

**PROGETTO di ACCOGLIENZA
dei Richiedenti Protezione Internazionale**

PERCORSI DI ANIMAZIONE

1

approdi



Kemay

Il suo nome è Kemay, ha forse cinque anni,
due grandi occhi marroni e una nuvola di capelli al vento.

Le piacciono le barchette di carta!

Kemay è il nome della prima bambina accolta,
un nome, e un'accoglienza, che lascia il segno:
"come me stesso" è il suo significato.

Di lì a pochi mesi Kemay è il nome che viene dato
alla Cooperativa che, nell'ambito di Caritas Diocesana Brescia,
accompagna l'attivazione e la gestione di forme di accoglienza diffusa
e di processi di integrazione per i richiedenti asilo nelle comunità parrocchiali.

approdi

3

si propone di promuovere la **coscientizzazione dei ragazzi e dei giovani** rispetto alla cultura dell'incontro. In un momento in cui i migranti vengono trasformati in statistiche e numeri, in cui viene fatta confusione tra richiedenti asilo, rifugiati, profughi e si tende a pensare al fenomeno in modo astratto, la proposta di Approdi intende riportare il fenomeno a un livello più umano, quello dell'incontro.

Il percorso di Approdi si prefigge di stimolare i ragazzi e giovani a interrogarsi sul proprio modo di pensare, a lavorare su stereotipi e resistenze, a rileggere le proprie esperienze di incontro.

Approdi è declinato al plurale perché, a partire da uno stile animativo e riflessivo e da alcune attività già collaudate, **ogni esperienza formativa viene costruita "su misura"** in relazione al percorso didattico in cui si inserisce, agli obiettivi che si propone, all'età dei partecipanti, alla numerosità del gruppo, al tempo a disposizione.

*Approdi è realizzato anche con il contributo dei fondi CEI 8xmille

*Non sono più io a fare questo viaggio.
E' il viaggio,
nella sua crudeltà infinta,
a plasmare me.
Senza nemmeno sapere in quale essere mi trasformerà
ormai non posso più fermarmi.*

[Gatti F.]

Approdo 1 | Migrant being

OBIETTIVO: conoscere e approfondire il tema del viaggio dei migranti che partono dall'Africa sub-sahariana e arrivano in Europa sognando un futuro migliore. Attraverso la conoscenza di alcune tappe di questo viaggio, i partecipanti potranno interrogarsi sulle cause della partenza e sui sentimenti provati durante questa dura esperienza che mette a rischio ogni giorno migliaia di persone.

METODOLOGIA: gioco di ruolo da tavolo costruito ad hoc che, attraverso la tecnica dell'immedesimazione, aiuta a riflettere e approfondire il tema dell'immigrazione irregolare e della schiavitù del XXI secolo: il traffico di esseri umani.

Al termine del gioco da tavolo si prevede un'animazione finale con domande, stimoli, riflessioni personali.

Durata: 2 ore di gioco di animazione + 1 ora di confronto

Numero partecipanti: minimo 6 giocatori

Note: studenti dagli 11 anni



OKA. E' in gioco la vita
gioco di animazione

OKA. E' in gioco la vita* prende le mosse da fatti reali e ispirazione da giochi da tavola, in primis quello dell'oca. In **OKA. E' in gioco la vita** le caselle rappresentano le tappe del viaggio dei migranti che raggiungono l'Italia via mare dalla Libia, provenienti da Paesi africani dell'area sub sahariana. Dall'arrivo in Italia in poi si potrebbe compilare un ulteriore gioco dell'oca, geografico, burocratico, giudiziario, del quale qui vi sono solo alcune potenziali tappe.

La storia delle genti che si spostano dal proprio paese di origine sembra condizionata dalla sorte e non da regole certe (anche in Italia), proprio come in un gioco governato dai dadi.

**ideato e prodotto dalla Cooperativa Kemay*

*Nella vita moderna
niente è più efficace di un luogo comune:
affratella il mondo intero.*

[Wilde O.]

Approdo 2 | I ris.volti del corre voce

OBIETTIVO: analizzare sei degli stereotipi più ricorrenti sui migranti, in particolare sui richiedenti asilo, al fine di sfatare i luoghi comuni e proporre una visione poliedrica della realtà della migrazione.

METODOLOGIA: percorso di approfondimento multimediale e interattivo per ciascuno dei sei stereotipi. Dallo stereotipo, una volta problematizzato, si chiederà ai partecipanti di pensare a un contro-stereotipo, per aiutarli ad avvicinarsi alla complessa realtà della migrazione.

Durata: 2 ore

Numero partecipanti: max 20

Note: studenti dagli 11 anni

6



ROLL the DICE | si DICE che percorso animativo

"Sono troppi". "Ci rubano il lavoro". "Aiutiamoli a casa loro". "Hanno tutti lo smartphone". "Vivono in hotel a 5 stelle". "Portano degrado e criminalità".
Sono queste sei delle frasi che si sentono ripetere di continuo sui migranti. Ma quante di queste affermazioni sono vere? E quante invece sono "frasi fatte" che semplificano la realtà? La sfida: provare ad andare oltre il "corre voce" e le letture superficiali, approfondire i risvolti, mostrare l'altra faccia della medaglia di un dado a sei facce.

*Non è grossa, non è pesante
la valigia dell'emigrante...
C'è un po' di terra del mio villaggio,
per non restare solo in viaggio...
un vestito, un pane, un frutto,
e questo è tutto.
Ma il cuore no, non l'ho portato:
nella valigia non c'è entrato.
Troppa pena aveva a partire,
oltre il mare non vuol venire.
Lui resta, fedele come un cane,
nella terra che non mi dà pane:
un piccolo campo, proprio lassù...
Ma il treno corre: non si vede più.*

[Rodari G.]

