

**Contributo del Progetto Policoro**  
della Diocesi di Cosenza Bisignano  
al Sussidio per il 3° anno dell'Agorà dei Giovani Italiani

**OPPORTUNITY**

**Descrizione dell'ambiente**

L'attività di animazione che intendiamo condividere nasce dal lavoro di alcuni Animatori di Comunità del Progetto Policoro ([www.progettopolicoro.it](http://www.progettopolicoro.it)), attenzione della Conferenza Episcopale Italiana alle Chiese del Sud Italia perché si prendessero a cuore il problema della disoccupazione giovanile.

I territori diocesani in cui operano sono molto diversi tra di loro, ma presentano più o meno le stesse "fatiche" rispetto alle questioni che incrociano la vita dei giovani: mancanza di opportunità di lavoro, precarietà, clientelismo politico, malavita organizzata, arretratezza, lavoro sommerso, ecc... I giovani che si rivolgono ai Centri Servizi, e che gli Animatori incontrano nelle parrocchie, nelle scuole, nelle piazze delle città e dei paesi del Sud, sono sfiduciati e vivono come dramma l'impossibilità di inserirsi nel mondo del lavoro nella loro terra, attraverso un percorso che valorizzi le loro capacità senza calpestare la loro dignità di persone.

Il contesto, certo, non li aiuta a guardare avanti con speranza, ma è anche vero che si nota nei giovani una forte attrazione verso luoghi lontani dal Sud, verso le grandi città, dove si pensa di poter risolvere ogni problema. L'altra forte tentazione che non tralascia i giovani di oggi, è quella di sempre: l'accettare il facile e devastante meccanismo della delega, che non aiuta le persone a crescere, a prendere in mano la propria vita e le sorti della propria terra, lasciando che altri "decidano", "se la vedano", "sistemino".

In un contesto così il Progetto Policoro punta su evangelizzazione, formazione, gesti concreti e reciprocità per dare una concreta alternativa agli adolescenti ed ai giovani, visti non come destinatari di attività, ma come protagonisti di spazi di confronto, sperimentazione e costruzione, con la specifica attenzione ai temi del lavoro e dello sviluppo del territorio.

**Origine dell'esperienza**

L'idea del gioco è nata nel mese di maggio del 2007, quando io, Demetrio e Alessandro (rispettivamente AdC di Cosenza-Bisignano, Reggio Calabria-Bova, Catanzaro-Squillace) ci siamo ritrovati a programmare un intervento di animazione che ci era stato chiesto dal preside di un Liceo Classico di Soverato (CZ).

Tutti e tre provenivamo da ambienti diversi, ma avevamo a che fare più o meno con le stesse tipologie di adolescenti e giovani.

Ci avevano chiesto di far riflettere i ragazzi del biennio sul tema del progetto di vita e di presentare l'esperienza del Progetto Policoro.

Abbiamo così pensato che potesse essere più efficace coinvolgerli in un gioco che li aiutasse a poi a riflettere su alcuni aspetti importanti della loro vita e del contesto in cui vivevano.

**Progettazione e gruppi coinvolti nella sperimentazione**

La primissima versione del gioco è stata progettata da noi, senza coinvolgere i ragazzi, anche perché non li conoscevamo. Ci siamo accordati rispetto a finalità, obiettivi, modalità di svolgimento, materiale occorrente e poi ci siamo divisi i compiti rispetto alla preparazione delle diverse parti del gioco e rispetto alla gestione delle parti di attività.

Dopo la prima giocata, ci siamo resi conto che, forse, il gioco poteva essere ripetuto anche in altre occasioni, ma che c'era bisogno di alcuni aggiustamenti.

Nel secondo modulo formativo per Animatori di Comunità (svoltosi a Roma alla fine di novembre 2007) abbiamo animato una serata per i nostri colleghi animatori i quali, al termine, ci hanno incoraggiati a sperimentare più approfonditamente il gioco.

Così, da gennaio a maggio, abbiamo chiesto ad alcuni gruppi di adolescenti e giovani di diverse appartenenze (ecclesiali e non) di dedicare una serata ad Opportunity e di darci un po' di consigli, secondo le indicazioni della scheda (allegato n°1).

I gruppi contattati sono:

- Giovani e giovanissimi della Parrocchia S. Maria della Stella in Scarcelli di Fuscaldo (CS);
- Giovani della GIOC di Torino;
- Gruppo adolescenti della parrocchia di Bonate Sopra (BG);
- Gruppo adolescenti e giovani di Jesi;
- Classe Liceo Classico di Udine.

Dalle schede inviateci dagli animatori che abbiamo contattato è emerso che il gioco funzionava e, dai preziosi consigli che ci sono stati dati, abbiamo cominciato a lavorare alla stesura definitiva del gioco che è ora in attesa di brevetto.

