

## MASCI LAZIO - GRANDE GIOCO “ERO STRANIERO...”

- State per intraprendere la grande avventura dell'emigrante. Tra poco si viaggerà per terra, per mare e per aria, verso un territorio dove vi aspettano fatiche, furbizie, trabocchetti e inganni. Non disponete di altro che di qualche materiale povero, della vostra identità, della vostra intelligenza e della forza di squadra. Da questo momento l'unica vostra aspirazione sarà raggiungere la terra di ..... e per fare questo dovrete superare delle prove, per le quali riceverete istruzioni precise di volta in volta. Al termine dell'avventura, troverete nella Terra di ..... un lavoro, un salario e, forse, un permesso di soggiorno.
- L'avventura inizia da quei paesi che contano più emigrati in Italia: da questo momento e per tutta la giornata sarete Filippini, Moldavi, Peruviani, Albanesi, Indiani, Ucraini, Marocchini, Senegalesi.
- Essere e muoversi come una squadra. Collaborare e consultarsi risulterà fondamentale. Punti anche sull'integrità e l'affiatamento della squadra.
- Per l'evento ..... è stata dotata di una sua Prefettura. L'Ufficio Stranieri, intanto, procede ad una prima sommaria identificazione etnica, in base al colore del nastrino (da legare al braccio).

Filippini..... n..... Indiani ..... n.....  
 Moldavi..... n..... Ucraini..... n.....  
 Peruviani ..... n..... Marocchini ..... n.....  
 Albanesi ..... n..... Senegalesi..... n.....

	FASE GIOCO	ISTRUZIONI	PUNTEGGIO
	8 squadre. 4 assistenti o giudici + 1 mossiere/conduttore. I giochi vengono spiegati di volta in volta.		
1	<b>Formazione squadre</b>  5 min intro. 5 min squadre	Si formano 8 squadre: Filippini, Moldavi, Peruviani, Albanesi, Indiani, Ucraini, Marocchini, Senegalesi. Al cerchio iniziale si consegnano a caso nastrini di 8 colori. Le squadre si collocano ai bordi del campo in modo equidistante dal centro. Ogni squadra sceglie una <b>Guida</b> (possibilmente un soggetto abbastanza agile) ed un <b>“motto” di squadra</b> che presentano.	
2	<b>Costruzione del mezzo di trasporto</b>  20 min (progr. 30')	Gli emigranti devono costruirsi con giornali il mezzo che li trasporterà a destino. Ogni mezzo è costruito con fogli di giornale, canne e nastro adesivo e deve contenere l'intera squadra per poter accedere alle altre fasi del gioco. <b><u>Moldavi, Ucraini costruiscono un camion</u></b> <b><u>Filippini, Peruviani, Senegalesi un aereo</u></b> <b><u>Albanesi, Indiani, Marocchini una nave</u></b>	
3	<b>Il viaggio</b>  10 min (40')	La Guida ed un altro giocatore si bendano. Quindi vengono guidati a voce verso il traguardo (il paese destinazione) dagli altri giocatori della squadra, disposta dietro una “frontiera”. Il percorso è uguale per tutti. Quando i due bendati di una squadra raggiungono il traguardo, tutta la squadra può raggiungerli insieme al mezzo di trasporto che deve essere sollevato e portato da tutti gli altri componenti della squadra, simulando il rumore del mezzo e pronunciando il motto. <b><u>5 minuti.</u></b> All'arrivo viene computato dal giudice il piazzamento e riportato su un <b><u>foglio punti da consegnare alla Guida</u></b> di ogni squadra.	Gioco a tempo. 30 al 1° arrivato 28 al 2° 26 al 3° 24 al 4° 22 al 5° 20 al 6° 18 al 7° 16. al 8° Ai “fuori tempo”, la media dei punti restanti
4	<b>Selezioni per l'assunzione</b> <b><u>KIM mnemonico</u></b>	Una ventina di figure su un grande cartello. <b><u>1 minuto per l'osservazione, 1 minuto per scrivere</u></b> più nomi possibili.	5 punti per ogni oggetto indovinato
	<b><u>Prove attitudinali</u></b> 5+10 minuti (55)	Ogni squadra ritira una busta con quesiti di cultura etnica, grammatica e test logici. <b><u>8 minuti</u></b>	5 punti per ogni risposta esatta

