



**"THE CHANGE"
IN AZIONE
COME FACILITARE
IL GIOCO**



YITEG



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Informazioni su questo manuale

Lo scopo di questo manuale è quello di essere uno strumento di supporto per coloro che vogliono **facilitare un'attività educativa utilizzando il gioco "The Change"**.

"The Change" - oltre per poterlo giocare con colleghi/colleghe, amici/amiche, familiari, ecc.- può essere utilizzato per **rafforzare le competenze di iniziativa sociale dei/delle giovani** e accompagnarli/accompagnarle nel loro cammino per **diventare promotori/promotrici attivi/attive delle Economie Trasformative** (in seguito ET) pratiche nella loro comunità.

Grazie al Manuale - coprodotto con il sostegno di gruppi di giovani provenienti da 4 paesi Europei - chiunque voglia promuovere un'attività educativa con "The Change" può trovare le chiavi per preparare il terreno ad una fruttuosa riflessione e ad un processo di azione formativa sulle ET: Attraverso la facilitazione di "The Change", i/le giovani attivi/attive **potranno dare ai/alle giovani meno attivi/attive il potere** di acquisire nuove competenze e di diventare promotori/promotrici dei valori e delle pratiche delle ET.

Perché utilizzare un gioco per approfondire le Economie Trasformative?

Giocare è un processo intenzionale che **coinvolge una persona in modo olistico**. Permette di creare una realtà "come se" e consente ipotesi: queste condizioni creano uno spazio sicuro **per la sperimentazione con le competenze dei/delle giocatori/giocatrici stessi/stesse e la costruzione di relazioni**. Il gioco apre spazio alla sperimentazione e all'errore che ha conseguenze nel gioco, ma in generale non influisce sulla vita reale. Uno spazio sicuro può **sostenere lo sviluppo di competenze quali l'adattamento, la risoluzione dei problemi, l'interazione, il rispetto delle regole, il pensiero critico, la creatività e il lavoro di squadra**.

Con "The Change", i/le giocatori/giocatrici **possono scoprire vere iniziative di ET e rendersi conto che altre economie sono possibili**. Possono imparare di più sulle ET, connettersi alla loro realtà locale con una prospettiva transnazionale e applicare piccoli o grandi cambiamenti alle loro abitudini e routine quotidiane.

Infine, giocare a "The Change" in un **ambiente di apprendimento formale e non formale è un'esperienza inclusiva e arricchente per i/le giovani**. Affinché ciò avvenga, è necessario assicurarsi che alcuni elementi importanti siano sempre garantiti nell'attività educativa, a beneficio del gruppo così come dei singoli giocatori/giocatrici.

"The Change" può essere giocato anche con bambini/bambine a partire dai 10 anni. Le regole della versione Junior sono incluse nelle istruzioni di gioco.



Cosa troverai nel Manuale

- Un'introduzione dei **danni causati dal sistema economico attuale** e dei **benefici delle Economie Trasformative**.
- Come promuovere **un'attività educativa utilizzando "The Change"** e suggerimenti per spiegare il gioco.
- Come preparare il **flusso dell'attività**, il **debriefing** e la **valutazione**.
- Come **affrontare il conflitto/comunicazione violenta**
- Altre risorse: un **glossario** e un riferimento a una **mappa online** di iniziative reali delle Economie Trasformative, come esempi che altre economie sono effettivamente possibili e sono già una realtà.

Il Manuale è disponibile in Catalano, Inglese, Francese, Greco, Italiano e Spagnolo.

**Sei pronto/pronta ad
approfondire le Economie
Trasformative attraverso
The Change?**



LISTA DEI CONTENUTI

<u>Quali sono i danni causati dal sistema attuale?</u>	5
<u>Perché le Economie Trasformative?</u>	
<u>Il progetto YITEG</u>	8
<u>Come promuovere l'attività "The Change"</u>	9
<u>Come spiegare il gioco</u>	11
<u>Come preparare il flusso dell'attività e il debriefing</u>	18
<u>Come affrontare la comunicazione conflittuale/violenta e le emozioni forti</u>	22
<u>Valutazione</u>	24
<u>Collegare il gioco alla realtà</u>	25
<u>Appendice - Glossario delle parole utilizzate nel gioco</u>	33



Quali sono i danni causati dal sistema attuale? Perché le Economie Trasformative?

La vita sul nostro pianeta oggi si trova ad affrontare **molteplici crisi interconnesse** (economiche, politiche, sociali, culturali, climatiche, sanitarie, ecc.) come risultato del sistema prevalente conosciuto come **neoliberismo**[1]. Le disuguaglianze tra le persone sono in aumento, la crisi climatica sta peggiorando, la biodiversità sta scomparendo, le nostre vite stanno diventando più precarie e l'autoritarismo e il militarismo sono in aumento.

Dall'inizio della rivoluzione industriale, l'abuso delle risorse naturali è aumentato in modo straordinario. Nella visione capitalista del mondo, queste risorse sono lì per essere estratte e utilizzate a favore dell'umanità, per il consumismo estremo senza tener conto che la natura ha limiti. Oggi, i cambiamenti climatici e altri fenomeni ecologici dimostrano che questo approccio non consentirà di sostenere la vita sulla terra. Tutto questo **sfruttamento eccessivo delle risorse naturali** avviene sotto il cosiddetto estrattivismo, che si riferisce all'estrazione di risorse naturali e materie prime dai territori, specialmente nel Sud globale[2], creando modelli non sostenibili dal punto di vista ambientale in questi territori e generando lo sfruttamento della manodopera.

Mentre i governi investono in armi e militarizzazione, aumenta la **precarietà** e ci troviamo di fronte a una profonda crisi abitativa, livelli molto elevati di disoccupazione e un modello inflazionistico in cui è sempre più costoso acquistare beni di prima necessità. L'attuale sistema in cui viviamo ha portato molta ricchezza alla gente. Tuttavia, questa ricchezza è distribuita in modo molto ingiusto, con l'uno per cento più ricco della popolazione mondiale che ne possiede quasi la metà.



Un'enorme disuguaglianza globale è stata creata negli ultimi secoli che porta a diversi problemi sociali. Molte persone soffrono la fame, la stanchezza e altre crisi esistenziali. Ben 828 milioni di persone sono state colpite dalla fame nel 2021, anche se è stato prodotto cibo a sufficienza per nutrire tutti.

[1] Il neoliberismo è un sistema economico e ideologico che promuove la legge del libero mercato a scapito dell'intervento statale.

[2] Sud globale è un termine utilizzato nella teoria decoloniale, che si riferisce a un mondo diviso in Nord (per i paesi "ricchi", "sviluppati" del "primo mondo") e Sud (per i paesi "poveri", "sottosviluppati" e "terzo mondo"). Il termine stesso è politico, nel senso che include una visione critica di come i paesi del Nord sfruttano i paesi del Sud attraverso un sistema estrattivista.

Inoltre, **problemi psicologici** come il burn out, la depressione e le tendenze suicide sono aumentate molto negli ultimi decenni, sotto quello che chiamiamo la crisi di cura. Sempre più giovani non vedono più il senso di vivere nelle attuali condizioni di vita. Le condizioni di lavoro dovute alla pressione economica, alle gerarchie e a una cultura della concorrenza rendono il lavoro ostile.

Il sistema attuale è costruito sul **patriarcato**. La maggior parte delle persone al potere sono e sono stati uomini bianchi. Questi uomini sono stati incaricati di fare leggi, politiche e altre decisioni per governare il popolo. Le donne sono ancora oggi molto più occupate nel lavoro riproduttivo (lavori domestici, di cura dei figli e altri lavori), e nel caso in cui abbiano un lavoro retribuito il loro salario è inferiore a quello degli uomini. Ciò è ancora più grave per le persone non binarie e altre minoranze, la cui situazione sociale raramente consente una vita comoda o ricca a causa della discriminazione sul posto di lavoro e in occasione di eventi culturali.

Tutto questo ci allontana sempre di più da un mondo in cui il rispetto per la vita, la libertà e la diversità è un valore fondamentale e da una società in cui tutti vivono bene. Ma nonostante questo sistema abbia imposto la matrice "non c'è alternativa" e abbia riempito la nostra immaginazione di varie distopie, ci sono molti movimenti che continuano il loro instancabile compito di cercare alternative per un mondo migliore.

Le Economie Trasformative (ET) stanno aprendo nuove possibilità per i/le giovani a partecipare e guidare iniziative concrete per la costruzione comune di una società più giusta e sostenibile, Promuovere un'economia basata sui valori e porre le persone e le loro esigenze al centro del sistema.

Le iniziative di ET hanno un **approccio intersettoriale**, che considera che questioni quali l'uguaglianza di genere, il commercio equo, l'ecologia ecc. siano interconnesse e combinino la sfera sociale con quella economica. Valori importanti delle ET sono l'**organizzazione orizzontale**, l'**attenzione verso il processo** e non solo i risultati, e la **giustizia sociale**. Le ET sono un concetto generale per cinque diversi settori: l'**Economia Sociale Solidale**, l'**Economia Femminista**, l'**Agroecologia**, l'**Economia dei Beni Comuni** e l'**Economia Comunitaria**.

