

Gioco di ruolo

Bafa Bafa



PANORAMICA

Per capire le difficoltà che uno straniero può incontrare quando arriva in un paese diverso dal proprio, vale la pena di calarsi nel suo ruolo.

Come ci comporteremmo noi se fossimo soggetti contemporaneamente a stress linguistico e psicologico e al disagio provocato da regole di comportamento che ci appaiono oscure? In noi prevarrebbero la curiosità e la voglia di farci capire, di "integrarci" nella nuova società oppure avrebbero il sopravvento lo sconcerto e la sensazione di perdita di punti di riferimento certi? Simulare una situazione di confronto interculturale può essere un modo per capire, anche attraverso un coinvolgimento emotivo, l'entità e la tipologia dei problemi di chi si trova per la prima volta immerso in un ambiente sconosciuto. Lo scopo del gioco è infatti quello di far emergere le barriere comunicative e i pregiudizi che entrano in gioco nel momento in cui si confrontano membri di diverse società.

Normalmente, il meccanismo che s'innescia è quello dell'impossibilità di comunicare se si tenta di far rientrare ciò che si osserva in schemi già

noti e acquisiti, restando ancorati a regole predefinite che consideriamo universali e applicabili in ogni situazione.



OBIETTIVI

1. Favorire una maggiore consapevolezza da parte dei / le partecipanti su come si formano i pregiudizi e su quanto questi ostacolano la reciproca comprensione, in particolare in contesti multiculturali.
2. Rafforzare la riflessione sulla differenza fra descrivere, interpretare, giudicare.



ISTRUZIONI

- I partecipanti vengono divisi in due gruppi, nei quali vigono regole diverse. In ogni gruppo è presente un animatore, che all'inizio del gioco spiega ai componenti del proprio gruppo le regole della società che si apprestano a rappresentare. Si sviluppa il gioco che prevede l'interazione fra i componenti dei due gruppi; infine i partecipanti

vengono riuniti in un'unica stanza per la verbalizzazione, rigidamente divisi per mantenere il senso di appartenenza a gruppi diversi.

- La parte più importante della simulazione è quella in cui i vari componenti dei due gruppi cercano di interagire, in tempi brevi, con la società di cui non conoscono le regole. Ciò provoca una sensazione di isolamento ed estraneità in entrambi i gruppi.



TEMPO: 60 / 90 MIN.
(a seconda del numero dei partecipanti)



ATTREZZATURE

Non occorrono tecnologie ma due sale adiacenti.



METODOLOGIE

Gioco di ruolo, debriefing.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Ci sono differenze significative fra i gruppi di partecipanti al gioco: innanzitutto la disponibilità ad entrare nel gioco e a rischiare comportamenti inadeguati è inversamente proporzionale all'età dei giocatori. I bambini di solito dimostrano una disponibilità totale al gioco, una facilità maggiore nel capire le regole di funzionamento del gruppo opposto, una maggiore capacità di accettare e farsi accettare.

L'animatore / animatrice di ognuno dei due gruppi deve facilitare i componenti dei due gruppi a calarsi nell'aspetto teatrale della simulazione: i componenti della società mercantile, ad esempio, si immedesimano così tanto nel ruolo di accumulatori che finiscono per asse-diare letteralmente ogni nuovo arrivato per fare più "famiglie" di carte facendosi dare quelle degli "ospiti" / "immigrati" con ogni mezzo: l'essere calati nella parte fa sì che chi arriva dalla società Beta, protettiva e discreta nei confronti dei propri componenti, si sente sopraffatto e di solito, nell'analisi collettiva finale del gioco descrivono

accuratamente la sensazione di smarrimento che provano. Se qualcuno prova un imbarazzo insormontabile, l'animatore dovrà permettergli/ permetterle di non mettersi in gioco (pur mantenendo l'aspetto dell'espulsione dal gruppo opposto), perché anche quello dell'autoisolamento è un fenomeno che può avvenire anche nella realtà. In gruppi di adulti può

capitare che le remore e inibizioni a mettersi in gioco impediscano di "imparare facendo e sbagliando": in tal caso l'animatore / animatrice, esplicherà subito come tale imbarazzo sia simile a quello che prova chi recandosi all'estero si trova costretto a tentare di parlare in una lingua straniera e ad assumere usi che appaiono estranei.



