



LA CITTA' Gioco di simulazione

Il gioco di simulazione “La città” propone ai partecipanti di affrontare il tema della *legalità* riportandolo a vissuti vicini al loro quotidiano e analizzandolo dalla prospettiva della *relazione* e del *legame sociale* fra i membri di una stessa comunità. Attraverso il gioco, in cui si riproducono alcuni comportamenti sociali agiti in una città, si evidenzia lo stato di interdipendenza fra gli individui della comunità, aspetto che spesso viene sottovalutato dai ragazzi in favore di percezioni più individualistiche ed utilitaristiche.

In questo contesto emergerà che la legalità non è più solo una questione individuale di coscienza: implicando ogni azione dei singoli una ricaduta su tutta la comunità, da un lato la scelta di legalità diventa una questione di *responsabilità* verso la comunità stessa, e dall’altro viene esplicitato come l’agire per la ricerca esclusiva del proprio tornaconto personale provochi inevitabilmente ricadute negative sulla qualità della vita di tutti i membri, a un livello tale da vanificare spesso anche i risultati vantaggi ottenuti. Insomma, verrà dimostrato che *la legalità conviene (alla comunità, cioè a tutti)!*

Obiettivi del gioco

Gli obiettivi di questo gioco sono:

- comprendere il concetto di legame sociale, riscoprendo il significato di vivere all'interno di una comunità, un contesto in cui non si può ragionare soltanto come soggetti singoli ma in cui si è necessariamente in relazione con altri soggetti, sperimentando il valore della responsabilità sociale;
- riflettere e rendersi consapevoli di come quotidianamente tutti ci troviamo nella situazione di dover operare scelte al confine fra legalità e illegalità;
- imparare a considerare il concetto di legalità anche dal punto di vista della sua efficacia nella regolazione della normale vita quotidiana della comunità, oltre al valore etico o morale.

Questi temi costituiscono la base della riflessione nel momento di rielaborazione successivo al gioco; argomenti che è necessario sottolineare e approfondire partendo dagli spunti forniti dai partecipanti e dalle varie situazioni che si sono verificate durante il corso del gioco.

La conduzione

Animatori

Consigliamo di essere in due:

- uno si concentra sull'andamento del gioco
- l'altro si occupa di raccogliere gli spunti tematici, le frasi dei ragazzi da riprendere, alcuni passaggi che lo hanno colpito o atteggiamenti da riportare durante la rielaborazione

Atteggiamento dei conduttori

Questo gioco è stato ideato con una struttura tale da rimanere molto aperta e flessibile per permettere ai partecipanti di orientare in maniera rilevante l'orientamento del gioco. Il ruolo del conduttore è fondamentale per favorire da un lato l'effettiva partecipazione e coinvolgimento di tutti i partecipanti, dall'altro per gestire le situazioni sempre nuove che si verranno a creare e garantire così unità e chiarezza rispetto al senso del gioco.

Accade spesso che durante il gioco si presentino momenti in cui i partecipanti iniziano a discutere e confrontarsi tra di loro su ciò che sta accadendo: al conduttore suggeriamo di lasciar spazio alla discussione, annotare le questioni per riprenderle e approfondirle in sede di rielaborazione, e interrompere quando crede ci si stia dilungando troppo.

Durata

La durata minima è stata empiricamente riscontrata in due ore e mezza per il gioco vero e proprio, e almeno mezz'ora da dedicare alla rielaborazione finale.

Fasi preliminari del gioco

Facoltativo: Diamo un nome alla città

La nostra città avrà un nome di fantasia che possono scegliere i ragazzi

Grafico sullo stato di benessere della città

Si prepara un cartellone, può essere utilizzata la lavagna se si è in classe, dal titolo "Stato di benessere della città" che presenta sull'asse delle X gli anni (I, II, III, IV, V anno) e sull'asse delle Y i livelli di benessere (disastroso, scarso, medio, buono, ottimo)

Attraverso una discussione in plenaria, si definiscono le caratteristiche che deve avere una città (ma anche un quartiere, uno Stato) arrivando a raggrupparle in almeno cinque categorie:

