

Una partita per la Costituzione

Istruzioni per il conduttore

Introduzione

È un gioco di simulazione che serve per introdurre alla conoscenza della Costituzione Italiana. È rivolto ad alunni delle scuole elementari e medie inferiori; può essere utilizzato, con piccoli accorgimenti, anche con ragazzi delle superiori e con adulti.

Per giocare si divide la classe *in gruppi di studenti di numero dispari*. Ogni gruppo è indipendente dagli altri e svolge autonomamente l'intero gioco. L'attività completa comprende altri due momenti fondamentali: la preparazione e la discussione dopo la partita. Giocare impegnerà almeno due ore: mezz'ora per preparare la classe e introdurre il gioco, un'ora per la sessione di gioco e mezz'ora per discutere su cos'è avvenuto.

Una partita per la Costituzione permette di affrontare in prima persona il problema della stesura di regole, e fornisce a tutti un'esperienza comune cui riferirsi quando si discute. Il percorso diventa così l'ossatura sulla quale possono appoggiarsi altre informazioni. Ma è anche uno strumento di ascolto dei giovani in quanto i sistemi di regole che saranno in grado di elaborare costituiscono lo specchio delle loro aspirazioni, dei loro valori, dei loro progetti di futuro.

Presentazione ai giocatori

Deve allettare i giocatori e anticipare pochi elementi essenziali del gioco. L'obiettivo principale è incuriosire i ragazzi. Potrebbe essere presentata questo *scenario*: «L'anno prossimo si farà la riforma della scuola. Voi fate la parte di studenti di una scuola sperimentale della quale stabilite le regole. Alcune sono già state scritte dagli studenti prima di voi (sono le carte già scritte), altre devono ancora essere pensate. Tutte vanno rispettate ma possono essere cambiate. Potete decidere tutto: dalla disposizione dei banchi all'orario delle lezioni». Per dare ordine alle questioni da regolamentare, si potrebbe partire individuando i TITOLI del Regolamento che si va scrivendo: Diritti e doveri dello studente (come singolo); Rapporti tra studenti, tra studenti e professori, tra studenti e personale non docente; Diritti e doveri dell' Istituzione nei confronti dello studente e della classe...

Il conduttore chiede ai ragazzi se ci sono domande o chiarimenti da dare. Attenzione a non spendere troppo tempo in questa fase: molte delle possibili domande (come si fa una regola, quando vanno cambiate etc.) avranno una risposta cominciando a giocare.

A questo punto c'è un momento fondamentale, spesso trascurato da chi guida giochi di simulazione. Si deve chiedere: «Volete giocare? Si può anche stare a guardare». È importante che il gioco sia libero: chi gioca sceglie di partecipare. *Una partita per la Costituzione* funziona anche se solo un gruppo comincia a giocare: gli altri possono stare a guardare e parteciperanno ugualmente, sia pure in misura minore. Nulla vieta che si possano formare altri gruppi in un secondo tempo.

Il gioco

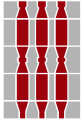
L'*ambientazione* del gioco serve in primo luogo a fornire un quadro di riferimento immediato, una sorta di *sceneggiatura* per orientarsi, ed in secondo luogo a stimolare i partecipanti all'azione.

L'*ambientazione* prevede che i ragazzi siano impegnati ad immaginare, discutere e poi approvare, le regole di funzionamento di una scuola sperimentale alla quale si iscriveranno l'anno seguente. Quest'*ambientazione* è finalizzata a favorire il massimo coinvolgimento dei giocatori. I ragazzi sono infatti interessati in prima persona non solo alla redazione di regole, ma anche al loro contenuto: la scuola è un ambito ben conosciuto, e sicuramente oggetto di possibili e desiderate riforme da parte di tutti coloro che lo frequentano.

