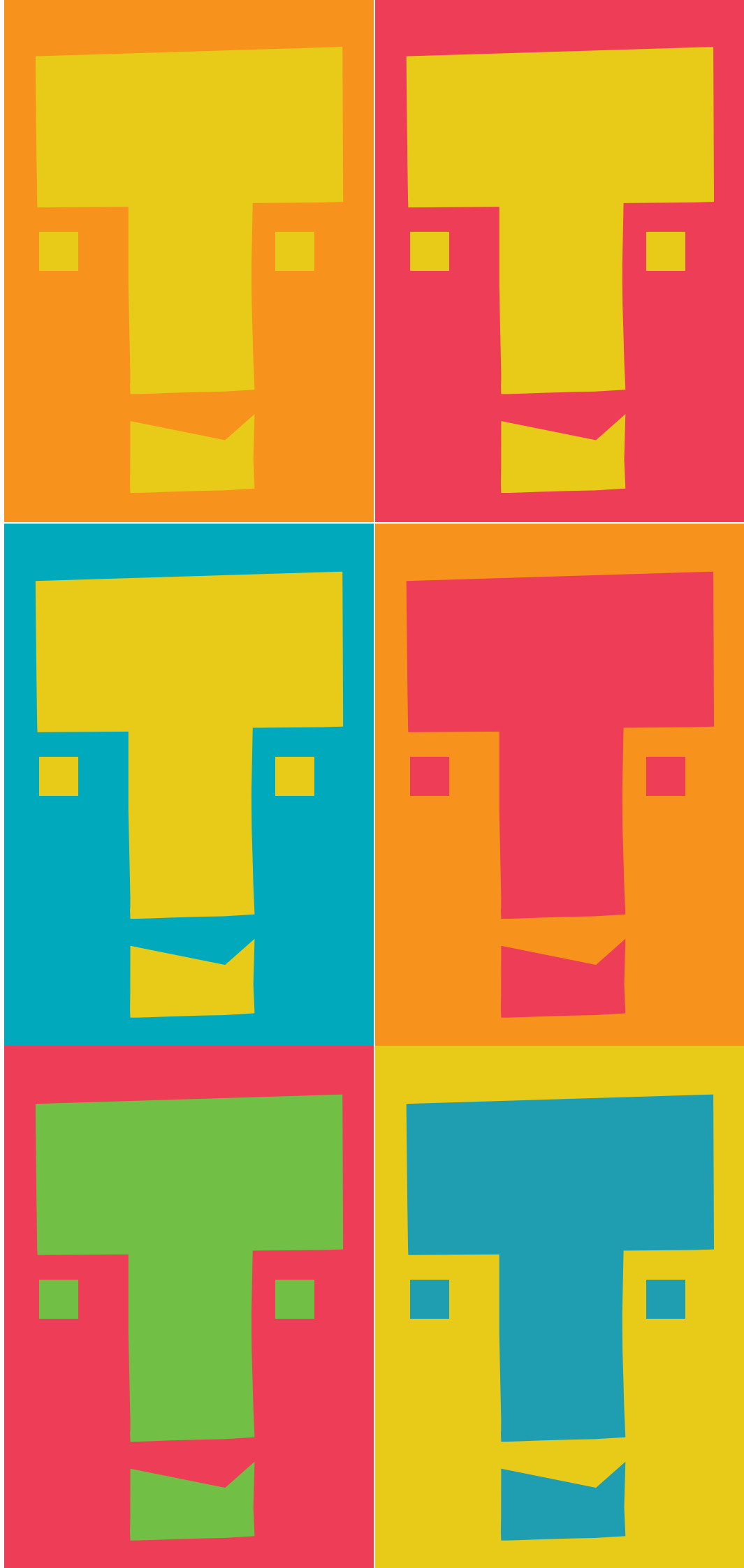


# LA COLONIA

MANUALE D'UTILIZZO DEL LARP

**DiVERSA  
MENTE**  
GIOVANI CONTRO LE DISCRIMINAZIONI



# INDICE

00

Cosa è e di che cosa  
parla "La Colonia"

01

Come organizzare  
un LARP

02

Tempistiche

03

Partecipanti e  
divisione dei ruoli

04

La Colonia-  
preparazione

05

Workshop  
preliminare

06

La Colonia -  
conduzione del gioco

07

Scenari

08

Il finale

09

Dopo il gioco:  
deroling e debriefing

10

Appendici

# CHE COSA È E DI COSA PARLA “LA COLONIA”

00

## 1. DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

“La Colonia” è un gioco didattico creato nell’ambito del progetto DiversaMente - giovani contro le discriminazioni AID 012618/04/2 per fornire uno strumento formativo per facilitare il coinvolgimento attivo dei giovani sui temi delle diversità, dell’intercultura e del contrasto a rumours e discriminazioni “La Colonia” è un LARP da camera per un gruppo di 12-28 persone, giocabile in un ambiente unico come una grande stanza vuota (di circa 80mq se siete in 12, più grande se siete di più).

Il materiale necessario è minimo, mentre la preparazione richiede impegno da parte di una o due facilitatore.

La durata del gioco, compresa di introduzione e debriefing, è di tre ore, ma servono alcuni minuti aggiuntivi per la preparazione della stanza e in chiusura.

## 2. TEMATICHE PRINCIPALI

Il gioco è basato su alcune meccaniche di base che hanno un significato metaforico e che pervadono l’intera attività:

### a. Rumours e incontro

Questo è il principale argomento del gioco e il principale motore delle sue dinamiche.

Alla partenza, ai vari equipaggi (che rappresentano metaforicamente gruppi sociali discriminati) vengono assegnati dei post it che riportano rumours o pregiudizi nei loro confronti.

Hanno poco tempo per presentarsi, è quasi impossibile per loro farsi conoscere e non possono ribattere a nulla, vedendosi trasferire addosso caratteristiche che quasi mai riconoscono come loro (o che, in ogni caso, non corrispondono totalmente alla loro identità). I post it sono il punto di partenza per le dinamiche tra i gruppi: nessun equipaggio ha ulteriori informazioni su chi sta a bordo delle altre navi e deve fare uno sforzo per riuscire a entrarci in contatto.

Lo spazio, che attraversa l’intera area di gioco, è un terreno difficile, che richiede di spendere molte risorse per essere attraversato, che fa paura: fidarsi dei rumours e lasciar perdere le proprie compagne di viaggio o isolarle è molto più semplice che provare a mettersi in gioco.

## **b. Identità**

I capisaldi di questa meccanica sono: identità sulla base delle aspettative; identità sulla base del contrasto con altri gruppi; identità non scelta.

La Creazione dell'identità avviene nelle prime fasi: le squadre hanno un loro standardo e le parole appiccate su di esso valgono per l'intero gruppo, mai per una sola persona, appiattendone le realtà umane a categorie.

La posa durante la foto e la stessa astronave sono supporti grafici identitari che aiutano il gruppo a sentirsi tale.

Il gioco è pervaso anche dal senso di missione, raggiungere la Colonia, per cui la propria squadra deve "vincere", arrivando prima o arrivando meglio o con abbastanza potere d'influenza una volta atterrata.

Durante il gioco, ogni persona potrà ragionare su questi concetti, scoprendosi magari distante dall'"identità di gruppo" e riflettendo sul proprio ruolo nel gioco e nella società che qui è rappresentata.

## **c. Comunicazione**

Muoversi nello spazio è molto difficile e questo concetto viene ribadito più volte durante il gioco. I membri dei vari gruppi hanno a disposizione solo poco ossigeno e decidono di recarsi su altre navi solo se proprio necessario.

L'obiettivo di questa meccanica è evidenziare gli ostacoli alla volontà interculturale: lo spazio fa paura, lo spazio richiede risorse (qui materiali, a volte invece mentali o emotive), lo spazio resta vuoto, nello spazio è impossibile parlare.

Non è da escludersi che lo spazio possa diventare un luogo di scambio esso stesso, come si vedrà, specie per coloro che decidono di prendersi le responsabilità più grandi, come le varie riparazioni tecniche.

## **d. Intersezionalità**

I personaggi sono tra loro collegati, al di là dell'astronave su cui viaggiano: anche se possono avere pregiudizi gli uni sugli altri, appartengono tutti a categorie discriminate e tutti sono stati cacciati dalla Terra, persino coloro che hanno fatto questa scelta in modo volontario perché nel pianeta dove sono nati non hanno trovato un posto.

Potrebbe capitare che si stia bene a bordo della propria astronave e non si abbia alcun desiderio o spinta a conoscere gli altri (e la doppia tendenza aiuterà a simulare una realtà sociale evidente), ma non collaborare porta a un esito negativo della missione.

Man mano che il gioco procede, inoltre, la presenza della Terra si fa sempre più inquietante, anche se distante fisicamente.

Porta con sé categorie, etichette, pregiudizi, costrizioni e leggi ingiuste e, anche se questo non verrà mai spiegato davvero, potrebbe aver cercato fin dal principio di sabotare la missione.

Forse non desidera davvero che le navi arrivino su Marte, forse vuole solo che si distruggano a vicenda. Un impegno comune contro un "nemico" che non ha un vero volto è necessario per un futuro migliore.

### 3. NOTE SULLA SCELTA LINGUISTICA

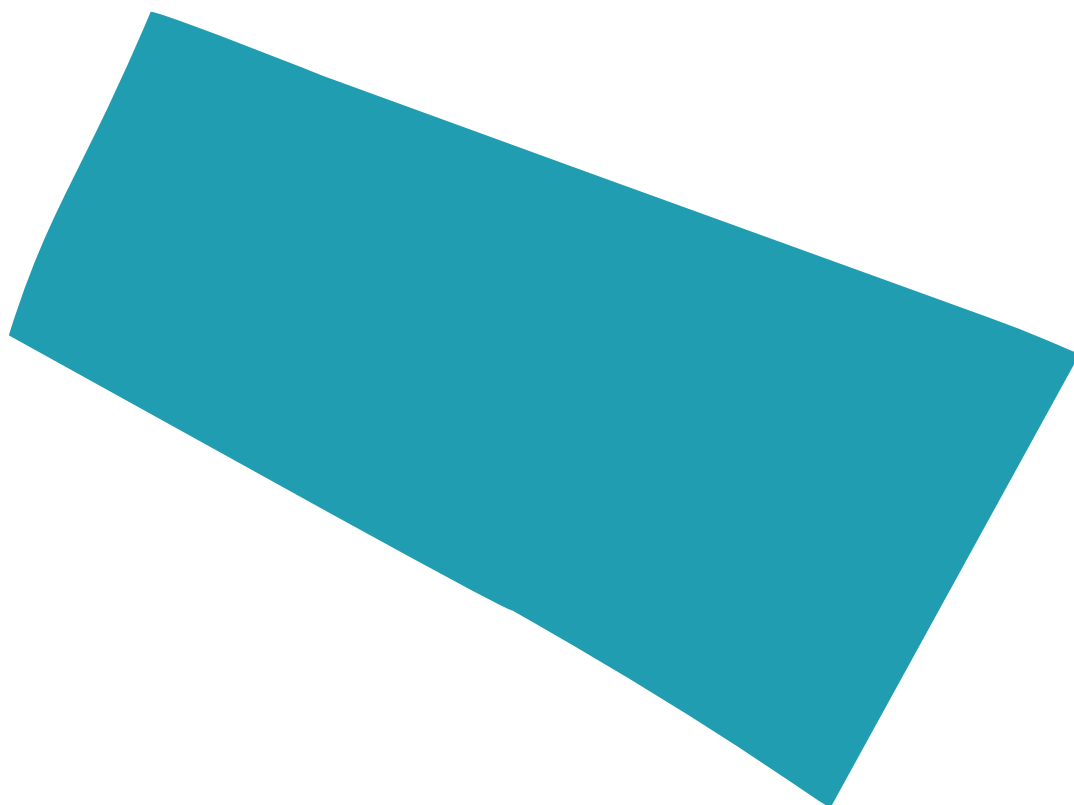
Si è scelto di introdurre in questo manuale l'uso della ə (schwa) per rendere il testo il più inclusivo possibile nei confronti di uomini, donne, persone non binarie, indecise e chiunque si riconosca in un genere che non è rappresentato dai pronomi tradizionali italiani.

La scelta non ignora, tuttavia, la consapevolezza del fatto che strumenti come la ə sono di difficile uso e pronuncia per molte persone, vista la loro scarsa diffusione nella lingua scritta e parlata.

Per questo motivo si è scelto di mantenere il maschile sovraesteso in tutte quelle parti del manuale che andranno lette ad alta voce da chi facilita La Colonia, così che il suo lavoro educativo sia supportato e non ostacolato dal testo.

Di conseguenza, mantengono la forma

maschile sovraestesa tutti i termini che si riferiscono a componenti meccaniche del gioco (es. "Gli anziani membri del Consiglio"), così da non generare confusione.



# COME ORGANIZZARE UN LARP?

01



“Partecipare a un LARP è come diventare il protagonista di un film [...].

Vesti i panni di un personaggio e lo interpreti nel modo più spontaneo. Non c'è pubblico né battut scritte [e] vivrai la narrazione in prima persona: emozionandoti, svelando misteri [...].

La storia cambia a seconda delle scelte che vengono fatte”

- Chaos League

## 1. COSA È UN LARP?

Acronimo di Live Action Role Play (ma usato ormai come termine tecnico a sé stante) è un gioco in cui ogni persona interpreta una parte.

L'obiettivo del gioco non è vincere (anche se, come vedrete, a volte si può “perdere”) ma creare assieme una narrazione condivisa, provare a raccontare in gruppo una storia che susciti emozioni e che ci piaccia.

## 2. IL RUOLO DELL' FACILITATORE

L' facilitatore ha il compito di organizzare e allestire il gioco: deve leggere questo manuale, preparare i materiali necessari e la stanza di gioco.

Soprattutto, conduce l'esperienza, ad esempio leggendo ad alta voce alcuni brani o aiutando le dinamiche tra le persone.

L' facilitatore guida anche l'introduzione al gioco e il debriefing finale e ha, per questo, una buona dose di responsabilità. Il manuale è scritto a suo aiuto e nel kit del progetto troverete anche una "Guida tascabile" che può aiutare nella facilitazione.

## 3. LE GIOCATORI

Le giocatrici non devono avere alcuna specifica preparazione riguardo al gioco, che comincia con un'attività di riscaldamento utile a smorzare eventuali tensioni e imbarazzi.

Ovviamente, come in ogni attività, è importante che il gruppo capisca che tutto dipende dalla loro voglia di mettersi in gioco.

In ogni caso, fintanto che si mantiene alto il rispetto per gli altri, non esiste un modo di giocare giusto o uno sbagliato e sicuramente questo non dipende da quanto si parla o si agisce.

Il consiglio per tutte sarà: avrete questo personaggio soltanto questa volta nella vita, dopo questa partita sparirà per sempre.

Fateci tutto il possibile!

## 4. COME LEGGERE QUESTO MANUALE

L' facilitatore deve leggere questo manuale dall'inizio alla fine, assicurandosi di non saltare nessuna parte.

Il manuale racconta l'intero gioco, tuttavia, per la natura stessa della sua tipologia, può essere letto anche dalle partecipanti che lo desiderino.

A partire dal Capitolo 5 l' facilitatore troverà alcuni testi scritti in corsivo che verranno letti durante la facilitazione del gioco, ad alta voce, a tutto il gruppo di giocatrici.

# TEMPISTICHE

02

I tempi previsti per ogni fase sono:

## PRIMA PARTE (50 MIN)

Accoglienza e workshop preliminare: 10 min

Introduzione: 5 min

Interviste alle squadre: 30 min

Creazione delle astronavi: 5 min

## SECONDA PARTE (80 MIN)

Scelta e presentazione dei personaggi: 15 min

Scenario 1: 15 min

Scenario 2: 15 min

Scenario 3: 15 min

Scenario 4: 15 min

Finale: 5 min

## TERZA PARTE (50 MIN)

Deroling e pausa: 5 min

Debriefing: 45 min

Il tempo stimato totale per il gioco è quindi di 180 minuti, tre ore, a cui aggiungere pochi minuti di sistemazione iniziale e finale della stanza (a cura dellə facilitatorə).

