

CASE HISTORY

Precedenti di un certo rilievo sono giochi di simulazione e dibattito come i *Model United Nations* (Simulazioni ONU), meeting internazionali di studenti che simulano i meccanismi di funzionamento delle Nazioni Unite. Le prime esperienze risalgono addirittura agli anni '20 e riguardavano la Società delle Nazioni.

Congresso di Vienna [Taylor, Walford, 1972] prevedeva la suddivisione della classe in due gruppi che rappresentano le delegazioni incaricate di negoziare il nuovo assetto dell'Europa post napoleonica. E ancora *Hostage Crisis* di Moorhead Kennedy e Martha Keys [The Myrin Institute, New York, 1988] era un «modulo di educazione interattiva per quarantatré ruoli che simula una situazione di crisi internazionale provocata da un atto terroristico» [Giuliano, 2006].

Anche l'Harvard Business School e l'università di Stanford hanno avuto un ruolo importante nella sperimentazione dell'utilizzo del *serious play* nell'insegnamento. Nell'articolo *Improvisation takes practice* [Mannucci, Orazi, de Valk, 2021] pubblicato sull'Harvard Business Review, la più diffusa e autorevole rivista di management al mondo, gli autori hanno analizzato proprio le capacità di improvvisazione che si sviluppano nel larp per comprendere come riportarle nel mondo aziendale.

Oggi in Danimarca esiste una scuola privata, la Østerskov Efterskole, fondata nel 2003 da Mads Lunau e Malik Hyltoft, che propone in pianta stabile il larp come strumento didattico.

Anche la Croce Rossa Italiana dal 2011 utilizza l'edu-larp. Nello scenario danese *Youth on the run* [Cnops Rasmussen, 1993], i partecipanti, soprattutto – ma non esclusivamente – giovani, per circa ventiquattro ore «assumono il ruolo di richiedenti asilo e simulano una fuga, con la loro nuova famiglia, dalla Somalia all'Italia per comprendere la complessità del fenomeno delle migrazioni forzate e nello specifico la vulnerabilità di richiedenti asilo e rifugiati».

Esistono molte altre esperienze significative di edu-larp in Italia, sia dal valore educativo intrinseco come *Nuova Atlantide* (cambiamento clima-

tico), *Projekt K.L.A.R.A.* (totalitarismo e resistenza), *S. Gertrude Krankenhaus* [Angeli et al., 2022] (salute mentale), *I ribelli della montagna* (nazi-fascismo) o *Ultimo covo* (terrorismo negli Anni di Piombo), che dalla valenza pedagogica dichiarata come *Prima vennero* [Chaos League, 2017] sulle persecuzioni naziste, che è diventato anche un libro edito da MS Edizioni [2021]; *Enola Gay* [Capone, Corbo, Miceli, 2018], sull'uso delle armi nucleari nella Seconda guerra mondiale e scritto per il convegno Didattiche.2018 di Erickson; *Landless* [Capone, Bielli, Bertaglia et al., 2021], sul tema dei migranti, e *C'erano una volta le mondine* [Capone, 2022], entrambi prodotti per l'ITI Omar di Novara; *The border* [Chaos League, 2019] su migrazioni e frontiere; *Spiriti Elettrici* [Giannotti et al., 2021] sulla storia della fisica, nato in seno al liceo G. Galilei di Pescara; *I soliti sospetti* [Blengino, De Robertis, Tirabasso et al., 2021], su giurisprudenza e diritto; *Experience climate crisis* [Alibi Design, 2022] sul cambiamento climatico, utilizzato come strumento di formazione da Legambiente e WeWorld.

Inoltre alcuni larp designer con competenze pedagogiche si stanno specializzando proprio nel settore educativo e sempre più insegnanti stanno apprendendo le basi del larp design per applicarlo all'interno della scuola. In Italia l'edu-larp è attualmente oggetto di studio di INDIRE, l'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa.

Uno strumento utile ad approfondire l'argomento è il volume *Edu-larp - Game design per giochi di ruolo educativi*, curato da Andrea Maragliano che per Croce Rossa Italiana ha sviluppato anche lo scenario *Hold the line* [Maragliano, 2018], che avvicina i partecipanti al vissuto emotivo delle persone richiedenti protezione internazionale sul territorio italiano.