

activitat

a tothom li pot tocar una oportunitat per conèixer els camins de l'exclusió social

presentació

Que en la nostra societat hi ha desigualtats és un fet evident, però allò en què no hi ha tant acord és en els motius d'aquestes desigualtats. Un mal discurs dominant defensa que la responsabilitat és de cada persona i que si alguna persona està exclosa de la societat, és només culpa seva. Ara bé, gratant una mica es veu que això no és així i que hi ha un seguit de factors en la societat que actuen de forma que uns triomfen i uns altres no.

Al mateix temps, quan es pensa en situacions d'exclusió social, sovint ens venen al cap imatges alienes per tots conegudes: persones sense llar, pobresa extrema, addiccions, etc. Però l'exclusió social és una cosa que pot acabar sent molt propera.

objectius educatius

- 1 Conèixer els mecanismes a través dels quals s'estructura la societat sobre una base de desigualtat.
- 2 Trencar amb l'idea dominant que l'exclusió social té causes individuals i ser conscients de l'estructuralisme d'aquest fenomen.
- 3 Reflexionar sobre les causes d'aquesta desigualtat social i buscar possibles solucions o eines per pal·liar-la.
- 4 Trencar estereotips d'exclusió social i apropar la diversitat de factors i perfils.

Per poder lluitar contra l'exclusió social és important ser conscients de quines són les seves causes. Per poder definir i planificar actuacions per lluitar contra l'exclusió, és important no errar en el diagnòstic. És per això que aquesta activitat pretén prendre consciència dels principals atributs d'aquest fenomen, com són el seu estructuralisme, l'acumulació de situacions de risc i el seu marcat caràcter de trajectòria vital, amb les seves ruptures.

La naturalesa del propi fenomen de l'exclusió social fa que representar-la en totes les seves dimensions en un joc sigui complicat. Aquesta activitat és una simplificació de la realitat, però l'objectiu no és el de representar tots els possibles itineraris i situacions d'exclusió, sinó el de fer pedagogia i aprendre en un estudi de casos interessants.

motivació

L'equip educatiu preguntarà al grup què saben sobre l'exclusió i la pobresa i sobre la igualtat d'oportunitats, ensenyant una sèrie de fotografies seleccionades de diaris i revistes o bé impreses en Din-A3. Després d'unes quantes respostes, començarà el joc, sense comentar aquesta pluja d'idees i deixant la reflexió per al final de l'activitat.

adolescents
12 a 16 anys
a tothom li
pot tocar



activitats

Aquesta activitat és una dinàmica inspirada en els jocs de rols. Les persones participants tindran assignat un rol particular en funció de diversos perfils d'exclusió i, a partir d'aquest rol, s'hauran de completar un seguit de proves relacionades amb certes activitats de la vida quotidiana.

Aquestes activitats de la vida quotidiana són com obtenir formació, un habitatge, una feina i un grup d'amics i amigues, i es realitzaran a partir de jocs clàssics mínimament adaptats.

Aquests jocs són: el limbus, les paraules encadenades, el tabú, la cursa amb cullera, les cadires, la gallineta cega i, finalment, la cursa amb obstacles.

Cada joc representarà activitats del nostre dia a dia. Els resultats del joc i la seva relació entre ells, que no es desvetllarà fins al final, determinaran consignes (penalitzacions) quan fem la última cursa d'obstacles. És a dir, en funció del resultat de cada un d'aquests jocs, les persones participants aniran acumulant factors d'exclusió social que els dificultaran les properes proves. Al final del joc es realitzarà una cursa d'obstacles (que simbolitzarà el cicle de vida) condicionada amb les dificultats que cada participant haurà acumulat al llarg del joc.

La dinàmica del joc

El joc constarà de 9 activitats diferenciades que es realitzaran per equips o en grup en funció de cadascuna d'elles:

- **Activitat 1: Cursa d'obstacles lliure.**

Al principi del joc es realitzarà una petita cursa d'obstacles on totes les persones participants sortiran a la vegada. Es determinarà un recorregut urbà on no es corrin riscos amb el trànsit ni es destorbi la circulació de vianants. Seria ideal marcar un recorregut amb foulards o cintes de colors en un parc urbà proper. No importa qui guanya. Aquesta cursa representa el cicle de la vida en una societat on hi ha igualtat d'oportunitats per a tothom. Els únics factors que determinen qui arriba primer o últim són factors innats, és a dir, les diferències.