MATERIALI

Cartelloni bianchi o lavagna, 2 pennarelli colorati, un mazzo di carte da gioco da cui sono stati tolti i jolly (anche mazzi incompleti vanno

bene), carte numerate su cartoncini di vari colori.



PREREQUISITI

Nessuno

Struttura dell'attività

Regole del gioco

Giocatori: da 18 a 26.

Educatori: 2, uno per gruppo

Spazi: 2 stanze separate ma vicine.

Materiali:

- Per il **gruppo Alfa**: foglio di istruzioni A; 2-3 mazzi di carte da gioco normali; un cartoncino bianco per ogni partecipante; una penna per ogni partecipante.
- Per il **gruppo Beta**: foglio di istruzioni B; cartellone o lavagna (con pennarelli o gesso); gran numero di cartoncini (formato indicativo cm 10 x 7) di sei colori diversi, numerati da 1 a 7.

Svolgimento

- A)** Gli educatori presentano alcuni termini generali di gestione dei laboratori: "la classe sarà divisa in 2 gruppi. Dopo 5 minuti che ognuno dei due gruppi ha cominciato a giocare, un rappresentante per gruppo si reca come giornalista documentarista nel secondo gruppo, dove per alcuni minuti (2 o 3) osserva il gioco del gruppo e poi dividono in due gruppi i partecipanti (nel gruppo Alfa devono esserci assolutamente dei maschi), che vengono separati in due aule diverse.
- B)** All'interno di ognuno dei due gruppi, separatamente, l'educatore / educatrice spiega le caratteristiche del gruppo e le regole del

gioco. Ogni gruppo riceve una serie di regole di comportamento proprie della 'cultura' che rappresenta. La 'cultura' Alfa si distingue per costumi caratterizzati dall'affettuosità, da una vita comunitaria distesa, da relazioni strette tra le persone e dalla fiducia degli uni verso gli altri. Questa società è patriarcale e l'uomo vi occupa un posto di preminenza. Il valore della singola persona è legata alla rete di relazioni che sviluppa. La 'cultura' Beta, al contrario, è esplicitamente orientata verso il successo economico e quindi al profitto: il valore della singola persona è legato al successo che egli ottiene sul mercato, ai soldi che riesce a fare. Si lascia tempo sufficiente ai due gruppi per permettere loro di familiarizzare con le nuove regole della cultura alla quale appartengono; a questo scopo si utilizzano i fogli di istruzioni distribuiti a ogni partecipante, secondo il suo gruppo di appartenenza.

- C)** Quando tutti i giocatori hanno ben capito cosa devono fare e si sono esercitati a usare il materiale avuto in dotazione, si procede a scambi di visite tra i due gruppi. Gli ospiti cercano di raccogliere il massimo delle informazioni sui valori, i costumi e il funzionamento dell'altra cultura; tuttavia non sono autorizzati a porre domande dirette o a condurre conversazioni relative ai comportamenti che osservano. Il gruppo che riceve i visitatori non fa nulla per aiutarli. Poi altri visitatori partono a loro volta con gli stessi compiti, finché tutti i partecipanti non hanno visitato una volta il gruppo straniero.
- D)** Il gioco si interrompe quando tutti i partecipanti

hanno visitato una volta il gruppo opposto. In gruppi separati (gruppo A e gruppo B), i partecipanti rispondono alle seguenti domande:

- Come mi sono sembrati gli altri? (elenco di aggettivi)
- Come eravamo noi? (elenco di aggettivi)
- Quali erano le regole di comportamento, quali i valori della cultura "altra"?
- Come ci siamo sentiti - all'interno della nostra cultura? - quando andavamo a visitare gli altri?

I due gruppi si riuniscono e la valutazione può essere fatta nel modo seguente:

- I giocatori A descrivono come sono sembrati loro i B.
- I giocatori B descrivono come sono sembrati loro gli A.
- Un partecipante del gruppo B spiega ciò che il gruppo ha capito della cultura A.
- Un partecipante del gruppo A spiega la cultura A.
- Un partecipante del gruppo A spiega ciò che il gruppo ha capito della cultura B.
- Un partecipante del gruppo B spiega la cultura B. Nella discussione si cerca di evidenziare i meccanismi della percezione e della comunicazione fra gruppi.