## **Le linee essenziali di OPPORTUNITY**

**OBIETTIVO GENERALE:** offrire agli adolescenti ed ai giovani (lavoratori e studenti di scuola superiore o università) un approfondimento su temi come: LAVORO OGGI - MONDO DEL LAVORO - COSTRUZIONE DI UN PROGETTO DI VITA.

**MODALITA':** gestione di un gruppo di max 12 adolescenti/giovani (giocano in coppia).

**METODOLOGIA:** grande gioco; momenti di confronto e di approfondimento teorico; utilizzo di filmati; testimonianze.

**FIGURE COINVOLTE:** un capogioco e uno/due osservatori.

**TEMPO PREVISTO:** per il gioco circa 2,5 ore (1 ora per la prima parte, 45 minuti per la seconda parte e 45 minuti per la restituzione).

### **SPIEGAZIONE DEL GIOCO:**

NB: si tratta della versione non ancora modificata. Nella nuova versione ci sono delle variazioni che però non possiamo condividere perché il gioco dovrebbe essere brevettato. L'impianto comunque resta lo stesso.

#### **1) Operazioni preliminari:**

- divisione dei partecipanti in 6 coppie;
- ogni gruppo sarà chiamato a rappresentare un ragazzo o una ragazza italiana:
  - o CONCETTA: nata a Catania;
  - o GIORGIO: nato a Reggio Calabria;
  - o GENNARO: nato a Napoli;
  - o IGOR: nato a Udine;
  - o STEFANO: nato a Monza;

o MARZIA: nata a Brescia.

- ogni gruppo “pesca” una pedina da un sacchetto: quello che capita, capita!
- il capogioco distribuirà alle coppie le carte salute, le carte denaro e le carte istruzione in base al personaggio che si è pescato;
- spiegazione del gioco e del regolamento.

## 2) Gioco 1° parte:

- il gioco consiste nel far percorrere ai propri personaggi un arco di tempo che va dalla nascita (0 anni) al raggiungimento di un certo grado di autonomia (20 anni) passando attraverso gli avvenimenti positivi e negativi della vita.

\* i dadi numerici: per avanzare di casella in casella verranno lanciati i classici dadi;

\* per determinare la positività o negatività dell'avvenimento verrà lanciato un altro dado: blu per i ragazzi nati nelle città del Nord Italia (Igor, Stefano, e Marzia), rosso per i ragazzi nati nelle città del Sud Italia (Concetta, Gennaro, Giorgio). Il dado blu sarà contrassegnato da 4 (+) e 2 (-), il dado rosso da 4 (-) e 2 (+).

IMPORTANTE: il fatto che alcuni ragazzi tirino il dado blu o quello rosso è solo una regola del gioco. Non spiegare nulla. Devono arrivarci loro.

\* le carte: anche le carte salute, denaro, istruzione saranno consegnate in modo disuguale: 3 salute +5 denaro +1 istruzione per i ragazzi rossi, 6 salute +10 denaro +2 istruzione per i ragazzi blu.

- ogni casella del percorso conterrà un avvenimento positivo e uno negativo: ciò che avviene costerà o farà guadagnare carte salute, istruzione e denaro ai ragazzi.

- la prima parte del gioco si conclude nel momento in cui tutti i personaggi hanno terminato il percorso e hanno superato la casella del ventesimo anno.

- al termine del percorso ogni coppia avrà a disposizione un certo numero di carte salute, istruzione e denaro e sarà chiamata a fare alcune scelte nella seconda parte del gioco.

## 3) Gioco 2° parte:

- In apertura della seconda parte è possibile fare qualche domanda a caldo ai ragazzi rispetto a come si sono sentiti durante il gioco: le domande potrebbero essere... come ho vissuto il gioco? Come ho reagito di fronte a quello che succedeva al mio personaggio? Cosa ho provato?

- Dopo questa prima restituzione viene consegnata una scheda ad ogni coppia (vedi scheda n°1) che deve essere completata in un tempo di 20 minuti. Si tratta di scegliere, con le risorse accumulate nella prima parte del gioco (carte denaro, salute e istruzione), un lavoro ed una abitazione, fra le quattro tipologie indicate nel retro della scheda stessa.

