Gruppo G.R.E.M

Piemonte e Valle d'Aosta

Attività di animazione: CIBO/FINANZA

KIT DI ANIMAZIONE

Il kit, pensato per l'animazione di bambini, ragazzi e adulti sul tema del cibo e della finanza è così composto:

- 1 gioco indirizzato a bambini della scuola dell'infanzia e primaria (p.2)

- 1 gioco indirizzato a ragazzi delle medie e delle superiori (p.5)

- 3 attività adatte a partecipanti dai 12 anni in sù (p.9)

GIOCO ASILO E ELEMENTARI

LA CATENA ALIMENTARE

Attraverso questo semplice gioco-attività
si potranno aiutare anche i più piccoli a riflettere
sul tema alimentare e sulla necessità
per tutti gli esseri viventi di alimentarsi

Da:
Flying over Europe - appunti di un'esperienza interculturale di Antonio Evoli Cseaam youth group cooridnator

Gli obiettivi del gioco

- Introdurre in maniera dinamica il tema del cibo e della necessità per tutti gli esseri viventi di alimentarsi

A chi è rivolto il gioco

- Bambini della scuola dell'infanzia
- Bambini delle scuole elementari

Giocatori

- Numero variabile

Animatori

- Uno

Tempo

- 15 minuti

Spazi

- Una stanza/campo da gioco libera da oggetti

Materiale

- Nessuno

SVOLGIMENTO

Si formano quattro gruppi, in numero uguale.
Si dispongono ai quattro angoli del campo di gioco.
Il primo gruppo saranno i carnivori, il secondo erbivori, il terzo piante e l'ultimo i batteri. Il coordinatore si disporrà al centro del campo di gioco.
La posizione di partenza è per ogni gruppo al proprio angolo.
Al fischio del coordinatore i carnivori dovranno andare a caccia degli erbivori, gli erbivori a caccia delle piante, le piante dei batteri, e i batteri dei carnivori in modo da chiudere il ciclo. La caccia consiste nel riuscire a trascinare la vittima verso il proprio angolo. Dopo un costante intervallo di tempo il coordinatore rifischierà e ogni partecipante diventerà carnivoro, erbivoro, pianta o batterio a seconda della posizione in cui si trova al secondo fischio. Il gioco termina quando un anello della catena alimentare non ha più prede.

GIOCO ALTROMERCATO

Che cosa possiamo fare concretamente per cambiare le cose e sconfiggere
il "grande gioco della fame"?

Una delle strade possibili è sicuramente sensibilizzare e promuovere
il commercio equo e solidale.

Lo scopo di questo gioco è quello di far provare ai partecipanti come potrebbe essere
il commercio e le relazioni tra sud e nord del mondo
se vi fosse un funzionamento economico equo alla base.

La simulazione ha l'utilità di rappresentare un modello della realtà che vorremmo
e che cosa accadrebbe se i criteri di commercio equo fossero diffusi.

Da: *L'economia giocata* (Morozzi, Valer, 2001; Editrice missionaria italiana, Bologna)

Gli obiettivi del gioco

- conoscere i principali meccanismi del commercio internazionale
- conoscere il funzionamento e i principali criteri del commercio equo e solidale
- far riflettere sul concetto di sviluppo di un paese
- saper utilizzare le risorse a disposizione in maniera efficiente
- valutare criticamente un modello
- immaginare un mercato mondiale con la presenza forte del commercio equo e solidale
- sapersi mettere nei panni degli altri

A chi è rivolto il gioco

- studenti delle scuole medie e superiori
- gruppi di oratori/campi scuola/parrocchiali etc.
- adulti

Giocatori

- dai 12 anni in su
- dai 12 ai 35 partecipanti

Animatori

- almeno tre

Tempo

- parte del gioco: 1 ora e 15 minuti
- debriefing: 40 minuti

Spazi

- una sala spaziosa in cui siano presenti:
    - un tavolo per paese
    - un tavolo per le multinazionali
    - un tavolo per i servizi
    - un tavolo per il commercio equo e solidale
- la stanza deve prevede che tra i tavoli i partecipanti possano muoversi e sedersi facilmente

