

DISPENSE DEL LABORATORIO PRATICO DI STRATEGIE PER CONTRASTARE L'ODIO

A CURA DI BENIAMINO SIDOTI

Bologna, 16 novembre 2018

Cosa c'è in queste dispense?

I giochi che abbiamo fatto insieme; lo scopo è quello di suggerire come proseguire l'esperienza fatta insieme, e lasciarvi una traccia precisa.

Cosa manca?

Anzitutto l'esperienza, ma spero ne serbiate un buon ricordo. Mancano ulteriori considerazioni teoriche, che sono sparse altrove (in rete ne trovate). Manca la bibliografia: se avete bisogno di qualcosa, scrivetemi. Mi pare più pratico, e credo che poche pagine, operative, mettano più facilmente addosso voglia di fare: e questo era quello che volevo.

SILENCE!
~~HATE~~

LA PREMESSA TEORICA

Da *Eccetera* (edizioni La meridiana, 2013)

Per me gioco e scrittura sono sempre stati naturalmente vicini: come la musica e il ballo, per dire. Poi, crescendo, mi sono accorto che questa vicinanza non era così banale: era naturale per molta gente, come i giocatori di ruolo. Ma non era banale. Il gioco, in particolare il gioco di ruolo, fa parte di un grande movimento che sta cambiando lentamente il modo di produrre e di fruire letteratura: sta cambiando il modo in cui leggiamo e scriviamo, facendole diventare sempre più due cose intrecciate, legate, due movimenti della stessa danza. Lo scopre chi analizza le strategie dei consumatori di media, come ha teorizzato Michel de Certeau ne *L'invenzione del quotidiano* (Edizioni Lavoro) e poi ha fatto per esempio Henry Jenkins in un bel libro chiamato *Textual poachers* (Routledge).

La scrittura collettiva mette silenziosamente in crisi molti dei miti che riguardano la scrittura. La scrittura collettiva è una modalità di produzione sempre più diffusa, assolutamente naturale, e per questo in grado di contrastare alcune idee scontate e sbagliate che abbiamo dello scrivere.

Per esempio, la solitudine dello scrittore; per esempio che si scriva anzitutto per se stessi; per esempio che la scrittura sia sofferenza.

Questi miti sono legati a un'idea romantica dello scrittore, che a sua volta deriva da un mondo molto diverso da quello attuale. Gli ultimi anni di progresso tecnologico hanno offerto e imposto nuovi modi di lavorare, nuove tecnologie, nuove idee dell'individuo e dell'intelligenza. Scrivere insieme ad altri è un fatto naturale, oggi: almeno quanto lo è scrivere su una tastiera. Lo scrittore è ancora, se lo vuole, solo, sofferente, e rivolto essenzialmente a se stesso; più spesso però si scrive, scriviamo, in tanti, mettendo insieme piccoli

frammenti in affreschi collettivi, collaborando, giocando, lavorando a progetti a firma multipla. Ci sono tanti modi di portare avanti una scrittura collettiva: perché la scrittura è un processo complesso in cui si può intervenire in maniera diversa in fasi diverse. Gli psicologi della scrittura (di Bereiter e Scardamalia, per chi cerca i riferimenti bibliografici, è stato tradotto qualche anno fa dalla Nuova Italia un libro molto esauriente) parlano di quattro fasi salienti: la *ricerca delle idee*, la *pianificazione*, la *stesura*, la *revisione*.

A grandi linee, e giusto per capire di cosa stiamo parlando, quando vogliamo scrivere qualcosa cerchiamo anzitutto informazioni sul nostro soggetto, poi buttiamo giù una bozza di scaletta, quindi scriviamo e poi rileggiamo il testo. Certe fasi possono rimanere implicite (per esempio, colto da ispirazione, so già cosa voglio scrivere, e non ho bisogno di cercare nuove idee; oppure non riguardo il testo e premo il tasto invia); più spesso, certe fasi possono essere iterate (mentre scrivevo il primo paragrafo mi sono reso conto che non mi ricordavo il titolo del libro di Jenkins, ho quindi spulciato nei miei appunti, ritornando indietro alla fase di ricerca, e poi ho ripreso la stesura). Ognuna di queste fasi può essere collettivizzata: vale a dire, può essere fatta in più di uno.

