



## LALEOLAB

### Parole in gioco verso una nuova narrazione di genere

Autrici: Angela Gargano (INFN) – Antonella Liccardo (UNINA)

Laleolab è il gioco da tavolo sugli stereotipi di genere prodotto dall'Università degli studi di Napoli Federico II nell'ambito del proprio Piano di Uguaglianza di Genere 2022-2024.

L'obiettivo del gioco è far emergere gli stereotipi di genere e i modelli di ruolo che condizionano, sia consapevolmente sia inconsapevolmente, l'immagine di sé e degli altri, i comportamenti quotidiani, le relazioni interpersonali, le scelte formative e le proiezioni lavorative, contribuendo alla segregazione formativa delle nuove generazioni nonché a tutte le forme di discriminazione e violenza nei confronti delle donne.

#### **Motivazioni e obiettivi**

Laleolab è innanzitutto un gioco di parole. Le parole narrano infatti il nostro pensiero, il nostro retroterra culturale-sociale. La lingua, in tal senso, non è solo un mero strumento di comunicazione ma anche e soprattutto uno strumento di percezione e classificazione della realtà che replica e consolida le nostre rappresentazioni sociali di genere.

Si gioca quindi con le parole in un gruppo di pari, per fare emergere quanto il nostro rapporto con la realtà sia costantemente e quotidianamente mediato dagli stereotipi di genere.

Le finalità del gioco sono

- Promuovere lo sviluppo di una narrazione alternativa della realtà libera da stereotipi, soprattutto di genere

- Far emergere gli stereotipi che, nell'uso comune e/o nella percezione individuale, sono associati alle parole
- Enfatizzare l'importanza del linguaggio come strumento di valorizzazione delle differenze.

La scelta di un approccio ludico che utilizza le dinamiche del gioco per affrontare la tematica degli stereotipi di genere, parte dal presupposto che una tale metodologia, nota con il nome di *gamification*, è riconosciuta nell'ambito della pedagogia moderna come un ottimo strumento di apprendimento e formazione in ambiti diversi. L'uso della *gamification* ha molteplici vantaggi. Questo approccio aumenta le possibilità di coinvolgimento diretto e motivazione delle persone partecipanti, ed è inoltre uno strumento flessibile, nel senso che coloro che partecipano alla sessione di gioco, pur dovendo seguire regole prestabilite, ne determinano l'andamento in base alle loro modalità di percezione e comprensione. Il gioco offre la possibilità di partecipare a un'esperienza attraverso la quale, capacità e/o attitudini dal punto di vista cognitivo si mescolano a quelle relazionali e comportamentali in un contesto caratterizzato da un elevato livello di coinvolgimento attivo.

### **Descrizione del gioco**

Il gioco Laleolab è un gioco fisico costituito da un tabellone, segnalini, e carte da gioco. Il gioco comprende due tipologie di carte:

- le *Carte parola*, volte a fare emergere gli stereotipi di genere che nell'uso comune e/o nella percezione individuale sono ad esse associati,
- le *Carte Speciali* che raccontano la storia di personaggi del mondo scientifico/artistico/culturale/sociale/ politico per mettere in rilievo i modelli di ruolo che sono spesso alla base della loro costruzione identitaria.

Lo scopo del gioco è raggiungere per primi il traguardo, indovinando più *Carte parole* possibili per poter avanzare sul tabellone. Per ogni *Carta Parola* prelevata, la squadra di turno dovrà indovinare la parola presente sulla carta in base agli indizi che una/un componente della squadra fornirà utilizzando il solo linguaggio verbale e senza pronunciare le cinque parole vietate contenute nella carta stessa. Prima di avviarsi verso il traguardo, la squadra dovrà aver conquistato una carta per ciascuna tipologia di *Carte Speciali*, raggiungendo le caselle corrispondenti a queste carte e rispondendo correttamente alle domande in esse contenute.

Le *Carte Parole*, sono state costruite all'interno delle seguenti categorie:

- le parole vietate rimandano a stereotipi e modelli di ruolo esistenti, forzando chi gioca a trovare descrizioni alternative;
- le parole vietate stravolgono gli stereotipi di genere e modelli di ruolo esistenti;
- le parole da indovinare se declinate al maschile o al femminile assumono significati diversificati, e non speculari come ci aspetteremmo, perché l'una o l'altra rimanda a stereotipi socialmente consolidati;
- le parole da indovinare sono tipicamente associate a referenti maschili o femminili;
- le parole da indovinare appartengono al lessico tipico delle tematiche di genere;
- le parole da indovinare appartengono al lessico di genere recentemente entrato nell'uso comune.

Le *Carte Speciali* si focalizzano sulla storia di

- donne il cui importante operato è stato dimenticato dalla storia;
- personalità che hanno ribaltato i modelli di ruolo dominanti;
- figure che, sulla base di pregiudizi verrebbe naturale associare a contesti diversi da quelli di appartenenza o in cui effettivamente hanno operato.

### **Modalità di utilizzo e diffusione**

Il gioco Laleolab può essere adoperato

- all'interno delle scuole medie superiori come strumento di educazione civica
- all'interno delle università in occasione di eventi formativi sulle tematiche di genere
- da associazioni che si occupano di violenza di genere
- come strumento di formazione di adulti sui temi della parità di genere, inclusione, diversità sia in enti pubblici che in aziende private
- in consessi informali

La distribuzione del gioco prevede l'individuazione di una o più figure referenti a cui viene affidato il gioco, previa erogazione di un pacchetto formativo che consente di indirizzarne l'utilizzo, in modo da favorirne una ampia e corretta diffusione all'interno dell'ente/contesto di appartenenza.

Per info e contatti:

[laleolab@gmail.com](mailto:laleolab@gmail.com)

<https://linktr.ee/laleolab>