

Rosalba Mosca è nata in Liguria e risiede a Milano dall'inizio degli anni 70. Insegnante di ruolo nella scuola elementare, da anni si dedica ai problemi dei portatori di handicap.

Fabrizio Casavola è nato e risiede a Milano. Da oltre 20 anni si occupa di grafica pubblicitaria, multimedialità, consulenza commerciale e di impresa.

Entrambi hanno sempre dedicato molte attenzioni ai temi dell'età infantile e formativa, dell'educazione e della multiculturalità. Tra le collaborazioni, da ricordare quelle col Comune di Milano, le associazioni COSV, ACRA, CHICO MENDES, la Cooperativa LACI BUTI e l'OPERA NOMADI, a Milano; con l'associazione CISV a Torino; con la compagnia GRUPPO TEATRO MAGIA di Imperia.

PROPOSTE AGLI INSEGNANTI

Alcune note per spiegare l'utilità di queste proposte.

Oggi insegnare nella scuola dell'obbligo pone nuove difficoltà: sparite o quasi le situazioni di analfabetismo, la scuola, nonostante i programmi, nonostante la capacità e l'impegno dei singoli, offre ancora, passati più di 30 anni da don Milani, un'immagine parziale e inadeguata della realtà. Vive con fatica il confronto con la televisione - la nuova mamma -, fatica accentuata dal fatto che con i genitori degli alunni si può ancora dialogare, con la televisione no!

Eppure uno dei meriti della televisione di massa, è di aver ristretto in pochissimo tempo i confini del mondo e della scienza, aver avvicinato tra loro generazioni di teleudenti di aree geografiche diverse. Certamente non può essere automatico passare da questa massa di informazioni, a un loro ordinamento critico, tanto per gli adulti che per i ragazzi. Allora il discorso torna alla scuola; il discorso è replicabile per i media, per l'approccio alla realtà esterna...

Nel campo di un discorso sulla mondialità, si pongono gli stessi problemi. Come riportare un discorso adeguato che affronti la mancanza educativa delle tematiche del razzismo, della conoscenza degli altri, dell'economia vista in maniera globale, di ecologia a dei ragazzi, che bene o male vivono già nel loro piccolo problemi simili? C'è il rischio che si ripropongano in Italia le situazioni della scuola statunitense o tedesca:

"...BASSA SASSONIA -...Per prima cosa viene mostrato agli alunni un documentario sulla situazione dei Sinti e dei Rom in Germania. Alcuni ragazzi accompagnano la proiezione con risate di scherno e con espressioni tipo: "Guardate gli zingari stronzi". Finita la proiezione, uno studente commenta: "Dopo aver visto questa roba credo proprio che contro quella gente dobbiamo armarci" (...) un altro ragazzo ammette di portare sempre un'arma da fuoco con sé" [dalla stampa]

Perché leggere queste note

Alcune regole valgono tanto per la scuola che per il gioco: esistono momenti di apprendimento individuali ed altri collettivi. Nello studio tutti siamo portati a prediligere quelli individuali, per abitudine, perché è difficile rispondere a 20/30 teste, per tante ragioni.

Il gioco quindi, per forza di cose, si pone a metà tra qualcosa di sovversivo e una perdita di tempo, anche perché finisce sempre per cozzare con i programmi.

Parto quindi dalla vostra realtà di fatto: insegnanti di fronte a una o più classi, sempre in ritardo sulla programmazione. E vi invito a rovesciare il paradigma: se io fossi un consulente e dovessi illustrare una procedura complicata alle maestranze, come dovrei comportarmi per farmi ascoltare?

Sospetto che la gran parte della tempo che si perde è dovuta alla scarsa collaborazione di chi ho di fronte: perché sono più vecchio, perché ho "l'autorità", perché adopero un codice linguistico diverso, perché c'è altro che distrae...

Ma se l'interlocutore collabora, non solo imparerà più in fretta, sarà invogliato a imparare. Se io prevedo spazi di simulazione nella didattica, non lo faccio per apparire "moderno", o per ingraziarmi un pubblico che non conosco: lo faccio con lo scopo di risparmiare tempo, e di aumentare la resa del mio tempo.

