CLANDESTINI

Nessuno si salva da solo

Testi e game design: Oscar Biffi

Grafica e impaginazione: Maria Guarneri

Idea e playtest: Fabio Uliano Grasselli

Supervisione del progetto: Barbara Mantovi

Consulenza storica: Michele Bellelli (Istoreco) e Mirco Zanoni (Istituto Cervi)

Questo gioco è un'opera di fantasia. Personaggi, fatti e luoghi citati sono inventati dagli autori o impiegati a puro scopo narrativo.

Progetto NessunDove per Biblioteca di Quattro Castella © 2024

Tutti i diritti sui testi sono riservati ai rispettivi autori.

Stampato presso Stampatre s.r.l.

https://www.comune.quattro-castella.re.it/entra-in-comune/uffici-e-orari/educativa-sportiva-culturale/biblioteca/clandestini-gioco-di-ruolo/

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 sola e ha preso la rincorsa, per poi andare lontano. Ogni tanto mi chiedo come sarebbe stato se, anziché essere separati dagli anni, si fossero nascosti a poche case di distanza tra loro. Si sarebbero riconosciuti? O avrebbero pensato ognuno ai fatti propri?

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 a Reggio Emilia.

Cos'hanno in comune la Resistenza italiana, i movimenti di liberazione africani e gli accordi di pace tra U.S.A. e Vietnam? E cosa sarebbe successo se i loro esponenti si fossero incontrati per le vie della città, percorrendole in contemporanea invece che ad anni di distanza?

Ma soprattutto ci sono davvero cause più o meno importanti? Tanto da dover scegliere se abbracciarne una a discapito delle altre?

PREMESSA

ClanDestini è un'esperienza ludica sviluppata dal laboratorio di game design NessunDove e dalla Biblioteca di Quattro Castella (RE), con la consulenza storica e scientifica di Istoreco - Istituto per la Storia della Resistenza e della Società contemporanea in provincia di Reggio Emilia e di Istituto Alcide Cervi, nell'ambito del Biblio Peace Hub, il progetto della Biblioteca di Quattro Castella vincitore del bando della Regione Emilia - Romagna in sostegno a iniziative su pace, intercultura, diritti, dialogo interreligioso e cittadinanza globale.

A partire dalle specificità del territorio reggiano, il gioco è un'occasione per riflettere sul diritto e sul dovere di resistenza in difesa dei propri principi, senza sentirsi in obbligo di aderire a modelli predefiniti e senza rifiutare di ascoltare le ragioni degli altri.

Obiettivi

- Approfondire i temi della promozione della giustizia sociale e dell'attivismo non violento;
- Valorizzare il ruolo della memoria come custode della cultura democratica;
- Esercitare l'immaginazione individuale e l'ascolto reciproco, come basi di un processo collaborativo;
- Educare al pensiero complesso.

Al termine del manuale sono indicate le fonti d'ispirazione alla base del gioco, in modo da dare la possibilità di ripercorrere gli eventi storici attraverso i luoghi e le istituzioni del territorio.

PREMESSA

ClanDestini è un'esperienza ludica sviluppata dal laboratorio di game design NessunDove e dalla Biblioteca di Quattro Castella (RE), con la consulenza storica e scientifica di Istoreco - Istituto per la Storia della Resistenza e della Società contemporanea in provincia di Reggio Emilia e di Istituto Alcide Cervi, nell'ambito del Biblio Peace Hub, il progetto della Biblioteca di Quattro Castella vincitore del bando della Regione Emilia - Romagna in sostegno a iniziative su pace, intercultura, diritti, dialogo interreligioso e cittadinanza globale.

A partire dalle specificità del territorio reggiano, il gioco è un'occasione per riflettere sul diritto e sul dovere di resistenza in difesa dei propri principi, senza sentirsi in obbligo di aderire a modelli predefiniti e senza rifiutare di ascoltare le ragioni degli altri.

Obiettivi

- Approfondire i temi della promozione della giustizia sociale e dell'attivismo non violento;
- Valorizzare il ruolo della memoria come custode della cultura democratica;
- Esercitare l'immaginazione individuale e l'ascolto reciproco, come basi di un processo collaborativo;
- Educare al pensiero complesso.

