HARRAGA 2

Processi di inclusione
per minori migranti non accompagnati

Gestione di gruppi multiculturali

Toolkit per operatori

Indice

1. Il progetto **3**

2. Introduzione alla guida **4**

3. Regole di comportamento dentro il setting laboratorio **5**

4. Attività su stereotipi e pregiudizi **6**

4.1 Cultionary 6

4.2 Euro Rail “à la carte” 8

5. Attività sui simboli religiosi **9**

6. Attività sulle differenze culturali **10**

6.1 Barnga Game. 10

6.2 Power walk 12

7. Attività sullo shock culturale **13**

8. Attività su cultura e identità **14**

9. Allegati **16**

Allegato 1 16

Allegato 2 17

Allegato 3 19

Allegato 4 21

Realizzata da SEND nell’ambito del progetto Ragazzi Harraga – Processi di inclusione per minori migranti non accompagnati
Finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri con il fondo dell’otto per mille dell’IRPEF
devoluto dai cittadini italiani alla diretta gestione statale.

1. Il progetto

"Ragazzi Harraga - Processi di inclusione per minori migranti non accompagnati" è un progetto che, grazie a un'ampia alleanza di soggetti pubblici e privati, ha promosso percorsi di accompagnamento verso l'autonomia dei minori migranti soli, accolti nella città di Palermo.

Ragazzi Harraga2, che continua il percorso di Ragazzi Harraga (2017-2019), è nato con l'intento di consolidare e far crescere le buone pratiche dell'accoglienza dei minori migranti, secondo quello che è ormai diventato il "Modello Harraga": un sistema di percorsi innovativi verso l'autonomia e l'inclusione sociale, ma anche di formazione, orientamento e inserimento lavorativo per i minori migranti, soli nel delicato passaggio alla maggiore età.

Il modello Harraga ha il suo pilastro nel capovolgimento della visione stessa sull'accoglienza, considerata un'opportunità e non un problema. Per questo promuove una modalità di inclusione sociale effettiva, basata su un approccio partecipativo che considera e valorizza il potenziale e le aspettative dei ragazzi e delle ragazze, sostiene lo sviluppo di competenze sia sociali che lavorative, la necessità di un supporto legale e crea le condizioni per la crescita in un ambiente familiare ed emozionalmente favorevole per un corretto sviluppo psicofisico promuovendo la cultura dell'affido.

Al suo interno viene promosso un modello di inclusione sociale, che tiene conto delle potenzialità, degli interessi e delle aspettative dei minori migranti soli, fondato su due pilastri:

- La promozione di una rete di soggetti interistituzionale coinvolti nella realizzazione di percorsi individuali in cui sono condivise informazioni, metodi e strumenti di lavoro;
- La definizione di percorsi individuali di inclusione che valorizzano risorse e competenze dei minori migranti, e di cui essi stessi sono consapevoli e responsabili.

Ragazzi Harraga è stato realizzato da CIAI Onlus, Send, Assessorato alle Politiche Solidali del Comune di Palermo, CESIE e Cledu.

2. Introduzione alla “Guida gestione di gruppi multiculturali” di Ragazzi Harraga

Il materiale didattico utilizzato è stato elaborato dal CESIE, all’interno del progetto Ragazzi Harraga 2, durante il percorso formativo rivolto ad operatori e operatrici dell’accoglienza, mediatori e mediatrici, psicologi e psicologhe, assistenti sociale e insegnanti.
Durante il percorso formativo, ciascuna attività è stata condotta con l’obiettivo di fornire agli operatori dell’accoglienza e dell’integrazione strumenti e metodologie didattiche, spunti di riflessione e analisi su sé stessi, nonché fornire un kit di attività da poter svolgere con i propri beneficiari.
Durante i percorsi laboratoriali rivolti ai minori soli e neo maggiorenni, gli stessi hanno partecipato a tali attività, sviluppando una maggiore consapevolezza di sé e della realtà intorno a loro, migliorando le loro competenze interculturali e più in generale trasversali.
Ogni attività prevede degli obiettivi e dei risultati di apprendimento (conoscenze, capacità e atteggiamenti) che i partecipanti hanno maturato, durante il corso, ben precisi. Vengono anche fornite delle indicazioni sulle modalità e sul materiale necessario ai fini dello svolgimento delle attività. Inoltre, sonostati riportati suggerimenti e indicazioni per i formatori in modo da garantire il corretto svolgimento delle sessioni.

3. Regole di comportamento da adottare nel corso delle sessioni

È necessario creare un'atmosfera amichevole e informale che possa favorire una discussione aperta e scevra da conflitti. Suggeriamo presentare il seguente regolamento all'inizio di ciascuna sessione. Il formatore potrà, inoltre, incoraggiare i partecipanti a proporre e a concordare sul regolamento da rispettare durante le sessioni.

