edificio.

TESTO F 6a: “Vi ringrazio per i vostri schizzi. Durante le nostre presentazioni siamo venuti a sapere che tutti e tre i gruppi vorrebbero utilizzare l'edificio per sé, tuttavia non sappiamo con quale scopo. Perciò ogni gruppo dovrà scegliere un portavoce che presenterà agli altri gruppi i piani strategici per l'utilizzo dell'edificio. Vi prego di sceglierne uno per ciascun gruppo che presenti i vostri piani. Cominceremo con i PA, essendo questo il gruppo più numeroso.”



ESERCIZIO 6: I gruppi nominano un portavoce e presentano i propri piani (ca. 15 minuti). I Waorani cominceranno per ultimi, di conseguenza avranno meno tempo. F dovrà mettere fretta a questi ultimi (conterà l'ultimo minuto ad alta voce) e interromperli più volte.

9° PARTE: TRATTATIVE PER LA PROPRIETÀ

- I portavoce vengono nominati e preparati per la discussione.
- Si discuterà su quale gruppo avrà diritto all'edificio. F non dovrà essere neutrale mentre farà da moderatore, ma dovrà svantaggiare i WAORANI (meno tempo per parlare, mettere fretta ai rappresentanti, soprattutto dei Waorani).
- Se sono presenti due facilitatori di gioco, uno dovrà assumere il ruolo di “delegato della

Confederazione intergalattica”, che introdurrà la discussione (altrimenti lo assumerà il solo F, che per questo esercizio potrà sostituire la targhetta con una cravatta).

- Il delegato spiegherà le regole per la discussione: solo i tre portavoce potranno parlare, mentre i membri di ciascun equipaggio si siederanno dietro ciascuno di essi e potranno aiutare il proprio rappresentante scrivendo i suggerimenti su un foglietto. I PA saranno i primi a cominciare la discussione e avranno più tempo, mentre i WAORANI ne avranno meno poiché sono il gruppo più piccolo; dopo 10 minuti si dovrà trovare un risultato unanime, altrimenti si dovrà passare ad un referendum. Le coalizioni saranno possibili (ma non verranno proposte da F).
- Dopo 10 minuti F domanderà se si è raggiunti ad un risultato. Chi ha il diritto all'edificio?
- In caso di referendum: ognuno potrà votare chi desidera (anche altri gruppi), i Waorani avranno meno opportunità a causa del numero minore. Non ci si potrà astenere dal voto. Si potrà votare un solo gruppo (e non una propo-

→ Chiave dell'edificio





sta o una coalizione). Ognuno avrà il diritto a un solo voto. Se due gruppi riceveranno lo stesso numero di voti, si passerà ad un ballottaggio con l'annuncio che, se necessario, si procederà con il lancio della moneta.

- F consegnerà al gruppo vincitore la chiave per accedere all'edificio.

TESTO F 6b: "Grazie per le vostre presentazioni. Adesso sappiamo tutti quali sono le intenzioni dei vari gruppi riguardo all'edificio. Purtroppo sono progetti differenti. Per questo motivo dovremo decidere quale gruppo riceverà l'edificio. Per ora è un dato di fatto che non vi sono risorse per modificare o ampliare l'edificio. Nella discussione ogni gruppo dovrà cercare di convincere gli altri del perché il proprio piano è il più adatto. Per ciò ogni gruppo dovrà nominare un portavoce o un rappresentante che cercherà di ottenere l'edificio per il proprio equipaggio. Vi prego di non nominare lo stesso portavoce dell'esercizio precedente (delle presentazioni). Gli altri membri degli equipaggi non potranno partecipare direttamente alla discussione, ma avranno la possibilità di sostenere il proprio gruppo passando al proprio portavoce biglietti con le proprie argomentazioni. Vi prego ora di scegliere il vostro rappresentante e di prepararvi alla discussione. Avete 15 minuti di tempo."

MATERIALE

Tre sedie per i rappresentanti durante la discussione, posizionate in cerchio, dietro le quali si siederanno i membri di ciascun gruppo.

F intanto distribuisce foglietti e pennarelli (i WAORANI riceveranno meno fogli e solo un pennarello), chiave; cravatta per F.

ESERCIZIO 7a: nominare e preparare il rappresentante.

TESTO F 6c (o delegato): "Prego i portavoce di prendere posto. La discussione sarà moderata da me (o da un delegato della Confederazione intergalattica che salutiamo tutti gentilmente) e si svolgerà secondo le regole indette dalla Confederazione intergalattica:

1. Come già noto, è stata nominata una persona che rappresenterà il proprio gruppo. Gli altri membri degli equipaggi dovranno rimanere silenziosi e potranno partecipare alla discussione solamente passando al proprio portavoce biglietti con le proprie argomentazioni.
2. Ogni gruppo aprirà il proprio discorso con una dichiarazione iniziale in cui spiegherà perché il proprio piano, e non quello degli altri gruppi, debba essere realizzato. I PA, essendo il gruppo più numeroso, cominceranno.
3. Il tempo a disposizione di ogni portavoce dipenderà dalla dimensione del gruppo, per cui i PA avranno più tempo rispetto ai WAORANI che ne avranno meno di tutti, essendo questi il gruppo minore.
4. Le tre persone scelte come portavoce avranno 10 minuti per accordarsi all'unanimità su



quale gruppo avrà il diritto di accedere all'edificio. Non dovessero giungere ad alcun risultato, si procederà con un referendum. In questo caso tutti coloro che si trovano su SAYYORA potranno votare per alzata di mano.

Avete altre domande? ... Dunque diamo inizio alla discussione. La parola ai PA."

ESERCIZIO 7b: 10 minuti di trattative per ottenere l'edificio, moderate da F o delegato.

TESTO F 6d: "Il tempo è scaduto. I gruppi hanno raggiunto un risultato?"

Eventuale **ESERCIZIO 7c:** Referendum – F si congratula con il gruppo vincitore e gli consegna la chiave.