Al termine del manuale sono indicate le fonti d'ispirazione alla base del gioco, in modo da dare la possibilità di ripercorrere gli eventi storici attraverso i luoghi e le istituzioni del territorio.

MODALITÀ

I giocatori dovranno affrontare in prima persona cosa comporta portare avanti un ideale vivendo in clandestinità. D'altra parte avranno modo di sperimentare quanto il supporto e la fiducia siano necessari; anche quando non ci sono garanzie che siano reciproci. L'empatia è la chiave, sia per l'immedesimazione in un ruolo diverso dal proprio richiesta dal gioco, sia per trovare insieme un modo di collaborare all'interno della storia di finzione che i giocatori andranno a creare.

L'esperienza esclude la presenza di un pubblico. All'eventuale Facilitatore, l'unico che osserva senza partecipare, è richiesto di coordinare il contributo creativo dei giocatori. Ogni partita sarà diversa dalle altre e il regolamento è stato ideato per essere appreso in corso d'opera dai partecipanti, senza bisogno di preparazione.

La presenza di ruoli da interpretare non deve trarre in inganno: non c'è copione e la lettura del regolamento non consente al Facilitatore o a qualunque giocatore di avere in anticipo un quadro esatto di quanto accadrà durante la partita. Uno dei riferimenti più vicini è quello dell'improvvisazione teatrale, dove la vicenda viene ricreata ogni volta in maniera nuova a partire da temi e spunti condivisi.

L'ideale per valorizzare questa esperienza è collocarla all'interno di un percorso didattico, dando modo ai giocatori di sperimentare sulla propria pelle meccanismi già discussi e facendo di quanto condiviso uno spunto per ulteriori approfondimenti.

PRIMA DEL GIOCO

Il gioco si articola in Atti e prevede la presenza di un Facilitatore, incaricato di preparare i materiali secondo le istruzioni qui di seguito e di leggere ad alta voce i testi contenuti nei box bianchi e rossi, in modo da impartire a tutti i partecipanti istruzioni da seguire volta per volta, senza doverle imparare in anticipo. Il Facilitatore si occuperà anche di gestire i tempi, controllando un orologio o impostando una serie di conti alla rovescia su un dispositivo come indicato nelle istruzioni, e interverrà in maniera attiva nella fase conclusiva dell'ultimo Atto.

Nel caso si preferisca giocare senza Facilitatore, basta alternare giocatori di squadre diverse alla lettura delle istruzioni e al controllo dei tempi di gioco, per poi seguire le specifiche istruzioni per la fase conclusiva. Se non è specificato altrimenti, chi legge fa le veci del Facilitatore.

Al termine di ogni Atto, la sezione A cosa prestare attenzione guida il Facilitatore nell'individuare i dettagli cruciali per il corretto svolgimento del gioco, fornendo indicazioni su quando e come intervenire. Nel caso si preferisca giocare senza un Facilitatore, la sezione può essere ignorata in quanto prevede uno sguardo esterno su quanto accade durante il gioco.

MATERIALI

ClanDestini è un gioco di gruppo per un minimo 15 e un massimo di 30 partecipanti e richiede uno spazio ampio, come un cortile o una palestra.

La scatola di ClanDestini contiene:

- 5 schede Missione;
- 30 carte Passaporto;
- 15 carte Telegramma;
- 5 carte Timbro;
- 1 carta Frontiera.

Prima di giocare è necessario procurarsi:

- Uno smartphone (o un qualsiasi dispositivo per tenere traccia del tempo);
- 2 o più rotoli di scotch di carta;
- Fogli di grandi dimensioni (minimo 5 A3);
- Pennarelli (minimo 5, meglio se a punta larga e neri o scuri).

Preparazione

Il Facilitatore allestisce un tavolo ai margini dello spazio di gioco, con sopra i materiali aggiuntivi che serviranno ai giocatori nel corso della partita, ovvero scotch di carta, fogli e pennarelli. Per quanto riguarda i materiali nella scatola, le 5 schede Missione, le 15 carte Telegramma, le 5 carte Timbro e la singola carta Frontiera vengono utilizzate in ogni partita e possono già essere disposte sul tavolo. Le carte Telegramma vanno ordinate per colore, creando cinque mazzetti a faccia in giù con la carta 1 in cima, la 2 in mezzo e la 3 in fondo.