Tutti questi settori si sono evoluti nel corso degli anni e riguardano diversi aspetti dell'uso consapevole e collettivo dei beni, della governance (come co-organizzare) e della co-creazione di condizioni di lavoro sane. Si prendono cura anche del benessere di tutti gli interessati, compreso l'ambiente naturale.

Le ET sono chiamate trasformative perché il loro scopo è trasformare l'economia e più in generale la società in qualcosa di puramente costruttivo, senza sfruttamento delle risorse e degli esseri umani, portando allo stesso tempo a una fioritura di una coesistenza positiva e bella con e sulla terra.





Il progetto YITEG

YITEG è un progetto che si concentra sulle **nuove generazioni** come attori chiave per la transizione verso **Economie Trasformative** (in seguito ET): iniziative, pratiche e movimenti che guardano all'economia come a un sistema sociale sostenibile con bisogni umani, sistemi naturali, assistenza e legami comunitari, al centro dell'attività economica.

Prima di scoprire di più su YITEG, vorremmo chiedervi: **cosa significa "YITEG"?**

Buona fortuna!



- [Year of the Impact of the Transformative Economies European Group](#)
- [Youth Impacting Transformative Economies through Gathering together](#)
- [Youth Impacting Transformative Economies through Game-design](#)

YITEG è un progetto che ha creato una **comunità locale transnazionale** in cui giovani, organizzazioni della società civile e università hanno condiviso, riflettuto e costruito insieme sulle economie trasformative.

Il progetto ha avuto l'obiettivo di incrementare **l'imprenditorialità sociale dei/delle giovani, promuovendo la consapevolezza dei valori e delle pratiche delle ET nelle nostre comunità** al fine di costruire società più inclusive e consapevoli: riconoscere l'impatto negativo del sistema economico attuale e i vantaggi delle ET, come pratiche economiche che promuovono le energie rinnovabili, il commercio equo, l'istruzione e lo sviluppo della comunità nel Nord e nel Sud globali.

YITEG ha rafforzato il senso di iniziativa e **cittadinanza attiva** attraverso diversi formati di apprendimento: formazione, mappatura, webinar e - come elemento centrale - un processo di progettazione del gioco.

Ha creato una **mappa delle iniziative di ET** e collegato a quelle iniziative, The Change, il gioco che hai ora nelle tue mani.

YITEG è in linea con quattro degli undici **Strategie dell'UE per la Gioventù 2019-2027** e con gli **Obiettivi di Sviluppo Sostenibile**, che riflettono le opinioni dei/delle giovani europei/europee e rappresentano la visione di coloro che sono attivi/attive nel Dialogo dell'UE con i Giovani.

Nel progetto YITEG si possono trovare alcuni di essi, quali gli obiettivi 1. Collegare l'UE e i Giovani; 8. Apprendimento di Qualità; 10. Europa Verde Sostenibile e 11. Spazio e Partecipazione per Tutti.



Come promuovere l'attività "The Change"

Per organizzare un'attività di apprendimento basata su "The Change", occorrono pochi ma importanti ingredienti: un luogo, il gioco e le persone che desiderano giocare e imparare! In questo capitolo troverete suggerimenti su come promuovere l'attività a livello generale.

Dove?

Prima di tutto bisogna trovare un luogo. "The Change" è un gioco da tavolo, ma può essere giocato anche all'aperto. In tutti i casi si dovrebbe fare in modo che:

- **Vi è spazio sufficiente per tutti/e i/le giocatori/giocatrici per sedersi comodamente e muoversi quando richiesto dal gioco.**
- **Il posto è confortevole e accogliente (non troppo freddo in inverno, non troppo caldo in estate).**
- **È facile da raggiungere.**
- **Accessibile alle persone con mobilità ridotta.**
- **È dotato di sedie e un tavolo (interno) o con cuscini e rivestimento per pavimenti (esterno)**
- **Preferibilmente avere un poster, una flip-chart o una lavagna da usare per il debriefing alla fine del gioco.**
- **Se possibile, fornire alcuni spuntini leggeri e qualcosa da bere.**

Come raggiungere i/le giocatori/giocatrici?

Dopo aver scelto il luogo, è necessario riunire un minimo di 2 e un massimo di 5 persone. Se vi capita di avere più di 5 persone, alcuni possono creare una squadra e giocare insieme come singolo/singola giocatore/giocatrice.

Si potrebbero invitare persone che già conoscete e con cui siete in contatto, ma si potrebbe anche organizzare un evento aperto che inviti il pubblico a giocare, o entrambi.

Nel caso di un evento aperto, ecco alcuni suggerimenti su come invitare nuovi/nuove giocatori/giocatrici:

- **Pubblica un invito a giocare "The Change" nei canali di social media appropriati della tua rete (dipartimento universitario, rete di attivisti, associazione di volontariato, amici ecc.).**
- **Contatta un'organizzazione o un centro giovanile che conosci o che sia in linea con i valori del gioco e che ti aiuterebbe a promuoverlo tra i loro volontari/volontarie e utenti.**
- **Cercate festival, attività pomeridiane per i/le giovani e manifestazioni simili che si svolgono nella vostra città e proponete loro di includere "The Change" nel loro programma.**
- **Il vecchio modo... stampa e appendi l'invito dell'evento all'università, nei negozi del tuo quartiere o ovunque sia permesso.**

Tieni in mente...

- Scegli il canale promozionale in base al profilo dei/delle giocatori/giocatrici che vuoi raggiungere.
- Inizia a fare pubblicità qualche settimana prima.
- Una volta non è probabilmente sufficiente: pubblica l'invito più volte prima dell'evento.
- Includi tutte le informazioni di base: quando si svolgerà, dove, durata (prevedi sempre un tempo supplementare per il debriefing e la conclusione alla fine del gioco), il vostro contatto per la registrazione o chiedere ulteriori informazioni.
- Assicurati che le persone si iscrivano, così saprai quanti giocatori/giocatrici arriveranno.
- Contattali il giorno precedente per confermare la loro partecipazione.
- La regola d'oro: chiedi aiuto se ti senti perso/a o sopraffatto/a!

Come suscitare l'interesse delle persone

Quando si invitano a giocare le persone, che si conoscano o meno, è importante essere chiari sul tipo di attività che si offre: è un modo per trascorrere del tempo con gli/le amici/amiche discutendo di interessanti questioni sociali? Si tratta di un gioco per conoscere le alternative al sistema economico attuale? È un'esperienza di apprendimento su ciò che potremmo cambiare nella nostra vita? È un'opportunità per scoprire pratiche economiche più giuste e sostenibili già esistenti intorno a noi? Tutto questo, o anche di più?

Dopo aver chiarito a cosa il tuo target potrebbe essere più reattivo e cosa stai offrendo loro, è tempo di pensare a come rendere il tuo invito più accattivante, coinvolgente e stimolante. Aggiungi qualche accenno al tema del gioco: una breve frase, alcune parole chiave, una domanda provocatoria...rendilo interessante e accattivante. Usa la tua esperienza personale con "The Change": quali aspetti ti hanno colpito di più quando hai giocato? Utilizza questi elementi come spunti per suscitare la curiosità del pubblico potenziale. Ecco alcuni esempi di domande e frasi accattivanti:

Vi siete mai chiesti/chieste come potete avere un impatto reale nella vostra comunità? Avete mai sperimentato l'ineguaglianza nel vostro posto di lavoro?

La competizione è l'unico modo per ottenere ciò di cui hai bisogno nella vita? L'uguaglianza tra le persone è un'utopia?

Quanto collabori con gli altri nella tua vita quotidiana?

Sei soddisfatto/soddisfatta delle cose che consumi e degli scarti che produci?

Tratti la nostra casa comune come tratti casa tua?

Scopri come puoi contribuire a un'economia che funziona per tutti/tutte, non solo per pochi/poche.

Lasciati ispirare da esempi reali di cambiamento.

Esplora come le azioni quotidiane possono portare a cambiamenti nella nostra società.

Scopri modi pratici per fare la differenza.



Come spiegare il gioco

Spiegare come giocare è sempre una sfida. Ancora di più se vogliamo avere un impatto positivo. Condividiamo 3 risorse con diversi consigli per facilitare questa parte della preparazione e per garantire che tutti/tutte i/le giocatori/giocatrici capiscano le regole e il significato del gioco nel miglior modo possibile. Le risorse sono:

- **Spiegazione passo dopo passo.**
- **Infografica con la configurazione e le azioni di gioco.**
- **Terminologia di gioco.**

Spiegazione passo dopo passo

Per spiegare ai/alle giocatori/giocatrici come giocare al gioco ti consigliamo di seguire questi passaggi:

1. Spiega il significato del gioco e come vincere

"The Change" è un gioco di collaborazione per 2-5 giocatori/giocatrici con una durata approssimativa di 1 ora. Durante il gioco, sperimentiamo il potere comunitario, scopriamo vari progetti basati sui cinque rami delle economie trasformative, discutiamo dei loro benefici e promuoviamo cambiamenti per ottenere un mondo più equo. Per vincere, dobbiamo raggiungere la fine del "percorso delle economie trasformative" prima che la pedina di legno raggiunga la fine del "percorso del sistema economico attuale". Quando raggiungiamo la fine del percorso delle economie trasformative, possiamo scansionare il codice QR per scoprire alcune vere iniziative di economie trasformative.