Il gioco si può adattare anche ad ambientazioni diverse, altrettanto vicine ai ragazzi: il gruppo di alunni durante una gita,

il gruppo dei pari al bar, la vita di un gruppo sportivo, una scuola di danza... Per giocatori adulti si può pensare alla regolamentazione di un ambiente di lavoro, di un centro sociale, di un'associazione di volontariato, di un ospizio per anziani o in qualsiasi situazione in cui un gruppo strutturato senta il bisogno di regolamentarsi.

L'analogia con la Costituzione è abbastanza trasparente nelle procedure di stesura delle norme. Le regole iniziali del gioco sono procedurali: riguardano il modo di discutere ed approvare nuove regole. Ogni gruppo produce un insieme di regole che costituisce una Costituzione in miniatura; soprattutto, ogni gruppo avrà sperimentato alcuni dei problemi fondamentali della scrittura di una Costituzione.



Prima di giocare

Preparazione di una partita

Nel nostro caso significa essenzialmente due cose: capire il contenuto di queste pagine e procurarsi i materiali. I materiali di gioco sono *i mazzi di carte* e *i tabelloni*.

Ogni gruppo ha a disposizione un tabellone; ogni tabellone è costituito da una area interna e una esterna.

Ogni gruppo deve avere un mazzo di carte, costituito da 35 *carte non scritte* e da 7 *carte scritte*. L'*area esterna*, nella prima fase, è predisposta per accogliere le carte contenenti le *regole ordinarie*, quella interna le *regole fondamentali*. Prima dell'inizio della partita, distribuite a ciascun giocatore una carta scritta fino ad esaurimento (a seconda del numero dei componenti, ad un giocatore può toccare più di una carta, ad un altro nessuna) più tre carte non scritte ciascuno; le restanti carte non scritte rimangono di scorta.

Per cominciare: la partita - esempio

Un gruppo di giocatori comincia la partita mentre gli altri osservano. Nel nostro caso, il conduttore potrebbe sedersi e giocare come se fosse un giocatore per dirimere i dubbi e avviare correttamente la partita. In seguito, appena il gruppo ha cominciato a giocare autonomamente, il conduttore invita i gruppi a giocare ciascuno al proprio tavolo.

Il *gruppo-esempio* sarà composto da giocatori in numero dispari (per evitare parità durante le votazioni), comunque non più di nove. Il conduttore avrà cura di preparare le carte di questo gruppo in modo che si cominci da una carta molto semplice da capire (ad esempio la regola fondamentale n.1 o la n. 5). A questo punto si siede al tavolo del gruppo, e se necessario, spiega ai ragazzi che cosa significa in pratica la regola appena letta. Il conduttore guiderà la prima operazione di voto, suggerendo possibili regole nuove (allungare la ricreazione, non interrogare il lunedì...) oppure proponendo lui stesso una regola (e in questo caso può essere una regola da respingere: eliminare la ricreazione, fare due ore di lezione in più al giorno ...). Il conduttore rimarrà al tavolo finché il gruppo sarà in grado di giocare autonomamente. In quel momento potrà lasciare il tavolo, e tutti i gruppi potranno iniziare.

Questa fase *non è indispensabile*: valuterà il conduttore se eseguirla oppure rinunciarvi, passando direttamente al gioco.

Durante la partita

Il conduttore dopo l'inizio del gioco non ha esaurito il suo compito. Possono accadere una quantità di avvenimenti che impediscono il fluido scorrere del gioco. Una tecnica adottata con successo è passeggiare regolarmente. Il conduttore cammina tra i banchi secondo un percorso regolare, senza modificare il suo passo a meno che non venga chiamato da un gruppo. Dopo una iniziale perplessità, i ragazzi si abituano a questo comportamento. In tal modo il conduttore può avvicinarsi ai tavoli abbastanza da capire che cosa sta avvenendo senza incidere con la sua presenza sul comportamento dei giocatori. Le contestazioni inizialmente devono essere risolte dal conduttore chiamato al tavolo, che però dovrà suggerire ai giocatori che loro stessi predispongano un meccanismo (una regola) per risolvere le questioni al loro interno.

Fine della partita.