- La partecipazione è volontaria.
- Tutti i partecipanti sono coinvolti nelle attività e nelle discussioni di gruppo.
- I partecipanti hanno diritto a rifiutarsi di svolgere un'attività, nel caso in cui non si sentano a proprio agio.
- I partecipanti e gli operatori giovanili manterranno il più stretto riserbo su quanto discusso nel corso delle sessioni, a meno che le informazioni condivise non interessino direttamente l'incolumità dei partecipanti.
- Tutti i partecipanti saranno trattati in maniera equa e con rispetto.
- Tutti i partecipanti dovranno prestare ascolto.
- Tutti hanno il diritto ad esprimere le proprie idee senza correre il rischio di essere giudicati o interrotti.
- È possibile mettere in discussione i punti di vista, gli atteggiamenti e le idee di tutti.
- I partecipanti sono invitati ad ascoltare le opinioni degli altri, commentarle e metterle in discussione in modo da garantire un dibattito fruttuoso

4. Attività su stereotipi e pregiudizi

4.1 CULTIONARY

Analizzare stereotipi e pregiudizi

- **Obiettivi:** Questa attività ci invita a lavorare sui nostri stereotipi e pregiudizi sugli altri per analizzarli:

1. lavorare sulle immagini che abbiamo dei gruppi di minoranza.
2. capire come funzionano gli stereotipi
3. generare creatività e idee spontanee a partire dalle idee del gruppo.

ATTIVITÀ N.1 CULTIONARY*

È necessario creare un'atmosfera amichevole e informale che possa favorire una discussione aperta e scevra da conflitti. Suggeriamo presentare il seguente regolamento all'inizio di ciascuna sessione. Il formatore potrà, inoltre, incoraggiare i partecipanti a proporre e a concordare sul regolamento da rispettare durante le sessioni.

Descrizione:

1. Introducete l'attività come una versione speciale del "pictionary", un gioco che molti partecipanti conoscono bene. Dite loro che sarà una gara di gruppo e che le squadre dovranno indovinare cosa stanno disegnando i loro membri. Dite loro che ogni membro della squadra disegnerà, a turno, uno dopo l'altro. Ogni volta la squadra deve inviare una persona, alla quale potete dire la parola che deve disegnare. Ci sono alcune regole: non si può parlare, non si può scrivere, non si possono disegnare simboli (ad esempio le bandiere). Create squadre di 4-5 persone, chiedete alle squadre di prendere fogli di carta e una penna e di sedersi insieme, lontano dalle altre squadre.

- Esempio di parole da disegnare:

Razzismo - Differenza - Educazione - Discriminazione - Antisemitismo Rifugiato - Europeo - Nazionale (del paese in cui si svolge l'attività) Povertà - Musulmano - Omosessuale - Uguaglianza - Sieropositivo - Omosessuale - Uguaglianza - Sieropositivo - Rom (zingaro o viaggiatore) Giapponese - Russo - Africano - Diritti umani - Media - Turista Straniero - Solidarietà - Rifugiato - Rifugiato - Amore - Arabo - Moldavo.

2. Chiamate un membro di ogni squadra e dategli la parola che dovrà disegnare. Chiedete loro di unirsi al gruppo e di disegnare, mentre gli altri membri della squadra cercano di indovinare la parola. Non devono disegnare numeri o parole e non devono parlare, se non per confermare la correttezza della risposta. Il resto della squadra deve solo suggerire soluzioni e non fare domande. Se la risposta è stata trovata, la squadra deve annunciarla, senza dire la parola (le altre squadre potrebbero ancora disegnare). Le squadre che scoprono la parola ottengono un punteggio, quelle che non la trovano ottengono zero punti. Scrivete il punteggio sulla lavagna.
3. Ripetete la stessa sequenza con nuove parole. Assicuratevi che tutti possano disegnare almeno una volta. 3) Dopo che tutte le squadre hanno fatto il giro, chiedete al disegnatore di ogni squadra di scrivere la parola su ogni disegno, sia esso finito o indovinato. Alla fine, chiedete ai gruppi di esporre i loro disegni, in modo da poter confrontare e discutere le diverse interpretazioni e immagini associate alle parole.
4. Per il debriefing chiedete ai partecipanti se hanno trovato l'attività utile, difficile e perché.

Chiedete poi ai partecipanti di guardare i disegni sul display e di confrontare le diverse immagini associate alle parole e la diversità di interpretazione. Chiedete loro se queste immagini corrispondono alla realtà e chiedete a coloro che hanno disegnato quali immagini hanno scelto per illustrare le parole. Continuate discutendo da dove provengono le nostre immagini: sono positive o negative e che effetto hanno sulle nostre relazioni con le persone coinvolte? Con le persone coinvolte? Verificate quali parole sono state più difficili da disegnare ed esplorate il perché.