- 1 politica
 - capacità di gestione
 - coinvolgimento degli abitanti
 - onestà
 - leggi giuste
- 2 sociale
 - rapporti fra le persone
 - immigrazione
 - criminalità
- 3 economia
 - occupazione
 - stipendi
 - tasse
 - bilancio comunale
 - prezzi
- 4 ambiente
 - verde
 - aria
- 5 servizi
 - scuole
 - trasporti
 - divertimenti

Contestualizzazione

Si spiega ai ragazzi che ognuno impersonerà un abitante di una città media italiana: media sia tenendo presente le differenze all'interno del nostro Paese, sia in rapporto ai livelli di vita del resto del mondo. Ai ragazzi spetterà definire qual è il punto di partenza della nostra città, in base agli indicatori precedentemente individuati. Uno spunto di discussione può essere quello di chiedere ai partecipanti di definire qual è il livello di benessere della loro città o paese.

Di anno in anno la valutazione dello stato di benessere generale è elaborata da tutti i giocatori e non è la risultante di astratti ed elaborati calcoli matematici ma si basa sulle sensazioni e sulle valutazioni dei partecipanti.

Distribuzione dei ruoli

Ciascun membro del gruppo riveste un ruolo all'interno della città. I ruoli sono assegnati preparando tanti bigliettini quanti sono i ragazzi che pescheranno a caso il loro ruolo. E' chiesto loro preferibilmente di non scambiarlo, in quanto interessante è anche mettersi nel punto di vista di un ruolo che non si conosce o che non piace

Atteggiamento dei giocatori

E' utile chiarire prima di iniziare il gioco che i partecipanti sono liberi di comportarsi come meglio credono: di darsi degli obiettivi, di agire in base a come agiscono nella realtà o di interpretare il ruolo come immaginano che gli attori sociali reali agiscono in quel ruolo nella realtà. L'aspetto importante da sottolineare è che si sentano liberi, non giudicati, che quello che succede nel gioco si chiude alla fine del gioco e non significa che i loro comportamenti nel gioco corrispondano a come si agiscono nella realtà.

Adattamento dei ruoli

Il numero dei partecipanti può variare: ovviamente è necessario produrre nuovi cartoncini con i ruoli o ridurli in base ai presenti. In caso di più giocatori vi sono due strade possibili: aumentare il numero delle famiglie a dismisura, così facendo aumentando le diseguaglianze; oppure aumentare in proporzione i membri di tutti i gruppi sociali.

Nota

Siccome il sindaco, il proprietario del negozio di dischi e il "suo" commesso sono i ruoli potenzialmente più dinamici, può essere utile assegnare questi ruoli a ragazzi più brillanti per assicurare una certa verve al gioco

Quali sono i ruoli

Ciascun membro del gruppo riveste un ruolo all'interno della città. I ruoli sono assegnati preparando tanti bigliettini quanti sono i ragazzi che pescheranno a caso il loro ruolo. E' chiesto loro preferibilmente di non scambiarlo, in quanto interessante è proprio mettersi nel punto di vista di un altro:

- 1 SINDACO,
 - 2 ASSESSORI COMUNALI,
 - 3 PRODUTTORI,
 - 5 COMMERCANTI
- 5 FAMIGLIE, composte ciascuna da un numero variabile di membri a seconda della grandezza del gruppo.

IL GIOCO

Come si gioca

Si dice ai ragazzi di dividersi in quattro gruppi e sedersi vicini:

I GRUPPO i produttori

II GRUPPO i commercianti

III GRUPPO le famiglie

IV GRUPPO il sindaco e gli assessori

Il gioco simula quella che può essere la normale vita di una città: gli abitanti alle prese con le rispettive scelte quotidiane.

Si spiega che ogni anno, rappresentato da un giro completo, i partecipanti sono chiamati a prendere delle decisioni a seconda del ruolo che rivestono. All'interno dei gruppi la decisione viene presa in modo democratico: i singoli partecipanti decidono autonomamente, salvo il fatto che possono accordarsi tra loro, e per alzata di mano esprimono la loro scelta. Ai fini della valutazione del bilancio comunale vale la scelta espressa dalla maggioranza dei membri di ogni categoria.