2. Apri la scatola del gioco, mostra ciascun componente e spiega la loro funzione

Approfitta di questo momento per posizionare ciascun componente sul tavolo in modo che il gioco possa iniziare alla fine della spiegazione. Le componenti sono:

- Il tabellone con il potere della comunità (Roulette) e i percorsi opposti
- Le pedine, che rappresentano le persone attive in uno dei 5 rami delle Economie Trasformative (ET)
- Le carte sulle iniziative delle ET
- Le carte degli effetti negativi del sistema economico attuale
- Le due diverse tipologie di carte evento

3. Distribuisci una scheda riassuntiva a ogni giocatore/giocatrice e spiega come vincere e come perdere. Ricorda ai/alle giocatori/giocatrici che è un gioco di cooperazione, quindi tutte le azioni devono essere consensuali.

“Ogni volta che modifichiamo un effetto negativo del sistema economico attuale, spostiamo la pedina di una casella in avanti sul percorso delle Economie Trasformative. Vinciamo se raggiungiamo la fine del percorso, prima che la pedina del sistema economico attuale arrivi alla fine del suo percorso.

Per cambiare gli effetti negativi del sistema economico attuale, dobbiamo sviluppare e utilizzare i valori delle diverse carte iniziative ET.

Per sviluppare queste iniziative, dobbiamo mobilitare persone attive interessate a diversi rami di ET:



Persone attive interessate all'Economia Sociale Solidale.



Persone attive interessate all'Agroecologia.



Persone attive interessate all'Economia Femminista.



Persone attive interessate all'Economia Comunitaria.



Persone attive interessate all'Economia dei Beni Comuni.



Persone attive interessate a tutti i rami. Fungono da jolly.

Per mobilitare queste persone attive, dobbiamo usare il potere comunitario, rappresentato dalla pila comune di pedine e dalla ruota.

La pedina del sistema economico attuale avanza in due casi: quando la roulette mostra i simboli del denaro e quando falliamo nel tentativo di cambiare una carta con effetto negativo.”

4. Spiega le 3 fasi del turno di gioco di ogni giocatore/giocatrice:

- A) Attiva il potere comunitario facendo girare la ruota
- B) Mobilita le persone attive per sviluppare iniziative di economie trasformative
- C) Utilizza i valori e i benefici delle iniziative di economie trasformative sviluppate per modificare un effetto negativo del nostro sistema economico attuale e per mantenere attive le iniziative di economie trasformative

Spiega ogni fase in dettaglio spostando le componenti e fornendo esempi.

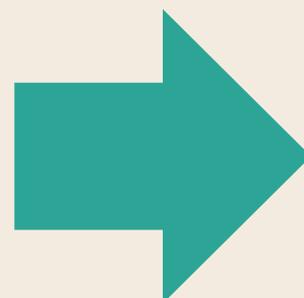
5. Lascia che i/le giocatori/giocatrici ti interrompano per farti delle domande. Ma se ti chiedono qualcosa che spiegherai più tardi, di' loro "Lo spiegheremo meglio più tardi".

6. Fate un riassunto finale di tutte le azioni, rispondete alle domande e, se i/le giocatori/giocatrici hanno ancora dubbi, fate un altro giro di esempi.

Infografica con azioni di gioco

Per riassumere il flusso del gioco puoi usare e condividere queste infografiche con la configurazione e le azioni del gioco.

THE ●●●●● CHANGE

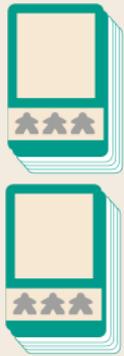


The CHANGE

IMPOSTAZIONE

28 carte di INIZIATIVE E PROGETTI DI ECONOMIA TRASFORMATIVA

Prepara 4 mazzi di carte a faccia in su, indicando l'iniziativa e le persone che devono essere mobilitate



10 carte EVENTO di iniziative di Economia Trasformativa



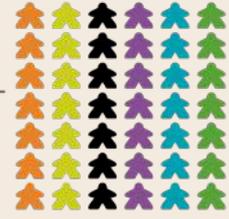
10 carte EVENTO del sistema economico attuale



24 carte di EFFETTO NEGATIVO DEL SISTEMA ECONOMICO ATTUALE
Prepara 4 pile di carte a faccia in su che mostrano i diversi effetti negativi per cambiarlo

2 pedine marroni. Una per il percorso del sistema economico attuale e una per il percorso delle Economie Trasformative

5 carte di EFFETTO NEGATIVO JUNIOR DEL SISTEMA ECONOMICO ATTUALE
Se giochi con giocatori/gioiatrici junior usalo al posto delle normali carte effetto negativo



PERSONE ATTIVE
42 Pedine in 6 colori. Ogni colore si riferisce a un ramo delle economie trasformative

Ogni giocatore/gioiatricrice inizia il gioco con 2 persone attive, il cui colore definisce i loro interessi

- Economia Comunitaria
- Economia Sociale e Solidale
- Agroecologia
- Economia Femminista
- Economia dei Beni comuni



COME GIOCARE

Ogni giocatore svolge il suo turno in QUATTRO fasi:

1 PROMUOVI IL POTERE COMUNITARIO (Gira la ruota e applica il risultato)



- Coinvolgi le persone attive (ottiene pedine)
- Condizione del potere comunitario (scambio di persone attive tra i/e giocatori/gioiatrici)
- Sposta in avanti di una casella la pedina del sistema economico attuale e pesca una carta evento

2 MOBILITA LE PERSONE ATTIVE PER PROMUOVERE LE INIZIATIVE ET

Seleziona la migliore carta dell'iniziativa e dei progetti di Economie Trasformative che ritieni possa essere utile per CAMBIARE qualsiasi carta di effetto negativo del sistema economico attuale



Per fare ciò, devi mobilitare il numero sufficiente di persone attive elencate nella carta e restituirlo alla pila comune delle persone attive

Queste carte iniziativa ET sono comuni a tutti/tutte i/e giocatori/gioiatrici

Ricorda che le pedine nere sono jolly

Metti la carta iniziativa ET promossa sotto le carte con effetti negativi nella pila.



Esegui le istruzioni della carta e, se applicabile, ottieni i premi specificati.

3 CAMBIA UN EFFETTO NEGATIVO

Puoi usare tra 3 e 6 carte di iniziative ET per usare i loro valori PER CAMBIARE la carta effetto negativo. Guarda il retro della carta effetto negativo per controllare il risultato



SUCCESSO Se almeno 3 delle tue carte sono nella lista congratulazioni, Hai MODIFICATO l'effetto negativo

INSUCCESSO Se nell'elenco sono presenti meno di 3 carte, allora hai fallito. Sposta in avanti la pedina del percorso del sistema economico corrente e pesca una CARTA EVENTO

Scarta la carta EFFETTO NEGATIVO cambiato e verrà mostrata una nuova carta



Scarta la carta EFFETTO NEGATIVO irrisolto e verrà mostrata una nuova carta

4 RIATTIVAZIONE DELLE INIZIATIVE DI ECONOMIA TRASFORMATIVA

Scarta le carte ET usate per tentare di cambiare un effetto negativo. Per tenerle dovrai mobilitare una persona attiva che condivida uno dei colori presenti nella carta e rimetterla nella pila del potere comunitario.



COME VINCERE



Se arrivi alla fine del percorso ET prima che arrivi alla fine la pedina del sistema economico attuale, VINCI.

Puoi scansionare il codice QR per scoprire le vere iniziative economiche trasformative



COME PERDERE



Altrimenti, il sistema economico attuale ti ha sconfitto. Ma non preoccuparti, puoi RIPROVARE!