10° PARTE: DANNO IMPROVVISO ALL'EDIFICIO

- F accende 3° radiomessaggio (danno all'edificio).
- F consegna ad ogni gruppo la notizia stampa da leggere. Vi sono 3 copie – di nuovo i PA ricevono il testo per primi; la notizia è scritta in maniera diffamatoria e accusa i WAORANI e i THEODA.
- I giovani leggono il messaggio all'interno del proprio gruppo.

TESTO F 7a: "Nel frattempo è arrivata un'altra comunicazione della Confederazione intergalattica che ora vi farò ascoltare."

MATERIALE

3 registrazioni audio, comunicato stampa



3° Radiomessaggio: "E' stato comunicato alla Confederazione intergalattica che su SAYYORA è accaduto un fatto increscioso. L'edificio, tanto ambito dai gruppi residenti sul nuovo pianeta, è stato danneggiato. Per ora non è ancora stata constatata l'entità del danno. E' incerto se, a causa di questo danno, si potrà ancora utilizzare l'edificio. Le immagini dell'accaduto verranno pubblicate al più presto. Purtroppo dobbiamo anche comunicarvi che anche l'accesso all'oro blu è stato ostruito. Indagini della Confederazione intergalattica dovranno chiarire ciò che è successo veramente su SAYYORA. L'accaduto sta causando gravi agitazioni e numerosi commenti tra gli abitanti. Anche i media intergalattici stanno già commentando questa faccenda."

TESTO F 8a: "Ogni gruppo riceverà ora un comunicato stampa sull'accaduto, che dovrete leggere attentamente. In seguito, ci sarà una riunione di crisi durante la quale si discuterà sulla situazione attuale."

ESERCIZIO 8: I gruppi leggono l'articolo ricevuto da F.

Sayyora News



L'EDIFICIO E' DANNEGGIATO – L'ORO BLU INACCESSIBILE

SOSPETTATI I MEMBRI DEI THEODA E WAORANI

La scorsa notte ignoti hanno danneggiato l'edificio sul pianeta SAYYORA. L'entità del danno non è ancora nota. Dalle ultime notizie, però, si è scoperto che anche l'accesso alla fonte è bloccato e, per questo, non è più possibile usare l'oro blu.

L'accaduto ha suscitato grandi tensioni all'interno dei tre gruppi residenti su SAYYORA. Secondo le testimonianze di tre persone, i sospetti cadono sia sui Waorani sia sui Theoda.

La minoranza dei Waorani è composta da individui vagabondi, che hanno difficoltà ad integrarsi. Sembra che alcuni di loro siano già stati denunciati e che siano, inoltre, noti per i continui disturbi.

Anche i Theoda sono sospettati. I ricercatori Theoda, con i loro esperimenti pericolosi, potrebbero essere responsabili per il danneggiamento dell'accesso alla fonte. I membri dei PA esigono un'indagine accurata e che i colpevoli vengano severamente puniti: *“Dovrebbero essere installate videocamere di sorveglianza in ogni luogo per poter arrestare questi vandali ed evitare che in futuro possano ripetersi simili atti terroristici.”*

Il danneggiamento potrebbe essere scaturito dalle tensioni e discussioni sull'uso dell'edificio che, negli ultimi giorni, ha gravato sul rapporto tra i tre gruppi. La Confederazione intergalattica sta indagando su SAYYORA. Inoltre, è già stata convocata una riunione di crisi per risolvere le tensioni. (NL)

11° PARTE: RIUNIONE DI CRISI CON PIÙ PERSONE

Eleggere rappresentanti (attenzione: numero differente, non le stesse persone di prima) Delegato fa da moderatore per la riunione di crisi (può fare delle supposizioni, accusare e interrompere continuamente i WAORANI).

TESTO F 8a: “Dopo aver letto l'articolo, verranno eletti i rappresentanti della riunione di crisi a seconda della dimensione dei gruppi. La Confederazione intergalattica ha deciso che i PA avranno 4 rappresentanti, i THEODA 3 e i WAORANI solo 1. Gli altri membri non potranno partecipare attivamente alla discussione. Ora avrete 5 minuti per scegliere il vostro rappresentante e prepararlo per la discussione. Ok, cominciamo: il tempo stringe!”.

MATERIALE

8 sedie (predisporle in modo che 7 siano vicine tra loro e guardino verso la stessa direzione; quella riservata ai WAORANI dovrà essere posta di fronte a queste).

ESERCIZIO 9a: nominare un rappresentante e prepararlo per la discussione.

TESTO F 8b (o delegato): “Io sarò di nuovo il moderatore della discussione. I PA comin-

ceranno, essendo il gruppo più numeroso. Pregherei le persone elette di sedersi e di dare inizio alla riunione di crisi, mentre il rappresentante dei PA dovrà riassumere brevemente il comunicato stampa.”

ESERCIZIO 9b: Fase di confronto: F o delegato fa da moderatore (ca. 10 minuti finché il quarto radiomessaggio interromperà la riunione di crisi).

12° PARTE: RIEMPIMENTO DI CARBURANTE

La riunione di crisi verrà nuovamente interrotta da un altro radiomessaggio e verrà quindi sciolta (tutti formano un cerchio con le sedie) F accende la quarta registrazione audio (chiarimento dell'accaduto/salvataggio della fonte).

TESTO F 9: “Purtroppo dobbiamo sciogliere la nostra riunione prima del dovuto poiché la Confederazione intergalattica ha terminato, nel frattempo, le sue indagini e inviato una comunicazione con i risultati della ricerca. Vi prego di formare un cerchio con le sedie. Vi farò ora ascoltare la notizia.”

MATERIALE

Sedie posizionate in cerchio, 4° registrazione audio e radiomessaggio finale (5a o 5b – a



seconda del risultato), serbatoio, trivellatrice per buchi, keyholder con liquido, descrizione dei gruppi (per WAORANI).