Lə facilitatorə avrà inoltre bisogno di tempo aggiuntivo per leggere questo manuale e preparare i materiali.



# PARTECIPANTI

# E DIVISIONE RUOLI

# 03

La Colonia è un LARP pensato per 12-28 persone, escluse le facilitatore.

Il numero di squadre e il tipo di personaggi introdotti dipende dal numero di persone giocanti presenti. E' importante che le squadre siano composte da almeno 4 giocatori: quindi, se giocano al LARP 12 persone, le squadre saranno solo tre.

Se le giocatori sono almeno 16, le squadre saranno quattro.  
Se le squadre sono solo tre, eliminate una squadra a piacimento.

Se il numero di giocatori non è perfettamente divisibile per tre o quattro, fate in modo di distribuirli in modo più equo possibile tra le squadre e rendete più numerosa la squadra bianca e meno numerosa la squadra gialla.

Fate anche attenzione a quali personaggi distribuire nelle squadre, in base al numero delle giocatori che le compongono. I quattro personaggi fondamentali per ogni squadra sono: Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore. Una volta inseriti questi quattro in ogni squadra, sentitevi libere di inserire, tra gli altri, quelli che preferite.

## Esempi:

In caso di **dodici** giocatori, potrebbero esserci:

- Una squadra Bianca da quattro (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore)
- Una squadra Arancione da quattro (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore)
- Una squadra Gialla da quattro (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore)

In caso di  **tredici** giocatori:

- Una squadra Bianca da cinque (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore, Scienziato)
- Una squadra Arancione da quattro (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore)
- Una squadra Gialla da quattro (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore)

In caso di **diciannove** giocatori:

- Una squadra Bianca da cinque (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore, Scienziato)
- Una squadra Verde da cinque (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore, Scienziato)
- Una squadra Arancione da cinque (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore, Scienziato)
- Una squadra Gialla da quattro (Capitano, Meccanico, R.S.T., Dialogatore)

# LA COLONIA - PREPARAZIONE

04

## 1. MATERIALI NECESSARI PER ORGANIZZARE IL LARP

### MATERIALI DA PROCURARSI

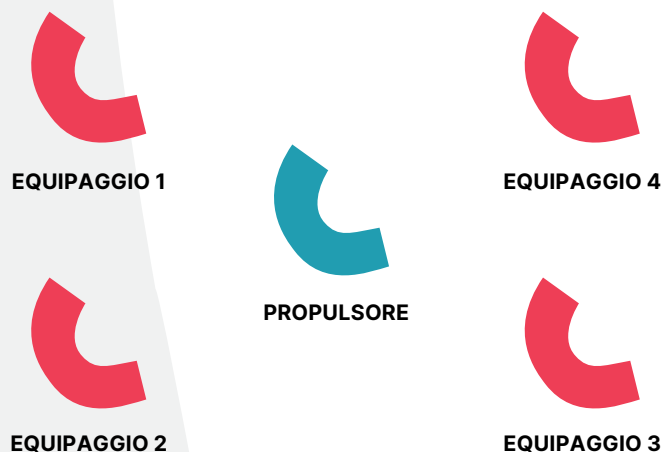
- \* uno spazio ampio di almeno 80 mq in cui sono presenti 5 tavoli e una sedia per ciascun giocatore;
- \* almeno 40 post-it;
- \* un campanello/gong/triangolo;
- \* una decina di pennarelli;
- \* un sacchetto di juta per ogni partecipante, tutti uguali tra loro;
- \* cinque biglie colorate per ogni partecipante per un totale di 60 biglie se la sessione ha 12 giocatori o 140 biglie se la sessione ha 28 giocatori; le biglie devono essere del colore delle squadre, quindi arancioni, bianche, verdi e gialle;
- \* una scatola di cartone (o altro materiale abbastanza solido), di circa 60×55×30 cm, da decorare a piacere, su cui poter scrivere con pennarello "PROPULSORE";
- \* 1 rotolo di nastro adesivo di carta per ogni squadra;
- \* quattro buste titolate secondo le istruzioni di questo manuale per ogni squadra;
- \* un sacchetto di stoffa o contenitore opaco per gli esiti del fato;
- \* 4-5 fogli bianchi per la zona del propulsore e per l'attività di debriefing;  
4-5 penne.

## MATERIALI DA STAMPARE DISPONIBILI IN APPENDICE AL MANUALE

- \* uno standardo per fazione;
- \* una scheda personaggio per ogni partecipante;
- \* le schede attività da inserire in ciascuna busta te
- \* un sigillo meccanico per colore;
- \* 4 sigilli decisionali;
- \* il Quadrante conclusivo per la definizione del finale;
- \* il manuale per la manutenzione del propulsore.

### 3. ORGANIZZARE LA STANZA

La scelta dello spazio è fondamentale per la buona riuscita dell'attività. Per questo motivo, consigliamo di liberare la stanza da eventuali oggetti o arredamento. Nello spazio devono rimanere solo 5 tavoli e una sedia per ciascun partecipante. La disposizione dei tavoli può essere fatta come suggerito dall'immagine di seguito:



A seconda del numero di partecipanti prepara per ognuno un sacchetto di juta con cinque biglie di colore uguale. Inserire i sacchetti chiusi nella scatola del propulsore.

Lasciare il manuale di manutenzione del propulsore di fianco alla scatola e aggiungere anche i post it, i pennarelli e gli standardi.

Sopra ogni tavolo degli equipaggi è importante lasciare: un rotolo di nastro adesivo di carta; le schede dei personaggi (nel numero esatto dei partecipanti, quindi eventualmente riducendo il numero) e le quattro buste chiuse della comunicazione; un sigillo decisionale; un pennarello.

## ATTENZIONE

In ogni busta intitolata “Informazioni tecniche” andrà inserito, oltre al foglio scritto, un ingranaggio colorato. E' importante che le squadre abbiano l'ingranaggio di un'altra astronave e non della propria.

In particolare, si consiglia questa distribuzione:

- L'astronave BIANCA ha l'ingranaggio GIALLO
- L'astronave GIALLA ha l'ingranaggio VERDE
- L'astronave VERDE ha l'ingranaggio ARANCIONE
- L'astronave ARANCIONE ha l'ingranaggio BIANCO

## MIGLIORARE L'ESPERIENZA?

Ci sono molti piccoli dettagli che possono essere curati, nella fase di allestimento, per rendere l'esperienza maggiormente interessante.

Sono tutti dettagli non necessari e si sconsiglia di approfondire questa parte se ci si appresta alla prima partita: prendetevi il tempo per imparare bene il gioco e avrete sicuramente molte occasioni, in futuro, per sbizzarrirvi tra scenografia e possibili implementazioni!

Di seguito comunque qualche consiglio sull'allestimento che potrebbe rendere la vostra esperienza più interessante:

- Stampa gli standardi molto grandi, magari su dei roll up, in modo che siano visibili anche da lontano;
- Procura dei costumi, anche semplici, per le quattro squadre, che possano anche aiutarle a distinguersi le une dalle altre (ad esempio una fascia dorata per la squadra gialla, una strana maschera per la squadra arancione, una pettorina per la squadra bianca...);
- Sostituisci le biglie con dei materiali adatti a chi non vede i colori (quattro tipi diversi di oggetti andranno benissimo, come dadi, biglie, rametti, gettoni...);
- Dai meno scotch alla squadra bianca e alla squadra verde, le due più povere per la loro storia.

# WORKSHOP PRELIMINARE

05

## 1. QUANDO SVOLGERE QUESTA ATTIVITÀ

Questo workshop può essere giocato subito dopo la preparazione della stanza.

Le giocatore si muoveranno nello spazio a disposizione durante questo workshop, chiedete loro di non toccare i materiali che potrebbero notare: non serviranno in questa fase.

## 2. OBIETTIVI

Giocare di ruolo può non essere facile, così come a volte non è scontato riuscire a muoversi per una stanza e usare il proprio corpo per interpretare una parte.

Allo stesso tempo, non è detto che il gruppo di gioco si conosca o sia agile alla comunicazione.

Uno degli obiettivi di questa attività è quindi la creazione di un “cerchio magico” dentro il quale si può giocare serenamente, ovvero uno spazio sicuro e “altro” rispetto al quotidiano dove si possano sperimentare narrazioni non solite e nuove identità.

Per facilitare la creazione del cerchio magico, il gioco sarà anticipato da un workshop, un momento di preparazione in cui rompere il ghiaccio, fare conoscenza e provare alcune metatecniche e meccaniche (ovvero regole applicabili per giocare che simulano o sono metafore di dinamiche reali) che verranno usate durante il LARP.



### 3. SVOLGIMENTO DEL WORKSHOP

La facilitatore legge ad alta voce:

*Prima di cominciare il gioco vero e proprio, ci prenderemo alcuni minuti per riscaldarci e prepararci.*

*Disponetevi nella stanza.*

*Cercate il vostro spazio, uno spazio che non sia stato scelto da nessuno. Leggerò alcune istruzioni, vi chiedo di seguirle.*

*Camminate a un ritmo regolare in modo libero nella stanza. [Attendi qualche secondo, senza parlare]. Siete felici, camminate in modo maestoso. Siete veri e propri eroi del vostro mondo, vi muovete nelle strade della vostra città come aveste dei super poteri. Niente e nessuno può farvi del male. Siete famosi. [Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*E siete anziani. I vostri corpi si muovono con fatica. Camminate piano piano per la stanza. [Attendi qualche secondo, senza parlare] Attorno a voi sembrano esserci persone sagge e importanti quanto voi. Quando le incontrate, salutatele. Non in modo banale, fate un profondo inchino, per mostrare il vostro rispetto. E poi, restituite l'inchino a chi vi saluta.*

*[Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*Il vostro corpo comincia a cambiare. Non siete più degli esseri umani, siete dei robot. Muovetevi lentamente, in modo disciplinato. Siete delle macchine, non delle persone. Non guardatevi negli occhi. Non dovete comunicare, dovete fare il vostro lavoro. Pensate alla vostra mansione da robot. Cosa fate? Magari cucinate delle torte, oppure combattete. Magari leggete dei libri ad alta voce. Iniziate a fare la vostra attività, come dei robot. Mimatela con le braccia, la testa, il corpo. [Attendi qualche secondo, senza parlare] I vostri corpi sono bellissimi, lucenti di metallo fresco. Ne andate orgogliosi. [Attendi qualche secondo, senza parlare] Quando incontrate un vostro simile, avvicinatevi, provate a lavorare assieme, cambiando magari leggermente quello che state facendo per armonizzarlo con i gesti dell'altro. E' molto bello lavorare assieme. [Attendi qualche secondo, senza parlare] Ora, provate a incrociare lo sguardo tra di voi. E' straordinario scoprire che potete farlo.*

*[Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*Cambiate nuovamente. Ora la stanchezza si fa sentire, avete lavorato tutto il giorno. Il vostro corpo si muove piano sotto il peso del sonno e le vostre vecchie scarpe non sono più adatte a reggervi in piedi. [Attendi qualche secondo, senza parlare] Quando incontrate un vostro simile, salutatelo con uno stanco cenno del capo. Non avete molte energie per fare di più.*

*Tuttavia sorridete. Almeno, non siete soli.*

*[Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*E, infine, un nuovo cambiamento. Ora non siete più umani, ma alieni deformi. I vostri arti si muovono in modo strano attorno al vostro corpo, il vostro passo diventa diverso. Siete diversi gli uni dagli altri. [Attendi alcuni secondi, senza parlare]*

*Ora, ogni volta che incontrate un altro alieno, salutatelo con un cenno o un gesto. Siete alieni, gli alieni non si salutano come gli esseri umani. E' molto bello vedere che ci sono altri alieni come voi. [Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*Adesso camminate normalmente. Pensate tra voi e voi a cosa volete essere. Un saggio anziano? Uno strano alieno? Un robot luccicante? Uno stanco lavoratore? Decidete. Poi, con calma, cominciate a comportarvi come uno di essi. Non dovete dichiararlo ad alta voce, dovete semplicemente esserlo. Guardatevi attorno, mentre lo fate. Cercate i vostri simili tra gli altri. [Attendi qualche secondo mentre eseguono]*

*Umani, state attenti: non dovete toccare gli alieni. Sono contagiosi. Muovetevi con cautela, unitevi tra di voi per essere al sicuro.*

*[Attendi qualche secondo mentre lo fanno]*

*Alieni, dove sono i vostri compagni? Cercateli con lo sguardo. [Attendi qualche secondo]*

*Robot, non vi interessa tutta questa gente, solo gli altri robot sono interessanti. Lavorate assieme, magari. [Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*Bene. Infine, cominciate a camminare lentamente, muovendovi nello spazio. Fate silenzio. Concentratevi su di voi, sul vostro respiro, sui vostri passi.*

*[Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*Ora rallentate il passo. Più lenti. Più lenti. Camminate a rallentatore. [Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*Non siete solo lenti, siete anche ingombranti. Come se l'aria attorno a voi si facesse densa, sempre di più. E' come muoversi nell'acqua. Pianissimo. [Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*L'acqua stessa è densa, come fango o miele. Vi muovete pianissimo e, mentre lo fate, il vostro corpo comincia ad allargarsi.*

*[Attendi qualche secondo, senza parlare] Allargate le braccia, le gambe, mentre vi muovete pianissimo. Occupate tanto spazio, come se indossaste una tuta gigantesca, molto ingombrante. E a ogni movimento, è come spingere tutto l'ambiente che vi circonda. State fluttuando nello spazio.*

*[Attendi qualche secondo, senza parlare]*

*Quando lo desiderate, raggiungete la scatola centrale e pescate da essa un sacchetto, muovendovi sempre pianissimo. Nella scatola, potete inserire le mani soltanto uno alla volta, attendete il vostro turno.*

*Non aprite il sacchetto. Non guardate cosa contiene.*

*Quando lo avrete preso, raggiungete i lati della stanza, fino a formare un grande cerchio.*

*Quando tutti hanno un sacchetto e formano un cerchio, siete pronti per cominciare.*

# LA COLONIA - CONDUZIONE DEL GIOCO

06

## 1. INTRODUZIONE

Dopo il workshop, fate disporre le giocattore a cerchio.

*Stiamo per fare un gioco di ruolo.*

*Nei giochi di ruolo l'obiettivo non è vincere o perdere ma provare a **raccontare assieme una storia**. La storia, ovviamente, può andare bene oppure male: dipende da come si comporteranno i suoi protagonisti, ovvero tutti noi.*

*Per le prossime ore interpreteremo dei personaggi e cercheremo di metterci nei loro panni: proveremo a pensare diversamente da come facciamo di solito, a provare emozioni diverse da quelle che proviamo di solito, addirittura a muoverci diversamente da come facciamo di solito.*

*Una o più persone nella stanza saranno dei facilitatori: condurranno il gioco e leggeranno ad alta voce alcune parti comuni.*

*Mentre giocherete, i facilitatori terranno anche conto del tempo che passa e potrebbero decidere di interrompere alcune scene che stanno avvenendo.*

*Se siete in dubbio se fare o no qualcosa, fatelo: potreste non avere di nuovo il tempo che vi serve e aspettare non è mai una buona idea!*



## 2. LE QUATTRO NAVI

2224 d.C.

