

# Il gioco del CoviD19

by Roberto Gilardi



## Scopo del gioco:

Rimanere con il numero minimo di Virus.

## Durata del gioco:

Il gioco termina quando uno raggiunge o supera i 200 virus totali ricevuti. (il punteggio soglia può variare in base al tempo a disposizione. Possono essere 100 o 500 secondo la voglia e la creatività).

## Materiale necessario:

- (per giocare online con altri): PC, connessione internet, Skype installato, chiamata Skype di gruppo)
- Penna
- Foglietti tipo post-it bianchi
- Foglietti tipo post-it con i numeri da 1 a "n", dove "n" è il numero totale dei partecipanti meno 2. (Es. Se i partecipanti sono 7, i foglietti andranno numerati da 1 a 5).
- Tabellone segnapunti

## Svolgimento:

### **1) Incremento dei virus:**

I ruoli sono così suddivisi: per ogni turno ci sarà un Narratore e gli altri del gruppo come Attori. Il Narratore verrà impersonato a turno da tutti.

In alternativa, se il numero dei partecipanti lo consente, verrà usato un dado per estrarre a sorte il Narratore.

Il Narratore dovrà inventare una situazione e una storia nella quale tutti i partecipanti dovranno immedesimarsi per svolgere il proprio ruolo e proporre la propria soluzione o idea o motivazione.

Facciamo un esempio.

***Narratore: Siamo tutti davanti alla Posta per una commissione, ma è possibile entrare uno alla volta. Ogni partecipante dovrà immaginare e poi dichiarare a tutti per quale motivo la scelta del primo ingresso dovrà ricadere su di sé, oppure per quale motivo non dovrà ricadere sugli altri. "Devo entrare per primo perché....", "Non devono entrare gli altri per primi gli altri perché..."***

Ogni situazione presentata, deve prevedere la possibile scelta di salvare o indicare uno solo dei partecipanti.

A questo punto tutti gli Attori (gli altri partecipanti) devono inventare il proprio motivo per cui vogliono essere i primi ad entrare in Posta, e dovranno scrivere un paio di parole chiave della motivazione su un post-it bianco.

**Esempi di motivazioni:**

**Devo entrare io per primo perché sono anziano (Parola chiave: Anziano)**

**Devo entrare io per primo perché mi scappa la cacca (Parola chiave: Cacca)**

**Devo entrare io per primo perché ho una bomba a mano e la tiro a chi voglio (Parola chiave: Bomba)**

**Devo entrare io per primo perché ho mal di schiena (Parola chiave: sciatica)**

**Devo entrare io per primo perché sono il commesso e ho la chiave dell'ufficio (Parola chiave: chiave)**

Il Narratore chiede ad ognuno di mostrare alla webcam o di persona, il post-it con le parole chiave e spiegare meglio la motivazione o l'idea.

Ogni Attore si fa una idea delle motivazioni ascoltate degli altri partecipanti, e decide una priorità tra quelle che apprezza di più e quelle che apprezza di meno per vari motivi: creatività, simpatia, diversità, originalità, coerenza, motivazione, attuabilità ecc. ecc.

Con queste priorità, ogni Attore decide anche a chi degli altri Attori dare più virus e a chi darne meno. Più una motivazione piace e meno virus si danno. Meno piace e più virus si daranno. Meglio eliminare quelli che hanno idee bislacche.

Quando tutti hanno terminato, il Narratore chiama a turno ogni Attore, chiedendo di mostrare i virus che danno alla persona nominata. La somma totale dei punteggi verrà registrata sul tabellone di ogni persona.

Se gli Attori sono 6 oltre il Narratore, ogni partecipante avrà da assegnare per ogni motivazione o idea esposta un post-it da 5 virus, 4 virus, 3 virus, 2 virus, 1 virus. Ovviamente non avrà virus da assegnare a se stesso.

Ogni numero contenuto nel post-it, cioè numero di virus da assegnare, potrà essere mostrato solo per una persona. Per cui ogni attore dovrà fare una sorta di graduatoria: a chi dare 5 virus, a chi 4 a chi 3 ecc. ecc.

