

| TITOLO                               | ACCESSO AL CREDITO IN AFRICA   |   |
|--------------------------------------|--|---|
| <b>MODALITA', PERCORSO, TECNICHE</b> | <p>Dopo una brevissima presentazione della realtà quotidiana in cui il laboratorio intende far entrare i visitatori, ognuno di loro riceve un'identità. I personaggi (un pescatore, una venditrice di manioca...) hanno alcune caratteristiche – specificate nel foglietto dell'identità – che li porteranno ciascuno a vivere difficoltà differenti. In particolare all'inizio del gioco ciascun visitatore riceve le seguenti indicazioni sul proprio personaggio:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Capacità o meno di leggere e scrivere</li> <li>ii. Possesso o meno di beni mobili o immobili, o di piccoli beni</li> <li>iii. Mestiere</li> <li>iv. Quantità di capitale a disposizione</li> <li>v. Svolgimento della giornata</li> <li>vi. Evento che nella giornata di oggi sconvolge la sua routine</li> </ol> <p>Ciascun visitatore è invitato quindi a “sopravvivere” con i pochi dollari del suo personaggio, attraverso la ricerca e la scoperta di una soluzione che gli permetta di risolvere il problema creato dall'evento che ha sconvolto la sua routine. Soli, con la loro nuova identità, i visitatori si rivolgeranno alle diverse realtà che li circondano: il commerciante, la banca, l'usuraio...alcuni di loro verranno respinti, altri verranno maltrattati, rimarranno bloccati dalla burocrazia insormontabile per un analfabeta o cadranno nel circolo dell'usura. Nessuno da solo troverà una soluzione al proprio problema. La soluzione – spesso trovata dopo molti sforzi - sta infatti nel parlare con le altre persone presenti, con gli altri visitatori-personaggi. Lentamente il visitatore capirà questo meccanismo (tipico della cultura africana) dell'economia solidale, e verrà spinto – pur senza conoscerla - a creare una piccola comunità di credito rotativo, una tontine, sperimentando direttamente l'importanza della vita comunitaria in Africa, anche a livello micro-economico. Alcuni fondamentali aspetti sono poi ripresi in una breve presentazione finale in power point che codifica i concetti “intuiti” durante il gioco di ruolo e alcuni aspetti culturali della realtà appena vissuta, aiutando ad esternare le sensazioni, i pensieri, le idee nate nel corso del gioco e lasciando alcuni spunti di natura più tecnica.</p> |   |
| <b>STRUMENTI</b>                     | <p>Il laboratorio si avvale di alcuni strumenti: alcune semplici ricostruzioni dei luoghi con cui i visitatori dovranno interagire (il negozio, la banca), fac-simile di banconote, fac-simile dei moduli bancari, alcuni oggetti simbolo degli strumenti del mestiere quotidiano di ciascuno (filo da pesca, rete da pesca, etc.). Sono inoltre necessari un computer portatile e un video proiettore (fornito dal progetto) per la breve presentazione della parte teorica in power point.</p>   | <p>Il “giorno per giorno”</p> <p>Mi alzo la mattina 1\$<br/> Compro 1\$ di paglia<br/> Produco 4 cesti<br/> Vendo ogni cesto a 1\$<br/> Ricavo 4\$<br/> Utilizzo 3\$ per mangiare e nutrire la famiglia<br/> Rimane 1\$<br/> Vado a dormire</p> |
| <b>NUMERO OPERATORI</b>              | <p>Per il laboratorio sono necessari 3 operatori. Uno di loro – il formatore vero e proprio - si occupa della parte teorica e vestirà poi i panni dell'operatore della banca. Gli altri 2 saranno rispettivamente il negoziante e l'usuraio. Può anche essere implementato con uno dei ragazzi (o degli adulti) nei panni del negoziante e dell'usuraio. La figura</p>   |   |

|                             |   |
|-----------------------------|---|
|                             | <p>dell'operatore di banca è invece una figura chiave, quella che maggiormente fa sentire la difficoltà dell'assenza di accesso al credito, e necessita quindi di una preparazione più specifica.</p>   |
| <b>PERSONAGGI</b>           | <p>A ciascun partecipante viene data una nuova identità, ne esistono 4 diverse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- venditrice di manioca che sa leggere</li> <li>- venditrice di manioca che NON sa leggere</li> <li>- pescatore che sa leggere</li> <li>- pescatore che NON sa leggere</li> </ul> <p>Meglio dare i personaggi corretti secondo il sesso dei ragazzi (per gli adulti, è indifferente).</p>  |
| <b>POSTAZIONI OPERATORI</b> | <p>Ci sono 3 operatori nelle postazioni (ne esiste una 4° opzionale, per i laboratori che hanno a disposizione più tempo):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- SHOP-NEGOZIO</li> <li>- BANCA</li> <li>- ONG CON CORSI DI ALFABETIZZAZIONE GRATUITI (opzionale)</li> <li>- "AMICO" (che in realtà è l'USURA)</li> </ul> <p>Postazione 1: SHOP</p> <p>Lo SHOP dispone di frutta, patate, altro cibo, filo da pesca, sacchi per la farina, reti da pesca, farina...tutto esposto con i prezzi.</p> <p>Ogni personaggio possiede un dollaro, il suo incasso di quella giornata. Il primo passo del suo personaggio è sicuramente verso lo shop, perché deve ancora mangiare. Si accorgeranno che possono comprare davvero poco, faranno un po' di spesa (forse). Qualcuno dovrebbe comprare un sacco o una rete, ma i soldi non gli bastano. Forse vi chiederà un credito. Se ve lo chiede, gli dite che ci dovete pensare, e di ripassare.... Quando torna (se torna), gli direte che accettate di fargli credito, a patto che prenda roba "non consumabile", cioè non roba da mangiare per sé, bensì cose per la sua attività (farina di manioca, oppure filo da pesca, oppure sacco, oppure rete). Concordate con lui che vi dovrà restituire 1 dollaro al giorno. Per lui 1 dollaro è troppo, se lo capisce, contratterà che abbassiate la richiesta. Scendete minimo a 0,80 centesimi al giorno.</p> <p>Qualunque cosa il personaggio faccia nello SHOP, glielo dovete segnare sul cartellino (cosa compra, quanto spende, se chiede credito, se torna, cosa concordate per il credito in natura...).</p> <p>Postazione 2: BANCA</p> <p>La cosa che verrà più naturale sarà andare in banca.</p> <p>Ci saranno alcune seggioline in sala d'attesa, oppure si siederanno per terra o staranno in piedi. Voi siete sempre MOLTO occupati. Li tenete ad aspettare diversi secondi (15-20) prima di farli sedere alla vostra scrivania (ovviamente parliamo di uno alla volta...gli altri stanno in coda in silenzio,</p> |

