

Puoi sconfiggere il sistema? Gioco di simulazione

Si tratta di un gioco di simulazione concepito per avvicinare gli alunni al concetto di *sistema alimentare globale*, calandoli nel ruolo di un piccolo produttore che produce cibo da inserire nel sistema stesso. Se ne evidenziano in tal modo alcune ingiustizie e si aiutano gli alunni a riflettere sulle sfide che i piccoli produttori si trovano ad affrontare al suo interno.

È un ottimo strumento per presentare agli alunni i **materiali** che fanno parte del progetto di Oxfam **Cibo per la mente** dedicato alle scuole. Tale progetto accompagna gli alunni nella scoperta e nella riflessione sul sistema alimentare globale, per poi aiutarli ad agire da Cittadini Globali. Offre loro inoltre la possibilità di condividere le proprie esperienze con altri giovani in tutto il mondo attraverso il nuovo spazio online **Class for Change**, lanciato nel marzo 2012.

Per ulteriori informazioni <http://www.oxfamitalia.org/agisci/cibo-per-la-mente>

Nota: è disponibile una versione più lunga dello stesso gioco creata per alunni più grandi o più abili.

Età

8 – 11 anni

Tempo necessario

Da 1 ora a 1 ora e mezza a seconda dell'età e delle capacità.

Materie

Geografia / Educazione alla cittadinanza / Educazione socioambientale / Educazione alla cittadinanza globale

Obiettivi

- Analizzare i fattori che incidono sulla capacità di coltivare prodotti alimentari
- Evidenziare le ingiustizie del sistema alimentare globale
- Sviluppare empatia per l'ingiustizia subita dai piccoli produttori

Materiali

- Sagome del prodotto e schede degli scenari
- 1 esempio di prodotto ultimato
- 1 matita ciascuno
- 4 fogli A4,
- 2 paia di forbici,
- 2 matite colorate e una sagoma di prodotto per ciascun gruppo.
- Materiale video, in inglese, scaricabile dal sito di Oxfam UK all'indirizzo:
http://www.oxfam.org.uk/education/resources/food_for_thought_resources_videos/index.htm

Tutto il materiale cartaceo è contenuto in questo documento.

COME SI GIOCA

Introduzione

Mostrate agli alunni la sagoma del prodotto e chiedete se qualcuno di loro sa di che cosa si tratta. Spiegate che è il mais, un prodotto coltivato in molte fattorie in tutto il mondo. Chiedete agli alunni se lo hanno mai mangiato: alcuni risponderanno di sì, molti altri lo avranno fatto senza rendersene conto.

Precisate che esiste anche il mais dolce. Chiedete se hanno mai mangiato la polenta e spiegate che per farla si usa la farina di mais. Chiedete poi chi di loro mangia carne bovina; spiegate che il mais è usato anche come mangime per le mucche, quindi mangiando la carne consumano indirettamente anche il mais.

Stimolate gli alunni a pensare se si sentono in qualche modo *collegati* ai contadini che coltivano il mais.

Usate questo spunto per illustrare il concetto di *sistema alimentare globale*, in cui esistono delle connessioni tra le persone che coltivano il cibo e quelle che lo consumano.

Attività principale

Spiegate che prenderanno ora in esame l'estremità opposta del sistema alimentare, cioè i contadini che *coltivano* prodotti come il mais.

Dividete gli alunni in gruppi di 4 e distribuite il materiale. Spiegate che impersoneranno dei contadini che vivono in un Paese economicamente poco sviluppato, guadagnandosi da vivere grazie alla coltivazione di prodotti alimentari (mais) che vendono al mercato locale.

Ogni gruppo dovrà creare quanti più prodotti possibili (pannocchie) in 10 minuti, usando il materiale fornito. Potete anche prolungare la durata come spiegato di seguito; vince il gruppo che ha creato più prodotti.

Opzioni

Se avete poco tempo potrete fermare il gioco dopo 5-10 minuti e consegnare ad ogni gruppo uno dei 4 possibili scenari (ved. sotto). Lasciate il tempo di leggere gli scenari e di fare ciò che prescrivono, poi fate ripartire il gioco per altri 5 – 10 minuti e infine terminatelo.

Se avete più tempo potete cominciare col dare uno scenario ad ogni gruppo, far avanzare il gioco per 5-10 minuti, poi consegnare un ulteriore scenario e far ripartire il gioco per altri 5-10 minuti. Potete continuare in questo modo, cosicché i gruppi possano sperimentare più scenari.

Infine proclamate la squadra vincitrice (dovrebbe essere il gruppo che è arrivato allo scenario 4!)

Discussione

All'inizio lasciate agli alunni un po' di tempo per discutere che cosa ha significato per loro essere un piccolo agricoltore all'interno dell'attuale sistema alimentare globale. Quali difficoltà hanno incontrato? Perché? Cosa hanno dovuto fare per cavarsela?

La classe nel suo insieme discuterà i punti seguenti:

- Come ci si sente nei panni di un piccolo produttore all'interno del sistema globale?
- Come si è destreggiato ogni gruppo dopo la presentazione degli scenari?
- Quali sono state le loro sensazioni?
- Che cosa c'era di giusto e di ingiusto nel gioco?

Spiegate che il gioco illustra alcune delle sfide e delle ingiustizie che i piccoli produttori devono affrontare nell'ambito del sistema alimentare globale.

