

il round successivo. Lo sviluppo del gioco porterà i 3/4 personaggi a dare un seguito personalizzato alla storia. Il portavoce potrà non trovare lo spazio per interpretare l'intervento definito internamente al gruppo, e in quel caso dovrà improvvisare il proprio intervento.

### **Chi vince?**

La vittoria sarà attribuita al gruppo di giocatori che riesce a utilizzare nel numero di round stabiliti il maggior numero di carte AZIONE durante la conversazione/interpretazione del proprio personaggio. Quando si esauriscono le prime 5 carte, il gruppo potrà pescarne altre 5 dal mazzo carte AZIONE. Alla fine di ogni round il Master avrà il compito di validare il numero di carte AZIONE effettivamente giocate da ciascun gruppo.

### **Terza parte**

La terza parte del gioco sarà dedicata al debriefing e verranno raccolte osservazioni e considerazioni sul conflitto, il ruolo dei diversi personaggi e le relazioni emerse durante il gioco.

A ciascun partecipante viene chiesto di:

- pensare alla simulazione appena svoltasi e scegliere tre parole che vorrebbe condividere con il gruppo in relazione all'esperienza di gioco (post-it su cartellone);
- pensare ai contesti in cui vivono/lavorano e di ragionare sugli spunti di analisi che possono essere tratti dall'esercizio appena svolto, scegliendo due o tre parole da condividere con il gruppo (post-it su cartellone);
- riflettere sul sentimento provato nell'interpretare il proprio personaggio (post-it su cartellone);
- raccontare nel dettaglio le caratteristiche del proprio personaggio.

Le attività di debriefing qui proposte possono essere modificate secondo le esigenze del gruppo e gli obiettivi del momento di formazione.

### **Suggerimenti per il Master**

-Il libricino delle storie contenuto nel gioco è ad uso esclusivo del Master. Se si ritiene utile la consegna cartacea della storia nella fase di costruzione del personaggio si consiglia di stamparla nella versione senza gli SPUNTI PER LO SVILUPPO DELLA STORIA (il file di stampa è scaricabile dal sito inquadrando il QR-CODE). Le storie proposte possono essere adattate e modificate secondo le specifiche esigenze. Non esitate a inventarne di nuove, e se volete a condividerle con noi tramite l'indirizzo mail [info@piemonteimmigrazione.it](mailto:info@piemonteimmigrazione.it)

# **IN PERSONA PER CAMBIARE PROSPETTIVA**

## **Introduzione**

Un percorso partecipato

INpersona è l'esito di un percorso di progettazione partecipata finalizzato all'elaborazione di uno strumento utile alla formazione di operatori dei servizi pubblici e realizzato nell'ambito del progetto Sofia - Servizi e Operatori Formatati per l'Integrazione e l'Accoglienza. Finanziato a valere sul Fondo Asilo Migrazione e Integrazione, SOFIA vede come capofila di Progetto Regione Piemonte, coadiuvata dal partner Ires Piemonte che ha realizzato il percorso di progettazione partecipata nel corso del 2021, in collaborazione con Associazione Frantz Fanon, Cooperativa Codici, POA S.r.l., FIERI, l'Università degli Studi di Torino - DPCS, cittadine/i straniere/i, operatori e operatrici dei servizi pubblici.

Il gioco è stato prodotto in un numero limitato di copie, ma è possibile scaricarlo gratuitamente per la stampa inquadrando il qr-code:



Per accedere ai file di stampa di tutti i componenti del gioco, inquadrare il QR-CODE

## **L'obiettivo del gioco**

L'intento del gioco è quello di favorire e stimolare il mettersi nei panni di un'altra persona e di sfidare le proprie abitudini mentali e identitarie interpretando un personaggio che può avere un punto di vista totalmente diverso dal proprio. Proponendo un lavoro su casi e personaggi vicini alla realtà, e introducendo una serie di variabili sconosciute che possono disorientare i partecipanti, il gioco stimola sia i singoli sia i gruppi a prendere in considerazione nuovi scenari e a riflettere sul tema della diversità e delle dinamiche relazionali.

Numero di giocatori/trici: minimo 9, massimo 20

Master: il ruolo del Master è dato al formatore/formatrice

Materiali ulteriori necessari: cartelloni, post-it, pennarelli

Disposizione dei giocatori: suddivisi in piccoli gruppi a cerchio, disposti in una stanza in modo che al centro della stessa rimanga lo spazio per l'interpretazione della storia.

## **Il ruolo della/del Master**

La/il Master ha il ruolo di coordinare il gioco, definire i tempi, il numero di round e garantire l'applicazione delle regole del gioco. La/il Master deciderà l'incipit della storia da proporre alle giocatrici ed ai giocatori, definendo i gruppi e il personaggio della storia da interpretare. La storia contiene un numero da 3 a 5 personaggi e descrive solo l'azione iniziale lasciando il compito ai gruppi di costruire il seguito degli eventi.