come nelle banche). Il dipendente di banca è un personaggio sgradevole. Considera i poveri come loro dei ladri e ignoranti, e li tratta male tutte le volte che può. Ecco perché li fa aspettare. Li tratta comunque con secchezza, in maniera poco cortese. Quando un partecipante si siede, gli date del tu, ma pretende da lui che vi dia del Lei. Gli chiedete un documento. Non ce l'ha. Gli chiedete se sa leggere e scrivere.

Se NON sa leggere, gli date il modulo 1, quello in swahili. La sua impressione deve essere il più vicino possibile a quella di una donna/uomo analfabeta a cui viene messo davanti un modulo da firmare...non ci capisce niente, si spaventa, non sa compilarlo. Voi gli chiedete un documento. Non ce l'ha. Lo tratta male tutte le volte che può.

Magari compila lo stesso il modulo, ma con cose senza senso, e lo mandate comunque via incalzandolo: "allora? li vuoi i soldi o no?"..."non ho tutto il giorno per starti dietro..." e altre cose simili. Lui se ne andrà sconcolato... e potrà decidere se andare dalla ong per imparare a leggere (e allora tornerà da voi per riprovarci...e voi gli darete il modulo n°2) o se andare dall' "amico" - usura.

Se SA leggere e scrivere, gli date il modulo 2, quello in italiano. Lui comincia a compilarlo, voi lo trattate male lo stesso... "su, si sbrighi"..."mamma mia, ormai vengono in banca proprio tutti..."... Si bloccherà sulle garanzie, perché la vostra banca le chiede, e lui non ne ha. Allora lo cacciate via in malo modo.

Anche voi, segnate dietro il suo cartoncino tutte le volte che viene da voi e se torna.

### Postazione 3: ONG - CORSO DI ALFABETIZZAZIONE

Qualcuno, prima o poi durante il suo percorso, deciderà di venire ad imparare a leggere e scrivere. Vi presenterà il cartellino, voi segnerete che è passato da voi e che quindi ha imparato a leggere e scrivere. Lo tenete lì un po', gli date il modulo 1 della banca in swahili, e lo aiutate a tradurlo. Siate gentili con lui. Il corso è gratuito. Voi avete un registro dove segnate il nome del personaggio (e della persona) che viene che viene. Per fargli firmare, fate con l'inchiostro e l'impronta digitale del dito indice.

### Postazione 4: "AMICO" – USURA

Questa è la postazione più subdola, quella che sembra una soluzione, un amico, ma in realtà può creare tanti problemi. "L'amico" si presenta gentile, pacche sulla spalla, gli chiede che problemi ha, gli dice che si risolverà tutto. Gli offre dei soldi... 5\$, 10\$...quelli che vuole. L'"amico-usuraio" ha un bel pacchettino di dollari e gliene offre un po'. "Prendi, prendi...siamo amici, non preoccuparti...". Se quello non li prende e va via, si chiude lì. Se li prende, voi diventate cattivi. Gli prendete un braccio, lo guardate male, e gli dite che ve li dovrà ridare in due settimane, ma i 5\$ diventano 20\$, i 10\$ diventano 40\$... Minacciatelo che farete male alla sua famiglia, o che avrà paura ad uscire di casa... poi se tentenna, gli riprendete i soldi...

A questo punto, quando tutti i partecipanti o quasi, avranno fatto tutte le

postazioni, non avranno ancora una soluzione.... cominceranno a parlare... magari se il gioco rischia di bloccarsi a qualcuno lo può suggerire l'operatore della ONG, quella dei corsi di alfabetizzazione, dicendo cose tipo "sai che poco fa è venuta una persona con il tuo stesso problema?" "sai che meno di 10 minuti fa è venuto un altro pescatore che non riusciva a prendere soldi alla banca?"...

Piano piano, a qualcuno verrà l'idea di cercare persone affini... o anche ai non affini, e decideranno di mettere insieme i soldi che hanno per comprare le cose e usarle insieme... insomma... troveranno da soli la soluzione più logica: una vera e propria tontine africana! Un sistema informale di auto-microcredito, in cui le persone (di solito quelle affini per sesso, tipo di lavoro...) si riuniscono in piccoli gruppi e mettono in comune i pochi soldi che hanno. Un dollaro da solo non fa nulla, ma 9 persone mettono insieme 9 dollari, ci comprano le cose che servono e le danno ad uno del gruppo, il più bisognoso. Dopo una settimana, si rimette in comune un dollaro a testa, e si danno tutti al secondo del gruppo; e così via.

La "restituzione" del gioco verrà fatta alla fine, tutti insieme.