

GIOCOSTITUZIONE
 da un'idea di **Marcello P. Balbo**,
 rielaborata da **Historia Ludens (Bari)***

Descrizione sintetica	Si tratta di un gioco che, attraverso la modalità della “democrazia partecipata”, simula un processo decisionale: la fondazione di una nuova scuola. I giocatori assumono diversi ruoli e, a partire dai propri interessi specifici, decidono il regolamento di una nuova scuola, diviso in capitoli.
Concetti principali	Questo gioco introduce l'idea della Costituzione come “compromesso” alto, accordo fra ideali diversi. Intende stimolare la capacità di dialogo e di gestione non violenta del conflitto in un'ottica non solo personale, ma di bene della comunità.
Finalità	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza di regole condivise • Comprendere punti di vista differenti • Saper prendere decisioni attraverso la mediazione
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il funzionamento di una istituzione complessa come la scuola. • Avvio alla conoscenza del processo decisionale della Costituzione Italiana. • Apprendere elementi di lessico specifico (politico-giuridico). • Utilizzare le caratteristiche testuali proprie del testo regolativo.
Luoghi, tempi e modalità	Istituto storico di Modena Durata: 3 ore (2 ore di gioco e 1 ora di <i>debriefing</i>) Giocatori: da un minimo di 12 ad un massimo di 30 (suddivisi in gruppi di 4-6 persone)
Materiali e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Regolamento • Carte-ruolo • Fogli di carta (A4)

* Una versione dello stesso gioco si trova in: **M. Maltoni, E. Musci**, *Trenta attività educative per accogliere, orientare e lavorare in gruppo*, in **A. Cecchini, M. G. Lupoli, E. Musci**, *Un laboratorio per giocare*, Edizioni Arti Grafiche Liantonio, Matera 2002.