Programma dettagliato: Gioco all'aperto sulla democrazia

Idea #47

BREVE DESCRIZIONE E OBIETTIVI

In breve

In un gioco in cui il maggior numero possibile di partecipanti ha la possibilità di esprimersi, i*le partecipanti acquisiscono in modo ludico esperienza sui problemi ambientali che incontriamo nella vita quotidiana. Inoltre, sperimentano in modo molto concreto i processi democratici di formazione dell'opinione e il funzionamento di base di una democrazia.

Attraverso una corsa a tappe, i gruppi possono guadagnare punti potere. In ogni gruppo e ad ogni tappa è presente almeno un*a responsabile che svolge la funzione di supervisione. Una volta che i gruppi hanno completato la corsa a tappe, si tiene un'assemblea. Tutti i gruppi si riuniscono e discutono sulla soluzione migliore per il problema presentato. Nella votazione, ogni gruppo dispone di un numero di voti pari ai punti potere che ha guadagnato. Vince la soluzione che ottiene il maggior numero di punti.

Obiettivi

L'obiettivo di ogni gruppo è quello di giungere, al termine del gioco, a una soluzione che sia adeguata alle proprie esigenze. È possibile che alla fine anche gli altri gruppi siano soddisfatti di tale soluzione. Tuttavia, gli altri gruppi potrebbero anche ritenere migliori altre proposte. I*Le partecipanti si confrontano con i conflitti di interesse nelle decisioni relative alla tutela della natura e al clima e possono provare in prima persona a gestirli come gruppo.

PIANIFICAZIONE

Qualche settimana prima

1. Discutete l'attività all'interno del gruppo di coordinamento, affinché tutti la comprendano e ne conoscano l'obiettivo.
2. Organizzate tutto il materiale necessario per le postazioni (a tal fine, consultate la sezione «Materiale» nella descrizione di ciascuna postazione).
3. Decidete quante e quali postazioni inserire nel percorso.
4. Scegliete uno dei seguenti problemi ambientali:

    - Età 6-10 anni:
      Problema 1: Nel bosco vicino è comparso un lupo. I lupi sono stati a lungo una specie in via di estinzione e andrebbero protetti. Le famiglie di agricoltori*rici della regione temono per le loro pecore, che allevano nei pascoli intorno al bosco. *Proposta del Consiglio comunale*: Il lupo deve essere abbattuto.
      Problema 2: La carne è dannosa per l'ambiente e gli animali soffrono durante la produzione. *Proposta del Consiglio comunale*: A mensa, a scuola, non verrà più servita carne.
    - Età 11-14 anni:
      Problema 1: Il bosco è sempre più pieno di rifiuti e non vi sono quasi più animali selvatici che vi vivono. Un terzo di tutte le specie animali e vegetali in Svizzera è estinto o a rischio di estinzione. *Proposta del Consiglio comunale*: Il Consiglio comunale propone di trasformare il bosco in una riserva naturale; non sarà più

consentito allontanarsi dai sentieri né raccogliere piante. Ciò dovrebbe anche attirare un maggior numero di turisti.

Problema 2: La qualità dell'aria in città sta peggiorando e nelle ore di punta si verificano spesso ingorghi sulle strade. *Proposta del Consiglio comunale*: Le auto dovrebbero essere vietate nel centro della città, al fine di ridurre le emissioni di gas di scarico e alleggerire il traffico.

- Età 15-17 anni:

  Problema 1: La città intende investire nell'energia sostenibile per ridurre le emissioni di CO_2 nel lungo termine. *Proposta del Consiglio comunale*: si intende creare un bacino di raccolta su un fiume nelle vicinanze per costruire una centrale idroelettrica.

  Problema 2: la maggior parte dell'abbigliamento viene prodotta con materiali a basso costo e in condizioni di lavoro precarie. Alla fine, gran parte di questi capi non viene nemmeno venduta. *Proposta del Consiglio comunale*: il Consiglio comunale propone di rendere più severe le norme relative alla produzione di abbigliamento in materia di sostenibilità. Di conseguenza, i capi di abbigliamento diventeranno più costosi.

Poco prima

5. I*Le partecipanti vengono suddivisi in gruppi di pari numero, composti da 3-6 persone ciascuno. Il*La moderatore*rice presenta un problema ambientale e una proposta di soluzione. A ogni gruppo viene assegnato un obiettivo (ad esempio, proteggere gli animali) e i partecipanti concordano una posizione riguardo alla proposta di soluzione presentata ed eventualmente formulano una propria proposta.