OPERATIVAMENTE

nel nostro piccolo, abbiamo individuato una strada nel combinare scuola e giochi, cercando di affiancarci ai programmi didattici, lavorando in stretta collaborazione con gli insegnanti e i distretti scolastici, avvalendoci dell'aiuto di animatori con esperienza pluriennale.

"...GIOCHI PER L'APPRENDIMENTO?"

Se nelle associazioni educative extra scolastiche le valenze formative del gioco sono fuori discussione, non si può negare che in Italia esso sia un elemento marginale nell'istituzione scolastica.

Valorizzato nella scuola dell'infanzia, già si riduce di molto nella scuola elementare, per scomparire poi definitivamente negli anni successivi. Pur riconoscendo al gioco un notevole ruolo nella strutturazione di abilità mentali necessarie a ogni successivo apprendimento, lo si circoscrive a un ambito predisciplinare, ritenendolo inutile per operazioni più complesse (...)

Certo non ha senso l'introduzione di giochi nella scuola quando si ha una concezione dell'insegnamento come mera e autoritaria trasmissione di nozioni. Molti insegnanti sono restii ad assumere una veste diversa dalla solita, come viene invece richiesto dai giochi di simulazione, temendo di avventurarsi su un sentiero dove essi non detengono più il possesso delle conoscenze da trasmettere.

Ma se si ritiene che l'apprendimento sia una educazione, un tirar fuori insieme, piuttosto che un insegnamento, dove solo uno (il docente) imprime un segno sugli altri allora anche nella scuola c'è posto per il gioco e per il sottile piacere della sfida intelligente che essa rappresenta.

Ma attenzione: si può imparare dal gioco solo se si è catturati nel "cerchio magico che si forma tra i partecipanti, coinvolti anche a livello emozionale. Tanto più si impara, quanto più si agisce, lasciandosi prendere dal meccanismo ludico. Bisognerà poi costringersi o essere stimolati da altri a riflettere su ciò che si è vissuto, per capire e assimilare profondamente le scoperte fatte. E questo sarà il compito dell'animatore del gioco, che dovrà essere capace di far emergere, nella discussione finale, tutte le domande utilizzabili ai fini della ricerca da svolgere successivamente con gli strumenti didattici più opportuni..."[Ferracin, Gioda, Loos, GIOCHI DI SIMULAZIONE per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità - Editrice ELLE DI CI]

Una sottolineatura: sforzarsi a conoscere gli altri, L'ALTRO, chi è diverso oppure è lontano, è un veicolo potente per conoscere meglio sé stessi e le persone che ci sono vicino.

Una domanda: MA TRA SCUOLA, TELEVISIONE, SPORT E ALTRI IMPEGNI - I BAMBINI DI OGGI HANNO ANCORA TEMPO DI GIOCARE?

IPOTESI DI PARTENZA

La partenza sono i giochi da tavolo, alcuni di loro... IL GIOCO DELL'OCA, ad esempio, nei secoli scorsi ha rappresentato il primo (forse l'unico) libro di geografia, quando la scuola obbligatoria e la televisione non esistevano e l'unica maniera per

conoscere il mondo era andare emigranti oppure in guerra. Dal gioco dell'oca ne sono nati tanti altri, via via sempre più differenti, che hanno assolto alla funzione di far CONOSCERE e TRASPORTARE i giocatori in luoghi dove non sono mai stati e in periodi che non potranno vivere: dal FAR WEST alla conquista dello spazio. Hanno guadagnato anche nicchie nella didattica italiana: ad esempio i cosiddetti "business game" nelle scuole di manager (sarebbero mai esistiti senza il vecchio MONOPOLI?). Giochi di simulazione urbana, dove il meccanismo del GUERRIERO METROPOLITANO che vive in un ambiente totalmente alienato, viene rovesciato per far confrontare cittadini, studenti, amministratori e progettisti. **"...le new towns intorno a Londra sono state realizzate utilizzando simulazioni in cui i cittadini erano chiamati a disegnare insieme agli amministratori la forma e le caratteristiche dei servizi necessari. Frequentemente la progettazione prevedeva condizioni realistiche, come un bilancio ridotto all'osso. Quindi obbligava a scelte dolorose, ma inevitabili..."**[dalla stampa]

Fuori dall'ambiente scolastico, i WAR-GAMES hanno non solo raggiunto livelli di simulazione sempre più elaborati, ma hanno conquistato anche una fetta consolidata di mercato.

