IL GIOCO DELLA PARTECIPAZIONE

Kit operativo per un'attività di ricerca partecipata

Idea guida. Non vince chi arriva per primo. Il gruppo guarda chi riesce ad avanzare, chi resta indietro e che cosa potrebbe aiutare tutte le persone a partecipare.

Esito di ricerca

Ogni tavolo costruisce un percorso e sceglie: tre ostacoli importanti, tre cose che aiutano e tre azioni concrete che il Comune o le realtà del territorio potrebbero fare.

Fase	Min.	Che cosa accade
Accoglienza e cornice	15	Obiettivo, patto di confronto e significato di 'partecipazione'.
Ospiti e punti di vista	15	Presentazioni brevi di Parma e dei soggetti istituzionali.
Personaggi e istruzioni	10	Ogni persona pesca un personaggio diverso da sé e legge la sua carta.
Costruzione	40	Caselle e carte create a turno, discusse e collocate sul percorso.
Prova del percorso	20	Ogni persona gioca tre volte e risponde dal punto di vista del personaggio.
Scelte del tavolo	15	Il gruppo sceglie tre ostacoli e tre azioni da portare in plenaria.
Plenaria e chiusura	35	Restituzione, differenze tra tavoli, invito all'evento finale.

Patto di gioco

Il personaggio serve a provare a guardare la situazione da un altro punto di vista. Non bisogna parlare a nome di tutte le persone giovani, di tutti i politici o di tutti gli amministratori. Su ogni carta si indica: mi è successo, l'ho visto oppure lo immagino. Se non siete d'accordo, annotate anche le due idee diverse.

1. STRUTTURA DEL TABELLONE

Usa un percorso di 60 caselle, con partenza e arrivo chiaramente inseriti nel serpentino. Sulla casella va una frase molto breve. Sulla carta con lo stesso numero si può spiegare meglio che cosa è successo.

Segno	Tipo	Che cosa fai	Che cosa significa
→	AIUTO	Avanza di 1–3	Succede qualcosa che rende più facile partecipare.
←	OSTACOLO	Torna indietro o fermati	Succede qualcosa che rende più difficile partecipare.
◇	SCELTA	Scegli che cosa fare	Ci sono due strade possibili. Il gruppo parla delle conseguenze.
↔	INSIEME	Avanzano due pedine	Due persone o realtà si aiutano e riescono a fare un passo avanti.
!	CAMBIAMENTO	Chi può fare qualcosa?	Il gruppo indica una persona o un ente che può cambiare la situazione.

Distribuzione consigliata

1 Partenza • 4 Aiuti • 4 Ostacoli • 3 Scelte • 2 Insieme • 2 Cambiamenti • 43 caselle libere • 1 Arrivo. Mescola caselle positive e negative lungo tutto il percorso.

Partenza e arrivo

PARTENZA – Voglio partecipare.
Prima di tirare: «Che cosa mi serve per cominciare?»

ARRIVO – La mia idea ha cambiato qualcosa.
Per concludere: «Che cosa è cambiato davvero?»

Formula per costruire una casella

Succede che… [un fatto concreto]. Per questo… [partecipare diventa più facile o più difficile]. Quindi… [avanza, fermati o torna indietro].

Partite sempre da una scena che potrebbe accadere davvero: un messaggio ricevuto, un orario scomodo, una riunione, una risposta che arriva o non arriva.

2. ESEMPI DI FRASI PER LE CASELLE

Sono esempi per spiegare il formato, non risposte da far copiare. Durante l'attività è preferibile lasciarne visibili soltanto due.

