Compiti aggiuntivi per il processo decisionale

1. **Esercizio di sopravvivenza**

L'insegnante legge agli studenti la seguente storia.
È il venti luglio, le undici del mattino. Sei appena sopravvissuto ad un tragico atterraggio di emergenza, da qualche parte nella Mongolia interna, in un deserto. L'aereo passeggeri bimotore era completamente bruciato, insieme ai corpi del pilota e del navigatore. Rimase solo il telaio del motore. Ma almeno tutti i membri del gruppo sono sopravvissuti all'atterraggio forzato.

Il pilota non ha potuto fornire la posizione esatta dell'aereo prima dell'incidente. Ma erano in contatto con il controllo a terra fino all'ultimo momento. Dai segnali di esso era chiaro che avevano deviato dalla direzione di volo designata di circa un centinaio di chilometri. Prima dell'impatto il pilota ha detto che siete a 110 km dal più vicino insediamento abitato, in direzione nord-est. La zona dove si è giunti a terra è una pianura sassosa, l'orizzonte è segnato da dune di sabbia, altrimenti è completamente deserta. Secondo l'ultimo bollettino meteorologico, la temperatura può raggiungere i 42 gradi durante il giorno, che corrispondono a 52 gradi a livello del suolo. Indossi abiti estivi leggeri: camicia a maniche corte, pantaloni, calze, scarpe da strada. Tutti hanno un fazzoletto. Hai 50 euro e milleduecento dollari, due pacchetti di sigarette e una penna a sfera. Quindici diversi oggetti sono stati rapidamente salvati prima che l'aereo prendesse fuoco. Ora, con l'aiuto di questi, devi pensare alle possibilità di sopravvivenza.

Il tuo compito è quindi quello di disporre i seguenti oggetti *in ordine di importanza dal punto di vista della sopravvivenza* utilizzando una scala dei valori. Sia 1 il più importante, 15 il meno importante. Il numero di sopravvissuti è uguale al numero del gruppo e concordate tutti che il gruppo rimarrà unito.

Il gruppo deve prendere le seguenti decisioni:

- *Andare via o rimanere?* I membri del gruppo devono concordare se rimanere sul luogo dell'incidente o partire per chiedere aiuto.
- *Classificare gli oggetti in ordine di importanza per ciascuno*. Ciascun membro del gruppo valuta ciascun elemento in modo indipendente per farne una classifica di

importanza. I dubbi possono essere discussi finché tutti i membri non hanno completato la propria classifica. Una volta iniziata la riunione, la valutazione individuale non può più essere modificata.

- *Classifica stabilita dal gruppo*. Dopo che tutti hanno terminato la loro classifica individuale, tutti insieme in gruppo dovrete classificare i 15 elementi.

Un pacchetto di mille pastiglie di sale	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Una bussola magnetica	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Un libro sugli animali commestibili del deserto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Un revolver carico	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3 litri di acqua a testa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Una carta montuosa e idrografica dell'Eurasia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2 litri di acquavite di albicocche	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Una paracadute	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

rosso e bianco															
Un kit medicazione per ferite con garza	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Un impermeabile in plastica	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Un coltello svizzero	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Un cappotto a persona	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Una torcia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Uno specchietto tascabile delle dimensioni di un palmo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4 occhiali da sole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

I membri del gruppo devono scegliere di rimanere sul posto.

- Uno specchietto tascabile delle dimensioni di un palmo. Riflettendo i raggi del sole lo specchio dà un segnale luminoso visibile per chilometri. (1.)
- Un cappotto a persona. Serve per eliminare il flusso d'aria intorno al corpo per assicurare che il corpo perda meno acqua possibile, perché può portare alla disidratazione e alla morte. (2.)

- I 3 litri di acqua a persona. Dà una sensazione piacevole per un po', ma non andrai avanti troppo tempo con questa quantità di acqua. (3.)
- La torcia elettrica. Può essere utile dopo il tramonto per indirizzare le persone che faranno la ricerca. Dopo aver rimosso le pile, può essere utilizzato anche come contenitore occasionale per il “distillatore” improvvisato, ricavato da un impermeabile in plastica. (4.)
- La paracadute rosso e bianco. Quando è drappeggiato sulla carcassa del velivolo, fornisce ombra. (5.)
- Il coltello svizzero. Può essere utilizzato per piccole operazioni di assemblaggio. Se trovi una pianta grassa nelle vicinanze, puoi usarla per ottenere acqua. (6.)
- L’impermeabile in plastica. Il coltello può essere utilizzato per trasformare l'impermeabile in un oggetto che distilla acqua. (7.)
- Un revolver carico. È pericoloso, poiché il gruppo è in uno stato molto agitato e deve prendere una decisione su una questione vitale. (8.)
- Quattro occhiali da sole. (9)
- Il kit di medicazione per ferite con garza. Non ce n'è praticamente bisogno, poiché nessuno nel gruppo è ferito e non lasciate il luogo dell'incidente. (10.)
- La bussola magnetica. Non è necessario, poiché nessuno ha intenzione di lasciare la scena dell'incidente. (11.)
- La carta montuosa e idrografica dell'Eurasia. È praticamente inutile qui perché nessuno vuole lasciare la scena del disastro. (12.)
- Il libro sugli animali commestibili del deserto. Non vale il dubbio esito dell'esperimento lasciare l'area per motivi di caccia. (13.)
- 2 litri di acquavite. Farebbe più male che bene come antistress perché l'alcol rimuove l'acqua dal corpo. (14.)
- Una scatola di pastiglie di sale. Vi priverebbe della sudorazione. (15.)

****

2. **IL DIRIGIBILE**

Durata: 20-25 minuti

Attrezzatura: carta e matita per l'arbitro

Numero di persone: 10-15 persone

Nota: l'arbitro dovrebbe controllare il gioco, soprattutto assicurarsi di terminarlo al momento giusto.

Tutti in fila dicono quale occupazione sceglierebbero con una laurea e senza una laurea. (È utile che l’arbitro li segni.) Quindi immaginate che tutti stiano svolgendo una delle occupazioni menzionate (o anche entrambe, è una questione di accordi nel gruppo) e il gruppo stia viaggiando su un dirigibile che sta affondando pesantemente. Per fermare la discesa, dobbiamo lanciare qualcuno dal dirigibile di cui professione abbiamo meno bisogno. Il gruppo deve mettersi d'accordo su chi buttare fuori, ma i candidati devono cercare di difendersi. L'intera espulsione continua finché il dirigibile non è "salvo".

***

3. **La stazione spaziale**

Il gioco é simile al precedente (il dirigibile). La Terra è diventata inabitabile, l'umanità deve fuggire verso la stazione spaziale che è stata appena costruita. Certo, non ci stanno così tante persone, quindi dovete decidere chi portare con voi.
Le regole devono essere discusse prima di iniziare il gioco perché ci sono diversi modi per giocare.
Ad esempio: determiniamo in anticipo il numero totale di persone. Gli studenti poi si convincono a vicenda chi prenderebbero con sé e perché. Non per nome, ovviamente.
Quindi il gioco ha una seconda parte.: bisognerà creare insieme le nuove leggi e le regole della stazione spaziale, cioè la nuova dimora dell'umanità.