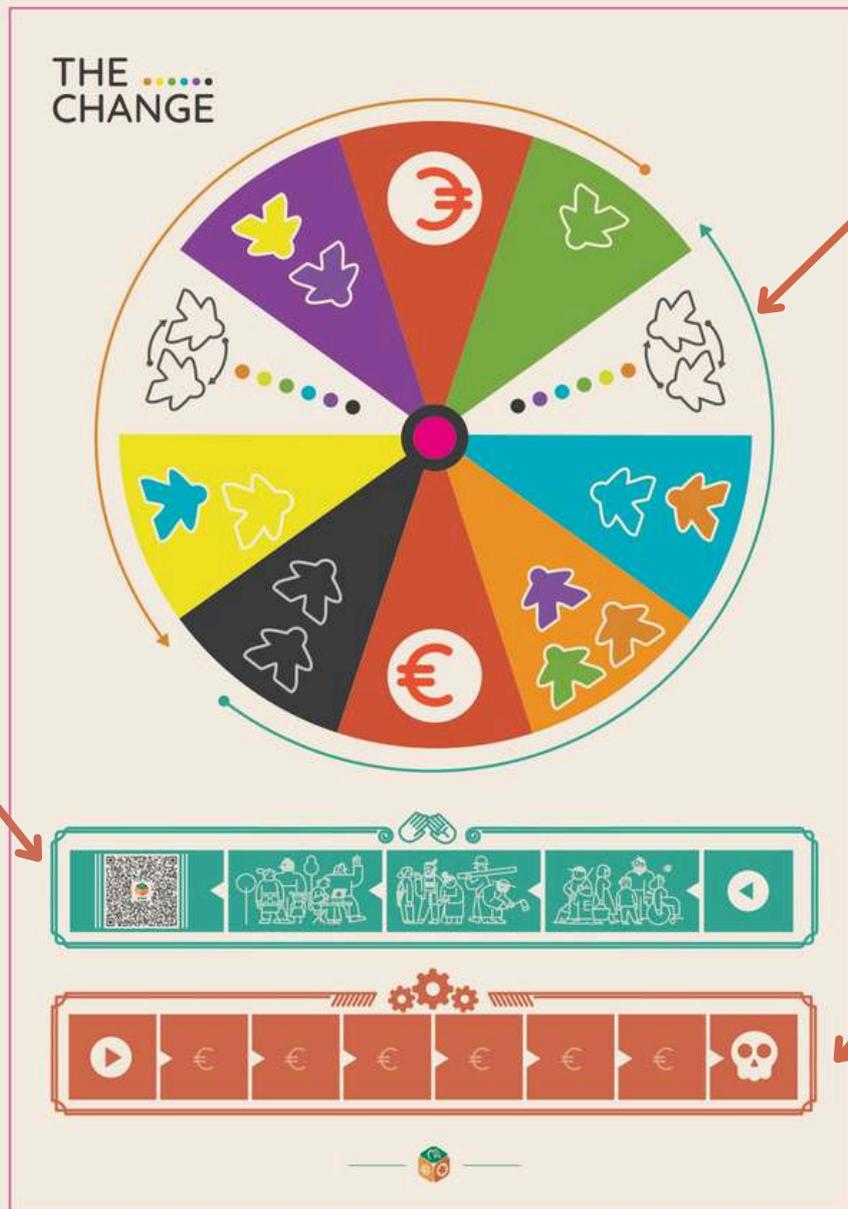
Durante il gioco, puoi anche proiettare su uno schermo i passaggi che i/le giocatori/gioiatrici devono seguire. Ciò è particolarmente utile quando più gruppi giocano contemporaneamente, ad esempio in un'aula. Forniamo una diapositiva pronta all'uso con i passaggi della versione Junior di THE CHANGE.

- **FAI GIRARE LA RUOTA PER ATTIVARE IL POTERE COMUNITARIO.**
- **COINVOLGI le persone attive (PEDINE) come indicato dalla ruota.**
Se la ruota indica €, MUOVI AVANTI la pedina sul percorso rosso, prendi UNA CARTA EVENTO (rossa) e ESEGUI L'AZIONE.
Se la ruota indica SCAMBIO.. SCAMBIATE le persone attive (pedine) tra tutti/tutte voi nel modo che volete e tutte le volte che volete. Potete farlo solo quando la ruota indica SCAMBIO!
- **MOBILITA le persone attive per SVILUPPARE (prendere) CARTE di Economia Trasformativa.**
- **ATTIVA le CARTE di ECONOMIA TRASFORMATIVA PER CAMBIARE l'effetto negativo.**
- **MUOVI IN AVANTI LA PEDINA del percorso delle ECONOMIE TRASFORMATIVE >> PRENDI una CARTA EVENTO (verde) ed ESEGUI L'AZIONE.**
- **Se vuoi MANTENERE le CARTE INIZIATIVA che hai già attivato, COINVOLGI 1 persona attiva (pedina)**

[Scarica la presentazione completa al seguente link](#)



Terminologia del gioco





Terminologia del gioco

Persone
attive



Carte degli
effetti negativi
causati dal
Sistema
economico
attuale

Carte di
iniziative e
progetti delle
Economie
Trasformative



Persone
da
mobilitare



Terminologia del gioco

Azioni di gioco

Girare la ruota

Ottieni una pedina dalla pila comune (tramite effetto della ruota o tramite effetto della carta evento)

Tempo per scambiare le pedine

Usa le pedine per ottenere una carta Iniziativa delle Economie Trasformative

Restituisci un pedina per mantenere una carta iniziativa delle Economie Trasformative

Usa le carte Iniziative delle Economie Trasformative per modificare un effetto negativo

Come chiamarle

Attivare il potere comunitario

Coinvolgi una persona attiva

Scambiare il potere comunitario

Mobilita le persone attive per sviluppare un'iniziativa delle Economie Trasformative

Mobilita nuove persone attive per mantenere in vita l'iniziativa

Utilizza i valori delle iniziative Trasformative per modificare un effetto negativo del sistema economico attuale

Suggeriamo di evitare di utilizzare termini o espressioni associati al sistema economico attuale come: "pedine colorate", "prendere o restituire persone", "acquistare iniziative", "utilizzare Economie Trasformative".



Come preparare il flusso dell'attività e il debriefing

Durante il gioco “The Change” ci saranno molti momenti in cui i/le giocatori/giocatrici discuteranno: sulle **migliori strategie per superare gli effetti negativi** del sistema economico attuale, sul significato e l'impatto di ogni iniziativa delle Economie Trasformative, sulle possibili soluzioni per una trasformazione della comunità.

Lo scopo di un **debriefing dopo il gioco** è quello di aumentare il pensiero critico e la consapevolezza dei/delle giocatori/giocatrici sui danni creati dal sistema economico attuale e sull'importanza delle iniziative delle ET.

Tu, come facilitatore, puoi raggiungere questo obiettivo riassumendo gli elementi emersi durante le discussioni sul gioco, introducendo altri elementi che ritieni meritevoli di attenzione, ma che non sono stati affrontati fino a quel momento, e concludendo l'attività con un riepilogo di alcuni punti salienti dell'apprendimento.

Flusso

1. Prima del gioco

- Se non sei l'organizzatore/organizzatrice principale, contatta la persona responsabile del gruppo di partecipanti con cui lavorerai e chiedi informazioni su di loro, sulle loro esigenze e sulle loro motivazioni a giocare;
- Prepara uno schema con le diverse fasi della tua attività (introduzione, gioco, debriefing, ecc.) con i tempi, specificando quanti minuti richiederà ogni singola fase. L'attività complessiva, inclusa la spiegazione del gioco, il gioco e il debriefing, non dovrebbe durare più di 2 ore.
- Prepara/organizza lo spazio e il materiale per l'attività.

2. Durante il gioco

È molto importante prendere appunti (scrivendoli o assicurandosi di ricordarli) sui punti interessanti emersi durante le discussioni del gioco e cercare di riproporli nel debriefing, per approfondirli e creare in questo modo un momento di apprendimento per il gruppo.

3. Debriefing

Ecco una serie di **possibili domande** che puoi usare per creare un **dibattito** quando il gioco è finito (o quando interrompi il gioco se dura più di 45 minuti: ricorda che giocare è solo il mezzo, lo scopo è riflettere su cosa sta succedendo nel gioco). Ovviamente, sono solo idee, puoi adattarle e non devi usarle tutte.

- *Come ti senti ora? Come ti sentivi mentre giocavi? Quali emozioni ti ha suscitato?*
- *Il gioco è stato interessante? Perché? Com'è stata l'interazione con gli/le altri/e giocatori/giocatrici?*
- *Quali iniziative ti sono piaciute di più? Quale di tutti gli effetti negativi ti ha colpito di più?*
- *Hai trovato nelle carte qualche concetto o iniziativa di cui non eri a conoscenza prima? (proposta: consulta l'elenco dei concetti alla fine di questo manuale)*
- *Riesci a pensare ad esempi di pratiche quotidiane con cui possiamo contrastare gli effetti negativi del sistema economico attuale?*
- *Perché pensi che il sistema economico attuale e politico generi problemi? Come sarebbe secondo te una società basata sui principi delle Economie Trasformative?*
- *È stato facile vincere? Perché? Perché no?*

Come detto, puoi anche aggiungere domande collegate ai punti che hai raccolto durante le discussioni del gioco.



**RIFLETTERE SU
UN SISTEMA PIÙ
EQUO E UGUALITARIO**

4. Conclusioni

Chiedete ai/alle partecipanti cosa portano a casa dall'attività odierna con The Change. Disegnate sulla lavagna alcune parole chiave tratte dalle risposte dei/delle partecipanti. Evidenziate i punti principali che abbiamo discusso e appreso durante l'attività.

5. Dopo l'attività

La cosa migliore sarebbe accogliere le emozioni che sono emerse durante il gioco e invitare i/le giocatori/giocatrici ad **agire nella loro vita reale, quotidiana**, magari iniziando con qualcosa di piccolo. Puoi anche fare un giro di idee per agire con loro.