5	<b>Finalmente un lavoro e un salario</b>  15 min (1h 10')	4 imprese (rappresentate da giudici) devono aprire 2 cantieri ciascuno e cercano mano d'opera. Ogni impresa accetta solo 2 offerte. Ciascuna squadra deve decidere autonomamente il salario mensile personale che è disposta ad accettare ( <b>una cifra tra 700 e 1200 euro</b> ). Non è consentito alle squadre parlarsi tra loro ed ogni squadra consegna una propria <b>offerta scritta</b> . Se le cifre offerte delle 2 squadre sono uguali, entrambi riceveranno quella cifra, altrimenti ad entrambi va la cifra più bassa, con un premio di <b>300 euro</b> a coloro che hanno scritto la cifra più bassa, e una penalizzazione di 300 euro a chi ha scritto la più alta. Max <b>4 minuti</b> Terminata la fase di offerta, si pubblicano i risultati su cartelloni e si svolge una seconda manche, rimescolandosi (se possibile, anche una 3° manche).	10 punti ogni 100 euro sul salario più alto ottenuto nelle 2 o 3 manche  (il punteggio in ballo è molto alto e motivante su cifre alte)
6	<b>Cercarsi in terra straniera</b> <u>Il computer impazzito</u>  10 min (1h 20')	Senza altre spiegazioni si chiede a giocatori di <b>mescolarsi</b> in un area delimitata, piuttosto piccola. Ad un comando si chiede a tutti di bloccarsi e di <b>bendarsi</b> e si spiega solo ora che le squadre devono cercarsi e <b>ricomporsi in serpentone</b> tenendo le mani sulle spalle del compagno avanti secondo l'ordine alfabetico dei nomi. Non si può pronunciare altro che il <b>nome della propria squadra ed il proprio nome</b> . Quando si pensa di aver concluso il gioco, o dopo <b>5 minuti</b> al massimo, si riacquista la vista e si contano gli errori.	Si parte con 30 punti, per ogni persona fuori sequenza 5 punti in meno.
7	<u>Nascondino al contrario</u>  10 min (1h 30')	Le guide vengono collocate dai giudici in luoghi dove dovranno tenersi silenziosamente nascosti. Al segnale, ogni giocatore parte <b>alla ricerca della propria guida nel più assoluto silenzio</b> . Quando la trova, si nasconde con lui senza farsi notare. La squadra termina il gioco quando tutti i componenti trovano la propria guida. I giocatori non possono parlare e comunicare tra loro, chi parla o fa segnali ai componenti della propria squadra fa squalificare tutta la squadra. <b>7 minuti</b>	Gioco a tempo. 30 al 1° arrivato 28 al 2° 26 al 3° 24 al 4° 22 al 5° 20 al 6° 18 al 7° 16. al 8°.
8	<b>Integrarsi è meglio</b>  10 min (1h 40')	Ogni squadra si dispone in fila indiana, tutte le <b>squadre a raggiera</b> . Al via <b>il primo giocatore di ogni fila (un immigrato in cerca di ospitalità) va a mettersi in fondo alla fila di un altro gruppo</b> . Il giocatore che in quel momento è in testa a quella fila, deve lasciarla per cercare ospitalità sul fondo di un'altro gruppo e così via per <b>3 minuti</b> . I giocatori devono fare il possibile per trovare ospitalità in un gruppo in cui non ci siano già dei loro compagni di squadra o ce ne siano il meno possibile.	20 punti a tutti
9	<b>Prova di integrazione per il Permesso di Soggiorno</b>  10 min (1h 50')	Si chiede alla Guida di fare il <b>riepilogo dei punti</b> acquisiti fino a quel momento, si chiarisce che <b>qualunque squadra può ancora vincere</b> . Si chiede di andare ad uno sportello (che rimanderà ad altri sportelli) per ritirare una busta con le prove di verifica del percorso di integrazione (risposte di grammatica o cultura italiana impossibili, traduzioni da un dialetto, Il strofa Inno di Mameli). <b>In pratica, nessuno completa il gioco</b> , a nessuno è concesso il Permesso di Soggiorno.	Per la prova finale 100 punti in palio  10 p.ti/risposta giusta