La composizione del mazzo delle carte Passaporto è invece determinata dal numero di giocatori. Le carte Passaporto sono caratterizzate da un colore (cinque, corrispondenti ai gruppi clandestini) e da un Nome in codice (sei, gli stessi per tutti i gruppi). La tabella sottostante precisa il numero di carte per ciascun Nome in codice da utilizzare nella composizione del mazzo, a prescindere dal colore.

	Mano sul fuoco	Testa tra le nuvole	Braccio destro	Ficcanaso	Primo pelo	Piede sbagliato
15	5	5	5	0	0	0
16	5	5	5	1	0	0
17	5	5	5	0	1	1
18	5	5	5	1	1	1
19	5	5	5	2	1	1
20	5	5	5	1	2	2
21	5	5	5	2	2	2
22	5	5	5	3	2	2
23	5	5	5	2	3	3
24	5	5	5	3	3	3
25	5	5	5	4	3	3
26	5	5	5	3	4	4
27	5	5	5	4	4	4
28	5	5	5	5	4	4
29	5	5	5	4	5	5
30	5	5	5	5	5	5

Le eventuali carte Passaporto in eccesso possono essere riposte nella scatola.

INTRODUZIONE

Prima di iniziare a giocare, il Facilitatore è chiamato a leggere per intero il testo nel box:

Giocare di ruolo

State per giocare insieme a un gioco di ruolo. Non preoccupatevi se è la vostra prima volta: in realtà, è molto più vicino alla vostra esperienza di quanto pensiate. Ricordate le corse sfrenate a guardie e ladri da bambini? O quando vi autoproclamavate campioni per tentare quel tiro impossibile? Ecco, ogni volta che vi calate in un ruolo per sentirvi più liberi, state già sperimentando l'essenza del gioco di ruolo. Come fanno gli attori: in uno spettacolo nessuno se la prenderebbe con chi interpreta l'antagonista, pretendendo che risponda delle sue malefatte, giusto?

Ecco, giocare di ruolo è un'autorizzazione ufficiale a esplorare scenari diversi da quelli quotidiani. È lo strumento che useremo per raccontare insieme una storia. Senza nessun pubblico, lo faremo solo per noi stessi e tutti saranno coinvolti.

Mettersi in gioco, prendendo la finzione sul serio, è l'unico requisito.

Giocare a ClanDestini

Giocando a ClanDestini non racconterete la vostra storia seduti, come dei cantastorie intorno a un fuoco, ma la interpreterete, comefarebbero degli attori su un palco immaginario.

Non c’è un copione, né battute da imparare: s’improvvisa a partire da un canovaccio e qualche spunto, come ai tempi della Commedia dell’Arte.

L’aspetto più importante è che non esiste un pubblico da soddisfare, tenetelo bene a mente. Ogni vostra azione o decisione sarà valida e il corso della vostra storia sarà un’esperienza unica, riservata a voi partecipanti. Come un segreto ben custodito

Questo gioco esplora le difficoltà nel condividere idee clandestine. Qual è il peso di un sogno che altri tentano di spegnere? La diffidenza assoluta è davvero l’unica risposta possibile? E se la meta a cui aspiriamo fosse irraggiungibile senza unire le forze? Non è mai facile aprire le porte agli altri, eppure a Reggio Emilia è accaduto più di una volta. Lo testimoniano i documenti d’archivio e gli studi condotti da Istoreco Reggio Emilia e dall’Istituto Alcide Cervi, lo ricordano le testimonianze e le indagini condotte in paesi più piccoli, come Quattro Castella. Forse riconoscerete subito le fonti d’ispirazione del gioco, forse le incontrerete per la prima volta. Non fa differenza, perché la storia che state per raccontare insieme è solo vostra. Il finale non è già scritto e dipende solo da voi.