Approdo 3 | ValigiErranti

OBIETTIVO: approfondire il valore del viaggio e del viaggiare con una valigia invisibile, invisibile ma reale perché racchiude e custodisce il progetto di vita del richiedente asilo e tutto il suo bagaglio fatto di speranze, sogni, nostalgie, paure per il distacco dalla rete familiare, amicale e sociale. Una valigia invisibile che accomuna i richiedenti asilo che arrivano spogliati di tutti i loro averi e di tutta la loro umanità.

METODOLOGIA: attraverso il brainstorming, raccogliere concetti sull'idea di viaggio e su cosa ci si porta solitamente quando ci si sposta. Successivamente aiutare gli studenti ad immedesimarsi in una storia di un migrante e chiedere di elencare cosa si porterebbero se fossero quella persona. Video e foto degli sbarchi o attraversamento confini e video tratto dalla drammatizzazione teatrale Tutti abbiamo sangue rosso.

Durata: 2 ore

Numero partecipanti: max 20

Note: studenti dagli 11 anni



LA VALIGIA INVISIBILE
animazione riflessiva

“E' proprio vero che non hanno nulla con sé? Che ne è della valigia invisibile che accompagna il viaggio degli uomini e delle donne con storie dalle gambe lunghe?”

*Prima di giudicare
Prova a pensare
Puoi decidere tu!*

[Moro F.]

Approdo 4 | Storie al crocevia

OBIETTIVO: sensibilizzare riguardo alle storie e ai vissuti della migrazione, nella consapevolezza che non si cambia la cultura a parole, ma grazie all'esperienza che si fa testimonianza, la testimonianza di coloro che hanno avuto modo di vivere il fenomeno della migrazione sulla propria pelle.

METODOLOGIA: drammatizzazione teatrale, ideata e interpretata da alcuni richiedenti asilo ospiti della Cooperativa Kemay. La storia corale di chi ha rischiato la vita per approdare in Italia raccontate dai protagonisti attraverso un approccio narrativo autobiografico.

Al termine della rappresentazione teatrale si prevede un'animazione finale con risonanze, riflessioni, domande.

Durata: 2 ore (rappresentazione teatrale: 40 minuti + introduzione e riflessione finale: 1h 20)
Per questioni organizzative questo modulo è fattibile solo sabato.

Numero partecipanti: in relazione alla capienza del teatro (necessario service audio-video)

Note: studenti dagli 11 anni



TUTTI ABBIAMO SANGUE ROSSO drammatizzazione teatrale

“Come Alcino, re dei Feaci, abbiamo il privilegio di ascoltare racconti tragici e meravigliosi...” è questo l’incipit dell’unica voce femminile fuori campo di **Tutti abbiamo sangue rosso**, una drammatizzazione autobiografica, ideata e interpretata da quattordici richiedenti asilo.

Tutti abbiamo sangue rosso è insieme percorso ed esito. Percorso, quello del laboratorio etno biografico narrativo curato dalla Cooperativa Kemay che ha permesso di dar voce all’indicibile e risignificare, non senza fatica, l’esperienza dei richiedenti asilo. Esito, la storia corale di eroi feriti o di ospiti inattesi, in cui dolore e speranza si mescolano, passato e presente si intrecciano, in un susseguirsi di immagini, musica e parole

*Ho visto parole d'odio
trasformarsi in dittatura
e poi in sterminio.
Vorrei non vederle mai più.*

[Segre L.]

Approdo 5 | Schegge impazzite

OBIETTIVI: riflettere sul nostro modo di abitare l'ambiente digitale, sui nostri comportamenti e su come ci trasformiamo quando siamo on line, dimenticando a volte che dall'altra parte dello schermo c'è un altro essere umano. Reale, proprio come noi. Arrivare alla consapevolezza che non tutto quello che è scritto in Internet è vero, ma che ci sono degli strumenti che ci permettono di distinguere le notizie vere dalle fake news.

METODOLOGIA: si prova a costruire nella classe l'ambiente di un social, con le variabili possibili per intervenire in una discussione o per lasciare un commento o per condividere un contenuto. Si gioca come se si fosse in un mondo virtuale, ma la realtà è che le persone con cui si comunica in Internet non sono virtuali, hanno nome, cognome e delle emozioni che noi possiamo condizionare con le nostre parole. Gli input verteranno su temi di attualità come l'immigrazione, richiedenti asilo in particolare, dando degli strumenti per capire se una notizia è falsa, e dare indicazioni su come smascherarla e arrivare alla realtà dei fatti.

9

Durata: 2 ore

Partecipanti: max 20

Note: studenti dagli 11 anni



VIRTUALE È REALE animazione riflessiva

Le parole hanno un potere grande: danno forma al pensiero, trasmettono conoscenza, aiutano a cooperare, costruiscono visioni, incantano, guariscono e fanno innamorare. Ma le parole possono anche ferire, offendere, calunniare, ingannare, distruggere, emarginare, negando con questo l'umanità stessa di noi parlanti. Ecco perché dobbiamo usare bene e consapevolmente le parole, sia nel mondo reale sia in Rete. Se è vero che la Rete e i social network sono luoghi virtuali dove si incontrano persone reali, dobbiamo domandarci chi siamo e come vogliamo vivere e comunicare anche mentre abitiamo questi luoghi.