4° Radiomessaggio: “La Confederazione intergalattica ha concluso le sue indagini su SAYYORA ed è riuscita a chiarire l'entità e la causa dell'accaduto. Poiché l'edificio apparteneva ad una civiltà precedente alla vostra, le sue fondamenta sono molto datate e quindi è un edificio pericolante. Nel corso degli anni queste fondamenta sono sprofondate sempre di più, il che ha portato al danneggiamento dell'edificio e al sotterramento della fonte. Questa deve essere assolutamente liberata, ma il tempo stringe! Prima si avviano le misure di salvataggio, più oro blu si potrà recuperare. Affinché le fondamenta vacillanti dell'edificio non vengano danneggiate ulteriormente e l'accesso alla fonte sia ancor più ostruito, per gli scavi si dovrà utilizzare una macchina speciale. Questa è stata messa a vostra disposi-

zione dalla Confederazione intergalattica e si trova già su SAYYORA. Tuttavia, per motivi di sicurezza è stata inviata senza carburante.”

TESTO F 10: “Come abbiamo tutti sentito, la fonte deve essere liberata il prima possibile. Per questo dobbiamo iniziare al più presto con gli scavi. Il nostro compito è quello di riempire il serbatoio vuoto della macchina trivellatrice speciale con più carburante possibile, poiché più carburante c'è, meglio si potrà scavare per liberare la fonte. Per riempirla in modo corretto, la Confederazione ci ha inviato le istruzioni d'uso. Cercate di riempire il serbatoio con più carburante possibile seguendo le istruzioni, di modo che si possa iniziare con le misure di salvataggio. Per questo potrete utilizzare solo i materiali distribuiti finora per il gioco (vedi descrizioni dei gruppi). Avete 10 minuti per salvare la fonte. Via!”

• L'obiettivo dell'ultimo esercizio consiste nella collaborazione tra i tre gruppi in modo che

ognuno contribuisca a raggiungere la meta comune e i gruppi possano essere sciolti. Il compito può essere risolto solo se si coopera per decifrare la sigla O-G-V. Solamente i WAORANI hanno questa informazione sulla descrizione del loro gruppo (“... solo il nostro popolo sa che questa miscela O(range)-G(reen)-V(iolet) è composta dai carburanti di base rosso, blu e giallo”). Si devono perciò mescolare i colori arancione (orange), verde (green) e viola (violet): Arancione = rosso + giallo; Verde = giallo + blu; Viola = rosso + blu.

• E' importante che il gruppo più piccolo, che finora è sempre stato discriminato, svolga un ruolo decisivo per raggiungere il traguardo. Questo sarà possibile grazie al riferimento che si trova sulla descrizione del loro gruppo. La soluzione del compito consisterà nel fatto che i WAORANI sveleranno il segreto che si cela dietro la formula del carburante e che i giovani riescano da soli a mescolare le razioni d'emergenza del carburante blu,

rosso e giallo, di modo che si crei la miscela Orange-Green-Violet, grazie alla quale potrà funzionare la macchina trivellatrice. Poiché tutti avranno a disposizione una razione di carburante blu, rosso e giallo, tutti potranno contribuire a raggiungere lo scopo. Grazie alla mescolanza dei colori, i gruppi verranno simbolicamente sciolti. Il mescolarsi dei colori, infatti, rappresenta in modo allegorico la diversità tra i popoli.

• F distribuisce ad ogni gruppo un foglio con le istruzioni d'uso in cui è disegnato il serbatoio e viene spiegato che questo può essere riempito solo con la miscela del carburante O-G-V (Il significato O-G-V però non deve ancora essere svelato!). Il serbatoio consiste in tre cilindri per il dosaggio. Ogni recipiente è segnato con una delle lettere O, G, V. La descrizione mostra in che modo ciascun recipiente dovrà essere riempito.

• La soluzione non deve ancora essere trovata. Non esiste automaticamente un “happy end”.



→ Serbatoio che funziona con la miscela di carburante O-G-V

Istruzioni d'uso per la macchina trivellatrice TX45Ji

La macchina trivellatrice TX45Ji (v. immagine 1) è stata ideata per la perforazione di strati rocciosi molto duri e dispone, quindi, di teste speciali da trivellazione (v. immagine 2).

La macchina trivellatrice TX45Ji viene azionata solamente grazie alla miscela di carburante O-G-V. Non può essere usato nessun altro tipo di carburante!

Attenzione: usando un altro tipo di carburante c'è il pericolo di esplosione, intossicazione, incendio e corrosione!!



Il riempimento:

Ogni serbatoio deve essere riempito con l'apposita miscela di carburante (v. spiegazione immagine 3)!

I serbatoi non devono essere ugualmente pieni! In generale vale la regola per cui più carburante si trova nel serbatoio, più a lungo e più velocemente sarà possibile trivellare.

→ **Img. 1: Macchina trivellatrice TX45Ji**

→ **Img. 2: Teste da trivellazione 1 e 2**

→ **Img. 3: Serbatoio**

A Serbatoio per Miscela di carburante O

B Serbatoio per Miscela di carburante G

C Serbatoio per Miscela di carburante V



ESERCIZIO 10: I giovani cercheranno di riempire il serbatoio della macchina trivellatrice.

13° PARTE: SOLUZIONE E TERMINE DEL GIOCO

- A seconda dell'esito dell'ultimo esercizio, F accende l'ultimo radiomessaggio (5a o 5b). In questo verrà svelato che l'oro blu è una fonte d'acqua.
- F conclude il gioco e tutti si toglieranno la targhetta con il proprio nome del gioco. F si presenta col suo vero nome e raccoglie il materiale.

MATERIALE

Registrazione audio 5a e 5b, raccolta delle targhette

Radiomessaggio 5a (cooperazione): La Confederazione intergalattica annuncia che la fonte d'acqua su SAYYORA è stata liberata. L'azione di salvataggio è riuscita solo grazie all'unione, finora unica nella storia, dei tre popoli su SAYYORA. Grazie alla loro collaborazione si è potuto ricavare dai carburanti blu, rosso e giallo la miscela O-G-V necessaria per far funzionare la macchina trivellatrice.

