

PER SCARICARE LE CARTE USA IL SEGUENTE LINK:

<http://www.bdp.it/intercultura/tobin/htm/gioco/gioco.htm>

Gioco:

"Le ricchezze nel mondo"

Scopo: Fornire lo spunto per verbalizzare, pensare, mettersi in discussione, provare a trovare strategie/proposte per migliorare la situazione riguardo la distribuzione delle ricchezze nel mondo.

Partecipanti: 1 animatore che conosca il gioco e che aiuti i partecipanti a verbalizzare quello che stanno sperimentando, minimo 10 massimo 40 giocatori.

Ambiente: Una stanza abbastanza ampia (si può giocare anche all'aperto), creare due zone ben distinte (ad esempio i due lati della stanza) una per i "ricchi" e una per i "poveri", disporvi sedie o panche (ci si può anche sedere in terra).

Materiale: 1 carta per ogni partecipante (l'animatore sceglierà le carte tra quelle a disposizione in modo da rendere evidente, a fine gioco, la disparità della distribuzione delle ricchezze).

Caramelle (cioccolatini, fagioli, oggetti vari) in quantità sufficiente da soddisfare le richieste delle carte che si utilizzano.

Regole: si può giocare sia utilizzando il computer (varianti tra parentesi) che stampando le carte rendendole quindi "reali".

Tutti i partecipanti seduti al centro della stanza, (o vicino al computer) l'animatore distribuisce una carta ad ognuno (oppure chiede di cliccare su uno dei quadratini numerati qui a fianco).

A turno ogni giocatore legge ad alta voce la propria carta (o quella apparsa sullo schermo).

L'animatore consegna al giocatore il numero di caramelle come indicato dalla carta.

Il giocatore, senza mangiare le caramelle di cui è appena entrato in possesso, si va a sedere: nell'area "ricchi" se ha 5 o più caramelle o nell'area "poveri" se ha meno di 5 caramelle.

Ruolo dell'animatore: Al termine della lettura delle carte e della distribuzione delle caramelle i partecipanti si troveranno divisi in due gruppi: uno poco numeroso ma con molte caramelle "i ricchi del mondo" e uno più numeroso ma con poche caramelle. "i poveri del mondo". A questo punto il ruolo dell'animatore sarà fondamentale per stimolare l'analisi della situazione e favorire un confronto tra le sensazioni e gli stati d'animo percepiti dai due gruppi.

Spunti per la discussione:

- contare le persone e le caramelle;
- confrontare il numero delle caramelle dei "pochi ricchi" con quello dei "tanti poveri";
- paragonare la situazione scaturita dal gioco con l'effettiva distribuzione delle ricchezze nel mondo;
- far verbalizzare ai partecipanti le sensazioni e gli stati provati nelle varie fasi del gioco (distribuzione carte, divisione in gruppi ecc...);
- le ricchezze a disposizione (gioco/mondo) se distribuite in modo equo potrebbero essere sufficienti per tutti?;
- durante il gioco vi è sembrato che ci fosse "giustizia" in quello che vi veniva indicato dalle carte?;
- chi si è sentito soddisfatto della carta posseduta? perché?
- chi si è sentito a disagio? perché?