

ClanDestini

Nessuno si salva da solo

In questa città ne sono nati di eroi e di disperati. E altrettanti hanno lasciato il segno del loro passaggio. Ma con il tempo mi sono appassionato soprattutto alle storie di quelli che sono stati qui di nascosto. Gente in cerca di rifugio che proprio in questa città ha scoperto di non essere da sola e ha preso la rincorsa, per poi andare lontano. Ogni tanto mi chiedo come sarebbe stato se, anziché separati dagli anni, si fossero nascosti a poche case di distanza. Si sarebbero riconosciuti tra loro? O avrebbero pensato ognuno ai fatti propri? Da che mondo è mondo si dice che la morte di uno è la vita dell'altro, ma proprio per questo c'è bisogno di storie che raccontino qualcosa che vada al di là del tornaconto personale. Sarà il caso di questa storia? C'è solo un modo per scoprirlo...

ClanDestini è un gioco di ruolo dal vivo che invita i partecipanti a pensare fuori dagli schemi, mettendoli nei panni di personaggi che hanno vissuto in clandestinità nel territorio reggiano. Cos'hanno in comune la Resistenza italiana, i movimenti di liberazione africani e gli accordi di pace tra U.S.A. e Vietnam? Oltre a Reggio Emilia, s'intende. Ci sono davvero cause più o meno importanti? Tanto da dover scegliere se abbracciarne una a discapito delle altre? Questo gioco invita i partecipanti a dare la propria risposta, vivendo sulla propria pelle sogni e difficoltà. Cosa sarebbe successo se queste persone si fossero incontrate per le vie di Reggio Emilia, percorrendole nello stesso momento invece che ad anni di distanza?

Il gioco è stato sviluppato da [Nessundove](#) e dalla [Biblioteca di Quattro Castella](#) con la consulenza storica e scientifica di [Istoreco Reggio Emilia](#) e [Istituto Alcide Cervi](#) in relazione progetto "Biblio Peace Hub. Armonia Civile 2024" assegnatario del "Bando per la promozione di una cultura della pace 2024" della Regione Emilia Romagna e che si poneva i seguenti specifici obiettivi:

1. Favorire l'accrescimento delle competenze e delle conoscenze sui temi della promozione della giustizia sociale e dell'attivismo non violento. In questo contesto, si mira anche a valorizzare il ruolo della memoria come custode della cultura democratica, nonché a sottolineare il diritto e il dovere di resistenza in difesa dei principi sanciti dalla Costituzione Italiana;
2. Favorire, attraverso il processo ludico cooperativo, competenze per collaborare e cooperare con altri al fine di raggiungere traguardi comuni da cui tutti possono trarre vantaggio e che non portano all'esclusione di quelli che non aderiscono a un modello predefinito;
3. Educare al pensiero complesso, approfondire il concetto di relazione di reciproco controllo fra la società e gli individui attraverso la democrazia, acquisire strumenti pratici utili per confrontarsi con le incertezze ed essere consapevoli della complessità del reale.

Temi: Diritti, Ascolto reciproco, Pensiero Divergente

Giocatori: da 15 a 30

Età: 14+

Durata: 2h ca.

Il gioco si sviluppa attraverso 5 atti, ognuno dei quali rappresenta una fase cruciale per i gruppi, culminando in un debriefing finale che offre un'opportunità di riflessione e di analisi collettiva. I giocatori sono suddivisi in 5 gruppi, ognuno dei quali può comprendere da 3 a 6 partecipanti, a seconda del numero di giocatori totali. Ogni gruppo dovrà interpretare da 3 a 6 archetipi (gli stessi per ogni squadra), i quali guideranno le azioni e le dinamiche nel corso degli atti.

Materiali

- Schede per le Missioni: ogni gruppo ha una scheda che descrive obiettivi e ostacoli, per guidare i partecipanti verso il "Sogno"
- Carte:
 - Passaporti: ogni giocatore ha un passaporto con un archetipo e abilità uniche

- Telegrammi: contengono indizi e tradimenti dalla rete clandestina, mettendo alla prova la fiducia
 - Carta Frontiera: simboleggia il confine tra successo e fallimento, segnando transizioni cruciali nel gioco
 - Carte Timbro: forniscono informazioni sul superamento o meno della Frontiera
- Rotoli di scotch di carta: utilizzati per tracciare percorsi e obiettivi durante le missioni
 - Fogli e pennarelli: strumenti per pianificare e visualizzare strategie di gruppo

Voci Narranti

Manuale: guida scritta dal punto di vista di uno storico, che esplora il ruolo della fiducia e della collaborazione nel superare le difficoltà, con un contesto emotivo e psicologico.

Schede e Carte: rappresentano le voci dei personaggi e della rete clandestina, spingendo i gruppi a restare uniti nonostante le sfide.

Informazioni sul Gioco

Scheda Missione: contiene il sogno del gruppo, il luogo in cui può realizzarsi e il punto di partenza in Reggio Emilia, con sfide che richiedono collaborazione e astuzia.

Carta Passaporto: definisce l'archetipo del giocatore, con una domanda sul "Sogno" e una difficoltà da affrontare nelle fasi successive del gioco.

Le Dinamiche di Gioco

Il gioco è progettato per favorire la cooperazione simultaneamente nonostante un iniziale contesto di dubbio, incertezza e diffidenza reciproca. Sebbene ogni gruppo abbia un proprio "sogno" da realizzare, il gioco prevede meccanismi che spingono i partecipanti a dover decidere se allearsi o competere con gli altri gruppi per raggiungere l'obiettivo. Le carte Lettera e le comunicazioni della rete clandestina introducono alleanze temporanee e sfide che possono portare alla rottura o al rafforzamento di queste alleanze. La fiducia reciproca è cruciale per il successo, ma le difficoltà, le paure e le ambizioni individuali mettono costantemente alla prova i legami creati.

Conclusione del Gioco (Debriefing)

Al termine del gioco, i partecipanti si riuniscono per il debriefing finale. In questa fase, ogni gruppo ha l'opportunità di confrontarsi sulle proprie scelte, riflettere sugli ostacoli superati e analizzare come la fiducia e la cooperazione (o la loro assenza) abbiano influito sull'esito del gioco. Si esplorano anche i legami con eventi storici realmente accaduti a Reggio Emilia tra gli ultimi anni della seconda guerra mondiale e la fine del '900, con riferimenti a personaggi e avvenimenti che hanno ispirato le dinamiche del gioco. Questo momento di condivisione offre ai giocatori l'occasione di comprendere le dinamiche psicologiche e sociali emerse durante il gioco, trasformando l'esperienza in una riflessione applicabile nella vita reale, in cui si riscoprono parallelismi con eventi storici concreti.

L'amicizia e la solidarietà ancora prima di divenire atto politico sono espressione di sentimenti di milioni di uomini che parteggiano e aiutano altri uomini a liberarsi dalle loro catene. (...) Siamo onorati di abbracciare la città di Reggio Emilia, i suoi lavoratori, i giovani e gli intellettuali, come compagni nella lotta del nostro popolo e alleati nella causa della giustizia.

Oliver Tambo