Materiale

- fogli di carta/cartoncino (almeno 50)
- fogli di istruzione per i diversi gruppi
- carte: rosa/gialle/verdi/rosse (in ALLEGATO)
- soldi finti, migliaia/milioni di euro (in ALLEGATO)
- 7 forbici/7 righelli/7 matite/7 cucitrici/4 colle
- 7 copie di modello della scatola (in ALLEGATO)
- 5 sacchetti con semi mescolati (caffè, riso, soia, fagioli, etc.)
- buste per ogni paese dove inserire le risorse iniziali
- cartellone grande di istruzioni
- cartelli che indichino: banco multinazionali/ banco dei servizi/ banco del commercio equo e solidale
- cartellino con spilla che indichi il nome del paese
- schede per il debriefing (in ALLEGATO)

IL GIOCO (in breve)

Il gruppo dei partecipanti viene diviso in gruppi che rappresentano paesi produttori di materie prime del sud e consumatori del nord, mentre gli animatori si dividono tra conduttore del gioco, gestore del banco servizi, gestore del banco delle multinazionali e del commercio equo e solidale.

Ogni paese ha delle specifiche regole a cui attenersi durante il gioco (foglio delle istruzioni) e utilizzando le proprie risorse dovrà cercare di garantire il benessere ai propri cittadini.

Il gioco si divide in tre fasi, che rappresentano tre anni, in cui i diversi paesi dovranno raggiungere degli obiettivi prefissati. Se questi obiettivi saranno raggiunti verranno date loro delle carte rosa (positive) altrimenti gli verranno consegnate delle carte verdi (negative). Il banco del commercio equo e solidale, che inizierà la sua attività solo a partire dal "secondo anno" di gioco, invece, può consegnare delle carte rosse.

SVOLGIMENTO

1)Formazione dei gruppi (almeno 5): due paesi consumatori del Nord del mondo (ad es. USA, Italia, Germania...), da 3 a 5 paesi produttori del sud (ad es. Messico, Indonesia,Filippine, Brasile....) a cui si consegnano le spille con il nome del paese assegnato.

Regole per fare i gruppi:

- ogni paese deve avere almeno due giocatori
- i paesi del sud devono avere più abitanti di quelli del nord
- i paesi del nord devono rappresentare il 20% di tutti i partecipanti

2)Vengono lette a tutti le istruzioni del gioco (obiettivi e regole) che saranno scritte su un cartellone appeso e visibile a tutti.

Si lascia spazio per possibili chiarimenti.

3)Si distribuiscono le buste con le istruzioni per i diversi paesi, si chiede di leggerle attentamente e si lascia del tempo per domande e spiegazioni aggiuntive.

4)Si da il via al primo anno di gioco (12 minuti massimo).

Si distribuiscono le buste con il materiale e si ricorda l'obiettivo da raggiungere il primo anno.

I giocatori cominciano a produrre e commerciare. Il banco del commercio equo resta chiuso, ma presente.

<u>Cosa fanno i paesi del nord:</u>

- producono scatole di cartone da vendere alle multinazionali
- comprano scatole piene di semi alle multinazionali
- comprano carte gialle al banco dei servizi
- devono prestare attenzione a non consumare tutte le risorse

<u>Cosa fanno i paesi del sud:</u>

- comprano sacchetti di semi misti dal banco delle multinazionali
- comprano le scatole dal banco delle multinazionali
- vendono alle multinazionali le scatole piene di semi divisi
- devono tenere da parte del cibo per vivere e risparmiare soldi per comprare sementi l'anno dopo

5)Si ferma il primo anno e si controlla il risultato ottenuto da ciascun paese.

Se l'obiettivo è stato raggiunto si consegnano ulteriori carte rosa (positive) altrimenti si consegnano delle carte verdi (negative). Le carte che vengono assegnate devono essere giustificate dall'animatore.

E' importante segnare su un cartellone comune i diversi risultati ottenuti dai paesi e controllare che i paesi cessino realmente le attività di produzione e ascoltino i risultati degli altri. Per mantenere l'attenzione è bene che gli animatori siano svelti nel contare e trascrivere i punteggi.

6)Si da via al secondo anno. Nel secondo anno è importante che all'interno dei diversi paesi ci sia una chiara distinzione di chi fa cosa (chi divide i semi, chi fa le scatole, etc.).