Durata complessiva: Da 45 min a 2 ore (a seconda delle dimensioni del gruppo)
Numero di partecipanti previsti: Da 5 a 2

Occorrente materiali: Un elenco di parole da illustrare

- Fogli di carta per lavagna a fogli mobili e pennarello per registrare i punteggi
- Fogli di carta (formato A4) e penne per i disegni
- disegni di gruppo
- Carta adesiva o puntine per esporre i disegni

https://www.training4interculturality.eu/wpcontent/uploads/2022/08/3_Cultionary.pdf

4.2 EURO RAIL "À LA CARTE"

Combattere stereotipi e pregiudizi

- **Obiettivi:**

1. Liberarsi degli stereotipi
2. Riconoscere l'unicità di ciascun individuo
3. Acquisire una maggiore consapevolezza rispetto ai propri stereotipi pregiudizi
4. Riflettere su stereotipi e pregiudizi riconosciuti a livello personale

ATTIVITÀ N.1 EURO RAIL "À LA CARTE"

È necessario creare un'atmosfera amichevole e informale che possa favorire una discussione aperta e scevra da conflitti. Suggeriamo presentare il seguente regolamento all'inizio di ciascuna sessione. Il formatore potrà, inoltre, incoraggiare i partecipanti a proporre e a concordare sul regolamento da rispettare durante le sessioni.

- **Descrizione:** Il formatore distribuisce una copia della scheda (vedi allegato n.2) a ciascun partecipante, quindi descrive lo scenario leggendo i profili dei viaggiatori che occupano lo scompartimento. Quindi, il formatore chiederà a ciascun partecipante di scegliere i tre viaggiatori con cui preferirebbero viaggiare e indicare quelli con i quali sarebbero meno inclini a partire. Una volta terminato, il formatore invita i partecipanti a condividere e motivare le loro scelte, per poi confrontarle. Riflessione: Il momento di riflessione dovrà basarsi sulle scelte dei partecipanti, dopo aver confrontato i risultati. È possibile porre le seguenti domande per approfondire il tema:

1. *Pensate che la situazione rappresentata sia realistica?*
2. *Vi siete mai trovati in una situazione simile?*
3. *Di quali elementi avete tenuto conto nel corso del processo decisionale?*
4. *Quali stereotipi evoca la lista dei passeggeri?*
5. *Credete che gli stereotipi facciano parte delle descrizioni, o siano, invece, insiti nelle nostre menti e nella nostra immaginazione?*
6. *Da dove provengono queste immagini?*
7. *Come vi sentireste se nessuno volesse condividere con te lo scompartimento?*

- **Durata complessiva:** 20' – 30'
- **Numero di partecipanti previsti:** Da 2 a 20
- **Occorrente materiali:** Una copia della scheda *(allegato n.1)*

5. Attività sui simboli religiosi

Dialogo interreligioso

- **Obiettivi:** Questa attività ci invita a lavorare sui nostri stereotipi e pregiudizi sugli altri per analizzarli:

1. lavorare sulle immagini che abbiamo dei gruppi di minoranza.
2. capire come funzionano gli stereotipi
3. generare creatività e idee spontanee a partire dalle idee del gruppo.

ATTIVITÀ N.3 UN'ATTIVITÀ PENSATA PER RIFLETTERE SUL SIGNIFICATO DEI PRINCIPALI SIMBOLI RELIGIOSI

- **Descrizione:**

1. Presenta ai partecipanti le immagini e i simboli religiosi e appendili alle pareti (vedi allegato n.1)
2. Chiedi ai partecipanti di abbinare il simbolo alla religione e cercare di chiarirne il significato.
3. Fornire ai partecipanti una spiegazione per ciascuna immagine (vedi allegato n.1)

- **Durata complessiva:** 30'
- **Numero di partecipanti previsti:** Da 2 a 20
- **Occorrente materiali:** Simboli stampati (allegato n.2), flip chart e colori

6. Attività sulle differenze culturali

6.1. Barnga Game

Differenze culturali

- **Obiettivi:**

1. Vivere un piccolo shock culturale;
2. Capire che persone appartenenti a culture diverse hanno una differente concezione del mondo;
3. Servirsi di questa consapevolezza per cercare e individuare un nuovo insieme di regole;
4. Imparare a comprendere meglio le nostre reazioni a situazioni di conflitto o stili comunicativi diversi.

ATTIVITÀ N.4 BARNGA GAME

- **Descrizione:** Il formatore suddivide i partecipanti in gruppi composti da 4 o 6 persone. Questi si siederanno in cerchio sul pavimento o intorno a un tavolo, disposti a una certa distanza gli uni dagli altri. Ciascun gruppo avrà il proprio mazzo di carte e un cartoncino con su scritte le regole del gioco. Ciascun gruppo dovrà leggere le regole del gioco e fare pratica per qualche turno, fino a quando non avrà acquisito una certa familiarità. (10'). Quando tutti avranno compreso il meccanismo del gioco, il formatore dovrà ritirare i fogli con su scritte le regole e dire ai partecipanti che nel corso delle prossime partite non potranno parlare o discutere fra loro. I giocatori potranno comunicare a gesti o disegnare, se lo riterranno opportuno. Nel corso di questa fase, i giocatori si muoveranno così di gruppo in gruppo:

1. Al termine di una partita, il partecipante col maggior numero di punti si sposterà verso il tavolo cui è stato attribuito un numero più alto. (10')
2. Il partecipante col minor numero di punti si sposterà verso il tavolo cui è stato attribuito il numero più basso
3. Gli altri giocatori rimarranno allo stesso tavolo. (10')
4. In caso di pareggio, la persona prima in ordine alfabetico sarà ritenuta vincitrice e dovrà spostarsi. (10') Infine i partecipanti potranno riflettere e trarre le conclusioni sull'attività. (20')

Spunti di riflessione

1. *Che cosa vi aspettavate all'inizio del gioco?*
2. *Come vi siete sentiti nel corso del gioco?*
3. *In quale misura la vostra sensazione di smarrimento è stata acuita dall'impossibilità di poter discutere con i vostri compagni?*
4. *Che cosa è successo nel corso del gioco?*
5. *Quando avete capito che c'era qualcosa che non andava?*
6. *In che modo siete riusciti a gestire la situazione?*
7. *A quali situazioni fa riferimento Barnga?*
8. *Vi è mai capitato di riscontrare delle differenze all'interno di un contesto nuovo?*
9. *Quali strategie avete appreso grazie a questo gioco?*
10. *Qual è la lezione più importante che avete imparato giocando a Barnga?*
11. *Quali soluzioni suggerisce il gioco per gestire una situazione affine nel mondo reale?*

Alcuni aspetti da sottolineare nel corso della riflessione

1. *Nel corso del gioco, tutti hanno fatto del loro meglio, ma ogni gruppo doveva seguire regole diverse.*
2. *Molti hanno scoperto o sospettato che le regole fossero diverse, ma non sono riusciti a comprendere come rimediare a quella situazione.*
3. *Anche quando le differenze erano conclamate, non sempre è stato possibile appianarle.*

- **Durata complessiva:** 60'
- **Numero di partecipanti previsti:** Attività da svolgere con gruppi composti da almeno 10 partecipanti
- **Occorrente materiali:**

1. Una copia della scheda (allegato n.3)
2. Carte in base al numero di partecipanti
3. carte francesi da 1 a 10 Carta, matite, banchi e sedie.

6.2. Power walk

Somiglianze e differenze tra i Paesi

- **Obiettivi:**

1. Rintracciare somiglianze nei comportamenti, abitudini, valori tra i vari Paesi nel mondo
2. Rintracciare differenze nei comportamenti, abitudini, valori tra i vari Paesi nel mondo

ATTIVITÀ N.5 POWER WALK

- **Descrizione:** Il formatore legge le frasi contenute nell'*allegato n.5* nel quale sono descritte situazioni sociali, modalità di relazione, caratteristiche fisiche dei luoghi etc. Il gruppo dei partecipanti si allinea in una posizione. Ogni qualvolta la frase pronunciata corrisponde alla verità nel proprio Paese di origine, il partecipante fa un passo avanti. Se non corrisponde a verità rimane fermo. Il formatore, ogni tanto durante l'attività, chiede al gruppo di osservarsi, per cogliere le somiglianze e le differenze. Esempi di frasi:

1. *Parlare per strada con persone sconosciute.*
2. *Mangiare è un momento di condivisione.*
3. *Nevica e fa freddo.*
4. *Ogni giorno i bambini dopo la scuola vanno a giocare a calcio, o in generale a sport.*
5. *Ragazzi e ragazze si baciano per strada.*
6. *Le persone usano molto la bicicletta.*
7. *I giovani non urlano ai loro genitori.*
8. *I bambini non guardano negli occhi i loro genitori quando discutono.*
9. *È possibile incontrare persone dello stesso sesso che si tengono la mano.*
10. *Le ragazze possono uscire da sole durante la notte.*
11. *Donne e uomini collaborano tra loro nella pulizia della casa.*
12. *Se sei religioso, rispetti tutte le regole e le pratiche previste dalla tua religione.*
13. *Nel tuo paese è normale fare il prelievo del sangue.*
14. *Il preservativo è utilizzato nei rapporti di coppia.*
15. *Il medico è una figura importante nella comunità.*
16. *Gli ospedali funzionano bene.*

Devo pagare per andare dal medico. Appena terminata la lettura delle frasi, il formatore chiede al gruppo di rintracciare e verbalizzare le somiglianze e le differenze che hanno colto. Quella diventa una occasione per il gruppo per esplorare tradizioni, abitudini, valori, strutture sociali dei paesi di provenienza del gruppo.

- **Durata complessiva:** 30 minuti
- **Numero di partecipanti previsti:** Da 2 a 20
- **Occorrente materiali:** Preferibile spazio aperto o spazio ampio.