Ricordate che non c’è competizione e barare non ha senso, perché le regole servono a permettere a tutti di contribuire al racconto per renderlo migliore. L’unico trucco per ottenere una partita interessante e sconfiggere il panico da pagina bianca è ascoltare le idee degli altri, costruendoci sopra e valorizzandole. I personaggi dovranno decidere se fidarsi gli

uni degli altri nel corso del gioco, ma è fondamentale che i giocatori lo facciano da subito.

Modalità di gioco

Il gioco si articola in cinque Atti, pensati per scandire la narrazione e guidarvi passo dopo passo, evitando la necessità di memorizzare tutte le istruzioni inizialmente. A breve sarete suddivisi in gruppi e ad ognuno verrà assegnato un ruolo specifico.

Tutti condividerete la lettura ad alta voce dei capitoli del Regolamento. A livello individuale, vi distingueranno le carte Passaporto, ciascuna con un colore e un Nome in codice che definirà il vostro ruolo. La composizione dei gruppi sarà invece determinata dalla scheda Missione, utilizzata fin dal primo Atto, e dalle carte Telegramma, che verranno messe in gioco negli Atti centrali. Attraverso questi materiali, riceverete progressivamente tutte le regole e le indicazioni per lo svolgimento del gioco.

Ricordate che lo stesso tipo di ruolo è presente in ogni gruppo. Di conseguenza, quando il Regolamento darà istruzioni a “Mano sul fuoco”, dovranno essere eseguite da tutti i giocatori con quel Nome in codice sulla propria carta Passaporto, uno per gruppo.

Assegnazione di ruoli e gruppi

Facciamo subito una prova. Ascoltate attentamente le istruzioni per la distribuzione dei ruoli e la suddivisione in gruppi. Applicatele e procedete con l’Atto I per iniziare il gioco.

Disponetevi in cerchio, comodi e in silenzio. Per cominciare, serve un volontario: chi vuole

iniziare alzi la mano. Se ci sono più volontari, il Facilitatore ne sceglierà uno. Il Facilitatore darà quindi al volontario il mazzo di carte Passaporto, preparato con un numero di carte pari al numero dei partecipanti.

Dopo aver ricevuto il mazzo, il volontario lo mescola e rivolge una domanda personale, ad alta voce, al giocatore alla sua sinistra. La domanda deve essere incentrata su una preferenza o su una caratteristica del destinatario, che dovrà rispondere con una plateale falsità. Si raccomanda che la risposta corretta sia palese o già nota al gruppo. Per esempio, chiedere a qualcuno con una maglietta gialla: “Di che colore è la tua maglietta?” e sentirsi rispondere “Verde” è un ottimo esempio, così come domandare di caratteristiche evidenti, come l’altezza, o di passioni condivise, come la squadra di calcio del cuore.

Dopo aver dato la risposta sbagliata di proposito, il giocatore alla sua sinistra riceve dal volontario l’intero mazzo e prende per sé la carta in cima: da questo momento è il suo Passaporto. Quindi deve mescolare il resto del mazzo e rivolgere una domanda dello stesso tipo alla sua sinistra. Ci sarà una nuova risposta diversa dalla verità, un nuovo Passaporto assegnato, un nuovo passaggio del mazzo che verrà rimescolato e proseguirete così, fino a chiudere il cerchio con il volontario che si vedrà rivolgere una domanda e consegnare l’ultima carta Passaporto rimasta.

Lo scopo non è fare domande ingegnose, né tanto meno scomode, ma dare la possibilità all’altro di rispondere al volo con qualco-

sa di diverso dalla verità che lo riguarda. Perché dall'inizio dell'Atto I nessuno sarà più se stesso, ma interpreterà un personaggio con aspetto, gusti e modi di pensare diversi dai suoi. Diventerà qualcun altro e non parlerà più come farebbe normalmente.

Una volta finito, potrete formare i cinque gruppi: tutti i giocatori che hanno ricevuto una carta Passaporto dello stesso colore sono membri dello stesso gruppo. Devono riunirsi insieme in un angolo e aspettare le istruzioni del Regolamento per l'Atto I.

ATTO I: IN CLANDESTINITÀ

Il Facilitatore è chiamato a leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.

