

Conflitto o Mediazione?

I Muri dell'incomprensione interculturale



Non possiamo nascondere che quando persone di diverse culture (quindi con valori, comportamenti e abitudini diverse) si incontrano, spesso inizialmente possono sorgere incomprensioni e antipatie, irrigidimenti e disorientamenti. Tuttavia non dobbiamo aver paura di riconoscere le differenze o di esprimere i motivi per cui esse non ci piacciono. I problemi che possono generare conflitti non devono essere sottovalutati, anzi, bisogna farli emergere e affrontarli in modo diretto.

Allora, affinché l'impatto tra due culture diverse, dopo le incertezze iniziali, possa portare nuove conoscenze costruttive, occorre attuare un'operazione di "mediazione culturale". La sfida della mediazione è il tentativo di risolvere i conflitti in modo pacifico, senza prevaricazioni e ingiustizie, riconoscendo a tutte le persone il diritto di esprimersi liberamente, ma anche il dovere di rispettare gli altri, secondo le dimensioni della reciprocità. La ricerca dei processi di mediazione porta necessariamente ad affrontare un tema strettamente collegato: quello dell'educazione interculturale. Con questo termine si intende il passaggio da una visione multiculturale ad un obiettivo di scambio e reciprocità tra culture che convivono in una stessa società. Tale percorso è complesso e prevede diversi successivi passaggi, nei quali si evidenziano tre momenti fondamentali:

1. la **conoscenza** e il **riconoscimento** dell'altro
2. l'individuazione di **nuove modalità di comunicazione**
3. la **comprensione reciproca**

L'educazione interculturale è dunque uno strumento i cui obiettivi primari sono di promuovere e sviluppare:

- una migliore comprensione fra le culture nelle società contemporanee
- una maggiore capacità di comunicazione
- un atteggiamento più aperto e flessibile nei confronti della diversità culturale
- una migliore capacità di partecipazione nell'interazione sociale

(da: EDUCAZIONE INTERCULTURALE, P. Ramello, stampa AGAM Madonna dell'Olmo – Cuneo, 2001)

Proposta di lavoro:

BAFA – BAFA

(tratto da L. Ferrancin, P. Gioda, S. Loos., *Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità*, ed. ELLE DI CI, Torino 1991.)



SCHEDA DI PRESENTAZIONE

ARGOMENTO: Incontro tra due culture diverse.

OBIETTIVI: Comprendere che ogni cultura ha linguaggi e valori diversi.

CONCETTI CHIAVE: Cultura - scambio - diversità culturali.

DINAMICHE IMPLICATE: Capacità di assumere ruoli; capacità di osservare e valutare.

NUMERO di PARTECIPANTI: 20-30 giocatori (divisi in due gruppi);
2 animatori;
1 collaboratore per gestione banca.

ETA' dei GIOCATORI: dai 10 anni e oltre

DURATA del GIOCO: Almeno un'ora + discussione

SPAZIO: Due locali separati.

MATERIALE NECESSARIO: In parte fotocopiabile dal testo;
mazzi di carte;
cartoncini colorati.

INTRODUZIONE.

Si tratta dell'incontro di due culture totalmente differenti. Questo incontro ha luogo attraverso il turismo o in occasione di un soggiorno in un paese lontano.

Il gioco dovrebbe permetterci di scoprire certi nostri comportamenti e sentimenti in occasione di un tale incontro. Può inoltre aiutarci a tastare la percezione che abbiamo dell'altro, del culturalmente "diverso".

MATERIALE NECESSARIO.

Deve essere preparato dai due animatori prima di iniziare il gioco. Occorrono:

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;
- ✓ un orologio.

Per la cultura B

- ✓ tabellone o lavagna (con pennarelli o gesso);
- ✓ foglio di istruzione B;
- ✓ gran numero di foglietti di sei colori diversi, numerati da 1 a 7 (vedi tabelle 1 e 2);
- ✓ fogli e matite;
- ✓ un orologio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO.

I partecipanti si dividono in due gruppi, o due "culture". 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 (10 minuti circa) 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. 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.

Dopo tre minuti essi ritornano nel loro gruppo e prendono nota su fogli di carta delle informazioni che hanno raccolto individualmente, mentre il resto del gruppo continua a giocare.

