

Personaggi Gioco di Ruolo

I personaggi scelti si limitano a quelli che possono essere presenti in una realtà territoriale ristretta come quella di un piccolo Comune.

I ruoli chiave, tipici di un'amministrazione locale sono:

- 1- Sindaco (democraticamente eletto dagli alunni)
- 2- Direttore Ufficio Tecnico
- 3- Tecnici (ingegneri, geometri, geologi)
- 4- Operai addetti agli interventi di pubblica manutenzione
- 5- Responsabile URP (Ufficio Relazioni Pubblico)
- 6- Responsabile protezione civile
- 7- Volontari protezione civile
- 8- Responsabile della sanità locale
- 9- Medici e infermieri
- 10- Forze dell'ordine (Polizia Municipale, Carabinieri, Vigili del Fuoco)

Visto che il gioco è pensato per gli alunni delle scuole saranno coinvolti nel gioco anche le figure che ruotano intorno al mondo scolastico:

- 11- Dirigente Scolastico/ Preside
- 12- Maestro/ Professore
- 13- Collaboratore scolastico
- 14- Studente

Altri personaggi da interpretare nel gioco saranno quelli che ogni piccola realtà ha:

- 15- Parroco
- 16- Giornalista di periodico locale
- 17- Casalinga
- 18- Anziano
- 19- Disabile
- 20- Imprenditore (il cui campo di azione sarà scelto in base all'evento calamitoso trattato) corrotto
- 21- Imprenditore (il cui campo di azione sarà scelto in base all'evento calamitoso trattato) onesto
- 22- Contadino
- 23- Commerciante (es. negoziante, ristoratore, farmacista) / libero professionista

Gioco di simulazione: A quali rischi siamo esposti?

Introduzione : (vedere scheda allegata giochi di ruolo)

Tipologia : Gioco di simulazione

Obiettivi : - permettere al gruppo di innalzare il livello di consapevolezza sui temi della sicurezza legata ai diversi fattori di rischio.

Rischio sismico

Rischio idrogeologico

Rischio incendi boschivi

Rischio industriale

Rischio sanitario

Durata : 2 ore

Numero ed età dei partecipanti : indifferenti

Materiale : - dei piccoli fogli riportanti i ruoli in allegato1 (uno per foglio). Sono necessari tanti fogli quanti i partecipanti al gioco. Se il gruppo e' inferiore alle 20 persone, scegliere i personaggi variando il più possibile i profili. - una lista di situazioni o di avvenimenti sul modello dell'allegato2. - uno spazio abbastanza grande.

Regole e svolgimento

1. Distribuire le carte del ruolo a caso, una per partecipante. Devono conservarle e non mostrarle agli altri partecipanti.
2. Invitare a leggere la carta di ruolo. Lasciare da 5 a 10 minuti per mettersi nei panni del loro personaggio.

Per aiutarli si possono fare delle domande: A quali giochi giocate ? Che fate nelle vostre giornate ? Dove vivete ? Cosa vi piace fare ? Cosa vi motiva e cosa vi impaurisce ?

3. Va detto ai partecipanti di mettersi allineati. Vanno lette una lista di situazioni e di eventi. Ogni volta che intendono rispondere « si » all'affermazione, devono fare un passo in avanti. In caso contrario, restano sul posto.
4. Leggere le situazioni una per una. Fare una pausa fra una e l'altra affinché i partecipanti possano eventualmente avanzare. Osservare il loro posto in relazione a quello degli altri.
5. I partecipanti infine devono prendere nota della loro posizione finale.

Guida al dopogioco: 6. Dare 2 minuti ai partecipanti per uscire dai panni del loro personaggio (ma senza rivelare il loro personaggio agli altri) Cominciare con il domandare loro ciò che provano dopo l'attività, poi continuate ponendo le domande seguenti : che hanno sentito facendo un passo in avanti/ rimanendo sul posto ? Riguardo a chi ha avanzato spesso, in quale momento hanno constatato che gli altri non avanzavano così rapidamente ?

7. Possono indovinare il ruolo giocato dagli uni e dagli altri ?

8. Dal loro punto di vista, cosa riflette questa attività ?

Che cosa insegna il gioco sulla responsabilità di tutti e sulla propria?

Quali possono essere le conseguenze durante un improvviso rischio nel proprio paese ?

Le situazioni possono essere differenti secondo le responsabilità del personaggio immaginato, può dunque essere interessante domandare ai partecipanti di proiettare il

personaggio nel loro paese. Proporre una riflessione più netta su ciò che potrebbe aiutare i personaggi nel loro accesso ad una rete di rapporti tra soggetti diversi, la cui funzione è quella di diffondere la cultura della sicurezza, della solidarietà, del rispetto, della cittadinanza attiva e del senso civico.