



OBIETTIVI

Comprendere le differenze tra valori personali e collettivi

Analizzare i conflitti di valori

Sperimentare le interdipendenze tra i valori europei



DESTINATARI

Fino a 17-24 partecipanti

Dai 16 ai 30 anni



DURATA

90 minuti



TIPO DI ATTIVITÀ

Gioco di ruolo



MATERIALI E RISORSE

(si veda 'Materiali utili')

PC e proiettore

3 Tabelloni da gioco

3 Cavalieri paese - uno per ogni tavolo

Pedine da gioco - una per partecipante

3 Schede profilo paese

24 Schede di ruolo

18 Carte evento

Schede personali - una per partecipante

Penne - una per partecipante

Power Point

IN DUE PAROLE

Molti/e giovani non hanno l'opportunità di sperimentare nella vita quotidiana conflitti valoriali, e per questo non sono consapevoli delle conseguenze che tali conflitti possono portare a livello personale e collettivo.

L'attività mira a simulare conflitti valoriali, in particolare conflitti tra i valori individuali e i valori collettivi e a riflettere sul ruolo che i valori europei possono svolgere in questo contesto.

PREPARAZIONE

Prepara nella stanza in cui condurrà l'attività tre tavoli, abbastanza ampi da accogliere i/e partecipanti. Ad ogni tavolo possono sedere al massimo otto partecipanti. Ogni tavolo rappresenta un diverso stato. Su ogni tavolo, prepara i materiali per il gioco:

- » Un tabellone da gioco
- » Un cavaliere con il nominativo dello stato
- » Una pedina per ogni partecipante (massimo 8)
- » La scheda profilo del paese
- » 8 schede di ruolo
- » 6 Carte evento
- » Le schede personali (una per partecipante)
- » Penne (una per partecipante)

Imposta la presentazione PowerPoint allegata

SVOLGIMENTO

Introduzione – 10 minuti

Lascia che i/e partecipanti si siedano ai tavoli. Spiega loro cosa è un gioco di ruolo e cosa significa interpretare un ruolo. Aiutandoti con il PowerPoint, introduci il contesto del gioco e l'obiettivo.

Scenario

In tre stati immaginari (Gagonia, Fontania, Lingrand) vengono discusse ed approvate alcune leggi. Ogni partecipante, che interpreta un diverso ruolo, sarà chiamato a discutere sui cambiamenti legislativi e a riflettere, insieme agli altri, se le decisioni prese dallo stato possono essere considerate buone o cattive per i personaggi interpretati e per la collettività.

Obiettivo

Obiettivo del gioco è quello di discutere alcune delle leggi approvate nei tre stati immaginari. Tali leggi hanno un carico valoriale importante, e possono quindi confliggere con sentimenti, obiettivi, etica personale.

Spiega come procederà il gioco

- » Round1 al primo tavolo (venti minuti)
- » Round 2 al secondo tavolo (venti minuti)
- » Round 3 al terzo tavolo (venti minuti)
- » Debriefing (venti minuti)

All'interno di ogni stato, lascia che i/e partecipanti scelgano i ruoli che vogliono interpretare, tra gli otto proposti.

Una volta assegnati i ruoli, in ogni stato, la persona più giovane legge ad alta voce il profilo del paese, in modo che tutti/e possano comprendere il contesto in cui si svolge l'azione.

La persona più anziana, invece, legge a voce alta la Carta evento. A titolo di esempio "Da questo mese, gli aborti sono consentiti fino alla 16a settimana di gravidanza. 'Ora ogni donna ha il diritto di decidere autonomamente se, quando e con quale frequenza avere un figlio' - afferma un sostenitore del nuovo regolamento".

Il gruppo si interroga se le decisioni prese dallo stato possano essere considerate buone o cattive per i personaggi interpretati. A conclusione della discussione, ogni giocatore/ice sposta la propria pedina in alto o in basso nel tabellone a seconda che la decisione presa dallo stato sia vantaggiosa o svantaggiosa per il personaggio interpretato.



A seconda del tempo a disposizione, possono essere letti fino a sei eventi (per un massimo di venti minuti totali).

Una volta letti tutti gli eventi, chiedi ai partecipanti di compilare la Scheda personale, scrivendo i propri sentimenti e i propri pensieri in relazione all'esperienza vissuta nello stato di riferimento. Una volta che tutti/e hanno compilato la propria scheda, il gruppo si muove verso un altro stato, dove svolgerà la stessa attività.

L'attività si concluderà quando tutti/e i/le partecipanti avranno attraversato i tre stati.

DEBRIEFING E VALUTAZIONE

Dopo l'attività, in cerchio, discuti con i/le partecipanti a partire da queste domande:

- » Come ti senti?
- » Come ti sei sentito/a durante l'attività?
- » Quali erano i valori importanti per i tre stati?
- » In quale stato ti sei sentito particolarmente non a tuo agio?
- » Ti è mai capitato di trovarti in conflitto con i valori di una comunità?
- » Quale ruolo hanno i valori europei in situazioni in cui i valori sono in conflitto?
- » Cosa hai imparato da questa attività che può esserti utile nella tua vita e nella tua comunità?

SUGGERIMENTI PER I/LE FACILITATORI/ICI

Si suggerisce di dividere i/le partecipanti in questo modo:

- » 24 partecipanti: 8 partecipanti in ognuno dei tre tavoli
- » da 23 a 17 partecipanti: 6 – 7 partecipanti per ognuno dei tre tavoli
- » fino a 16 partecipanti: forma solamente due gruppi e lascia un tavolo vuoto per ogni giro.
- » più di 24 partecipanti: utilizza due giochi (creando 6 tavoli da gioco).

Materiali utili:

- » Tabelloni da gioco
- » Cavalieri paese
- » Schede profilo Paese
- » Schede di ruolo
- » Carte Evento
- » Schede personali