Ricapitolando: L'Introduzione è stata letta? I gruppi sono stati formati? Ogni gruppo ha la sua scheda Missione e ogni giocatore la sua carta Passaporto? Allora siete pronti a continuare!

Da questo momento siete in una Reggio Emilia che non è mai esistita, dove gruppi di persone da epoche diverse avranno l'opportunità di incontrarsi. Ma siete in città come clandestini. E per prima cosa dovete nascondervi.

Ogni gruppo pensa per sé, muovendosi in contemporanea a tutti gli altri, senza lasciarsi distrarre. Sulla vostra scheda Missione è indicato un Rifugio. Prendete un rotolo di scotch di carta e immaginate dove potrebbe trovarsi quel Rifugio nello spazio a disposizione, quindi tracciatene i confini sul pavimento. È un grande quadrato al centro? O un angolino irregolare ai margini? È fondamentale che i Rifugi siano separati e abbastanza ampi da ospitare tutti i membri del gruppo seduti, senza però essere così estesi da attirare l'attenzione.

Quando sarete dentro il Rifugio, dovrete rispettare due regole. Non si esce dai confini senza permesso. E si parla a bassa voce, solo tra i membri del gruppo. Non volete che gli altri vi sentano. Perciò non perdete tempo a origliare i discorsi degli altri gruppi, non intromettetevi e iniziate a conoscervi tra voi.

Ma di cosa dovete parlare? Be', siete tutti

qui per un motivo, per una Missione che trovate sulla scheda e che vi sta molto a cuore. Una Missione che prevede di andarvene da questa città e che va pianificata nel dettaglio. Leggete insieme cosa c'è scritto sulla scheda Missione, quindi concentratevi ognuno sulla propria carta Passaporto. Ci troverete una Domanda che deve trovare una risposta, discutendone con gli altri. Solo quando avrete risposto a tutte le domande dei membri del gruppo potrete dire di avere un piano.

Il Facilitatore è chiamato a impostare un conto alla rovescia di 25 minuti. Può quindi leggere l'introduzione qui sotto e dare inizio all'Atto I.

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. Credo che, per lasciarsi casa alle spalle e andare dove non ti vogliono, ci voglia un motivo davvero buono. Un sogno, un ideale, un obiettivo. Insomma, una Missione. Comincia tutto da lì.

A cosa prestare attenzione? Mentre si tracciano i Rifugi può esserci un po' di confusione, ma una volta che i giocatori saranno divisi in gruppi all'interno dei confini di scotch di carta è importante che l'atmosfera cambi. Non ci devono essere più interazioni tra membri di gruppi diversi.

ATTO II: CONOSCI IL TUO NEMICO

Il Facilitatore è chiamato a leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.

Ricapitolando: I Rifugi sono stati tracciati con lo scotch di carta? Tutti i membri dei gruppi sono rimasti all'interno dei confini che hanno tracciato, per conoscersi e mettere a punto la loro Missione? Tutti hanno parlato a bassa voce, evitando di rivolgersi la parola tra gruppi diversi? Allora siete pronti a continuare!

D'ora in poi, oltre alle istruzioni comuni per l'intero gruppo, riceverete anche indicazioni personali. Sarete chiamati usando il nome in codice che compare sul retro della carta Passaporto e ci sarà sempre almeno una persona per gruppo a dover seguire le indicazioni.

Mano sul fuoco, tocca a te. Hai il permesso di uscire dal Rifugio per andare a prendere le carte Telegramma con il colore del tuo gruppo. Mettile nell'apposito spazio sulla scheda Missione. La carta superiore ha il numero 1 sul dorso e, quando avrà inizio questo Atto, potrai leggerla al resto del gruppo.

Questi messaggi provengono dai vostri contatti, figure chiave per la Missione. Per portarla a termine, dovrete obbedire ai loro ordini. Solo chi riceverà istruzioni precise dalla carta Telegramma potrà uscire dal Rifugio. E dovrà sbrigarsi, perché non ci sarà tempo per esitare. Gli altri resteranno al sicuro, a discutere a bassa voce delle Difficoltà da supera-

re, indicate sulle rispettive carte Passaporto. Affrontare queste sfide in anticipo vi permetterà di essere pronti quando sarà il momento. Non siete tenuti a risolvere tutte le Difficoltà in questo Atto: alcune potrebbero essere risolte in fretta e altre richiedere più tempo.