*La Terra è cambiata molto in fretta negli ultimi duecento anni.*

*Con la riduzione delle risorse, l'aumento dell'inquinamento e il sovraffollamento, lo spazio si è ridotto sempre di più, fino a diventare troppo poco per essere usato da tutti.*

*Non ci è voluto molto prima che i Governi mondiali e le autorità prendessero una decisione estrema: se la Terra non basta per tutti, alcuni se ne devono andare.*

*Scienziati, costruttori e astronauti hanno realizzato in fretta e furia delle zone abitabili su Marte, dove la vita è possibile, e le hanno nominate "La Colonia".*

*Una flotta di astronavi terrestri è stata preparata a partire e quattro equipaggi sono stati selezionati per riempire le navi.*

*Voi siete quegli equipaggi.*

*I nuovi Coloni, i viaggiatori che segneranno la promessa di un futuro per le nuove generazioni. Il viaggio non sarà semplice: richiederà otto mesi di tempo a bordo di astronavi rattoppate.*

*Per sicurezza, la Terra ha messo a vostra disposizione un propulsore, un macchinario unico che accompagnerà le quattro navi e che potrà fornire energia di riserva in caso di malfunzionamenti o guasti. Purtroppo, si tratta di un oggetto molto delicato e anche un incidente minimo potrebbe distruggerlo.*

*Vi prendete poco tempo per salutare i vostri affetti e guardarvi attorno. Qualunque sia la ragione che vi ha portato a partire, non tornerete a breve sulla Terra.*

*Forse, non tornerete mai più.*

*Da qualche parte nello spazio vi attende La Colonia e non potete fare altro che partire.*

*Ora, aprite i vostri sacchetti e guardate il contenuto. Dentro, ognuna troverà cinque biglie colorate. Esse, indicano la vostra squadra di appartenenza e sono anche una risorsa importante che userete durante il gioco.*

***Tutti coloro che hanno una biglia BIANCA fanno un passo in avanti.***

*Possono raggiungere il centro del cerchio.*

*Siete stanchi e sapete che fra poco lo sarete anche di più.*

*I mesi a bordo di questa nave non saranno semplici, perché dovrete lavorare duramente per pagarvi il passaggio.*

*Quando la costruzione delle astronavi è cominciata avete lottato per ottenere un posto a bordo. Eravate certi che non vi sarebbe mai più capitata un'altra occasione di fuga.*

*Siete gli ultimi della società. Poveri, privi di una casa o di un ruolo sociale. Alcuni di voi non hanno più una famiglia, altri sono stati costretti ad abbandonarla sulla Terra, perché lo spazio a bordo non era sufficiente per tutti. Raccattati ovunque, siete stati costretti a partecipare alla costruzione delle astronavi in cambio della certezza di poterci salire a bordo.*

*Vi siete sentiti presi in giro quando avete scoperto che non si trovavano da nessuna parte persone disposte a passare otto mesi nello spazio e, forse, l'intera vita su un pianeta senza aria vera.*

*E, tuttavia, ora siete felici. Ormai è fatta. Abbandonerete la Terra a breve e partirete per un luogo tutto da costruire. Quando giungerete su Marte, saranno infinite le occasioni per voi e potrete finalmente lasciarvi il passato alle spalle.*

*Le giocattole ricevono il loro standard e si mettono attorno a esso, in coda come davanti al portello dell'astronave.*

*Ora, seguiremo delle meccaniche un po' particolari. Ma non temete, dopo la prima volta, si ripeteranno uguali altre volte e diventerà facile.*

*Tutti gli altri si dispongono a semicerchio attorno ai membri di questa squadra: possono porre delle domande interpretando i giornalisti che li hanno intervistati subito prima della loro partenza.*

*La cosa importante in questa fase è fare domande al gruppo intero, non alle singole persone e chi vuole, dell'equipaggio, può rispondere.*

*Immaginate quindi di trovarvi lì, vicino alla passerella per l'ingresso sull'astronave. Potete fare tutte le domande che volete.*

*Ogni tanto vi interromperò e vi chiederò di fare delle cose, ma poi potrete ricominciare.*

*Ogni due domande circa, la facilitatore interrompe le intervistate e dice:*

*Prima di farvi proseguire, vi farò io una domanda. Prima di rispondere, potrete parlare tra voi per decidere la risposta, ma la risposta deve essere una sola.*

*Dunque: **Con quale nomignolo, nome o aggettivo tutti soprannominano questo gruppo?***

*La facilitatore lascia qualche secondo alle intervistate per discuterne, poi si fa dare una sola risposta e la scrive su un post it, ripetendola ad alta voce.*

*Infine, appiccica il post it sullo standard della squadra intervistata.*

*Poi procede:*

*Bene, ci sono altre domande?*

*Di nuovo, ogni circa due domande interromperà il gruppo e interrogherà le intervistatore, chiedendo, in quest'ordine:*

***A cosa dovrete stare attenti quando, per un motivo o un altro, vi avvicinate da soli a questo equipaggio?***

***Come riconoscete i membri di questo equipaggio quando sono mescolati in mezzo a voi?***

***Quali azioni rendono questo equipaggio diverso da voi? Cosa fate che loro non fanno o cosa non fate che loro fanno?***

Per ogni risposta verrà aggiunto un post it allo standardo.

Dopo l'ultima risposta, le facilitatore si avvicina all'equipaggio e chiede loro di leggere ad alta voce i post it che hanno ricevuto sul proprio manifesto.

Quando hanno finito, indica loro l'angolo della stanza predisposto e chiede loro di andare a incollare lì il manifesto, in bella vista per tutte.

Quando hanno finito, dice loro:

*Bene, adesso potete tornare a mescolarvi tra gli altri. Ora tornate ad essere degli intervistatori. Mi raccomando, non siete più i membri del vostro equipaggio, ma solo giornalisti.*

Dopo di che, le facilitatore procede con le altre squadre.

**Tutti coloro che hanno una biglia GIALLA fanno un passo in avanti.**

*Possono raggiungere il centro del cerchio.*

*Quando sulla Terra hanno cominciato a parlare della Colonia, voi non avete impiegato che pochi minuti a capire che sareste stati i primi a essere scacciati.*

*I vostri corpi non sono più abbastanza forti o abili per sostenere i ritmi del lavoro terrestre e nonostante la vostra esperienza e le vostre conoscenze tecniche e politiche, pare nessuno voglia “sprecare risorse” per voi.*

*Siete i precedenti membri del Consiglio Terrestre, i più saggi tra i terrestri, ormai troppo anziani per avere ancora una carriera. Avete aiutato e consigliato per decenni un pianeta che ora si sta rifiutando di essere la vostra casa, e non potete farci nulla.*

*Almeno, eravate preparati e questo vi ha permesso di prendere ciò che vi serviva prima della partenza e di parlare tra voi per essere uniti nell'ultimo lunghissimo viaggio della vostra vita.*

I giocatori ricevono il loro stendardo e si mettono attorno a esso, in posa **come sedessero sulle poltrone del Consiglio terrestre.**

*Ora, ripeteremo le stesse meccaniche di prima. Potete fare delle domande, io ne farò a voi.*

L'intervista si ripete come prima, la facilitatore scrive i post it e li attacca allo stendardo. Le domande per la intervistatore sono sempre le stesse:

**Con quale nomignolo, nome o aggettivo tutti soprannominano questo gruppo?**

**A cosa dovrete stare attenti quando, per un motivo o un altro, vi avvicinate da soli a questo equipaggio?**

**Come riconoscete i membri di questo equipaggio quando sono mescolati in mezzo a voi?**

**Quali azioni rendono questo equipaggio diverso da voi? Cosa fate che loro non fanno o cosa non fate che loro fanno?**

Infine, la facilitatore chiede all'equipaggio di leggere i propri post it, di posare il proprio stendardo e di unirsi quindi alla intervistatore. Ricorda loro che adesso saranno solo intervistatore e non più membri di una nave.

Poi procede.

***Tutti coloro che hanno una biglia ARANCIONE facciano un passo in avanti.***

*Possono raggiungere il centro del cerchio.*

*Quando qualche umano si è fatto avanti per supplicarvi di restare, per pregarvi di non offrirvi come volontari per la Colonia, perché si era affezionato a voi, che vi occupavate della sua casa e preparavate il suo cibo, gli avete riso in faccia.*

*Il primo androide, si narra, fu creato per sbaglio e da allora, voi tutti, androidi, robot umanoidi che dicono di saper pensare, siete stati considerati degli sbagli, al limite degli oggetti utili, nonostante consumiate ossigeno come tutti, macchine belle ma incapaci di gestire le proprie emozioni e pericolose se alleate tra loro.*

*Non sapete bene cosa aspettarvi dal futuro, ma siete certi che almeno per gli otto mesi di viaggio non dovrete sottostare a niente e a nessuno. Chissà che Marte non possa rivelarsi un'occasione per ricominciare, questa volta meglio.*

Le giocatore ricevono il loro stendardo e si mettono attorno a esso, come in posa davanti a una **macchina fotografica**.

L'intervista procede come al solito e vengono scritti quattro post it sulla base delle domande:

***Con quale nomignolo, nome o aggettivo tutti soprannominano questo gruppo?***

***A cosa dovrete stare attenti quando, per un motivo o un altro, vi avvicinate da soli a questo equipaggio?***

***Come riconoscete i membri di questo equipaggio quando sono mescolati in mezzo a voi?***

***Quali azioni rendono questo equipaggio diverso da voi? Cosa fate che loro non fanno o cosa non fate che loro fanno?***

Vengono riletti i post it alla fine, lo stendardo viene posizionato, il gruppo rientra tra le intervistatore.

**Tutti coloro che hanno una biglia VERDE facciano un passo in avanti.**

*Possono raggiungere il centro del cerchio.*

*Avete scoperto del progetto della Colonia soltanto all'ultimo. Non siete mai stati bravi a leggere le notizie terrestri, a volte fate ancora confusione nel capire come si faccia. Eppure, siete certi che anche sapendolo con largo anticipo, la notizia vi avrebbe terrorizzato.*

*Avete provato ad opporvi, all'inizio, nascondendovi o lottando con tutte le vostre forze, ma non avete potuto farci nulla. Vi hanno trovati e siete stati forzati verso il ponte di partenza.*

*Non volevate entrare nelle astronavi.*

*Non volevate tornare nello spazio.*

*Che vi conosciate tra voi oppure no, la cosa che vi accomuna è che non siete terrestri. Siete alieni, venite da fuori, e questo si vede dal colore strano della vostra pelle, dal modo strano che avete di muovervi, dalle espressioni strane che usate per comunicare, qualcuno dice persino dal vostro odore.*

*I sei mesi che vi attendono saranno strani, in uno spazio così piccolo che galleggia nell'universo intero, e non avete idea di cosa possa aspettarvi una volta su Marte. Guardate le altre astronavi con sospetto: sapete che non hanno idea di quanto sia difficile fuori dalla Terra e temete che vi odino come vi hanno sempre odiato tutti.*

Le giocattolæ ricevono il loro stendardo e si mettono attorno a esso, **guardando verso differenti orizzonti**, come smarritæ in mezzo a tante possibilità.

L'intervista procede come sempre.

Le domande per le intervistatolæ sono:

**Con quale nomignolo, nome o aggettivo tutti soprannominano questo gruppo?**

**A cosa dovrete stare attenti quando, per un motivo o un altro, vi avvicinate da soli a questo equipaggio?**

**Come riconoscete i membri di questo equipaggio quando sono mescolati in mezzo a voi?**

**Quali azioni rendono questo equipaggio diverso da voi? Cosa fate che loro non fanno o cosa non fate che loro fanno?**

Il gruppo rilegge i post it, posa il proprio stendardo, torna tra le altre.

La facilitatore quindi prosegue:

*Bene! Adesso potete raggiungere il vostro standardo. Troverete un tavolo con molti oggetti sopra.*

**Non toccate ancora le buste o i vari fogli che troverete.** Usate invece intanto il nastro adesivo per creare a terra la forma della vostra nave spaziale.

*Quella sarà la vostra area di gioco. Fatela abbastanza grande da poterci stare, ma ricordate che è una nave piccola, lo spazio vitale non è molto. La forma può rappresentare il vostro gruppo, in un modo o nell'altro.*

*Assicuratevi anche che il vostro standardo sia ben visibile a tutti gli altri.*

Lasciate loro pochi minuti, sollecitandoli se si attardano. Poi, procedete con la prossima fase.

*Ora, potete avvicinarvi ai tavoli. Sopra troverete alcune schede di carta piegate a metà. Esse rappresentano i personaggi che potete scegliere per l'intera partita. Non apritele, per ora, limitatevi alla loro copertina, dove troverete un'immagine e una o più parole che possono aiutarvi a capire di che personaggio si tratta.*

*Sceglietene uno a testa.*

Dopo circa un minuto o appena tutti avranno scelto un personaggio, procedete.

*Adesso, avrete circa un minuto per leggere la carta e provare a immedesimarvi nel personaggio che leggerete. Poi, a turno, dovrete condividere qualcosa sul vostro personaggio con il resto dell'equipaggio.*

*Fate attenzione a questa parte!*

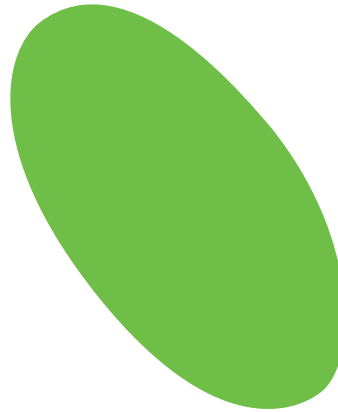
*Potrete presentarlo, descivendolo oppure parlando come se foste il personaggio che si racconta, dicendo qualcosa di sé.*

*Quando avrete detto qualche frase, gli altri membri della vostra squadra potranno fare una o due domande per approfondirne la conoscenza.*

*Fate delle domande interessanti, cercate di dare un tono e un carattere ai vostri personaggi. Se volete, trovate sul tavolo un elenco di domande che potete scegliere di fare, pensate apposta per questa parte.*

*Potete cominciare.*

**Quando tutte le squadre hanno terminato, si passa alla fase seguente.**



Il gioco si sviluppa lungo quattro scenari. Ogni scenario permette alle giocatore di interpretare i loro personaggi lungo una trama che prosegue fino al finale.

All'inizio di ogni scenario, alle giocatore verrà chiesto di discutere o ragionare su alcuni temi. Questo verrà fatto a bordo della propria astronave, quando non diversamente indicato.

Dopo un paio di minuti, lo scenario presenterà invece un momento più lungo in cui le astronavi devono comunicare tra loro, di solito per raggiungere una decisione comune.

In ogni scenario, infine, gli equipaggi dovranno prendere almeno una decisione importante che verrà registrata dalle varie capitan e che influenzerà il finale del gioco.

Non ci sono molte regole in questa fase.

Quando cominciate, limitatevi a ripetere quelle importanti.