A partir d'aquí comença el joc, on entraran en escena les desigualtats.

- **Activitat 2, 3 i 4:** Aquestes activitats serviran per determinar el perfil de cada un dels individus en funció dels tres eixos transversals de desigualtat definits teòricament: gènere, edat i procedència. Cada persona participant, en funció del resultat del joc, s'ubicarà en una situació diferent respecte a cadascun dels tres eixos. La posició en cada eix serà marcada a la samarreta dels participants amb gomets o etiquetes adhesives de diversos colors i formes.

- **Activitat 2: El gènere.** Definir el gènere de les persones participants es farà simplement atorgant el gènere contrari (els nois seran noies i les noies, nois).

- **Activitat 3: L'edat. "El joc del limbus"**. Per determinar el grup d'edat al que pertany cada participant (es faran 3 grups d'edat, de 16 a 35, de 36 a 55 i més de 56 anys) es realitzarà el "joc del limbus", que consisteix en passar sota una corda, caminant i sense tocar-la. La corda s'anirà col·locant cada cop més baix, més a prop del terra. La flexibilitat marcarà l'edat dels participants. Aquelles persones participants que toquin abans la corda seran ubicades en el grup d'edat més gran; els segons, en el grup mitjà d'edat i els últims seran les persones més joves. S'ha de fer de manera que els tres grups quedin el més igualats possible. Aquesta activitat la realitza tot el grup alhora.

• **Activitat 4: La procedència. “El joc de les paraules encadenades”.** Per determinar l’origen de les persones (autòcton o immigrant) es realitzarà el “joc de les paraules encadenades”, que consisteix a fer una cadena verbal i començar una paraula amb l’última síl·laba de la paraula precedent. El domini de la llengua marcarà la procedència. Aquesta activitat es farà en grups de 5 o 6 persones i el primer que s’equivoca serà considerat immigrant. En cada grup de 5 o 6 hi haurà una persona immigrant; la idea és que els immigrants representin el 20% del total del grup, per atansar-nos a la taxa actual d’immigració.

Un cop definits els perfils de cada persona participant començarà la segona fase del joc, que consta de 4 activitats diferenciades que simbolitzen activitats quotidianes que tots hem de realitzar i assolir per aconseguir un mínim d’inclusió social (corresponents amb quatre dels àmbits de l’exclusió social definits).

• **Activitat 5: Àmbit formatiu. “El joc del tabú”.** Aquesta activitat, representa com les persones assoleixen un cert nivell de formació. Es realitzarà amb “el joc del tabú”. Cada grup de cinc persones escollirà i aportarà cinc paraules senzilles relacionades amb l’exclusió social. Per exemple: “ric/a”, “pobre”, “ciutat”, “residu”, “alimentació”... Cada persona concursant tractarà de descriure la paraula secreta sense fer-la servir en el seu discurs i que els seus companys l’endevinin. Es mesurarà el temps necessari.

En aquesta primera activitat, ja introduïm una **primera limitació**: aquelles persones que són immigrants, només podran parlar amb la vocal “u” (per simbolitzar els problemes lingüístics dels nouvinguts). Es cronometrarà el temps que tarda cada participant a fer-se entendre pels altres i s’establirà un rànquing. Aquell/a que hagi tardat menys tindrà formació universitària; el segon estudis de grau mig; el tercer i el quart estudis d’ESO i l’últim no tindrà estudis. Es marcaran les diferències amb gomets de diversos colors i formes. La limitació

de la persona immigrant correspon a una limitació lingüística, però també a un problema d’homologació de títol. Malgrat això, la persona immigrant pot assolir estudis.