7. Attività sullo shock culturale

La teoria dello shock culturale di Cohen-Emerique

- **Obiettivi:**

1. Prendere coscienza dei propri schemi di riferimento, della parzialità del proprio sguardo sull'Altro e quindi dei propri pregiudizi e stereotipi;
2. Assumere consapevolezza della propria sensibilità interculturale, cioè un atteggiamento che possa essere oggettivamente misurato e che riguarda la posizione del singolo rispetto a chi non appartiene al suo stesso gruppo culturale, al fine di migliorare la percezione del proprio atteggiamento nei confronti delle Altre persone;
3. Accettazione della complessità della relazione interculturale che è fatta, per sua natura, di situazioni conflittuali, di incomprensioni dette "incidenti culturali", a partire dall'esperienza diretta degli operatori e mediante l'uso dello strumento di analisi dell'iceberg della cultura e dello shock culturale
4. Una piena consapevolezza dei diversi significati del concetto di cultura, che per sua natura è polisemico e sulle ripercussioni che questi possono avere sulla percezione dell'Altro/a sperimentando la capacità di decentrarsi.

ATTIVITÀ N.6 ATTIVITÀ DI DECENTRAMENTO

- **Descrizione:** Il formatore dovrà appendere una serie di immagine alle pareti ed invitare i partecipanti a scegliere quella che suscita in loro la reazione emotiva più intensa – positiva o negativa che sia. Quindi, il formatore dovrà chiedere ai partecipanti se intendono condividere con il resto del gruppo le ragioni per le quali hanno scelto proprio quell'immagine ponendo loro le seguenti domande (Se il tempo lo consente, il formatore dovrà permettere a tutti i partecipanti di esprimere la loro opinione, in caso contrario saranno commentate solo le immagini scelte dalla maggior parte dei membri del gruppo):

1. *Descrivi l'immagine in maniera obiettiva. Che cosa vedi?*
2. *Quali emozioni ha suscitato in te l'immagine? Parla delle tue emozioni.*
3. *Quali sono i valori messi in discussione dall'immagine?*

- **Durata complessiva:** 30 minuti
- **Numero di partecipanti previsti:** Da 2 a 20
- **Occorrente materiali:** Immagini (Allegato n. 4)

8. Chi sono?

Cultura e identità

- **Obiettivi:**

1. Imparare a conoscere e distinguere fra le diverse definizioni e dimensioni della cultura;
2. Comprendere il legame fra cultura e identità;
3. Riflettere ed essere consapevoli dell'identità culturale e del background culturale di ciascuno.

ATTIVITÀ N.7 CHI SONO?

- **Descrizione:** Per cominciare, il formatore chiede ai partecipanti di formare delle coppie e di presentarsi a vicenda, come se si incontrassero per la prima volta. **5'**

1. Il formatore inviterà, quindi, i partecipanti a riflettere sulle informazioni che desideriamo ricevere quando incontriamo una persona per la prima volta (il nome, il sesso, la nazionalità, la religione, l'età, l'etnia, la professione, i gusti musicali, gli hobby, gli sport, ciò che gli/le piace o che detesta). **5'**
2. Il formatore informa, poi, i partecipanti del fatto che presto scopriranno ciò che hanno in comune con i loro compagni. Li invita a disegnare una stella le cui 8 punte simboleggeranno alcuni elementi che li caratterizzano. **10'**
3. A questo punto, i partecipanti dovranno andare in giro e confrontare la loro stella per trovare dei punti in comune con i loro compagni. In questo caso, dovranno riportare il nome del loro compagno sulla punta corrispondente (ad esempio se Giovanna e Pari condividono la passione per il rap, dovranno trascrivere i rispettivi nomi sulla punta dedicata). **15'**
4. Al termine di questa fase, il formatore invita i partecipanti a tornare al loro posto per porre loro una serie di Domande riguardo all'attività: **5'**. *Quali aspetti che formano la vostra identità avete in comune, quali sono unici? Pensate che le persone che compongono il gruppo siano abbastanza simili? Ritenete che prevalgano le differenze o le similitudini?*
5. Infine, il formatore potrà proporre un'attività di brainstorming per incoraggiare i partecipanti a distinguere e riportare sulla lavagna - in due colonne differenti - gli elementi identitari "innati" o frutto di un processo decisionale. 10'

- **Riflessione: (10')** A questo punto il formatore parlerà insieme ai partecipanti delle loro scoperte delle implicazioni che tali elementi hanno nel quadro dei diritti umani. Suggeriamo al formatore di scegliere alcuni dei seguenti quesiti sulla base delle caratteristiche del gruppo:

1. *Che cosa avete imparato su voi stessi? È stato difficile scegliere gli elementi che compongono la vostra identità?*
2. *Siete stati sorpresi dai risultati ottenuti dal confronto fra le varie stelle? Pensavate di avere più cose in comune con i vostri compagni?*
3. *Cosa ne pensate di questa diversità? Credete che differenze rendano il gruppo più interessante o rendano solo più arduo il processo di collaborazione?*
4. *Vi è capitato di reagire in maniera decisa agli elementi identitari menzionati dagli altri partecipanti, tanto da dire "No, io non sono così"? (Ad esempio, "No, a me invece il calcio/la musica techno non piace"; "Non sono cristiano/omosessuale").*
5. *In che modo si costruisce l'identità? Quali aspetti sono frutto del processo di socializzazione? Quali elementi identitari sono, invece, immutabili?*

