

IL SISTEMA SOLARE CONTESO



PREPARAZIONE DEL GIOCO: 4 squadre, a cui distribuite altrettanti blocchetti colorati di post-it e una copia del regolamento che avrete ripreso da qui, dando loro 5' di tempo per studiarlo e per fare domande. Proiettate o disegnate lo schema del sistema solare allegato e spiegate che quello é un nuovo sistema solare appena scoperto e che le 4 squadre rappresentano altrettanti popoli che ne vogliono sfruttare la nuova presenza, inviando le loro navi spaziali.

Definite subito che le forze non sono uguali: un gruppo avrà 6 navi (6 post-it da mettere sullo schermo al primo turno), un gruppo 4 e gli altri 2, 3 post-it ciascuno. I turni di gioco saranno 3, sottolineando che però solo alla fine del terzo si distribuiranno punti: i turni 1 2 sono solo di avvicinamento al momento della distribuzione dei punti. Dichiarate infine che obiettivo di ogni team è vincere **OTTENENDO IL MIGLIOR RISULTATO POSSIBILE**: attenzione a NON dire mai che vince chi fa più punti. In realtà il miglior risultato possibile per ciascuno risulta in base alla gestione del tempo, delle risorse e al buon mantenimento delle relazioni, oltre che al punteggio matematico finale.

REGOLE Lo scontro si svolge attraverso 3 turni e solo alla fine dell'ultimo si distribuiranno i punti relativi ai pianeti occupati in quel turno. I turni precedenti sono solo di avvicinamento all'ultimo, di relazione diplomatica e di preparazione. Ad ogni nuovo turno si riposizionano daccapo sui pianeti le navi sopravvissute dal turno precedente; si possono mettere insieme o separate. Sullo stesso pianeta si possono posare in pace anche navi di più culture, ma un pianeta su cui si trovano **all'ultimo turno** navi di diverse etnie che si siano accordate di non combattersi o meno non produce punti per nessuno.

Ogni turno si divide in:

Fase diplomatica, durante la quale i quattro gruppi contrattano alleanze liberamente muovendosi in giro. Nulla impedisce accordi segreti e tradimenti, anche se questo andrà poi a ricadere sulle relazioni.

Fase ordini durante i quali le squadre scrivono su ogni post-it che rappresenta una loro nave (ad es. chi ne ha tre scrive 3 post-it) la lettera del pianeta su cui intendono farle andare, senza limiti di agglomeramento o sparpagliamento, e la loro eventuale attività ostile (se sparano o no, e se si eventualmente contro chi e non contro chi altro). Esempi:

pianeta A Questa nave spara solo se attaccata

pianeta D Questa nave spara solo a navi rosse

pianeta B Questa nave non spara a nessuno

pianeta E Questa nave spara a chiunque si trovi sullo stesso pianeta

Fase attuazione, durante la quale il docente/formatore ritira contemporaneamente e mette fisicamente i post-it/astronavi sui diversi pianeti del tabellone di gioco secondo gli ordini scritti sugli stessi e ne legge i messaggi ad alta voce.

Fase scontri, (eventuale) in cui - se sullo stesso pianeta ci sono post-it di diversi colori e se lo hanno dichiarato negli ordini scritti sul post-it – le navi devono spararsi a vicenda. Gli scontri si svolgono uno contro uno a dado-più-alto e uno alla volta. Chi attacca lancia il missile dado, chi riceve l'attacco alza lo scudo dado, se il missile è più alto la nave obiettivo è eliminata (lo scudo vince anche in parità). Spesso succede che chi viene attaccato ha ordini di rispondere al fuoco quindi si ripete l'operazione al contrario e può succedere che entrambe le navi si eliminino a vicenda o sopravvivano entrambe.

Se ci sono più navi dello stesso colore nello scontro ciascuna ripete la stessa operazione e il difensore alza altrettante volte lo scudo

Il turno successivo ogni scontro si tolgono i post-it dallo schermo e si riparte daccapo: ogni team ha le navi sopravvissute agli eventuali scontri precedenti, riscrive nuovi post-it senza comunque l'obbligo di cambiare ogni volta destinazione, ma solo di farle finire tutte comunque su qualche pianeta.

Distribuzione finale dei punti

Alla fine del terzo e ultimo turno si calcolano i punti: ogni pianeta occupato da una o più navi di un solo colore darà a quella squadra il suo punteggio scritto fra parentesi-

- più navi presenti dello stesso colore non moltiplicano il valore dei punti pianeta,
- più navi presenti di colori diversi annullano i punti per entrambi: per avere i punti si deve avere il monopolio del pianeta.

DEBRIEFING

Di solito le persone leggono il termine "miglior risultato possibile" solo con il significato di più punti degli altri mentre in palio ci sono anche l'uso migliore possibile del tempo, e la creazione-permanenza della miglior relazione possibile fra partiti durante e post il gioco.

La soluzione, secondo la teoria delle dinamiche dominanti di John Nash, sarebbe di lasciar perdere fin dal primo turno le guerre e gli scontri, in cui affidandosi alla sorte ci sono molte possibilità che tutti si facciano male, per accordarsi sulla distribuzione paritaria dei pianeti possibili, arricchendosi come clienti-fornitori reciproci "nunc et per semper"

Per far ciò (dato che la somma dei punti è volutamente indivisibile x 4) sarebbe però necessario

-rinunciare tutti insieme al pianeta più ricco per far tornare i conti della divisione (tutti prendono 3 punti) perdendo il valore di 7 punti che non vanno a nessuno, si disperdono

- accettare che chi ha più navi ha probabilmente anche più investimento-potere e concedergli il pianeta da 7 distribuendo in compenso agli altri 3 popoli 4 punti che sono sempre meglio di 3 e soprattutto non si disperdono risorse

Usando in entrambi i casi il tempo in modo creativo, adottando la successione delle mosse non per combattere ma per pianificare insieme.

Questo però non accade quasi mai. In genere:

- Tutti puntano al “pianetone” che garantisce 7 punti,
- Il gruppo con il maggior numero di navi/post-it inizialmente pensa di non aver bisogno di dividere con gli altri, o al massimo si allea con un altro in posizione leonina per rompere il fronte degli altri; gli altri in opposizione si alleano per farlo fuori. E dopo il primo scontro le cose non sono più rimediabili con la diplomazia perché le relazioni ormai sono compromesse.
- L’idea che la vittoria sia anche del “cliente” nelle negoziazioni che si sviluppano nel gioco non viene praticamente mai presa in considerazione.

Come detto, è una delle conseguenze del termine sportivo di vittoria che sta nel DNA della cultura occidentale: se uno vince ci deve essere anche uno che perde, il pareggio è un po’ una sconfitta per tutti. E il successo non considera la miglior distribuzione possibile delle risorse

In più tutto si complica sulla base delle successive reazioni alle dinamiche più o meno belliche che si vanno ad articolare, lasciando alla fine, seppur si agisca consapevolmente in ambito di simulazione ludica, delle conseguenze relazionali che possono essere evidenziate dal trainer anche nel prosieguo delle giornate: se il gioco venisse ripetuto molte relazioni soffrirebbero di preconcetti e preclusioni di principio in base a quanto fatto nella prima partita.