La/il Master ha la facoltà di inserire in ogni momento varianti cambiando luoghi, scenari o inserendo nuovi protagonisti, a sua scelta, con l'obiettivo di complessificare o facilitare lo sviluppo degli eventi in quel particolare contesto. Ciascuna storia riporta alcuni esempi di possibili imprevisti. Alla fine di ogni round, sulla base della qualità del dialogo che emerge dai gruppi la/il Master può includere un dettaglio, un'azione, un nuovo soggetto, in grado di accelerare gli eventi o orientarli in una direzione diversa.

Il Master deve essere preferibilmente il formatore/la formatrice del gruppo, che orienta il gioco e facilita le attività di debriefing e di riflessione sulle dinamiche relazionali emerse nel corso dei round del gioco.

## **Le tre parti del gioco**

Il Gioco si sviluppa in tre parti:

1. la prima parte del gioco è dedicata alla "costruzione" del proprio personaggio sulla base di una storia proposta; le storie proposte si ispirano a fatti realmente accaduti e sono il frutto di una raccolta di storie e di esperienze fatte sul campo.
2. la seconda parte è dedicata alla costruzione della storia;
3. la terza parte del gioco è dedicata all'analisi dei personaggi, della storia, dei problemi e delle criticità emerse.

## **Prima parte**

Secondo il numero dei giocatori si formeranno 3 o 4 gruppi composti da minimo 2 persone ciascuno. Nella prima parte del gioco a ciascun gruppo viene attribuito un ruolo/personaggio da interpretare e vengono consegnati il BOARD PERSONALE e un foglio note con una traccia su cui riportare le caratteristiche di base del personaggio.

Per definire i tratti identitari del personaggio ciascun gruppo pescherà dal mazzo:

-una carta **ABILITÀ** e una carta **COMPETENZA**

Il grado di abilità e di competenza di ciascun personaggio sarà definito da un unico lancio di dado. Il numero uscito (da 1 a 5) corrisponderà al livello di abilità e di competenza posseduto dal personaggio (il livello 1 è "sempre" mentre il livello 5 è "mai"). Se, lanciando il dado, uscisse il logo del progetto SOFIA, il lanciatore

potrebbe scegliere il livello di abilità e/o di competenza da 1 a 5. Il livello dovrà essere riportato sul BOARD PERSONALE posizionando la pedina sul numero corrispondente. Queste caratteristiche indicheranno a ciascun gruppo quale comportamento adottare nel "rappresentare" il proprio personaggio nell'ambito della storia.

-una carta **DOMINANTE**

La carta, in cui è rappresentata un'immagine evocativa, suggerirà il tratto caratteriale dominante e il temperamento del personaggio.

-Una carta **CONVINZIONE**

La carta suggerirà il pensiero/il sentimento prevalente che caratterizza il personaggio, ovvero la narrazione interiore che condiziona il personaggio ed influisce sul modo che ha di relazionarsi.

A questo punto, sulla base degli elementi caratteristici emersi, verrà chiesto ai gruppi di elaborare e trascrivere una descrizione sufficientemente approfondita del personaggio, seguendo la traccia sul blocco note fornito nel gioco (si consiglia di fotocopiare la traccia per avere più fogli a disposizione).

A questa parte del gioco possono essere destinati fino a 15 minuti di tempo. Il Boardpersonale e la descrizione del personaggio non vanno condivisi con gli altri gruppi.

Una volta definito il personaggio il Master del gioco inviterà ciascun gruppo a presentarlo agli altri giocatori descrivendone solamente le caratteristiche fisiche ed evidenti. Ciascun gruppo indicherà agli altri giocatori solo i dettagli fisici e/o attributi particolari che desidera condividere del personaggio, ma senza dettagliare in modo approfondito, e potrà omettere informazioni riguardo il suo profilo più nascosto.

## **Seconda parte**

Definito il profilo del personaggio, il Master distribuisce 5 carte **AZIONE** a ciascun gruppo.

Il gioco si svilupperà attraverso un numero dai 3 ai 7 round, sulla base delle indicazioni del Master. Ad ogni round, della durata di 2/4 minuti, i giocatori interpreteranno il proprio personaggio. Il primo round partirà dalla scena iniziale descritta nella storia proposta. Ogni personaggio parlerà attraverso un componente del gruppo scelto come portavoce. I personaggi interverranno in modo coerente con quanto definito precedentemente con il gruppo e scritto sul BOARD PERSONALE. Tra un round e l'altro il portavoce può essere sostituito.

Nel corso dello svolgimento del round il gruppo potrà giocare, a scelta, una delle 5 carte **AZIONE** precedentemente distribuite dal Master.

Gli intervalli tra un round e l'altro saranno scanditi dal Master, così come sarà il Master a definire chi prenderà per primo la parola in ciascun round. Tra un round e l'altro il portavoce si confronta internamente con il gruppo per definire la linea dell'intervento per