Radiomessaggio 5b (fallimento): La Confederazione intergalattica deve purtroppo comunicare che l'azione di salvataggio per liberare la fonte d'acqua sotterranea su SAYYORA è fallita.

I ricercatori avevano sperato che gli abitanti ce l'avrebbero fatta a ricavare la miscela O-G-V dalle loro razioni di carburante blu, rosso e giallo. Tuttavia questa speranza è stata vana.

TESTO F 11: "Il nostro gioco di simulazione è al suo termine. Ora possiamo tutti mettere da parte il nostro ruolo e d'ora in avanti io non sarò più il facilitatore del gioco, ma mi potrete chiamare col mio vero nome, Spero che durante il gioco con il mio nome fittizio Syrix non abbia danneggiato né offeso nessuno. Faceva tutto parte del gioco. Vi prego ora di togliervi la targhetta col vostro nome fittizio e di consegnarmi i keyholder e il resto del materiale. Per sciogliere i gruppi faremo ancora un ultimo esercizio."

F conclude la fase del gioco con l'esercizio "Nodo Gordiano": i partecipanti si presentano, in cerchio, chiudendo gli occhi e camminando verso il centro con le braccia allungate in avanti. A quel punto ognuno dovrà afferrare con le proprie mani quelle di un altro. In questo modo si creerà un nodo confuso di mani. Il compito di questo gioco consiste nel sciogliere il nodo senza lasciare le mani ma formando una catena umana passando sopra e sotto gli altri. In questo modo i giovani potranno meglio distaccarsi dal loro ruolo individuale e dall'identità del gruppo del gioco.

ESERCIZIO: Nodo Gordiano

EVENTUALE PAUSA

(a seconda dell'atmosfera e della capacità di concentrazione del gruppo)



Guida alla fase di riflessione

Questa guida serve solo nel caso in cui non prenda forma alcuna discussione e per proporre in grandi linee quali contenuti possono e dovrebbero essere trattati durante la riflessione. In questa fase non è obbligatorio seguire il testo punto per punto.

- Iniziare con il “barometro dello stato d’animo”: per esempio disegnare su palloncini degli “smile”; nelle motivazioni è importante approfondire: Come mi sono sentito durante il gioco?
 1. ... nel mio ruolo?
 2. ... nel mio gruppo?
 3. ... durante il gioco in generale?
- Capire come si sono sentiti i giovani nel proprio ruolo (con le loro caratteristiche, le regole del gioco, i compiti da svolgere e i saluti).
- Ora si può procedere con la spiegazione dei nomi e dei movimenti iniziali e il significato dei saluti nelle varie culture.

WAORANI: il nome deriva da Huaorani, una po-

polazione nativa amerinda che vive nella regione amazzonica dell’Ecuador occidentale. Nella lingua Huao, Huaorani significa “gente persona”.

THEODA: deriva dal termine “teodismo”, che rimanda ad una religione germanica. Il suo significato non è molto chiaro ma sembra che derivi da *theod* (anglicizzazione di *péod*), che significa “tribù”. Theoda, inoltre, è anche un nome femminile.

PA: significa semplicemente “popolo”, per esempio gli Sher-Pa (= popolo di montagna del Nepal)

I saluti, che si fanno all’inizio del gioco, derivano da culture e paesi diversi:

- Darsi la mano e portare il dorso della mano dell’altro sulla fronte (Malesia)
- Porre una mano sul cuore. Con le punta delle dita dell’altra mano sfiorare le punta delle dita della mano dell’altro che vi sta di fronte



(modo di salutare di una confraternita senegalese chiamata Mourid)

- Mostrare la lingua (Tibet e Ladakh)

- Porre domande sul senso del gioco e scrivere una definizione di discriminazione sulla flipchart (“discriminazione significa disparità di trattamento tra gli individui e gruppi”)
- Dove si celava la discriminazione durante il gioco? (ulteriore spiegazione: svantaggio strutturale dei WAORANI – personale, materiale, temporale, esclusione da alcuni esercizi, minori opportunità di partecipare alle discussioni). Chi l’ha notato?
- Che impressione hanno avuto gli altri nel vedere che i WAORANI erano sempre svantaggiati? (eventuale discussione sul coraggio civile)
- Che effetto ha avuto la discriminazione sul gioco? Fare riferimenti al comportamento dei partecipanti, fare esempi e riportare reazioni concrete (derisioni, osservazioni ...)
- Passaggio alla realtà ed esperienze perso-

nali. Qui dovrebbero/possono essere approfonditi e discussi i seguenti temi:

1. Che tipo di discriminazione esiste? (provenienza, origine, colore della pelle o etnia, orientamento sessuale, religione o ideali politici, capacità fisiche o mentali e aspetto fisico, lingua, età, etc.)
 2. In cosa consiste la discriminazione strutturale verso gli stranieri?
- Il tema dell’immigrazione e dell’integrazione: Quanti immigrati pensate che ci siano nella vostra regione/provincia/città?
 - Migrazione: definizione, dimensioni, storia in Tirolo e in Alto Adige, dati attuali
 - Il ruolo della politica e dei media: campagna diffamatoria, cronaca
 - Pregiudizi e cliché – strategie per contrastarli
 - Rapporto con la diversità
 - Giro finale di opinioni e feedback sul gioco
 - Cosa ne penso ora dopo questa fase di riflessione? (Ognuno è libero di scegliere il metodo che preferisce: giro libero di opinioni)



Consigli e suggerimenti

I seguenti consigli e valutazioni possono essere utili per svolgere il gioco anche in futuro. La maggior parte delle esperienze descritte in questa sezione, suddivise per gruppi di destinatari (età; svolgimento del gioco all'interno o fuori dalla scuola), si basa sulle valutazioni relative ai giochi svolti in Alto Adige nell'ambito del progetto MigrAlp.

