

ARRAFFA

TARGET: medie, superiori adulti

TIPOLOGIA: gioco cooperativo e di problem solving

OBIETTIVI:

- Riflettere sull'importanza del limite in particolare riferito alla gestione delle risorse naturali e alla disparità delle risorse nel mondo, capire i meccanismi negativi dell' "arraffare" ricchezze, mondiali e non solo.
- Partecipare a gioco di gruppo, capendo il significato dello stesso dalla reiterazione delle manches.
- Farsi portavoce della condivisione dei bene quale chiave efficace per raggiungere un maggiore benessere per tutti.

DURATA: 30 min / 1 ora

N° ANIMATORI: 1

MATERIALI:

una stanza con tavolo ampio, un numero sufficiente di fermagli o di bottoni o di pasta o di fagioli, cartellone con le regole del gioco.

SVOLGIMENTO:

si pongono al massimo 10 giocatori attorno ad un tavolo e i rimanenti si dispongono alle loro spalle come osservatori. Sul tavolo si mettono a disposizione dei giocatori **22 fermagli** che costituiscono la posta in gioco. Si leggono le regole del gioco che spiegano che al via i ragazzi potranno prendere i fermagli, ma quelli che rimarranno sul tavolo verranno poi raddoppiati. Vince chi raggiunge il numero di **24 fermagli**. Si ripeteranno diverse manches finché i ragazzi arriveranno a capire che tutti possono arricchirsi ma poco per volta.

SUGGERIMENTO:

è necessario ripetere il gioco più volte per poter arrivare alla conclusione che è sufficiente placare la sete di arraffare per permettere a tutti di "vincere". Accompagnate questo gioco con riflessioni e incoraggiamenti, in modo che la soluzione arrivi dai ragazzi stessi.

DEBRIEFING:

alla fine del gioco si avvierà una discussione approfondendo le tematiche della disparità delle risorse nel mondo, dell'interdipendenza e dell'intercultura. Si dovrebbe riuscire a raggiungere l'idea che va superato l'egocentrismo/etnocentrismo per un'apertura alle risorse alternative.

FONTI:

arraffa in "*L'economia giocata*", M. Morozzi, A. Valer, ed EMI 2001