

I GIOCHI DI RUOLO A SCUOLA, CON LA SCUOLA E PER LA SCUOLA

Per la sua natura di attività fortemente coinvolgente e educativa, il gioco di ruolo si presta moltissimo alle applicazioni scolastiche e didattiche in generale.

Gli esperimenti più radicali da questo punto di vista vengono dal Nord Europa, la zona del mondo in cui il gioco di ruolo è più diffuso e oggetto di maggiori ragionamenti critici.

Il collegio Østerskov Efterskole, in Danimarca, è addirittura una scuola completamente dedicata a questa attività, utilizzata come metodo di insegnamento. Tutti i programmi dell'istituto sono veicolati tramite esperienze di questo tipo, al tavolo o dal vivo, promuovendo la didattica tramite il gioco, l'immedesimazione, l'interpretazione dei ruoli e, in generale, la *gamification* del processo di apprendimento.

Anche in Italia nel corso degli ultimi anni non sono mancate attività di questo tipo, ma in genere solo come iniziative scolastiche pomeridiane o corsi extracurricolari, quasi sempre portati avanti da singoli esperti o associazioni locali. La totale atomizzazione e l'indipendenza di queste attività, unitamente alla mancanza di una discussione accademica in merito, o di una piattaforma di procedure comuni e di condivisione delle esperienze, fanno sì che oggi non si trovino facilmente dei documenti programmatici attendibili o utili in materia, e il tema è lasciato alle competenze e alla buona volontà di docenti ed esperti. Rimangono tuttavia indubbie le premesse positive sull'uso scolastico di queste attività.

In un'epoca in cui la maggior parte dei bambini e dei ragazzi di età scolare è nativa digitale e fortemente informatizzata, esposta a scambi superficiali e continui attraverso i social media e privata di molta capacità di concentrazione e approfondimento dai troppi stimoli esterni, il gioco di ruolo, specie se portato avanti dal vivo o al tavolo, resta una delle poche esperienze che spingono i giocatori a interagire fra loro

faccia a faccia nella stessa stanza, a scambiarsi sensazioni, competenze e idee, ad agire come gruppo, in maniera collaborativa e non competitiva, per analizzare e risolvere problemi e interagire per interpretare la realtà.

Molti giochi organizzati secondo questi programmi sono delle cacce al tesoro (o meglio, dei *physical reality game*) che interagiscono con i programmi di Storia, Scienze e Geografia degli istituti. Ad esempio, vengono mostrati ai ragazzi indizi e informazioni su uno straordinario “tesoro” nascosto in città, risalente a un qualche personaggio o episodio cronachistico della tradizione locale, per poi far sì che, in collaborazione tra loro, vengano fatte ricerche sulla storia, sui monumenti, sui parchi, sul folklore e sugli edifici storici della città. Infine un’uscita sul territorio, o un gioco conclusivo basato su mappe, piantine e altri indizi predisposti dal facilitatore, porterà alla doverosa scoperta del tesoro in questione.

In queste attività, ogni studente in genere interpreta se stesso, e usa tutte le proprie competenze, ma è anche possibile inserire degli elementi più complessi. Nel team dei “cacciatori di tesori” potrebbero esserci esploratori, naturalisti, sommozzatori, speleologi, archeologi, bibliotecari, astronomi e altri esperti, ciascuno dei quali può intervenire, durante la missione, su richiesta dei compagni, per occuparsi di una determinata “pista” del gioco, quella corrispondente alla propria “specializzazione”.

Ovviamente, il trucco di veicolare informazioni scolastiche sotto forma di gioco non deve essere troppo palese o esagerato, altrimenti:

- i ragazzi si accorgeranno della fregatura e saranno meno entusiasti di giocare;
- verrà a mancare il carattere ludico dell’intera iniziativa, che ha comunque già di per sé dei tratti educativi senza bisogno di spingere troppo sull’acceleratore del nozionismo.

Il gioco dovrebbe invece sfruttare come spunti le tante informazioni sulla storia e il territorio, per poi calare davvero tutti in una competizione divertente e finalizzata allo scioglimento di un qualche favoloso enigma. Per affrontare i vari passaggi e le varie scene della loro avventura, i ragazzi dovrebbero poter usare logica, strategia e creatività, ma anche affidarsi alla conoscenza di informazioni tecniche. Alcuni, poi, potrebbero tenere un diario dell’impresa per ricavarne degli elaborati conclusivi, magari arricchiti da disegni, foto e illustrazioni, da condividere al termine del progetto.