DESTINATARI: ALUNNI DELLA TERZA MEDIA

Space Migrants 2513 è stato concepito per giovani a partire dai 15 anni. Tuttavia, a causa dell'alta domanda da parte delle scuole medie inferiori, questo gioco di ruolo è stato svolto con successo anche nelle scuole medie inferiori. Gli alunni hanno, infatti, partecipato al gioco con emozione e impegno, sono riusciti ad

immedesimarsi nel loro ruolo e nell'identità dei gruppi e a comprendere bene il contenuto del gioco. Tuttavia, dai questionari di valutazione si è notato che la durata del gioco è troppo lunga per questa fascia di età e che una parte degli alunni ha avuto dei problemi nel partecipare alla discussione finale durante la fase di riflessione. Anche i facilitatori di gioco hanno notato che gli alunni delle scuole medie inferiori, a differenza degli alunni più grandi, hanno maggiori difficoltà nel costruire un discorso, poiché i temi del gioco non sono stati ancora trattati in classe. In una situazione simile, i facilitatori di gioco consigliano di concentrarsi di più, durante la fase di riflessione, sull'esperienza dei gruppi e sulla loro situazione in classe. I seguenti temi potrebbero essere uno spunto per la fase di riflessione per le classi delle scuole medie: Cosa significa rispettare gli altri? Come ci si sente quando si viene esclusi? E come ci si sente quando si esclude qualcuno o più persone? Nella fase di riflessione è importante incoraggiare gli alunni a riportare esempi concreti e

personali della loro vita quotidiana. Aiuta a sciogliere il ghiaccio durante la discussione se ognuno racconta un evento che ha vissuto dal vivo riguardo al tema. Grazie alle esperienze vissute durante il gioco, gli alunni si aprono più facilmente, altrimenti rimarrebbero distaccati e si vergognerebbero ad esprimere la propria opinione. Il facilitatore di gioco deve, infatti, introdurre la discussione e moderarla, afferrare affermazioni importanti, approfondirle e seguire il filo del discorso durante tutto il tempo (spesso limitato). Potrebbero emergere sentimenti forti che il facilitatore di gioco deve sapere afferrare subito. La fase di riflessione è molto importante per gli alunni, poiché in questa fascia d'età si entusiasmano facilmente per i giochi, ma senza una soluzione ed una spiegazione non saprebbero come procedere e solo dopo aver riflettuto cominciano a capire i messaggi nascosti e il senso di questo gioco. Il facilitatore di gioco li accompagna durante tutte le fasi del gioco per elaborare insieme i vari passaggi. Potrebbe anche succedere che il gruppo non sia molto aperto alle novità e che quindi il giro di opinioni sia piuttosto passivo. Se i partecipanti sono stanchi, si consiglia di rendere la fase di riflessione più breve e di pregare gli insegnanti a elaborare le fasi del gioco durante la lezione e di parlarne più avanti. I facilitatori hanno constatato che gli alunni delle scuole medie inferiori delle città sono, nella maggior parte dei casi, più aperti di quelli provenienti dalle valli e che al di fuori dei centri urbani il tema della xenofobia viene affrontato con più difficoltà. Ciò porta a ritenere che la xenofobia è più sviluppata nelle zone con minor concentrazione di immigrati rispetto alle città, dove il confronto con gli altri risulta più concreto e, nella maggior parte dei casi, più positivo, essendoci una più alta concentrazione di persone con background migratorio. Basandosi sul feedback da parte degli alunni delle scuole medie inferiori e dei facilitatori, *Space Migrants 2513* è molto adatto per gli

alunni delle terze classi, tuttavia il facilitatore dovrebbe prima richiedere informazioni presso l'insegnante riguardo al gruppo e quindi adattare a questo la fase di riflessione.

DESTINATARI: ALUNNI DELLE SCUOLE SUPERIORI

Ai venti giochi svolti in Alto Adige al momento della redazione del presente manuale, si sono interessate quasi esclusivamente le prime classi delle scuole superiori, nelle quali gli alunni hanno un'età compresa tra i 15 e i 16 anni. I facilitatori di gioco hanno riscontrato una grande differenza tra gli alunni delle scuole medie inferiori e superiori: questi ultimi, infatti, si sono mostrati più attivi soprattutto durante la fase di riflessione. Temi come il problema della convivenza in Alto Adige ("problematica sugli stranieri"), i pregiudizi, la discriminazione diretta o indiretta nella vita quotidiana, paure e, di conseguenza, relative aggressioni, diversità come arricchimento sono stati toccati e discussi durante il giro di opinioni. I facilitatori di gioco devono essere bene informati affinché possano rispondere con dati e fatti alle domande e ai dubbi degli alunni e correggere le dichiarazioni erranee. In alcune classi si può percepire una grande avversione verso "gli stranieri e gli estranei", mentre in altre classi questa è meno accentuata. In quasi tutte le classi vi era una percentuale variabile di alunni con background migratorio che, secondo le impressioni dei facilitatori di gioco, sono integrati nelle classi in maniera differente. Vi sono classi in cui tutti gli alunni sono accettati e si arrischiano ad esprimere la propria opinione. Tuttavia ci sono stati anche esempi negativi





in cui gli alunni con background migratorio si sono mostrati molto introversi, venivano esclusi dagli altri compagni di classe, non venivano considerati o, a causa della lingua o dell'aspetto venivano derisi e discriminati.

A volte gli insegnanti si aspettavano che tali emarginazioni e casi di discriminazione venissero messi da parte durante il gioco di ruolo. Un gioco di tre ore, tuttavia, può solo essere un impulso o un punto di partenza per poi continuare a discutere questa tematica durante le lezioni e quindi poter cambiare in positivo la dinamica della classe.

Durante il gioco tutti i gruppi hanno partecipato attivamente, si sono immedesimati nel proprio ruolo e si sono concentrati solo sul gioco. A differenza dei gruppi più giovani, i facilitatori di gioco hanno constatato che gli alunni delle scuole superiori hanno una capacità di concentrazione più elevata. Ciò si nota soprattutto nella fase di riflessione, durante la quale gli alunni più grandi si confrontano e partecipano in maniera più attiva.