Per esempio questa introduzione è stata scritta la prima volta come articolo per un prezioso sito che si occupa di scrittura e gioco, *rill.it*: il redattore, Alberto Panicucci, lo ha riletto e mi ha segnalato alcune cose. Poi, dalla rete, come capita, sono arrivati altri stimoli che ho accolto o ho ignorato. In qualche modo, e per fortuna, questo scritto è diventato un'opera anche collettiva: abbiamo condiviso la revisione del testo. Provo a dare qualche altro esempio.

Una delle pratiche più comuni che ho incontrato riguarda la *collettivizzazione* della prima fase, quella di ricerca delle idee. L'esempio più diffuso è quello del *brainstorming*: prima di scrivere qualsiasi cosa ci si mette intorno a un tavolo, un telefono o un computer connesso a internet e se ne parla, scambiandosi

LABORATORIO PRATICO DI STRATEGIE PER CONTRASTARE L'ODIO

a cura di Beniamino Sidoti



idee e prendendo appunti. Poi si mettono insieme gli appunti di tutti e qualcuno prova a cavarci il capo. Un lavoro simile fa un qualsiasi editore quando pianifica un'opera collettiva: per esempio i RiLLini (cioè i suddetti animatori del sito rill.it) avevano deciso di dedicare una serie di articoli alla scrittura e avevano chiesto aiuto, gentilmente obbligando amici e colleghi a scrivere dei contributi. In questo caso è stata la pianificazione a diventare collettiva: si è deciso quali fossero gli argomenti da trattare insieme ai singoli e si sono distribuiti. Una volta fatta insieme la scaletta, ognuno ha fatto il proprio percorso personale, in modo da avere contemporaneamente tante opere individuali e un unico testo collettivo. La *stesura* diventa collettiva quando decidiamo di scrivere un'opera a staffetta: io ne scrivo un pezzo, poi qualcuno continua. O quando partecipiamo a un forum: l'insieme dei contributi dà un'opera collettiva di cui, a ben vedere, non si sono condivise pianificazione, revisione o ricerca delle idee. Infine, posso condividere la *revisione* chiedendo a qualcuno di aiutarmi a correggere eventuali errori e a migliorare il mio testo: è la tecnologia dell'*open source*.

I giochi di narrazione sono a loro volta spesso delle scritture collettive: i *cadaveri squisiti* (le carte piegate, quel gioco dove ognuno scrive qualcosa su un foglio ignorando cosa hanno scritto gli altri, seguendo una regola comune, per poi leggere dei non sensi divertenti) sono un esempio di gioco di narrazione in cui c'è una pianificazione comune (la regola) che poi viene svolta raccogliendo i pezzi in modo casuale. La maggior parte dei giochi di narrazione condivide le fasi di *stesura* e di *ricerca delle idee*, mentre la *pianificazione* e la *revisione* sono poco affrontate: in fin dei conti, è abbastanza naturale che siano trascurate, in quanto fasi tipiche della cultura scritta, difficili cioè da ritrovarsi in una produzione orale; e poiché la maggior parte dei giochi di narrazione viene praticata ad alta voce, è facile che si condivida anzitutto la *stesura*, cioè l'aspetto più "performativo" della

narrazione, come nei giochi di ruolo. Non è un limite: è la scoperta di terre ancora inesplorate.

Il gioco di narrazione, quando si intreccia con la scrittura, offre nuove, insperate, risorse: perché il gioco è di sua natura un fatto collettivo, che si fa attraverso l'interazione fra pensieri e obiettivi diversi.

Inoltre il gioco offre una sua matrice di regole che consentono esperimenti molto puntuali sui modi di scrivere insieme. Giocando, infatti, possiamo scoprire che ci sono tanti modi di condividere una certa fase del processo di scrittura, e che ognuno di questi può produrre infinite forme di scrittura. La letteratura interattiva, infatti, trova nel gioco il suo ambiente naturale: perché il gioco può insegnare un'infinità doppia di modi di creare testi insieme. Inoltre, è più facile inventare un nuovo gioco che imporre un nuovo esperimento di scrittura; i giochi stanno cambiando rapidamente, con il cambiamento di una società che pone sempre maggiore attenzione a diverse forme di scrittura, a modi diffusi di condivisione del sapere.

Il gioco, insomma, è il luogo dove si esprimono le più interessanti potenzialità dei soggetti collettivi.