Inoltre, sarebbe interessante inviare ai/alle partecipanti **link web, articoli, riferimenti e materiale collegato alle Economie Trasformative** e ai temi emersi durante il debriefing (vedi i capitoli di base in questo manuale). In questo modo possono approfondire le cose da soli o in un'altra sessione guidata.

In questo manuale è fornito un breve modulo di valutazione.

Consigli per la facilitazione del gioco

Dovremmo includere i valori delle Economie Trasformative quando moderiamo i dibattiti, in modo da poter vivere momenti di apprendimento democratici e inclusivi

- Innanzitutto, dovresti sapere in anticipo e tenere in considerazione **il tipo di gruppo/partecipanti** per cui stai facendo il workshop: il luogo, il numero di partecipanti, l'età, la motivazione, se hanno esigenze particolari, sono tutti elementi importanti. Non è la stessa cosa presentare The Change a studenti di 16 anni - in quel caso il tuo ruolo di facilitatore deve essere molto visibile - o con un piccolo gruppo di amici, quando la discussione sarà più fluida e la facilitazione sarà diversa.
- Se i/le giocatori/giocatrici sono un gruppo numeroso di più di 5 persone, si svolgeranno più partite in parallelo. In tal caso, **si raccomanda di avere più di un facilitatore** per supportare i/le giocatori/giocatrici durante la partita!
- Dobbiamo essere chiari (e far capire chiaramente ai/alle partecipanti) che l'obiettivo della condivisione e del dibattito è **imparare insieme e non "vincere il dibattito"**. L'atteggiamento dei/delle partecipanti dovrebbe essere di ascolto attivo, apertura ed empatia. Il nostro obiettivo, come facilitatori di un'attività pedagogica, dovrebbe essere sempre quello di costruire buone relazioni e rafforzare i legami di fiducia tra le persone.
- È importante stabilire le **regole del dibattito prima di iniziare**: durante il gioco il/la giocatore/giocatrice che ha attivato il potere comunitario è quello/a autorizzato/a a proporre quale iniziativa ET sviluppare, poi gli/le altri/e giocatori/giocatrici possono reagire; ogni persona deve chiedere il proprio turno per parlare; non ci si interrompe a vicenda; non sono tollerati commenti razzisti, sessisti, classisti, LGTBI-fobici ecc. Come facilitatore, dovresti sapere come fermare gli interventi se i valori dei ET sono in gioco [1].

Vedere il capitolo "Come gestire la comunicazione conflittuale/violenta". Puoi anche consultare le pagine da 1 a 4 del [Protocollo per spazi sicuri e privi di aggressioni](#) – RIPESS Europee



- L'apprendimento delle ET avviene attraverso il dialogo e lo scambio di opinioni anche durante il gioco. Se il gruppo non partecipa alla discussione, dovresti **incoraggiare il dialogo** incoraggiando i/le giocatori/giocatrici a esprimere le proprie opinioni, sollevando domande sugli effetti negativi del sistema attuale e, se necessario, facendo l'"avvocato del diavolo".
- Se il gruppo perde la cognizione del tempo e continua a discutere senza prendere decisioni, puoi dire ai/alle giocatori/giocatrici che hanno 1 minuto per decidere quale carta ET sviluppare. Tieni presente che **il gioco non dovrebbe durare più di 1 ora!**
- Come facilitatore/facilitatrice, devi assicurarti che **tutti/e siano effettivamente ascoltati/e**, che abbiano uno spazio per fare domande ed esprimere le proprie idee e preoccupazioni. Se solo coloro che sono abituati/e a parlare di fronte agli/alle altri/e o che hanno più esperienza nell'esprimere le proprie opinioni alzano la mano e parlano, potrebbe esserci un deficit di democrazia e partecipazione. Per raggiungere questo obiettivo, un buon modo potrebbe essere quello di sedersi in cerchio, creando piccoli gruppi di discussione, dando la parola non necessariamente in ordine ma a coloro che non hanno parlato prima.
- Se c'è una disputa o anche una discussione, il/la facilitatore/facilitatrice dovrebbe essere veloce a indirizzare la discussione verso **una comunicazione non violenta**, dove è consentito avere visioni diverse e persino opposte. La diversità e il dibattito possono essere una ricca fonte di apprendimento se non li vediamo come un campo di battaglia in cui qualcuno ha ragione e qualcun altro ha torto!
Nel capitolo 6 trovi suggerimenti per gestire la comunicazione conflittuale/violenta.
- Per un debriefing proficuo, il/la facilitatore/facilitatrice dovrebbe anche tenere conto del fatto che i/le partecipanti possono provenire da **contesti culturali, sociali o economici diversi**, e questo può influenzare la loro percezione dello spazio, del tempo, del ritmo e del contenuto dell'attività, ecc.
- È importante che il/la facilitatore/facilitatrice mantenga **il ritmo e la tempistica** dell'intero debriefing e di chi parla per consentire a tutti/e di parlare e decidere il momento in cui è il momento di concludere. Per chiudere l'attività, prova a fare un riassunto dei punti salienti e a celebrare la ricchezza del processo collettivo.
- Se è la tua **prima esperienza di facilitazione** di un'attività educativa, non preoccuparti: puoi farcela e gli errori non solo sono benvenuti, ma addirittura necessari per migliorare le tue capacità di facilitazione.



Come affrontare la comunicazione conflittuale/violenta e le emozioni forti

Durante il gioco "The Change" **potrebbero sorgere conflitti ed emozioni forti**, a seconda dell'ambiente, della conoscenza tra i co-giocatori/giocatrici e di come stanno psicologicamente nel momento stesso del gioco.

I/Le giocatori/giocatrici avranno **opinioni diverse** sull'argomento delle economie trasformative e su come vedono il sistema attuale funzionare.

Potrebbero anche avere opinioni diverse sul flusso del gioco o essere confusi sul suo carattere collaborativo. Ad esempio, durante le discussioni alcuni giocatori/giocatrici potrebbero insistere sulla loro opinione al punto da non permettere ad altre voci di essere ascoltate o di iniziare un dialogo. Inoltre, alcuni giocatori/giocatrici potrebbero non avere alcuna esperienza precedente nel prendere decisioni insieme come gruppo e potrebbero tendere a imporre le proprie opinioni senza che il gruppo si opponga.

Per **facilitare una discussione pacifica e costruttiva tra i/le giocatori/giocatrici**, chi facilita potrebbe dover intervenire e aiutare a far procedere positivamente la discussione.

Possibili interventi

- Cercate di far capire alle persone che **avere opinioni diverse è positivo** perché aiuta la discussione a prendere in considerazione diverse prospettive e ad avere un quadro più ampio dell'argomento.
- In genere, assicurati che **ogni giocatore/giocatrice abbia la sua opinione** e che nessuno venga escluso completamente dalle discussioni. Potresti chiedere ai/alle giocatori/giocatrici che prendono molto spazio nella discussione di fare un passo indietro e dare più tempo agli/alle altri/e per pensare ed esprimere le loro opinioni.
- Se i/le giocatori/giocatrici si rivolgono l'uno all'altro in modo aggressivo, puoi chiedere loro di **parlare in prima persona**, in modo da esprimere la loro opinione mentre si assumono la responsabilità individuale dei loro pensieri e delle loro azioni. Invece di dire: "stai dicendo questo, quindi sei quello", potrebbero dire: "ascoltandoti, mi viene in mente questo o sento che"
- Nel caso in cui i/le giocatori/giocatrici diventino rumorosi/e ed esagitati/e, potresti aiutarli/e a **calmarsi** prendendosi una piccola pausa dal gioco, respirando insieme o persino guidando una breve meditazione, se hai familiarità con questo. Inoltre, potresti provare a farli/e concentrare su un aspetto diverso del gioco o della discussione, ad esempio su qualcosa su cui sembrano essere d'accordo o qualcosa di più facile da risolvere.
- Nel caso peggiore, la discussione o persino il gioco non possono proseguire a causa di tensioni e comunicazioni violente. Ad esempio, se vedi che le persone continuano a essere attaccate nonostante gli interventi precedenti o discutono per altri motivi, potresti portare la discussione a un meta-livello e introdurre una domanda come: "Perché e come pensi che siamo arrivati a questo punto?".
- Lasciate che rispondano uno/a alla volta, passando per il cerchio e assicuratevi che la discussione non sia troppo lunga, concludendo alla fine ciò che è stato detto.
- Interrompere il gioco senza che si inizino altre discussioni, può essere un'opzione. Soprattutto se non vi sentite abbastanza a vostro agio per facilitarla.

Ulteriori letture

- *Sito web della Comunicazione Non-violenta, per maggiori informazioni:*
<https://www.cnvc.org/>
- *Vedere le pagine da 1 a 4 del Protocollo per gli spazi sicuri e privi di aggressioni-RIPESS Europe*





Valutazione

Una **breve valutazione alla fine dell'attività** può aiutare i/le giocatori/giocatrici a comprendere meglio ciò che hanno imparato e ti fornirà utili spunti per organizzare attività future basate su "The Change".