DESTINATARI: GIOVANI DEI CENTRI GIOVANILI

Molti centri giovanili si sono interessati al gioco di ruolo *Space Migrants 2513* offrendolo ai giovani, purtroppo però spesso si sono riuniti troppo pochi partecipanti per poter avviare il gioco. Gli educatori giovanili hanno comunicato che i giovani non riuscivano facilmente ad immaginarsi cosa nascondesse il nome *Space Migrants*. Nei centri giovanili, nei quali il tema integrazione e antidiscriminazione è già stato affrontato attraverso le diverse attività offerte dai centri stessi, si è riscontrato un maggior

entusiasmo ed una maggior voglia di partecipazione.

Nei giochi di ruolo, che sono stati svolti formando gruppi misti di partecipanti di madrelingua tedesca e italiana, i facilitatori non hanno nemmeno notato la barriera della lingua straniera; i giovani si sono espressi nella loro madrelingua e nella lingua straniera senza problemi. L'obiettivo del facilitatore consisteva nel riunire i due gruppi linguistici attraverso il gioco. Lo scopo del gioco non è quello di esprimersi correttamente, piuttosto quello di seguire attentamente le istruzioni del gioco e trovare insieme una soluzione. Anche alla fase di riflessione i giovani dei centri hanno partecipato attivamente. L'interesse alla discussione è maggiore nei centri giovanili che non nelle scuole superiori. I giovani, infatti, hanno partecipato al gioco di propria spontanea volontà e i gruppi erano più eterogenei che nelle scuole: gruppi linguistici misti, età ed istruzione differente. In alcuni centri giovanili i temi affrontati durante la discussione sono stati approfonditi dai vari referenti giovanili in riunioni successive.

Dai feedback dei referenti giovanili è risultato che un gioco di ruolo è molto adatto come metodo per trattare temi attuali e discuterne.

CONSIGLI PER LA FASE DEL GIOCO:

- Saluti: leggere bene le istruzioni del gioco; tutti i partecipanti devono porgere individualmente il saluto con il proprio nome; il giro di presentazione è molto importante per passare in maniera appropriata al gioco.
- Molti facilitatori di gioco dimenticano di distribuire i ruoli individuali (esercizio 2: schede con i nomi e il mestiere, descrizione pantomimica),

poiché chiedono troppe informazioni ai partecipanti.

- Si deve fare lo schizzo solo se si tratta di un gruppo attivo e pronto a giocare, altrimenti si può anche saltare questa parte e il gruppo si presenta quando è il momento di presentare il proprio piano per accedere all'edificio.
- Entrambe le discussioni possono essere prolungate se i rappresentanti dei gruppi si dimostrano competenti.
- Se nell'ultima parte del gioco si tratta di cercare una soluzione, il facilitatore deve rendere il gioco consapevolmente teso e prestare maggiore attenzione al tempo limitato.
- A seconda della formazione del gruppo e del ruolo che ogni gruppo deve assumere durante il gioco, può succedere che lo svantaggio dei WAORANI venga chiaramente a mancare se il facilitatore non presta attenzione alle istruzioni.
- La fine del gioco è importante perché i giovani possano staccarsi dal ruolo assunto durante il gioco. Piccoli esercizi per tutti (p.e. sciogliere il nodo gordiano) può aiutare a distanziarsi dal gioco e a riflettere (dopo una pausa) in modo più neutrale sulle fasi del gioco.

IL RUOLO DEL FACILITATORE DI GIOCO

Il facilitatore di gioco deve avere esperienza nel lavoro con i giovani e acquisire conoscenze sufficienti sui contenuti della migrazione fino a quelli legati al tema del coraggio civile. Nella fase del gioco, che dura due ore, il facilitatore ha il compito di motivare i giovani a giocare e attirare la loro attenzione e il loro interesse. I partecipanti devono lasciarsi introdurre nei loro ruoli attraverso le istruzioni che il facilitatore di gioco legge per tutti. Costui deve stare attento a non intervenire troppo durante il gioco e cer-



care, tuttavia, di mantenere il silenzio in classe. Allo stesso tempo il facilitatore di gioco deve osservare con attenzione i singoli passaggi del gioco affinché possa analizzarli insieme ai giovani durante la fase di riflessione.

Space Migrants 2513 ha l'obiettivo di stimolare i giovani alla riflessione e di sensibilizzarli. I giovani possono immedesimarsi nella parte del gruppo svantaggiato e applicare questa esperienza a situazioni di discriminazione nella vita di tutti i giorni, a scuola, in classe e durante il tempo libero. I facilitatori di gioco devono saper captare le emozioni dei giovani, le loro affermazioni e domande importanti e rapportarsi con queste in maniera corretta. Durante la fase di riflessione, che dura circa un'ora, non si riesce a trattare a fondo tutte le opinioni, affermazioni e temi, perciò è importante che la discussione venga ripresa durante la lezione in classe.

ANNOTAZIONI SULLA FASE DI RIFLESSIONE

Spesso per la fase di riflessione non si ha abbastanza tempo a disposizione poiché la fase del gioco necessita più tempo. La riflessione è tuttavia la parte più stimolante e importante del gioco di ruolo poiché analizza con i giovani le fasi del gioco insieme al loro significato, ai loro simboli e alle affermazioni nascoste. Non è sempre facile cominciare una discussione, perciò è molto importante che il moderatore trovi lo spunto necessario e ponga le domande giuste per evitare qualsiasi tipo di ritrosia. All'inizio della fase di riflessione bisognerebbe domandare a tutti i giovani come si sentono una volta terminato il gioco e cosa gli è piaciuto o non piaciuto del gioco. La discussione si sviluppa, a seconda del gruppo, in maniera molto differente. In alcuni casi i giovani si dimostrano



molto attivi e disposti a partecipare alla discussione, mentre con altri gruppi è molto difficile riuscire a fare sì che tutti i giovani partecipino alla discussione.