AIUTI	• Una persona ti accoglie e ti presenta al gruppo. Avanza di 2. • Puoi dire la tua parlando oppure scrivendo. Avanza di 1. • Dopo l'incontro ti dicono che cosa succederà alla tua proposta. Avanza di 3. • L'incontro è in un luogo facile da raggiungere. Avanza di 2.
OSTACOLI	• Non sai che l'incontro esiste perché l'invito è pubblicato in un posto che non guardi. Resta ferma un turno. • L'incontro è mentre lavori o studi. Torna indietro di 2. • Tutte le decisioni sono già state prese. Torna indietro di 2. • Le persone usano parole difficili e nessuno le spiega. Torna indietro di 1.
SCELTE	• Non puoi essere presente. Rinunci oppure chiedi di partecipare in un altro modo? Scegli e spiega. • Due persone hanno idee diverse. Si vota senza parlarne o si cerca di capire le motivazioni con un dialogo prima di arrivare a una decisione?
INSIEME	• Una persona giovane spiega un bisogno e una persona del Comune aiuta a trovare una soluzione. Entrambe avanzano di 2. • Qualcuno invita una persona che non conosce ancora il gruppo. La pedina più indietro avanza di 2. • Parma racconta un'idea che potrebbe funzionare anche a Bergamo. Due pedine avanzano di 1.
CAMBIAMENTI	• Serve uno spazio gratuito per incontrarsi. Chi può metterlo a disposizione? • L'orario esclude molte persone. Chi può cambiarlo? • Una proposta è piaciuta a tutti. Chi può decidere di realizzarla? Qual è il primo passo?

3. REGOLE DEL GIOCO

	Pescate un personaggio Scegliete una carta diversa dal vostro ruolo reale. Se non vi sentite a vostro agio, potete cambiarla.
	Inventate le caselle A turno, proponete almeno una cosa che aiuta e una cosa che ostacola il vostro personaggio.
	Usate esempi concreti Non scrivete soltanto «nessuno ascolta». Scrivete che cosa succede: chi parla, chi non risponde, dove e quando.
	Dite da dove viene l'idea Sulla carta segnate: «mi è successo», «l'ho visto» oppure «lo immagino».
	Numerate carta e casella Sulla casella scrivete una frase corta e il movimento. Sulla carta spiegate meglio la situazione.
	Provate il gioco Tirate il dado. Giocate tre volte ciascuno. Quando arrivate su una casella, leggetela dal punto di vista del personaggio.
	Guardate chi resta indietro Alla fine osservate dove sono le pedine. Quale personaggio ha fatto più fatica? Perché?
	Vincete insieme Vincete se trovate tre cambiamenti che potrebbero aiutare la pedina rimasta più indietro.
	Tornate a essere voi Posate la pedina e dite: «Nella realtà sono d'accordo con…; non sono sicura o sicuro di…; aggiungerei…».

4. CARTE PERSONAGGIO

Ritaglia lungo il bordo. Il personaggio indica che cosa fai nel gioco: non descrive chi sei nella realtà.

● PARTECIPI GIÀ
Sei una persona giovane che fa già parte di un gruppo
Conosci alcune persone e sai dove trovare le informazioni. Partecipi già, ma questo non significa che le tue idee vengano sempre ascoltate.
Domande: Che cosa ti fa continuare? Che cosa potrebbe farti smettere?

◐ VORRESTI PARTECIPARE
Sei una persona giovane che oggi non partecipa
Potresti essere interessata, ma forse non sai da dove iniziare, non hai tempo, non conosci nessuno o non ti senti a tuo agio.
Domande: Che cosa ti aiuterebbe a fare il primo passo?

★ DECIDI
Sei una persona eletta con incarico politico comunale
Puoi scegliere alcune priorità e prendere impegni pubblici. Non puoi fare tutto, ma puoi spiegare che cosa è possibile e che cosa no.
Domande: Che cosa puoi decidere? Come rispondi alle proposte?

