

POSSO ENTRARE

Attività di role playing, dove gli studenti assumono i ruoli di ufficiali di frontiera, di richiedenti asilo e di membri della commissione UNHCR (ruolo di monitoraggio, per assicurarsi che siano rispettate le leggi nazionali e internazionali a tutela della famiglia, del benessere del minore e rispetto dei diritti fondamentali dell'uomo).

Ruoli

- Ufficiali
- Osservatori
- Minore non accompagnato dal Pakistan
- Anziano con diabete dall'Eritrea
- Famiglia (padre, madre, figlia) dalla Siria
- Marito e moglie dalla Costa d'Avorio
- Studentessa di 18 anni della Nigeria

Durata

Due ore, suddivise in:

- ❖ Creazione del setting e introduzione
- ❖ Lettura individuale delle schede dei vari personaggi per calarsi nel proprio ruolo e strutturazione degli step con cui procedere
- ❖ Svolgimento del gioco
- ❖ Riflessioni

Personaggi

Malik Omar un minore del Pakistan. Ha con sé uno zaino dove c'era dentro cellulare, un pantalone, maglione e la sua storia.

Gembre Temitope, adulto originario dell'Eritrea. Ha con sé una medicina, la foto di sua moglie e la sua storia.

Nucleo familiare della Siria. Ha con sé una foto della Siria e campo profughi in Libano e un gioco della loro bambina e loro storia.

Joy Unika una studentessa della Nigeria, rapita dal gruppo di boka haram. Ha con sé un diario privato, le foto del boka haram, un pezzo di stoffa, un articolo del giornale che parla dei rapimenti di varie studentesse e la sua storia.

Una famiglia composta da moglie e marito provenienti dalla Costa d'Avorio. Hanno con sé i propri passaporti, le foto della guerra, il disegno dei loro figli e il numero dell'amica in cui hanno lasciato i figli.

Gli ufficiali di frontiera avevano la polvere per impronte, informazioni che devono avere, le storie delle ufficiali, definizioni dei rifugiati, posti liberi per accoglienza, carta di ruolo degli ufficiali di frontiera, documentazione sulle leggi in materia e varie copie del documento C3 (da far compilare ai richiedenti una volta approvata la loro condizione di rifugiati).

Gli osservatori dell'UNHCR hanno con sé la documentazione sulle leggi e ciò che gli ufficiali devono rispettare e tener conto nella gestione delle entrate.

Svolgimento del gioco

L'inizio del gioco prevede la creazione di un setting che permetta di far capire ai partecipanti come vengono spesso accolti: si aprono le finestre e si spegne la luce, per ricreare la situazione di buio e freddo che spesso accompagna l'esperienza.

Uno dei conduttori fa sì che i partecipanti si dispongano in fila, senza parlare, in maniera cruda e intransigente.

Una volta ottenuta la fila e il silenzio si continua leggendo l'introduzione: *“è una notte fredda e buia sulle coste di Lampedusa, dalla barca scendono poche persone. Alcuni profughi aspettano in fila di entrare, alcuni hanno con sé pochi soldi, altri nulla. Gli ufficiali di frontiera li attendono per ascoltare le loro storie e decidere se farli entrare”*.

In seguito, si assegnano i vari ruoli, cercando di avere almeno 4 ufficiali di frontiera e 2 osservatori, e dando il tempo per leggere il materiale avuto e creare una linea di intervento (per esempio per i richiedenti come esporre la propria storia ed ottenere lo status di rifugiato, per gli ufficiali se adottare una politica di accoglienza o una più ferrea).

Agli ufficiali di frontiera vengono consegnate la documentazione riguardante le leggi in materia di accoglienza, il modulo C3 da far compilare se riconoscono alle persone lo status di rifugiato, un piccolo riassunto della propria storia (per capire chi si sta interpretando ed eventualmente adottare determinati comportamenti) e, infine, i posti disponibili per l'accoglienza. Legato a quest'ultimo elemento, è interessante vedere come gestiranno la distribuzione dei posti, poiché l'obiettivo sarebbe anche di creare nuove soluzioni anche al di là di ciò che si ha a disposizione.

Agli osservatori vengono dati la documentazione attestante la legislazione fondamentale riguardante i diritti che si devono rispettare e garantire quando ci si relazione coi richiedenti. Questi osservatori fanno parte della UNHCR (United Nations High Commisioner for Refugees), una agenzia facente parte delle Nazioni

Unite che ha il compito di garantire il diritto d'asilo e tutti i diritti legati alla condizione di rifugiato e di essere umano. Inoltre agli osservatori è dato uno schema riassuntivo (dato anche ai membri della Commissione) riguardante la documentazione da richiedere, i diritti da garantire e il procedimento da seguire.

Ai restanti partecipanti viene dato un personaggio, in maniera singola, a coppia o più persone (se rappresentano una famiglia). Questi possono avere diverse cose: oltre alla propria storia personale e al percorso che hanno dovuto affrontare per arrivare in Italia (che ogni partecipante ha, poiché dovrà spiegarlo poi alla commissione), si può avere o non avere dell'altro, per esempio un disegno dei figli lasciati al paese d'origine o una medicina che la persona deve portarsi dietro poiché ha problemi di salute.

In questa fase, la commissione decide se adottare una linea di accoglienza oppure di respingimento, mettendosi quindi d'accordo sulle domande da fare e quali sono le condizioni per cui si riconosce lo status di rifugiato, mentre i richiedenti devono decidere come presentare la propria storia per riuscire ad ottenere quel riconoscimento.

Dopo questa prima fase di conoscenza della storia, si passerà alla parte attiva del gioco: la commissione deciderà da chi partire (per esempio, può decidere di ascoltare, se ci sono, prima i minori stranieri non accompagnati, poi le donne e poi le famiglie), e deciderà se dare subito risposta o se decidere tutto alla fine. Gli osservatori avranno sempre ruolo di supervisione ed eventualmente consiglio.

Una volta arrivato alla fine, ci sarà il momento di riflessione: come ci si è sentiti ad essere richiedenti e membri della commissione, quali difficoltà si sono presentate. Inoltre, si daranno informazioni ulteriori su come avvengono questi processi e quali elementi si devono tener conto. Per esempio, si riconosce il fatto che i colloqui con la commissione durano ore, spesso con un traduttore e con elementi conoscitivi già in possesso della commissione ben più vasti rispetto a quelli dati durante la simulazione.

Tutto questo per riflettere sulla difficoltà che le persone migranti affrontano ancora, una volta arrivate in Italia e come sia difficile comunque valutare le singole situazioni per i membri della commissione.