**BOX: TRIUMPHUS MORTIS –
GIOCARRE PETRARCA E LA GUERRA DEI CENT'ANNI**

Merita un approfondimento un particolare esperimento transdisciplinare portato avanti con studenti più grandi. Si tratta di *Triumphus Mortis*, o *Cento anni di sangue*, un'avventura realizzata nel 2017 dalla classe 4B INF dell'ITIS F.lli Rosselli di Aprilia e coordinata dal professor Marco Mengoli, nell'ambito di un progetto di "giocare la storia" che utilizzava l'ambientazione di *Ultima Forsan*. Si tratta di un setting italiano di discreto successo in tutto il mondo, tradotto in inglese e anche (prima volta per un gioco italiano) in spagnolo e russo. L'assunto di base dell'ambientazione è che la Peste Nera del Trecento sia stata in realtà una "Peste Grigia", che ha causato la morte di milioni di persone per tutto il Vecchio Mondo e la loro resurrezione sotto forma di carcasse animate e affamate di carne umana. In questa ucronia horror e fantastica, e tuttavia strettamente aderente alla storia e alle caratteristiche reali delle società tardomedievali, si muovono i personaggi (gli studenti), quattro membri dell'esercito inglese impegnati nella Guerra dei Cent'anni. Ecco una breve sintesi dell'avventura realizzata per l'occasione. Per maggiore facilità di fruizione sono stati omessi gli elementi meccanici e regolistici.

Introduzione per i giocatori

Dico adunque che già erano gli anni della fruttifera incarnazione del Figliuolo di Dio al numero pervenuti di 1348, quando [...] pervenne la mortifera pestilenza: la quale, per operatione de' corpi superiori o per le nostre inique opere da giusta ira di Dio a nostra correzione mandata sopra i mortali, alquanti anni davanti nelle parti orientali incominciata, quelle d'numerabile quantità de' viventi avendo private, senza ristare d'un luogo in uno altro continuandosi, verso l'Occidente miserabilmente s'era ampliata.
(Boccaccio, *Decameron*)

Anno 1346.

Quella che verrà ricordata come la Guerra dei Cent'anni sta imperversando da quasi un decennio.

Fate parte dell'esercito inglese impegnato nella campagna di Francia. La vostra maggiore preoccupazione è l'esercito francese, ma non avete ancora idea di cosa vi aspetti davvero.

Dopo aver partecipato a numerose battaglie, arrivate alla città di Crécy, dove, dopo la vittoria inglese, parte del vostro esercito rimane a fare da guardia alla città. E, tuttavia, trascorrono mesi senza che nulla accada, e dell'esercito inviato a sud ben presto non si sa più nulla...

Retrosцена per il narratore

Quello che i giocatori all'inizio non sanno è che durante la guerra, dal sud della Francia cominciano a sciamare i primi Morti, che ben presto diventeranno un'orda immane e impossibile da contrastare. Sono giunti i *Dies Irae*, i Giorni dell'Ira di Dio contro l'umanità...

Scena 1 – Corpi freddi

Dopo due anni senza ricevere notizie dall'esercito inviato a sud, la parte di stanza nel nord continua a difendere la città di Crécy.

In una tarda serata, all'improvviso, la luna si oscura e compare una nebbia talmente fitta che a stento si possono vedere le torce dei soldati. Una pattuglia, composta dai personaggi dei giocatori, si accinge a iniziare il suo solito giro di ronda. Arrivati presso il bosco si odono delle urla provenienti dal folto degli alberi. È qui che comincia l'avventura.

Se gli eroi sospettano che siano i francesi, e si addentrano nel bosco, dopo aver seguito tracce e rumori possono trovare una donna stesa per terra in fin di vita, ricoperta di sangue. Osservandola meglio, è facile notare che ha i vestiti strappati, è piena di morsi ed emette degli strani versi, ma i personaggi riescono a capire solo tre parole: «Flagello di Morte», che la povera donna ripete di continuo.

Scena 2 – I morti camminano sulla Terra!

Che decidano di portarla in città o tornino indietro a cercare aiuto, dopo pochi minuti la donna spira e si rianima, per poi attaccare il gruppo alle spalle: è una Morta!

È la prima volta che gli eroi vedono una di queste carcasse indemoniate e ne rimangono molto sorpresi.

Scena 3 – L'assedio di Crécy

Di ritorno verso la guarnigione, il gruppo si rende conto che molti altri cadaveri ambulanti infestano ormai la contrada: devono riuscire a evitarli e raggiungere le porte della città senza essere ghermiti.

Di lì a poche ore, Crécy è assediata da torme di carcasse rianimate, che gettano i soldati nel panico.