Puoi scrivere queste domande su un foglio di carta che raccoglierai da ogni giocatore/giocatrice, oppure puoi inviare loro un modulo online che potranno compilare quando vorranno nei giorni successivi.

- 1) Quanto sei stato/a coinvolto/a durante il gioco? (Valuta da 1 a 5, dove 1 indica per niente coinvolto/a e 5 altamente coinvolto/a)
- 2) In che misura hai compreso i concetti principali presenti nel gioco?
- 3) Qual era il tuo umore generale o stato emotivo dopo aver finito il gioco?
- 4) Cosa ti ha aiutato/a di più durante il gioco e la discussione finale?
- 5) Hai osservato cambiamenti notevoli nelle tue prospettive o atteggiamenti durante o dopo il gioco? Se sì, descrivili brevemente.

Puoi anche chiedere ai/alle giocatori/giocatrici di inviare una valutazione più approfondita, i cui risultati saranno raccolti e analizzati dai/dalle creatori/creatrici di "The Change". Possono scansionare il QR che porta a questo [link](#):





Collegare il gioco alla realtà

“The Change” è un gioco progettato specificamente per:

- Scoprire i 5 rami delle Economie Trasformative e alcune iniziative in questo ecosistema.
- Rendere evidenti gli effetti negativi del Sistema economico attuale e identificare le nostre azioni quotidiane che li potenziano.
- Promuovere il dibattito sulle caratteristiche e i valori delle iniziative delle Economie Trasformative e su come queste influenzano la creazione di un mondo più giusto e solidale.
- Mettere in pratica la collaborazione, la comunicazione non violenta e la ricerca del consenso all'interno di un ambiente ludico.

Per raggiungere questi obiettivi, è utile durante e dopo il gioco **stabilire un collegamento tra ciò che scopriamo e sperimentiamo nel gioco e nella realtà**. Proponiamo queste 4 opzioni per farlo, anche se vi incoraggiamo ad ampliare queste possibilità con le vostre idee.

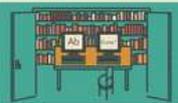
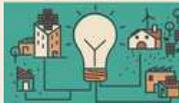
1. Scoprire le iniziative di Economie Trasformative su cui si basa ogni carta del gioco

Questo link consente ai/alle giocatori/giocatrici di comprendere come le varie iniziative di Economie Trasformative hanno preso forma nel nostro ambiente e l'importanza di promuoverle. Questi esempi sono ritratti e descritti nella [MAPPA multimediale YITEG](#) delle iniziative di ET di Francia, Grecia, Italia e Spagna.



Possiamo usare questa informazione per fare una riflessione finale o anche usarla durante la partita se abbiamo dubbi sul significato di queste carte.

CARTA DELLE ECONOMIE TRASFORMATIVE	ESEMPI REALI	CARTA DELLE ECONOMIE TRASFORMATIVE	ESEMPI REALI
<p>COOPERATIVA FEMMINISTA</p>  <p>Cooperativa sociale che promuove l'emancipazione femminile, la sostenibilità e l'economia circolare</p> 	<p>Soleinsieme</p>	<p>MONETA LOCALE</p>  <p>Moneta alternativa creata per sostenere e promuovere l'economia locale</p> 	<p>Le lien</p>
<p>CENTRO SOCIALE</p>  <p>Spazio collettivo a sostegno di progetti collaborativi e cittadinanza attiva</p> 	<p>Can Batlló</p>	<p>RETE AGROECOLOGICA PER GLI AGRICOLTORI/ AGRICOLTRICI</p>  <p>Associazione creata per migliorare le pratiche ecologiche e la cooperazione tra agricoltori/agricoltrici</p> 	<p>ADDEAR Loire</p>
<p>COOPERATIVA SOCIALE NO PROFIT</p>  <p>Impresa cooperativa guidata da persone che sostengono principi come la sostenibilità, la giustizia sociale e ambientale e il femminismo</p> 	<p>The Kafeneio at Plato's Academy</p>	<p>LIBRERIA FEMMINISTA</p>  <p>Libreria di seconda mano che mira a contribuire alla giustizia sociale promuovendo economie trasformative e femminismo</p> 	<p>Book Garden Athens</p>
<p>ASSOCIAZIONE DI SOLIDARIETÀ PER LE DONNE</p>  <p>Iniziativa sociale per aiutare le donne vittime della tratta a ricostruire la propria vita attraverso la mutualità e l'accesso alle risorse locali</p> 	<p>Threads of Hope</p>	<p>RETE ASSISTENZIALE</p>  <p>Progetto collaborativo a sostegno delle famiglie che hanno bisogno di assistenza all'infanzia</p> 	<p>SOMRIU SCCL</p>
<p>CENTRO ECO-FEMMINISTA</p>  <p>Spazio multiluso focalizzato sull'ecologia e la cura, affrontando il cambiamento climatico e ripensando il rapporto tra uomo e natura</p> 	<p>MiAZo</p> <p>Eco-lieu des Grands Lacs (RDC)</p>	<p>COMMERCIO EQUO E SOLIDALE</p>  <p>Negozi di cibo e artigianato nel quartiere dove i produttori/produtrici (generalmente nel sud del mondo) hanno ricevuto una retribuzione adeguata</p> 	<p>Le Botteghe delle terre del sole</p>

CARTA DELLE ECONOMIE TRASFORMATIVE	ESEMPI REALI	CARTA DELLE ECONOMIE TRASFORMATIVE	ESEMPI REALI
<p>CENTRO DI PERMACULTURA</p>  <p>Progetto socio-politico e culturale che promuove la permacultura attraverso pratiche agricole sostenibili</p> 	<p>Liveloula/Selian a</p>	<p>PROGETTO DI PROMOZIONE DELLA SANITÀ</p>  <p>Iniziativa incentrata sulla salute che promuove le pratiche sanitarie e il dialogo interculturale</p> 	<p>Danaecare</p>
<p>IMPRESA SOCIALE</p>  <p>Impresa sociale che promuove e ospita progetti e iniziative sociali, femministe e culturali</p> 	<p>The Kafeneio at Plato's Academy</p>	<p>COOPERATIVA ALIMENTARE</p>  <p>Cooperativa di consumatori/ consumatrici in cui le decisioni in materia di approvvigionamento e distribuzione di prodotti alimentari locali sono scelte dai suoi membri</p> 	<p>Food coop ben</p>
<p>RISORSE DIDATTICHE APERTE</p>  <p>Iniziativa di collaborazione sociale che sostiene le comunità di apprendimento e fornisce risorse educative gratuite per la cittadinanza</p> 	<p>CoLab house / transfoLAB ATH</p>	<p>ASSOCIAZIONE DI ARTE TERAPIA</p>  <p>Organizzazione no-profit che realizza laboratori artistici e creativi per promuovere la cura mentale e fisica</p> 	<p>Artinsieme</p>
<p>ORTI URBANI DELLA COMUNITÀ</p>  <p>Orti e spazi verdi di quartiere gestiti collettivamente</p> 	<p>Trophy.Lab</p>	<p>BANCA DEL TEMPO</p>  <p>Rete di associazioni che favoriscono lo scambio di servizi tra individui dove la "moneta" è il tempo</p> 	<p>L'accorderie</p>
<p>NEGOZIO AGROECOLOGICO</p>  <p>Negoziato che vende prodotti locali, ecologici e stagionali</p> 	<p>V.R.A.C ECO</p>	<p>COOPERATIVA ENERGIE RINNOVABILI</p>  <p>Fornitore cooperativo che offre energia rinnovabile e socialmente responsabile</p> 	<p>Enercoop</p>

CARTA DELLE ECONOMIE TRASFORMATIVE	ESEMPI REALI	CARTA DELLE ECONOMIE TRASFORMATIVE	ESEMPI REALI
<p>CENTRO SOCIALE RURALE AUTOGESTITO</p>  <p>Centro sociale autogestito con pratiche agroecologiche</p> 	<p>Casetta Blu</p>	<p>BANCA ETICA</p>  <p>Banca le cui azioni e investimenti sono socialmente ed ecologicamente responsabili</p> 	<p>Fiare</p>
<p>APPLICAZIONE LETS (SISTEMA DI SCAMBIO COMMERCIALE LOCALE)</p>  <p>APP che riduce gli intermediari mettendo i produttori di alimenti biologici locali in contatto diretto con ristoranti, negozi e consumatori locali</p> 	<p>Etic table</p>	<p>COOPERATIVA DI ABITAZIONE</p>  <p>Cooperativa di abitazione che opera per favorire il "trasferimento di uso" sulla proprietà privata</p> 	<p>Sostre Civic</p>
<p>COMITATO DI POLITICA PUBBLICA</p>  <p>Comitato che sviluppa discussioni politiche e azioni per promuovere i servizi sociali, la sostenibilità e i principi femministi</p> 	<p>ESS France : French Chair of the Social and Solidarity Economy</p>	<p>PROGETTO DI INTEGRAZIONE SOCIALE</p>  <p>Centro che sostiene l'integrazione educativa, sociale ed economica, curando i bisogni e gli interessi delle persone</p> 	<p>Impulsem</p>
<p>BIBLIOTECA DEGLI STRUMENTI E DEGLI SPAZI COMUNITARI</p>  <p>Spazio comunitario autogestito dove gli strumenti per la carpenteria, la lavorazione dei metalli, la verniciatura industriale e altre attività fai da te possono essere affittati gratuitamente (o con una piccola quota associativa)</p> 	<p>TMDC</p>	<p>RISTORANTE ANTIRAZZISTA</p>  <p>Ristorante e servizio catering incentrato sulla cucina biologica, promuovendo i valori antirazzisti e l'economia sociale e solidale</p> 	<p>Mescladis</p>

Questo legame tra le carte del gioco e il mondo reale può anche portare a un dibattito aperto sul livello di impatto di ciascuna iniziativa delle ET, nonché alla ricerca e alla scoperta di iniziative simili nella zona o nel paese in cui vivono i/le giocatori/giocatrici.