Stimolate gli alunni ad esprimere le diverse esperienze dei piccoli produttori quando sono aiutati (dal governo) e quando non lo sono (altri scenari).

Quali sarebbero gli effetti sul *sistema alimentare globale* se i contadini

- Ricevessero aiuto
- Non ricevessero alcun aiuto

Cercate di immaginare quanto cibo sarebbe disponibile a livello globale e cosa potrebbe succedere ai prezzi dei generi alimentari. Prendete in considerazione anche il concetto di equità: il sistema sarebbe più equo se si fornisse sostegno ai piccoli produttori?

Ampliamento

Potete ora mostrare il video (India) agli alunni: quali sono gli elementi del video che hanno già incontrato nel gioco? Ampliate la discussione chiedendo agli alunni di pensare a 5 modi per sostenere i piccoli produttori.

Fate in modo che tutta la classe partecipi al confronto di idee.

Come proseguire

Potreste lavorare su alcuni dei materiali a tema specifico presenti nella sezione **IMPARARE** di **Cibo per la mente** oppure affrontare l'attività di spostamento di potere della sezione **PENSARE** per indurre gli alunni a riflettere su chi può contribuire a rendere più equo il sistema, e su ciò che essi stessi possono fare.

Collegamento al progetto generale

E' il momento del cartellone...

Dopo aver ultimato il gioco gli alunni possono completare una sezione del loro cartellone.



... senza dimenticare il più ampio progetto "Cibo per la Mente"

Dopo aver accompagnato gli alunni lungo il percorso IMPARARE, PENSARE, AGIRE, invitateli a collegarsi a **Class for Change** per condividere le loro esperienze con compagni di tutto il mondo: www.classforchange.org

Class for Change fa parte del progetto di Oxfam "Cibo per la mente".



<http://www.oxfamitalia.org/agisci/cibo-per-la-mente>

Scenario 1- Cambiamento climatico

Premessa

Le temperature globali aumentano a causa del cambiamento climatico. Ciò significa che alcune colture andranno distrutte (raccolti più scarsi), nei Paesi africani forse la metà. Anche i fenomeni atmosferici *estremi* quali ondate di calore, siccità e inondazioni diventeranno più gravi e frequenti, e l'andamento delle stagioni si farà più *imprevedibile*. Si ridurrà quindi la quantità di cibo coltivabile.

Cosa succede

Il tuo terreno è allagato e i raccolti vanno distrutti. Dopo che l'inondazione si è ritirata occorrono mesi per riparare i danni e riprendere la produzione.

Cosa devi fare

Tutti i prodotti che hai completato finora andranno distrutti. Alla ripresa del gioco stai fermo per 30 secondi.

Scenario 2 – Un'azienda ricca acquista la tua terra

Premessa

Le aziende ricche acquistano terre a basso prezzo nei Paesi poveri, ma talvolta la terra acquistata è di fatto già utilizzata da famiglie povere per coltivare cibo. Queste famiglie vengono spesso *sfrattate* (viene loro ordinato di andarsene) con breve preavviso o addirittura da un giorno all'altro, e spesso non ricevono molto denaro a titolo di risarcimento. Talvolta la terra così acquistata viene usata per coltivare biocombustibili (piante da bruciare per produrre energia rinnovabile), ma a volte l'acquirente la lascia in disuso per poi utilizzarla in seguito.

Cosa succede

Metà della terra che coltivi è stata acquistata da una grande azienda alimentare globale (multinazionale) e a te non è più permesso lavorarla.

Cosa devi fare

Ti viene tolta la metà dei fogli che hai.

Scenario 3 – Aumento dei prezzi alimentari

Premessa

Fino a qualche anno fa il numero di persone che nel mondo non avevano abbastanza da mangiare era in diminuzione; adesso invece è in crescita. Uno dei principali motivi di questo fenomeno è l'aumento del costo del cibo. Molte famiglie devono spendere settimanalmente fino al 75% del loro reddito solo per il cibo. Se i prezzi alimentari cambiano all'improvviso, le famiglie non ce la fanno a sostenersi. *Anche* i contadini che coltivano cibo per venderlo devono acquistare altro cibo, quindi gli aumenti colpiscono anche loro.

Cosa succede

Sei un contadino e non puoi più permetterti di acquistare gli alimenti essenziali che non puoi coltivare da solo. Non hai risparmi e quindi devi vendere le cose che ti servono per lavorare, ossia le attrezzature, per avere denaro sufficiente ad acquistare cibo.

Cosa devi fare

Ti viene tolta la metà delle forbici e delle matite.

Scenario 4 – Investimenti

Premessa

500 milioni di piccole fattorie in tutto il mondo producono cibo per 2 miliardi di persone, ossia un abitante del pianeta su tre. Questo dato dimostra quale ruolo abbiano i piccoli produttori nel sistema alimentare globale. Tuttavia possono fare di più: con il sostegno dei rispettivi governi, e con aiuti miranti a migliorare le tecniche di coltivazione, le loro *rese* (quantità coltivata) possono aumentare. In Vietnam, per esempio, il governo ha aiutato i piccoli produttori, e la popolazione che soffre la fame si è dimezzata in soli 12 anni.

Cosa succede

Il governo stanziava denaro per fornire sostegno alla tua fattoria.

Cosa devi fare

Riceverai altre forbici, matite e fogli.

