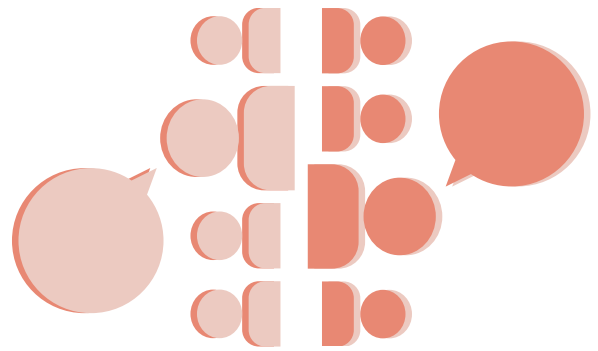


Attività 2

Schieramenti



30-45 minuti.

E' bene spiegare prima ai e alle partecipanti la dinamica dell'attività e stringere un **patto formativo**: si tratta di un gioco educativo "rompighiaccio" che può essere adatto ad affrontare una qualsiasi questione controversa, per far emergere quello che le persone del gruppo pensano all'inizio del percorso. Il tutto dovrà svolgersi in un clima non giudicante, perché ci interessa comprendere i diversi punti di vista all'inizio del nostro percorso.

Regole:

- Si parla solo esprimendo un parere in prima persona.
- Bisogna ascoltare attentamente quello che l'altro o l'altra dice.
- Parla solo chi vuole parlare, nessuno può essere forzato a verbalizzare la sua posizione se non vuole.
- Nessuno può intervenire per discutere o polemizzare sull'affermazione fatta da un'altra persona.
- Si può cambiare idea nel corso del gioco.

Svolgimento:

Chi conduce il gioco attacca a due pareti contrapposte dell'aula due cartelli: SI e NO
Le persone sono invitate a disporsi in fila indiana al centro dell'aula.

Chi conduce legge ad alta voce un'asserzione, ad esempio:

"Se solo le persone conoscessero i fatti e i veri dati sulle migrazioni, sarebbe tutto diverso", invitando a disporsi con il proprio corpo rispetto alle due pareti del SI e del NO, nella posizione che rappresenta il proprio pensiero rispetto alla frase proposta.

Al via, i partecipanti e le partecipanti si dispongono nello spazio e sono invitati a verbalizzare in prima persona.

Il conduttore o la conduttrice chiede: **"Che pensiero avete rappresentato assumendo la tale posizione?"**, e invita chi vuole esprimersi a parlare liberamente.

Il conduttore o la conduttrice può invitare anche più volte ad esprimersi, senza interrogare però direttamente nessuno. Ad esempio: "Hanno voglia le persone di dirci perché si sono spostate verso il SI o verso il NO contro le pareti? Oppure perché non si sono mosse dal centro dell'aula? Perché manca ancora un passo per essere completamente sul SI o sul NO?".

Dopo un certo tempo di ascolto reciproco, chi conduce invita a cambiare la propria posizione nello spazio se, per caso, ascoltando gli altri, si è modificata un po' la propria idea iniziale.

Riflessione post attività:

Alcune domande possono essere utili per riflettere insieme:

- Come mi sono sentito o sentita quando ho sentito l'asserzione proposta?
- A che cosa ho pensato immediatamente?
- Quale concetto espresso da altri o altre mi ha aiutato a pensare meglio?
- Cosa vorremmo approfondire dopo questo gioco rompighiaccio?
- Perché non è facile fare riferimento ai dati? che cosa lo rende particolarmente difficile?
- Che cosa impedisce di "basarsi sui fatti e sui dati" di fronte alle questioni controverse?

