

---

**SCHEDA GIOCO**  
**Il Paese Giallo e il Paese Blu**

**Obiettivo:** incoraggiare a mettersi nei panni degli stranieri che devono inserirsi nelle classi scolastiche

**Età dei giocatori:** dai 9 ai 12 (adattabile a qualsiasi età)

**Numero dei partecipanti:** da un minimo di 16 a un massimo di 50

**Spazi:** 2 locali separati con a disposizione una lavagna o un cartellone

**Elementi chiave:** questo gioco facilita la riflessione sull'apprendimento interculturale attraverso un'esperienza pratica. Può essere utilizzato sia con classi considerate "monoculturali" sia con classi con alunni di origine straniera. Dopo aver giocato è essenziale ascoltare e rielaborare i vissuti e le idee suggerite dal gioco.

**Obiettivo principale** è suscitare una migliore comprensione riguardo alla condizione degli stranieri del nuovo Paese.

Il gioco di ruolo può aiutare a chiarire alcuni aspetti di questa esperienza, per esempio:

- non sempre si sceglie di cambiare casa;
- se non conosci la lingua e le abitudini di un paese fai presto ad essere-escluso;
- mantenendo le proprie norme e valori in un nuovo contesto si viene considerati stranieri;
- è difficile scegliere fra queste norme e quelle della nuova società;
- le abitudini e le regole sembrano ovvie e normali per chi le pratica, ma possono essere molto inusuali e difficili da capire per uno straniero;
- trovarsi a vivere l'esperienza in un nuovo contesto in più persone può facilitare alcune dinamiche, così come il poter sapere qualcosa in anticipo.

**Descrizione:**

Per cominciare, vengono spiegate brevemente (5 minuti) agli studenti le regole e lo svolgimento del gioco. I partecipanti sapranno che dovranno seguire regole speciali, quello che non sanno è che queste sono diverse nei due paesi. Gli studenti vengono quindi divisi in due gruppi che andranno ad occupare due spazi separati, ognuno con un proprio conduttore. Ad ognuno dei due gruppi viene spiegato il ruolo assegnato e viene chiesto di entrare nella parte mettendo in pratica alcuni esempi delle nuove regole. Durante il gioco ognuno dei due gruppi simulerà una giornata di un corso.

**Il paese blu.**

Gli alunni del paese blu svolgono lezioni di matematica. Gli abitanti hanno caratteristiche particolari: stanno sempre lontani gli uni dagli altri. Maschi e femmine si tengono reciprocamente a distanza di due metri, mentre tra componenti dello stesso sesso si rispetta la distanza di un metro.

Stanno sempre in piedi. Non parlano. Prima di fare qualsiasi cosa e dopo averla fatta fanno un giro su sé stessi. Al posto dei numeri usano le lettere corrispondenti dell'alfabeto. Le infrazioni vengono punite nel

modo seguente: il maestro si avvicina, batte tre colpetti sulla testa e quindi l'alunno va in un angolo per trenta secondi.

Durante la lezione, il maestro chiama gli studenti alla lavagna indicandoli con un gesto (prima e dopo fa un giro). Il ragazzo (giro), va alla lavagna scrive somme algebriche nella lingua blu (con le lettere corrispondenti, per es.  $A+D=E$ ), (giro) e torna a posto.

### **Il paese giallo.**

Gli alunni del paese giallo hanno lezioni di lingua. Tutti stanno seduti in un cerchio per terra: ragazze e ragazzi stanno vicini le une agli altri. Tutte le parole della lingua (che si parla e che è pure quella studiata) iniziano per "K" (esempio: libro diventa kibro, è diventa kè etc.). Le parole che già cominciano per "C" normalmente, ora iniziano per "S" (esempio casa diventa sasa). Durante la lezione, il maestro chiama gli studenti alla lavagna dandogli la mano. Quando questo avviene, tutti gli studenti dicono, **nella lingua gialla**, "giallo è il nostro colore, viva il paese giallo". Nel dire questo tutti si prendono per mano. Il ragazzo alla lavagna scrive "il mio nome è " nella lingua gialla.. Prima di tornare a posto si batte per terra con la mano tre volte e si dice "krazie, krazie, krazie".. Ogni errore comporta che tutti indichino chi ha sbagliato e dicano "kbagliato, kbagliato".

### **Svolgimento**

I partecipanti fanno, dall'introduzione iniziale (5 minuti), che dovranno seguire regole speciali, quello che non sanno è che queste sono diverse nei due paesi.

Ogni paese ha a disposizione 20 minuti per capire bene le regole.

Dopo 20 minuti, il conduttore invita un primo alunno a "cambiare casa". La cosa avviene contemporaneamente nelle due classi. Il ragazzo che ha cambiato classe resta nella nuova classe 5 minuti.

Durante questo primo periodo nella classe si farà lezione e saranno chiamati studenti alla lavagna in ognuna delle due classi, fra cui i 2 nuovi venuti. Dopo questi 5 minuti i conduttori inviteranno i nuovi venuti a tornare alle rispettive classi.

Il secondo turno di uscite vedrà nell'altra classe lo stesso ragazzo accompagnato da un altro studente del suo paese al quale spiegherà prima quello che ha visto la volta precedente (nel percorso da una classe all'altra).

Dopo 5 minuti la visita termina. Il terzo round prevede i due partecipanti precedenti più altri due partecipanti. Essi si fermano altri 5 minuti nell'altra classe: saranno coinvolti nelle lezioni

Con il ritorno dei due gruppi di 4 alunni alle rispettive classi, il gioco termina e tutti insieme (o in due gruppi misti gialli - blu se ci sono troppi alunni) si effettua la valutazione.

### **Valutazione**

La valutazione è parte integrante del gioco e richiede un minimo di 20 minuti, se possibile anche un periodo più lungo. Dopo un primo periodo di ascolto delle reazioni a caldo, i conduttori possono cercare di strutturare la raccolta di informazioni e l'elaborazione collettiva come segue.

Un "emigrato" blu racconta le regole così come le ha viste nel paese giallo. Un abitante del paese giallo spiega quindi le regole per come sono in realtà.

Poi, prima un "emigrato" giallo e quindi un abitante blu enunciano a tutti le regole del paese blu.