\* scelte lavoro:

- **Lavoro a progetto. Salute 1 Denaro 2 Istruzione 1**
- **Contratto a tempo indeterminato come operaio. Salute 2 Denaro 1 Istruzione 0**
- **Libero professionista. Salute 2 Denaro 2 Istruzione 3**
- **Contratto a tempo indeterminato come impiegato, ma che mi chiede di trasferirmi**

## Salute 2 Denaro 2 Istruzione 2

\* scelte casa:

- **Appartamento in una casa popolare in periferia. Salute 2 Denaro 1**
- **Villetta con giardino. Salute 1 Denaro 3**
- **Appartamento in coabitazione con altri 3 giovani. Salute 2 Denaro 2**
  
- **Resto ad abitare con i miei. Salute 3 Denaro 1**

- Fatte le scelte e terminata la compilazione della scheda le coppie potranno condividere le scelte fatte con gli altri giocatori. Potrebbe essere interessante appendere ad un filo con delle pinze per il bucato le schede e dare cinque minuti ai giocatori per girare liberamente tra le carte, per leggere in maniera personale e poi fare la condivisione.

IMPORTANTE: la fase della compilazione non ha particolari regole, nel senso che i ragazzi possono decidere di interagire tra loro per portare a termine i loro obiettivi. Si potrebbe chiedere che ogni azione che mettono in pratica sia ispirata dal rispetto della dignità dell'altro.

- Alcune domande da porre ai ragazzi dopo la condivisione: proviamo a trasporre quanto vissuto nel gioco nella realtà: è proprio così? Come avete vissuto il momento della scelta? Quali difficoltà? Come è la realtà nel nostro territorio? Quali risorse? Quali difficoltà? Quali sogni? Pensate mai al vostro futuro? Fino a che punto il contesto in cui viviamo può segnare il nostro progetto di vita?

### ***E L'OSSERVATORE?***

L'osservatore è una figura esterna (un giovane, un adulto che non partecipa al gioco): può anche non esserci, ma la sua presenza può arricchire il confronto e cogliere aspetti delle dinamiche che si sviluppano, rimandandole ai giocatori durante la restituzione.

Il suo compito è quello di osservare molto attentamente atteggiamenti, reazioni, modi di porsi, frasi dette ecc... durante le due fasi del gioco e rimandarle ai ragazzi.

**NB** La versione fin qui descritta è quella "vecchia". Appena ci autorizzeranno a condividere il gioco nella sua versione definitiva lo faremo. In ogni caso il meccanismo resta più o meno lo stesso.

### **4) Dopo il gioco...**

Alcune considerazioni alla luce della sperimentazione:

- Opportunity si è rivelato uno strumento utile per aprire il confronto e la riflessione rispetto a diversi temi che incrociano la vita dei nostri adolescenti e dei nostri giovani: se è vero infatti che il tema della disoccupazione giovanile è molto sentito al Sud e che le lotte per i diritti dei cittadini nel meridione d'Italia sono il grosso dell'impegno di chi, anche nella Chiesa, cerca di incarnare il Vangelo, è altrettanto vero che al Nord di tutto ciò i giovani parlano pochissimo. Il lavoro, bene o male si trova e le lotte per i diritti le hanno già vinte genitori e nonni. Allora è necessario rimettere in discussione il rapporto che si ha con il lavoro e riprendere coscienza delle conquiste fatte da altri,

per riappropriarsi del proprio territorio e sentirsi più responsabili della qualità della vita nella propria terra.

- Opportunity si è rivelato una buona “base di partenza” per: campi scuola, percorsi nelle scuole e nei gruppi sui temi del progetto di vita, dello sviluppo locale, della giustizia, della legalità, ecc...
- L’idea è che non si forzi molto sul “dopo”, ma che si diano alcune indicazioni, alcune linee per la strutturazione di percorsi che servano davvero alla riflessione ai gruppi di adolescenti e giovani, nel rispetto:
  - delle persone che compongono il gruppo (età, qualità, dinamiche, talenti, ecc...);
  - del contesto in cui vivono (con le problematiche e le risorse tipiche);
  - dello stile del gruppo;
  - degli animatori e della loro capacità di progettare e della loro passione educativa.

Dopo il gioco, quindi, immaginiamo una serie di incontri sui temi sopra indicati, che verranno proposti dagli animatori e, magari, costruiti insieme ai ragazzi stessi.

L’idea che pensiamo di concretizzare è la seguente:

- aprire sul portale del Progetto Policoro una sezione (una sorta di pozzo) nella quale si possano inserire proposte di incontro, idee, testi da leggere, testimonianze interessanti, titoli di film o libri, articoli di giornale.... Insomma: tutto ciò che può essere condiviso per la strutturazione del dopo gioco.

L’ambizione che abbiamo è che questo possa essere uno strumento utile per i gruppi di tutta Italia: la sperimentazione ci ha confortato in questo. Sarebbe per noi molto bello sapere che il Progetto Policoro ha dato un contributo prezioso alla riflessione del mondo giovanile, non solo del Sud, sui temi del progetto di vita, del lavoro, dello sviluppo locale.

Giusy, Demetrio e Alessandro.