

## **Gioco di ruolo**

### **Prendere una decisione circa l'affidamento di un'attività commerciale**

#### *Lo scenario*

Il **Comune di Vicenza** ha indetto una gara di appalto per l'affidamento di uno spazio di proprietà comunale situato in centro storico da destinare ad uso commerciale.

Al bando partecipano due ditte che svolgono entrambe attività di distribuzione e vendita di prodotti per la cura del corpo, della casa e alimentari. La prima offerta viene presentata dal negozio "**Bolle Blu**" che fa parte di una grossa catena multinazionale la quale vende solo prodotti confezionati, per la maggior parte in imballaggi di plastica. L'altra offerta proviene invece da un gruppo di produttori locali che intende aprire il negozio "**Terra Madre**" destinato alla vendita di prodotti ecologici, di origine vegetale biologici e locali per la maggior parte sfusi e in parte confezionati con materiali biodegradabili e compostabili.

Prima di decidere a chi dei due offerenti aggiudicare lo spazio in questione, l'amministrazione comunale vuol consultare i portatori di interesse. Convoca così un'assemblea pubblica alla quale vengono invitati: cittadini, l'associazione ambientalista vicentina "**Noi con l'ambiente**" e la multinazionale "**Plastic & Oil**".

Alcuni cittadini, per diverse ragioni, sono favorevoli all'apertura del negozio "Bolle Blu", altri invece del negozio "Terra Madre". L'Associazione "Noi con l'ambiente" è interessata alla tutela del territorio e difende quindi gli interessi del piccolo negozio biologico locale. La multinazionale "Plastic & Oil", che confeziona prodotti in contenitori di plastica monodose e fornisce negozi come "Bolle Blu", ha interesse affinché l'appalto venga vinto dal negozio che vende i suoi prodotti.

Ogni gruppo di interesse dovrà preparare il proprio intervento da portare in plenaria, decidendo la tattica migliore per proteggere i propri interessi e difendersi dagli attacchi degli altri gruppi. Dovrà quindi stabilire quali sono gli obiettivi irrinunciabili da perseguire nel dibattito e quelli eventualmente negoziabili, le argomentazioni e i dati da utilizzare per esporre la propria posizione.

Una volta terminato il confronto tra le parti, tutti i gruppi vengono invitati a partecipare all'assemblea che sarà mediata dall'amministrazione comunale.

**Obiettivo finale e sfida del gioco è quello di raggiungere una decisione:**

*Bolle Blu o Terra Madre?*

### *Regole del gioco:*

- a. I giocatori vengono divisi in **5 squadre**: due gruppi formati da cittadini con posizioni opposte, il gruppo che rappresenta l'associazione ambientalista, il gruppo che simula l'amministrazione comunale e infine il gruppo che rappresenta la lobby del petrolio e della plastica
- b. Ogni giocatore riceve un **foglietto** contenente la **descrizione del ruolo** esatto che dovrà svolgere per tutta la durata del gioco. Il giocatore dovrà leggerlo attentamente e cercare di immedesimarsi nel personaggio
- c. I gruppi avranno **25 minuti** di tempo per stabilire la propria **strategia di gioco** che dovranno poi implementare durante l'assemblea pubblica
- d. Durante i lavori di gruppo, i giocatori dovranno restare sempre con il proprio gruppo, non possono invece ascoltare il lavoro degli altri
- e. Durante i lavori di gruppo è possibile utilizzare carta, penna, cartelloni, pennarelli ed utilizzarli e/o esporli durante l'assemblea. I gruppi inoltre possono utilizzare strumenti digitali quali cellulari o pc per trovare dati a sostegno della loro posizione.
- f. Ogni gruppo deve nominare un **portavoce** che parli in assemblea durante la quale ognuno espone la propria posizione.
- g. Sarà un rappresentante dell'**amministrazione** che aprirà l'assemblea e dovrà tenere un **breve discorso d'inizio** che contenga i saluti, i ringraziamenti e che spieghi le ragioni della convocazione (**max 3 minuti**). Terminato il discorso d'inizio, parte la discussione. L'amministrazione, attore neutro, farà da mediatore e deciderà chi far parlare per primo
- h. Quando un gruppo è interpellato, ha diritto di parola il portavoce della squadra. Tuttavia, **tutti possono partecipare al dibattito** alzando la mano e chiedendo di poter parlare.
- i. Si parte con un primo giro dove ogni gruppo avrà la possibilità di esprimere la sua posizione in merito (tempo massimo per ciascun gruppo 2 minuti)
- j. Terminato il primo giro, ogni gruppo potrà chiedere la parola per ribattere o fare domande ad un altro gruppo (tempo massimo per ogni intervento 2 minuti)
- k. L'assemblea ha una durata massima di **30 minuti**. Terminati i quali l'amministrazione avrà **5 minuti** di tempo per decidere quale sarà la sua scelta
- l. Terminati i 5 minuti di consultazione interna, l'amministrazione esprimerà la sua **decisione finale** e le ragioni che l'hanno portata a tale scelta.
- m. La **decisione verrà messa ai voti. Si voterà singolarmente**: una testa un voto. **NB: Il voto potrà anche contrastare con il ruolo svolto durante il gioco.** Ognuno sarà libero di decidere sulla base di quanto è emerso in assemblea, quindi anche di cambiare idea se gli altri gruppi sono stati convincenti!
- n. Il gioco verrà vinto da tutti i giocatori se i voti favorevoli alla decisione dell'amministrazione raggiungono la maggioranza dei partecipanti. Se così non sarà tutti avranno perso.