

Gioco di ruolo sulla DISCRIMINAZIONE RAZIALE “NEI MIEI PANNI”

Presentazione gioco (a cura del conduttore):

Con questo gioco, ideato dall'UNAR (Ufficio Nazionale Antidiscriminazione Razziale) ed inviatoci dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per le Pari Opportunità - vi proponiamo di mettervi nei panni di un migrante che vuole vivere in Italia. Le storie sono ispirate a quattro personaggi di fantasia ma basate su dati statistici reali e ripropongono molti dei fatti che quotidianamente accadono agli oltre 5 milioni di immigrati che vivono nel nostro paese.

Questi i personaggi nei quali potrete immedesimarvi per una decina di minuti:

Benjamin: ha 25 anni e viene dalla Nigeria. È arrivato in Italia per lavorare in una piccola impresa che purtroppo ha chiuso. Lui e i suoi colleghi sono rimasti senza lavoro, ma rispetto a loro lui ha un problema in più: senza un'assunzione in regola non potrà rinnovare il permesso di soggiorno e diventerà un clandestino. Così è andato in una grande città sperando di trovare un lavoro che gli permetta di mettersi in regola.

Fatima: ha 38 anni ed è nata e cresciuta in Marocco. Suo marito ha trovato un lavoro in Italia e lei si è trasferita qui dove ha avuto due figli che adesso vanno a scuola. Fa la mamma, la casalinga e cerca di far quadrare i conti, anche se è difficile. Il suo sogno è dare un futuro migliore ai suoi figli, ma anche crescerli nel rispetto della loro religione e del loro paese d'origine.

Irina: è nata 28 anni fa in Romania. Ha sempre vissuto in un piccolo centro e la sua famiglia non è mai stata ricca, anzi. Ha sempre lavorato e studiato insieme ed è riuscita a prendere un diploma da infermiera professionale con il massimo dei voti. È venuta in Italia per trovare un lavoro e aiutare la sua famiglia rimasta in Romania.

Zhang: ha 19 anni, è nato in Italia, è italiano e parla italiano. I suoi genitori sono arrivati dalla Cina 30 anni fa e gestiscono un negozio. Loro vorrebbero che lui imparasse il cinese e che andasse a lavorare con loro, ma lui vuole continuare a studiare. Per questo si è trasferito in una città più grande e si è iscritto all'università, anche se loro non sono d'accordo. Ora dovrà cavarsela da solo.



Una volta deciso se indossare i panni di Benjamin, Fatima, Irina o Zhang, vi troverete di fronte ad una serie di opzioni che presto diventano dilemmi. L'obiettivo è affrontare dieci situazioni della vita di tutti i giorni senza andare irrimediabilmente in rosso cercando di cavarvela tra difficoltà con la lingua, razzismo, imprevisti sul lavoro e necessità di mantenere le famiglie lontane. Per vincere il gioco, dovrete tenere d'occhio due parametri: i soldi che avete in tasca e i punti che rappresentano il vostro benessere, sia fisico che psicologico. Se anche solo uno dei due parametri scende sotto lo zero, avete perso.

Svolgimento:

Ogni partecipante è invitato a prendere posto di fronte ad un pc ed iniziare il gioco. Qualora i partecipanti siano di numero superiore rispetto al numero delle postazioni gioco allestite nella sala, li si invita a giocare in coppia o a gruppetti di tre persone.

Riflessione (a cura del conduttore):

1-Breve sondaggio per vedere quanti sono riusciti a vincere il gioco e quanti no.
2-Il gioco dovrebbe far emergere che, più spesso che no, si fallisce prima dell'aver affrontato le dieci situazioni di vita proposte, soprattutto se si cerca di tener fede ai doveri nei confronti di figli e coniugi rimasti in patria. Come detto, le storie non sono reali ma si basano sulle statistiche delle chiamate che arrivano al contact center Unar per segnalare episodi di discriminazione e sui dati Istat o Caritas. Le cifre dicono, per esempio, che il 30% di episodi discriminatori riguardano la ricerca della casa o il lavoro.

3-Prima di passare al laboratorio successivo, ogni partecipante è invitato a ritirare un post.it del colore che meglio rappresenta lo stato d'animo vissuto nell'affrontare il gioco appena concluso ed attaccarlo sul DdB nello spazio riservato al gioco: **Rosso=rabbia** - **Giallo=gioia** - **Verde= frustrazione** - **Azzurro=tristezza** - **Viola=paura** - **Arancione=determinazione**



P.S. Il gioco è disponibile presso l'Ufficio Catechistico Diocesano