• **Activitat 6: Àmbit laboral. “El joc de la cursa amb cullera”.** Aquesta activitat representa aconseguir una bona feina i es pot realitzar amb tot el grup conjuntament. Es farà mitjançant el “joc de la cursa amb una cullera a la boca” i havent de portar una pilota de ping-pong. Entra una **segona limitació**. Els diversos nivells d’estudis assolits en la prova anterior determinaran la mida de la cullera: les persones universitàries portaran la pilota amb la mà oberta; els/les de grau mig, una cullera sopera; els/les que tinguin estudis d’ESO, una cullera de postres i la gent sense estudis, una cullera de cafè. L’ordre d’arribada marcarà la retribució anual que obtindrà cada participant. En una taula al final de la cursa hi haurà notes amb els valors en euros de la retribució anual (una per persona participant), en funció de l’ordre d’arribada es podrà triar quina retribució es vol. La proposta és fer fitxes per quatre trams d’ingressos (corresponents amb els nivells formatius) de 24.000 €, 18.000 €, 12.000 € i 6.000 € (aquesta última és la prestació d’atur, correspon a aturats; són euros anuals). Atenció, pot donar-se el cas que algun dels primers no esculli la màxima retribució que pot triar.

• **Activitat 7: Àmbit residencial. “El joc de les cadires”.** Aquesta activitat es realitza de forma conjunta i representa aconseguir un habitatge. Es farà mitjançant el “joc de les cadires”. Hi haurà el mateix nombre de cadires que de persones participants, menys dos. Es faran quatre rondes diferenciades, aplicant una **tercera limitació**: en la primera hi participaran només aquells/es amb un tram d'ingressos superior, no tindran cap problema per seure i podran triar. A cada ronda les persones participants es queden asseguts a les cadires. La segona ronda, només aquells/es que tenen el 2n tram d'ingressos, podran seure tots, però amb menys tria. La tercera és pels del tercer tram, on les opcions d'escollir són menors. En la quarta ronda, on participaran els del tram inferior, ja hi ha dues persones que es quedaran sense cadira. Aquí hi ha tres opcions: seure a sobre d'un altre (amuntegament), compartir la cadira (pis compartit) o quedar-se sense cadira (viure al carrer).

També es pot fer tots jugant alhora, però quan piquem de mans, poden seure els de majors ingressos anuals. Per ordre, amb palmades, donem l'ordre de seure els següents rols, i així successivament, fins la darrera palmada que seuen els més pobres. La distància entre palmades mesura l'equitat i la justícia de la societat.

Seria bo comptar amb diferents tipus de cadires, butaques i tamborets, per simbolitzar també les desigualtats en l'habitatge.

• **Activitat 8: Àmbit relacional. “El joc de la gallineta cega”.** Aquesta activitat es realitza de forma conjunta i representa aconseguir una xarxa de relació social. Es farà mitjançant el “joc de la gallineta cega”, i només donarà algun avantatge als més desfavorits/des. La gent amb pis i bona feina podran reconèixer els altres amb el palmell de la mà; les persones en una situació intermitja amb l'anvers de la mà i els sense llar i aturats amb el colze. En cas de que algun membre d'aquest últim grup pugui reconèixer un mínim de tres persones, es saltarà un obstacle de la cursa final, si en reconeix entre 3 i 6, dos obstacles, entre 6 i 9, tres obstacles, etc. El temps serà curt, entre 3 i 2 minuts.

• **Activitat 9. El cicle de vida.** Aquesta serà l'última activitat on tot allò aconseguit en les anteriors proves entra en joc. Executarem la cursa d'obstacles lliure feta al principi, a l'activitat 1, però al llarg d'aquesta cursa d'obstacles posarem un seguit de marques a terra de diferents colors, corresponents amb els colors de les limitacions aconseguides i els perfils (els gomets). En cada una d'aquestes marques les persones participants s'hauran d'aturar i tocar la marca amb la mà abans de continuar corrent pel circuit.