Ed ecco i soggetti collettivi: credo che la scrittura collettiva (e certi giochi, più in generale) sia uno strumento eccezionale per la creazione di soggettività. Di solito, ci dicono, uno scrittore dà vita nella scrittura alle sue ossessioni personali: l'autore preesiste al testo – con la scrittura collettiva questo paradigma si rovescia, ed è il testo a dar vita all'autore. Fare un testo collettivo significa farsi soggetto – farsi l'autore di quella scrittura e il soggetto di quell'enunciazione, e questo è un passaggio fondamentale per molti versi.

Quindi: quelli che ho raccolto qui sono solo giochi: ma nel loro essere solo giochi permettono di divertirsi e di fare scoperte interessanti, di esplorare nuovi campi e nuove possibilità.

Larga è la foglia, stretta è la via. Dite la vostra che ho detto la mia.

RITRATTO COLLETTIVO

Chi: Da dieci a trenta persone, dai dodici anni in su

Cosa: Costruire un ritratto di riferimento rispondendo a domande individuali.

Dove: In uno spazio tranquillo, con possibilità di scrivere.

Quando: Mezz'ora circa, compresa la lettura del testo finale; può anche essere un buon rompighiaccio.

Perché: Per conoscersi, per riconoscere sotto le differenze le affinità di gruppo, per fare emergere spunti di discussione.

Istruzioni per l'uso

Le descrizioni di soggetti collettivi sono di solito deludenti; vi troviamo quello che, in media, siamo: quanto siamo ricchi, chi abbiamo votato, cosa pensiamo di un dato argomento. In questo caso si fa la stessa domanda a tutti, si pesano le risposte, e si dà per buona la risposta più ricorrente. È un metodo come un altro, ma di solito, quando ci si lavora all'interno di un gruppo, favorisce l'insoddisfazione e il distacco della minoranza che non si sente rappresentata.

Il ritratto collettivo è un gioco che fa l'esatto contrario: anziché fare la stessa domanda a tutti, fa a ciascuno una domanda diversa, sfruttando un grumo di coerenza tra domande che renda le risposte leggibili e interessanti. Lo ritengo particolarmente utile per discutere e introdurre argomenti di discussione. Ecco come funziona:

- Il conduttore distribuisce casualmente dei cartellini che riportano le domande seguenti (una per cartellino; i cartellini sono forati in un angolo). Le domande sono fra loro diverse ma legate da un filo comune che permetta di ricostruire un'identità collettiva comune a persone diverse.
- Ognuno dovrà rispondere alla propria domanda in modo personale, cioè scrivendo quello che pensa, e non cercando di interpretare il pensiero comune. Si risponde scrivendo dietro il cartellino, cioè in uno spazio limitato – il gioco chiede risposte brevi.
- Via via che i cartellini vengono riempiti, vanno riconsegnati al conduttore. Volendo, si può dare un secondo cartellino a chi ha risposto velocemente al primo, quindi un terzo e così via.
- Quando tutti i cartellini sono stati riempiti con delle risposte, il conduttore li leggerà ad alta voce, seguendo (più o meno) l'ordine suggerito.

LABORATORIO PRATICO DI STRATEGIE PER CONTRASTARE L'ODIO

a cura di Beniamino Sidoti



Per rendere visivamente l'idea di un ritratto collettivo, si possono legare fra loro i cartellini dopo che sono stati letti, infilandoli su un filo (il filo conduttore) per il foro, e quindi appendendoli in un angolo.

Ecco di seguito un esempio di domande, in ordine pressoché sparso:

Che nome ti piacerebbe avere?; Come ti chiamavano da piccolo/a?; Di che segno vorresti essere?; Quali sono i tuoi dolci preferiti?; Scrivi tre giochi che ti piacciono; Come ti piacerebbe che ti venisse proposto un invito a cena?; Scrivi cinque buone scuse per rifiutare un invito a cena; Scrivi tre cose che tu "qualche volta anche sei, ma poi..."; Scrivi tre cose che "purtroppo, non sei"; Una persona fantasiosa, di cosa dovrebbe parlare con te? (cinque argomenti); Trova cinque buone scuse per rimandare un appuntamento dal dentista; Scrivi tre cose che non vuoi; Scrivi cinque cose che ti piacciono esageratamente; Scrivi cinque qualità che ti rendono speciale; Come passi un'ora tutta per te?; Sogni nel cassetto?; Scrivi (almeno) tre cose che ti piacerebbe inventare; Cosa volevi fare da grande?; Che giochi ti piacciono?; Come vorresti che fosse; un giardino ideale?; Se qualcuno volesse cantarti una serenata, quale sarebbe il momento migliore?; Scrivi tre cose che ti emozionano; Se tu dovessi abitare nella città del sogno, vicino al museo del soprappensiero, che indirizzo avresti?; Hai piantato un albero speciale: che frutti vorresti che desse?; Che nome daresti a un giardino dove fioriscono le amicizie?; Scrivi tre cose che succedono in una notte buia e tempestosa; Scrivi tre cose che succedono intorno a un braciere; Trova cinque buone scuse per saltare un giorno di scuola; Cosa ti aspetti dal tuo lavoro?; Scrivi tre parole che non sopporti; Scrivi tre giochi che sono permessi nel tuo condominio; Trova tre verbi per descrivere le azioni di una scuola ideale; Ti ricordi il tuo primo

giorno di scuola? Com'era?; Trova tre verbi per descrivere le azioni di una scuola reale; Ti piace questo gioco?; Da chi hai imparato di più?; C'è un libro che ti ha insegnato qualcosa? Cosa?; Cosa hai imparato dai giochi?; Descriviti con i nomi di tre giochi; Dillo con i fiori: "giochiamo!" Che fiori useresti?; Quanto a lungo riesci ad ascoltare una persona?; Da adolescente, hai mai pensato di essere speciale?; Chi ti sarebbe piaciuto avere come nonni?; Consigliaci un libro; Perché sei qui? Voglio dire, perché segui questo corso?; Cosa ti piace di più nella formazione?; Cosa ti piace di meno nella formazione?; Dicci ciao in un'altra lingua!

Le domande del ritratto vanno adattate al gruppo e soprattutto agli obiettivi: io tendo a tenere tre blocchi di domande, uno di curiosità personali (che ci consentono di visualizzare il personaggio e di renderlo credibile, anziché cercare l'autore della singola risposta), un secondo blocco che parla delle storie e del nostro approccio (in maniera implicita e leggera, coinvolgendo bugie, scuse e passioni), un terzo blocco che affronta in modo più circoscritto il tema intorno a cui si è formato il gruppo, quello su cui penso il ritratto possa servire anche a riflettere.

Ecco per confronto un secondo gruppo di domande, costruito per un incontro sulla scrittura territoriale a Pescara nel 2011. Lo riporto integralmente, anche per sentire come cambiano di tono e di portata alcune domande calate in un contesto diverso.

Che nome ti piacerebbe avere?; Come ti chiamavano da piccola?; Scrivi cinque buone scuse per rifiutare un invito a cena; Di che segno vorresti essere?; Quali sono i tuoi dolci preferiti?; Scrivi tre giochi che ti piacciono; Come ti piacerebbe che ti venisse proposto un invito a cena?; Scrivi tre cose che tu "qualche volta anche sei, ma