Poi altri visitatori partono a loro volta con gli stessi compiti, finché tutti i partecipanti non hanno visitato una volta il gruppo straniero (se i gruppi sono numerosi, il numero da inviare ogni volta è da stabilirsi in modo che non si facciano più di cinque turni per visita).

ANIMATORI

Occorrono due persone per animare il gioco.

Compiti dell'animatore della cultura A

- Badare alla perfetta comprensione delle regole del gioco, secondo il foglio di istruzioni A, dato a tutti i componenti del gruppo;
- consegnare il materiale necessario ai partecipanti e badare che essi si esercitino ad usarlo correttamente;
- badare all'applicazione delle regole: scelta dell'anziano, tempi di visita, ecc.

Compiti dell'animatore della cultura B

Ha le stesse funzioni dell'animatore del gruppo A. Inoltre:

- predisporre sulla lavagna l'elenco dei partecipanti del gruppo B (nome e cognome)
- gestisce la banca;
- distribuisce 10 carte della riserva della banca a ogni partecipante;
- distribuisce carte ai visitatori dell'altra cultura conforme alla tabella 1 e se le fa restituire alla fine della visita;
- se i giocatori della cultura B non arrivano a totalizzare dei punti e quindi il gioco perde di interesse, l'animatore è autorizzato a modificare le regole per facilitare l'ottenimento dei punti;

- scrive sulla lavagna i progressi di ciascuno o trova altri modi per rinfocolare la concorrenza.

ANALISI E VALUTAZIONE

Il gioco si interrompe quando tutti i partecipanti hanno visitato una volta il gruppo opposto.

In gruppi separati (gruppo A e gruppo B), i partecipanti esprimono i sentimenti, le angosce e i malintesi che hanno provato in seno al proprio gruppo culturale; si tratta quindi di un'analisi personale (come mi sono sentito? Come ho avvertito il gruppo?). Poi i partecipanti cercano di scoprire quali sono le regole di comportamento del gruppo opposto al quale hanno reso la visita. Per questa fase del gioco occorre prevedere circa 20 minuti.

In un secondo momento i due gruppi si riuniscono e la valutazione può essere fatta nel modo seguente:

- 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;
- i giocatori A descrivono come sono sembrati loro i visitatori B;
- i giocatori B descrivono come sono sembrati loro i visitatori A.

Nel momento della valutazione è opportuno che l'animatore stimoli il gruppo a riflettere sulle difficoltà di comprendere e accettare una cultura diversa dalla propria; su come la propria cultura condizioni la lettura di una realtà "altra" e su come possano facilmente nascere malintesi che creano tensioni e ostilità.

REGOLE DI COMPORTAMENTO DEL GRUPPO CULTURALE A

1. 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 a un sistema di regole relativamente strette (vedi sotto).
Essi rispettano i loro anziani. Le donne fanno parte del patrimonio dell'uomo.
2. 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.
3. 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 a 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.
4. 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 degli uomini della comunità e non hanno il diritto di ritornare.

E' VIETATO RIVELARE QUESTE REGOLE AI MEMBRI DEL GRUPPO B.

REGOLE DI COMPORTAMENTO DEL GRUPPO CULTURALE B

1. Gli appartenenti al gruppo B lavorano con impegno per ottenere il massimo dei punti attraverso lo scambio di carte.
2. 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. E' 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 ottenuta 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. E' vietato parlare italiano sul territorio B salvo che nelle interruzioni del gioco. Si può parlare unicamente la lingua beta:
 - "sì" = 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;
 - "colori" = 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 **B**runo **F**orti indicherà 2 con BaFa, 3 con BaFaBa, 4 con BaFaBaFa ...
 Gli appartenenti del gruppo B ritengono che contare sulle dita le sillabe pronunciate sia il massimo della maleducazione.
- e. 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 fra loro cercando di prevalere. Chi non risponde ai colpi d'occhio non vuole fare lo scambio (oppure non conosce questa regola perché non appartiene alla cultura B).
 - I contraenti si comunicano in lingua beta ciò che vogliono in cambio (per esempio Ro BaFa = un 2 Rosso). Essi parlano di ciò che vogliono, ma non dicono mai ciò che anno 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.

E' VIETATO RIVELARE QUESTE REGOLE AI MEMBRI DEL GRUPPO A.