Les **marques** seran les següents:

1. Les persones amb baixa formació (sense estudis) són les primeres a haver-se d'aturar [segons els resultats de la prova 5].
2. Les persones que estan en situació d'atur [segons els resultats de la prova 6].
3. Les persones que només han assolit la formació fins a l'ESO [segons els resultats de la prova 5].
4. Més o menys a un terç del circuit s'han d'aturar totes les noies per exemplificar la problemàtica laboral que representa per moltes dones el fet de tenir fills i la doble càrrega (laboral i domèstica) que implica per moltes mares el fet de formar una família [segons els resultats de la prova 2].
5. Les persones sense llars s'han d'aturar i comptar fins a 4 [segons els resultats de la prova 7].
6. S'han d'aturar les persones que tenen una ocupació que representa 12.000 euros anuals [segons els resultats de la prova 6].

Al llarg de la cursa, el monitor/a pot introduir **elements de ruptura** en la trajectòria vital de les persones participants, sobretot d'aquelles més afavorides. Aquests elements de ruptura seran targetes que els/les participants corresponents (codis de colors) hauran de recollir i seguir-ne les instruccions. La persona participant s'haurà d'aturar de forma inesperada, la quantitat de temps que la targeta determini o en altres casos seguir les instruccions de la targeta (caminar tres passes enrere, continuar de genolls, etc.). Aquestes ruptures vitals poden ser l'atur, la separació de la parella, haver de fer-se càrrec d'un familiar dependent (sobretot les noies), una addicció, etc.

Al final de la cursa hi haurà una taula amb tants gots d'aigua com participants en la cursa. A mesura que es vagi arribant, cada participant podrà agafar tants gots com vulgui o pugui. Aquests gots representen l'**àmbit econòmic**, la pobresa o la riquesa. Aquest últim element serveix per posar de relleu que la riquesa és una cosa finita, que si uns en tenen molt, els/les altres en tenen molt poc. Així s'introdueix l'element de la redistribució, de no voler acaparar-ho tot per un mateix, d'adonar-nos que si n'hi ha uns que tenen molt és perquè n'hi ha d'altres que tenen poc.

Un cop s'ha acabat l'activitat és el moment de la reflexió en grup. S'obre torn de paraula i s'explica la correspondència de cada activitat amb l'àmbit d'exclusió i el seu significat. És aquí on s'introdueixen els elements teòrics i aprenentatges, intentant que siguin les mateixes persones participants qui treguin les seves conclusions, forçant el debat i la reflexió.

Material necessari

Per realitzar aquest joc és necessari:

- Corda llarga per al "joc del Limbus".
- Cronòmetres o rellotges.
- Culleres (culleres soperes, de postres i de cafè) o alguna cosa que substitueixi aquest objecte (una per cap).
- Pilotes de ping-pong o similars (una per cap).
- Cadires, dos menys que el total de participants (o alguna cosa que faci aquesta funció).
- Les mateixes cadires i diverses coses per fer obstacles en determinats punts de la cursa (o fites per haver de realitzar tombarelles, laterals, anar a peu coix, etc.).
- Gometes (o etiquetes adhesives) de colors i formes diverses.
- Cintes de colors o foulards per marcar la cursa final o cartells indicatiu de qui i quan s'ha de parar en aquell punt.
- Gots amb aigua o similar (un per cap).
- Cartolines, folis i retoladors per anotar consignes i rols.
- Una taula o similar.

posar atenció als aspectes següents

- La naturalesa física de les proves serveix també per donar peu a que certes persones, que a priori no podrien sortir-se'n, puguin fer-ho. No es vol donar una idea massa determinista dels processos d'exclusió social. Al llarg de joc, aquells que estan en una pitjor situació poden obtenir bons resultats en certes proves, aquest fet vol subratllar que no és impossible revertir una situació d'exclusió.
- Al mateix temps, es poden donar situacions de trampa o de lliure interpretació de les regles de les proves. El monitor/a ha de permetre aquests comportaments sense propiciar-los; en qualsevol cas, són els altres participants els que els han de punir. En la vida quotidiana es donen situacions de persones que es busquen estratègies alternatives per subsistir, alguns se'n surten i d'altres, no.

Aquesta activitat ha estat dissenyada per Àlex Caramé i Andreu Camprubí Investigadors de l'Institut de Govern i Polítiques Públiques