Si ripete l'obiettivo da raggiungere leggendo dal cartellone. A partire da questa fase del gioco verrà aperto il banco del commercio equo il cui scopo è quello di invitare i paesi a formare una cooperativa e a darle un nome. Quando il rappresentante del paese tornerà con il nome scelto allora fornirà il materiale per la costruzione di scatole. Comprerà dai paesi del sud i semi ad un prezzo di 800.000 $ a meno che il prezzo delle multinazionali non si alzi, e allora alzerà a sua volta il prezzo in modo che sia sempre superiore di almeno 100.000 $. Venderà ai paesi del nord le scatole ad un prezzo di 800.000/900.000 $ a cui inoltre consegnerà una carta rossa di equità. L'anno si conclude, come quello precedente, con il conteggio dei punti e la distribuzione di carte rosa e verdi. Successivamente si partirà con il terzo e ultimo anno che concluderà la sessione di gioco. L'intervento del commercio equo e solidale potrebbe escludere il banco delle multinazionali dal commercio e la sua unica manovra difensiva potrà essere quella di alzare i prezzi per allettare i produttori di materie prime, questa sarà la sua unica difesa in quanto per tutto il resto dovrà seguire attentamente le regole.

E' importante che il banco del commercio equo e quello delle multinazionali si osservino reciprocamente e, se necessario, si mettano d'accordo durante il gioco senza che i partecipanti se ne accorgano.

7)Si conteggiano i punti finali dei tre anni e si trascrivono sul cartellone.

8)Inizia a questo punto la fase di debriefing.

DEBRIEFING

La sessione di debriefing deve durare circa 40 minuti e prevede 3 fasi.

FASE 1

Alla fine del gioco, mentre un animatore raccoglie velocemente il materiale, si chiede al gruppo di mettersi in cerchio e si ascoltano i primi commenti a caldo, tentando di sottolineare gli aspetti emozionali. Soprattutto per i paesi del sud si può tentare di sottolineare se c'è stato un cambiamento di sensazioni durante il corso del gioco.

FASE 2

In una seconda fase si possono evidenziare i principali meccanismi del gioco, tentando di condividere i diversi avvenimenti vissuti dai diversi paesi. Quando le principali dinamiche (dotazioni iniziali, potere contrattuale dei paesi, difficoltà incontrate, dinamica dei prezzi) sono state ricostruite vanno possibilmente appuntate su un cartellone. E' poi possibile suddividere nuovamente i giocatori nei gruppi di appartenenza e, attraverso le schede in allegato per il debriefing, chiedere che riflettano sul rapporto tra il gioco e la realtà.

FASE 3

A partire dal lavoro svolto nei gruppi, si commenta infine insieme e si aggiungono eventualmente notizie e riflessioni.

Ad esempio si elencano i criteri del commercio equo, si chiede se la bottega equa e solidale della città è conosciuta, etc. E' molto importante sottolineare la differenza tra il gioco e la realtà rispetto al ruolo del commercio equo. Mentre nel gioco ha una dimensione pari a quella delle multinazionali non è così nella realtà! Questo gioco ha quindi lo scopo di rappresentare più un modello utopico della realtà che vorremmo che non della realtà attuale.

ATTIVITA'

Presenteremo ora tre attività piuttosto brevi (15-40 minuti) che potranno essere presentate sul tema cibo/finanza a gruppi di giovanissimi, giovani e adulti

Queste, e molte altre attività, fanno parte del toolkit della campagna "Una sola famiglia umana, cibo per tutti: è compito nostro", sostenuta da papa Francesco. (http://www.cibopertutti.it)

1) DIRITTO AL CIBO... QUESTO SCONOSCIUTO

BRAINSTORMING

Obiettivi

- Introdurre il tema del diritto al cibo

A chi è rivolto il gioco

- Studenti delle scuole medie e superiori
- Gruppi di oratori/campi scuola/parrocchiali etc.
- Adulti

Giocatori

- Dai 12 anni in su
- Numero vario

Animatori

-Uno

Tempo

- 20/25 minuti

Materiale

- Cartellone e pennarelli di diversi colori o lavagna e gessetti

SVOLGIMENTO

Si scrive il termine "diritto al cibo" al centro di un cartellone e si invitano i partecipanti a dire parole ad esso collegate. L'animatore le riporta sul cartellone. È importante che in questa fase non vengano fatti commenti.
Finita "la tempesta di idee" i partecipanti potranno chiedere spiegazioni all'animatore o ai compagni e discutere.
L'animatore potrà poi collegare le parole simili o attinenti costruendo così una sorta di mappa concettuale.