Giochi da tavolo, giochi di simulazione, come un VIAGGIO, come un insieme di regole da rispettare e di imprevisti da affrontare: una costrizione necessaria per passare da un mondo conosciuto e forse noioso, ad un altro tutto da esplorare, dove provare a sopravvivere e magari vincere.

Abbiamo già accennato al gioco come valido aiuto alla "strutturazione di abilità mentali", che presuppongono una maturazione, un coordinamento di occhi, cervello, mani. Un ragazzo, che ha imparato qualcosa di meccanica e di geometria anche giocando col Lego, arriva a prendere confidenza con l'elettronica e la fisica, anche coi VIDEO-GAMES. Nonostante la loro apparente freddezza, non solo i computer svolgono il ruolo di media tra gioco e vita reale (vita dei grandi), ma aprono nuovi spazi alla fantasia, alla rappresentazione simulata dei meccanismi eterni delle favole e dell'avventura. Con la fantasia il giocatore affronta situazioni irreali o pericolose: siano mostri, oppure pilotare macchine da corsa, un sogno ragionato dove il giocatore è protetto, non paga personalmente le conseguenze dei suoi comportamenti, anzi può ritrovare la stessa situazione e misurare una risposta diversa in tempi brevi.

I giochi che vogliamo proporre, rispetto ai video-games, danno l'opportunità di non doversi affidare all'istinto, di non dover obbedire alle scelte di una macchina per misurare i loro tempi di risposta - è possibile fornire scelte più ragionate. Inoltre i giochi al computer, come i cartoni animati visti alla televisione, si prestano a una fruizione assolutamente personale. Nei giochi da tavolo invece è basilare osservare il comportamento degli altri giocatori, confrontarsi con loro, intervenire e influenzare il loro gioco, vagliare come **INTERAGIRE con persone in carne e ossa**.

METODOLOGIE

I giochi proposti sono tutti disponibili in "versione scatola", vale a dire PIANO DI GIOCO, DADI, PEDINE, FICHES, ISTRUZIONI PER IL GIOCO. Nell'ambito di un programma di animazione, può essere utile riprodurre il gioco su cartoncino, col risultato di poter conoscere da subito quanto si richiederà ai giocatori, e di motivarli durante lo svolgimento. Questa riproduzione artigianale vuole fornire un'identificazione preventiva con la storia e l'ambiente in cui agirà, come pure quel tipo di approccio critico utile quando gli si chiederà: "Se lo inventassi tu, come lo faresti?"

Possiamo preventivare in due/tre ore il tempo necessario alla preparazione.

Materiale richiesto:

carta e cartoncini di diversi spessori e dimensioni

pennarelli, acquerelli, forbici, colla, compassi, squadre
in genere tutto il materiale di uso comune nella scuola.

Il gioco vero e proprio a sua volta impegnerà da una sino a quattro ore (in questo caso è consigliabile strutturarlo in due tempi di due ore ciascuno).

Sono previsti momenti di verifica personali e collettivi, tanto durante lo svolgimento del gioco che al suo termine: possono essere sia momenti di riflessione, che di drammatizzazione che di proposizione di varianti e soluzioni diverse. E' altrettanto importante il confronto tra la situazione proposta dal gioco e l'esperienza personale del giocatore. Una traccia di discussione finale potrebbe ispirarsi a questo percorso.

- Cosa succede, cosa è successo durante il gioco?

- Esiste un rapporto tra il gioco e la realtà? familiare, scolastica, zonale, mondiale, (individuare precedentemente i livelli da affrontare)]

- Cosa è possibile fare?

