

# In gita con i pregiudizi



## DURATA

Da 45 a 60 minuti.



## MATERIALE NECESSARIO

- ✓ Fascette con scritte le identità (**allegate**).
- ✓ Fogli e penne.



## SVOLGIMENTO

La classe viene divisa in gruppi. Ad ogni partecipante viene messa una fascetta sulla fronte con su scritta un'identità. Chi indossa la fascetta non conosce la sua nuova identità, ma gli altri giocatori possono vederla. Nessuno deve rivelare agli altri giocatori la loro identità: bisogna comportarsi con loro come si farebbe nella vita reale con una persona con quell'identità. L'educatore presenta l'ambientazione del gioco: i partecipanti devono organizzare una gita. Ciascun gruppo deve decidere, non a maggioranza ma di comune accordo:

- ✓ il leader del gruppo;
- ✓ il tesoriere;
- ✓ chi si occupa della cucina;
- ✓ chi si occupa della pulizia delle camere;
- ✓ chi si occupa della divisione delle persone nelle camere (camere da 2 o 3 persone, a seconda del numero dei partecipanti).



## OBIETTIVI

Questa attività ha lo scopo di far riflettere il gruppo classe sull'impatto che i pregiudizi hanno nella concretezza della vita quotidiana, a partire da come si sente chi ne è il destinatario. Viene introdotta qui più esplicitamente la tematica delle emozioni, con l'obiettivo di stimolare l'empatia ovvero la capacità di immedesimarsi nel vissuto di chi è fatto oggetto di stereotipi e pregiudizi.



## GUIDA ALLA RIFLESSIONE

In questa attività sono le emozioni a guidare i partecipanti verso la riflessione. Gli stati d'animo provati durante il laboratorio divengono il principale strumento conoscitivo, il parametro in base a cui valutare l'impatto dei pregiudizi. I partecipanti a questa attività vengono giudicati e trattati sulla base di un'etichetta che qualcun altro ha messo loro addosso a loro insaputa e nella quale essi stessi, molto probabilmente, non si riconoscerebbero. Questo, fuor di metafora, avviene continuamente anche nella vita reale, quando abbiamo la pretesa di "inquadrare" qualcuno sulla base di informazioni approssimative e superficiali. L'impatto di questi giudizi affrettati, tuttavia, può essere molto più forte di quel che la persona che attribuisce l'etichetta si aspetterebbe. I pregiudizi infliggono ferite profonde, spesso non visibili dall'esterno, ma non per questo meno dolorose.



## ACCORGIMENTI

Nell'allegato sono suggerite alcune identità da attribuire ai partecipanti. Queste possono essere però modificate a seconda delle esigenze, ad esempio in base ai temi che si vogliono affrontare e le riflessioni che si vogliono stimolare, anche sulla base degli stereotipi e dei pregiudizi emersi in classe durante altre attività, come ad esempio "La Terra sta morendo".

È importante poi prestare particolare attenzione a come i partecipanti reagiscono emotivamente: potrebbe esserci qualcuno/a che avvertirà il bisogno di raccontare le proprie esperienze di discriminazione.



## EVENTUALI VARIANTI

Una versione semplificata di questo gioco prevede fascette con scritte che indicano, al posto di un personaggio, una qualità morale da attribuire alla persona (es: sono bugiardo/a, sono prepotente, sono insignificante, sono pericoloso/a, sono egoista, ecc...). Sulla base di tale qualità gli altri partecipanti saranno più o meno inclini ad accordare fiducia, prestare o meno ascolto, ecc. Ciò dà vita, comprensibilmente, ad un clima di diffidenza e malcontento generale che ostacola qualsiasi tentativo di collaborazione fra i partecipanti, di fatto impedendo loro di raggiungere l'obiettivo prefissato entro il tempo prestabilito.