Dopo l'attività

6. Inviate le vostre foto tramite SwissTransfer a info@volonterra.ch e pubblicatele sui vostri social network con l'hashtag #volonterra

IL PROGRAMMA

Tempo	Descrizione
15 min	Il*La coordinatore*rice del gioco illustra il problema che costituisce il tema del gioco. A tal fine potete scegliere uno dei problemi descritti sopra. Il gruppo viene suddiviso in sottogruppi di gioco all'aperto di uguale dimensione, composti da 3-6 persone *(nel presente documento, il termine «gruppo» si riferisce sempre al sottogruppo di gioco all'aperto)*. In ogni sottogruppo è presente un*a coordinatore*rice che ne supervisiona le attività. Ogni gruppo riceve un obiettivo. Gli obiettivi dovrebbero riflettere ciò a cui i diversi attori della nostra società attribuiscono maggiore priorità. Prendendo ad esempio il problema del lupo nella foresta, gli obiettivi potrebbero essere i seguenti: - Proteggere il lupo e, con esso, la biodiversità - Potersi passeggiare e giocare nella foresta - Proteggere le pecore della famiglia di contadini dal lupo - Garantire la sicurezza finanziaria alla famiglia di contadini - Garantire la sicurezza dei residenti che vivono vicino al bosco - Proteggere gli altri animali selvatici del bosco (caprioli, volpi, ecc.) È possibile assegnare più volte gli stessi obiettivi, ma questi dovrebbero essere distribuiti in modo equilibrato.
10 min	Ogni gruppo valuta se la soluzione proposta sia adeguata alle proprie esigenze e al proprio obiettivo e, in caso contrario, quale idea sarebbe migliore. Alla discussione partecipa una persona di riferimento, la quale spiega che, affinché le decisioni siano democratiche, è importante che tutti*e possano dire la propria e si assicura che tutti*e abbiano la possibilità di intervenire. In questa fase dovrebbero essere chiarite anche eventuali domande relative al problema o all'obiettivo specifico del gruppo.

	Tutti*e si riuniscono. Ogni gruppo ha la possibilità di presentare la propria opinione sulla soluzione proposta. Probabilmente già in questa fase emergeranno i primi conflitti di opinione, che potranno essere segnalati e brevemente spiegati. Il*La moderatore*rice spiega che i gruppi possono ora raccogliere punti potere in una serie di prove, che li aiuteranno in seguito a raggiungere il loro obiettivo. A questo punto il gioco ha iniziato.
35 min – 1 ora 25 min	Raccolta dei punti potere Nei gruppi di gioco all'aperto, tutti i gruppi partecipano a una corsa a tappe raccogliendo punti potere. Ogni gruppo si trova presso una postazione e, dopo circa 15 minuti, passa alla postazione successiva. I punti potere vengono assegnati in base alla valutazione del*la responsabile della postazione (ad es. 1-3 punti, a seconda di quanto bene è stato svolto il compito). *A seconda del numero di partecipanti e di animatori*rici, potete scegliere quanti dei seguenti percorsi proporre. Vi consigliamo di selezionarne circa 2-5.* Ogni percorso è supervisionato da un*' animatore*rice: Postazione 1: La natura perfetta – Realizzazione di un manifesto L'obiettivo è quello di realizzare un manifesto creativo che rappresenti la natura perfetta del gruppo. Quali animali vi vivono, quali piante ci sono e c'è spazio anche per le persone? 1. **Riferimento alla natura:** I*Le partecipanti riflettono su ciò che caratterizza una natura sana e ricca di biodiversità. - **Riferimento alla democrazia:** esprimere le proprie idee, rendere visibili i valori, apprezzare la diversità delle opinioni - **Materiale:** acquerelli, matite e grandi fogli di carta Postazione 2: La vita nel bosco – Inventare un mini-spettacolo teatrale Nello spettacolo teatrale, i*le partecipanti dovranno interpretare diversi personaggi che si trovano o potrebbero trovarsi in un bosco. 2. **Riferimento alla natura**: i*le partecipanti vestono i panni di diversi esseri viventi o elementi del bosco, ad esempio animali, piante, funghi, ruscelli o anche esseri umani. 3. **Riferimento alla democrazia:** riflessione sulla presenza di attori*rici diversi, che in parte hanno esigenze e interessi diversi - **Materiale:** nessuno Postazione 3: Specie – Memory (staffetta) Ogni coppia del Memory è composta da un animale e dall'habitat corrispondente. Una persona corre verso le carte, ne scopre due, le prende se corrispondono, poi torna indietro e dà il cambio alla persona successiva, che a sua volta parte di corsa. Il gruppo cerca di completare il Memory il più rapidamente possibile, collaborando. **4.** **Riferimento alla natura:** i*le partecipanti imparano a conoscere diverse specie animali e i loro habitat. Scoprono che ogni animale ha bisogno di determinate condizioni per vivere. 5. **Riferimento alla democrazia:** per raggiungere un obiettivo comune è necessario anche l'impegno personale. - **Materiale:** Memory delle specie preparato (preferibilmente plastificato per resistere alle intemperie). Naturalmente può essere sostituito anche da altre idee di Memory. Postazione 4: Comunità e coesione In queste prove si ottengono più punti se i gruppi sono più veloci (ovvero se hanno raccolto più chicchi di mais). A seconda del tempo a disposizione, è possibile omettere una prova. 6. Percorso alla cieca (uno*a dopo l'altro, il tempo viene cronometrato) In squadre di due, una persona guida l'altra, che ha gli occhi bendati, attraverso un bosco o un percorso, impartendo istruzioni verbali. Successivamente si scambiano i ruoli. ➔ Raccolta di chicchi di mais

