

GIOCO DI RUOLO

“DOVE METTIAMO GLI IMMIGRATI”

ISTRUZIONI DEL GIOCO

Il gioco mira a esplorare e comprendere le diverse prospettive riguardo all'accoglienza dei migranti, incoraggiando un dibattito democratico per raggiungere una soluzione comune.

OGNI PARTECIPANTE RICEVE UNA SCHEDA PERSONAGGIO CHE DESCRIVE IL RUOLO CHE DOVRÀ INTERPRETARE DURANTE IL GIOCO.

DOPO LA PREPARAZIONE, AVVIENE UN DIBATTITO COMUNE MODERATO DAI SINDACI, DOVE VENGONO PRESENTATE LE PROPOSTE E LE RELATIVE MOTIVAZIONI.

1

DIVIDERE I GIOCATORI IN DUE GRUPPI, RAPPRESENTANTI DELLE DUE CITTADINE CONFINANTI: ZOCABASSA E BELCAMPO

2

IL CONDUTTORE DEL GIOCO SPIEGA LA SITUAZIONE, POI I GRUPPI DISCUOTONO E PREPARANO LE LORO PROPOSTE SULL'ACCOGLIENZA DEI PROFUGHI, TENENDO CONTO DELLE SPECIFICITÀ DEI LORO RUOLI E DELLE RISPETTIVE COMUNITÀ.

3

4

SEGUONO CONSULTAZIONI LIBERE TRA CITTADINI, CON UNA RIUNIONE COMUNALE SIMULATA E LA VOTAZIONE FINALE CHE PROCLAMA LA PROPOSTA VINCENTE

5

CONTESTO

Il gioco vede gli abitanti di due cittadine confinanti, Zoccabassa e Belcampo, decidere come accogliere un gruppo di migranti. Ogni partecipante interpreta un ruolo con delle indicazioni (dai politici, ai commercianti, ai criminali) e alla fine si voterà per la soluzione migliore.

Il conduttore del gioco spiega la situazione:

“Oggi vi abbiamo riunito perché come sapete stanno per arrivare 300 profughi che lo Stato ci obbliga ad accogliere. Vogliamo sentire il parere delle vostre comunità e se ci sono, le vostre proposte. Per ora abbiamo individuato due possibilità:

La prima è di creare una tendopoli in un terreno di Belcampo.

La seconda è di assegnare una parte degli alloggi sfitti di Zoccabassa. Ovviamente intensificheremo i controlli, se necessario utilizzando l'esercito. Avete 30 minuti da adesso per confrontarvi e prepararvi al primo dibattito comune, dove presenterete la vostra proposta e le motivazioni per sostenerla. I sindaci faranno da coordinatori e rappresentanti. Seguiranno delle consultazioni libere tra cittadini, una piccola riunione comunale e la votazione finale”

REGOLE

1. Rispetta il ruolo assegnato, seguendo ed elaborando le indicazioni della scheda con un po' di fantasia e personalità e cercando di comprendere le motivazioni dietro ogni prospettiva.
2. Fornisci spazio a tutti i giocatori per esprimere le loro opinioni e rispetta il dibattito democratico.
3. L'obiettivo non è solo la vittoria, ma la comprensione delle diverse prospettive riguardo all'accoglienza dei migranti.

LISTA PERSONAGGI

	BELCAMPO	ZOCCABASSA
COMMERCIANTE	1	1
SINDACO	1	1
NERO	1	1
BIANCO	1	1
AGRICOLTORE	3 (4)	0
CRIMINALE-IMPREDITORE	1	1
BENESTANTE	2	2
LAVORATORE	2 (3)	2 (3)
AHMED/FATIMA	2 (3)	2 (3)
INDUSTRIALE	0	3 (4)

CONTATTI

Via Dell'Industria, 17/A 60127 - Ancona - Tel. 071.505224 -
info@iscosmarche.it - iscosmarche.org



iscosmarche



iscosmarche