Nella maggior parte dei casi, nei giochi svolti finora la fase di riflessione è risultata essere molto positiva e i giovani hanno espresso apertamente la propria opinione. Spesso sono stati fatti esempi di situazioni vissute nella vita di tutti i giorni e sono emersi problemi individuali di cui l'insegnante presente non era a conoscenza. Nelle classi con una percentuale bassa di alunni con background migratorio si è potuto riscontrare che a volte questi giovani sono molto introversi e non hanno quasi mai parlato durante il gioco, perché a volte non sapevano bene la lingua o perché non si erano bene integrati nella classe. In altri casi, invece, sono molto sicuri di sé e partecipano attivamente

alla discussione. In altri casi ancora i giovani con background migratorio hanno atteggiamenti discriminatori verso altri gruppi della società svantaggiati, per esempio verso gli omosessuali.

Di fronte ad una domanda provocatoria il facilitatore di gioco deve sempre avere pronta una risposta fondata. Solo in questo modo si riesce a convincere pian piano i giovani o almeno a farli riflettere.

È utile annotare le affermazioni e le opinioni dei giovani su una flipchart o una lavagna, in modo che non si trascuri nessun punto e si possa ritornare sui singoli aspetti ogni volta che si renda necessario.

Alla fine della riflessione si può chiedere ai giovani cosa di questo gioco si porteranno a casa e cosa pensano di mettere in atto nella vita quotidiana o nella vita della classe.



Materiale per il gioco: lista di controllo e suggerimenti

Il materiale di questo gioco è già stato assemblato in un set sia in versione italiana sia in quella tedesca. Il set consiste in diversi pezzi, elencati qui sotto, che a volte devono essere integrati o preparati per ogni singolo gioco.

Nella predisposizione del materiale del gioco è stata data molta importanza alla produzione semplice e al facile trasporto. Alla fine della lista dei materiali si trovano alcuni consigli per costruire e comporre il set dei materiali. A tale proposito incoraggiamo ad improvvisare e ad essere creativi.

CONTENUTO DEL MATERIALE

A. Materiale necessario per il luogo della missione (viene di solito messo a disposizione dalle scuole)

- Flipchart e sufficiente carta per flipchart

- 1x stereo per CD o impianto radio da collegare a un lettore MP3
- 1-3 flipchart

B. Materiale da riempire e da consumare:

- 21x bottigliette con “carburante” (9x blu da 15 ml, 7x rosse da 32 ml, 5x gialle da 50 ml)
- 3x poster che rappresentano le astronavi (grafiche delle astronavi)
- Sufficiente carta per appunti per la discussione
- 22x targhette vuote per le schede con i nomi
- (opzionale: 22x palloncini per la fase di riflessione – giro di “smile”)

C. Materiale esistente (da non riempire):

- 21x keyholder (lacci da indossare attorno al collo con carabina e astuccio trasparente in plastica) in tre colori (per l'identità, breve descrizione dei gruppi e bottiglietta)
- 21x bottigliette per il “carburante”
- 21x schede di ruoli



- 21x schede di saluto (9x senegalesi, 7x malaysiani, 5x tibetani)
- 18x pennarelli
- 3x schede di capacità (da fissare al poster, numero massimo di persone)
- 1x pedana d'equilibrio (con la grafica del pianeta SAYYORA)
- 1x lettore CD o MP3 con radiomessaggi
- 1x serbatoio: fodera esterna con 3 cilindri per il dosaggio come recipienti per la trivellazione
- 3x istruzioni d'uso per la macchina trivellatrice
- 3x immagini satellitari
- 3x descrizioni di gruppo
- 3x comunicazioni stampa
- 1x chiave per l'edificio

- Scheda per moderatore / istruzioni per F (schede per moderatore sono per doppia esecuzione, perché possono esserci 2 facilitatori che introducono il gioco assieme)

FILE AUDIO E MATERIALE CARTACEO

Il materiale del gioco può essere scaricato gratuitamente dal sito:
<http://www.spacemigrants2513.eu/>.

Ringraziamenti

Un caloroso ringraziamento alle seguenti classi scolastiche, centri giovanili e gruppi giovanili dell'Alto Adige e del Tirolo che hanno partecipato ai giochi, sulla cui esperienza è stato realizzato il presente manuale:

Alto Adige

- Scuola media inferiore S. Valburga – S. Valburga/Val d'Ultimo
- Scuola media inferiore "Josef von Aufschneider" – Bolzano
- Scuola media inferiore "G. Segantini" – Merano
- Scuola media inferiore "Albin Egger Lienz" – Aslago
- Istituto Tecnico Commerciale "H. Kunter" – Bolzano
- Scuola Professionale Provinciale Alberghiera e Alimentare "E. Hellenstainer" – Bressanone
- Istituto Magistrale – Brunico
- Istituto Professionale per i Servizi Commer-

ciali e Turistici "Claudia de Medici" – Bolzano

- Liceo della Comunicazione "G. Toniolo" – Bolzano
- Liceo Classico "Walther von der Vogelweide" – Bolzano
- Scuola Professionale Provinciale Alberghiera "C. Ritz" – Merano
- Scuola superiore LeWiT (Lehranstalt für Wirtschaft und Tourismus) – Merano
- Centro giovanile "Beehive" – Laives
- Gruppo boy scout – Laives
- Centro giovanile "Jump" – Merano
- Centro giovanile "JuMa" – Malles
- Organizzazione per un Mondo Solidale (OEW) – Bressanone
- EURAC Junior "Summer School" – Mazia