LABORATORIO PRATICO DI STRATEGIE PER CONTRASTARE L'ODIO

a cura di Beniamino Sidoti

SILENCE!
HATE

poi..."; Scrivi tre cose che "purtroppo, non sei"; Un uomo fantasioso, di cosa dovrebbe parlare con te? (cinque argomenti); Trova cinque buone scuse per rimandare un appuntamento dal dentista; Scrivi tre cose che non vuoi; Scrivi cinque cose che ti piacciono esageratamente; Scrivi cinque qualità che ti rendono speciale; Come passi un'ora tutta per te?; Sogni nel cassetto?; Scrivi (almeno) tre cose che ti piacerebbe inventare; Cosa volevi fare da grande?; Cosa fai stasera?; Come vorresti che fosse il tuo vicino ideale?; Se qualcuno volesse cantarti una serenata, quale sarebbe il momento migliore?; Scrivi tre cose che ti emozionano; Se tu dovessi abitare nella città del sogno, vicino al museo del soprappensiero, che indirizzo avresti?; C'è un vicino con cui ti sei identificata? Quale?; A cosa pensi che serva un buon cittadino?; Perché sei qui? Voglio dire, perché segui questo laboratorio?; Scrivi tre cose che succedono in una notte buia e tempestosa; Da dove vengono le idee?; Trova cinque buone scuse per saltare un giorno di scuola; Da chi hai imparato di più?; Cosa ti piace fare più di tutto nel tuo lavoro?; Cosa ti fa soffrire di più nel tuo lavoro?; A cosa servono le storie?; Ti ricordi la tua prima casa? Com'era?; Negli anni hai cambiato molto il tuo modo di lavorare?; Come scegli un mobile?; Che storie ti piace raccontare?; Ti piace questo gioco?; Scrivi tre cose che ti danno fastidio dei tuoi vicini; A cosa servono le storie?; Il tuo mezzo di trasporto preferito?; Da cosa giudichi la qualità di un posto dove vivere?; Dove vorresti vivere?; Qual è l'ultima cosa che hai comprato per la casa?; Hai un attimo per te. Dove lo trascorri?; C'è un albero fantastico. Che frutti produce?; Qual è il tuo primo ricordo del posto dove ora vivi?; Come ti piace visitare un posto che non conosci?; Pianta un cartello inventato da te: cosa proibisce? cosa impone?; Dove sei nata?; Da quanto tempo vivi qui?; Quanti siete in casa vostra?; Cosa hai fatto ieri?; Cosa hai

mangiato per cena ieri sera?; Qual è l'ultimo viaggio che hai fatto?; La prima canzone che ti viene in mente?; Quanto ci hai messo per arrivare qui, oggi?; Uscita da qui, trovi un taxi. Dove gli dici di andare?; Come vorresti fosse il tuo cortile ideale?; Cosa nasconderesti sotto un tappeto di foglie?; C'è un posto buono per nasconderti, vicino a casa tua?; C'è un posto buono per farsi vedere da tutti, vicino a casa tua?

Ed ecco il ritratto di Pescara: di nuovo, lo riporto per intero, in modo che si possa cogliere anche come leggendo le varie risposte non ci si limiti a uno scrutinio dei voti, ma si debba cercare di restituire un personaggio, con tutte le sue incoerenze.

Mi chiamo Anna, è il mio nome e lo era anche da piccola, e mi piace il mio segno zodiacale, lo terrei anche se potessi scegliere; sono nata a Cantalupo nel Sannio (Is), un piccolo paese del Molise; i miei dolci preferiti sono esclusivamente al cioccolato, in alternativa millefoglie. Mi piacciono esageratamente la mia famiglia, i miei alunni, leggere, guardare film, il mare d'inverno. Qualche volta sono pigra, attrice, figlia, ma poi... purtroppo non sono coerente, estroversa, e non porto a termine tutto. Cinque qualità che mi rendono speciale: sono sincera, altruista, simpatica, buona e intelligente.

Cinque buone scuse per rimandare un appuntamento dal dentista: la tosse, una riunione a scuola, la macchina rotta, bambini da andare a riprendere, ho dimenticato l'appuntamento.

Se ho un'ora tutta per me la passo in palestra; se ho un attimo, sul letto.

Tre giochi che mi piacciono: nascondino, Monopoli e i castelli di sabbia. Tre cose che non voglio: il buio, il rumore, l'aglio. Tre cose che mi emozionano: la primavera, i bambini, il gelato.

Ieri, ho preparato.

LABORATORIO PRATICO DI STRATEGIE PER CONTRASTARE L'ODIO

a cura di Beniamino Sidoti



Se qualcuno volesse cantarmi una serenata, il momento migliore sarebbe sicuramente la mattina al risveglio! La prima canzone che mi viene in mente: Acqua azzurra, acqua chiara.

Stasera faccio la mamma

Cinque buone scuse per saltare un giorno di scuola: non ne ho voglia, tanto non serve a niente, ho di meglio da fare, tanto vale restare a dormire, e non ne posso più dei soliti rituali.

Un uomo fantasioso con me dovrebbe parlare di cucina, di sogni, di volo in parapendio, di viaggi, di libri.

Tre cose che succedono in una notte buia e tempestosa: si sentono rumori strani, si ricorda l'infanzia, si fa l'amore.

Sogni nel cassetto? Ovviamente sì e tanti che conducono sempre ad uno.

