

DESTINATION EUROPE

REGOLE DEL GIOCO



*NEGOZiate LA POLITICA
MIGRATORIA E OSSERVATE GLI
EFFETTI DELLE VOSTRE DECISIONI.*

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Destination Europe è un gioco di ruolo educativo per 4-6 giocatori, in cui **non c'è un solo vincitore**. Verrà bensì valutato il vostro successo come gruppo, sulla base di:

- come avrete trasformato la vita di tre migranti: Ahmed, Femi e Yasmine
- che tipo di atteggiamento i cittadini del vostro Paese (o di un altro Paese dell'UE a vostra scelta) assumeranno verso il fenomeno migratorio.

Giocherete **3 turni**, in ognuno dei quali rappresenterete un gruppo di decisori su diversi livelli:

1. un gruppo di **ministri** di diversi paesi dell'UE che incontrano un **commissario europeo**
2. il **governo** del vostro paese
3. il consiglio comunale della **capitale** del paese scelto (o di un'altra grande città).

A ogni turno, interpreterete il ruolo di una persona o di un gruppo specifico che deve valutare **2 eventi riguardanti la migrazione**.

Ciascuno nel proprio ruolo, **vi confronterete** su come affrontare gli eventi e, infine, **darete il vostro voto**.

Le vostre decisioni creeranno un futuro unico per l'Unione Europea, il vostro paese e i tre migranti.

PREPARAZIONE

Decidete chi terrà traccia degli eventi e date a quel giocatore il **mazzo Eventi** (composto da carte Evento, Opzione e Effetti futuri). Nel corso del gioco, il giocatore che gestisce il mazzo metterà sul fondo tutte le carte Evento, Opzione ed Effetti futuri scartate o saltate.



Appena tirate fuori dalla scatola, tutte le carte del mazzo Eventi saranno nell'ordine corretto (numerico). Per le partite future, dovrete rimetterle voi in ordine (partendo dalla n°1, quindi 1A e 1B,

poi 2, 2A, 2B, ecc.)

Decidete chi controllerà il tempo. Il giocatore scelto dovrà tenere un **timer** a portata di mano.

Set di ruoli 1

Consigli su come interpretare il ruolo:

All'inizio di ogni turno, presenta il ruolo con parole tue.

Attieniti al tuo ruolo, cerca di non rappresentare le tue idee personali. Potresti dover scegliere, tra le due, l'opzione più rilevante per il tuo ruolo.

Durante il dibattito, cerca di spingere gli altri a votare come te e ricorda che anche tu potresti cambiare idea.

0 L'Europa e la migrazione

La migrazione è sempre stata parte integrante della storia europea. Non troppo tempo fa, erano molti più gli europei che lasciavano il continente in cerca di opportunità migliori rispetto a coloro che venivano in Europa. Oggi, la maggior parte dei migranti provenienti da paesi extra-UE arrivano legalmente, per motivi familiari, lavorativi o d'istruzione. I richiedenti asilo, che in parte arrivano via mare o attraversando i confini terrestri, rappresentano, in media, meno di un quinto degli arrivi registrati ogni anno.

Migranti e cittadini europei: Prendete un set di carte inutilizzato (composto da 3 carte Migrante e 1 carta Cittadini UE), lasciando ciò che resta nella scatola.

Carte Migrante: Leggete le informazioni di base su ciascuna carta, poi confrontatevi per un minuto sui sogni e le speranze che pensate abbia ciascuno dei migranti quando viene nell'UE. Scriveteli sul fronte delle carte.

Carta Cittadini UE: Scrivete su questa carta quello che pensate sia l'atteggiamento dei cittadini del paese UE da voi scelto rispetto alla migrazione. In che misura sono favorevoli o contrari? Parlatene per un minuto e mettete il gettone Cittadini UE su una delle 3 caselle grigie intermedie della scala sulla carta. Se non riuscite a decidere, mettetelo nella casella centrale.

Le vostre carte Migrante e Cittadini UE, adesso,





dovrebbero apparire più o meno così:

Tenete pronti i **gettoni faccina** e i **gettoni voto**.

Mettete la **mappa** sul tavolo. Servirà a ricordarvi da dove vengono i migranti e dove sono diretti.

TURNI DI GIOCO

All'inizio di ciascuno dei 3 turni, ogni giocatore dovrebbe avere **10 gettoni voto**.

