



REGOLE DEL GIOCO BLOCCATI SU UN'ISOLA

REGOLE

Dopo aver ascoltato questa storia, riunisciti con il tuo gruppo ed esegui i task richiesti.

LA SITUAZIONE INIZIALE

La vostra barca è affondata. In ogni caso, siete fortunati: tutti sopravvivono il naufragio e raggiungono la spiaggia di una piccola e disabitata isola, completamente senza forze. Quando il tempo si è calmato e i tuoi vestiti bagnati si sono asciugati grazie ai raggi del Sole, notate che il mare ha portato a riva alcuni oggetti dalla nave: una pala pieghevole, un'accetta, otto coltelli da cucina, un coltellino, un pacco di fiammiferi asciutti, dieci cucchiari e una grande pentola, circa 40 m² della vela, libri, il kit di primo soccorso della nave e un foglio inzuppato. Successivamente, guardando il mare al crepuscolo, vi rendete conto di quanto l'isola sia remota e isolata. Sicuramente vi verranno a cercare, forse vi troveranno ma quando? Non avete avuto nè tempo nè l'opportunità di fare una chiamata d'emergenza. Vi rendete conto di trovarvi in una situazione eccezionale nella quale dovrete organizzare la vostra sopravvivenza e la vita quotidiana in modo completamente nuovo.

LO SCOPO DEL GIOCO

La situazione iniziale descritta precedentemente crea la cornice dell'azione nel gioco di simulazione nel quale è compito tuo organizzare la sopravvivenza di tutti quelli bloccati in piccoli gruppi.





REGOLE DEL GIOCO BLOCCATI SU UN'ISOLA

IL CORSO DEL GIOCO

La prima fase del gioco: Assicurare la sopravvivenza e scegliere un accampamento.

Step 1: Le prime tre attività di sopravvivenza. Che fortuna che tutti nella tua classe siano sopravvissuti al naufragio - ma ora bisogna organizzare la vita quotidiana di tutto il gruppo. Ogni membro del tuo gruppo deve scrivere le prime tre attività che farebbe sull'isola. Parlate dei suggerimenti in gruppo e accordatevi sulle tre più importanti.

Step 2: Scegliere un accampamento. L'accampamento vi dà una panoramica dell'isola. C'è: acqua potabile in un ruscello che sfocia nel mare.. frutta commestibile in una folta foresta, un lago con dei pesci e granchi, una montagna con numerose nicchie rocciose e cave più piccole. Nel tuo gruppo ora dovrete decidere un posto dove accamparvi per un tempo indefinito fino al vostro salvataggio. Includi i seguenti aspetti nelle tue considerazioni: protezione dal sole e dalle tempeste, distanza dall'acqua, cibo, e vicinanza a posti dove poter essere salvati da navi o aerei.

La seconda fase del gioco: Organizzazione della vita insieme e un possibile salvataggio.

Step 3: Organizzare la vita insieme. Ognuno di voi ha sicuramente le proprie idee riguardo il vivere insieme sull'isola fino al vostro salvataggio. Per questo motivo dovrete accordarvi e riuscire a sopravvivere e regolare la vita insieme. Pensa a quali compiti devono essere effettuati ogni giorno e fai una lista su un registro. Non dimenticare che stai organizzando per tutto il gruppo - sii molto specifico riguardo l'assegnare i compiti ai gruppi o nominare le persone specifiche. Prima di finalizzare l'organizzazione, segui lo step 4.





REGOLE DEL GIOCO BLOCCATI SU UN'ISOLA

Worksheet

IL CORSO DEL GIOCO

Step 4: Misure per la detenzione e il salvataggio. Ovviamente tutti sperano di essere salvati il più presto possibile da navi o aerei. Ma come si può attirare l'attenzione sull'isola? Se si decide su un segnale di fumo (con un segnale chiaro durante la notte e fumo durante il giorno), dovrai permettere a quattro persone durante il giorno e due durante la notte di gestire il fuoco e quindi di tenere a mente questo mentre si dividono i gruppi. Hai qualche altra idea su come rendere possibile il tuo salvataggio?

Terza parte del gioco: I processi decisionali e le regole contro i conflitti.

Step 5: I processi decisionali. Attualmente avete già preso molte decisioni per il gruppo. Pensa a tutte le esperienze che avete passato finora. Sei soddisfatto o alcune cose sarebbero dovute andare diversamente? Potrebbero passare mesi prima del vostro salvataggio. Cosa potrebbe succedere ora? Scegliete di eleggere o nominare un singolo leader o un gruppo leadership? Quali poteri dovrebbero avere queste persone? Saranno controllati e da chi e come? O tutte le cose importanti saranno discusse in gruppo in futuro? Come saranno prese le decisioni? Ci sono parecchie importanti decisioni da prendere per tutto il tempo da trascorrere sull'isola.

Step 6: Gestire i problemi. Niente è mai armonioso in un gruppo - e sicuramente non in situazioni eccezionali come questa. Trai delle conclusioni su quali problemi potrebbero venire a galla durante la permanenza sull'isola. Pensa a come vuoi affrontarli. Come puoi prevenire i litigi? Come preferisci regolare i conflitti che non possono essere evitati? Registra su un foglio il risultato delle tue riflessioni e osservazioni riguardo il processo decisionale in questa fase del gioco.

La quarta fase del gioco: La reazione ai conflitti (carte evento)

Le carte evento descrivono situazioni e conflitti che sono sorti durante la vita sull'isola e l'organizzazione prescelta per il test. Discuti gli eventi in gruppo e decidi come affrontare la situazione - se necessario, puoi utilizzare i conflitti come un'opportunità per cambiare le strutture ideate finora.





REGOLE DEL GIOCO BLOCCATI SU UN'ISOLA

IL CORSO DEL GIOCO

La quinta fase del gruppo : valutazione del plenum

In questa fase finale del gioco, tutti i gruppi presentano le loro decisioni e strutture organizzative in un'assemblea usando dei fogli protocollo. Qui, i modelli differenti di vita insieme possono essere messi a paragone, discussi, apprezzati e criticati. Sicuramente domande interessanti verranno fuori e potranno essere discusse successivamente: cosa avete imparato sui gruppi e le società che vivono insieme? Cosa pensi ora riguardo aspetti fondamentali come la giustizia, il potere, la violenza, la legge, il comportamento sociale e la proprietà privata? A che punto la situazione sull'isola è diventata politica? E che cos'è la politica dopotutto?