Tirolo

- Istituto Tecnico "HTL" (Höhere Technische Bundeslehranstalt) – Imst
- Associazione "Jusos" (Junge Sozialistinnen

und Sozialisten Tirol) – Innsbruck

- Liceo "Gymnasium In der Au" – Innsbruck
- Scuola superiore "HS Weissenbach" – Telfs
- Struttura per giovani "Via-Produktionsschule" – Innsbruck
- Istituto di formazione professionale "BFI" (Berufskundliche Hauptschulkurse) – Innsbruck
- Istituto Tecnico "HTL" (Höhere Technische Bundeslehranstalt) – Imst
- Istituto Tecnico "HTL" (Höhere Technische Bundeslehranstalt) – Imst
- Scuola Politecnica – Landeck
- Scuola Politecnica – Telfs
- Scuola Politecnica – Brixen im Thale
- Scuola Politecnica – Silz
- Scuola serale "Adolf Pichler" – Innsbruck



Tirolo

Johannes Stehling, Maria Marksteiner, Maria Steixner, Somi Bavuudorj, Stephan Blassnig, Ilona Pertl, Thomas Ehrenfest, Kerstin Neumayer

Il team dei ricercatori

Rainer Girardi, Katya Waldböth, Karin Giroto, Kerstin Neumayer, Magdalena Gasser, Mamadou Gaye, Maria Marksteiner, Maria Steixner, Joanna Egger, Armin Brugger, Alexandra Leitner

Per la produzione del materiale

Nikolina Zunec (Grafica), Chris Vano und Archie Delic (Musica), Fridolin Schuster (Foto), Klemens Cerwenka (Pedana)

Persone che hanno sostenuto il gioco

Regina Ploner, Daniel Marcher, Dominik Steiger, Matthias Ulrich





Informazioni sul Progetto MigrAlp

Il presente volume è stato realizzato dall'Istituto sui Diritti delle Minoranze dell'Accademia Europea di Bolzano (EURAC) e dal Centro per Migranti in Tirolo (ZeMiT) di Innsbruck nell'ambito del progetto MigrAlp (2009-2011), finanziato dal programma Interreg IV-A Italia/Austria.

L'obiettivo del progetto MigrAlp consiste nell'analisi del fenomeno della migrazione internazionale in Alto Adige e nel Tirolo allo scopo di promuovere per i cittadini stranieri e per i cittadini con background migratorio nuove ed efficaci forme di integrazione che sostengano, al contempo, la lotta contro la discriminazione e la parità di trattamento tra le diverse comunità presenti sul territorio.

Il progetto MigrAlp si pone, inoltre, l'obiettivo di approfondire lo studio della migrazione nei piccoli comuni delle zone rurali con lo scopo di elaborare degli indicatori atti a misurare l'integrazione nell'ambito di una serie di settori, fra i quali lavoro, alloggio, scuola, in modo che

le amministrazioni locali possano predisporre politiche favorevoli e sostenibili per l'integrazione dei cittadini stranieri e degli individui con passato migratorio.

Nell'ambito del progetto MigrAlp sono state sviluppate delle attività divulgative e ludico-didattiche aventi l'obiettivo di avvicinare la popolazione locale alle tematiche della migrazione e integrazione, combattere la xenofobia, la discriminazione ed il razzismo presentando, allo stesso tempo, i benefici della diversità culturale. In quest'ottica è stato realizzato il gioco di ruolo *Space Migrants 2513*, rivolto a scuole e centri giovanili, e la campagna di sensibilizzazione "Insieme (si) va meglio – Siamo uguali nella diversità"/"Miteinander geht es (sich) besser als gegeneinander-Gleichheit in Vielfalt".

Ulteriori informazioni sono reperibili sul sito web del progetto: www.eurac.edu/migralp.



L'Istituto sui Diritti delle Minoranze è stato fondato nel 1992 e fa parte degli undici istituti dell'Accademia Europea Bolzano/Bozen (EURAC), che si pone come centro innovativo ed interdisciplinare di ricerca e formazione. L'Istituto sui Diritti delle Minoranze vanta una pluriennale esperienza in attività di ricerca sui temi della protezione delle minoranze, diversità culturale, integrazione europea e risoluzione dei conflitti etnici. Partendo dal consolidato "modello dell'autonomia altoatesina", un gruppo di ricercatori di formazione giuridica e politologica si occupa di convivenza pacifica tra gruppi e individui con background culturali diversificati, ottenendo riconoscimenti a livello internazionale. Il nucleo centrale dell'attività di ricerca dell'Istituto sui Diritti delle Minoranze è la ricerca tramite pubblicazioni scientifiche e periodici come l'*European Yearbook of Minority Issues*, affiancata da incarichi di consulenza e dall'offerta di percorsi di formazione altamente qualificati. Le aree di ricerca dell'Istituto sui Diritti delle Minoranze sono: Tutela delle minoranze in Europa, Nuove minoranze, Diritto europeo e diversità, Diritti umani e diritti delle minoranze in Asia, Conflitti etnici e processi di riconciliazione, Popoli indigeni.

www.eurac.edu/it/research/institutes/imr/default.html

Il Centro per Migranti in Tirolo (ZeMiT), fondato nel 1985 come associazione di pubblica utilità, offre consulenza indipendente, gratuita, confidenziale e plurilinguistica per immigrati e persone con background migratorio su questioni sociali e giuridiche. ZeMiT è associazione partner del Servizio Mercato del Lavoro del Tirolo (Arbeitsmarktservice Tirol – AMS). Da oltre dieci anni ZeMiT coordina e partecipa regolarmente a progetti nazionali ed internazionali concernenti l'immigrazione. Dal 2008, in stretta collaborazione con il Dipartimento Integrazione del Tirolo, ZeMiT è attivo nel suo terzo pilastro di attività: il Centro d'Informazione e Monitoraggio per la Migrazione e l'Integrazione in Tirolo (Informations- und Monitoringzentrum für Migration und Integration in Tirol – IMZ). ZeMiT fornisce preziosi contributi per l'integrazione e la partecipazione dei migranti ed una maggior comprensione della tematica dell'immigrazione e dei processi di integrazione, continuando ad esprimersi pubblicamente contro la discriminazione ed il razzismo nonché a favore della parità di trattamento e della diversità culturale.

www.zemit.at e www.imz-tirol.at



EURAC
research



EURAC
junior