Ciò non avverrà contemporaneamente per tutti i gruppi; allora il conduttore terrà a disposizione le carte non scritte di scorta per colmare le differenze più vistose (quando un gruppo finisce con troppo anticipo rispetto agli altri).

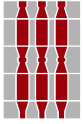
Per mantenere impegnato un gruppo fino alla fine potrà assegnare un compito propedeutico alla fase seguente, come scegliere un portavoce o preparare una breve descrizione del regolamento che hanno elaborato, o dare un titolo al cartellone. Questo dovrebbe permettere a tutti i gruppi di prepararsi all'effettiva interruzione dell'interazione tra gruppi separati e tornare ad una situazione tradizionale di dialogo tra insegnante e classe.

Dopo aver giocato

La discussione dopo l'attività di gioco è una parte integrante del gioco di simulazione. Inutile è far giocare un gioco di simulazione se poi non si discute dell'esperienza (il *debriefing*). Possiamo dividere il debriefing in tre fasi: la descrizione, l'analisi, l'applicazione.

Inizio del debriefing

Per cominciare la discussione del dopogioco, il conduttore prende la parola con alcuni commenti di apertura come: «Ora scopriremo insieme cosa è successo», oppure: «Adesso possiamo parlare di ciò che



è appena successo, e capire insieme cosa c'è sotto». In questo modo viene annunciato l'inizio di una fase diversa dal gioco e ne viene delineato l'andamento. In questo momento i ragazzi sono ancora nei gruppi.

La fase di descrizione - condividere

Questa prima fase del debriefing è spontanea: appena finito di giocare, le persone vogliono scambiarsi opinioni e impressioni su quanto è appena accaduto.

Chiedete ai ragazzi di raccontare brevemente cosa è accaduto in ogni gruppo. Chiedete quali erano le impressioni iniziali, quali sentimenti hanno provato durante la partita, cosa è successo nel loro gruppo. Le domande in questa fase possono cominciare con: «Quale...?», o: «Come...?». Per esempio:

- Quali decisioni avete preso?
- Come erano le regole approvate?
- Come ti sentivi quando è stata bocciata la tua proposta?
- Qual è il maggiore successo del vostro gruppo?
- Le regole proposte erano tutte dello stesso tipo?
- È stato facile scrivere nuove regole? E farle approvare? Come vi mettevate d'accordo?

Un buon sistema per calare il sipario su questa fase è riordinare l'ambiente in cui si è giocato. I ragazzi tornano al proprio posto, aiutano a mettere in ordine i banchi e restituiscono le carte avanzate. In questo modo si sganciano definitivamente dall'atmosfera del gioco, e possono affrontare la fase analitica del debriefing liberi dai postumi della partita.

La fase di analisi - capire

In questa fase si indagano i meccanismi del gioco. Il dialogo verte sui motivi e sul significato di quanto è avvenuto. Si può cominciare sottolineando alcuni dei temi che sono emersi nella fase precedente. Il pericolo più grande è che la discussione non sia incentrata sulle regole, ma sull'oggetto del nuovo regolamento. In altre parole: anziché parlare di come si formano le leggi e della funzione della Costituzione, si passa a discutere di come, ad esempio, dovrebbe essere organizzata la scuola ideale. Il conduttore ha però uno strumento potentissimo per riportare la classe sulla via giusta: le domande.

Le domande in questa fase cominciano con un «Perché ... ?» o con «Cosa significa ... ?» e concentrano l'attenzione sui meccanismi del gioco e sul fare le regole. Alcune domande potrebbero essere:

- Le regole sono tutte uguali? In cosa sono diverse le regole ordinarie dalle regole fondamentali? Perché ci sono delle regole fondamentali?
- Perché rispettavate le regole?
- A cosa serve scrivere le regole / numerare le regole / votare /... ?
- Cosa significa secondo voi regola / votare / rispettare le regole /... ?
- Perché è successo / non è successo ?