Da grande volevo fare l'ingegnere elettronico. Da dove vengono le idee? Dalla nostra mente... impregnata di altre menti

Un invito a cena dovrebbe essermi proposto con un fiore. Se dovessi invece rifiutarlo cinque buone scuse sarebbero: è brutto, non fa sorridere, non ho voglia, sono stanca, ho un impegno.

Non ho ancora iniziato a lavorare... non ho un lavoro fisso, il mio lavoro è studiare, fare il tirocinio e preparare la tesi... mi piace tantissimo e non c'è niente che mi fa soffrire. La cosa che mi piace di più del mio lavoro è stare con i bambini.

Da chi ho imparato di più? Dalla mia famiglia Vorrei vivere in campagna. La mia prima casa era molto grande, con tante stanze. Il primo ricordo che ho della casa dove vivo sono tanti bambini che giocavano nel parco vicino casa...

Vivo qui da quando sono nata, e ci ho messo tre minuti per arrivare alla libreria. In casa mia al paese siamo in cinque. Qui a Pescara siamo tanti perché ogni giorno vengono tanti miei amici, oltre ai vicini.

La qualità di un posto in cui vivere la giudico dalla gestione dell'immondizia.

Tre cose che mi danno fastidio dei miei vicini sono la curiosità, l'invadenza e il non aiuto. Il mio vicino ideale è curioso, ma ottimista e generoso. C'è un vicino con cui mi sono identificata? No, nessuno.

Un buon cittadino serve a vivere bene insieme.

L'ultima cosa che ho comprato per la casa è il detersivo. Per cena ho mangiato mozzarella e insalata...

Un mobile lo scelgo, se è inusuale, per la funzionalità.

Un posto che non conosco, mi piace visitarlo camminando. L'ultimo viaggio che ho fatto, credo, era a Roma: è passato molto tempo.

Se dovessi abitare nella città del sogno, vicino al museo del soprappensiero, vivrei in Via della fantasia. C'è un albero fantastico, come frutti, produce arcobaleni.

Il mio cortile ideale lo vorrei colorato, con panchine, giochi, con spazio per tanti.

Se dovessi piantare un cartello inventato da me, direbbe: Non buttare carte per terra. Raccogliere le carte per terra.

Il posto buono per farsi vedere da tutti, vicino a casa mia, è Piazza Salotto. No, non c'è un posto buono per nascondersi. Sotto un tappeto di foglie, nasconderei i rami.

Se trovassi un taxi, uscendo da qui, gli chiederei di andare a casa, facendo il tragitto più lungo possibile. L'automobile è il mio mezzo di trasporto preferito.

Tre cose che mi piacerebbe inventare: il raggio laser distruggi malattie, il convertitore cervelli per cervelli usciti male, il riappacificatore istantaneo per dirimere tutte le controversie

Perché sono qui? Per imparare.

A cosa servono le storie? A respirare, a conoscersi. Mi piace raccontare storie di avventura

Mi piace giocare... Mi piace questo gioco!!

LABORATORIO PRATICO DI STRATEGIE PER CONTRASTARE L'ODIO

a cura di Beniamino Sidoti



Dopo aver letto tutto il ritratto viene di solito voglia di commentarlo: fino a questo momento lo abbiamo ascoltato come se fosse un personaggio vero, e ritengo giusto mantenere questa finzione. Parleremo quindi di questo personaggio, e non di chi ha scritto le singole risposte: nel caso appena fatto, parleremo di Anna, e delle sue passioni e delle sue incoerenze (dimenticandoci che sono la naturale conseguenza di aver risposto a caso a domande scritte su foglietti, mischiandole!); la discussione è di solito più leggera e naturale se stiamo parlando non di opinioni specifiche e quindi di individui, ma di un soggetto collettivo che un po' tutti ci rappresenta.

Questa qualità sottile, cioè di affrontare argomenti caldi in maniera diversa dal brainstorming, rende il ritratto collettivo un gioco adatto a essere inserito in un percorso di accoglienza.

Note

Ho notato che alcuni giocatori tendono a cercare degli spunti per orientarsi attraverso le domande, cioè, mentre giocano, cercare di capire come è fatto il gioco. Questo non è necessariamente un fatto negativo, ma è importante giocarci sopra. Io personalmente ho imparato due piccoli trucchi: il primo è di non numerare le domande, ma di lasciarle prive di indizi utili a riordinarle – infatti l'ordine finale posso variarlo anche in base alle risposte, affiancando due risposte che mi paiono adatte a star vicine in un modo cui non avevo inizialmente pensato; il secondo trucco è di utilizzare dei cartoncini colorati per stamparvi sopra le domande, usando colori diversi che però non coincidono con il tipo di domande – i giocatori possono così chiedere una domanda “verde” o “rossa”, il che non significa niente, ma rende il tutto più giocoso.