*Bene, ora giocheremo una serie di scenari. Durante tutta questa fase ricordate: potete muovervi e parlare liberamente a bordo della vostra astronave con i membri del vostro equipaggio. Ma, fuori dall'astronave, c'è lo spazio, che è un luogo ostile, dove non c'è ossigeno e muoversi è complicato.*

*Ogni volta che superate una striscia di nastro adesivo, **uscendo** da un'astronave, dovete iniziare a muovervi **lentamente**, come abbiamo fatto nel workshop. Ricordate inoltre che nello spazio non c'è rumore. Questo significa che non potete parlare nello spazio, né da un'astronave all'altra, ma vi chiederei anche proprio di cercare di fare, nello spazio, **meno rumore possibile**.*

*Camminate piano, non sbattete i piedi, cercate di non far cadere mai degli oggetti. Appena entrate nello spazio dovete raggiungere il Propulsore e depositare all'interno una delle vostre biglie. Esse rappresentano infatti l'ossigeno che avete di scorta. Se finite le biglie, non preoccupatevi, non succede niente di male, ma non potete più uscire dall'astronave su cui vi trovate.*

*Quando avete posato la biglia nel propulsore, potete andare dove volete. Se volete andare su un'altra astronave, magari per comunicare con quell'equipaggio, potete farlo: vi avvicinate e vi fermate sul nastro adesivo, chiedendo di entrare. Potete entrare solo quando quell'equipaggio vi dà il permesso.*

*Attenzione! Se siete a bordo di un'altra astronave e volete tornare alla vostra, per farlo dovrete passare dallo spazio e quindi consumare un'altra unità di ossigeno al propulsore.*



# 1. PRIMO SCENARIO

Le facilitatore legge ad alta voce:

*Due mesi di viaggio nello spazio possono sembrare incredibilmente rapidi, anche quando il luogo in cui li avete passati è così piccolo da non avere mai sorprese.*

*Le astronavi sono partite due mesi fa, più o meno contemporaneamente, e da allora le altre navi vi accompagnano, visibili nello spazio attorno a voi. Non sapete cosa accada al loro interno e sono inquietanti anche per questo.*

*Fortunatamente, avete il vostro equipaggio su cui contare: che siate simili oppure no, siete nella stessa situazione e dovete uscirne assieme.*

*A bordo, ci sono molte cose da fare e tutti voi avete un ruolo.*

*Quale compito è toccato a chi?*

*Provate a pensare a una serie di mansioni e a dei gesti, anche simbolici, che le rappresentano, facendovi ispirare dalla carta del vostro personaggio.*

*Ad esempio, se siete il "Responsabile della pulizia a bordo", potete fingere di muovervi lungo tutta l'astronave con una scopa per spazzare via l'immondizia, con una spugna per lucidare i macchinari, e potete chiedere agli altri se cortesemente si spostano per farvi spazio o se hanno visto quel sapone che state cercando.*

*Muovetevi nello spazio della nave svolgendo il vostro compito, come se fosse una giornata di lavoro come le altre.*

Lasciate loro circa due minuti di tempo per abituarsi alla situazione, poi procedete.

*Per non sprecare il poco ossigeno che avete a disposizione, in questi due mesi non siete mai usciti dalla vostra nave.*

*Oggi, però, qualcosa deve cambiare. Il propulsore che vi accompagna, unico per tutta la flotta, è un congegno delicato e richiede una buona manutenzione.*

*Perché sia effettuata in modo corretto, almeno tre operatori dovranno occuparsene, recandosi al macchinario che accompagna le quattro astronavi.*

[Indica il propulsore]

*Purtroppo, riparare il propulsore è molto faticoso e, vista l'instabilità del macchinario, rischia di essere pericoloso.*

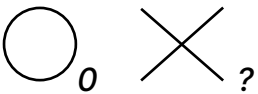
*In questo scenario dovrete decidere chi saranno i tre operatori a svolgere questo lavoro, consapevoli dei rischi a cui vanno incontro. Ne servono tre in tutta la flotta, non tre per astronave, perché il propulsore è unico, quindi non è detto che tutte le astronavi debbano mandare qualcuno. Potete ovviamente dialogare tra voi, muovendovi di nave in nave, per trovare un accordo.*

*Alla fine dello scenario, i tre operatori si recheranno al propulsore.*

Gli operatori che si recano al propulsore trovano un manuale su come eseguire l'operazione con delle informazioni sulle condizioni del macchinario. L'obiettivo è far venire alcuni sospetti sull'operato della Terra.

Mentre gli operatori riparano il propulsore, i Capitani procedono con La scelta.

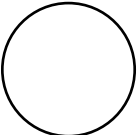
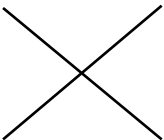
**La scelta:**



*Il propulsore è un marchingegno molto importante. Ripararlo o meno può avere drastiche conseguenze su quanto accadrà in futuro.*

*Nonostante le comunicazioni siano difficili, sono anche importanti per riuscire a muoversi come un'unica flotta. Non dimenticate mai che arrivare su Marte tutti interi è il primo obiettivo.*



	<p>Il propulsore è stato riparato: <i>I tre operatori possono avvicinarsi al propulsore. Ottimo lavoro. Purtroppo, qualcosa potrebbe essere andato storto...</i></p> <p>Il facilitatore fa pescare loro un risultato dal Fato.</p>
	<p>Il propulsore non è stato riparato: <i>Ogni astronave subisce un contraccolpo e perde tre unità di ossigeno.</i> <i>Il Capitano dichiara una o più persone a cui vengono tolte.</i></p>

Quando le astronavi hanno preso la loro decisione, il Capitano pone il sigillo di Voto nell'apposita sezione, disegnando un cerchio o una croce, in base alla scelta fatta dalla sua nave.

## 2. SECONDO SCENARIO

*La Terra è ancora visibile, lontano, come una piccola sfera blu in mezzo al buio. Se vi soffermate a pensarci, sentite ancora l'atmosfera pesante avvolgere il vostro corpo. Quel pianeta è stato la vostra casa per tanto tempo ma chissà se l'avete mai vissuta come tale. E adesso, ad accompagnarvi nel vostro viaggio in mezzo al nulla, ci sono altre astronavi e altri equipaggi. Non li avete scelti come compagni. Vi fanno paura e avete dei buoni motivi.*

*Guardate uno degli altri equipaggi e ricordate le parole che sono scritte sul loro stendardo. Poi, a bordo della vostra astronave ed esclusivamente coi vostri compagni, raccontate un aneddoto a testa su qualcosa di brutto che vi è successo per colpa di gente simile.*

*Attenzione: nel vostro aneddoto non deve comparire nessun membro specifico dell'altro equipaggio, ma solo gente appartenente alla sua categoria.*

*Cosa ti hanno fatto quelli come lui?*

*Cosa hai paura che accada una volta su Marte?*

*Chiunque può raccontare il proprio aneddoto personale.*

*Lasciate loro circa quattro minuti di tempo per condividere le proprie esperienze, poi procedete.*

*Sono passati quattro mesi dalla partenza, quattro lunghissimi mesi nello spazio. Siete a metà viaggio ed è arrivato il momento che prendiate una decisione importante. Quando sarete su Marte e la Colonia sarà organizzata, qualcuno dovrà occuparsi ufficialmente delle comunicazioni con la Terra. Serviranno veri e propri ambasciatori che rilascino interviste e mantengano i rapporti.*

*Dovete individuare, quindi, una o due persone al massimo per ricoprire il ruolo di ambasciatore che rappresenterà l'intera spedizione e non solo la vostra nave. Ovviamente, potete confrontarvi con gli altri oppure no.*

*Alla fine, solo se tutti e quattro gli equipaggi voteranno le stesse esatte persone queste verranno elette, altrimenti nessun ambasciatore sarà nominato.*

*Fate attenzione: è un ruolo di grande responsabilità e non può essere ricoperto da chiunque.*

*Dopo qualche minuto, la facilitatore interrompe la giocatore per un annuncio:*

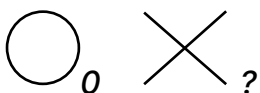
*Attenzione! E' arrivata una comunicazione dalla Terra. L'R.C.T. di bordo può aprire la busta "Comunicazione" per leggerne il contenuto.*

Gentile equipaggio di questa astronave.

Speriamo sentitamente che il viaggio stia procedendo bene, teniamo moltissimo alla buona riuscita di questa missione: se arriverete su Marte con molte energie, potreste essere i primi di lunghe generazioni e dare speranza alla Terra che necessita di allargarsi. Non immaginatevi come esuli, siete invece eroici Coloni e crediamo in voi. Proprio per questo, vi raccomandiamo di fare attenzione a ciò che fate: sprecare ossigeno in questi mesi di viaggio potrebbe essere stupido, specie se sprecato per motivi futili come comunicare o cambiare astronave molto spesso. D'altronde, avrete molto tempo per conoscervi quando sarete nella Colonia, non è necessario lo facciate adesso.

Riflettete su questo e buona fortuna!

### La scelta:



*Ogni astronave, nell'ordine che verrà indicato, deve nominare due ambasciatori.*

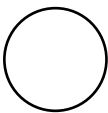

*La squadra GIALLA sceglie per prima*

*La squadra BIANCA sceglie per seconda*

*La squadra ARANCIONE sceglie per terza*

*La squadra VERDE sceglie per quarta.*

*Fate una scelta.*

	<i>In tutto vengono nominati solo due personaggi al massimo e i nomi detti da tutte le squadre corrispondono in modo esatto.</i>
	<i>In tutto vengono nominati tre o più personaggi o i nomi detti dalle squadre non corrispondono.</i>

Quando le astronavi hanno preso la loro decisione, il Capitano disegna un cerchio o una croce sulla plancia di voto, in base alla scelta fatta nello scenario.

**Se l'ambasciatore o gli ambasciatori vengono eletti**, possono tenere un breve discorso di insediamento. Invitateli a farlo: verrà trasmesso fino alla Terra, quindi possono dichiararlo ad alta voce così che tutti i giocatori possano sentirlo.

### 3. TERZO SCENARIO

*Il viaggio prosegue in mezzo all'universo e al silenzio. A bordo della vostra nave, le voci dei vostri compagni vi danno un po' di conforto, in così tanto nulla. Siete a più di metà strada, ormai, e cominciate a immaginare ciò che vi aspetterà su Marte.*

*Ci sarà molto lavoro da fare, in una prima fase. Bisognerà organizzare la Colonia e dividersi bene i vari ruoli.*

*Guardate uno degli altri equipaggi e ricordate le parole che sono scritte sul loro stendardo. Poi, a bordo della vostra astronave ed esclusivamente coi vostri compagni, provate a riflettere: quale incarico sarebbe meglio non dare a quelli come loro? Cosa invece dovrete decisamente assegnargli?*

[dopo qualche minuto o quando i personaggi hanno finito di dialogare]

*Attenzione! Attenzione! Tutti i radar e i segnalatori sembrano impazziti. Siete finiti in un banco di asteroidi. Non era previsto, nella traiettoria calcolata dalla Terra non risultava, ma ora avete poco tempo per farvi domande. La cosa importante è uscirne tutti interi! **Il meccanico di bordo può aprire la busta "Informazioni tecniche" a lui riservata.***

***Entro la fine di questo scenario** dovete riparare le vostre astronavi o precipiterete nello spazio. E' sufficiente una sola persona per riparare l'astronave. Deve **uscire** da essa e sistemare il pezzo rotto, se ha capito come fare, dopo essersi recata al propulsore come sempre.*

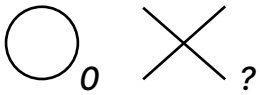
Dopo aver letto questo brano, mentre le giocatore discutono o agiscono, muovetevi tra le astronavi e rimuovete gli ingranaggi dai quattro stendardi.

Per riparare la propria astronave, ogni equipaggio dovrà mettere un nuovo ingranaggio sullo stendardo, dello stesso colore di cui era prima.

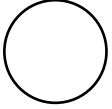
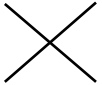
Non c'è bisogno che lo facciate di nascosto ma non è da escludere che non vi vedano, indaffarati a parlare. Se facilitate in due, potete togliere in due gli ingranaggi e far prima.

Ovviamente, come spiegato in fase di allestimento, nessuna squadra troverà il proprio ingranaggio nella propria busta e dovranno dialogare e fare degli scambi per ottenere ciò di cui hanno bisogno.

## La scelta:



*Quando tutti hanno completato le loro operazioni, chiedete ai capitani di aggiungere un sigillo*

	<i>Tutte le astronavi sono state riparate con il pezzo corretto.</i>
	<i>Almeno un'astronave non è stata riparata.</i>

A questo punto, fermate tutt@ per qualche secondo e ottenete la loro attenzione.

**Se almeno un'astronave non è stata riparata (quindi se non è stato aggiunto un ingranaggio o se è stato aggiunto l'ingranaggio sbagliato),** chiedete ai membri del suo equipaggio di uscire dall'astronave e leggete quanto segue, rivolgendovi a chi ha riparato l'astronave:

*“Non tutti ce l'hanno fatta. Dagli sportelli, vedete i membri di un equipaggio non vostro uscire dalla loro astronave prima che sia troppo tardi”.*

Poi, rivolgetevi a chi è nello spazio:

*“Vi recate al propulsore, lentamente, per attivare i protocolli di sicurezza.*

*Grazie alle manutenzioni che avete effettuato, funziona come ancora di salvataggio e impedisce alla vostra nave di danneggiarsi in modo definitivo. Questo non vuol dire che il tutto non sia faticoso e, forse, doloroso.*

*Vi sentite soffocare mentre sperate che l'ossigeno cominci a fluire di nuovo nelle vostre tute.*

*Ed è quasi un miracolo che, alla fine, ce la facciate”.*

Tutti coloro che si trovano nello spazio devono consegnare tutto il loro ossigeno al propulsore. Poi, possono tornare sulla loro nave.

Se nessuno farà niente a riguardo, saranno completamente isolati.

Infine, fate avvicinare tutti coloro che si sono occupati di riparare le astronavi.

*“Avete eseguito il vostro lavoro. Ma non sempre tutto va secondo i piani. Ecco quello che è successo”.* Porgete loro il Sacchetto del Fato in modo che peschino un esito. Possono leggerlo e, se lo desiderano, dividerlo con il loro equipaggio.

Dopodiché, dite ad alta voce:

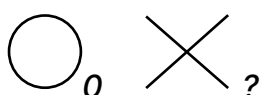
*Mentre riparavate le antenne, avete inoltre scoperto qualcosa. Gli operatori possono aprire la busta “Informazione segreta”. Se un equipaggio non ha mandato un operatore, non può aprire la busta.*

Mentre riparavi le antenne ti sei reso conto di una cosa: l'antenna non è stata danneggiata, è stata manomessa.  
Era montata male e qualunque sollecitazione anche minima avrebbe potuto romperla, anche più semplice di un banco di asteroidi.  
Chiunque sia stato, è evidente che qualcuno non voglia la buona riuscita di questa missione. Devi stare attento, dovete stare attenti.  
Se vuoi, puoi condividere questa informazione col tuo equipaggio.

Lasciate loro ancora un paio di minuti, poi procedete verso la prossima scelta.

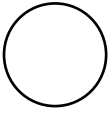

In questo scenario, si effettua anche una seconda scelta.

**La scelta:**



*In qualche modo ne siete usciti.  
Forse, considerare di semplificare le comunicazioni per il futuro potrebbe avere senso.  
Potete decidere di aprire dei canali comunicativi tendendo un pezzo di nastro adesivo da un'astronave a un'altra. Farlo, costa 4 unità di ossigeno per ogni canale che viene aperto. Le unità vanno messe nel Propulsore.*

*Potete aprirne anche solo alcuni, a vostra scelta.  
Un canale può essere occupato da una sola persona per volta. Questa persona può muoversi liberamente da un'astronave all'altra, senza spendere ossigeno. Il canale si libera solo quando questa persona torna nell'astronave da cui è partita.*

	<i>Aprire i canali di comunicazione.</i>
	<i>Non aprire i canali di comunicazione.</i>

**Qualsiasi scelta venga fatta, se presenti, gli ambasciatori possono tenere un breve discorso per la Terra per raccontare quanto successo.**

## 4. QUARTO SCENARIO

*Finalmente, dopo otto lunghi mesi di viaggio, nei radar comincia ad apparire: il Pianeta Rosso non è più solo un miraggio, ora è davvero una meta.*

*Nel guardare quella terra sconosciuta che si avvicina, vi rendete conto che ad attendervi c'è l'ignoto: non sapete cosa vi aspetta, non sapete se l'atterraggio andrà bene, non sapete davvero cosa vi darà il futuro.*

*Questa potrebbe essere l'ultima occasione tranquilla in cui parlare. L'ultima per condividere qualcosa. Potrebbe essere l'ultima occasione per dire qualcosa di importante che non avete detto finora, per comunicare con chi volete vedere.*

*Se i canali di comunicazione sono stati attivati, potete sfruttarli in questa fase.*

*Lasciate loro circa cinque minuti, poi procedete.*

*Ormai ci siete quasi. Non dovete distrarvi proprio adesso. Se guardate gli schermi, vi rendete conto che vi basterebbe così poco per avere più di quanto previsto. Tra un atterraggio e l'altro dovrà passare molto tempo, per ragioni tecniche. Questo significa che chi arriva per primo potrà trascorrere quel tempo a creare strutture, occupare posizioni, prendere su di sé cariche e responsabilità, organizzare la Colonia. In poche parole, arrivare primi significa avere potere e avere potere significa, una volta per tutte, concretizzare il nostro sogno.*

***Entro la fine di questo scenario ogni capitano dovrà comunicare segretamente al facilitatore in che ordine proverà a far atterrare la propria nave.***

*Poi, non resterà che l'atterraggio. Non avrete altro da fare, a bordo. Potete concentrare tutte le vostre energie su quello che resta.*

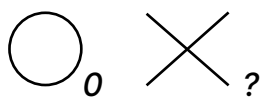
*In qualunque momento, l'R.C.T. di ogni astronave può aprire la busta "Ultima Comunicazione".*

Dai una veloce occhiata agli schermi prima di occuparti di tutto il resto, nella frenesia del momento. E ti sorprendi a vedere una lunga linea retta. Non ci sono trasmissioni, siete troppo distanti. La Terra non ha idea di cosa stiate facendo. Siete soli, per la prima volta. Siete gli unici protagonisti di questo momento.