Nei tre giorni successivi, gli eroi devono partecipare alla difesa della città, presidiando gli spalti, le torri e le porte urbane, e approntando diverse strategie tipiche degli assedi medievali.

Nel frattempo, l'esercito inglese stanziato a sud riceve l'ordine di evacuare la popolazione ancora non colpita da questa epidemia, per portarla in salvo a nord. L'armata giunge in vista di Crécy tre giorni dopo l'inizio dell'assedio dell'orda dei Morti, e può salvare la città, ma serve che qualcuno da dentro funga da diversivo per distrarre l'orrendo nemico. Saranno i nostri eroi a offrirsi (o venire offerti) volontari per la missione.

Scena 4 – Incontro con Petrarca

Prima della guerra, la famiglia del poeta Francesco Petrarca si era trasferita presso Carpentras, nella Francia meridionale, perché il padre Petracco aveva ottenuto un importante lavoro presso la Corte Pontificia di Avignone. Nel 1348, mentre il poeta sta continuando i suoi studi e la composizione di versi in latino, avviene la diffusione della Peste Grigia nelle regioni circostanti, e Francesco, con tutti i propri cari, segue l'esercito inglese fino a Crécy.

Concluso l'assedio, i personaggi lo vedono (ma nessuno lo conosce come poeta) avvicinarsi stringendo in braccio una giovane morente, e recitando i versi:

Erano i capei d'oro a l'aura sparsi
che 'n mille dolci nodi gli avvolgea,
e 'l vago lume oltra misura ardea
di quei begli occhi ch'or ne son sì scarsi;
e 'l viso di pietosi color' farsi,
non so se vero o falso, mi pareva:
i' che l'esca amorosa al petto avea,
qual meraviglia se di sùbito arsi?
Non era l'andar suo cosa mortale
ma d'angelica forma, e le parole
sonavan altro che pur voce umana;
uno spirto celeste, un vivo sole
fu quel ch'i' vidi: e se non fosse or tale,
piaga per allentar d'arco non sana.

Se i personaggi non intervengono, anche Laura si rianima, e uccide Petrarca; se invece intervengono, inizia un combattimento con Laura Morta e con il povero Francesco, che cerca di impedire che la donna venga colpita.

Scena 5 – Ritorno in Inghilterra

La situazione a Crécy dopo la battaglia è disperata: molti componenti dell'armata inglese, già decimata, sono stati attaccati dai Morti e ora stanno spirando colpiti dalla Peste Grigia, pronti a diventare una nuova minaccia.

I sopravvissuti della battaglia (compreso, eventualmente, Petrarca) decidono di abbandonare la Francia e fuggono verso l'Inghilterra, ma anche sulle navi imperversa la Peste, e avvengono altri orribili episodi.

Se riescono a scampare alla traversata, gli eroi si ritrovano accorpati a una compagnia di superstiti, ormai veterani della Guerra Macabra, comandata dal celebre condottiero Giovanni Acuto (John Hawkwood).

«Nove su dieci sono morti», li esorta il nuovo comandante, brandendo la spada, «ma noi siamo vivi. È il momento di difendere l'Inghilterra, o essa cadrà!».

Epilogo

L'avventura è conclusa, e alcuni dei personaggi potrebbero essere morti per strada, o peggio (anche se si può sempre usare il personaggio di Petrarca come rimpiazzo). Le imprese possono continuare con una campagna ambientata in Inghilterra, sotto il comando dell'Acuto, per difendere l'isola dalla Peste Grigia e salvare decine di migliaia di vite.

Come è facilmente intuibile da questo estratto, un'avventura simile permette di incrociare elementi di letteratura, storia, geografia e scienze,

purché sapientemente mescolati nel gioco, come cammei e non forature. L'uso di mappe storiche, di ricostruzioni di fortezze e di ritratti di personaggi dell'epoca rende tutto molto incisivo e più facile da ricordare.

In altri casi, è più comodo utilizzare un unico personaggio creato ad hoc con la classe. Dopo averlo dotato delle proprie caratteristiche e abilità, di concerto con tutto il gruppo, le sue azioni saranno decise per alzata di mano e seguendo il principio della maggioranza. Il nostro eroe potrà affrontare così tutte le situazioni del caso, guidato dalle scelte collettive della classe, e ovviamente sarà solo un pretesto per far prendere ogni decisione e risolvere ogni enigma all'insieme dei ragazzi.

Ecco alcuni accorgimenti pratici usati spesso in questi casi.