Il Facilitatore è chiamato a impostare un conto alla rovescia di 15 minuti. Può quindi leggere l'introduzione qui sotto e dare inizio all'Atto II.

Mi piace pensare che questa gente in cerca di rifugio abbia scoperto proprio in questa città di non essere da sola. È nelle nostre vie che hanno preso la rincorsa, per poi andare lontano. Mi chiedo che cosa sarebbe successo se le avessero percorse nello stesso momento, invece che ad anni di distanza. Incrociandosi, si sarebbero raccontati qualcosa di quello che stavano facendo? O, come si fa spesso tra sconosciuti, si sarebbero nascosti dietro a frasi fatte e bugie belle e buone?

A cosa prestare attenzione? Va letta solo la carta Telegramma 1, senza sbirciare le successive. Le domande e le risposte fuori dal Rifugio devono svolgersi tra due membri di squadre diverse e non più di due in contemporanea. Chi esce dal Rifugio può tornarci ogni volta che vuole per riferire e consultarsi.

ATTO III: NASCOSTI IN PIENA VISTA

Il Facilitatore è chiamato a leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.

Ricapitolando: Le tre carte Telegramma di ogni gruppo sono state collocate sulle rispettive schede Missione? I singoli giocatori hanno eseguito le indicazioni delle carte Telegramma, uscendo dai Rifugi per incontrarsi e scambiarsi domande con membri di altre squadre? Sono rientrati tutti nei Rifugi? Allora siete pronti a continuare!

Per un'azione clandestina è fondamentale restare nascosti, ma anche non esitare quando si presenta un'occasione. Ci sarà una grande manifestazione e forse nella folla riuscirete a far sentire la vostra voce, senza farvi scoprire.

Testa tra le nuvole, tocca a te. Hai il permesso di uscire dal Rifugio per andare a prendere fogli e pennarelli. Quando avrà inizio questo Atto, potrai leggere la carta Telegramma con il numero 2 sul dorso al resto del gruppo.

Ormai sapete che in città c'è più di un gruppo di clandestini e tutti cercheranno di sfruttare l'occasione. Conoscete il modo di dire "L'unione fa la forza"? Ecco, mors tua vita mea "la tua morte è la mia vita" è altrettanto antico. Per la manifestazione farete a gara a chi grida più forte o cercherete di mettervi d'accordo, con il rischio che ad avere la meglio siano quelli più furbi? Senza dubbio avete tante cose da dire e non tutte quelle degli altri vi piaceranno… Per evitare che sprechiate troppo tempo a prepararvi e non ne resti più per la mani-

festazione, in questo Atto vi verrà segnalato quando vi resteranno 5 minuti a disposizione. Dopodiché la manifestazione avrà inizio, che siate pronti oppure no.

Il Facilitatore è chiamato a impostare un conto alla rovescia di 15 minuti. Una volta scaduto, dovrà farne partire un altro di 5 minuti, per un totale di 20 minuti complessivi. Ora può leggere l'introduzione qui sotto e dare inizio all'Atto III.

Me li immagino nascosti a poche case di distanza tra loro, questi clandestini. Ma con gli occhi rivolti alle strade, perché è da lì che passano i cambiamenti. Una volta trovato il coraggio di uscire per farsi sentire, riuscirebbero a marciare fianco a fianco oppure ognuno resterebbe concentrato solo sulla propria Missione? Del resto ci sono tante buone cause, ma è possibile stabilire quali sono più o meno importanti? Bisogna per forza scegliere di abbracciarne una a discapito delle altre?

A cosa prestare attenzione? Va letta solo la carta Telegramma numero 2, senza sbirciare la successiva. Chi esce dal Rifugio può tornarci ogni volta che vuole per riferire e consultarsi. La manifestazione deve cominciare quando mancano 5 minuti alla fine dell'Atto. Anche se non espressamente indicato dalle regole, tutti sono liberi di uscire dai Rifugi per parteciparvi: dev'essere una loro iniziativa.

