

(tratto da L. Ferrancin, P. Gioda, S. Loos., *Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità*, ed. ELLE DI CI)

Introduzione

Lo scopo del gioco è quello di aiutare a comprendere i meccanismi che regolano la produzione, la distribuzione ed il consumo degli alimenti nel mondo. Il gioco mette in luce che non vi è necessariamente una relazione diretta tra le risorse agricole di un paese e la possibilità di soddisfare il fabbisogno alimentare interno. Esso illustra il modo in cui il commercio mondiale influenza le relazioni tra produzione e consumo, e mette in evidenza lo sfruttamento, praticato dalle nazioni industrializzate, delle risorse agricole dei paesi poveri.

Indicazioni di carattere generale

Una partita può durare da 2 ore a 2 ore e 30 e comprende i seguenti momenti:

- Spiegazione del gioco e formazione dei gruppi;
- Svolgimento della partita;
- Valutazione dei risultati;
- Distribuzione e consumo del cibo.

I giocatori vengono divisi in gruppi, ciascuno dei quali rappresenta una nazione o un'area del mondo. A ciascun gruppo viene dato in dotazione, all'inizio della partita, il disegno di un prodotto alimentare con cui essi parteciperanno al grande banchetto mondiale. Inoltre ciascun paese riceve una certa quantità di denaro e di risorse, che vengono distribuite in parti diseguali, con un netto vantaggio per i gruppi che rappresentano i paesi industrializzati. Dal momento che nessun gruppo possiede tutto il materiale necessario per la produzione, si instaura ben presto una rete di scambi commerciali.

Terminati il gioco ed analizzati i risultati, si organizza una vera e propria "festa", durante la quale, però, l'assegnazione del cibo e delle bevande, anziché essere fatta in base al numero dei giocatori presenti in ciascun gruppo, viene eseguita rispettando le proporzioni della distribuzione mondiale del consumo alimentare.

Sistemazione dei gruppi

Il gioco deve svolgersi in un locale sufficientemente ampio per consentire ai sette gruppi di disporsi in modo spazioso, avendo a disposizione tutti un piano di lavoro. Su una parete dovranno essere appesi un tabellone ed un planisfero.

Materiale necessario

- **Cibo:**
 - una grossa ciotola di riso bollito (o di fiocchi di riso che non richiedono cottura);
 - due forme di pane;
 - due mezzi litri di latte;
 - venti tazze di tè;
 - dodici succhi di frutta;

otto fette di carne cotta (oppure otto scatolette di carne);
una grossa ciotola di fiocchi d'avena.

- **Piatti e utensili:**

due grosse ciotole;
una pentola per cuocere il riso;
un vassoio per la carne ed uno per il pane;
venti tazze (o bicchieri di plastica);
ventuno piccole ciotole;
due cucchiai grossi e parecchi cucchiai e forchette.

- **Materiale per il gioco:**

un tabellone di carta bianca di grande formato;
un planisfero;
disegno di sette prodotti alimentari (frutta, latte, una mucca, un bricco di tè, un sacco di cereali, un sacco di grano, un sacco di riso.);
il disegno dei prodotti alimentari raggruppati;
una freccia;
sette matite nere;
sette paia di forbici;
sette tubetti di colla;
sette cartine del mondo;
matite di sette colori diversi;
sette fogli di carta colorata (degli stessi colori delle matite);
cento banconote;
un foglio di istruzioni per ciascun gruppo;
una lista delle risorse per ciascun gruppo (da incollare nel foglio delle istruzioni);
trenta fogli di carta bianca.

I preparativi

1. Appendere alla parete il tabellone, che dovrà essere completato durante la partita, sistemando al centro il disegno dell'insieme dei prodotti alimentari;
2. Appendere il planisfero;
3. Sistemare nella corretta posizione su ogni tavolo:
 - un foglio di istruzioni;
 - la lista delle risorse di ogni gruppo;
 - le risorse ed il denaro, in base alle indicazioni della lista.
4. Preparare il cibo e disporlo in un luogo fuori dalla vista dei giocatori.

Svolgimento del gioco

Dopo aver ultimato i preparativi, il conduttore del gioco fa entrare i giocatori nel locale e spiega loro in breve che parteciperanno ad un banchetto per il quale devono preparare essi stessi il cibo. Spiega inoltre che il locale in cui si trovano "è" il mondo, e che essi formeranno dei gruppi che rappresenteranno sette Nazioni o aree geografiche: ogni gruppo è tenuto a fornire una parte del cibo che verrà poi utilizzato per il banchetto.