- personalmente

- collettivamente

- da parte delle organizzazioni

da parte delle autorità

Prevediamo incontri preliminari con gli insegnanti coinvolti nel progetto, per illustrare le metodologie, i contenuti dei percorsi e dei giochi proposti, così da renderli quanto più adatti possibili alle classi a cui è proposta l'iniziativa. A richiesta, si possono prevedere corsi di formazione/informazioni per insegnanti interessati a gestire da subito o in futuro un programma didattico che utilizzi il gioco, la simulazione e la recitazione come tecniche cognitive/espressive.

Valutiamo anche richieste per interventi in colonie, campi estivi: sappiamo come i primi giorni i ragazzi vivano con un misto di entusiasmo e smarrimento il doversi ambientare a regole, luoghi e compagnie diverse dal solito: ci interesserebbe quindi sviluppare una discussione sul tema GLI ALTRI - I DIVERSI che si intrecci con la scoperta e l'appropriazione da parte del "colono" della vita in una scuola estiva. Sarà necessario in questo caso fornire un'idea quanto più precisa dei luoghi e dei tempi in cui operare. Più precisamente:

- Attività durante la giornata

- Definizione approssimativa degli spazi comunitari

- Momenti di riposo

- Momenti di discussione

- Tipologia degli spazi di gioco

- Spazi aperti grandi o piccoli

Grandi aule o piccoli pensatoi

UN LUNGO VIAGGIO

...attraverso epoche e luoghi lontani, con la piccola presunzione che storia e geografia, ma anche le scienze e il linguaggio, siano il grande teatro dove tutti recitiamo e dove ognuno può diventare attore.

500 ANNI FA

Terminata nel 1992 l'indigestione di Cristoforo Colombo e dei suoi viaggi, riprendiamo il discorso.

Esistono innumerevoli giochi sulla scoperta delle Americhe: alcuni celebrano l'impresa, altri tentano di spiegare le ragioni degli invasi, quasi che questi giochi fossero una replica delle guerre tra INDIANI e COW BOYS.

Si potrebbe proporre una diversa chiave di lettura, che è la storia vista sì da chi ha vinto le guerre, ma raccontata dai soldati, invece che dai generali...

Dietro le grandi imprese che varcano il tempo e rimangono sui libri di storia, nelle ballate...nei fumetti, dietro le battaglie e le strategie, dietro anche gli spazi immensi dell'Ovest, che noi chiusi nelle città e nelle valli non sappiamo neanche immaginare, dietro i crudeli conquistatori, i capi saggi, gli eroismi dei singoli, cosa troviamo? Lunghi viaggi e giorni in mare pieni di noia, di fame, malattie, paura. Oggi che viaggiamo per andare in vacanza o per affari, spostarsi è diventato un tempo neutro che riporta a nuove comodità, stanze d'albergo, gente abbastanza simile a noi.

Allora si partiva, la folla salutava dal molo perché ogni viaggio era un taglio netto senza ritorno, chi si imbarcava non sapeva cosa avrebbe trovato dall'altra parte. Il tempo scorreva lentissimo, a bordo di navi di legno neanche troppo differenti dalle imbarcazioni dei Fenici, magari si era nascosti nella stiva. Iceberg, balene, bonacce, pirati: tutto era spropositato.

Questo gioco vuole rappresentare la noia e l'incertezza (anche se il proposito può sembrare assurdo) che faceva compagnia agli emigranti di 500 anni fa, che hanno continuato ad emigrare così sino al secolo scorso. Per vincere la noia e l'incertezza, chiederemo ai giocatori di identificarsi con alcuni "campioni" di questa nazione Europa che si spostava. Contadini, schiavi, commercianti, predicatori, fuggiaschi, ipotizziamo questi compagni di viaggio immaginari in:

EZECHIELE MUISHTAR, ebreo russo: scappato da Ninij Novgorod dopo che gli hanno bruciato la casa; ha perso la sorella e tutti i suoi risparmi. Vuole raggiungere Boston, dove suo figlio maggiore è diventato rabbino della città.