Tabella 1

Ogni visitatore che viene nel gruppo culturale B riceve 15 carte fra quelle che la B tiene predisposte nel seguente modo:

Numero di Visitatori	Numero scritto sulla carta	Numero di carte	Ripartizione dei colori
1	1	2	di 2 colori
	2	2	di 2 colori
	3	4	di 4 colori
	4	2	di 2 colori
	5	6	1 d'ogni colore
	6	2	di 2 colori
	7	2	di 2 colori
		Totale 20	
2	1	4	di 4 colori
	2	4	di 4 colori
	3	8	1/2 d'ogni colore
	4	4	di 4 colori
	5	12	2 d'ogni colore
	6	4	di 4 colori
	7	4	di 4 colori
		Totale 40	
3/6	1	9	1/2 d'ogni colore
	2	9	1/2 d'ogni colore
	3	18	3 d'ogni colore
	4	9	1/2 d'ogni colore
	5	27	4/5 d'ogni colore
	6	9	1/2 d'ogni colore
	7	9	1/2 d'ogni colore
		Totale 90	
7/8	1	12	2 d'ogni colore
	2	12	2 d'ogni colore
	3	24	4 d'ogni colore
	4	12	2 d'ogni colore
	5	36	6 d'ogni colore
	6	12	2 d'ogni colore
	7	12	2 d'ogni colore
		Totale 120	

Tabella 2

Codice per la "banca" del gruppo culturale B.

Numero d'appartenenti al gruppo B	Numero scritto sulle carte	Numero di carte	Ripartizione dei colori
6/8	1	17	2/3 d'ogni colore
	2	17	2/3 d'ogni colore
	3	8	1/2 d'ogni colore
	4	17	2/3 d'ogni colore
	5	8	1/2 d'ogni colore
	6	17	2/3 d'ogni colore
	7	17	2/3 d'ogni colore
		Totale 101	
9/12	1	25	4/5 d'ogni colore
	2	25	4/5 d'ogni colore
	3	12	2 d'ogni colore
	4	25	4/5 d'ogni colore
	5	12	2 d'ogni colore
	6	25	4/5 d'ogni colore
	7	25	4/5 d'ogni colore
		Totale 149	
13/16	1	34	5/6 d'ogni colore
	2	34	5/6 d'ogni colore
	3	16	2/3 d'ogni colore
	4	34	5/6 d'ogni colore
	5	16	2/3 d'ogni colore
	6	34	5/6 d'ogni colore
	7	34	5/6 d'ogni colore
		Totale 202	
17/20	1	42	7 d'ogni colore
	2	42	7 d'ogni colore
	3	20	3/4 d'ogni colore
	4	42	7 d'ogni colore
	5	20	3/4 d'ogni colore
	6	42	7 d'ogni colore
	7	42	7 d'ogni colore
		Totale 250	

Proposte operative

(tratto da Baletti., *Intercultura*, ed. Tascabili La Spiga, Milano 2002.)

In classe possiamo imparare l'intercultura anche con un'esperienza a metà tra il gioco e lo studio. Provate a diventare ideatori, redattori e impaginatori di un giornale interculturale! Insieme all'insegnante, decidete la frequenza del vostro giornale: ad esempio, potrebbe uscire una volta ogni due mesi.

In ciascun numero del giornale si parlerà di un Paese diverso del mondo, immaginando di avere in progetto un viaggio da intraprendere tutti insieme. Quando avrete deciso la meta del viaggio, la classe si dividerà in gruppi, ciascuno dei quali si occuperà di un argomento, diciamo di una "rubrica" del giornale. Le rubriche potranno trattare del folklore e delle leggende di quel Paese, della cucina, della musica tipica, degli animali locali, della sua storia e della sua geografia e di qualunque altro aspetto che vi possa piacere. Ogni gruppo, quindi, una volta presa in consegna la propria rubrica, si occuperà di seguirla dall'inizio alla fine: partendo alla ricerca del materiale, che potrà essere



svolta su *internet* o nelle *biblioteche-mediateche*, fino alla catalogazione, alla scelta dei testi e delle immagini e all'impaginazione, magari utilizzando uno dei programmi informatici appositi (ad esempio Publisher). Quando tutti i gruppi avranno messo in pratica le varie fasi della lavorazione della rubrica, nascerà il vostro giornale interculturale, a cui potrete assegnare il titolo e la "veste grafica" che più vi aggrada.

Anche così si imparerà a comprendere i modi di vivere di popoli lontani da noi, le curiosità e le tradizioni che ne hanno caratterizzato la storia.