

# GINO E MARGHERITA

in

## Etica ed economia: la globalizzazione

### Attività: **Il viaggio del cotone**

 Fascia di età consigliata: **10-16 anni**

La filiera del cotone è uno degli esempi più significativi di globalizzazione, poiché presenta, nella sua recente evoluzione, molte delle caratteristiche e alcuni dei problemi legati al fenomeno. Questa attività intende presentare le varie fasi della filiera, evidenziando come i paesi produttori siano diversi da quelli in cui si elabora la materia prima e si confeziona il prodotto di abbigliamento, a loro volta diversi da quelli del mercato finale. Vengono poi messi in luce alcuni dei problemi specifici collegati alla globalizzazione, di carattere etico ed ecologico.

### Materiali

- Le carte *Filiera del cotone*: occorre preparare il mazzo da distribuire, in modo che ogni 5 ragazzi vi siano una carta "Semina e raccolta", una "Filatura e tessitura", una "Sbiancamento e tintura", una "Taglio e confezionamento", una "Distribuzione dell'indumento". In 27 ragazzi, per esempio, ve ne saranno 6 per tipo. Vanno usate il più possibile le carte che riportano i vari problemi. Le carte rimanenti che non hanno problemi diventano la "riserva", le carte avanzate con problemi vengono messe via.
- Un planisfero politico da parete
- Una copia del planisfero muto ogni 5 ragazzi (cioè ogni gruppo formato)
- Un metro possibilmente "da sarta" (opzionale)
- La scheda *Alcuni problemi legati alla globalizzazione*
- La scheda *Jeans globalizzato*
- Un paio di blue jeans (opzionale)

### Svolgimento dell'attività

- **Distribuzione delle carte:** tenere fuori dal mazzo le carte "Distribuzione dell'indumento" e distribuire le altre, una per studente. Le carte "Distribuzione dell'indumento" vanno distribuite alla fine a chi è ancora privo di carte, in base al numero di gruppi che è possibile formare, in modo



# GINO E MARGHERITA

in

## Etica ed economia: la globalizzazione

che siano una per gruppo. Le altre eventualmente avanzate vanno consegnate una a testa a ragazzi che abbiano già una carta di tipo diverso da questo. Ciascuno scrive il proprio nome sulla carta ricevuta.

- **Creazione dei gruppi-filiera:** spiegare che ogni carta è un passaggio produttivo del cotone (indicazione in alto nella carta) e che ogni giocatore fa il lavoro indicato nella carta che ha ricevuto. I giocatori devono mettersi assieme per poter produrre e vendere magliette, partendo dalla coltivazione del cotone. Su ogni carta è indicato il luogo in cui avviene la lavorazione e il costo che questa comporta per l'azienda produttrice: più è basso, più quella lavorazione sarà conveniente. L'insegnante non accenna ai problemi indicati nelle carte: se qualcuno chiede ragguagli spiega che alcune lavorazioni possono comportare qualche problema, proprio come è scritto sulla carta ricevuta, ma raccomanda di non far leggere la propria carta agli altri. Si avrà modo di scendere nei dettagli successivamente, nella fase finale dell'attività.

I ragazzi, senza mostrare mai la propria carta, devono formare, con una libera contrattazione tra loro, gruppi da 4-5 in modo da avere in tutto 5 carte per gruppo con fasi diverse della filiera e nessun doppione. L'ultima parola sull'aggregazione a un gruppo spetta a chi ha la carta "Distribuzione dell'indumento" che, in caso di disaccordo, può decidere se chi vuole entrare a far parte di quel gruppo è ammesso o no. Se a qualcuno non piace la propria carta, può andare massimo una volta dall'insegnante a cambiarla (riceve in cambio una carta della riserva con la stessa fase della filiera e senza indicazione di problemi - ma non deve spiegare *perché* la carta non piaceva). Quando i gruppi si sono formati, o se il gioco dura troppo, l'insegnante può decidere di mettere fine alle contrattazioni.

- **Chiusura dei gruppi:** l'insegnante commenta la composizione dei gruppi formati e aiuta, attraverso una discussione partecipata, chi è rimasto da solo a creare nuovi gruppi o completare quelli incompleti.
- **Strutturazione della filiera:** ogni gruppo mette le proprie carte in un mazzetto, nell'ordine in cui i giocatori pensano che si svolgano le varie fasi della filiera del cotone. Poi i gruppi a turno mostrano l'ordine delle proprie carte e l'insegnante eventualmente corregge. L'insegnante mette in evidenza il costo totale di ogni filiera, segnalando il più basso di tutti. Questo gruppo avrà realizzato la filiera più conveniente dal punto di vista economico e potrà guadagnare più soldi dalla vendita delle magliette.