Un nobile francese, forse l'ultimo dei moschettieri: è stato cacciato dalle guardie del re, va in Canada per arruolarsi in qualche esercito.

MORAN, zingaro rumeno, è scappato dalle miniere di Sibiu, dove lavorava come schiavo. Il ricordo dell'Europa sarà sempre il suo braccio marchiato dal fuoco. Si nasconderà nelle Montagne Rocciose, dove nessun soldato possa mai trovarlo.

HELMUT, commerciante in pelli, è pieno di entusiasmo per questo viaggio che lo renderà ricco, è solo preoccupato perché soffre il mal di mare.

ATINKWE viveva nella foresta e non ha ancora capito perché sia incatenato nella pancia di una grande piroga, sa che questo viaggio non gli porterà niente di buono, sarà una maledizione per sé e per i suoi discendenti.

SANTINA viene da Napoli: suo marito partì per l'Uruguay e le lasciò tre figli piccoli da mantenere. Da allora non ha più avuto sue notizie. Ma è una donna coraggiosa, ha sfidato tutti i suoi parenti e si è imbarcata con i figli per raggiungerlo. Non sa dove andrà né come potrà vivere così lontano da casa.

Forse è per questo che ancora oggi nessuno è indifferente all'America: c'è chi la sogna e chi la odia, sempre a dismisura. Tanto più oggi ci appare pragmatica e materiale, tanto più ne abbiamo un'immagine interiore fantastica o demoniaca: perché l'America È il viaggio, È un insieme confuso di piccole storie personali e grandi violenze collettive.

Chissà che sentimenti prova oggi chi arriva in Italia, rifacendo il viaggio dei nostri antenati?

DIDATTICA

**Come si formano i venti e le correnti - I mari di ghiaccio - Le rotte del Sud
- Gli stati europei e le colonie dell'Ovest - Gli esploratori e i migranti**

storie COLORATE (cooperativa PIERO & GIANNI ®)

E' un gioco indicato per le classi più giovani.

Scopo del gioco è di iniziare a conoscere quelle persone che troviamo per le nostre strade, nei mercati, in fabbrica: sono stranieri, lo si legge dai loro volti e dai loro gesti. Chi sono, cosa li ha spinti sino qua, cosa vogliono? Non lo sappiamo...anche per la rispettiva diffidenza che ci divide.

Sul piano di gioco vengono poste un gran numero di tessere con la faccia rivolta verso il basso, come se si trattasse di una partita a DOMINO o MEMORY. Le singole tessere andranno riordinate dai giocatori per fornire un profilo della vita di alcuni immigrati provenienti da diverse nazioni: per ognuno di loro si descriverà in modo sintetico la zona di origine, l'infanzia, gli studi, i viaggi, l'occupazione attuale e le aspettative. Le storie vanno ricostruite collettivamente, possono avere particolari simili, altri più specifici...ma attenzione, le storie e la conoscenza reciproca possono anche spezzarsi. Saranno i giocatori a cercare di rimettere insieme i pezzi dispersi.

Il meccanismo di gioco è molto facile e coinvolgente, e si presta a innestare ulteriori livelli di drammatizzazione e riflessione.

TERZOMONDOPOLI (cooperativa PIERO & GIANNI ®)

Sarebbe troppo facile presentarlo come il MONOPOLI dei poveri, anche se alcuni meccanismi sono simili: il giocatore deve occuparsi dei suoi terreni, ma case e alberghi sono sostituiti da mais, patate e caffè. Co-protagonisti: banche, banditi, clima, le notizie che arrivano dall'Europa sulle strane decisioni dei paesi ricchi.

Immaginiamo, continuando la serie dei giochi-viaggio, di volare verso le montagne del Perù: alte vette, rovine archeologiche, natura - ci sono tutti gli elementi per rendere indimenticabile questo viaggio. Cosa succederebbe se l'aereo precipitasse e riuscissimo a salvarci?

