



CRISI DI CARTA

Di Lorenzo Nannetti



CRISI DI CARTA

Adattamento di Lorenzo Nannetti (responsabile Scientifico dell'Associazione Culturale "Il Caffè Geopolitico") del gioco veloce "Storie di carta" di Roberto Grassi. Questo gioco semplice e rapido (ma per nulla banale) è stato creato come attività formativa per approfondire temi di rilevanza internazionale (crisi internazionali, conflitti...) in un ambiente ludico e interattivo.



OBIETTIVI:

- Portare i partecipanti a non vedere le situazioni internazionali come statiche ma in continua evoluzione (anche quando non coperte dai media) e ad interrogarsi circa le possibili evoluzioni;
- Aumentare la consapevolezza dei tanti fattori che possono influenzare una crisi internazionale o un conflitto;
- Interrogarsi sul concetto di "evoluzione positiva" e/o "evoluzione negativa" di una crisi internazionale o di un conflitto. Come cambia tale valutazione a seconda dei punti di vista (dei giocatori in primis, degli attori reali rappresentati in secondo luogo)?
- Sottolineare la necessità dell'approfondimento per la comprensione di questioni internazionali complesse.

MATERIALE RICHIESTO:

Un mazzo di carte francesi (quelle da poker) da 54 carte, compresi i jolly.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

I giocatori sono divisi in squadre. Ogni squadra è composta da 1 o più giocatori (a seconda di quanti siano i partecipanti totali). Le squadre non rappresentano nulla di particolare se non un modo per permettere a tutti di essere coinvolti a turno nella narrazione. Per questo motivo si suggerisce di non creare

squadre troppo grandi (si suggerisce max 4-5 persone).

L'arbitro/docente introduce il tema e la situazione (può essere una crisi internazionale, o un conflitto).

A turno, ogni squadra pesca una carta.

1. Se è rossa (quadri o cuori), la squadra deve narrare un'evoluzione positiva della situazione
2. Se è nera (fiori o picche) la squadra deve narrare un'evoluzione negativa della situazione.
3. Se pesca un jolly, la squadra può decidere cosa narrare.



La narrazione può essere molto breve (poche frasi) o più estesa (descrizione più complessa) a seconda di quanto la squadra si senta a suo agio nel narrare e anche del tempo necessario (se ci sono molte squadre, narrare per troppo tempo può ridurre il tempo per le squadre successive).

L'arbitro/docente eventualmente chiede veloci chiarimenti per rendere più comprensibile quanto narrato e/o pone quanto narrato maggiormente in contesto (la necessità di un tale intervento dipende molto dall'esperienza dei partecipanti).

L'arbitro/docente può sempre **PORRE IL VETO** se viene narrato qualcosa di assurdo o non verosimile, stando però attento a non esagerare (anche parlare di eventi poco probabili, purché realistici, può essere utile in ottica di debriefing).

Finita la narrazione di una squadra (con eventuali brevi chiarimenti dell'arbitro), si passa alla squadra successiva, che estrae una carta a sua volta e narra un'evoluzione positiva o negativa (a seconda della carta) a partire da quanto descritto dalla squadra precedente.

In altre parole squadra dopo squadra si costruisce una narrazione dell'evoluzione della crisi/confitto situazione dopo situazione, con ogni squadra che contribuisce con un "pezzo" della storia. E così via. Evidentemente le evolu-

zioni successive tendono ad essere influenzate da quelle precedenti.

Una volta pescata l'ultima carta prevista, il gioco termina e si passa al debriefing finale. Il numero di carte previste dipende dal numero di squadre partecipanti. E' bene definire sin dall'inizio il numero di turni di gioco, per evitare che il gioco diventi troppo lungo. **La tabella a destra fornisce alcune indicazioni, ovviamente modificabili ed adattabili a piacere a seconda delle esigenze:**

DEBRIEFING

Il debriefing finale, vero momento educativo e di apprendimento dell'attività ("non si impara facendo, ma ragionando su quanto fatto") può essere adattato a seconda dell'arbitro/docente e dei partecipanti.