# GINO E MARGHERITA

in

## Etica ed economia: la globalizzazione

Ma siamo sicuri che, spendendo di meno, siamo al riparo da inconvenienti sociali, ambientali o anche economici?

- **Localizzazione delle fasi della filiera:** si appende il planisfero. Ogni gruppo riceve una mappa muta, cerca i paesi della propria filiera, li colora e li collega nell'ordine delle fasi. I gruppi si recano a turno al planisfero. Nell'ordine della filiera, ciascuno cerca sulla mappa lo stato citato sulla propria carta, lo indica agli altri e lo trascrive sulla mappa muta. Man mano si misurano con il metro le distanze percorse nel processo produttivo di ogni gruppo. Eventualmente si possono convertire i centimetri in chilometri, in base alla scala del planisfero. L'insegnante commenta che le filiere più lunghe hanno maggiori costi di trasporto, il che rende la filiera meno ecologica a causa del consumo di combustibili e del conseguente inquinamento.
- **Analisi dei dati relativi alla coltivazione del cotone:** l'insegnante punta l'attenzione sul luogo di coltivazione del cotone di ogni filiera. È importante notare che si tratta di regioni tropicali e sub-tropicali specie tra il 45° parallelo Nord e il 30° Sud: questo richiede piogge (o una forte irrigazione) e almeno 180 giorni di caldo. Da sottolineare inoltre che il cotone può essere coltivato in climi più temperati come il nostro, purché non geli.
- **Analisi dei problemi indicati sulle carte:** l'insegnante parte dai problemi riportati sulle carte che compongono le filiere, citando eventualmente casi concreti e utilizzando la scheda *Problemi della globalizzazione*. Le filiere che costano meno possono creare problemi dovuti alle condizioni di lavoro o alle condizioni ambientali, ad esempio:
  - i sindacati potrebbero scioperare per ottenere un miglioramento delle condizioni lavorative;
  - i consumatori più informati potrebbero boicottare le fabbriche che praticano sfruttamento minorile o femminile, che producono in stabilimenti insicuri o causano problemi ecologici.
 In questi casi il costo di produzione sarà minore, ma si produrrà di meno oppure i clienti compreranno di meno; di conseguenza il profitto dell'azienda diminuirà. L'insegnante può anche commentare le carte che i giocatori hanno deciso di cambiare, chiedendo loro il perché. La discussione può proseguire ragionando sui pro e i contro che spingono le aziende che commercializzano gli abiti a decidere di spostare all'estero fasi della produzione (delocalizzazione) e sulla loro responsabilità nel controllo delle condizioni di lavoro negli stabilimenti di produzione.



# GINO E MARGHERITA

in

## Etica ed economia: la globalizzazione

- **Verifica delle ipotesi:** sugli indumenti presenti in aula (giacche o altro) si cercano le indicazioni di provenienza sulle etichette, in modo da fare un confronto con le filiere ipotizzate nel gioco. A volte l'indicazione manca. Come mai? L'insegnante fa notare che se tutta la lavorazione avviene in un paese è indicato quel paese, ma se avviene in due o più paesi è segnato quello "dell'ultima trasformazione o lavorazione sostanziale", che può anche essere solo l'aggiunta di un'etichetta o di un bottone, o semplicemente il confezionamento.
- **Presentazione della scheda *Jeans globalizzato*:** meglio se con in mano un autentico paio di jeans per indicare la provenienza delle varie componenti (se il jeans non li ha tutti - non ha la zip o i fili gialli - si citano ugualmente). Dopo aver visto il viaggio del cotone, riflettiamo su cosa succede con un prodotto composto anche da altri elementi.

### Per continuare

- Altromercato pubblica "Tessere il futuro - Percorsi didattici lungo il filo del cotone" di Giulia Siotton, Alessia Bordo e Andrea Caccia, con attività sul tema per scuole primarie (primo e secondo ciclo) e secondarie di primo e secondo grado.
- Pangea - NienteTropo pubblica il gioco da tavolo per 2/6 giocatori "Fair Play" di Andrea Angiolino, sulla filiera del cotone e il suo miglioramento da un punto di vista etico ed ecologico.