- Preparare una bella scheda del personaggio della grandezza di un cartellone e appenderla in evidenza durante il gioco. La scheda potrebbe essere plastificata (e in questo caso ci si può scrivere e cancellare sopra con normali pennarelli) oppure cartonata (e allora occhio a non impiasticciarla troppo).
- Preparare un'avventura che utilizzi molti bivi e dissolvenze, in modo da guidare strettamente i ragazzi lungo i binari di una storia ben strutturata.
- Inserire pochi tiri di dado (ed eventualmente procurarsi dadoni di spugna o di peluche da lanciare).
- Inserire tanti momenti di decisione corale («Esploriamo il relitto sommerso o inseguiamo i cercatori di tesori in fuga?») ma anche indovinelli, enigmi matematici e logici, frasi da tradurre dal latino, dall'inglese o utilizzando codici speciali e così via.
- Inserire dilemmi e decisioni morali, sempre da prendere coralmente per alzata di mano: «Ci intaschiamo la refurtiva o la portiamo al museo?», «È lecito spaccare l'antica statuetta per vedere se dentro c'è un indizio verso il tesoro del lago oppure no?».
- Preparare degli *handout* per i giocatori, che abbiano uno scopo ludico e non siano difficili da maneggiare collettivamente: mosaici da ricomporre, cartine da interpretare, mappe su cui applicare la trilaterazione o altri espedienti geometrici e così via.

Giocare nelle scuole questo tipo di gioco di ruolo (se vogliamo, classico) è comunque solo uno dei possibili modi di utilizzare tale straordinario mezzo. Semplificandola e adattandola agli interessi degli studenti, ai loro punti di forza e di difficoltà, e soprattutto alla loro età, il facilitatore di una di queste attività potrebbe guidare gli alunni attraverso un'esperienza più complessa, ma dalle connotazioni più ampie: temi civici, lotta alle discriminazioni, al bullismo e al razzismo,

inclusività, elogio della diversità, rifiuto degli stereotipi e così via. In questi casi, è assolutamente necessario che il docente abbia una perfetta conoscenza del gruppo di gioco, e che questo sia già affiatato, per evitare continue cadute di stile, battute o perdita di attenzione.

È di qualche anno fa un esperimento tentato nella classe seconda di una scuola media dalla docente Barbara Fini:

Lo scenario è nato come ripasso dell'Illuminismo: accoglie da 16 a 23 giocatori, in quanto 16 sono ruoli fondamentali e 7 ruoli di supporto. La classe è composta di 23 alunni, e questa struttura è stata pensata considerando l'eventualità di assenze. In un regno immaginario, un sovrano assoluto cede alle pressioni della sua regina, sovrana illuminata, e decide di ricevere i più famosi illuministi per farsi consigliare nel promulgare una nuova legge. Il re è affiancato da un consiglio di ministri, tra cui il ruolo di spicco spetta a un cardinale, costruito sui modelli ben noti ai ragazzi di Mazarino e Richelieu.

Il gioco consiste nella rappresentazione dell'udienza, in cui a sette ragazzi sono stati affidati i ruoli di altrettanti illuministi e ad altri sette alunni sono stati affidati i ruoli dei ministri del re.

Il re ha il compito di moderare la discussione, ma gli è stata data anche la possibilità, per un numero prestabilito di volte nel corso del gioco, di togliere la parola agli interlocutori, in modo da far avvertire alla classe la sensazione di trovarsi comunque in una condizione di assolutismo.

Alla regina è proibito esprimersi in pubblico, in quanto femmina, ma le è permesso parlare al re in privato cercando di persuaderlo ad accondiscendere alle sue preferenze: questo espediente è servito per far calare i ragazzi in un contesto storico in cui la donna non possedeva ufficialmente potere politico. [...]

I sette personaggi di supporto sono assistenti dei tre illuministi che possiedono un titolo nobiliare, oppure mecenati col ruolo di introdurre a corte i non nobili. Anche questo aspetto ha trovato un buon riscontro nella classe, soprattutto quando, durante lo svolgimento del gioco, a tutti i nobili è stata offerta una sedia, mentre i borghesi sono rimasti in piedi!¹

A quanto pare, l'intera esperienza è stata accolta in maniera entusiastica, e i risultati di circa tre ore di gioco sono stati molto positivi.

Insomma, le possibilità sono infinite. Bambini e ragazzi, se la situazione è favorevole, possono essere i giocatori più gratificanti e appassionati che un narratore (e un docente) possa trovare!

¹ Barbara Fini, "Edularp alla scuola media. Per una didattica delle competenze", in Gabriele Ferri e Lorenzo Trenti (a cura di), *op. cit.*, pp. 15-21.