Durante la fase di analisi si esplora la dimensione razionale dell'esperienza. Si esplicitano le relazioni tra le parti del gioco, si precisano i significati, si spiegano i comportamenti dei giocatori. L'ambito della discussione è ancora tutto interno alla simulazione: si cerca di capire cosa accadeva durante il gioco, usando le parole del gioco. Per esempio, non si parlerà di Leggi o Costituzione, ma di regole ordinarie e regole fondamentali.

L'obiettivo di questa fase è approfondire i temi sollevati durante il gioco, ripensare a quanto avvenuto e ragionare sulle sue implicazioni. In questo momento possono essere affrontati i problemi, e cercate le risposte. Per esempio si potrà indagare sul perché un gruppo non ha approvato nemmeno una regola fondamentale, o perché un altro gruppo ha approvato solo pochissime regole. Si cerca una ragione per spiegare le sensazioni descritte nella fase precedente:

« Perché ti sei arrabbiato? ». Si elaborano delle strategie per evitare il ripetersi di quanto non è stato gradito: «Come si potrebbe fare per... ?».

Questa fase permette ai partecipanti di approfondire la conoscenza dei termini e dei concetti-chiave relativi al funzionamento della Costituzione e delle Leggi. Non ha un vero e proprio termine; il conduttore intreccerà le ultime domande *analitiche* con le prime *applicative* della fase successiva.

La fase di applicazione - generalizzare

Legare l'esperienza di gioco alla realtà è l'obiettivo di questa ultima fase del debriefing. In essa si valuta il realismo del gioco, e si mette in relazione l'esperienza appena avuta con quella della vita di tutti i giorni. È il momento in cui le conoscenze e gli approfondimenti vengono legati alla realtà concreta, e resi operativi. La discussione è incentrata sugli insegnamenti che potrebbero derivare da questa esperienza, e sui modi di migliorarla. I ragazzi e le ragazze riflettono sul cambiamento che ha prodotto in loro la partecipazione al gioco: si può chiedere se giocherebbero nella stessa maniera, o se invece modificherebbero il proprio comportamento.



Si tratta di rendere esplicita la corrispondenza tra le varie parti della simulazione e la vita reale. Le domande riguardano il gioco stesso e le analogie con la realtà:

- A che cosa somiglia questo gioco?
- Vi è mai capitato / potrete mai trovarvi in una situazione simile? Esemplicare situazioni in cui si ricorre al voto (per decidere un gioco, nelle riunioni di condominio, per assegnare un incarico fra i ragazzi della classe...)
- Quando e a chi potrebbe essere utile giocare questo gioco?
- Le leggi italiane sono simili a questo gioco? In cosa sono diverse?

La Costituzione dentro le carte

REGOLA ORDINARIA N. 1

Turno di gioco

Questa regola delinea la struttura del gioco, istruendo ogni giocatore sulla scaletta delle azioni da compiere ad ogni turno. Da notare che è una *regola ordinaria*, e quindi facilmente modificabile. I componenti di un gruppo, anche la semplice maggioranza, potrebbero decidere di cambiarla. Corrisponde al regolamento delle camere.

REGOLA ORDINARIA N. 2

Nuove regole ordinarie

Con questa regola si stabilisce il criterio per la legittima approvazione delle regole.

REGOLA FONDAMENTALE N. 1

Diritto di voto

La prima parte della Costituzione stabilisce i diritti fondamentali dei cittadini italiani. Il diritto di voto e quello di parola (regola fondamentale n. 5) ne sono il corrispondente nel gioco. Durante la discussione si potrà prendere le mosse da queste due carte per introdurre i diritti fondamentali e l'opportunità di inserirli nella Costituzione.

REGOLA FONDAMENTALE N. 2

// tabellone

La suddivisione del tabellone serve a mantenere ordinato il tavolo, evidenziando la differenza tra regole fondamentali e ordinarie, ed escludendo le regole non approvate. Questa struttura permette di avere sott'occhio le regole in vigore.

Con questa regola viene inoltre precisato il principio fondamentale di rispetto delle regole. Il fatto che le regole debbano essere scritte e rispettate nella forma in cui sono scritte pone le basi per le eccezioni di legittimità e il ruolo dell'interpretazione della legislazione.