A ogni turno, rappresenterete una persona diversa o un gruppo (leggete i dettagli di quel turno sulla **carta Ruolo**).



Turno 1 - un incontro tra i **ministri** di diversi stati dell'UE con il **commissario europeo** responsabile della migrazione.



Turno 2 - un incontro con il **governo** del paese da voi scelto.



Turno 3 - una riunione del consiglio comunale della **capitale** o di un'altra grande città del paese.

Quando tutti i giocatori avranno letto il proprio ruolo, il giocatore con il mazzo Eventi darà il via al turno. A ogni turno, verranno discussi 2 eventi e si voterà come descritto sotto.



EVENTI E OPZIONI

Il giocatore con il **simbolo del microfono** sulla propria carta Ruolo fa quanto segue:

- scopre la carta Evento 1, la legge ad alta voce e la mette scoperta sul tavolo.
- prende le 2 carte Opzione di quest'evento (che avranno lo stesso numero dell' evento, più le lettere A e B).
- legge ad alta voce il testo sul fronte di ciascuna carta (lato a colori) e le posiziona sotto alla carta Evento.

In questa fase, **non guardate** il retro delle carte Opzione.

Per l'Evento 1, le carte dovrebbero ora essere disposte come mostrato nella pagina successiva.

DIBATTITO (TUTTI I GIOCATORI)

Ora avrete **7 minuti** per parlare dell'evento e delle sue opzioni. Leggete i **consigli** su come interpretare il vostro ruolo nella parte alta della vostra carta Ruolo.

Barcone nel Mediterraneo

La maggior parte dei migranti arriva nell'UE tramite rotte legali per lavorare, studiare o raggiungere le proprie famiglie. Alcuni, però, non ottengono i permessi necessari per lavorare e/o studiare all'ingresso nel paese UE.

Un barcone con 200 persone a bordo è alla deriva nel Mediterraneo, al largo della costa africana. Alcuni passeggeri stanno scappando per sopravvivere, altri sperano di trovare lavoro e opportunità migliori in Europa.

Ahmed e Femi sono su questo barcone. Yasmine è ancora a casa, sta decidendo se trasferirsi nell'UE.

1A Cosa si dovrebbe fare? **1B**

1A Accoglierti in un porto europeo e distribuire tra i paesi dell'UE coloro che hanno bisogno di protezione

I paesi dell'UE condividono questa responsabilità; i rifugiati ottengono protezione

Se non tutti i paesi dell'UE iniziano ad accettare delle quote di migranti, alcuni paesi subiscono un sovraccarico



1B Rimandarli in Nordafrica e compensare i paesi che li riprendono

Sempre meno persone che arrivano irregolarmente via mare riescono ad entrare in UE

La vita di rifugiati e migranti è più difficile in Nordafrica che in Europa; la compensazione data ai paesi ospitanti è malvista dai cittadini dell'UE



Il giocatore con il **microfono** sulla propria carta Ruolo dà il via al dibattito.

Chi controlla il tempo imposta il timer e annuncia quando il tempo è scaduto e bisogna votare.

VOTAZIONE

Adesso ogni giocatore vota una delle 2 opzioni usando i propri gettoni voto come segue:

- per votare, mettete 1 o più gettoni su una carta Opzione.
- potete votare entrambe le opzioni, mettendo i gettoni su ciascuna delle due carte.
- potete usare al massimo 9 gettoni nel 1° evento di ogni turno. Dovete tenerne almeno uno per il 2° evento.



- una volta messi su un'opzione, non potete rimuovere i gettoni voto. Potete però aggiungerne altri in reazione al voto degli altri giocatori.
- se siete indecisi, potete astenervi dal voto.

Quando tutti hanno finito di votare, l'opzione con più gettoni voto **vince**.

Se c'è lo stesso numero di gettoni voto su entrambe le carte Opzione, il giocatore con il **simbolo del microfono** sulla propria carta Ruolo **decide** fra le due carte Opzione.

Passando a un nuovo turno, non potete tenere i **gettoni voto inutilizzati**.

EFFETTI

Rimuovete tutti i gettoni voto da entrambe le carte Opzione e metteteli da parte per il turno successivo.

Spostate la carta Opzione scartata in fondo al mazzo.

Girate la carta Opzione vincente e leggete ad alta voce quanto scritto sul retro.