Dirà inoltre che ogni gruppo ha a disposizione carta, strumenti e denaro distribuiti in modo differenziato, per simboleggiare le diverse risorse e tecnologie dei paesi del Nord e del Sud del mondo; si potranno effettuare degli scambi, cercando di terminare il più velocemente possibile e di ottenere un guadagno elevato in denaro.

La divisione dei gruppi, per rendere un'idea dell'attuale composizione demografica mondiale, sarà la seguente:

Area geografica	% pop. mondiale	Gruppo di 20 persone
Cina	25	5
Resto dell'Asia	33	6
URSS	5	1
Europa	9	2
Africa	13	3
Nord America	5	1
Sud America	10	2

Una volta che tutti i ragazzi saranno sistemati nei rispettivi gruppi, il conduttore può dar loro le ultime istruzioni:

- Prima di incollare i cartoncini ritagliati sul tabellone tutti sono tenuti a far controllare il lavoro eseguito: non saranno accettati lavori imprecisi ed incompleti;
- Bisogna usare solo il materiale che è stato fornito;
- È vietato ricorrere alla forza fisica;
- In caso di disaccordo tra i gruppi si può ricorrere alle "Nazioni Unite", rappresentate dal conduttore del gioco.

Durante la partita

Superato il momento di sconcerto iniziale, dovuto alla presa di contatto con gli oggetti e con le diverse richieste contenute nella lista che troveranno sui loro tavoli, i giocatori si metteranno al lavoro instaurando alleanze, proponendo scambi, vendendo risorse... ben presto si renderanno conto del valore che ha il modello di freccia e ne aumenteranno il prezzo di vendita.

Ogni gruppo potrà escogitare varie soluzioni tecniche (ad esempio ritagliare più frecce, dopo aver ripiegato la carta; far eseguire da altri la produzione a pagamento, etc.) per rendere più veloce la produzione e accumulare più denaro.

Man mano che i gruppi portano a termine il loro lavoro, bisognerà prendere nota del tempo impiegato e della quantità di denaro in loro possesso, su una tabella a doppia entrata, tipo:

	Tempo impiegato	Denaro
Cina		
Resto dell'Asia		
URSS		
Europa		
Africa		
Nord America		
Sud America		

Alla fine del gioco

Trascorsa un'ora di tempo si deve interrompere la partita, anche se non tutti hanno finito.

Il conduttore comunicherà l'ordine in cui i gruppi hanno terminato, poi l'ordine in termini di ricchezza accumulata.

Si valuteranno brevemente insieme i motivi per cui alcuni hanno terminato prima di altri e le cause che hanno prodotto un accumulo di ricchezze in alcuni paesi.

Si potranno analizzare le motivazioni e gli effetti delle alleanze che si sono formate nel corso della partita.

Chiariti gli aspetti principali delle dinamiche verificatesi nel corso del gioco, si potrà passare al momento finale della distribuzione e del consumo del cibo.

Distribuzione del cibo

Il conduttore del gioco introduce nel locale il cibo preparato in precedenza. I vari gruppi inviano in rappresentante a ricevere la quota che spetta a ciascun gruppo. Il cibo verrà distribuito così:

Africa	una ciotola di fiocchi di cereali
Asia	una tazza di tè, tre ciotole di riso, due ciotole di fiocchi di cereali
Sud America	una ciotola di fiocchi di cereali, una ciotola di riso
Cina	tre tazze di tè, tre ciotole di riso, due ciotole di fiocchi di cereali
URSS	mezza forma di pane, quattro tazze di tè, due fette di carne, una ciotola di riso, una ciotola di fiocchi di cereali
Europa	sei succhi di frutta, sei tazze di tè, tre quarti di forma di pane, quattro fette di carne, mezzo litro di latte, due ciotole di fiocchi di cereali, due ciotole di riso
Nord America	sei succhi di frutta, sei tazze di tè, tre quarti di forma di pane, quattro fette di carne, mezzo litro di latte, due ciotole di fiocchi di cereali, due ciotole di riso

Discussione finale

Di fronte ad una distribuzione così diseguale e "ingiusta" si scatenerà sicuramente un coro di proteste, inframmezzate dai commenti soddisfatti di una ristretta minoranza.