Dopo la narrazione della situazione da parte del Narratore, ogni Attore avrà 30 secondi di tempo per pensare alla propria motivazione o idea, e scrivere su di un foglietto le parole chiave che la descrivano e aiutino a riconoscerla immediatamente.

Al termine dei 30 secondi, a turno ogni Attore mostrerà alla webcam o di persona il proprio foglietto con le parole chiave, e spiegherà brevemente la propria motivazione o la propria idea o il proprio suggerimento.

Nel caso un partecipante non riesca a trovare nel tempo di un minuto la propria motivazione per la situazione narrata, acquisirà il numero massimo di virus da tutti (5 x 5 nel caso specifico di 7 partecipanti), e il numero 5 non potrà essere utilizzato per altri Attori.

	Mariuccia	Lorenza	Gianluigi	Luciana	Giuseppe	Mariagrazia	Roberto
<b>Storia 1</b>	Narratore	24	18	36	12	6	30
<b>Storia 2</b>	18	Narratore	12	24	6	36	30
<b>Storia 3</b>	36	24	Narratore	30	18	12	6
<b>Storia 4</b>	18	36	12	Narratore	24	6	30
<b>Storia 5</b>	6	12	36	18	Narratore	30	24

<b>Storia 6</b>	30	18	24	36	12	Narratore	6
<b>Storia 7</b>	12	30	18	6	36	24	Narratore
<b>Totale 1</b>	120	144	120	150	132	144	162
<b>Disinfezione</b>	-0	-6	-12	-18	-24	-30	-36
<b>Totale 2</b>	120	138	108	132	108	114	126
<b>Storia 1</b>							
<b>Storia 2</b>							
<b>Storia 3</b>							
<b>Storia 4</b>							

Nel caso un Narratore, al proprio turno non riesca a trovare nel tempo massimo di due minuti una situazione e una storia da narrare, avrà due possibilità: A) Passare la mano prendendo i virus della persona successiva sommandoli al proprio totale, e la persona scelta andrà ovviamente a zero; B) Scegliere una situazione tra quelle Jolly disponibili d'ufficio (in fondo a queste istruzioni), aggiungendo 100 virus al suo totale.

## **2) Decremento dei virus:**

Quando tutti i partecipanti hanno interpretato il ruolo di Narratore, verrà fatta una attività che consenta di diminuire il numero dei virus acquisiti.

In questo passaggio, parteciperanno tutti con lo stesso ruolo e la situazione su cui immaginare le risposte sarà per tutti la seguente e sempre la stessa per ogni turno di disinfezione:

### **Situazione di disinfezione:**

***Hai maturato un numero rilevante di virus e sei a rischio. Ora devi trovare un buon motivo perché gli altri scelgano di darti un alto numero di antidoti da detrarre dal tuo punteggio.***

Ogni partecipante dovrà immaginare una motivazione per la quale gli altri dovrebbero salvarlo, cioè diminuire i suoi virus con gli antidoti per non farlo ammalare.

Come descritto prima, dovrà scrivere una o due parole chiave sul foglietto bianco. Ogni volta che verrà fatta questa attività, la motivazione data e scritta dovrà essere differente, sia dalle proprie già dette in precedenza, sia da quelle degli altri. Nel caso in cui un partecipante non trovi nel tempo di un minuto la motivazione, anziché ricevere antidoti che diminuiscano i virus, dovrà aggiungerne 50 di virus.

A turno i Partecipanti dovranno mostrare il foglietto e raccontare la propria motivazione. Così come per la parte precedente, ogni Partecipante dovrà farsi una idea di chi vuole salvare e chi no sulla base della affermazione fatta, valutata per simpatia, originalità, coerenza, concretezza, inventiva, fattibilità ecc. ecc., facendo una graduatoria per assegnare gli antidoti da detrarre. Più piace la motivazione e più antidoti riceve. Meno piace e meno ne riceve. Il contrario di quanto accadeva per l'incremento.