REGOLA FONDAMENTALE N. 3

Nuove regole fondamentali

Le leggi costituzionali sono più tutelate dal cambiamento. L'articolo 138 è rappresentato da questa regola, che ne rispecchia i meccanismi fondamentali: doppia approvazione a distanza di tempo e *maggioranza qualificata*, ovvero maggioranza dei due terzi dei suffragi. Se i gruppi sono composti da 5 o 6 studenti, significa che 4 voti corrispondono ai due terzi dei suffragi. Il fatto che debba essere proposta in *due turni* diversi implica che deve passare del tempo tra la prima e la seconda approvazione.

REGOLA FONDAMENTALE N. 4

Incompatibilità

Caratteristica essenziale della Costituzione è la sua precedenza sulle altre leggi. Altro discorso sarà stabilire l'esistenza del contrasto: facendo leva su questa regola potrà essere introdotto il tema della costituzionalità delle leggi.

L'abrogazione di una regola deve essere esplicita: gli studenti devono approvare una regola che ne stabilisca chiaramente l'abrogazione.

REGOLA FONDAMENTALE N. 5

Diritto di parola

Un trucco davvero trasparente, che però permette di affrontare il problema del chiasso con meccanismi che sono interni al gioco: il conduttore potrà appellarsi alle regole in vigore nel gruppo per mantenere la calma in aula.



<p style="text-align: center;">REGOLA FONDAMENTALE</p> <p style="text-align: center;">N. 1 DIRITTO DI VOTO</p> <p>Tutti gli studenti possono e devono partecipare ad ogni voto per l'approvazione di nuove regole.</p>	<p style="text-align: center;">REGOLA FONDAMENTALE</p> <p style="text-align: center;">N. 2 IL TABELLONE</p> <p>Il tabellone è diviso in due parti:</p> <ul style="list-style-type: none">• la parte interna bianca per le regole fondamentali• la parte esterna grigia per le regole ordinarie <p>Tutte le regole sul tabellone sono in vigore e vanno rispettate nella forma in cui sono scritte.</p>
<p style="text-align: center;">REGOLA FONDAMENTALE</p> <p style="text-align: center;">N. 3 NUOVE REGOLE FONDAMENTALI</p> <p>Perché una regola fondamentale entri in vigore bisogna che sia proposta due volte (due turni diversi) e approvata in entrambi i casi con almeno quattro voti favorevoli. Va messa sulla parte centrale (bianca) del tabellone.</p>	<p style="text-align: center;">REGOLA FONDAMENTALE</p> <p style="text-align: center;">N. 4 INCOMPATIBILITA'</p> <p>L'abrogazione di una regola deve essere esplicita. In caso di contrasto tra una regola ordinaria e una regola fondamentale, la regola ordinaria è annullata. In caso di contrasto tra due regole ordinarie o tra due regole fondamentali, ha la precedenza la più recente tra le due.</p>
<p style="text-align: center;">REGOLA FONDAMENTALE</p> <p style="text-align: center;">N. 5 DIRITTO DI PAROLA</p> <p>Tutti possono parlare. Si deve parlare uno alla volta a voce bassissima.</p>	<p style="text-align: center;">REGOLA ORDINARIA</p> <p style="text-align: center;">N. 1 TURNI DI PAROLA</p> <p>Al proprio turno ogni studente:</p> <ul style="list-style-type: none">• espone agli altri una propria regola• ascolta eventuali commenti• scrive la proposta definitiva su una delle carte• legge agli altri la proposta• indice la votazione e conta i voti
<p style="text-align: center;">REGOLA ORDINARIA</p> <p style="text-align: center;">N. 2 NUOVE REGOLE ORDINARIE</p> <p>Perché una nuova regola ordinaria entri in vigore bisogna che sia approvata dalla maggioranza degli studenti del gruppo. Va messa sulla parte esterna (grigia) del tabellone.</p>	