Per mostrare l'**impatto** sulla vita e la felicità di migranti e cittadini:

- mettete un **gettone faccina** (verde o rosso, come indicato) su ciascuna carta Migrante..
- spostate il gettone Cittadini UE di una casella nella direzione indicata.







Esempio di una carta Opzione:

Mettete un gettone verde (faccina felice) sulla carta Migrante di Yasmine.

Non mettete alcun gettone sulla carta di Ahmed.

Mettete un gettone rosso (faccina triste) su Femi.

Decidete di agevolare l'accesso ai migranti che vogliono lavorare legalmente nel vostro paese.

 AHMED «In questo paese c'è più competizione per trovare lavoro, ma almeno le persone capiscono di aver bisogno dei migranti.»	 YASMINE «L'ospedale che mi ha assunta mi ha messa in regola, ma senza riconoscere l'esperienza lavorativa nel mio paese. Verrò pagata meno finché non avrò superato un esame.»
 FEMI «Ci sono più controlli per contrastare il lavoro in nero. Sta diventando difficile, per me, trovare lavoro.»	 CITTADINI UE «Ci mancano lavoratori qualificati e i migranti rendono fruibili servizi come l'assistenza sanitaria. Bisogna fare di più per aiutarli a integrarsi.»

→9

Spostate il gettone Cittadini UE di 1 casella a sinistra, verso "Aperti"

Adesso leggete la carta n°9.

Lasciate la carta Opzione vincente sul tavolo.

Il numero nell'**angolo in basso a destra della carta** indica con quale carta Evento o Effetti futuri procedere:

- Se avete discusso il 1° evento del turno, passate all'evento successivo e seguite gli stessi passaggi dell'Evento 1.
- Se avete giocato il 2° evento del turno:
 - prende la **carta Effetti futuri** (blu) del numero indicato nell'angolo in basso a destra della carta Opzione vincente.
 - leggete la carta ad alta voce e lasciatela sul tavolo.
 - passate al 2° turno (Evento 8): leggete le istruzioni del vostro nuovo ruolo e date a ciascun giocatore 10 gettoni voto. Fate lo stesso al **3° turno**

(iniziando con l'Evento 15).

DIBATTITO E FINE DEL GIOCO

Alla fine di tutti e tre i turni:

- leggete ad alta voce la carta Dibattito (n°22).
- uscite dal vostro ultimo ruolo e continuate il dibattito basandovi sulle vostre opinioni personali.

Speriamo che **Destinazione Europa** vi abbia aiutato a vedere gli aspetti della migrazione e dell'integrazione da prospettive diverse.

COMPONENTI DEL GIOCO

- 6 set di carte Ruolo piegate
- 53 carte: 11 carte Evento, 18 carte Opzione, 12 carte Effetti futuri, 3 set composti da 3 carte Migrante e 1 carta Cittadini UE
- 60 gettoni voto, 16 gettoni faccina double face, 1 gettone Cittadini UE (più 1 gettone riserva per tipo)
- 1 mappa double face
- Regole del gioco



CREDITI

Gioco ideato da Alice Szczepanikova con il contributo di Gamesandlearning.nl

Design Grafico & Artwork Heiko Günther

Pubblicato da European Migration Network, 2021

LE REGOLE IN BREVE

Date a ciascun giocatore un set di carte Ruolo, compilate le 3 carte Migrante e sistemate la carta Cittadini UE.

Assicuratevi che il mazzo Eventi sia nell'ordine corretto e affidatelo a un giocatore.

Giocate 3 turni. Dopo l'ultimo turno, discutete e confrontate i risultati con gli altri gruppi che hanno giocato.

TURNO DI GIOCO

- Leggete il vostro ruolo e le vostre idee per quel turno e assicuratevi di avere 10 gettoni voto.
- Parlate dei 2 eventi e date il vostro voto.
- Leggete ad alta voce la carta Effetti futuri.

GLI EVENTI

- Leggete ad alta voce l'evento e le sue opzioni A e B.
- Discutetene per 7 minuti, poi votate.
- Leggete le conseguenze della carta Opzione vincente e scartate l'altra carta Opzione.
- Mettete le faccine sui migranti e spostate il gettone Cittadini UE.

PROMEMORIA SU COME VOTARE

- Potete votare entrambe le opzioni.
- Potete astenervi dal voto.
- Non potete riprendervi i gettoni voto che avete già posizionato.
- Potete usare al massimo 9 gettoni voto per il 1° evento di un turno (dovete tenerne almeno uno per il 2° evento).