Una persona guida a voce, l'altra è alla cieca e cerca di raccogliere il maggior numero possibile di chicchi di mais da un campo entro 30 secondi

➔ Nodo di squadra
Tutti*e si dispongono in cerchio, chiudono gli occhi e afferrano due mani di estranei. Il*La responsabile della postazione si assicura che non si rendano il compito troppo facile. Successivamente: districare il groviglio tutti insieme senza lasciarsi le mani.

➔ Countdown
I*Le partecipanti stanno in cerchio guardando verso l'esterno oppure corrono in modo disordinato attraverso una stanza / su un prato. Insieme devono contare alla rovescia da 20 a 0, senza mettersi d'accordo.

- **Riferimento alla natura**: i giochi dimostrano quanto siano importanti la collaborazione e la fiducia non solo all'interno dei gruppi, ma anche in natura. Molti esseri viventi dipendono dal sostegno reciproco.
- **Riferimento alla democrazia:** la fiducia e la collaborazione sono alla base della convivenza democratica.
- **Materiale:** chicchi di mais e corda per delimitare il campo; eventualmente: segnalini per il percorso nel bosco

Punto 5: Immagini della natura

Il gruppo realizza un piccolo disegno del maggior numero possibile di specie vegetali e animali che trova nel raggio di 10 metri dal punto di controllo. L'obiettivo è quello di realizzare il maggior numero possibile di disegni riconoscibili entro 12 minuti. I membri del gruppo devono aiutarsi a vicenda!
Variante: per i gruppi che dimostrano una buona conoscenza, indicare il nome corretto della pianta o dell'animale può far guadagnare punti extra.

- **Riferimento alla natura:** la conoscenza dell'ambiente e della biodiversità come responsabilità comune, al fine di poterli proteggere.
- **Riferimento alla democrazia**: l'ambiente come responsabilità comune è anche un tema politico.
- **Materiale:** matite e carta

Punto 6: Costruire un mondo dei nani

Il gruppo costruisce un mondo dei nani il più bello possibile utilizzando rami, foglie ecc. che si trovano a terra. È importante che non si strappino o si sradichino piante vive. Il*La responsabile del punto valuterà l'insediamento costruito da ciascun gruppo.

- **Riferimento alla natura**: animali e persone devono imparare a costruire con la natura senza distruggerla.
    8. **Riferimento alla democrazia:** in democrazia, il mondo viene plasmato insieme da tutti*e.
- **Materiale:** Nessuno

Punto 7: Riconoscere i suoni della natura

Un*a bambino*a si allontana per un attimo. Gli altri scelgono un animale di cui riescono a imitare bene il suono. Quando il bambino torna, deve indovinare quale suono stanno emettendo gli altri. Dopodiché tocca al*la bambino*a successivo*a. Per ogni suono riconosciuto si ottiene mezzo punto.

- **Riferimento alla natura:** Dimostra che l'ascolto è importante per comprendere la natura.
    9. **Riferimento alla democrazia:** Per la convivenza è importante ascoltarsi a vicenda.
- **Materiale:** Nessuno

Punto 8: Radio/podcast e quiz

I gruppi ascoltano un servizio radiofonico/podcast relativo al problema. Successivamente devono rispondere a un breve quiz su quanto ascoltato. Per ogni risposta esatta viene assegnato un punto.

- **Riferimento alla natura e alla democrazia:** le decisioni corrette si basano sulle informazioni. Questa prova promuove l'ascolto attento, il pensiero critico e la comprensione di come l'azione umana influenzi l'ambiente.
- **Materiale:** jukebox e podcast (link alla voce "Link utili")

15-60 min

Riunione

Al termine della corsa a tappe, tutti i gruppi si riuniscono. Ogni gruppo dichiara quanti punti potere possiedono. A ogni persona viene assegnato un numero progressivo. Tutti formano un nuovo gruppo di riunione, così come i gruppi composti da 2-3 persone, ecc. In questo modo si creano gruppi di assemblea eterogenei.
Ogni gruppo di assemblea discute ora una soluzione al problema. In questa fase, ogni persona contribuisce con gli obiettivi del proprio gruppo (quel gruppo dall'inizio del gioco). Il gruppo di assemblea ha a disposizione circa 10-15 minuti per trovare una soluzione.