Vale la pena esplicitarlo: il gioco non funziona solo con le domande che ho qui proposto; anzi, invito tutti a farsi delle domande, cioè a crearsele e provarle.

A proposito di adattamenti, il gioco funziona anche come creazione collettiva di personaggio; le domande possono essere orientate e a quel punto è più divertente e istruttivo, crearle insieme al gruppo.

Ho inizialmente ideato il *ritratto collettivo* per i corsi di formazione Giunti a partire da uno spunto contenuto nel *Ricettario di scrittura creativa* di Brugnolo-Mozzi (Zanichelli, 1999). La scheda è ripresa da *Eccetera* (edizioni la meridiana, 2013).

RIORDINARE IL CERCHIO

Chi: almeno sei giocatori sopra i sei anni

Cosa: ordinare delle persone secondo criteri diversi, stando in cerchio

Dove: ovunque, purché si possa stare in piedi e muoversi comodamente

Quando: è un rompighiaccio, ma anche un gioco di accoglienza. Aiuta a sgranchirsi le gambe ma anche a conoscere gli altri giocatori. In sé ha una durata compresa fra i dieci e i trenta minuti

Perché: per mostrare diverse classificazioni del gruppo di giocatori, per imparare i nomi del gruppo, per favorire un clima di collaborazione

Istruzioni per l'uso

- Mettiamoci in cerchio in piedi, come capita
- Quindi, senza parlare, mettiamoci in ordine alfabetico per nome (è importante che nessuno faccia domande).
- Quando tutti si sono sistemati, facciamo un giro di verifica: ognuno dice il suo nome ad alta voce.
- Alla fine del giro di verifica, se qualcuno è fuori posto può cercare il posto giusto, sempre senza parlare. Si fa un secondo giro di verifica
- È utile mischiare il cerchio più volte, seguendo altri ordini: segno zodiacale, giorno del compleanno, numero di scarpe, libro preferito, animale preferito, nome della mamma, parente più distante...

Per continuare

Il gioco può proseguire con una qualsiasi attività che preveda l'uso del cerchio. Ma può prendere anche la direzione dell'attività fisica: semplici attività di coordinamento possono prevedere la ripetizione di un gesto o di un suono fatto da chi sta al centro, o la circolazione intorno al cerchio di un gesto o espressione (come nel passaparola, ognuno "passa" al suo compagno di sinistra l'espressione o il gesto che riceve da destra), o di una parola (come nel "telegrafo senza fili"). Tenendosi per mano si genera maggiore intimità e si può per esempio provare il gioco della "scossa", che prevede la trasmissione di un impulso intorno al cerchio: ogni giocatore può dare origine, quando vuole, a una "scossa" da trasmettere al compagno di destra o di sinistra, semplicemente stringendogli la mano; quando, a sua volta, riceve una scossa, deve trasmetterla con l'altra mano. Il gioco prosegue finché qualcuno non ha contato un numero prefissato di scosse.

Note per la discussione

A volte non è facile creare un buon cerchio: una situazione in cui tutti stanno attenti a quello che succede al centro e ai bordi, in cui la comunicazione circola senza trovare ostacoli. Può essere utile rimescolarsi un po', prima di cominciare un'attività basata sul cerchio.

È molto importante cercare di non parlare: solo nel silenzio, infatti, si impara ad ascoltare e osservare meglio gli altri: a creare quindi le condizioni migliori per una comunicazione ecologica.