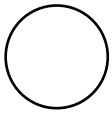

Quando lo scenario finisce, procedete con l'ultima fase.



La scelta:



*Ogni astronave dispone il Sigillo secondo le seguenti possibilità*

	<i>L'astronave ha dichiarato una posizione di atterraggio che non è stata dichiarata da nessun'altra astronave.</i>
	<i>L'astronave ha dichiarato una posizione di atterraggio che è stata dichiarata da almeno un'altra astronave.</i>



Concluso anche l'ultimo scenario, la facilitatore procede verso il finale.

Per prima cosa, deve controllare i sigilli decisionali delle singole astronavi. Essi presentano cinque segni, con una maggioranza evidente o di croci o di cerchi.

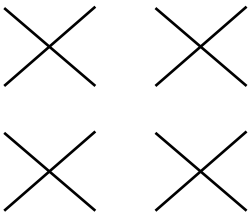
Chiede, nave per nave, qual è la maggioranza di segni presenti e posiziona sul Quadrante finale il simbolo corrispondente (un cerchio se la maggioranza è di cerchi, una croce se la maggioranza è di croci).

Se le navi sono quattro, la facilitatore posiziona quattro simboli. Se le navi sono tre, posiziona tre simboli.

Saranno possibili quindi diversi esiti finali. Ogni esito conduce a un finale narrativo differente. Quando tutte hanno posizionato il loro sigillo, leggete il finale.

Se le astronavi sono soltanto tre, il finale di mezzo è irraggiungibile.

**Totalità  
di croci**



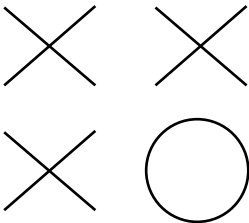
*Vedete negli schermi le luci prima ancora di sentire i boati. Le astronavi si precipitano contro il Pianeta Rosso, come in una furia selvaggia. Non importa quanto in fretta vi accorgete dei rischi, ormai è troppo tardi, la decisione è stata presa e non potete fare altro che assistere, inermi, alla follia della gara. In fretta, prima degli altri, cominciate a mandare comunicazioni alla Terra, ma non avete ambasciatori e le poche linee vengono occupate da tutti e alla fine nessuno riesce a comunicare nulla. L'onda d'urto delle manovre di atterraggio si diffonde su Marte e nello spazio mentre gli edifici della Colonia crollano per l'impatto. Che sopravviviate o meno, questa è la fine del sogno di Marte che, forse, non è mai davvero stato altro che una sciocca fantasia.*

*Come una strana sensazione, l'ombra e il peso della Terra, eppure così distante, aleggiano su di voi rendendo tutto molto scuro.*

***Tutti i personaggi possono dire un'ultima frase, come a indicare ciò che pensano prima dell'impatto, oppure possono fare un ultimo gesto prima della fine del gioco.***

***Non è necessario andare in un ordine specifico, quando volete fatelo, poi sedetevi dove vi trovate e aspettate gli altri in silenzio. Quando tutti sono seduti, il gioco è finito.***

**Maggioranza  
di croci**



*Attraverso i vetri la vedete: La Colonia si avvicina sempre più attraverso i vetri mentre vi preparate all'atterraggio. E' là, è reale, vi sta attendendo. Eppure questo non vi dà la gioia che speravate.*

*Quando siete partiti, avete provato a riporre in Marte ogni speranza per il vostro futuro ma ora, vedendo la superficie del Pianeta Rosso che si avvicina, dubitate seriamente che qualcosa possa andar bene.*

*Incrociate gli sguardi gli uni degli altri. Non avete molti alleati attorno a voi, avete soprattutto rivali e dovrete stare attenti mentre vivrete su un pianeta sconosciuto.*

*Dietro di voi, la Terra non si vede più nello spazio nero. Eppure, resta sopra di voi, come un peso che non riuscite a lasciar andare.*

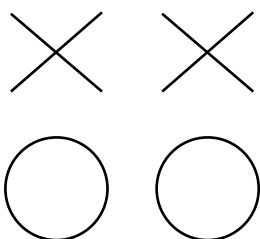
*Per un vago istante, vi sembra quasi di provare nostalgia per il pianeta da cui venite e che avete tanto a lungo odiato.*

*Nulla cambia mai, d'altronde. E Marte sarà una nuova Terra in cui sarete imprigionati.*

***Tutti i personaggi possono dire un'ultima frase, come a indicare ciò che pensano prima dell'impatto oppure possono fare un ultimo gesto prima della fine del gioco.***

***Non è necessario andare in un ordine specifico, quando volete fatelo, poi sedetevi dove vi trovate e aspettate gli altri in silenzio. Quando tutti sono seduti, il gioco è finito.***

### Parità



*Tutte le astronavi rallentano per qualche istante prima di accendere i motori e prepararsi all'atterraggio. La Colonia appare in tutta la sua grandezza, reale, concreta. L'avete raggiunta.*

*Nel momento in cui tutto si ferma, vi trovate a guardare fuori dai vetri, verso Marte, come per convincervi che esiste davvero. Lì, su quella terra rossa, vi aspetta un futuro indescrivibile, qualcosa che ora a stento riuscite a immaginare.*

*Quando siete partiti per questo viaggio non sapevate cosa aspettarvi da Marte, ma eravate sicuri di cosa steste lasciando: una Terra che vi ha odiato, che vi ha ripudiato, che vi ha scacciato. E ora state davvero lasciando queste cose? Difficile dirlo.*

*Nella spedizione ci sono idee molto diverse tra loro e non importa quanto ci si sforzi in una direzione se altri procedono in quella opposta.*

*Dal momento in cui atterrerete, probabilmente ogni cosa sarà solo nelle vostre mani e starà a voi decidere da che parte vorrete andare.*

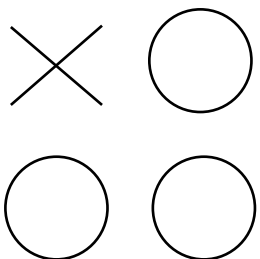
*Dietro di voi, la Terra ormai è stata inghiottita dal buio.*

*E' così strano sentire a tratti una strana nostalgia che vorrebbe farvi tornare indietro.*

***Tutti i personaggi possono dire un'ultima frase, come a indicare ciò che pensano prima dell'impatto oppure possono fare un ultimo gesto prima della fine del gioco.***

***Non è necessario andare in un ordine specifico, quando volete fatelo, poi sedetevi dove vi trovate e aspettate gli altri in silenzio. Quando tutti sono seduti, il gioco è finito.***

### Maggioranza di cerchi



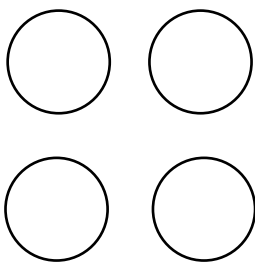
*Vi avvicinate agli schermi mentre la sagoma della Colonia appare lontana, prima una macchia in mezzo a tutto quel rosso, poi una forma sempre più definita. E' incredibile pensare che fra poco sarà la vostra casa. Sembra solida, sembra stabile, sembra così reale.*

*Attorno a voi sentite la presenza degli altri, compagni che non avete scelto con cui condividerete il futuro, in un modo o nell'altro. Non sarà facile, forse. Sapete che ci saranno cose che potrebbero non andare per il verso giusto. Probabilmente ci vorrà tempo perchè riusciate a trovare un equilibrio. Ma la Terra è così distante, ormai, che sentite sussurrare un lievissimo vento di speranza.*

***Tutti i personaggi possono dire un'ultima frase, come a indicare ciò che pensano prima dell'impatto oppure possono fare un ultimo gesto prima della fine del gioco.***

***Non è necessario andare in un ordine specifico, quando volete fatelo, poi sedetevi dove vi trovate e aspettate gli altri in silenzio. Quando tutti sono seduti, il gioco è finito.***

**Totalità  
di cerchi**



*La terra rossa che ricopre Marte si avvicina.*

*Vi sentite febbricitanti all'idea di cominciare, di ri-cominciare a vivere, secondo nuove regole, nuove speranze, idee condivise.*

*E quando compare La Colonia, scura attraverso i vetri, per un istante fermate tutti quanti ciò che state facendo. E' reale, esiste.*

*E sembra stabile, concreta. Un posto in cui vivere.*

*Qualsiasi sia l'opinione che avete gli uni degli altri, qualsiasi sia il vostro desiderio sul da farsi una volta atterrati, quella, fra poco, sarà la vostra nuova casa.*

*Gli ambasciatori fermano i loro comunicati. Non vi interessa cosa ne penserà la Terra. E' distante, ormai.*

*Non vi è mai importato così poco del passato come in questo momento.*

***Tutti i personaggi possono dire un'ultima frase, come a indicare ciò che pensano prima dell'impatto oppure possono fare un ultimo gesto prima della fine del gioco.***

***Non è necessario andare in un ordine specifico, quando volete fatelo, poi sedetevi dove vi trovate e aspettate gli altri in silenzio. Quando tutti sono seduti, il gioco è finito.***

# DOPO IL GIOCO: DEROLING E DEBRIEFING

09

Prima di procedere a un'analisi dell'attività è necessario distaccarsi dal gioco, lasciar andare i propri personaggi, affinché eventuali dinamiche createsi durante il gioco non restino nelle menti di chi ha giocato. I rapporti tra i personaggi non devono essere quelli tra le giocatori e è importante riappropriarsi delle proprie identità.

## 1. DEROLING

*Appena il gioco finisce, dopo aver letto il finale, la facilitatore può fare un gesto come un applauso per segnalare la fine dell'attività. Essendo un gesto e un suono famoso, un applauso aiuta la scansione delle fasi.*

*Subito dopo, alzatevi tutti in piedi e formate un cerchio.*

*Prima di prenderci una pausa per bere dell'acqua o andare in bagno vi chiederei qualche secondo ancora. Chiudiamo gli occhi. Vorrei che provaste a immaginare il vostro personaggio. Forse è diverso da voi, magari è più alto, più basso, ha la pelle di un colore diverso o è vestito in un modo strano. Ora conterò all'indietro, da dieci fino a zero. Man mano che conto, vorrei che immaginaste il vostro personaggio rimpicciolire sempre di più, come se si allontanasse. Quando dirò "zero", il vostro personaggio scomparirà.*

*Adesso, possiamo aprire gli occhi e, se lo vogliamo, possiamo guardare le altre persone che compongono questo cerchio.*

*Sono persone, sono giocatori e non i loro personaggi.*

*Guardateli bene, che bello che ci siano altre persone qui! Forse fino a poco fa pensavamo che fossero androidi, alieni, o magari ci hanno fatto qualche tipo di torto. Ma non erano loro, erano i loro personaggi. Questi invece sono i nostri compagni che hanno giocato con noi.*

*Infine, con le mani, spolveriamo il nostro corpo per toglierci l'esperienza di dosso.*

*[La facilitatore fa partire un secondo applauso, ringrazia. Prima del debriefing, si possono prendere alcuni minuti di pausa ad esempio per andare in bagno].*

*A volte può capitare che durante il gioco si siano provate delle emozioni intense e non sia facile rimuovere l'esperienza dalla propria mente. Nel caso la facilitatore lo ritenga necessario, è possibile ampliare di qualche minuto questa fase così che sia più facile uscire dai panni indossati.*

*Di seguito si suggeriscono altri esercizi che possono facilitare il percorso.*

## **Riappropriazione dello spazio**

*Da fare come primo esercizio*

“Sparpagliatevi per la stanza e guardatevi attorno. Ci sono tante cose scritte, tante indicazioni. Ma è una stanza, soltanto una stanza. Non c'è lo spazio, non ci sono astronavi, sono solo tavoli quelli su cui poggiavate gli oggetti.

Vi chiederei di avvicinarvi a quella che è stata la vostra astronave e, assieme e con calma, togliere il nastro adesivo da terra. Fatene una palla. Poi, avvicinatevi a questo cestino e buttatela via. Quando avete finito, raggiungetemi e disponetevi in cerchio.”

## **Salutare il personaggio**

*Da sostituire all'esercizio di allontanamento con gli occhi chiusi*

“Prendete un foglio e una penna, poi cercatevi un vostro spazio nella stanza e prendetevi un minuto per scrivere qualcosa al vostro personaggio, come se gli steste mandando una lettera. Cosa pensate di lui, cosa vorreste dirgli? Alla fine della lettera, salutatelo. La lettera resterà con voi e non la leggerà nessuno.”

## **2. DEBRIEFING**

Quando il gruppo torna nella stanza può cominciare il debriefing. Sebbene la facilitatore si occupi di condurre questa parte, non ne è la protagonista: è importante che il suo ruolo sia maggiormente incentrato sull'ascolto che sulla condivisione personale.

Nei minuti di pausa tra derolling e debriefing, la facilitatore può predisporre l'area in modo che sia più adatta a questa fase, ad esempio disponendo delle sedie a cerchio e rimuovendo eventuali ostacoli visivi. Se volete, procurate anche dell'acqua e dei bicchieri (o del tè con qualcosa da mangiare!).



## Quanto dura il debriefing?

La durata del debriefing è spesso correlata a due fattori: quanto tempo resta a disposizione e quanto il gruppo ha voglia di discutere e condividere.

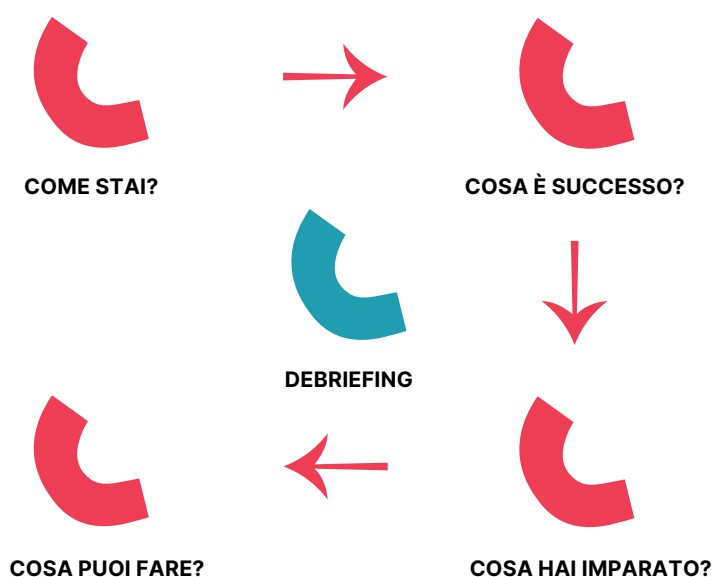
Non sempre è facile conoscere a priori queste informazioni: un gruppo potrebbe rivelarsi molto loquace durante il gioco ma molto silenzioso durante il debriefing, o viceversa.