Da: un esperienza L'Associazione Nuovo Mondo – onlus disponibile al link:
http://www.nuovomondonlus.it/media/2%20MEDIE.pdf

2) SE IL MONDO FOSSE UN VILLAGGIO DI 100 ABITANTI

DINAMICA DI VISUALIZZAZIONE

Obiettivi

- Far visualizzare le differenze tra i diversi paesi riguardo la questione della fame e di un'alimentazione corretta

A chi è rivolto il gioco

- Studenti delle scuole medie e superiori
- Gruppi di oratori/campi scuola/parrocchiali etc.
- Adulti

Giocatori

- Dai 12 anni in su
- Da 25 a 100 partecipanti

Animatori

- Almeno due

Tempo

- 15/20 minuti

Materiale

- Cartoncini colorati da ritagliare

SVOLGIMENTO

All'inizio dell'attività si deve distribuire a ciascun partecipante un cartoncino colorato da tagliare.
E'indispensabile conoscere in anticipo il numero dei partecipanti, per fare in modo che i conti siano precisi e rappresentativi della realtà.
Il facilitatore chiama un colore e chiede a tutti coloro che hanno ricevuto un cartoncino di quel colore di alzarsi in piedi o di alzare un braccio.
Poi spiega che cosa rappresenta quel colore.
Es: il facilitatore chiede a tutti coloro che hanno un cartoncino giallo di alzare un braccio e dice:" se il mondo fosse un villaggio di 100 abitanti...14 persone sarebbero sottoalimentate".
Prima di procedere al colore successivo, il facilitatore raccoglie le reazioni a caldo dei partecipanti.

I dati sulla base di 100 partecipanti

Se il mondo fosse un villaggio di 100 persone:
- 49 persone vivono in aree rurali.
- 14 sarebbero sottonutrite perché soffrirebbero cronicamente la fame. Ciò corrisponde a 1 persona su 7.
-Tra coloro che soffrono di fame cronica, 3 persone vivrebbero nell'Africa sub-sahariana e 8 persone sarebbero nella zona dell'asia\pacifico. Poco più di 10 di loro vivrebbero in campagna, sostenendosi con l'agricoltura o l'allevamento.
- 11 persone avrebbero lasciato le zone rurali verso le città negli ultimi 50 anni.
- 15 persone sarebbero sovrappeso, di cui 5 qualificati come obesi.

DEBRIEFING

A questa attività, sicuramente d'impatto, deve far seguito un primo debriefing emozionale incentrato sul far emergere come i partecipanti si sono sentiti a impersonare i ricchi, i poveri...
In seguito si cercherà di confrontarsi con i partecipanti sul tema della distribuzione delle risorse: vi sembra giusto che nel mondo convivano sottoalimentazione e obesità? Credete che sia giusta questa distribuzione delle risorse?

Da:
un' esperienza dell'associazione francese Starting Blocks http://www.starting-block.org/outils/file/9-si-lemonde-tait-un-village-version-alimentation
A sua volta ispirato dall'originale ideato dall'associazione francese "Afric Impact"
Per quanto riguarda i dati: www.fao.org; www.faostat.fao.org;
www.cfsi.org; www.banquemondiale.org; http://www.ifpri.org/sites/default/files/publications/ghi13it.pdf
indice globale della fame 2013; https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/ le statistiche
sul mondo fornite dalla CIA in inglese; "Il mondo in cifre 2014" The economist Ed. italiana Fusi Orari

3) SCHIERIAMOCI

CONFRONTO GUIDATO

Obiettivi

- Facilitare la discussione
- Esprimere le proprie opinioni
- Scardinare alcuni luoghi comuni sulla fame

A chi è rivolto il gioco

- Studenti delle scuole superiori
- Gruppi di oratori/campi scuola/parrocchiali etc.
- Adulti

Giocatori

- Dai 14 anni in su
- Numero vario

Animatori

- Due

Tempo

- 40 minuti

Materiale

- 2 cartelli "Vero" e "Falso"
- 1 lista di domande

SVOLGIMENTO

Spesso tendiamo a radicalizzare i nostri interventi, scegliendo delle tesi contrapposte in maniera netta, bianco o nero.
Questo gioco permette di scoprire infinite tonalità di grigio ed è, fatto non secondario, un'occasione per discutere.
Si presentato ai partecipanti due tesi contrapposte scritte su dei cartelloni.
I cartelloni vanno appesi su due pareti della stanza, uno di fronte all'altro, ad almeno cinque metri di distanza su cui viene scritto, per esempio: «L'etica non influenza i miei acquisti in nessun modo» e «L'etica è l'unico criterio che regola i miei acquisti".
Si invitano i partecipanti a disporsi al centro della stanza, in una posizione equidistante dalle due tesi. Il conduttore legge ad alta voce i due cartelloni, invitando i partecipanti a prendere posizione: dovranno spostarsi più o meno vicini all'uno o all'altro cartellone a seconda di quanto aderiscano alla tesi sostenuta.
Chi sta appoggiato alla parete del cartellone aderisce completamente a quanto vi è scritto; sono possibili e indispensabili posizioni intermedie.