Nella nostra ipotesi, dati per dispersi dal "mondo civile", veniamo accolti e curati da un gruppo di indigeni agricoltori e in seguito adottati da loro. E' l'occasione per conoscere chi abita quei posti lontani e fantastici. Per un cittadino milanese forse il viaggio più interessante sarebbe proprio quello di immedesimarsi nei panni di un contadino e quel che è più importante, dimostrare di sapersela cavare.

Così ogni giocatore riceve cinque terreni, che deve far rendere al meglio, percorrendo le caselle del gioco, affrontando gli eventi favorevoli e no che incontra e che influenzano la vita sua personale e dei propri famigliari. Ogni giro del tabellone mutano le condizioni climatiche che determinano la resa dei terreni.

Il gioco è strutturato in maniera tale da spingere i giocatori a trovare delle forme di intesa e di collaborazione tra loro, specialmente quando le avversità da affrontare (siccità, crollo dei prezzi, tangenti, costo delle medicine e delle sementi) sono troppo pesanti per essere affrontate dai singoli. Funziona altresì come strumento di riflessione sui meccanismi che regolano l'economia e la vita tanto dei Paesi industrializzati che di quelli in via di sviluppo.

Alla fine potremo anche cercare di capire quale sia la vita più difficile, quale la più solitaria: quella del "palazzinaro" di Monopoli o quella del contadino sperso tra le cime?

Per rispondere, inventiva e spirito di iniziativa saranno d'aiuto. I concorrenti possono concentrare i loro sforzi per salvare i propri terreni, provare a coltivare assieme e dividersi i raccolti, costituire mutui e fondi di solidarietà... Verificando poi quale sia la politica più redditizia.

TERZOMONDOPOLI è un'esperienza ambientata in Perù, ma a pensarci bene, riproduce la vita della maggior parte degli abitanti del pianeta...

DIDATTICA

Il latifondo e le monoculture - La rotazione delle colture - Banche e monopoli - Lo stato sociale

ALLEVAMENTO NOMADE IN MALI - SAHEL

L'area che si estende per tutta l'Africa a sud del Sahara copre una superficie grande più dell'Europa, che unisce praticamente la Somalia sull'Oceano Indiano al Senegal sull'Oceano Atlantico; un susseguirsi di paludi, altopiani e savane dove gli uomini e il deserto si contendono ogni filo d'erba. Nessuno, neanche i governi locali, ha un'idea precisa di quanta gente possa viverci: le difficoltà per coltivare la terra e i cambiamenti politici frequenti sono tali che la popolazione non si ferma mai troppo tempo in un solo posto. E' anche la zona che vede il maggior impegno della cooperazione italiana.

Presentiamo due giochi che affrontano, in maniera simile a Terzomondopoli, la vita in quelle regioni. Nel primo si parla di pastorizia, che è l'attività nomade per eccellenza. Periodicamente, questi pastori si muovono dal nord verso le coste per vendere il loro bestiame. Muovendosi tutti assieme, sia per le scadenze date dai mercati, che per motivi di sicurezza, è come se un'interminabile mandria percorresse 500/1000 chilometri di piste di sabbia. A seconda del clima varia la resa sui diversi mercati. Nel gioco i fattori rischio e fortuna hanno una grande importanza, per cui occorre giocare diversi turni per capire quali sono le possibilità di guadagno.

Succede che alcuni pastori possano finire in miseria e che altri guadagnino a sufficienza.

I più fortunati avranno la possibilità di acquistare un fazzoletto di terra, dove potranno lavorare le donne e gli anziani della famiglia, e se la terra renderà qualcosa, vendere i prodotti per strada, oppure fabbricare prodotti artigianali. Finché la terra darà frutti, una parte della famiglia diventerà stanziale; quando sarà nuovamente arida, s'imporrà di nuovo la vita del nomade. Col secondo gioco, si proverà a spiegare perché sia tanto difficile diventare agricoltori e perché a ritmi ciclici le popolazioni debbano nuovamente migrare.