*In ogni gruppo c'è una persona che fa da guida e si assicura che tutti*e abbiano la possibilità di intervenire. Anche in questo caso la regola è che tutti*e parlino più o meno allo stesso modo e con la stessa frequenza. Se la discussione si blocca, la persona che fa da guida può provare a proporre una nuova idea. Il*La moderatore*rice può prolungare o interrompere le discussioni, a seconda di quanto i gruppi di assemblea siano coinvolti nella conversazione.*

Non appena la discussione è terminata, il gruppo di assemblea ha un minuto di tempo per concordare una soluzione. Se il gruppo non raggiunge un accordo, decide la maggioranza.

Ora si vota sulla soluzione di ciascun gruppo di assemblea. Ogni gruppo di gioco all'aperto vota come gruppo e dispone complessivamente di tanti voti quanti sono i suoi punti potere. Può impiegare i punti potere a favore o contro ciascuna delle soluzioni proposte.

Esempio di scheda elettorale compilata per un gruppo di gioco all'aperto che dispone di 13 punti potere:

Scheda di voto del gruppo di gioco all'aperto A				
Proposta di:	Gruppo di assemblea 1	Gruppo di assemblea 2	Gruppo di assemblea 3	Gruppo di assemblea 4
Punti a favore	5		1	
Punti contrari		7		

Se una soluzione ottiene la maggioranza dei voti (più punti potere a favore che contro), viene eletta e il gioco termina. Se in questo turno nessuna soluzione risulta vincente, **l'assemblea viene ripetuta**. I gruppi d'assemblea propongono quindi ciascuno una nuova soluzione e i gruppi di gioco all'aperto votano utilizzando i propri punti potere. I gruppi mantengono i propri punti potere. Potrebbero essere necessarie tre o quattro assemblee prima che una soluzione prevalga.

Per le fasce d'età 11-14 e 15-17 anni:
*L'idea è che nella prima assemblea nessuna soluzione ottenga ancora la maggioranza. Il*La conduttore*rice del gioco può modificare il sistema e aumentare o diminuire la percentuale di punti potere necessari affinché una soluzione venga approvata (ad esempio, è necessario un terzo invece della metà).*

Quando una soluzione prevale, il gioco termina. Si passa alla discussione.

Discussione e risultati

I*Lee partecipanti si riuniscono nei gruppi di assemblea. Ogni gruppo discute il gioco all'aperto con un*a moderatore*rice. Le seguenti domande possono essere d'aiuto:

- Avete vinto? Perché pensate di aver vinto (o di non aver vinto)?
- La vostra opinione è cambiata durante la discussione?
- Pensate che la soluzione votata alla fine fosse quella giusta?
- Cosa è stato difficile nel gioco?
- Ritiene che la politica ambientale funzioni in modo simile a questo gioco? Perché?
10. Come ha trovato le discussioni all'interno del gruppo e nell'assemblea? È riuscito a esprimere la sua opinione? Gli*Le altri l'hanno ascoltata?
-

Nella valutazione si possono sottolineare i seguenti punti:

- Persone diverse hanno punti di vista diversi; parlarne aiuta a trovare soluzioni valide
- La nostra natura è molto preziosa per la nostra società e la sua salute è un presupposto fondamentale per una buona convivenza sul nostro pianeta. Tuttavia, occorre un grande impegno affinché essa continui a esistere e venga protetta da noi. I valori democratici ci aiutano in questo.
- È difficile trovare soluzioni valide. Quanto più i gruppi si ascoltano a vicenda, tanto più è facile trovare una soluzione che vada bene per tutti. Questo è fondamentale per il funzionamento di una democrazia

CONTATTI, CONOSCENZE E LINK UTILI

Contenuto	Link
1. PODCAST RISERVA NATURALE	1. https://www.srf.ch/play/tv/srf-kids-news/video/warum-gibt-es-nationalparks?urn=urn:srf:video:c543ea0f-cb36-4afa-9536-90c020bd87b7
2. PODCAST CITTÀ SENZA AUTO	2. https://www.srf.ch/play/tv/schweiz-aktuell/video/autofreie-innenstadt?urn=urn:srf:video:aa887846-7610-4987-9123-9021f014b7ea
3. PODCAST CENTRALE IDROELETTRICA	3. https://www.srf.ch/news/international/ein-jahr-danach-kachowka-staudamm-so-hat-die-zerstoerung-die-region-veraendert
4. PODCAST PRODUZIONE DI ABBIGLIAMENTO	4. https://www.youtube.com/watch?v=ZgLpN4bv-Ac

Note importanti

Il gioco all'aperto è stato sviluppato in collaborazione con la Giornata della Democrazia. Segnalate lo svolgimento dell'iniziativa anche su democracyday.ch e partecipate a entrambi i progetti.