- **Durata complessiva: 6**0 minuti
- **Numero di partecipanti previsti:** Da 2 a 15
- **Occorrente materiali:**

1. *Pennarelli colorati (se possibile, distribuire un colore diverso per partecipante)*
2. *Un foglio di carta per partecipante*
3. *Lavagna a fogli mobili e pennarelli*

Allegato n.1 - *Euro Rail "à la carte"*

Salite a bordo del treno *"Valley Express"* per una settimana di viaggio da Lisbona a Mosca. Viaggiate in uno scompartimento per cuccette che dovete condividere con altre tre persone.
Con quale dei seguenti passeggeri preferirebbe condividere?

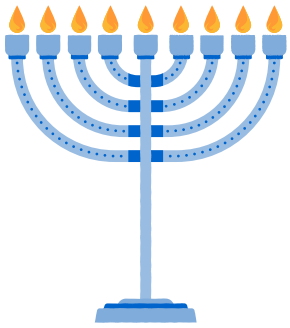
1. Un soldato serbo della Bosnia.
2. Un uomo ben vestito ma molto rumoroso
3. Un avvocato albanese che è ben vestito.
4. Una donna nigeriana che vende prodotti in pelle.
5. Un giovane artista sieropositivo.
6. Un uomo rom (zingaro o viaggiatore) ungherese appena uscito di prigione.
7. Una rapper tedesca che vive uno stile di vita molto alternativa.
8. Un giovane italiano che vive nelle periferie di Palermo
9. Un uomo arabo che è molto praticante
10. Una zingara con un bambino in braccio
11. Un uomo senegalese che è molto silenzioso
12. Una prostituta polacca di Berlino.
13. Un rifugiato curdo che è arrivato dall'Egitto in Italia
14. Una ragazza marocchina che è molto religiosa
15. Un uomo ben vestito ma molto rumoroso
16. Un richiedente asilo gambiano arrivato dalla Libia

Allegato n.2 - Scopriamo i simboli religiosi

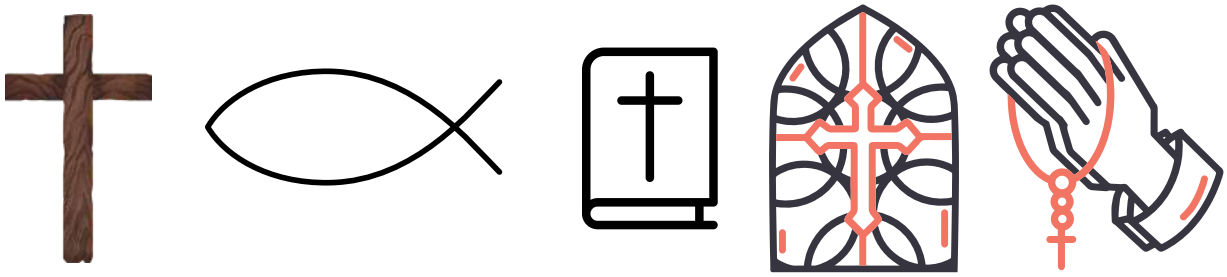
Un'attività pensata per riflettere sul significato dei principali simboli religiosi.
Istruzioni

1. Presenta ai partecipanti le immagini e i simboli religiosi (vd. immagini qui sotto) e appendili alle pareti.
2. Chiedi ai partecipanti di abbinare il simbolo alla religione e cercare di chiarirne il significato.
3. Fornire ai partecipanti una spiegazione per ciascuna immagine (per i simboli di cui sopra puoi servirti delle spiegazioni riportate qui sotto):

GIUDAISMO: Il *"Magen David"* (lo "Scudo di David", ovvero la Stella di David) è tradizionalmente utilizzata come simbolo della religione ebraica. Secondo l'interpretazione più comune, si riferisce a dio, che ha fatto da scudo al re biblico David. Il simbolo è molto antico e ha numerosi altri significati.
Un altro simbolo comunemente adottato è il *Menorah*, il candelabro a sette braccia utilizzato negli antichi templi ebraici come simbolo della rivelazione divina. È presente tutt'oggi in ogni sinagoga.



CRISTIANESIMO: Il crocifisso simboleggia la morte e resurrezione di Gesù Cristo, morto sulla croce per espiare i peccati dell'umanit{.
Uno dei primi simboli utilizzati dai cristiani è quello del pesce, ichthys (in greco), un acronimo di Iesous Christos Theou Yios Soter – Gesù Cristo, figlio di Dio, e Salvatore.



ISLAM: L'Islam non ha alcun simbolo o colore ufficiale, tuttavia la mezzaluna con a fianco una stella di colore verde è generalmente associato alla religione di Maometto. Molti Paesi a maggioranza musulmana si servono di questa iconologia, probabilmente per via dei legami con il simbolismo ottomano.

