



Il gioco delle sedie

Questa attività si integra alla fase di APPROFONDIMENTO di una sequenza EDAA e segue le attività di FASE PRELIMINARE e DIBATTITO

OBIETTIVI PEDAGOGICI

Il "gioco delle sedie" permette, grazie a un esercizio di simulazione, di far apprendere meglio agli alunni le disuguaglianze nella ripartizione mondiale della popolazione e delle ricchezze (siano esse il PIL dei paesi, le loro risorse naturali ecc.). L'obiettivo è quindi una migliore comprensione dei rapporti tra Nord e Sud dal punto di vista dell'aspetto economico.

Quest'attività è stata elaborata una ventina d'anni fa dall'ITECO, Centro di formazione per lo sviluppo e la solidarietà internazionale in Belgio (www.iteco.be). È stata adattata alle esigenze di questo programma pedagogico di educazione allo sviluppo e alla solidarietà internazionale.

Durata complessiva dell'attività:

Da 20 a 40 minuti

Materiale necessario:

- Un vasto spazio (aula molto grande, atrio ecc.);
- Tante sedie e piatti in cartone quanti sono gli alunni;
- 5 locandine che rappresentino le 5 aree geografiche seguenti: Europa, Asia, Africa, America Latina + Caraibi, America del Nord;

Documenti di riferimento e schede di attività associate alla tematica:

- DR « Sviluppo, economia e responsabilità »

Gli altri documenti di riferimento potranno essere utilizzati in base alla terza tematica presa in considerazione nel gioco (affianco alla popolazione e al PIL / alla ricchezza delle aree geografiche)



Occorre allestire la sala qualche minuto prima di iniziare il gioco. L'insegnante / animatore deve garantire quanto più spazio possibile. Al centro della sala, raduna una sedia per ogni alunno. In 5 angoli della sala, incolla al muro le 5 locandine che rappresentano le aree geografiche. Queste locandine devono essere sufficientemente dettagliate e coerenti con i dati dell'insegnante: Ad esempio, la locandina che raffigura l'Europa non dovrà limitarsi alla sola Unione Europea, se l'insegnante dispone come cifra della popolazione europea quasi 800.000 milioni di persone.

Molti siti Internet forniscono informazioni aggiornate quotidianamente sulle cifre della popolazione mondiale, sulla ricchezza mondiale, per regione o per paese, ecc. L'animatore potrà trovarvi i dati necessari per lo svolgimento del gioco.

FASE 1: LA POPOLAZIONE

(da 5 a 10 minuti):

L'insegnante / animatore comunica agli alunni che il loro numero complessivo simboleggia la popolazione mondiale: se la classe conta 30 alunni e, alla data in cui si svolge il gioco, il mondo conta 6,8 miliardi di abitanti, ogni alunno rappresenta circa 227 milioni di persone.

Il gioco consiste nell'evidenziare le rappresentazioni degli alunni, pertanto, al momento della consegna, l'animatore non dovrà fornire alcuna indicazione numerica.

Gli alunni devono dividersi in vari angoli della sala, sotto ogni locandina, per rappresentare la popolazione delle 5 aree geografiche.

Quando hanno scelto la loro area geografica e si sono divisi, l'animatore corregge gli eventuali errori di suddivisione, spostandoli tra le varie aree come necessario. Solo in questo momento fornisce le indicazioni numeriche, che potrà annotare su una lavagna visibile a tutti.

In base al nostro esempio, l'Europa, con i suoi 800.000 milioni di abitanti, dovrebbe essere simboleggiata da 3 a 4 alunni.

FASE 2: LA RICCHEZZA

(da 5 a 10 minuti):

L'animatore indica agli alunni che il numero totale di sedie disposte al centro della sala simboleggia la ricchezza mondiale (il PIL): se sono disposte 30 sedie e, alla data in cui si svolge il gioco, la ricchezza mondiale è stimata a 70.000 miliardi di USD, ogni sedia varrà quasi 2.300 miliardi di USD.

Analogamente alla fase 1, in questa fase del gioco l'animatore non fornisce indicazioni numeriche agli alunni.

Gli alunni divisi in gruppi geografici devono recuperare tante sedie quante ritengono necessarie per simboleggiare la ricchezza del loro continente. L'America del Nord e l'Europa rischiano quindi di contendersi la maggior parte delle sedie, mentre l'Africa ne avrà molto poche.

Una volta ripristinata la calma e divise le sedie, l'animatore corregge gli eventuali errori di suddivisione, spostandole tra le varie aree come necessario. Scrive quindi sulla lavagna le informazioni numeriche.

In base al nostro esempio, l'America del Nord riceverà 7 sedie, mentre l'Africa non dovrebbe averne nemmeno una intera...

Gli alunni devono quindi aggrapparsi alle loro ricchezze: i 3 o 4 europei si dispongono sulle loro 7 sedie e i 4 africani cercano di salire sull'unica sedia, senza toccare terra... questo esercizio rischia di scatenare una cascata di risate, illustrando concretamente la questione della suddivisione disuguale della ricchezza mondiale.