Regole di comportamento del gruppo Alfa

Gli uomini della cultura A sono molto cortesi e dolci. Per loro la cosa più importante è stringere e intrattenere rapporti di amicizia; tuttavia le amicizie devono obbedire ad un sistema di regole relativamente stretto (vedi sotto). Essi rispettano i loro anziani. Le donne fanno parte del patrimonio dell'uomo. L'anziano' del gruppo dà 6 carte da gioco a ogni membro per fare scambi. Lo scambio si fa sempre tra due sole persone: ognuno depone una carta su di un tavolo o una sedia o sul dorso della mano, con la figura girata verso il basso. Quando le due carte sono deposte, si scoprono: chi ha deposto il valore più basso vince le due carte. Chi resta senza carte può chiederne ancora, gratuitamente, all'anziano del gruppo, fino a un massimo di 6.

Le regole di buona condotta sono le seguenti:

- Prima di scambiare le carte, i contraenti intavolano una breve discussione (sul tempo, gli amici, lo sport o altro) e si fanno reciprocamente i complimenti. Dopo lo scambio, si chiacchiera ancora un poco prima di separarsi e di andare verso altri partecipanti. I due contraenti si toccano almeno una volta nel corso dello scambio, ma non devo-

no darsi la mano perché ciò è ritenuto un modo per tenere la gente a distanza. La durata dello scambio è di circa 4 – 5 minuti.

- Ogni partecipante riceve un cartoncino bianco. I due contraenti dello scambio fanno un segno sul cartoncino di colui col quale hanno negoziato in modo da esprimere all'altro come hanno sentito lo scambio. Se si pensa che si sia svolto secondo le regole stabilite, si segna la carta del partner con le proprie iniziali; in caso contrario, si scrivono alcuni numeri a piacere e non le iniziali. In questo modo negli scambi ulteriori i partner sono messi al corrente delle violazioni delle regole.
- Sono sempre gli uomini che rivolgono la parola alle donne, mai il contrario. Tuttavia le donne sono autorizzate a far segni e gesti agli uomini. Una donna può rivolgersi liberamente ad un'altra donna.
- Solo gli uomini il cui cartoncino è segnato (in evidenza) dall'anziano del gruppo possono rivolgere la parola a una donna.
- Negli scambi con l'anziano del gruppo è sempre quest'ultimo che vince, qualunque sia il valore delle carte.
- Se possibile, ognuno faccia almeno uno scambio con tutti. Chiunque viola le regole di buona condotta (punto 3) viene punito dalla comunità degli uomini: può essere espulso dalla stanza o gli può essere vietato ogni scambio. Le sanzioni sono valide per la durata di un turno di visita. I visitatori non hanno diritto né di porre delle domande, né di intavolare discussioni. Se si rivolgono direttamente a una donna, essi sono immediatamente espulsi dalla sala dagli uomini della comunità e non hanno diritto di ritornare.

È vietato rivelare queste regole ai membri del gruppo Beta.

Regole di comportamento del gruppo Beta

Gli appartenenti al gruppo Beta lavorano con impegno per ottenere il massimo dei punti attraverso lo scambio di carte. Ogni partecipante del gruppo B riceve all'inizio del gioco 10 carte di 6 colori diversi sulle quali sono indicati dei numeri da 1 a 7. Le carte vengono distribuite a caso dalla "banca". Scopo del gioco è ottenere il massimo dei punti seguendo alcune regole.

- È vietato toccarsi.
- All'inizio nessuna carta ha valore. Le cose cambiano quando, attraverso lo scambio, si ottiene una serie di carte dello stesso colore numerate da 1 a 7; in quel momento tutte le carte costituenti la scala prendono il loro valore nominale.