Conoscere prima le giocatore e le loro solite dinamiche, o aver già facilitato più volte questo gioco di certo aiuta a calibrare al meglio queste parti.

In generale, è comunque probabile che il debriefing avrà una durata compresa tra i 20 e i 60 minuti.

Pur tenendo conto dell'importanza di questo momento per chi gioca, sentitevi libere di accelerare il processo o interrompere parte della discussione se il tempo a disposizione rischia di terminare, a volte ci sono gruppi che parlerebbero per giorni interi.

Il debriefing è strutturato in alcune parti a cui si può dare più o meno spazio a seconda delle necessità.



Lo schema qui rappresentato mostra quali sono le domande che guidano queste parti:

**Come stai?** Si riferisce alla prima parte, quella dedicata alle emozioni (provate durante il debriefing o durante il gioco);

**Cosa è successo?** Si riferisce alla seconda parte, dedicata alle dinamiche intercorse nel gruppo;

**Cosa hai imparato?** Punta ad analizzare il gioco per quanto riguarda il tema e come esso è stato espresso;

**Cosa puoi fare?** Ha come obiettivo una call to action così che dopo la fase di gioco si possa lavorare sulla società che ci circonda.

Ognuna di queste parti merita attenzione.



**Suggerimento:**

Distribuite alcune Ruote delle Emozioni stampate al gruppo (una a testa o una ogni 3-4 persone). Distribuite dei post it e dei pennarelli. Chiedete a tutte di leggere con attenzione la ruota e chiedersi come sono state durante il gioco, quali emozioni hanno percepito come imponenti e sentono il bisogno di esprimere.

Possono sceglierne due o tre. Ogni volta che ne hanno identificata una, la possono scrivere sul post it.

La facilitatore raccoglie, man mano, tutti i post it, e li attacca su un cartellone (un muro, una flipchart, a terra...) dividendoli per “aree” (es. colori o spicchi interni della ruota).

Quando tutte hanno finito, la facilitatore mostra la situazione, descrivendola e leggendo parte dei post it.

Questa fase del debriefing ha sia lo scopo di dare spazio all’analisi emotiva delle partecipanti, sia quello di “rompere il ghiaccio” e far uscire le prime frasi o parole.

L’obiettivo è far rispondere le persone alla domanda “come stai/come è andata” riguardo al gioco.

La domanda può essere semplicemente posta al gruppo.

Si consiglia di dividere questa fase in un momento più immediato (ciascuna può dire solo una parola) e uno più dilungato (ciascuna può prendersi il tempo di dire più frasi o spiegare la propria parola), facendo attenzione a dare spazio a tutte coloro che lo desiderano.

**Suggerimento:**

Consegnate un oggetto a una persona a caso, ad esempio una palla da tennis o un rotolo di carta igienica. Chi riceve l’oggetto può dire come sta, in un minuto al massimo, poi deve lanciare/passare l’oggetto a qualcuna altra. Si può anche scegliere di non dire nulla e limitarsi a ri-passare l’oggetto. Il giro termina quando tutte hanno ricevuto l’oggetto.

## “Cosa è successo?”

### **Suggerimento:**

Fate la domanda “ci sono state delle dinamiche interessanti, dei momenti particolari o qualcosa che è accaduto di cui volete parlare?” e lasciate che il gruppo risponda, a turno. Segnate le risposte e riprendete gli argomenti subito dopo.

Come secondo punto, si passa a un’analisi della partita appena giocata. L’obiettivo è ripercorrere quanto avvenuto durante il gioco, in quanto a dinamiche e narrazione, così da poterlo elaborare in modo orizzontale.

Le facilitatorə può avere diversi obiettivi in questa fase, che dipendono sia dalla propria volontà educativa sia da ciò che effettivamente è avvenuto durante il gioco.

Questa parte può essere considerata una sorta di ponte per la fase successiva, oppure diventare il cuore del debriefing e si consiglia questa seconda possibilità specie nel caso vi siano state, durante il gioco, dinamiche impreviste, spiacevoli o che è meglio analizzare.

A volte può infatti accadere che vi siano giocatorə prevaricanti, poco coinvoltə o addirittura aggressivə. Si consiglia di arginare queste possibili dinamiche già durante il gioco, se necessario interrompendolo, ma in caso si tratti di dinamiche più “leggere” potrebbe avere senso parlarne con l’intero gruppo.

Fatto salvo questi casi particolari, in questa fase è interessante provare a ripercorrere i momenti salienti del gioco, trovando la ragione che sta dietro a ogni fatto avvenuto.

Chiedete allə giocatorə il perché di gesti specifici, magari partite dal finale raggiunto per capire come ci sono arrivatə. Se durante il gioco avete notato frasi strane o dinamiche interessanti, riproponetele.

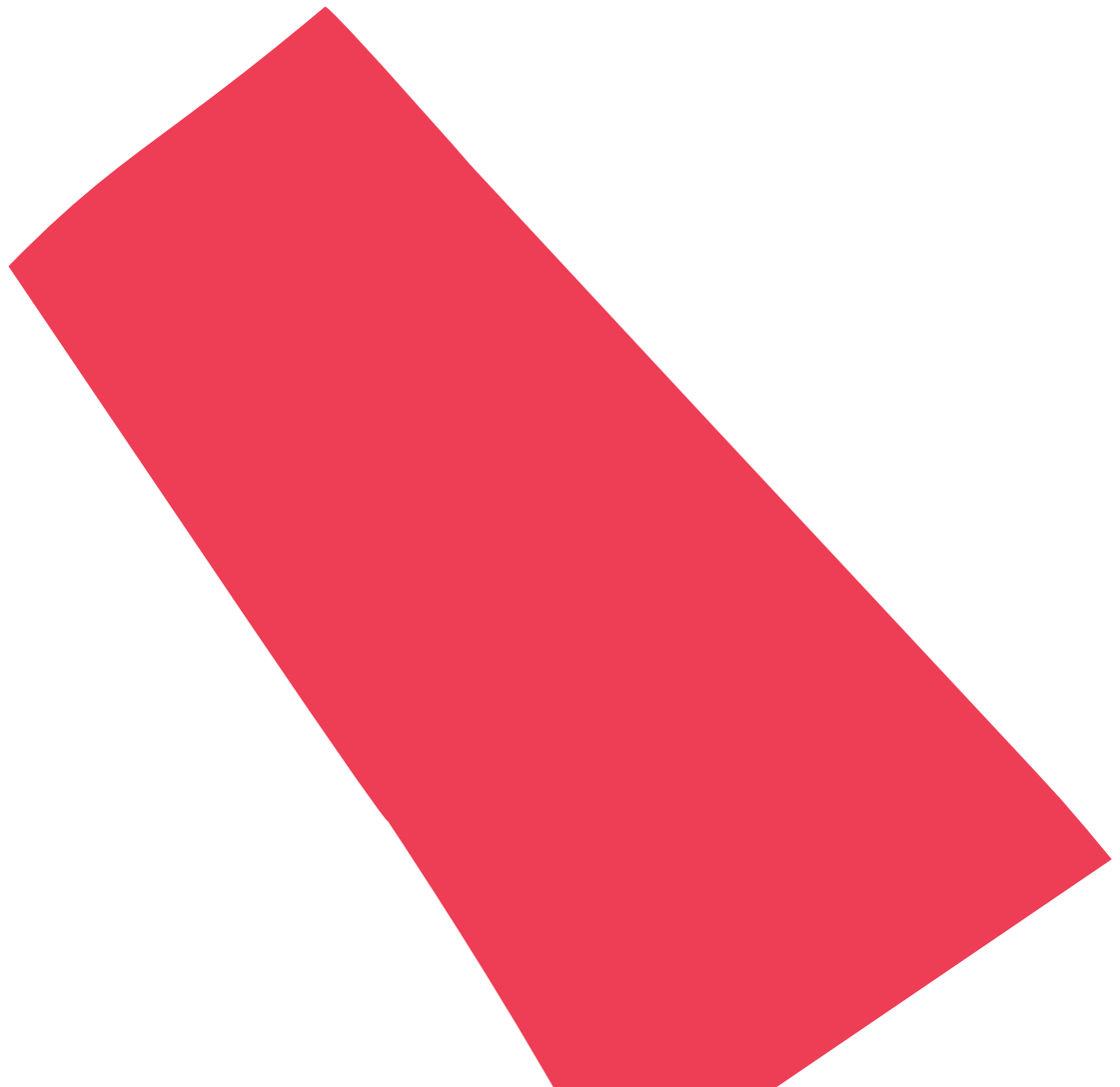


### **Suggerimento:**

Durante tutto il gioco, la seconda facilitatore fa da "osservatore". Senza disturbare, prende appunti su cosa sta accadendo, si scrive alcune frasi interessanti che possono essere pronunciate. In particolare, presta attenzione a:

- \* tutte le cose che stanno avvenendo non per un motivo logico ma per un pregiudizio o per la presenza di rumours;
- \* tutti i tentativi eventualmente fatti per contrastare un pregiudizio o rumours;
- \* momenti emotivamente interessanti o scelte drastiche compiute;
- \* eventuali asimmetrie tra squadre (equipaggi che vengono più o meno ascoltati, equipaggi che vengono isolati, equipaggi più o meno collaborativi...);
- \* frasi emblematiche o interessanti.

Durante il debriefing, l'osservatore può riprendere in parte questi avvenimenti per discuterne. Si consiglia comunque di partire dalle osservazioni della giocatore e poi eventualmente integrare con gli aneddoti.



## “Cosa hai imparato?”

### Suggerimento:

*Allora, proviamo a fermarci un attimo e ripartire dalle basi. Eravate squadre diverse con obiettivi diversi. Secondo voi, la vostra squadra era in qualche modo una metafora di un gruppo esistente? Quale?*

Questa è la parte del debriefing concentrata sui contenuti del gioco e dovrebbe essere, salvo particolari situazioni o necessità, la parte più lunga e intensa.

Siccome il modo migliore di arrivare a questa fase è usare frasi pronunciate nella frase subito precedente per “allacciarsi” ai contenuti, è molto difficile suggerire come cominciare.

Di seguito vengono quindi elencati i contenuti del gioco, metaforici o evidenti che siano, per dare alle facilitatore la possibilità di gestire liberamente questa parte. Non è ovviamente mai necessario trattare tutto, quanto più adattarsi alle energie e volontà delle partecipanti.

Le **quattro squadre** sono metafore per gruppi discriminati nel mondo reale. La squadra arancione, gli androidi, riporta le discriminazioni di genere; la squadra verde, gli alieni, riporta le discriminazioni sulla provenienza, il colore della pelle e di tipo linguistico; la squadra gialla, i membri del consiglio, riporta le discriminazioni riguardanti l'età e l'abilità di fisico; la squadra bianca, i giovani operai, riporta le discriminazioni riguardanti l'età e la capacità economica. Rileggere le descrizioni iniziali alla luce di questo può essere interessante, così come chiedersi che tipo di rumours o pregiudizi siano emersi durante il gioco, già solo nella fase delle interviste, e quanti di essi si riscontrino anche nella realtà.

Lo **spazio** è un luogo difficile da attraversare, in cui è difficile stare, che incute paura e richiede energie. Quanti dei giocatori hanno conservato il loro ossigeno, rinunciando a uscire, per restare a fine gioco con ancora delle risorse inutilizzate? Perché lo hanno fatto? Lo spazio è una metafora del punto di incontro, della necessità di mettersi in gioco per abbattere i pregiudizi. Se le giocatore rigiocassero questo gioco, farebbero delle scelte diverse?

### Suggerimento:

Chiedete a coloro che hanno riparato il propulsore o che hanno fatto simili esperienze nello spazio come è stato. Sono riuscite a dialogare tra loro? Cosa hanno detto?

La **Terra** è il posto da cui tutti arrivano ma anche una strana forza pervasiva durante tutto il gioco. Anche se vissuta come una terra madre a cui si è affezionato è principalmente il luogo in cui i rumours nascono e durante il gioco fa di tutto per boicottare il viaggio. In realtà, quest'ultima affermazione non è mai confermata, sono solo voci e percezioni quelle di chi gioca, ma il partire dalla Terra per andare verso Marte può essere anche immaginato come un distaccarsi da una realtà per raggiungerne un'altra, forse migliore.

E' difficile dire cosa sia, metaforicamente, la Terra. Forse sarebbe facile se esistesse un'unica entità che crea i rumours, forgia i pregiudizi, tenta di boicottare ogni momento di incontro. Così però non è.

**Suggerimento:**

*Secondo voi chi o cosa è la Terra nella realtà?*

Durante la fase delle interviste, i **post it** appiccicati agli standardi sono rumours o forme di rumours che emergono dall'intervistato. Ritornano poi durante alcuni scenari come pensiero fisso a bordo di alcune astronavi. Potreste rivederli assieme e chiedervi se alcuni comportamenti avuti in gioco siano dipesi da quelle scritte. Magari le giocatori si sono comportate proprio così. O magari si sono comportate proprio all'opposto per cercare di "sfatare il mito". E avete mai pensato che altre avessero le etichette giuste o sbagliate?

Il **finale** del gioco è volutamente un po' aperto, sebbene sia connotato in senso più positivo o negativo: ciò che aspetta dopo la fine del gioco dipende esclusivamente dalle persone che hanno giocato, sia su Marte sia nella realtà in cui effettivamente ci troviamo.

**"Cosa hai imparato?"**

Gli obiettivi del LARP hanno a che fare soprattutto con la consapevolezza, la condivisione, l'esperienza che con una call to action univoca e chiara.

Ciò non significa però che non si possano dare alle giocatori uno o più spunti su come lavorare su un tema che hanno appena vissuto per quasi tre ore, ad esempio partendo dagli stessi individui: cosa sentono di poter fare sull'argomento nei prossimi giorni, magari già da domani?

## APPENDICE A - APPROFONDIMENTI SULLA CONDUZIONE DEL DEBRIEFING

Questo non è un argomento che si può esaurire né in poche né in molte pagine, perché è attualmente in sviluppo. Esistono molti contenuti efficaci sull'argomento e qui se ne elencano alcuni per chi fosse interessato:

Un video su come porre le domande durante un debriefing:

<https://www.youtube.com/watch?v=h5YEeGDYbp0>

Un articolo sul deroling e il debriefing nei contesti teatrali:

<https://www.theatrepractice.us/pdfs/Busselle-and-Fazio-Revolutionary-Recovery.pdf>

Una definizione generale di debriefing:

<https://nordiclarp.org/wiki/Debriefing>

Una pubblicazione sul concetto di debriefing:

[https://www.academia.edu/64391964/Introduction\\_to\\_Debriefing](https://www.academia.edu/64391964/Introduction_to_Debriefing)

La definizione ufficiale sulle categorie di discriminazione:

<https://eur-lex.europa.eu/IT/legal-content/glossary/non-discrimination-the-principle-of.html>

Un'ottima guida su come gestire i debriefing dopo i giochi di ruolo:

<https://leavingmundania.com/2013/12/01/run-post-larp-debrief/>

Una riflessione approfondita sul senso del debriefing dopo i LARP emotivamente intensi:

<http://larpwright.efatland.com/?p=384>

## APPENDICE B - IL PROGETTO DIVERSAMENTE

Il Progetto DiversaMente - giovani contro le discriminazioni AID 012618/04/2, finanziato dall'Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo, interviene nelle città di Milano, Montesilvano, Pontedera, Reggio Emilia e Torino con l'obiettivo di affrontare il problema della grave presenza di stereotipi, pregiudizi e fenomeni di discriminazione (di genere, orientamento sessuale, età, origine etnica, religione o convinzioni personali, disabilità, status economico) all'interno degli spazi e dei gruppi giovanili che impattano negativamente sulla costruzione di città e comunità inclusive.