Ebraismo, Cristianesimo e Islam hanno molto in comune, esse sono note come religioni abramitiche poiché riconoscono nella figura di Abramo il padre fondatore della loro fede. Musulmani, cristiani ed ebrei accettano il racconto della rivelazione di Dio ad Abramo, e immaginano dio come un creatore trascendente e signore della legge morale. I testi sacri presentano spesso figure, storie e luoghi simili, sebbene siano differenti i ruoli, i punti di vista e i significati attribuiti agli eventi descritti nei rispettivi testi sacri.

Allegato n.3 - BARNGA GAME

Il facilitatore forma gruppi da 4 a 6 persone che sono seduti in cerchio sul pavimento o ad un tavolo; ogni gruppo è ben lontano dagli altri. Definire un ordine per i gruppi disponendoli come un cerchio più grande o mettendo un segno numerato ad ogni gruppo.

1. Ad ogni gruppo viene dato un mazzo di carte e regole del gioco.
2. Il facilitatore legge le regole, ad eccezione della regola finale che è diversa per ogni gruppo.
3. Ogni gruppo dovrebbe leggere le regole da solo e praticare qualche gioco finché tutti non capiscono come si gioca. Questo dovrebbe durare circa 5 minuti.
4. Una volta che tutti sanno come si gioca, il facilitatore raccoglie tutti i fogli di regole e annuncia che il vero gioco sta per iniziare e che da quel momento in poi, non si potrà più parlare ma si potrà comunicare con gesti e con disegni.

LE REGOLE DEL GIOCO IN GENERALE SONO:

1. Ad ogni giocatore vengono distribuite 5 carte
2. Ogni round/ turno dura 5 minuti ed è composto da circa 3-4 partite (a seconda del tempo a disposizione). Ad ognuna delle partite menzionate, ci sarà una persona che ha preso un punto, prendendo tutte le carte giocate. Alla fine del round, si contano tutti i punti raccolti durante le partite di quel round.
3. Chi vince si muove in senso orario nel tavolo successivo, chi perde in senso antiorario. Tutti gli altri rimangono fermi nel proprio tavolo.
4. I pareggi si risolvono con carta forbice pietra.
5. Dopo il primo turno, ai giocatori non sarà permesso di vedere le regole né di parlare l'un l'altro. È possibile usare gesti ed immagini ma non è possibile usare parole.
6. Il vincitore del turno è chi ha vinto più partite di tutti.
7. I giocatori possono segnare i punti delle partite con delle linee su un foglio dove scriveranno man mano i nomi dei giocatori.
8. Chi dà le carte può essere chiunque nel tavolo, la persona che gioca per prima sarà quella a destra di chi distribuisce le carte.
9. Il primo giocatore di ogni partita può giocare qualsiasi seme.

QUESTE REGOLE DEVONO ESSERE SPIEGATE IN PLENARIA.

Ad ogni tavolo, ci sarà una regola in più che sarà diversa.

Regole per i 4 tavoli:

1° tavolo: Fiori carta vincente, asso è la carta più alta.
2° tavolo: Quadri carta vincente, asso è la carta più bassa.
3° tavolo: Cuori è la carta vincente, asso è la carta più alta
4° tavolo: non c'è un seme vincente, l'asso è la carta più bassa e il 10 quella più alta (di qualsiasi seme).

DOMANDE PER IL DEBRIEFING:

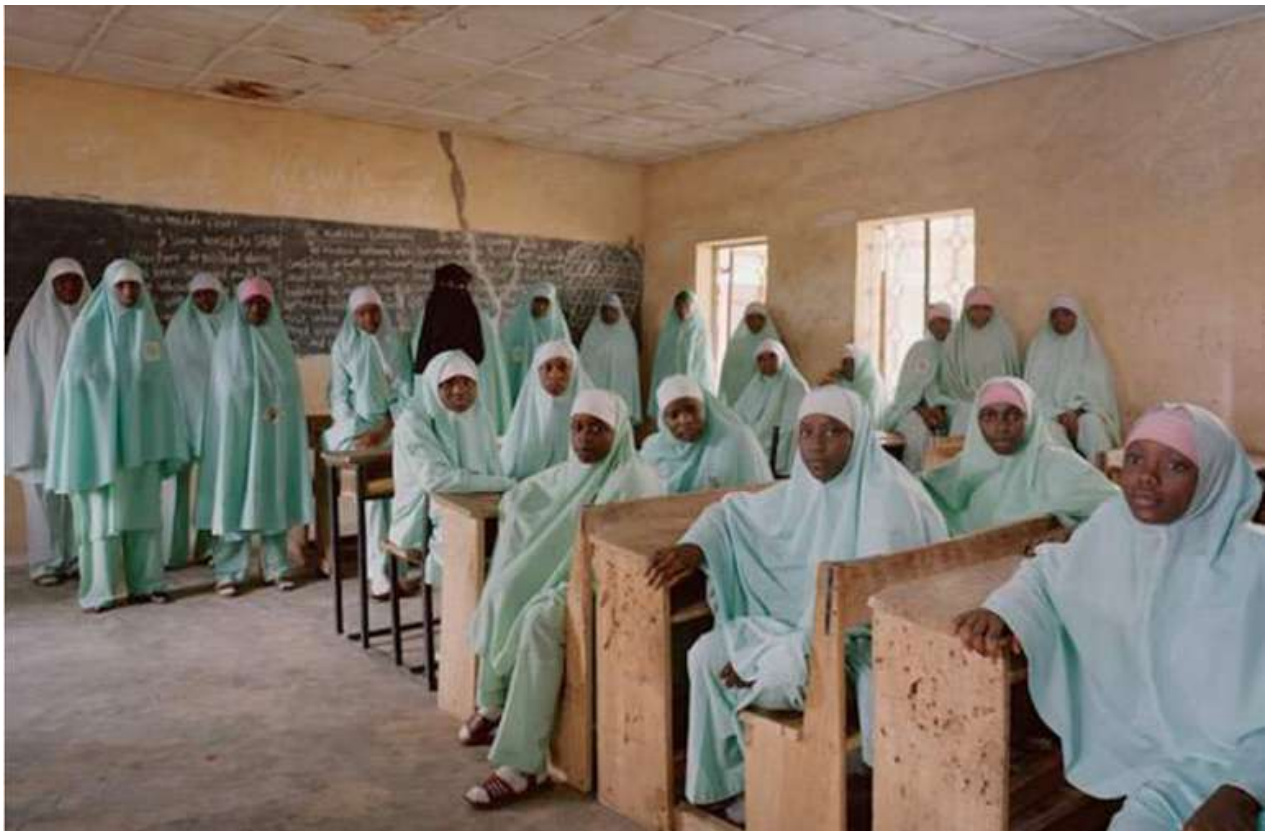
- *Se puoi descrivere il gioco in una sola parola, quale sarebbe?*
- *Cosa ti aspettavi all'inizio del gioco?*
- *Quando hai capito che qualcosa era sbagliato?*
- *Come ti sei comportato?*
- *Quanto il fatto di non poter parlare, ha contribuito nei sentimenti che hai provato?*
- *Cosa questo gioco vuole dirci?*
- *Come ti sei sentito quando sei arrivato?*

Allegato n.4 - Decentration

Materiale per l'attività n.6 Attività di decentramento

ALLEGATO n.4 *Decentration -* *Materiale per l'attività n.6 Attività di decentramento*

ALLEGATO n.4 *Decentration -* *Materiale per l'attività n.6 Attività di decentramento*



ALLEGATO n.4 *Decentration -* *Materiale per l'attività n.6 Attività di decentramento*

ALLEGATO n.4 *Decentration -* *Materiale per l'attività n.6 Attività di decentramento*

Il CESIE è un centro studi e iniziative europeo fondato nel 2001 e ispirato al lavoro e alle teorie del sociologo Danilo Dolci (1924-1997). Esso promuove l'innovazione in campo educativo per stimolare la crescita personale e professionale delle persone e la partecipazione attiva alla vita collettiva.

Il CESIE porta avanti progetti nazionali, europei e internazionali attraverso diversi programmi di finanziamento e crede fortemente nella collaborazione trasversale tra culture, ambiti e settori, provando a valorizzarne sempre la diversità. Con l'arrivo delle nuove migrazioni, il CESIE ha focalizzato l'attenzione sull'analisi dei bisogni formativi e sociali dei migranti minori e adulti incontrati, attivando insieme a partner europei e nazionali progetti di empowerment e di inclusione socio-lavorativa. Attraverso la costituzione di una specifica *Unità Migrazione* offre percorsi di inclusione e socializzazione tra giovani migranti e locali, attiva percorsi di apprendimento basati sui bisogni formativi dei migranti utilizzando metodologie non formali, realizza percorsi formativi e workshop rivolti a professionisti e operatori che lavorano con migranti, sviluppa percorsi di cittadinanza finalizzati all'inserimento socio-culturale dei minori migranti soli e collabora allo sviluppo e all'implementazione della *Cartella Sociale Harraga.*

La sede centrale del CESIE si trova nel cuore di Palermo. L'associazione è costituita da 6 unità che lavorano in sinergia a livello locale, Europeo e internazionale nei seguenti ambiti di interesse: Scuola, Giovani, Alta Formazione e Ricerca, Diritti e Giustizia, Migrazione, Adulti.

www.cesie.org

HARRAGA 2

Processi di inclusione
per minori migranti non accompagnati

Un progetto di:

CIAI
Ogni bambino è come un figlio

In partnership con:

send

cesie
the world is only one creature

CLEDU

uil

Città di Palermo

Progetto finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri
con il fondo dell'otto per mille dell'IRPEF devoluto dai cittadini italiani alla diretta gestione statale.