DEBRIEFING

Diamo la parola a ogni partecipante, avendo cura di alternare tutti gli schieramenti.
Ogni presente avrà un minuto di tempo per spiegare la sua posizione, nello spazio.
Sono ammessi e graditi degli spostamenti durante il gioco: quello che ognuno dice influenza la posizione degli altri perciò è possibile avvicinarsi per sottolineare di essere stati parzialmente convinti, o allontanarsi per significare il proprio disaccordo.
Quando tutti hanno parlato, se c'è ancora tempo, si potrebbe ridare la parola a chi ha cambiato posto chiedendo perché, o ad ognuno dei due schieramenti.
L'obbiettivo del gioco è creare un'occasione di discussione.

MATERIALI DA PREPARARE

Lista di affermazioni

1- Si muore ancora di fame nel mondo
2- La guerra è la causa più importante della fame nel mondo
3- L'africa è il continente più toccato dalla fame
4- La sottoalimentazione colpisce soprattutto la popolazione urbana
5- I disordini e le rivolte legate alla fame non sono ancora scoparsi nel mondo
6- La fame è un problema dei paesi del sud del mondo
7- La fame e la sottoalimentazione sono legate ad una produzione agricola mondiale insufficiente

Guida alle risposte per il conduttore

1 - VERO . 7,6 milioni di bambini sotto i 5 anni muoiono ogni anno a causa, direttamente o indirettamente, della fame (UNICEF, 2010)
2 - FALSO. La guerra non è la causa principale della fame nel mondo, anche se molti conflitti interrompono la produzione e l'approvvigionamento agricolo e alimentare. Molti conflitti sono a loro volta causati da crisi agricole o dal massiccio impoverimento della popolazione rurale, in particolare a causa di problemi di accesso alle risorse, e degrado delle risorse naturali: terra, acqua, pesca, ecc.
3 - FALSO. In termini assoluti ci sono circa 642 milioni di persone sottonutrite in Asia - Pacifico, 265 milioni nell'Africa sub-sahariana; 42 milioni in Nord Africa e Medio Oriente, 53 milioni in America Latina e nei Caraibi. Tuttavia in termini percentuali, l'Africa è il continente più colpito (un terzo della sua popolazione). (FAO, 2009)
4 - FALSO. 80% delle persone sottonutrite vivono in aree rurali. (FAO)
5 - VERO. Nel 2008, molti scontri hanno avuto luogo nel sud a causa dell'impennata dei prezzi di alcuni prodotti agricoli di base come il grano, che limitavano in modo significativo l'accesso al cibo per le popolazioni più povere. Purtroppo, ancora nel 2012, i prezzi alimentari globali rimangono altamente volatili (soprattutto a causa dei biocarburanti che diminuiscono l'offerta di cibo) e la situazione dei poveri, che spendono più del 50 % del loro reddito per il cibo, è ancora precaria.
6 - VERO. Anche se 15 milioni di persone sono denutrite nel Nord, quasi un miliardo di persone soffrono la fame nel sud.
7 - FALSO. La fame non è un problema di quantità di cibo prodotto , ma di distribuzione e di scelte politiche . In alcune regioni, catastrofi climatiche o conflitti possono spiegare la distruzione o la mancanza di accesso ai prodotti agricoli di base che possono generare carestie , ma su scala globale vi è una produzione sufficiente a sfamare la popolazione mondiale più di 1,5 volte.

Da:
un'esperienza del Granello di Senapa pubblicata in "The invisible hand. La sfida per un mondo più giusto.
Percorsi didattici" Ed. Emi 2010. Le affermazioni al cibo e la guida alle risposte sono state tradotte dall'originale dell'associazione francese CFSI (Comité Français pour la Solidarité Internationale) disponibile
online al link: http://www.cfsi.asso.fr/files/jeu_des_positionnements_alimenterre.pdf
Per quanto riguarda i dati: www.fao.org; www.faostat.fao.org;
www.cfsi.org; www.banquemondiale.org; http://www.ifpri.org/sites/default/files/publications/ghi13it.pdf
indice globale della fame 2013; https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/ le statistiche
sul mondo fornite dalla CIA in inglese; "Il mondo in cifre 2014" The economist Ed. italiana Fusi Orari