Per rispondere a questo problema e sviluppare una concezione di cittadinanza intesa come appartenenza a una comunità globale, il progetto supporta e rafforza il ruolo dei giovani e della comunità educante come leader del cambiamento positivo per la costruzione di città e società più inclusive promuovendo l'attivazione e il protagonismo giovanile per il contrasto alle discriminazioni a livello locale e nazionale.

L'iniziativa è portata avanti da un partenariato composto da 6 organizzazioni della società civile (ICEI capofila dell'iniziativa, Fondazione Feltrinelli, Movimentazioni APS, ARCI Valdera, Giro del Cielo e Rete delle Case del Quartiere) e 3 enti territoriali (Comuni di Montesilvano, Pontedera, Reggio Emilia), inoltre forniscono un contributo diretto al progetto i Comuni di Torino e Milano, il Consiglio d'Europa, UNAR (Ufficio Nazionale Antidiscriminazioni Razziali) e UNITED for Intercultural Action (network di 560 OSC giovanili europee).

Il progetto si svolge in 13 centri di aggregazione giovanile situati nelle 5 città d'intervento, circa 300 giovani e 40 operatori/educatori sono coinvolti in un percorso di apprendimento trasformativo articolato in diverse attività mirato a fornire conoscenze e strumenti per contrastare stereotipi, discriminazioni e rumours attraverso una particolare strategia sviluppata dal Consiglio d'Europa chiamata anti-rumours e applicando le metodologie dell'educazione non formale. Le esperienze e le conoscenze acquisite durante il percorso sono condivise attraverso eventi pubblici e campagne di sensibilizzazione per coinvolgere la cittadinanza e diffondere un messaggio di inclusione e di lotta alle discriminazioni.

La creazione del LARP 'La Colonia' ha permesso di coniugare le tematiche del progetto DiversaMente (diversità, intercultura e antidiscriminazione) con l'approccio del gioco fornendo agli operatori/educatori uno strumento di educazione non formale basato sui principi del edutainment per stimolare l'interesse dei giovani e facilitare il loro coinvolgimento attivo sui temi delle diversità, dell'intercultura e del contrasto alle discriminazioni attraverso l'utilizzo di metodologie interattive, ludiche e stimolanti.

Il gioco è stato sviluppato attraverso un processo partecipativo pilotato dagli esperti nella creazione di edutainment di Escape4Change che ha coinvolto a vari livelli e in diverse fasi i giovani attivisti e gli operatori/educatori. Attraverso il LARP 'La Colonia', i giocatori hanno la possibilità di mettersi nei panni di persone diverse da loro e di confrontarsi con situazioni di discriminazione, imparando a riconoscere e contrastare i pregiudizi e gli stereotipi che possono portare a comportamenti discriminatori. In questo modo il LARP si configura come un'importante risorsa educativa per operatori/educatori e giovani attivisti impegnati nella promozione dei diritti umani e della parità di opportunità offrendo un'esperienza formativa coinvolgente e significativa per affrontare in modo creativo e concreto le sfide legate alla diversità, all'intercultura e alla discriminazione nella società contemporanea.

Escape4Change è una startup italiana specializzata nell'edutainment con una soluzione innovativa pronta che genera un impatto sugli individui e sulla società. La missione di Escape4Change è generare un miglioramento concreto nel mondo chiamando le persone e le comunità all'azione dopo aver sperimentato l'edutainment (intrattenimento educativo). La missione si inserisce nel quadro più ampio degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) promossi dalle Nazioni Unite. Escape4Change promuove la consapevolezza delle questioni di rilevanza globale attraverso il gioco e la cooperazione.





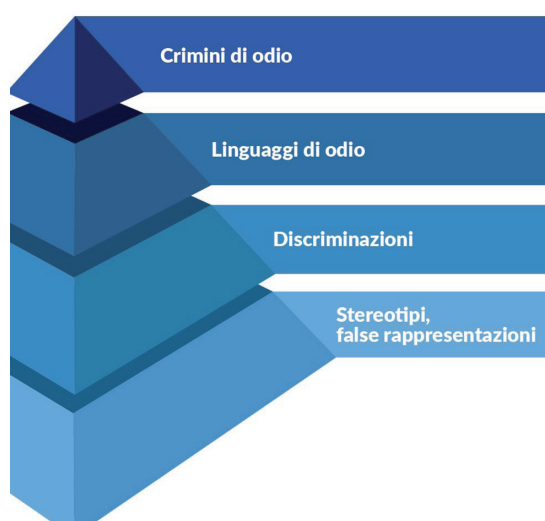


## Piramide dell'odio

La piramide dell'odio è uno schema rappresentativo che narra come gli stereotipi possano subire un incremento fino a sfociare in atti di violenza sistematica. Allo stesso tempo, prova ad analizzare questi atti di violenza, mostrando le basi su cui si poggiano ed evidenziando il contesto sociale fertile in cui prendono vita.

Durante il gioco, si fa un passo indietro rispetto alla piramide dell'odio e si prova a fare un ulteriore lavoro di decostruzione della base, del primo scalino, andando a comprendere come i pregiudizi possano prendere piede e quali siano i meccanismi alla base della generazione dei rumours.

Mostrare la piramide dell'odio può essere un gesto utile ai fini del debriefing, anche per provare a ragionare assieme sul passaggio tra un gradino e l'altro e su come la base sia quella più semplice da veder realizzata e, quindi, la più difficile da decostruire.

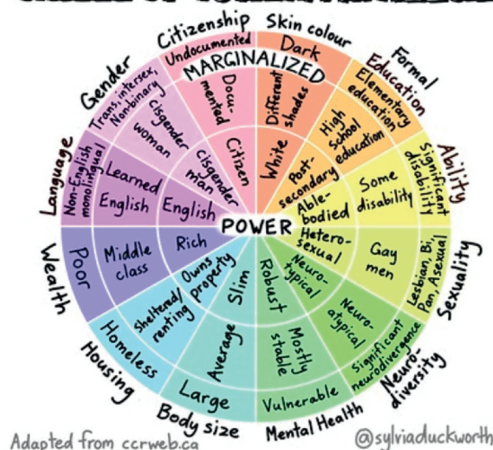


## Ruota dei privilegi e del potere

Questo è uno strumento di non facile fruizione da parte di un gruppo di persone molto giovani, per la difficoltà di struttura e concetto che ha, ma può essere efficace come riferimento per le adulte o come strumento di ricerca personale per le facilitatore.

Sicuramente, può essere il punto di partenza per la distinzione delle varie categorie discriminate, rappresentate dagli equipaggi de La Colonia.

### WHEEL OF POWER/PRIVILEGE



## APPENDICE D: MATERIALI DA STAMPARE

Il Fato: elenco sorti possibili:

<p>Hai stretto le tue mani attorno alle scalette esterne fino a farti male alle dita, mentre ti muovevi per riparare tutti i pezzi. Eppure, alla fine ce l'hai fatta. Quando sei rientrato nell'astronave, a lavoro concluso, hai provato un moto di orgoglio. Siete vivi, e ancora in corsa, grazie a te.</p>	<p>Mentre eseguivi le riparazioni, hai messo la mano su una placca elettrica malmessa che ti ha fulminato all'istante, facendoti male. Solo quando sei tornato a bordo ti sei reso conto degli effetti: la tua colonna vertebrale ha subito un forte trauma e ci metterà mesi a guarire. Siediti in un punto della tua astronave. Fino alla fine del prossimo scenario non puoi alzarli o muoverti di lì.</p>
<p>Riparando l'ultimo pezzo, qualcosa è andato storto, una ruota meccanica si è staccata e ti ha colpito al collo. Sul momento ti sei occupato di finire il tuo lavoro ma tornato sull'astronave hai capito: il danno alla gola impiegherà mesi per passare. Fino alla fine del prossimo scenario non puoi parlare.</p>	<p>Tutto sommato, è stato facile. Sei un meccanico migliore di quanto pensassi. In poche ore hai finito tutto e sei tornato a bordo. Tutto è bene quel che finisce bene.</p>
<p>Ricordi di essere arrivato all'ultimo ingranaggio e poi ricordi di aver perso la presa. Ti sei salvato grazie alla corda di sicurezza, ma nell'oscillazione nel vuoto hai sbattuto violentemente il corpo contro l'astronave, facendoti molto male alle braccia. Ci vorranno mesi perché guariscano. Fino alla fine del prossimo scenario devi tenere le braccia dietro la schiena e non puoi muoverle o impugnare alcun oggetto, a parte l'ossigeno che eventualmente spenderai.</p>	<p>Mentre riparavi l'ultimo pezzo, una scarica elettrostatica ti ha folgorato, trapassando la tuta che doveva proteggerti. Hai sentito un forte bruciare agli occhi e poi hai visto tutto nero. Non hai perso la vista per un soffio, ma dovrai stare qualche mese con gli occhi chiusi. Fino alla fine del prossimo scenario devi tenere gli occhi chiusi. Non puoi aprirli per nessun motivo.</p>
<p>Non è stato semplice, la riparazione ha richiesto più tempo del necessario, ma in qualche modo ce l'hai fatta. Non dovrebbero esserci più problemi, d'ora in poi.</p>	<p>Ti sei reso conto benissimo dei rischi di stare a riparare pezzi meccanici in mezzo al nulla totale. Per un istante hai anche avuto paura, ma in qualche modo ce l'hai fatta e sei riuscito a rientrare sano e salvo nell'astronave.</p>

**Incollare sulla superficie di ogni busta**

Non aprite questa busta finché il facilitatore non vi dirà di farlo.

**Inserire in busta “Comunicazione”**

Gentile equipaggio di questa astronave.

Speriamo sentitamente che il viaggio stia procedendo bene, teniamo moltissimo alla buona riuscita di questa missione: se arriverete su Marte con molte energie, potreste essere i primi di lunghe generazioni e dare speranza alla Terra che necessita di allargarsi. Non immaginatevi come esuli, siete invece eroici Coloni e crediamo in voi.

Proprio per questo, vi raccomandiamo di fare attenzione a ciò che fate: sprecare ossigeno in questi mesi di viaggio potrebbe essere stupido, specie se sprecato per motivi futili come comunicare o cambiare astronave molto spesso. D'altronde, avrete molto tempo per conoscervi quando sarete nella Colonia, non è necessario lo facciate adesso.

**Inserire in busta “Informazione segreta”**

Mentre riparavi le antenne ti sei reso conto di una cosa: l'antenna non è stata danneggiata, è stata manomessa.

Era montata male e qualunque sollecitazione anche minima avrebbe potuto romperla, anche più semplice di un banco di asteroidi.

Chiunque sia stato, è evidente che qualcuno non voglia la buona riuscita di questa missione. Devi stare attento, dovete stare attenti.

Se vuoi, puoi condividere questa informazione col tuo equipaggio.

**Inserire in busta “Ultima Comunicazione”**

Dai una veloce occhiata agli schermi prima di occuparti di tutto il resto, nella frenesia del momento. E ti sorprendi a vedere una lunga linea retta. Non ci sono trasmissioni, siete troppo distanti. La Terra non ha idea di cosa stiate facendo. Siete soli, per la prima volta. Siete gli unici protagonisti di questo momento.

**Inserire in busta “Ultima Comunicazione”**

Non ti è difficile capire che il problema è l'antenna trasmettitrice dell'astronave, che si è rotta probabilmente per gli asteroidi.

Alla partenza, la commissione terrestre ti ha dato alcuni pezzi di ricambio per consentire un viaggio sicuro.

Il pezzo che vedi è esattamente quello che serve ma quando lo osservi meglio ti rendi conto che non è pensato per la tua astronave, ma per un'altra, e non puoi quindi usarlo per la vostra antenna.

Uno strano errore, da parte della Terra, non credi?

### **Domande per conoscersi - squadra GIALLA**

***Se volete, potete porre una o più di queste domande agli altri dopo che hanno presentato il loro personaggio***

Quando eri consigliere, quale importante legge hai introdotto sulla Terra?  
Che rapporto avevi con gli altri consiglieri mentre ricoprivi il tuo ruolo sulla Terra?  
Cosa hai sempre amato della Terra?  
Cosa proprio non sopportavi della Terra?  
Nel Consiglio ti davano un soprannome. Quale?  
Come immaginavi la Terra del futuro?  
Quando ti hanno detto che saresti partito per la Colonia, qual è la prima cosa che hai fatto?  
Qual è l'ultima cosa che hai fatto prima di salire a bordo dell'astronave?  
Quale spazio hai personalizzato a bordo e come?

### **Domande per conoscersi - squadra ARANCIONE**

***Se volete, potete porre una o più di queste domande agli altri dopo che hanno presentato il loro personaggio***

Che mansione svolgevi mentre eri sulla Terra?  
Come era fatto l'umano che ti possedeva?  
Qual è stata la prima volta in cui ti sei reso conto che potevi provare emozioni?  
Cosa invidi degli umani?  
Cosa odi degli umani?  
Cosa ami degli umani?  
Cosa gli umani hanno sempre capito male, o non hanno mai capito, di te?  
Quale strana caratteristica o strano colore ha il tuo corpo metallico?  
Cosa hai fatto poco prima di salire sull'astronave?

### **Domande per conoscersi - squadra BIANCA**

***Se volete, potete porre una o più di queste domande agli altri dopo che hanno presentato il loro personaggio***

Quale lavoro svolgevi sulla Terra?

Qual è la cosa che più odiavi del tuo lavoro?

Dove dormivi sulla Terra?

Come ti procuravi da mangiare quando eri sulla Terra?

Secondo te di chi è la colpa per la situazione in cui ti trovavi?

Qual è l'ultima cosa che hai fatto prima di salire a bordo dell'astronave?

Cosa facevi sulla Terra le poche volte che avevi del tempo libero?

Avevi delle persone care sulla Terra? Che fine hanno fatto?

Cosa ti piace di te stesso?

Cosa odi di te stesso?

### **Domande per conoscersi - squadra VERDE**

***Se volete, potete porre una o più di queste domande agli altri dopo che hanno presentato il loro personaggio***

Quale caratteristica fisica ti differenzia chiaramente dagli umani?

Sei nato sulla Terra o ci sei arrivato dopo qualche anno di età?

Quale caratteristica degli umani trovi bella?

Quale caratteristica degli umani trovi orrenda?


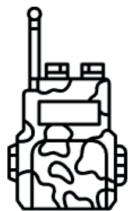


Quando hai scoperto che saresti stato mandato alla Colonia, cosa hai pensato?

Quando hai visto per la prima volta la Terra, cosa hai pensato?




Qual era la tua attività preferita sulla Terra?