Il conduttore del gioco dovrà aiutare i partecipanti ad esprimere i motivi della loro insoddisfazione: sarà utile fare continui riferimenti al gruppo cui ciascuno appartiene, e cercare di mettere in relazione ciò che è stato prodotto con ciò che si è ricevuto alla fine come cibo. Certe incongruenze salteranno immediatamente agli occhi: come mai l'America Latina non ha ricevuto la carne, mentre ha lavorato così duramente per produrre carne bovina? Perché l'Europa e l'America del Nord hanno ricevuto più di quanto possono consumare?

Le ingiustizie saranno riconosciute con facilità: meno facile sarà capire le ragioni di una situazione così squilibrata. Tali ragioni saranno l'oggetto della ricerca che verrà impostata in momenti successivi.

Comunicato ONU

Il vostro contributo al Banchetto Mondiale

- Sulla cartina del mondo colorate l'area corrispondente al Paese che rappresentate, usando il colore "contrassegno" del vostro gruppo. Se avete dei dubbi consultate la cartina appesa al muro. Poi mostrate la cartina al conduttore del gioco che vi indicherà dove appenderla sul tabellone.
- Confezionate il numero richiesto di prodotti nel minor tempo possibile, seguendo le istruzioni che seguono:
- Su un foglio di carta bianca disegnate i contorni del disegno che rappresenta il vostro prodotto (guardate la lista dei paesi qui sotto) usando una matita nera;
- Completate il disegno in tutti i dettagli, poi coloratelo accuratamente;
- Tagliatelo lungo i margini con un paio di forbici;
- Incollatelo sul tabellone, nello spazio tra la vostra cartina e la parte centrale; prima di incollare chiedere all'ONU se il prodotto è stato realizzato correttamente. Le Nazioni Unite consentiranno se il lavoro è soddisfacente, pertanto dedicate estrema cura nella realizzazione dei prodotti!
- Con un cartoncino dello stesso colore del vostro contrassegno costruite due frecce. Per disegnarle **dovete usare** la freccia campione, tracciandone con una matita i margini sul cartoncino, che poi ritaglierete con un paio di forbici.
- Le frecce devono poi essere incollate sul tabellone: una tra la cartina e i prodotti, l'altra tra i prodotti e la parte centrale.

A questo punto il vostro contributo al banchetto mondiale è terminato. Se avete ancora tempo potete cercare di guadagnare un po' di denaro con il commercio, comprando e vendendo. Al termine della partita, contate il denaro che avete e comunicatelo al conduttore del gioco.

Lista delle risorse e dei prodotti

AFRICA: Prodotto: frutta. Risorse: sette cartine del mondo. Valore delle risorse: 5 miliardi ciascuna. Colore: arancione. N. prodotti da disegnare: 12. Denaro: 10 miliardi.	AMERICA DEL NORD: Prodotto: grano. Risorse: 7 paia di forbici. Valore delle risorse: 10 miliardi ciascuna. Colore: marrone. N. prodotti da disegnare: 2. Denaro: 25 miliardi.
EUROPA: Prodotto: latte. Risorsa: matite (rossa, gialla, verde, nera, marrone, grigia, arancione). Valore delle risorse: 10 miliardi ciascuna. Colore: giallo. N. prodotti da disegnare: 2. Denaro: 25 miliardi.	URSS: Prodotto: cereali. Risorse: 7 matite. Valore delle risorse: 5 miliardi ciascuna. Colore: verde. N. prodotti da disegnare: 6. Denaro: 15 miliardi.
AMERICA DEL SUD: Prodotti: buoi. Risorsa: 30 fogli di carta bianca. Valore delle risorse: 1 miliardo ciascuna. Colore: nero.	ASIA (esclusa la Cina): Prodotto: tè. Risorse: 7 tubetti di colla. Valore delle risorse: 5 miliardi ciascuna. Colore: rosso.

N. di prodotti da disegnare: 8. Denaro: 10 miliardi.	N. prodotti da disegnare: 20. Denaro: 10 miliardi.
<i>CINA:</i> Prodotto: riso. Risorse: 7 quadrati di cartoncino colorato (rosso, giallo, verde, nero, marrone, grigio, arancione) e un modello di freccia. Valore delle risorse: 5 miliardi l'una. Colore: grigio. N. prodotti da disegnare: 20. Denaro: 10 miliardi.	