NOTA per la valutazione della situazione personale è importante annotare e ricordare le scelte dei singoli membri, ovviamente anche se diverse da quelle della maggioranza.

Dopo il turno di produttori, commercianti e famiglie, che prenderanno le decisioni in base alle proprie strategie, il sindaco farà il bilancio dell'anno: una valutazione positiva o negativa delle risorse economiche del Comune, in base alla quale deciderà di concerto con gli assessori come intervenire nella gestione della città.

Ogni anno è costituito da un giro, che schematicamente possiamo rappresentare in 6 fasi. Si parte dalla considerazione che le condizioni di vita degli abitanti della città corrispondano al livello di benessere definito in precedenza.

I GIRO/I ANNO

NOTA Solo per il primo anno, si può aggiungere una utile "fase 0": permettere ai cittadini di fare delle proposte di azioni da realizzare. La giunta presenta quindi il programma elettorale, scegliendo se tenere conto o meno delle richieste dei cittadini.

I fase

PRODUTTORI. Possono scegliere se:

- pagare le tasse
- non pagare le tasse

Decidono e comunicano al sindaco la scelta ad alta voce.

II fase

COMMERCianti. Possono scegliere se:

- pagare le tasse
- non pagare le tasse

Decidono e comunicano al sindaco la scelta ad alta voce.

I membri dei gruppi considerano che pagando le tasse avranno a disposizione un reddito ovviamente minore.

III fase

FAMIGLIE. Possono scegliere se:

- acquistare i biglietti dei mezzi pubblici (che si suppone utilizzino quotidianamente) oppure usarli senza pagare i biglietti
- acquistare CD originali oppure acquistarli masterizzati dalle bancarelle ambulanti
- fare la spesa o gli acquisti di vestiti, oggetti tecnologici ecc... nei negozi oppure acquistare merce "di dubbia provenienza", comunque illegale, che ha ovviamente un prezzo minore.

Decidono e comunicano al sindaco la scelta ad alta voce.

Il conduttore ricorda che le famiglie, essendo composte da lavoratori dipendenti, pagano regolarmente le tasse sul reddito, ma possono effettuare scelte legate alle loro spese. A loro scegliere come e quanto spendere, considerando che viaggiare senza biglietti e acquistare merci illegalmente vendute comporta indubbiamente una spesa monetaria inferiore.

IV fase

SINDACO E ASSESSORI. Devono considerare i comportamenti degli altri soggetti rispetto al pagamento delle tasse e fare un bilancio dell'anno. In base al risultato conseguito il governo della città imposterà le sue scelte e i suoi interventi: potrà investire in infrastrutture o in nuovi servizi o nella diminuzione delle imposte ecc... se il bilancio è positivo; sarà costretto ad aumentare le tasse o a tagliare finanziamenti o a chiudere cantieri aperti ecc... se invece è negativo. Se almeno due gruppi su tre hanno pagato le tasse, il bilancio comunale sarà positivo.

NOTA Sindaco e giunta possono scegliere di occultare parte degli introiti comunali come guadagno personale illecito (senza ovviamente comunicare ai cittadini la propria scelta!) ma dovendo questa riduzione di disponibilità dei fondi comunali essere in qualche modo compensata, es. aumentando le tasse...

La scelta del governo cittadino verrà esposta nel discorso di fine anno, nel quale si comunicherà lo stato del bilancio e i conseguenti interventi.

In base alle entrate potranno anche essere licenziati o assunti nuovi dipendenti comunali se ve ne fossero.

E' ovviamente possibile che la giunta si confronti coi cittadini prima di effettuare le scelte competenti.

V fase

IL CONDUTTORE. In questa fase il conduttore stimola la riflessione sulla nuova situazione generale che si è venuta a creare. Chiede ai giocatori un riscontro sulla situazione di benessere, sia dei singoli che del gruppo cui appartengono: è migliorata o peggiorata rispetto le condizioni di partenza? Perché? Cosa prevedono di fare? Importante al termine di ogni giro analizzare le conseguenze che hanno avuto le scelte compiute sul benessere individuale e collettivo, cioè le ricadute delle azioni dei singoli e dei gruppi sugli altri.