2. Consulta articoli, saggi e risorse teoriche sulle Economie Trasformative

Su socioeco.org troverai più di 27.000 riferimenti con casi di studio, analisi, interviste, resoconti di iniziative e proposte, in francese, inglese, spagnolo, portoghese e italiano (e alcuni documenti in tedesco con la possibilità di aggiungere altre lingue) provenienti da tutto il mondo.



3. Prendi coscienza della forza della nostra comunità identificando abitudini e azioni quotidiane che possono cambiare il mondo

Le carte evento del sistema economico attuale possono anche servire a **stabilire un legame tra il gioco e il mondo reale.**

Abbiamo raccolto alcune azioni quotidiane che nascono dai valori delle Economie Trasformative ed esemplificano la forza della nostra comunità. Condividiamo qui un elenco non esaustivo di tali azioni per valutare, **dopo una partita a "The Change"**, come la somma di piccoli cambiamenti possa promuovere trasformazioni più grandi.

LISTA DI ABITUDINI

Se noto un comportamento violento (verbale o fisico) nel mio ambiente, cerco di intervenire o di informare altre persone di ciò che sta accadendo e magari agire collettivamente.

Le persone spesso fanno battute sulle minoranze con una connotazione sessista/razzista. In questo caso, aiuterei queste persone a capire che questo tipo di battute sono discriminatorie e che non tutti/e le troveranno divertenti o opportunamente collocate.

Quando consumo qualsiasi tipo di prodotto, cerco di scoprirne le origini: il prodotto è ecologico? Le persone coinvolte nella filiera produttiva sono (potenzialmente) sfruttate? Ho davvero bisogno di consumare prodotti di origine animale?

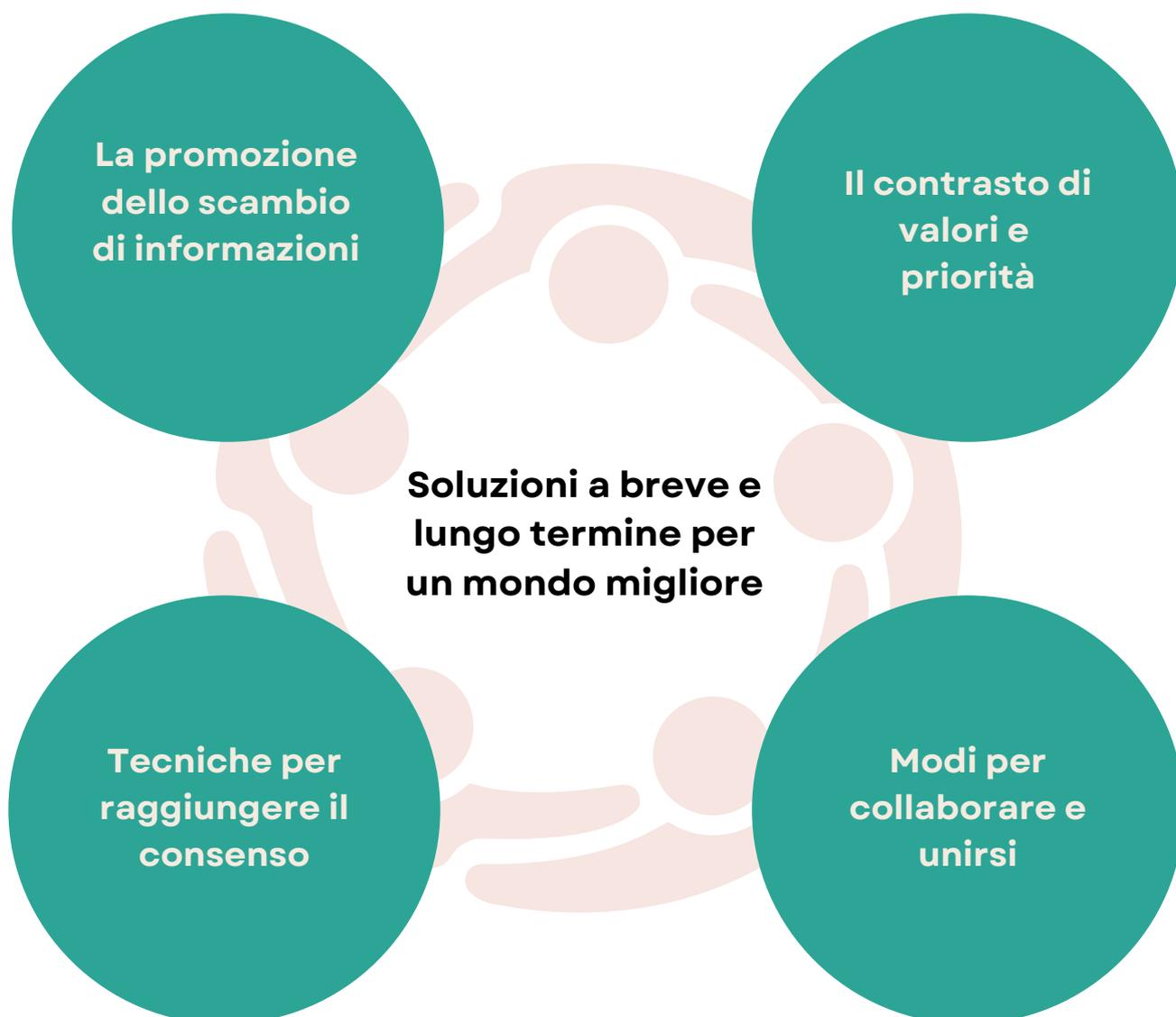
Quando viaggio mi informo sulle diverse opzioni per arrivare da A a B: qual è la più ecologica che posso permettermi? Il carpooling è economico ed è sempre un'idea per evitare di lasciare tanti posti auto vacanti!

Ci sono così tante cose che possiamo decidere di cambiare nella vita di tutti i giorni, facciamo ciò che è fattibile e osiamo a volte anche uscire dalla nostra zona di comfort: è così che impariamo anche noi, il cambiamento individuale aiuterà il cambiamento collettivo!

4. Dibatti sugli effetti negativi del nostro sistema economico attuale

Utilizzando le carte degli effetti negativi del nostro Sistema economico attuale possiamo avviare un dibattito con i/le giocatori/giocatrici in cui cerchiamo, tramite consenso, di ordinare tutti questi effetti negativi dal più urgente al meno urgente da risolvere.

Puoi discutere ulteriormente di:





5. Registrati al nostro corso virtuale

Infine, puoi registrarti gratuitamente sulla nostra piattaforma MOODLE, dove troverai **tutte le risorse del progetto YITEG** e tanti consigli per continuare ad approfondire il mondo delle economie trasformative, da articoli, libri, film e, naturalmente, altri giochi sulle Economie Trasformative!



Appendice

Glossario delle parole utilizzate nel gioco

Agroecologia:

Un insieme di concetti e pratiche in cui la conoscenza dell'ecologia scientifica e delle pratiche ancestrali viene utilizzata per la produzione agricola. Comporta la riconsiderazione del nostro rapporto con la Terra e quindi collega tutte le lotte ecologiche con le poste in gioco sociali, portando a concetti come l'ecologia sociale e il movimento per la decrescita, ad esempio.

Banca del Tempo:

Un sistema di baratto basato sul tempo di lavoro, in cui le persone scambiano i loro servizi con crediti orari anziché con denaro.

Capitalismo:

Il capitalismo è un sistema economico caratterizzato dalla proprietà privata dei mezzi di produzione e dalla libera concorrenza. Designa anche un'organizzazione sociale di tutte le parti della società attorno all'accumulazione di capitale solo a fini di profitto. È un sistema basato sulla divisione delle classi e sullo sfruttamento di quei pochi che hanno il potere e i mezzi di produzione verso i diseredati, che sono la maggioranza della società. Inoltre, questo sistema si basa anche sul colonialismo e sul patriarcato per riprodursi.