ATTO IV: INCONTRI RAVVICINATI

Il Facilitatore è chiamato a leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.

Ricapitolando: La manifestazione è stata condotta negli spazi che separano i Rifugi? Sono stati realizzati manifesti per il corteo? Tutti sono rientrati nei Rifugi al termine della manifestazione? Allora siete pronti a continuare!

Il tempo di passare dalle parole ai fatti è vicino. Presto, lascerete la città e tenterete di superare il confine che vi separa dalla vostra Missione. Girano molte voci sui controlli che vi aspettano alla frontiera: c'è chi dice che a contare sarà la quantità di carte Passaporto e chi dice che a fare la differenza sarà il colore. Di sicuro restare con poche carte Passaporto, senza possibilità di scelta sui colori, sembra il modo migliore per essere respinti e fallire la Missione.

Braccio destro, tocca a te. Non devi fare niente ora, ma, quando avrà inizio questo Atto, potrai leggere la carta Telegramma con il numero 3 sul dorso al resto del gruppo.

La manifestazione ha dimostrato che in città c'è più di un gruppo clandestino e questa è l'ultima opportunità per incontrarvi. Non potete uscire per le strade come vi pare e piace, ormai dovreste saperlo. Ma per la prima volta membri di altri gruppi verranno nel vostro Rifugio. Potrebbero darvi una mano a risolvere le

Difficoltà rimaste in sospeso per la Missione o potrebbero proporvi scambi di carte Passaporto.

Dare il proprio Passaporto a un altro gruppo non è una decisione da prendere alla leggera: significa aumentare le possibilità che la loro Missione abbia successo, anche a rischio di far fallire la propria. Non si scambia tanto per fare, insomma, ma può avere senso farlo quando qualcuno di un altro gruppo dice o fa qualcosa che vi spinge a fidarvi e a volerlo aiutare.

Gli scambi devono seguire regole ben precise. Per prima cosa, ognuno è libero di decidere cosa fare con la propria carta Passaporto: può scegliere di scambiarla con un altro gruppo, chiedendo a chi può uscire di portarla nel loro Rifugio se non può farlo di persona, o può decidere di tenerla contro il parere dei compagni. Seconda cosa, quando qualcuno entra nel Rifugio di un altro gruppo, può portare con sé quante carte Passaporto vuole, ma non può prenderne nemmeno una da portare via. Si possono stringere accordi, certo, ma qualcuno deve sempre fare il primo passo: prima si portano le carte Passaporto in un altro Rifugio e poi si può solo sperare che l'altro gruppo rispetti i patti, mandando in un secondo momento qualcuno a portare le carte Passaporto promesse in cambio. Terza cosa, una volta consegnata, una carta Passaporto non può essere ripresa. Se c'è stato un patto e l'altro gruppo non l'ha rispettato, non c'è niente da fare: si perde quello che si è donato senza ottenere niente in cambio.

Sapendo questo, valutate bene le vostre mosse.

Il Facilitatore è chiamato a impostare un conto alla rovescia di 10 minuti. Può quindi leggere l'introduzione qui sotto e dare inizio all'Atto IV.

Il momento più difficile da immaginare è quello, desiderato o temuto, in cui i clandestini avrebbero finito per incontrarsi davvero. Non per caso, senza sapere nemmeno chi hanno davanti, ma cercandosi. Si sarebbero riconosciuti? O avrebbero pensato ognuno ai fatti propri? Le difficoltà e le sofferenze dovrebbero avvicinarci e aiutarci a capire quanto siamo simili, ma è anche vero che i nostri problemi catturano tutta la nostra attenzione e ci sembrano sempre i più importanti, perché sono i nostri.

A cosa prestare attenzione? Lo scopo è creare una situazione da enigma del prigioniero, con un gruppo che deve rinunciare alle carte Passaporto, senza avere la certezza di riceverne altre in cambio. Qualunque strategia per aggirare le regole ed evitare la situazione di dubbio (per esempio, consegne di carte in contemporanea tra due gruppi che si controllano a vicenda) deve essere impedita.

ATTO V: OLTRE IL CONFINE

Il Facilitatore è chiamato a leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.