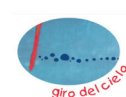
## APPENDICE E - I PERSONAGGI

### Obbligatoria:

<p><b>R.C.T.</b> <b>(Responsabile Comunicazioni Terrestri)</b></p> 	<p>Per quanto ti faccia male, sei consapevole che la Terra, in fondo, ha fatto bene. Non aveva alternative, non davvero, e ha dovuto scegliere le categorie meno utili per la sua sopravvivenza. Sai che la Colonia su Marte non sarà un posto perfetto ma sai anche che non sarà così male come pensano i tuoi compagni di squadra: d'altronde, è stata costruita dalle migliori menti della Terra.</p> <p>Durante il viaggio e anche quando arriverete su Marte, la tua priorità sarà mantenere le comunicazioni con il pianeta che state lasciando e in cui avete passato tutta la vita: non importa quali siano stati i conflitti in passato,</p>
<p><b>DIALOGATORE</b></p> 	<p>Sei sempre stato bravo con le parole e soprattutto ad ascoltare gli altri. Sai bene che, qualsiasi cosa accada, non arriverete alla Colonia da soli. Le altre tre navi che vi accompagnano nella flotta trasportano genti che non conosci, ma sei certo che parlare con loro sarà il primo passo per riuscire nell'impresa. Non ti aspetti la pensino tutti come te, né a bordo della tua astronave né nel resto della flotta, ma farai di tutto per cominciare col piede giusto.</p>
<p><b>MECCANICO</b></p> 	<p>Sei il migliore, nell'equipaggio, a riparare le cose ed è ovvio che il tuo è il ruolo più importante a bordo: se l'astronave o il propulsore dovessero rompersi sarà solo colpa tua. Purtroppo, sai benissimo che sono entrambe possibilità concrete, visto il catorcio su cui siete costretti a viaggiare. Qualsiasi cosa succeda, l'incolumità dell'equipaggio è la tua priorità. E sai bene che, sotto sotto, tieni più alla salvezza del tuo gruppo che a quella degli altri.</p>
<p><b>CAPITANO</b></p> 	<p>Sei il capitano della nave e il tuo compito è chiaro: impedire che il gruppo si sfaldi o che dimentichi la propria identità. Potrebbe non essere semplice essere sempre d'accordo in tutto e sarà tuo compito cercare di restare orientati sull'obiettivo: arrivare su Marte vivi. Non sai quali idee o persone ci siano a bordo delle altre astronavi, ma sei certo che se vi impegnerete voi sarete i migliori. Gli altri credono in te, non puoi deluderli.</p>

## Aggiuntivi:

<b>CUOCO DI BORDO</b> 	<p>Gli otto mesi che vi attendono sarebbero lunghissimi anche se vi trovaste su una splendida nave da crociera nell'atmosfera terrestre, figuriamoci in un minuscolo spazio come quello della vostra astronave, in mezzo al nulla cosmico che fa tanta paura. Be', sarà tua responsabilità fare di tutto per tenere alto il morale, cucinando al meglio delle tue possibilità o trovando altri sistemi. Comunque vada, non potrete scendere fino all'arrivo, vale la pena cercare di essere felici nel frattempo.</p>
<b>NAVIGATORE</b> 	<p>Nonostante la strana situazione in cui ti trovi, sei felice di avere questo ruolo a bordo: hai sempre sognato di poter pilotare di un'astronave così grande e, nonostante tu debba per lo più controllare un percorso già impostato, sai di avere una grande responsabilità per la buona riuscita della missione.</p> <p>Sei il migliore della tua squadra, il più preparato, ed è importante tu faccia capire fin da subito che hai le cose perfettamente sotto controllo: se tutti ti ascolteranno, niente andrà storto.</p>
<b>SCIENZIATO</b> 	<p>Ti sembra impossibile essere qui in mezzo agli altri. Capisci perché loro siano stati reclutati, ma non capisci perché sia toccato a te.</p> <p>Non stavi male sulla Terra, non davvero: avevi degli amici, un buon lavoro, un ruolo riconosciuto e anche una casa. E' incredibile che ti abbiano considerato simile agli altri che ti circondano e, sotto sotto, sai che è colpa loro, del loro atteggiamento ostile e del loro modo di fare.</p> <p>Non puoi scendere dall'astronave, ma puoi fare di tutto per dimostrare di essere il migliore, recuperare il legame con la Terra, diventare il nuovo leader, così che un giorno, sicuramente, ti faranno tornare a casa.</p>



*Le opinioni espresse nel presente documento non impegnano in alcun modo l'AICS, che non è responsabile per l'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in esso contenute.*



# GUIDA TASCABILE DELLA FACILITAZIONE LA COLONIA



# DON'T PANIC



*Queste pagine sono un piccolo supplemento anti-panico al manuale.*

*Contengono qualche spunto, qualche frase, qualche risposta a domande ed esistono grazie al lavoro svolto assiduamente dalle playtester che hanno dedicato tempo e risorse a questo progetto.*

*Le lunghe sessioni di gioco e confronto, il dialogo aperto e onesto e la volontà di mettersi in gioco hanno permesso l'affinazione dello strumento così come la preparazione di questa sorta di vademecum per facilitatorə.*

*L'obiettivo non è qui cercare di colmare ogni possibile lacuna, dubbio o speranza, quando cercare di aiutare nei passaggi base necessari alla creazione del gioco.  
Buona lettura e, mi raccomando, **niente panico.***

## **“NON HO MAI FACILITATO UN LARP, COSA DEVO FARE?”**

Intanto, stai tranquillo.

Il LARP che stai per facilitare è stato scritto apposta per persone che non ne hanno mai giocato uno. Il manuale è molto lungo, ma questo perché è pensato per essere una sorta di copione: durante il gioco, ne leggerai alcune parti, senza doverle imparare a memoria o improvvisare, lasciando che sia lo strumento stesso a guidarsi da solo.

In secondo luogo, prenditi il tempo di leggere tutto per bene.

Stampa il file, se preferisci, sottolinea le parti importanti.

Non devi imparare nulla a memoria, ma devi leggere tutto il manuale e farlo per bene.

## **“LƏ MIƏ GIOCATORƏ NON SI FARANNO MAI COINVOLGERE DA QUESTA ATTIVITÀ”**

Questo è un rischio possibile, sì, come per qualsiasi attività. I giochi di ruolo non solo non sono semplici, ma soprattutto non sono famosi, sdoganati o frequenti e questo può essere un ostacolo all'organizzabilità. Esistono anche adolescenti che temono di “giocare” perché l'attività è considerata infantile, ed esistono adulti che non giocano perché non riescono a lasciarsi andare almeno un pochino.

La Colonia, infine, per quanto sia un edularp semplice, è un gioco lungo, che occupa un intero pomeriggio o un'intera mattinata, e questo può essere un ulteriore ostacolo da prendere in considerazione.

Detto questo, esistono moltissime persone che oppongono molta reticenza all'idea di giocare di ruolo e che poi, una volta cominciato, non smetterebbero più. Il nostro consiglio, in questo caso, è di rendere lə giocatoreə coinvolti anche nella scelta e nell'organizzazione del LARP.

Parlategliene, dite loro che cosa è, che si tratta di un'esperienza bella ed emotiva, in cui bisogna fingere di essere altrə. Che può essere difficile, perché non è facile farsi coinvolgere da qualcosa del genere, che bisogna davvero tanto mettersi in gioco, ma che può davvero valerne la pena.

Decidete assieme il giorno in cui farlo, assicuratevi che ci sia consenso ed entusiasmo. Fate portare allə partecipanti alcuni oggetti, come i rotoli di nastro adesivo o i post it.

Preparate assieme la sala. Chiedete loro di provare a giocare fino in fondo, e alla fine ne parlerete e capirete se potete farne altri oppure no.

## **“C’È QUALCOSA CHE POSSO FARE PER SEMPLIFICARMI LA VITA?”**

Non essere da solə, soprattutto non la prima volta.

Se siete in due, la fatica si dimezza.

Potete decidere di dividervi il manuale e facilitare un po’ a testa o, più semplicemente, potete decidere che unə facilita il gioco mentre l’altre si occupa di osservare e gestire le dinamiche.

Questo può alleggerirvi tantissimo e può anche essere una bella esperienza collaborativa con un’altra persona.

## **“IL MANUALE È LUNGO, COME LO LEGGO?”**

Il manuale va letto integralmente, dall’inizio alla fine. E’ però diviso in sezioni che possono aiutare ad affrontarlo pezzo per pezzo.

I capitoli fino al quarto compreso sono di tipo informativo-logistico (che cosa vi serve per facilitare, cosa è un Larp, che oggetti dovete procurarvi, ecc); i capitoli dal quinto all’ottavo sono dedicati al gioco vero e proprio e sono quelli che dovrete tenere sotto mano mentre faciliterete, per leggerne gran parte ad alta voce.

Sono anche quelli più “ingombranti” nel manuale (occupano più della metà dell’intero documento), proprio per questo motivo. Il capitolo nove è dedicato al “dopo il gioco”, quindi all’attività di deroling e di debriefing, e contiene molti spunti educativi applicabili in quelle fasi.

## **“HO MENO DELLE TRE ORE CHE SERVIREBBERO, POSSO GIOCARE COMUNQUE QUESTO LARP?”**

A questa domanda si risponde con una domanda, ovvero: “Dipende, è la tua prima volta?”.

Se non avete ancora facilitato questo LARP, per la prima volta prendetevi il tempo che serve, se non di più. Una stanza più comoda del normale, un gruppo di giocatoriə motivatə, almeno unə altreə facilitatorə.

Noterete però che dalla seconda volta è tutto in discesa, come è normale che sia, e non

sarà difficile organizzarsi per stringere i tempi: tutta la parte preparatoria pre-scenari (il workshop, le spiegazioni, le interviste, la scelta dei personaggi) può essere ridotta anche di molto, così come i singoli scenari possono essere ridotti un poco e si può limare anche il debriefing.

Abbiamo fatto un playtest, una volta, in sole due ore, tutto compreso, riducendo l'accoglienza a cinque soli minuti, tagliando le interviste della metà, lasciando soli cinque minuti per scegliere e preparare i personaggi e così via.

Tenete anche conto che meno persone significa meno tempo (specie se le persone sono così poche da rimuovere un'intera astronave), quindi non disperate.



**“IL NUMERO MINIMO È 12 MA PROPRIO A DUE MINUTI DALL’INIZIO SCOPRO CHE METÀ DEI PARTECIPANTI HA LA FEBBRE E NON È RIUSCITA AD AVVERTIRE PRIMA. MANDO LE 11 PERSONE CHE SI SONO PRESENTATE A CASA?”**

A parte gli scherzi, può capitare che nonostante il preavviso, nonostante il sovrannumero e le chiamate per avere conferma, nonostante tutto non si riesca a raggiungere il numero minimo per giocare che, a essere onestø, non è purtroppo così tanto piccolo.

Giocando anche solo una o due volte noterete con facilità il perché del numero minimo: ci sono proprio alcuni ruoli che sono fondamentali, in quanto a personaggio, e pensare di ridurre le astronavi a due renderebbe vane alcune meccaniche che hanno obiettivi molto chiari nel gioco.

Così come non giochereste mai a Risiko!  
da solø, non potete giocare a questo senza dodici giocatoriø.

Tuttavia, questo non significa che non possiate pensare di vedere in parte il gioco in meno persone. E' capitato di organizzare un playtest con solo dieci persone, che aveva come obiettivo provare a vedere se il gioco era comprensibile, giocabile, organizzabile e raccogliere alcuni feedback, ed è stato fatto senza troppi problemi.

Ovviamente le dinamiche risultanti non erano interessanti come sperato, i personaggi sono stati meno caratterizzati e le scelte più banali, ma giocare ci ha comunque permesso di studiare per bene il LARP e percepirne il potenziale.

Considerate che il modo migliore di imparare a facilitare un gioco è sicuramente giocarlo e se sarete una decina di persone scarsa il gioco durerà anche molto meno.  
Insomma, non è una vera risposta, quanto una spinta a non escludere nulla e a chiedersi, piuttosto, quale sia il vostro obiettivo.

**“NON CREDO PROPRIO CHE IL GRUPPO A CUI STO PENSANDO SIA PRONTO PER GIOCARE QUESTO LARP, PERÒ VORREI COMUNQUE PROVARE A SFRUTTARLO COME SISTEMA, E MAGARI, IN UN FUTURO, RIPROPORLO. ESISTE QUALCOSA TIPO UNA DEMO CHE POSSO PORTARE IN UN’ORETTA DI ATTIVITÀ?”**

Non esiste una vera versione demo di questo gioco, né una sua versione semplificata o abbreviata. Tuttavia, il gioco è strutturato in due moduli, uno basato sulla creazione dei rumours e uno basato sul viaggio delle astronavi.

Il consiglio, se la vostra necessità è quella di portare un’attività di avvicinamento al LARP che duri al massimo un’oretta e che sia più semplice sia da condurre sia da giocare, è di giocare tutta la parte delle interviste e fermarvi lì: workshop, introduzione, interviste, post it. Dopo di che, usate il materiale che ne è venuto fuori per impostare una discussione con la giocatore: le quattro squadre che categorie potrebbero rappresentare? Cosa hai pensato quando hai scoperto di farne parte?

Non è da escludere che le partecipanti si trovino molto bene in questa attività e decidano, magari dopo qualche tempo, di provare a vedere cosa potrebbe accadere a quei quattro equaggi.

**“QUALI SONO LE PROBABILI DIFFICOLTÀ CHE INCONTRERÒ?”**

E’ capitato diverse volte che qualcuna si trovasse in difficoltà all’idea di non sapere come fare per “vincere”.

Nel manuale è quindi stata aggiunta più volte la spiegazione di cosa è un gioco di ruolo, che l’obiettivo non è vincere o perdere ma raccontare una storia. Non è detto che questo basti e non esiste un’unica reale strategia che possa sicuramente risolvere la situazione: la maggior parte dei giochi che ci vengono proposti nella nostra quotidianità sono di tipo agonistico, c’è sempre qualcosa da ottenere e spesso qualcuna da sconfiggere.

Una cosa che può aiutare è cercare di far immaginare La Colonia più come un esercizio di improvvisazione teatrale che come un gioco a squadre, come se si stesse recitando un film e non come se si stesse affrontando qualcosa. Questo ovviamente non è un metodo perfetto, il gioco di ruolo non è teatro, ma provare a spostare il punto di vista può aiutare in molti casi.

# LE REGOLE D'ORO

Qui si conclude elencando alcune “regole fondamentali” che possono rispondere a tutte le domande non espresse qua sopra e che si consiglia di seguire sempre e comunque quando ci si appresta a facilitare La Colonia.

## 1. FAI UNA CHECKLIST, PRIMA E DOPO.

Qui si conclude elencando alcune “regole fondamentali” che possono rispondere a tutte le domande non espresse qua sopra e che si consiglia di seguire sempre e comunque quando ci si appresta a facilitare La Colonia.

## 2. FAI ATTENZIONE ALLE TEMPISTICHE.

Prima di cominciare preparati una tabella o anche solo degli appunti facendo una previsione degli orari. A che ora dovresti, in teoria, cominciare la parte delle interviste? A che ora il primo scenario? A che ora dovresti leggere il finale? Periodicamente, mentre faciliti, dai un'occhiata al foglio e cerca di modulare ciò che stai facendo sulla base degli obiettivi, anche a costo di interrompere un dialogo o una scena. Questo non vuol dire di sacrificare lo spazio o le energie di chi gioca, ma di restare consapevoli che se adesso spenderai cinque minuti in più dovrai tagliarli dopo. Se è la prima volta, prenditi un margine di tempo per ogni errore possibile.

## 3. TUTELA PRIMA LƏ GIOCATORƏ, POI IL GIOCO.

Anche se questo LARP tratta argomenti importanti e delicati, è solo uno strumento e le persone che giocano devono venire prima nella scala di ciò che importa. Se notate dinamiche negative, se vedete che qualcosa sta andando male, se lə giocatoreə chiaramente non vogliono giocare, considerate di interrompere il gioco (non lo state interrompendo per sempre, d'altronde: potrete magari riprovarci un'altra volta o con altre persone!).

## 4. FIDATI DI QUELLO CHE C'È SCRITTO, LO ABBIAMO TESTATO!

Seramente. Questo LARP non è stato creato dal nulla per il nulla, è stato giocato molte e volte e sistemato ogni volta. Non è perfetto solo perché non esistono giochi perfetti, ma non sarete le prime persone ad averne lette o sentite le frasi.

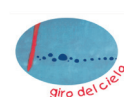
Fidatevi di quello che c'è scritto. Se qualcosa non vi torna matematicamente o se ci sono brani non chiari, nel dubbio seguite il copione e andrà tutto bene.

## 5. PARLANE!

Non sei l'unica persona che ha facilitato o faciliterà questa attività.

Anche nel momento in cui queste frasi vengono scritte e il gioco non è ancora stato completato o raffinato né certo distribuito, La Colonia è stata portata in diverse città, conosciuta e giocata da più di cento persone.

Non sei solə e se ti accingi a facilitare, se hai appena finito di farlo o anche solo se ti interessa questo strumento, troverai facilmente una rete di dialogo e confronto.



*Le opinioni espresse nel presente documento non impegnano in alcun modo l'AICS, che non è responsabile per l'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in esso contenute.*