ESEMPIO Se le famiglie hanno deciso di rivolgersi al mercato delle merci illegali per i loro acquisti, questo avrà delle conseguenze negative sulle vendite commercianti, e contemporaneamente costituirà un segnale dell'aumento di criminalità nella città. Non è quindi detto che il bilancio dei commercianti sia automaticamente positivo anche se hanno deciso di non pagare le tasse. Così pure per le famiglie, dato che il Comune avrà a disposizione un bilancio ridotto e dovrà agire di conseguenza. Se questa situazione si ripresenta anche nell'anno successivo, le conseguenze si faranno sentire anche sui produttori, i quali correranno ai ripari in qualche modo, magari aumentando i prezzi dei loro prodotti all'ingrosso, che saranno aumentati dai venditori al dettaglio, e così via). Questa operazione è fondamentale in quanto consente di dare coerenza all'insieme e di sottolineare le ricadute delle scelte dei singoli sul resto della collettività.

Questo lavoro di controllo delle conseguenze delle scelte ovviamente verrà fatto per ciascun gruppo e per ogni singolo membro: potrebbero infatti verificarsi delle situazioni particolari (es. se in generale per i commercianti la situazione è positiva e solo il negozio di musica è in difficoltà e il proprietario, o magari il sindaco, dovrà pertanto immaginare interventi ad hoc, accordi, sconti ecc...)

VI fase

IL GRAFICO. Alla luce delle ultime considerazioni si stabilisce il nuovo livello generale di benessere della città, e si aggiorna il grafico.

Utile è stimolare una riflessione sul benessere delle singole categorie e dei singoli soggetti, in modo che i singoli partecipanti possano decidere con più consapevolezza come agire.

II GIRO/ II ANNO

A questo punto, col grafico aggiornato e tenendo conto della nuova situazione venutasi a creare, incluse le condizioni che potrebbero essere mutate, siamo pronti per affrontare il secondo anno.

I e II fase

PRODUTTORI, COMMERCANTI. Dal secondo anno i membri di queste due categorie possono intervenire anche sui prezzi dei loro prodotti, decidendo se aumentarli, abbassarli o mantenerli costanti in base alla nuova situazione e alle rispettive strategie di gioco, comunicando ad alta voce ad ogni turno cosa hanno deciso. Questa ulteriore possibilità permette una maggiore dinamicità e possibilità di orientare il gioco da parte dei protagonisti. Il conduttore deve ovviamente tenere ben presente la situazione con le possibili variazioni di prezzi

Altre fasi

Le altre fasi rimangono invariate nella loro struttura: le scelte delle famiglie, il bilancio e le decisioni del governo, la valutazione degli effetti e l'aggiornamento del grafico. Nel corso del gioco è valido tutto ciò che la fantasia e l'iniziativa dei partecipanti suggeriscono di mettere in gioco: scioperi,

accordi fra categorie, organizzazioni sindacali, sfiducia alla giunta, licenziamenti, investimenti, ecc...

NOTA Se l'andamento del gioco dovesse rivelarsi in alcune fasi troppo "piatto", il conduttore può suggerire ai giocatori di mettere in atto strategie in grado di movimentare la situazione: es. invitando il sindaco a intascarsi i fondi del bilancio e aumentando le tasse si può capovolgere una situazione troppo positiva e cooperativa, oppure all'inverso una mediazione può risolvere una situazione di stallo che si è creata a causa di conflitti apparentemente insanabili...

Alla conclusione del primo ciclo di cinque anni, se vi è ancora tempo disponibile, il gioco continua con i preparativi per le elezioni: è infatti scaduto il mandato del sindaco e degli assessori, che vanno rinnovati. Si può pensare allora ad una breve campagna elettorale, in cui i candidati si presentano e tengono un breve discorso pubblico in cui presentano il loro programma elettorale, e alle vere e proprie elezioni, alla nomina del nuovo sindaco e degli assessori: e il gioco riparte...