Cooperativa di abitazione:

Una cooperativa edilizia o "co-op" è un tipo di opzione di edilizia residenziale che è in realtà una società in cui i/le proprietari/proprietarie non possiedono direttamente le loro unità. Invece, ogni residente è un azionista della società in base in parte alle dimensioni relative dell'unità in cui vive. Esistono vari modi per implementare questo approccio: dove i/le residenti possiedono proprietà come collettivo versando un mutuo e dove i/le residenti sono ad esempio sia inquilini/e che proprietari/proprietarie.

Economia Comunitaria:

Si riferisce generalmente a tutte le attività che vengono sviluppate senza dipendere dallo stato o dal mercato, ovvero tramite l'autogestione. Per queste comunità, le interazioni sociali e i valori sono in prima linea nel loro progetto.

Economia Circolare:

Un sistema economico basato sul riutilizzo e la rigenerazione di materiali o prodotti, in particolare come mezzo per continuare la produzione in modo sostenibile o rispettoso dell'ambiente. Implica considerare i rifiuti come una risorsa.

Eco-dipendenza:

L'attuale sistema economico ha creato una separazione tra natura e vita. Il concetto mira a ristabilire il fatto che la natura non è infinita e che gli esseri umani dipendono da essa e dovrebbero ripensare anche la loro relazione.

Economia dei Beni Comuni:

Il concetto di beni comuni mira alla fornitura di beni e servizi in modo equo e con un approccio collettivo. Esistono anche pratiche sociali di messa in comune - atti di mutuo supporto, conflitto, negoziazione, comunicazione e sperimentazione - che sono necessarie per creare sistemi per gestire risorse condivise.

Eco-femminismo:

Una teoria e un movimento filosofico, etico e politico nato dalla congiunzione tra pensiero femminista ed ecologico. Questo movimento si basa sull'analogia tra lo sfruttamento della natura e lo sfruttamento delle donne da parte degli uomini insito nel sistema patriarcale e pone la questione delle relazioni di genere e del dominio al centro del suo approccio alla protezione ambientale.



Appendice

Glossario delle parole utilizzate nel gioco

Economia Femminista:

Si propone di trasformare la società e la relazione tra le persone e tra le persone e la natura: sottolineando la nostra interdipendenza come esseri umani (1), evidenziando la nostra eco-dipendenza dalla natura (2) e riconoscendo/riorganizzando il lavoro di cura (3) solitamente svolto dalle donne.

Economia Sociale e Solidale:

Si riferisce a un'ampia gamma di attività economiche, socio-politiche e culturali che mirano a promuovere l'ambiente e la redditività sociale piuttosto che il mero guadagno finanziario.

Emancipazione:

Si riferisce alla capacità degli individui, delle comunità e dei gruppi di persone di comprendere la natura delle proprie oppressioni e di impegnarsi nelle decisioni che li riguardano, in particolare per uscire da situazioni di precarietà o povertà.

Filiera corta:

Si riferisce a una filiera che coinvolge non più di un intermediario tra agricoltore/agricoltrice e consumatore/consumatrice. Implica anche una "breve" distanza fisica tra loro, ma può essere soggettiva.

Gentrificazione:

La gentrificazione è, di solito, un processo urbano mediante il quale la popolazione di un quartiere, o di una città nel suo complesso, cambia a favore di classi sociali più privilegiate, a scapito delle classi lavoratrici che in precedenza occupavano l'area. Il risultato è una trasformazione più o meno rapida dello status sociale ed economico del quartiere o della città in questione.

Gestione agricola integrata:

Un intero sistema di gestione agricola che mira a realizzare un'agricoltura più sostenibile combinando strumenti e tecnologie moderne con pratiche tradizionali, adattandosi sempre a un dato sito e a una determinata situazione.

Lavoro dignitoso:

Si riferisce a un concetto sempre più utilizzato all'interno delle organizzazioni dell'Economia Sociale e Solidale. Con questo ci riferiamo alla difesa di un lavoro dignitoso, sano ed emancipante, basato sulla cooperazione e l'equilibrio salariale, sul diritto di partecipare alla proprietà dei mezzi di produzione e al processo decisionale. Un lavoro finalizzato a produrre beni e servizi socialmente utili in modo equo e sostenibile. In questa concezione, l'interdipendenza e l'eco-dipendenza sono assunte come processi basilari e necessari per la nostra sopravvivenza, così che, in particolare, il lavoro di cura tra le persone, le comunità e con il pianeta, siano posti come priorità per l'organizzazione sociale.

Lavoro riproduttivo:

È spesso associato a ruoli di cura e lavori domestici, tra cui pulizie, cucina, assistenza a bambini e anziani e forza lavoro domestica non retribuita. Il termine ha assunto un ruolo nel discorso femminista come un modo per richiamare l'attenzione su come le donne, e in particolare le donne migranti e le identità dissidenti, sono assegnate alla sfera domestica, dove il lavoro è riproduttivo e quindi non retribuito e non riconosciuto in un sistema capitalista.



Appendice

Glossario delle parole utilizzate nel gioco

Moneta Locale:

Una moneta che può essere spesa in una particolare località geografica presso le organizzazioni partecipanti. Agisce come una moneta complementare a una moneta nazionale, piuttosto che sostituirla, e mira a incoraggiare la spesa all'interno di una comunità locale, in particolare con le aziende di proprietà locale.

Neoliberismo:

Un approccio politico e filosofico che favorisce il capitalismo di libero mercato, la deregolamentazione e la riduzione della spesa pubblica.

Patriarcato:

Il patriarcato è un sistema sociale e culturale in cui il potere e l'autorità sono esercitati dagli uomini, sia nella sfera pubblica che in quella privata, con l'esplicita esclusione delle donne e delle identità dissidenti. Ciò ha conseguenze dirette e si riflette in tutte le sfere della società (politica, economia, istruzione, salute, ecc.), generando così violenza strutturale.

Permacultura:

La permacultura è un sistema di progettazione per una vita ecologica e sostenibile, che integra piante, animali, edifici, persone e comunità, incentrato su 3 etiche principali: la cura della Terra, ovvero ricostruire il capitale naturale, la cura delle persone, ovvero prendersi cura di sé, dei parenti e della comunità, e la giusta condivisione, ovvero stabilire limiti al consumo e alla riproduzione e ridistribuire il surplus.

Posto terzo:

Oldenburg, nel 1989, definisce 3 ambienti in cui un individuo si evolve: la casa come primo luogo, il lavoro come secondo e nessuno dei due come terzo luogo. Questo concetto si è evoluto da tempo e può definire oggi un luogo con un alto valore sociale in cui le persone possono trovare un posto condiviso per lavorare, incontrarsi, scambiare e innovare. Sono parte della soluzione per ricreare legami su scala individuale consentendo a diverse persone di incontrarsi.

Per esempio, posto terzo può essere:

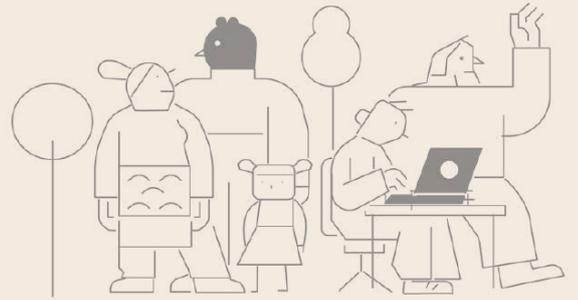
- Spazi di lavoro per lavoratori/lavoratrici autonomi/autonome o dipendenti in remoto,
- Uffici condivisi per piccole e giovani organizzazioni,
- Spazi per il relax e la convivialità (cucina condivisa, bar, ecc.),
- FabLab, ovvero laboratori di produzione con macchine professionali condivise e stampa 3D,
- Spazi di creazione artistica e performance,
- Attività ricreative condivise: orti, riparazioni, upcycling, laboratori di iniziazione digitale,
- Negozi a chilometro zero

Semi biologici tradizionali:

Si tratta di una varietà di semi che esisteva più di 50 anni fa (per alcuni anche prima della seconda guerra mondiale) e sono prodotti naturalmente senza sostanze chimiche. Di solito sono impollinati all'aperto da uccelli, api e vento, anche se l'ambiente è ancora controllato per garantire la loro produzione biologica.

Sostenibilità:

Si riferisce a uno sviluppo che soddisfa i bisogni delle generazioni presenti (in particolare quelle più povere) senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare i propri bisogni.



Economie Trasformative

“tutte le proposte di riorganizzazione socioeconomica che introducono elementi di critica al quadro economico dominante e che formulano schemi di cambiamento socioeconomico che mirano a modificare tale quadro e a prevenire o alleviare gli effetti negativi da esso generati”

(Surinyach, 2019).

"THE CHANGE" IN AZIONE COME FACILITARE IL GIOCO

Grazie per aver viaggiato con noi attraverso questo Manuale. Ci auguriamo che vi sia servito da ispirazione per sfruttare al meglio il gioco "The Change", e da qui potrete sviluppare delle buone discussioni in cui, collettivamente, possiamo pensare a come sarà il nuovo mondo che vogliamo costruire.

Che questo sia solo il seme di tutto ciò che è possibile!

Più informazioni sul nostro Sito:
sseds4youth.org



Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli/delle autori/autrici; la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.