L'aridità del terreno non basta a spiegare come mai i contadini ritornino ciclicamente al nomadismo e quindi non sia possibile vedere un'evoluzione e uno sviluppo per quegli stati. coltivazione praticata dalle popolazioni nomadi, sul tipo "mordi e fuggi", è di pura sussistenza, MA E' L'UNICA PERMESSA DALLE CARATTERISTICHE DEL SUOLO. consente anche di non sfruttarlo in maniera intensiva, che renderebbe in pochi anni la terra improduttiva anche per la pura sussistenza. Per superare questo circolo vizioso sarebbero necessari interventi razionalizzatori: strade, acquedotti, dighe, ma i pastori locali non hanno possibilità di provvedere.

Gli stati industrializzati potrebbero intervenire, ma gli interessi sono altri, ad esempio: i ricchi giacimenti petroliferi e minerari del sottosuolo; oppure la possibilità di adoperare la savana per ricavarne immensi campi da volgere a monoculture - cotone, caffè, arachidi, bovini...PER FAR CIO' DEVONO ALLEARSI CON LE POPOLAZIONI E LE AUTORITÀ DEL LUOGO.

I bassi costi di manutenzione e di manodopera offrono ampi margini di guadagno, ma sfruttare il suolo in maniera intensiva per una sola coltivazione, in breve tempo impoverisce il terreno e favorisce il ritorno del deserto.

Anche in questo caso saranno necessarie più fasi di gioco per affrontare tutte le problematiche che si intrecciano, d'altra parte non vogliamo offrire delle ipotesi preconcepite. E' probabile che molti giocatori finiscano in miseria, mentre qualcuno (organizzandosi o speculando) potrà chiudere la partita in maniera soddisfacente. Col prossimo gioco, vedremo dove porteranno queste scelte.

DIDATTICA

Il nomadismo e la pastorizia - La nascita dell'agricoltura - Gli stati sub-sahariani - Disboscamento e cura del territorio - Gli organismi di aiuto internazionale

IL GIOCO DEL SACCHETTO DI CARTA

L'immigrazione verso le grandi città è un fenomeno che misuriamo dal numero di stranieri che ogni giorno affolla sempre di più le nostre strade. In parte l'argomento è già stato trattato col gioco "STORIE COLORATE". Vorremmo aggiungere che in Europa, nelle Americhe, in Australia questo fenomeno conta quasi 200 anni. Con i due giochi precedenti abbiamo esaminato la realtà di una delle regioni della terra a più alto movimento di popolazione e provato a ricostruire le cause di queste migrazioni. Da 20 anni a questa parte, provengono da quelle regioni masse di popolazione che - per guerre, carestie, ricerca di lavoro sicuro - non migrano più per nomadismo, ma verso le grandi città, dove finiscono per vivere in condizioni miserrime non solo rispetto agli emigranti che raggiungono l'Italia, ma spesso anche rispetto alla loro situazione precedente. Città come Il Cairo, Bombay, Città del Messico vivono fenomeni di immigrazione cento volte superiore ai nostri e si apprestano a diventare le megalopoli più popolate di fine secolo, sempre più simili a immensi CAMPI PROFUGHI che a città.

Nelle vecchie case del centro di Calcutta, nelle baracche di cartone della periferia, vive un esercito di bambini dai 4 ai 14 anni, che rubando, lavorando, prostituendosi assicura il pane a tre milioni di diseredati. Le scene sono simili a quelle di Londra o Parigi del secolo scorso, oppure alla Napoli del dopoguerra: piccoli mendicanti, lustrascarpe, rivenditori di the, artigiani che a sette anni sono segnati nelle mani dal lavoro con l'acido, dagli aghi per tessere, dalle ferite del bambù che difficilmente guariscono.

Immaginiamo che i nostri scolari vivano lì. Sono fortunati perché il loro è un lavoro semplice: da pezzi di giornale devono ricavare dei sacchetti di carta che poi consegnano al caporeparto. Visto che nessuno di loro ha una casa, lavorano e dormono per terra nell'aula-magazzino. Il gioco può durare una o due ore, alla fine ognuno riceve il corrispettivo di quanto ha prodotto (le prime volte molti sacchetti verranno difettosi e non verranno pagati). A questo punto si calcherà se in questa maniera è possibile procurarsi di che vivere, quanto lavoro sarà necessario per pagare un sari nuovo per la propria sorella, un biglietto ferroviario, una bicicletta.

