

Data	Orario	Responsabili
24.07.2022	13:30 – 17:30	Tadeus, Mousy

CAMPO EQUO: IL VIAGGIO DELLA TUA T-SHIRT

1a parte: **SPORT DA CAMPO**; 2a parte: **ATTIVITÀ DA CAMPO**

Tempo	Programma / contenuti
10'	<p>La prima parte è dedicata al vivere l'esperienza di viaggio di una maglietta, sperimentando concretamente fattori come i lunghi trasporti, le condizioni dei lavoratori ecc. Per questo andiamo sul terreno da gioco (prato, campo sportivo), che viene trasformato in una grande mappa del mondo (delimitare ca. 50x20 m con del nastro). Per orientarsi meglio alcune metropoli sono contrassegnate con dei bastoncini o bandierine.</p>
15'	<p>I bambini sono divisi in quattro gruppi. Ciascun gruppo riceve una mappa del mondo, dove sono segnalati i punti più importanti, e una bandiera. Per orientarsi nel campo da gioco, iniziamo con un quiz geografico. A tale scopo, i luoghi del mondo vengono nominati uno dopo l'altro e i gruppi devono mettere la loro bandiera il più vicino possibile a questo luogo entro 20 secondi. Si inizia con i luoghi contrassegnati dai bastoncini, dopodiché si nominano città non segnalate sul terreno da gioco e quindi sempre più difficili da trovare.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luoghi facilmente identificabili: Bellinzona, Pechino, Città del Capo, Memphis, Ankara (segnalati col bastoncino). • Luoghi mediamente difficili: Parigi, New York, Cairo, Sidey. • Luoghi molto difficili: Nairobi, Helsinki, Los Angeles, Buenos Aires. • Livello estremo: Antananarivo (Madagascar), Disco (USA), Kochi (India), Batman (Turchia). <p>Per ogni città identificata (i bambini devono aver piantato la propria bandiera a meno di un metro dal punto esatto), il gruppo riceve un franco sotto forma di sasso dipinto d'oro, che viene utilizzato nel corso del gioco.</p>
5'	<p>Dopo questo momento di riscaldamento, mentre un/a animatore/trice spiega il gioco ai bambini, gli altri animatori responsabili si sistemano alle proprie postazioni (v. sotto). Scopo del gioco è che i gruppi guadagnino più soldi possibili. Ricevono 5 CHF per ogni maglietta che riescono a produrre passando attraverso tutte le postazioni. Una volta completata una maglietta (cioè superate tutte le postazioni) possono ricominciare da capo, e così via. Le rotte via mare devono essere effettuate con la nave. La nave non può essere portata su tratte terrestri (ad esempio sulla Via della Seta). Qui di seguito vengono elencate le postazioni che i gruppi devono completare, in questo preciso ordine.</p>
30'	<p>Postazione 0: cotone negli USA. I partecipanti ricevono delle palline di cotone e devono portarle al porto di Memphis.</p> <p>Postazione 1: trasporto via mare. I partecipanti devono riunire diverse parti meccaniche per poter partire: innanzitutto devono pescare da un contenitore quattro parole a caso (saranno termini tecnici che indicano una parte della nave), poi devono disegnare la propria nave su un foglio inserendo soprattutto i 4 termini nel disegno (es: il gruppo X pesca la parola "timone", per cui nel disegno deve esserci chiaramente un timone). L'animatore/trice controlla il disegno e se è giusto consegna al gruppo un telo militare. A questo punto qualcuno nel gruppo deve interpretare il capitano della nave, che si siede sul telo mentre gli altri lo trascinano verso Ankara.</p> <p>Postazione 2: tessitura del cotone in Turchia (Ankara). Ad Ankara, i gruppi scambiano il cotone con del filo, poi ripartono subito via mare</p>