LE CITTÀ DELLE EMOZIONI

Chi: almeno quattro giocatori

Cosa: fare una mappa di emozioni; servono colori e fogli di carta di grande formato

Dove: in un posto dove si possa disegnare comodamente

Quando: il gioco dura circa un'ora e richiede una discussione finale

Perché: per condividere le proprie emozioni, come scrittura creativa, per immaginarsi il mondo come un comune territorio di possibilità

Istruzioni per l'uso

- Dividiamo i giocatori in coppie
- Ogni coppia disegna una regione della "terra delle emozioni" o un quartiere della "città delle emozioni", scegliendo che tipo di regione è, riferendosi esplicitamente a una emozione
- Il conduttore passa fra i gruppi cercando di suggerire tutto ciò che manca: corsi d'acqua, fabbriche, negozi, uffici comunali... lasciando alle squadre la libertà e la fantasia di assegnar loro i nomi preferiti.
- Dopo un tempo concordato fermiamo il gioco e invitiamo le varie squadre a presentare la propria mappa (magari utilizzando uno stile da guida turistica, o da urbanista provetto)
- Alla fine del gioco è essenziale che le coppie abbiano un'occasione di mostrarsi i vari prodotti: è possibile unire tutte le mappe in un'unica rappresentazione? Quali sono le regioni che vorremo accostare? Quali sono i punti di vista che emergono dalle diverse mappe?

Il gioco è stato rielaborato con Paola Rizzi e in questa forma è apparso nel suo *Giocchi di città*, (edizioni La meridiana).

GLI OMBRELLI DELLE EMOZIONI

Chi: un bel gruppo di giocatori (da dodici a trentasei, come le uova) diviso in piccoli gruppi di sei-otto giocatori

Cosa: esplorare collettivamente il senso di un'emozione

Dove: in un posto dove si possa lavorare bene in gruppo, occorrono fili, spaghi, carta, forbici; e un ombrello per ogni gruppo

Quando: il gioco dura circa mezz'ora-tre quarti d'ora e richiede una discussione finale

Perché: per ragionare insieme e per mantenere traccia delle intuizioni individuali in un contesto di gruppo; per fare una cosa bella che tiene memoria delle idee

Istruzioni per l'uso

Si dice "termine-ombrello" o "parola ombrello" quando ci riferiamo a una cosa che ne sottintende e comprende molte altre: qualcosa il cui senso è vasto e si collega a esperienze, pensieri, termini, che cambiano individualmente e si arricchiscono nel confronto. Qui usiamo le parole per esplorare il senso di qualcosa che pensiamo di conoscere, ma che conosciamo davvero nel momento in cui lo condividiamo.

- Dividiamo i giocatori in piccoli gruppi di sei-otto giocatori, dando un ombrello a ogni gruppo
- Si aprono gli ombrelli. Sopra ogni ombrello si scrive un'emozione intorno a cui lavorare (per esempio, nel nostro caso: Paura, Mancanza, Amore, Rabbia). Poi si attaccano dei foglietti, sempre fuori dell'ombrello, su cui sono scritte le manifestazioni esteriori di questa emozione
- Individualmente ognuno appende alle

stecche dell'ombrello un filo da cui scende una storia personale o un ricordo collegato al titolo dell'ombrello: deve iniziare con le parole "Mi ricordo". L'immagine è quella di qualcosa che piove giù dall'ombrello, come se quella parola, quella emozione, quell'esperienza, ne richiamasse tante altre.

- Finita questa fase ci si sposta tra i vari gruppi e si leggono le altre storie: quando una storia ci ricorda qualcosa che abbiamo vissuto possiamo aggiungere al filo un altro foglietto con la storia che ci siamo ricordati. Stavolta useremo per iniziare le parole "Mi stavo dimenticando".
- Alla fine del gioco è essenziale che il conduttore legga tutto ciò che è stato scritto. Volendo, gli ombrelli restano a disposizione per accogliere ulteriori storie.

Note

Ci sono alcune memorie "contagiose": sono quelle che ci fanno venire subito in mente un'altra memoria, un ricordo che chiama ricordo: sono piccoli frammenti, individuali e collettivi, che ci permettono di raccontarci e ritrovarci. Esperimenti del genere sono stati fatti da più artisti: Joe Brainard (*I remember*, Angel Hair Books, 1970), Georges Perec (*Je me souviens*, Hachette, 1978), Matteo B. Bianchi (*Mi ricordo*, Fernandel, 2004), e di recente con taglio appena diverso, da Yves Pagès (*Ricordarmi di*, L'orma editore, 2015; ed. or. *Souviens-moi*, L'Olivier, 2014). La memoria più contagiosa è forse quella dell'infanzia – esperienza formante e comune a più di una generazione, a più di un luogo, e su cui non ci si sofferma spesso a ragionare insieme ad altri.