Ovviamente come per le votazioni precedenti, ogni numero potrà essere assegnato ad una singola persona.

Considerato che in questo caso sono coinvolti tutti i partecipanti, uno in più dei numeri di antidoti a disposizione, ogni partecipante potrà decidere a quale racconto e/o a quale persona non togliere neppure un virus, cioè dare 0 anticorpi. Questo tipo di votazione avverrà con l'alzata verso la webcam o di persona di un foglietto bianco o con scritto 0..

## Situazioni Jolly in caso di difficoltà

### Situazione 1:

Siete un venditore di aspirapolveri e suonate il citofono. Siete affetto/a da Covid19 ma volete assolutamente presentare il vostro prodotto. Cercate e raccontate la vostra motivazione per la quale dovrebbero farvi entrare.

---

### Situazione 2:

Siete viaggiatori su di un Freccia Rossa partito da Roma e diretto a Milano. Siete in seconda classe, ma considerata la puzza che c'è nel vostro vagone, vorreste andare in Prima Classe e senza pagare la differenza. Avete di fronte il controllore e dovete dare la vostra motivazione per ricevere il favore.

---

### Situazione 3:

La Fondazione di una Banca ha finanziato ad una Azienda Farmaceutica una costosissima ricerca per trovare un antidoto al CoviD19. La sperimentazione ha dato esito positivo ma ora ne è rimasta solo una dose. Dovete dare le vostre motivazioni perché la dose in questione venga data a voi.

---

### Situazione 4:

Una Associazione Onlus ha messo in palio un viaggio di due settimane in località turistica della Costiera Amalfitana come premio per la miglior "buona azione" compiuta da un cittadino. Voi dovete cercare di aggiudicarvi il premio, descrivendo la vostra buona azione

---

### Situazione 5:

L'Università frequentata da un vostro nipote, ha messo a disposizione una Borsa di Studio per l'intero percorso di studi quinquennale. Voi dovete offrire le migliori motivazioni per le quali la Banca dovrebbe dare la Borsa di Studio al vostro nipote.

---

**Situazione 6:**

Siete parte di un team di persone, composto esattamente dallo stesso numero di persone che stanno partecipando a questo gioco. Il Direttore Generale vi riunisce e dice a tutti voi che dovrà nominare un nuovo Capo Reparto in sostituzione di quello che andrà in pensione. Ma la scelta dipenderà dalle motivazioni che voi gli farete sapere sul perché dovrebbe scegliere proprio voi.

---

**Situazione 7:**

Il Traghetto sul quale eravate ha avuto un grave incidente ed è affondato. Voi siete riusciti a salvarvi grazie ad una scialuppa di salvataggio sulla quale sono presenti tutti gli Attori di questo gioco. Il problema è che il peso complessivo delle persone a bordo è troppo elevato per la scialuppa, che sta imbarcando acqua. L'unica soluzione è quella di gettare a mare uno di voi. Ognuno di voi dovrà dare motivazioni per le quali la scelta della persona da buttare in mare non ricada su di voi.

---

**Situazione 8:**

Siete tutti riuniti davanti ad una splendida torta. La torta è stata tagliata in tante porzioni, tante quante sono gli attori di questa situazione. Una di queste fette però, è molto più grande delle altre. Voi dovete pensare e poi dire la miglior motivazione possibile perché la fetta venga assegnata a voi.

---

**Situazione 9:**

Siete parte di una famiglia composta esattamente da un numero di persone uguale a quello degli Attori coinvolti nella situazione. In casa avete un unico bagno, ma tutti quanti il bisogno di utilizzarlo perché rientrati da una escursione nella quale non era possibile espletare necessità corporali. Bisogna decidere chi può usufruirne per primo. Date le vostre motivazioni in modo che la scelta ricada su di voi.

---

**Situazione 10:**

Siete tutti in un panificio. Sono finiti i biglietti elimina coda e la commessa non sa chi servire per primo. Date la vostra motivazione per la quale dovrebbe servire voi prima di altri.

---