	<p>(sempre col telo militare) alla volta di Taiwan. Bisogna però fare rifornimento, i partecipanti devono quindi fermarsi nella penisola arabica per prendere del petrolio. In Oman si trova un catino pieno d'acqua: i bambini devono riempire fino a 1 cl di acqua un misurino da cucina, usando solo delle cannuce. <i>Soluzione: per raccogliere l'acqua si immerge la cannuccia nel catino e si chiude l'estremità superiore col pollice.</i> Una volta raccolta la benzina, il gruppo può riprendere la navigazione verso Taiwan.</p> <p>Postazione 3: produzione di tessuti a Taiwan (Taipei).</p> <p>A Taiwan, il filato viene trasformato in tessuto. Il viaggio prosegue poi in aereo verso la vicina Cina. I gruppi devono costruire da soli il proprio aereo (aeroplanino di carta) e attaccarci il pezzo di stoffa ricevuto, poi devono lanciarlo verso Pechino. A Pechino c'è un'area delimitata (aeroporto) dove l'aereo deve atterrare. I bambini possono lanciare più volte finché l'aereo non atterra al posto giusto. Ogni aereo può però portare solo un pezzo di stoffa alla volta.</p> <p>Postazione 4: sbiancamento e tintura in Cina.</p> <p>A Pechino i tessuti vengono sbiancati e poi tinti. Poiché rischiano l'esposizione a gas tossici, i partecipanti devono indossare una maschera e degli indumenti protettivi per attraversare la fabbrica (l'edificio è un quadrato delimitato col nastro). Gli indumenti protettivi vengono poi gettati all'uscita (una volta attraversata la fabbrica). I gruppi vanno infine a piedi dalla Cina al Bangladesh.</p> <p>Postazione 5: cucito in Bangladesh.</p> <p>In Bangladesh il pezzo di tessuto tinto viene cucito sotto forma di maglietta. Dopodiché l'Orient Express (treno) la porta in Svizzera: i membri del gruppo formano una locomotiva mettendosi a gattoni e afferrando con le mani le caviglie della persona davanti, mentre uno di loro si siede sulla locomotiva per fare da autista.</p> <p>Postazione 6: vendita in negozio.</p> <p>In Svizzera i gruppi vendono la loro maglietta per 5 franchi.</p>
25'	<p>Una volta scaduto il tempo per la produzione di magliette, le/gli animatrici/tori sgomberano le proprie postazioni e si mettono in fila con un piatto in mano, e con un foglio che indichi il loro ruolo: lavoratore (<i>per semplicità saltiamo gli attori precedenti e partiamo dalla fabbrica di abbigliamento: tessitura, filatura, imballaggio, ecc. sono riuniti sotto questo punto</i>), proprietario della fabbrica, sarto/a, ditta dei trasporti, intermediario, pubblicità, negozio di vendita.</p> <p>I bambini devono quindi discutere nel loro gruppo come distribuire tutti i soldi guadagnati tra questi personaggi (chi dovrebbe ricevere i loro soldi, e quanti?), mettendoli nel piatto di ognuno.</p> <p>Ai bambini viene quindi mostrato come il denaro viene effettivamente distribuito nella realtà. Saranno sicuramente sorpresi di scoprire che, dei 20 franchi spesi per una maglietta, solo 20 centesimi sono destinati al/la sarto/a, mentre quasi la metà viene investita in pubblicità o finisce nelle tasche dei negozi occidentali!</p> <p>Presentare anche la differenza con una maglietta del commercio equo e solidale: il denaro ricavato dalla vendita viene distribuito in modo più equo.</p> <p>Ogni animatrice/tore può anche dire di quanto ha effettivamente bisogno per vivere una vita dignitosa. I bambini dovrebbero rendersi conto che il prezzo di 5 franchi a maglietta non basta. Il commercio di vestiti economici e di bassa qualità promuove la povertà in tutto il mondo.</p> <p>Infine, discutiamo tutti insieme su possibili accorgimenti che ognuno può mettere in atto per garantire che ciò accada di meno. <i>Es.: riciclare i vestiti, regalarli, comprarli di seconda mano, non comprare magliette a buon mercato, informarsi sulla tracciabilità del prodotto (se parte della produzione è subappaltata, spesso è legata a cattive condizioni di lavoro), cercare label fair-fashion, ...</i></p>
30'	Ritorno al campo/alla casa e pausa merenda.
60'	Nella seconda parte del blocco, vogliamo affrontare le condizioni di lavoro durante la produzione di magliette. Ora che conosciamo i vari passaggi della produzione, vogliamo

