



SCHEDA ATTIVITÀ: ASSEMBLEA! SIMULAZIONE DIDATTICA DELLA COSTITUENTE

A cura di Laboratorio Lapsus

Obiettivo: attraverso una simulazione ludica dell'assemblea costituente andremo a stimolare e facilitare il protagonismo giovanile, lo spirito critico e le capacità argomentative. Aiuteremo a comprendere le idee e le motivazioni storico-politiche che fanno da base ai principi fondamentali della Costituzione italiana e a promuovere un confronto critico finalizzato alla comprensione dei meccanismi democratici sperimentando direttamente il processo attraverso il confronto, il dibattito e il raggiungimento di compromesso.

Attività in semplici passi

- A. (*preparazione*) Per prima cosa stampate il materiale di gioco e tagliatelo/piegate lo secondo le istruzioni
- B. (*organizzazione*) Dividete le ragazze e i ragazzi in 6 gruppi e assegnate a ogni squadra una busta segreta contenente:
 - a. *seduta nell'arco parlamentare;*
 - b. *simbolo del partito (sono sei in tutto: Democrazia Cristiana, Partito Socialista Italiano di Unità Proletaria, Partito Comunista Italiano, Partito Liberale Italiano, Fronte dell'Uomo Qualunque, Partito Repubblicano Italiano);*
 - c. *numero di eletti (e, di conseguenza, il numero di voti che possono esprimere);*
 - d. *programma ideale da far approvare sui primi tre articoli fondamentali della Costituzione;*
 - e. *Contesto: bacino elettorale e ruolo avuto nella Resistenza/personalità notevoli.*
- C. (*le regole*) Il vostro ruolo è quello di supervisionare il processo decisionale svolgendo il ruolo di master e facendo rispettare le regole di gioco. Potrete quindi "sanzionare" i partiti troppo rigidi o troppo cedevoli sulle loro posizioni con le carte "malumore pubblico". Due carte sanzione tolgono un voto al partito.
La **carte malumore** vengono date quando:
 - a. Un partito è troppo remissivo verso gli altri programmi
 - b. Un partito è troppo rigido con le loro proposte, bloccando il dialogo
 - c. Un partito non riesce a proporre nemmeno una parte del proprio programma per articoloI due partiti elettoralmente più forti (*Democrazia Cristiana e Partito Comunista Italiano*) possono essere sanzionati anche dalla carta "malumore alleato internazionale" (*USA o URSS*) nel caso il master lo ritenga necessario, questa carta viene in ogni caso data automaticamente alla ricezione di due carte "malumore pubblico".
Sono favorite ovviamente le alleanze politiche affini di area. Il gioco non ha vincitori.
- D. (*scopo del gioco*) Le ragazze e i ragazzi devono arrivare a un accordo che tenga conto dell'interesse collettivo e la difesa del proprio elettorato di riferimento. Le squadre avranno a disposizione un'ora per trovare un accordo di maggioranza sui primi 3 articoli della

Costituzione italiana trovando un compromesso con gli altri gruppi senza che questo snaturi il partito correndo il rischio di tradire gli elettori e/o gli alleati.

- E.** (*svolgimento*) Fate aprire le buste alle squadre che si dovranno disporre secondo lo spazio occupato nell'arco parlamentare. Una volta seduti, i partiti espongono il proprio simbolo. I lavori della Costituente vengono aperti dal Master, il quale invita i partiti a rispettare il turno di gioco e a ricordarsi che l'approvazione va fatta entro l'ora del timer, pena la perdita di indipendenza da parte dell'Italia. Fate quindi partire il conto alla rovescia.

Nei loro interventi, i partiti possono provare a convincere gli altri facendo riferimento al loro ruolo storico, ai loro elettori e ai loro interessi/bisogni, alla potenza del loro alleato (di area o internazionale). Se sono presenti delle personalità di rilievo nel partito, il giocatore che interviene può impersonarle.

Gli articoli da approvare (che potrebbero uscire lievemente diversi) sono:

- a. Art. 1.** L'Italia è una Repubblica democratica, fondata sul lavoro. La sovranità appartiene al popolo, che la esercita nelle forme e nei limiti della Costituzione.
- b. Art. 2.** La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo, sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale.
- c. Art. 3.** Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali. È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese.

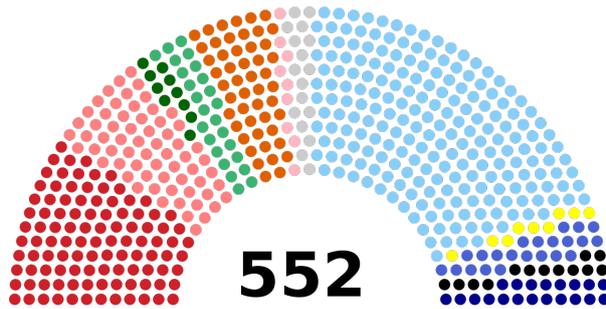
Si inizia da sinistra, ogni partito propone il suo programma sull'**articolo 1**. Al termine del giro di proposte, si procede con la discussione e il dibattito per andare a scrivere un articolo che sia di gradimento ampio. Segue poi la votazione della proposta che può passare solo con la maggioranza dei voti.

Si prosegue poi con l'articolo 2 ma iniziando questa volta da destra, infine si conclude con l'articolo 3 iniziando nuovamente da sinistra.

- F.** (*Conclusioni*) Alla fine svolgete un breve debriefing chiedendo alle ragazze e ai ragazzi cosa hanno imparato e ponendo delle riflessioni sui primi 12 articoli della Costituzione.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Questo gioco è particolarmente adatto per quei ragazzi che hanno studiato l'assemblea costituente nel programma di storia
- Invitate le ragazze e i ragazzi a comportarsi e atteggiarsi come se fossero dei veri parlamentari dell'epoca che stanno facendo la storia, fieri e convinti dei loro ideali.
- Come master cercate di coinvolgere i ragazzi e le ragazze dando suggerimenti su come si potrebbero comportare, aiutandoli a capire le sottigliezze della politica. Aiutateli anche a capire le diverse sfumature, questa attività, all'apparenza secondaria, permette se fatta attivamente di far calare al meglio possibile le ragazze e i ragazzi nel ruolo e, di conseguenza, nella comprensione dei meccanismi dell'epoca.
- Le squadre sono basate sulla disposizione dei seggi della costituente.



DC	207 / 556
PSIUP	115 / 556
PCI	104 / 556
PLI	41 / 556
UQ	30 / 556
PRI	23 / 556
BNL	16 / 556
PDL	9 / 556

Assemblea costituente 02/06/1946 - Italia^[5]

Elettori: 28 005 449 - Votanti: 24 947 187 (89,08%)

Liste/Gruppi	Voti	%	Seggi
Democrazia Cristiana (DC)	8.101.004	35,21	207 / 556
Partito Socialista Italiano di Unità Proletaria (PSIUP) ^[6]	4.758.129	20,68	115 / 556
Partito Comunista Italiano (PCI)	4.356.686	18,93	104 / 556
Partito Liberale Italiano (PLI) ^[7]	1.560.638 ^[8]	6,78 ^[8]	33 / 556
Fronte dell'Uomo Qualunque (UQ) ^[9]	1.211.956	5,27	30 / 556
Partito Repubblicano Italiano (PRI)	1.003.007	4,36	23 / 556

Tempo: 2 ore (mezz'ora di introduzione, un'ora di gioco e mezz'ora di conclusione)

Materiale: materiale disponibile in allegato stampato e ritagliato/piegato