

GIOCO DI SIMULAZIONE "BAFA BAFA"

Questo gioco ha come scopo quello di far emergere le barriere comunicative e i pregiudizi che entrano in gioco nel momento in cui si confrontano due culture, due mentalità, due stili di vita. Normalmente, il meccanismo che s'innescava è quello dell'impossibilità di comunicare, il cercare di comprendere una cultura diversa tentando di farla rientrare a tutti i costi negli schemi della nostra, il restare ancorati alle nostre regole anche quando siamo in contatto con un'altra cultura.

Giocatori Da 20 a 50

Educatori Due, uno per gruppo

Spazi Due stanze separate

Materiali

- Per la cultura A 2-3 mazzi di carte da gioco normali; foglio di istruzioni A; un cartoncino bianco per ogni partecipante; fogli e matite.
- Per la cultura B tabellone o lavagna (con pennarelli o gesso); foglio di istruzioni B; gran numero di cartoncini (formato indicativo cm. 10 x 7) di sei colori diversi, numerati da 1 a 7.

Durata Almeno 2 ore.

Svolgimento

1. I partecipanti si dividono in due gruppi. Nel gruppo A devono esserci assolutamente dei maschi. Ogni gruppo riceve separatamente una serie di regole di comportamento proprie della cultura che rappresenta. La cultura A si distingue per costumi caratterizzati dalla dolcezza, da una vita comunitaria distesa, da relazioni strette tra le persone e dalla fiducia degli uni verso gli altri. Questa società, che ha tradizioni molto antiche, è patriarcale e l'uomo vi occupa un posto di preminenza. La cultura B, al contrario, è esplicitamente orientata verso il denaro e il profitto: il valore dell'uomo è legato al successo che egli ottiene sul mercato. Si lascia tempo sufficiente ai due gruppi per permettere loro di familiarizzarsi con le nuove regole della cultura alla quale appartengono; a questo scopo si utilizzano i fogli di istruzioni distribuiti a ogni partecipante, secondo il suo gruppo di appartenenza.

2. Quando tutti i giocatori hanno ben capito cosa devono fare e si sono esercitati a usare il materiale avuto in dotazione, si procede a scambi di visite tra i due gruppi. Gli ospiti cercano di raccogliere il massimo delle informazioni sui valori, i costumi e il funzionamento dell'altra cultura; tuttavia non sono autorizzati a porre domande dirette o a condurre conversazioni relative ai comportamenti che osservano. Il gruppo che riceve i visitatori non fa nulla per aiutarli. Poi altri visitatori partono a loro volta con gli stessi compiti, finché tutti i partecipanti non hanno visitato una volta il gruppo straniero. Il gioco si interrompe quando tutti i partecipanti hanno visitato una volta il gruppo opposto.

3. In gruppi separati (gruppo A e gruppo B), i partecipanti rispondono alle seguenti domande:
- Come mi sono sembrati gli altri? (elenco di aggettivi) - Come eravamo noi? (elenco di aggettivi) - Quali erano le regole di comportamento, quali i valori della cultura "altra"? - Come ci siamo sentiti - all'interno della nostra cultura? - quando andavamo a visitare gli altri?

4. I due gruppi si riuniscono e la valutazione può essere fatta nel modo seguente:

- I giocatori A descrivono come sono sembrati loro i B.
- I giocatori B descrivono come sono sembrati loro gli A.
- Un partecipante del gruppo B spiega ciò che il gruppo ha capito della cultura A.
- Un partecipante del gruppo A spiega la cultura A.
- Un partecipante del gruppo A spiega ciò che il gruppo ha capito della cultura B.
- Un partecipante del gruppo B spiega la cultura B.

Nella discussione si cerca di evidenziare i meccanismi della percezione e della comunicazione fra gruppi.

Regole di comportamento del gruppo culturale A

Gli uomini della cultura A sono molto cortesi e dolci. Per loro la cosa più importante è stringere e intrattenere rapporti di amicizia; tuttavia le amicizie devono obbedire ad un sistema di regole relativamente stretto (vedi sotto). Essi rispettano i loro anziani. Le donne fanno parte del patrimonio dell'uomo.

l'anziano del gruppo dà 6 carte da gioco a ogni membro per fare scambi.

Lo scambio si fa sempre tra due sole persone: ognuno depone una carta su di un tavolo o una sedia o sul dorso della mano, con la figura girata verso il basso. Quando le due carte sono deposte, si scoprono: chi ha deposto il valore più basso vince le due carte. Chi resta senza carte può chiederne ancora, gratuitamente, all'anziano del gruppo, fino a un massimo di 6.

le regole di buona condotta sono le seguenti:

- a) Prima di scambiare le carte, i contraenti intavolano una breve discussione (sul tempo, gli amici, lo sport o altro) e si fanno reciprocamente i complimenti. Dopo lo scambio, si chiacchiera ancora un poco prima di separarsi e di andare verso altri partecipanti. I due contraenti si toccano almeno una volta nel corso dello scambio, ma non devono darsi la mano perché ciò è ritenuto un modo per tenere la gente a distanza. La durata dello scambio è di circa 4 – 5 minuti.
- b) Ogni partecipante riceve un cartoncino bianco. I due contraenti dello scambio fanno un segno sul cartoncino di colui col quale hanno negoziato in modo da esprimere all'altro come hanno sentito lo scambio. Se si pensa che si sia svolto secondo le regole stabilite, si segna la carta del partner con le proprie iniziali; in caso contrario, si scrivono alcuni numeri a piacere e non le iniziali. In questo modo negli scambi ulteriori i partner sono messi al corrente delle violazioni delle regole.
- c) Sono sempre gli uomini che rivolgono la parola alle donne, mai il contrario. Tuttavia le donne sono autorizzate a far segni e gesti agli uomini. Una donna può rivolgersi liberamente ad un'altra donna.
- d) Solo gli uomini il cui cartoncino è segnato (in evidenza) dall'anziano del gruppo possono rivolgere la parola a una donna.
- e) Negli scambi con l'anziano del gruppo è sempre quest'ultimo che vince, qualunque sia il valore delle carte.
- f) Se possibile, ognuno faccia almeno uno scambio con tutti.

Chiunque viola le regole di buona condotta (punto 3) viene punito dalla comunità degli uomini: può essere espulso dalla stanza o gli può essere vietato ogni scambio. Le sanzioni sono valide per la durata di un turno di visita.

I visitatori non hanno diritto né di porre delle domande, né di intavolare discussioni. Se si rivolgono direttamente a una donna, essi sono immediatamente espulsi dalla sala dagli uomini della comunità e non hanno diritto di ritornare.

È VIETATO RIVELARE QUESTE REGOLE AI MEMBRI DEL GRUPPO B.

Regole di comportamento del gruppo culturale B

Gli appartenenti al gruppo B lavorano con impegno per ottenere il massimo dei punti attraverso lo scambio di carte.

Ogni partecipante del gruppo B riceve all'inizio del gioco 10 carte di 6 colori diversi sulle quali sono indicati dei numeri da 1 a 7. Le carte vengono distribuite a caso dalla "banca"

Scopo del gioco è ottenere il massimo dei punti seguendo alcune regole.

a) è vietato toccarsi

b) all'inizio nessuna carta ha valore. Le cose cambiano quando, attraverso lo scambio, si ottiene una serie di carte dello stesso colore numerate da 1 a 7; in quel momento tutte le carte costituenti la scala prendono il loro valore nominale. Da quel momento in poi, per quel giocatore contano anche le serie incomplete di almeno 3 carte consecutive del colore di cui si è ottenuto una serie completa. Ad esempio, ottenuta una scala da 1 a 7 di carte blu (28 punti), altre 3 carte consecutive blu (ad es. 2,3,4) acquisteranno i rispettivi valori nominali (nell'esempio, per un totale di 9 punti aggiuntivi). Le carte che hanno acquisito un valore possono essere restituite alla banca e cambiate con altrettante carte di vario colore, per poter continuare gli scambi. Ogni giocatore segna il punteggio conseguito con le carte sul proprio foglio di gestione. L'animatore lo segna sulla lavagna.

c) i giocatori mostrano agli altri giocatori solo le carte che desiderano scambiare con essi; tengono invece nascoste nella mano le carte rimanenti.

d) è vietato parlare italiano sul territorio B salvo che nelle interruzioni di gioco. Si può parlare unicamente nella lingua beta:

"si" = toccarsi il torace con il mento

"no" = alzare i due gomiti fino all'altezza del viso

"ripetere" = tendere i pollici in orizzontale, con i pugni serrati

"color": sono espressi pronunciandone le prime due lettere (ro=rosso, ve=verde, ...) e vengono sempre indicati per primi nel momento delle transazioni.

"cifre": sono espresse dopo il colore e vengono formate con le iniziali del giocatore seguite dalla lettera "a"; per esempio Bruno Forti indicherà 2 con BaFa, 3 con BaFaBa, 4 con BaFaBaFa, ...

Gli appartenenti al gruppo B ritengono che contare sulle dita le sillabe pronunciate sia il massimo della maleducazione.

Gli scambi si fanno restando in piedi e secondo le seguenti regole:

- Introduzione: i contraenti si scambiano tre rapidi colpi d'occhio successivi, ciò significa che ciascuno riconosce nell'altro il rappresentante di una società di profitto e che i due sono disposti a negoziare duramente tra loro cercando di prevalere. Chi non risponde ai colpi d'occhio non vuole fare lo scambio (oppure non conosce questa regola perché appartiene alla cultura B.
- I contraenti si comunicano in lingua beta quello che vogliono in cambio (per esempio Ro BaFa = un 3 rosso) Essi parlano solo di ciò che vogliono, ma non dicono mai ciò che danno in cambio. Lo scambio avviene perciò solo se le offerte sono interessanti per entrambi.
- Parlare una lingua diversa da quella beta nelle transazioni nel territorio B è un'offesa estremamente grave

È VIETATO RIVELARE QUESTE REGOLE AI MEMBRI DEL GRUPPO A