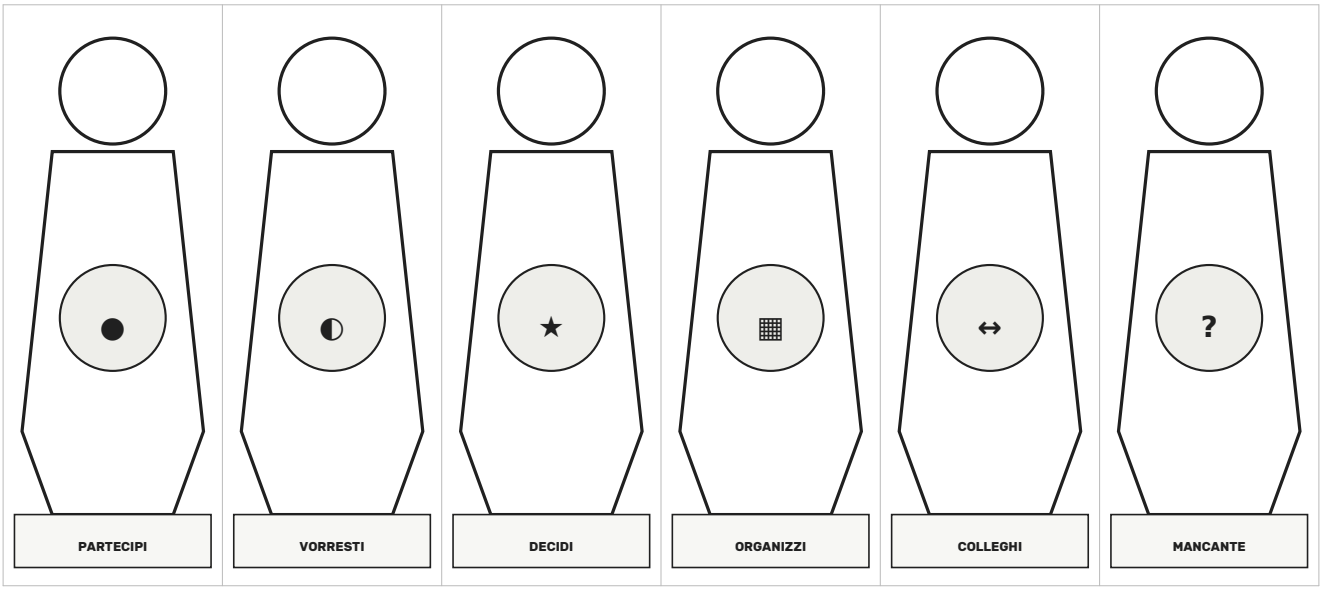
▦ ORGANIZZI
Lavori nell'amministrazione comunale
Ti occupi di tempi, regole, spazi, documenti e risorse. Puoi spiegare come funzionano le cose e aiutare a trovare una strada possibile.
Domande: Quale regola puoi spiegare o cambiare?

↔ METTI IN CONTATTO
Sei un operatore, un'operatrice o fai parte di una realtà associativa
Conosci persone, gruppi e servizi. Puoi invitare chi è rimasto fuori e aiutare persone diverse a parlarsi.
Domande: Chi non stai raggiungendo? Come puoi coinvolgerlo?

? PERSONAGGIO MANCANTE
Rappresenti una persona o una realtà che non è ancora nel gioco
Rappresenti la persona o la realtà scelta dal gruppo: per esempio una scuola, un'associazione, un genitore o un luogo del quartiere.
Domande: Che cosa vedi che gli altri non vedono?

5. SAGOME PER LE PEDINE

Stampa su cartoncino, ritaglia le sei sagome e incollale su pedine esistenti oppure su piccoli supporti di cartone. La forma è identica per tutti i ruoli: cambiano soltanto simbolo e nome.



6. CARTE DA COLLEGARE ALLE CASELLE

Stampa più copie e ritaglia. Il numero della carta deve corrispondere alla casella.

CASELLA N. ____	**TIPO: → ← ◇ ↔ !**
Titolo breve _____	
Che cosa succede? _____ _____	
Per chi diventa più facile o più difficile? _____ _____	
Che cosa potrebbe aiutare? Chi può farlo? _____ _____	
L'idea: ☐ mi è successa ☐ l'ho vista ☐ la immagino	

CASELLA N. ____	**TIPO: → ← ◇ ↔ !**
Titolo breve _____	
Che cosa succede? _____ _____	
Per chi diventa più facile o più difficile? _____ _____	
Che cosa potrebbe aiutare? Chi può farlo? _____ _____	
L'idea: ☐ mi è successa ☐ l'ho vista ☐ la immagino	

Scheda finale del tavolo

Tre ostacoli prioritari: 1. _____ 2. _____ 3. _____

Tre pratiche: 1. _____ 2. _____ 3. _____

La pedina rimasta più indietro: _____ Perché: _____

Una differenza di vedute da conservare:
_____