Da quel momento in poi, per quel giocatore contano anche le serie incomplete di almeno 3 carte consecutive del colore di cui si è ottenuto una serie completa. Ad esempio, ottenuta una scala da 1 a 7 di carte blu (28 punti), altre 3 carte consecutive blu (ad es. 2,3,4) acquisteranno i rispettivi valori nominali (nell'esempio, per un totale di 9 punti aggiuntivi). Le carte che hanno acquisito un valore possono essere restituite alla banca e cambiate con altrettante carte di vario colore, per poter continuare gli scambi. Ogni giocatore segna il punteggio conseguito con le carte sul proprio foglio di gestione. L'animatore lo segna sulla lavagna.

- I giocatori mostrano agli altri giocatori solo le carte che desiderano scambiare con essi; tengono invece nascoste nella mano le carte rimanenti. d) è vietato parlare italiano sul territorio B salvo che nelle interruzioni di gioco. Si può parlare unicamente nella lingua beta: "sì" = toccarsi il torace con il mento; "no" = alzare i due gomiti fino all'altezza del viso; "ripetere" = tendere i pollici in orizzontale, con i pugni serrati; "colore": sono espressi pronunciandone le prime due lettere (ro=rosso, ve=verde, ...) e vengono sempre indicati per primi nel momento delle transazioni; "cifre": sono espresse dopo il colore e vengono formate con le iniziali del giocatore seguite dalla lettera "a"; per esempio Bruno Forti indicherà 2 con BaFa, 3 con BaFaBa, 4 con BaFaBaFa. Gli appartenenti al gruppo B ritengono che contare sulle dita le sillabe pronunciate sia il massimo della maleducazione.

Gli scambi si fanno restando in piedi e secondo le seguenti regole:

Introduzione: i contraenti si scambiano tre rapidi colpi d'occhio successivi, ciò significa che ciascuno riconosce nell'altro il rappresentante di una società di profitto e che i due sono disposti a negoziare duramente tra loro cercando di prevalere. Chi non risponde ai colpi d'occhio non vuole fare lo scambio (oppure non conosce questa regola perché appartiene alla cultura B). I contraenti si comunicano in lingua beta quello che vogliono in cambio (per esempio Ro BaFa = un 2 rosso) Essi parlano solo di ciò che vogliono, ma non dicono mai ciò che danno in cambio. Lo scambio avviene perciò solo se le offerte sono interessanti per entrambi.

- Parlare una lingua diversa da quella beta nelle transazioni nel territorio B è un'offesa estremamente grave

È vietato rivelare queste regole ai membri del gruppo Alfa.

Fonti

Myers, D. J. et al. (2000). *Signals, symbols, and vibes: An exercise in cross-cultural interaction. Teaching Sociology, 29(1), 95-101;*
<http://www.parlezvousglobal.org/45-bafa-bafa/>

Per approfondire

Nella nostra esperienza di formatrici abbiamo spesso dato avvio ai nostri interventi didattici utilizzando un gioco che simula tale interazione: un'analisi comparata dell'andamento della simulazione permette di abbozzare valutazioni sulle reazioni che possono svilupparsi nei gruppi che partecipano al gioco e riflettere su che cosa segnalano le reazioni osservate.

È opportuno segnalare al conduttore che dopo un paio di settimane si deve tornare a riflettere con i ragazzi su cosa è emerso dal gioco. Confrontando le verbalizzazioni finali avvenute in gruppi molto diversi fra loro per età, motivazione, formazione, si sono evidenziati alcuni aspetti ricorrenti che l'animatore / animatrice può riportare al termine della verbalizzazione, come ulteriori elementi di riflessione.

L'età sembra legata al consolidarsi dei pregiudizi. I bambini delle scuole primarie con cui il gioco è stato sperimentato, hanno manifestato una spiccata capacità di descrivere quello che avevano visto senza esprimere giudizi: sono quasi sempre loro a notare che il gruppo Alfa parla in una lingua diversa dalla loro (osservazione elementare, ma che viene spesso trascurata nei gruppi adulti). Ci sono bambini, a volte d'origine non italiana, che arrivano a notare che nel gruppo Alfa "ci sono più parole per dire la stessa cosa", perché in effetti nella società Alfa per indicare lo stesso colore delle carte si possono usare parole diverse.