	<p>esaminare il processo più nel dettaglio. Il processo consiste nelle seguenti fasi/postazioni, che sono distribuite in tutto il campo e ad ognuna delle quali si trova un/a animatore/trice:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. raccogliere il cotone: viene delimitata una zona dove si sparge in giro del cotone. Per ottenerlo bisogna prima fare un esercizio fisico: ad esempio 3 flessioni o correre attorno alla zona delimitata. Dopodiché si possono raccogliere 3 frutti. Il compito mostra quanto è estenuante il lavoro di raccolta. Di tanto in tanto l'animatrice/tore rincorre i bambini con uno spruzzino d'acqua (ev. incollare il simbolo di un teschio per simboleggiare i pesticidi). 2. Filare la lana per farla diventare filo: 3 frutti di cotone alla volta devono venir disfatti e pettinati con una spazzola. Da questi pezzi si possono ora torcere 12 fili, prendendo un piccolo pezzo di cotone con le mani e attorcigliandolo. I fili vengono consegnati all'animatrice/tore e scambiati con un gomitolino di tessuto o spago. 3. Colorare il filato: ora i gomitolini vengono immersi in una bacinella d'acqua con colorante alimentare blu, per ca. 15 secondi. Anche le mani dovrebbero toccare l'acqua. Il secchio è decorato con un teschio (a simboleggiare la sostanza chimica per la tintura). 4. Tessere il filo per ottenere una stoffa: dal gomitolino vengono tagliate 6x2 strisce, che vanno disposte sul tavolo in uno schema di tessitura. Con 6 strisce si ottiene un pezzo di tessuto, in totale è necessario crearne due. 5. Cucire le magliette: i due pezzi di tessuto vengono "cuciti" insieme con 2 spille da balia ciascuno. 6. Stampare le magliette: con uno stampino, si fa una stampa sulla maglietta appena creata. Ora il processo è finito e in cambio della maglietta si riceve un sasso. Con un singolo sasso però non si può comprare niente di ciò che è elencato sul listino prezzi (cibo = 10 sassi, acqua = 5 sassi, appartamento = 50 sassi, medicinali = 30 sassi, vestiti = 20 sassi). <p>Prima di dare il via, presentare brevemente tutte le postazioni. Al via, i partecipanti corrono a fabbricare quante più magliette possibili. Hanno solo 15 minuti di tempo. Indizio: se non riusciamo a creare abbastanza magliette, avremo guadagnato troppo poco per poter comprare qualcosa. Una strategia per ottimizzare il processo è il lavoro di squadra, tipo catena di montaggio. In altre parole, non è necessario che tutti passino da tutte le postazioni...</p> <p>Si dà il via ad una seconda tornata di produzione (ancora 15') dando un secondo indizio: un'ulteriore strategia di ottimizzazione è quella di lasciar eseguire alcuni processi alle macchine. La filatura e la stampa possono ora essere saltate ma bisogna attendere 5 secondi alla postazione.</p> <p>Riflessione finale da fare con i bambini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • durante la raccolta del cotone e la tintura, siamo stati a contatto con sostanze velenose e non avevamo nessuna protezione • anche i bambini che erano stanchi o stufi sono stati spronati ad andare avanti senza fermarsi, non abbiamo avuto diritto neanche ad un momento di pausa • anche ottimizzando al massimo il processo, non abbiamo avuto abbastanza tempo per guadagnare molti soldi, anzi: i soldi raccolti non sono sufficienti per sopravvivere.
10'	<p>Tutti si siedono davanti a un grande poster e pensano a ciò che hanno vissuto durante questa seconda parte: come si sono sentiti? Cosa hanno notato? È cambiato qualcosa tra le due varianti di produzione? Cos'era sgradevole? Quello che abbiamo fatto corrisponde alla realtà? Un/a animatore/trice scrive ciò che dicono i bambini sul poster. Alcuni punti dovrebbero già essere emersi nella prima parte del blocco. Qualche punto importante che deve essere assolutamente menzionato:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - salari bassi (appena sufficienti per sopravvivere) - sostanze chimiche/pesticidi tossici - poche pause & straordinari necessari per guadagnare un minimo di soldi - stress (i lavoratori vengono pagati a capo prodotto) - lavoro forzato e/o minorile - poche misure di sicurezza (lavorazione con prodotti chimici, utilizzo di macchine pericolose, condizioni degli edifici, ecc.) - violenza (spesso violenza sessuale)
30'	<p>I bambini si dividono in 4 gruppi e, insieme ad un/a animatore/trice discutono di possibili soluzioni per risolvere i problemi discussi prima. I gruppi progettano e creano un proprio poster. Alcuni punti da menzionare possono essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vietare i pesticidi e prodotti chimici e sostituirli con prodotti biologici - garantire una maggiore protezione contro i pericoli (tute protettive, protezioni antincendio, ecc.). - ridurre la pressione sui prezzi da parte delle aziende (le aziende dovrebbero guadagnare di meno e le magliette dovrebbero diventare più costose, in modo che i lavoratori ricevano una paga giusta) - effettuare dei controlli sul posto di lavoro - garantire la tracciabilità della produzione (spesso parte della produzione viene svolta per conto di terzi. Le condizioni di lavoro possono essere rispettate nell'azienda principale con cui le aziende di moda sono in contatto, ma non dai subappaltatori) - favorire gli abiti con un label di sostenibilità al momento dell'acquisto - far durare di più i vestiti acquistati - lottare per dare più diritti per i lavoratori nei paesi di produzione <p>Infine, ogni gruppo sceglie un punto dal suo poster e lo presenta agli altri attraverso una scenetta, mostrando come si potrebbe implementare quella soluzione specifica.</p>
30' di preparazione + 20' di attività	<p>La terza e ultima parte consiste nel creare le nostre personali magliette in condizioni eque e rispettose, di noi stessi e dell'ambiente: cioè con tutto il tempo di cui ognuno ha bisogno e con colori naturali.</p> <p>Per preparare i colori: far bollire le bucce di circa 3 kg di cipolle in acqua per 20 minuti e poi lasciar raffreddare. Far bollire allo stesso modo anche 3 teste di cavolo rosso tagliate, aggiungendo bicarbonato di sodio fino a quando l'acqua diventa blu. I due colori ottenuti sono i colori della sezione scout di Willisau ;)</p> <p>Per tingere le magliette: ognuno lega la propria maglietta di cotone bianco con spago ed elastici (v. tecnica batik). Le magliette vengono immerse nell'acqua colorata e lasciate a riposare per tutta la notte. La mattina successiva lavatele in una bacinella con acqua fresca e fatele asciugare al sole.</p>
-	<p>Questa t-shirt è un ottimo ricordo del campo estivo e del blocco dedicato a Campo Equo. Si spera che abbia sollevato una certa consapevolezza sulla realizzazione dei nostri vestiti.</p>