Il meccanismo del gioco è molto semplice, comporta anche attività di manualità fine. E' quindi indicato anche per gli scolari più giovani, che vengono coinvolti anche emotivamente nel mimare dei loro coetanei.

DIDATTICA

Dickens, Hugo e la rivoluzione industriale - Il lavoro a catena - Spese, guadagni e ricavi - Perché la legislazione italiana vieta il lavoro ai bambini - Le favelas brasiliane e i "meninhos de rua"

CLANDESTINI A BORDO

Dopo tanti viaggi, l'ultimo gioco proposto ci riporta a casa. Difatti il tabellone da gioco riproduce una qualunque città italiana: le piazze, le strade, il parco, il mercato, la stazione ferroviaria, la fabbrica...sembra che non sia cambiato niente da quando l'abbiamo lasciata.

Questa volta il viaggio è dentro la propria testa:

cosa succederebbe se una mattina ci svegliassimo senza la lingua, senza lavoro, senza casa, magari con la pelle di un colore diverso? I luoghi che ci sono famigliari diventerebbero ignoti, dove perdersi o nascondersi...per fare un paragone: una via di mezzo tra Blade Runner e Pack Man. Il gioco è una specie di labirinto, e come un labirinto che si rispetti presenta trappole, occasioni, punti di ritrovo con gli altri giocatori che lo percorrono. All'inizio sembrerà che ogni scelta avvenga in massima libertà, solo dopo un po' di tempo ci si accorge che ogni mossa determina quella successiva.

Nella sua schematicità il gioco offre alcuni punti di riflessione:

a cosa serve il permesso di soggiorno
come dormire, come lavorare
perché si diventa fuorilegge
cosa si prova a vivere da braccati...

Indipendentemente dalle scelte personali, il giocatore sviluppa un processo di "empatia" verso l'immigrato e le sue scelte, spinto anche dal confronto con gli altri partecipanti, tende a ragionare sulle scelte che ne determinano i comportamenti. Tutte le attività che abbiamo proposto sinora non vogliono fornire scenari rassicuranti o conosciuti, ma "costringono" a calarsi nei panni sconosciuti di un altro modo di vivere e pensare; nelle speranze e aspettative, ma anche nei momenti di sconforto e impotenza di chi vive a diecimila chilometri di distanza o nella nostra città. Riassunto in altri termini: PRIMA DI GIUDICARE, BISOGNEREBBE PROVARE.

E' anche per questo che CLANDESTINI A BORDO viene proposto come gioco conclusivo: chi ha seguito le attività proposte precedentemente ha simulato di viaggiare, di conoscere...e quando arriva nella città-labirinto quanto ha fatto prima è come se fosse azzerato. Esattamente come un clandestino potrà essere un universitario, un brigante, un esule o un raccomandato, ma non per questo avrà mezzi di sopravvivenza diversi dagli altri.

Un'obiezione potrebbe essere quella che la realtà è troppo cruda e complessa per essere rappresentata in "giochi per ragazzi". Ma i ragazzi sono "diversi" dagli adulti, hanno meccanismi culturali di difesa che sono quasi innati: anche loro sono potenziali emigrati dall'infanzia che tenderanno a integrarsi e cambiare la società dove approderanno. L'importante è trovare il MEDIA, cioè il gioco che renda possibile trasferire la loro diversità di età a diversità etnica.

DIDATTICA

A questo punto, suggeriremmo una verifica finale, sul tipo di una recita autogestita a tema "PROCESSO ALL'EMIGRAZIONE", con animatori e insegnanti nel ruolo di pubblici amministratori e i ragazzi nel ruolo di testimoni, giurati, accusati, ritrovando tutte le figure immaginarie e reali di questo problema: il latifondista, il capitalista, il mercante di armi, il razzista, il poliziotto, il perbenista, l'antirazzista ecc. Costruendo eventualmente anche il fondale per questa recita-processo finale.