**UNA PROPOSTA OPERATIVA: IL GIOCO DI RUOLO**

*Che tipo di attività è?*

Un “gioco di ruolo” è un’attività in cui l’animatore definisce uno scenario nel quale ai partecipanti vengono assegnati ruoli diversi: questi corrispondono a quelli che i partecipanti incontrano quando lavorano sul campo.

Un risultato importante è che i partecipanti hanno l’opportunità di **considerare la situazione sul campo da una prospettiva diversa rispetto a quanto farebbero in realtà** e in questo modo diventano più sensibili al punto di vista delle altre persone con cui lavorano.

*Che scopo ha?*

Interpretare un “altro” ruolo, diverso da se stesso è una metodologia utile per esprimere emozioni, concetti o atteggiamenti che di solito non si mostrano. Può essere particolarmente efficace con i **preadolescenti, la cui capacità di esprimere in modo diretto il proprio carattere e le proprie particolarità (non solo debolezze ma anche e soprattutto i punti di forza) è spesso mitigata dal confronto coi coetanei nel contesto quotidiano.**

**Materiale**:

Schede dei personaggi

**Tempistiche**:

* 10 minuti di introduzione, consegna e lettura schede personaggi
* 20-30 minuti di interpretazione
* 15 minuti di ripresa e considerazioni

**Svolgimento**:

\* L’attività si svolgerà come un racconto, in cui i ragazzi dovranno interpretare liberamente i personaggi a loro assegnati, cercando ovviamente di rimanere il più possibile aderenti alla personalità di colui/lei che devono interpretare.

\* Una volta consegnate le schede dei personaggi ai ragazzi, si lasciano loro alcuni minuti per studiarle e capire chi sono gli altri personaggi legati a loro (in caso per esempio di famiglie o gruppi di amici). L’animatore inizia allora a raccontare la storia e man mano lascia che i ragazzi interpretino le varie vicende.

\* L’educatore è un narratore esterno, una sorta di voce narrante che descrive quello che succede. Ad esempio può dire: «Siete su una barca in mezzo al mare… all’improvviso inizia ad alzarsi un forte vento, a cui probabilmente seguirà una tempesta. Cosa fate ora?» e i ragazzi si muoveranno all’interno della descrizione come attori che improvvisano una scena.

\* La storia sarà strutturata in maniera completa (un inizio, una serie di eventi programmati, una o più conclusioni possibili) per avere una traccia da seguire e una serie di accadimenti previsti che possano dare gli spunti alle interazioni tra i ragazzi, ma dovrà essere in grado di reggere eventuali “deviazioni” proposte dall’interpretazione dei personaggi e dalle loro scelte/decisioni.

\* L’educatore deve essere abile a “guidare” la storia verso la direzione prevista e allo stesso tempo lasciare che siano i ragazzi a costruirla interagendo fra loro. Può anche intervenire molto poco se il gruppo si mostra particolarmente partecipativo e i ragazzi interagiscono molto tra loro. Lo scopo non è arrivare alla fine del racconto, ma lasciare che i ragazzi si mettano in gioco e riescano a “mettere a fuoco” i loro personaggi rendendoli sempre più realistici.

\* Verso la fine del tempo l’educatore può tirare le fila della vicenda e concluderla.

**Ripresa dell’attività**

Segue un momento di riflessione condivisa su quanto appena fatto, in cui l’educatore può proporre alcune domande. Ad esempio:

- Come ti sei sentito nell’interpretare il tuo personaggio?

- Credi di essere riuscito a interpretare bene il suo carattere?

- Cosa ti ha messo più in difficoltà?

- Come pensi abbiano agito i tuoi compagni?

- Ti sei sentito sicuro o agitato nell’interpretare qualcun altro?

**Proposta**

Ambientazione: Safari fotografico in Africa.

I ragazzi interpretano un gruppo di turisti e le loro guide che, a bordo di un pulmino turistico, stanno facendo un tour fotografico nella savana.

Il gioco si svolgerà durante il safari sempre sulla camionetta; nel corso del gioco ci saranno vari momenti nei quali i ragazzi dovranno prendere delle decisioni:

* avvistamento di animali
* rottura del pulmino
* attacco da parte di bestie feroci
* incontro con popolazioni indigene

**Conclusione**

Foto di gruppo tutti insieme per ricordare l’esperienza appena vissuta.

**Personaggi [per la descrizione particolareggiata cf file DESCRIZIONE PERSONAGGI]**

Lo staff

- Guida turistica, esperta di flora e fauna locale.

- Ranger, armato e che si occupa della sicurezza e della protezione da attacchi di animali feroci.

- Autista del pulmino, che fa il suo lavoro.

La famiglia

- Padre di famiglia in vacanza.

- Madre di famiglia in vacanza.

- Figlia adolescente: annoiata, introversa e attaccata allo smartphone.

- Figlio bambino: entusiasta e rumoroso.

Coppia

- Giovane innamorato.

- Giovane innamorata .

Turisti singoli

- Hippy amante della natura.

- Fotografo professionista che vuole fare un reportage sulla savana.