In generale, tuttavia, dovrebbe portare a una riflessione sulle scelte narrative fatte, sul perché siano state fatte, su come esse siano state influenzate o meno da quanto narrato prima e sul come essere si trasferiscano nella realtà.

Nel farlo, l'arbitro/docente dovrebbe provare a raggiungere/far emergere gli obiettivi dell'attività. Alcune domande guida durante il briefing (lista non esaustiva e assolutamente adattabile):

1. Perché per te/voi questa evoluzione era positiva/negativa?
2. Cosa ha influenzato quanto hai/avete deciso di narrare?
3. C'è stata un'evoluzione che vi ha sorpresi? Perché?
4. Cosa credete che succederebbe in realtà dopo quanto avete narrato?
5. Cosa non è stato narrato ma secondo voi sarebbe importante?

La durata del debriefing è a discrezione dell'arbitro/docente (indicativamente, minimo mezz'ora).



N° di squadre	Modalità di gioco
2	La partita durerà 12 carte per un totale di 6 turni a squadra
3	La partita durerà 12 carte per un totale di 4 turni a squadra
4	La partita durerà 16 carte per un totale di 4 turni a squadra
5	La partita durerà 15 carte per un totale di 3 turni a squadra
6	Considerare 3 carte per ogni squadra

OPZIONI

Opzione 1: Vincoli generici

Se desiderato, l'arbitro può porre dei **VINCOLI** alla narrazione, cioè indicare alcuni aspetti che le squadre devono rispettare nella narrazione (per esempio: “non è possibile far morire accidentalmente il tale capo di stato” oppure “la tale potenza non può intervenire”). Tali vincoli dovrebbero essere giustificati dalla necessità di analizzare una particolare situazione specifica e/o a cercare di portare i partecipanti a non “rifugiarsi” in ambiti troppo ovvi.

Opzione 2: Squadre vincolate

Ogni squadra rappresenta un attore internazionale realmente coinvolto nella crisi/situazione (uno stato, un'organizzazione internazionale, una fazione, un gruppo di pressione...) e, al proprio turno, può narrare solo qualcosa che influisca positivamente o negativamente sulla propria fazione o comunque sugli interessi della propria fazione. Ovviamente questo avrà effetti anche sugli altri attori e sulle narrazioni future di tutti, ma l'obiettivo è costringere la squadra a pensare con il punto di vista della propria fazione. Questo da un lato limita la creatività globale (limitando gli ambiti sui quali ciascuno può narrare), dall'altro porta a osservare le differenze di punti di vista in maniera più immediata. Consigliato a persone già un po' esperte del tema (livello universitario o superiore) o dopo aver fatto una partita con le regole normali (così che i partecipanti si trovino già a loro agio col sistema e con la situazione)

Tipologia di partecipanti

Classi IV e V superiori (preferibilmente su temi di forte interesse, ad esempio di grande attualità), università e giovani laureati, meglio se di corsi di laurea attinenti alle questioni trattate.

Ringraziamenti:

Si ringrazia Roberto Grassi (creatore del gioco originario “Storie di carta” e di molti altri) per il sistema originale e per il supporto e la disponibilità. I giochi di Roberto, basati sul sistema “Levity” da lui creato e perfezionato, possono essere trovati sul sito: <http://www.levity-rpg.net/it>

Lorenzo Nannetti



Immagini e Diritto d'autore

Cover e Pagina 4 - [gajus / 123RF Archivio Fotografico](#)

Pagina 2 (in alto) - [Eye4Detail / 123RF Archivio Fotografico](#)

Pagina 2 (in basso) - [ImageHitEvo / 123RF Archivio Fotografico](#)

Pagina 3 - [Anatolyas / 123RF Archivio Fotografico](#)