Ricapitolando: I gruppi hanno avuto l'ultima occasione di confrontarsi davvero tra loro? C'è stata l'occasione di effettuare scambi di carte Passaporto tra i diversi gruppi? Sono rientrati tutti nei Rifugi? Allora siete pronti a continuare!

È tempo di partire. O almeno di provarci, sperando di avere in mano i documenti giusti.

Per prima cosa, il Facilitatore deve tracciare con lo scotch un confine vicino al tavolo con i materiali di gioco, quindi prende la carta Frontiera e si posiziona dietro al confine, assumendo il ruolo dell'agente doganale.

Se non c'è un Facilitatore, tocca ai Mano sul Fuoco darsi il turno nel fare da agente doganale: l'importante è non svolgere mai questo ruolo per la propria squadra. O si cerca di attraversare il confine o lo si controlla, non tutte e due le cose insieme.

Dopo essersi preso il tempo di leggere con attenzione la carta Frontiera, l'agente doganale inviterà a farsi avanti il gruppo con il maggior numero di carte Passaporto. In caso di parità, decide a chi dare la precedenza.

Quando viene chiamato alla frontiera, ogni gruppo consegna all'agente doganale la propria scheda missione. Dopodiché ogni singolo clandestino sceglie una sola carta Passaporto

tra tutte quelle a disposizione del gruppo. C'è una sola regola da rispettare: se è ancora disponibile la propria carta Passaporto, quella con cui si è cominciato il gioco, si deve scegliere per forza quella. Altrimenti una vale l'altra. Se invece non ci sono abbastanza carte Passaporto per tutti, qualcuno dovrà presentarsi davanti all'agente doganale senza documenti.

Dopo che tutti hanno deciso, le eventuali carte Passaporto avanzate vanno lasciate sul tavolo al confine. Quindi tutti i clandestini si mettono in fila, uno accanto all'altro, e aspettano in silenzio che l'agente doganale controlli i loro documenti.

Una volta finito, l'agente doganale consegnerà al gruppo una carta Timbro, con l'ordine di superare il confine e leggere insieme a bassa voce il lato verde se possono passare, o con l'ordine di tornare nel proprio Rifugio e leggere insieme a bassa voce il lato rosso se sono stati respinti.

Quando tutti e cinque i gruppi, in ordine da quello che ha più carte Passaporto a quello che ne ha meno, sono stati controllati, il gioco è finito.

Questo Atto non ha un limite di tempo preimpostato, ma dura fino al completamento delle istruzioni per tutti e cinque i gruppi. Il facilitatore non deve quindi impostare conti alla rovescia. Può leggere l'introduzione qui accanto per dare inizio all'Atto V e poi assumere il ruolo dell'agente doganale.

E alla fine immagino quando spiccano il volo. Non sta a me giudicare le regole che limitano la libertà di ciascuno di noi, ma di sicuro non è mai facile trovare un equilibrio tra quello di cui tutti abbiamo bisogno. Anche se questa non è una città di confine, la sua natura unica fa sì che lasciarla diventi comunque una nuova fase del viaggio. Non c'è niente di male nell'essere una tappa di passaggio, anziché un punto di partenza o di arrivo. Fa comunque parte del viaggio. Buona fortuna, miei clandestini.

A cosa prestare attenzione? La carta Frontiera cambia le regole all'insaputa dei giocatori, premiando i gruppi che si sono aperti agli altri, a costo di rimanere con poche carte. Bisogna lasciare spazio alle reazioni dei giocatori che hanno superato il confine o sono stati respinti, senza però cambiare la decisione stabilita dalle regole.

EPILOGO

Il Facilitatore è chiamato a leggere ad alta voce il testo nel box per concludere il gioco.

La storia è finita. A raccontarla non è stata una voce narrante, ma tutti voi. Insieme. Fatevi un applauso!

Sarete curiosi di sapere quali criteri ha seguito l'agente doganale per decidere quali gruppi lasciar passare e quali no, ma prima dovete disfare i vostri Rifugi, per lasciarveli alle spalle insieme ai clandestini che avete interpretato. Staccherete lo scotch dal pavimento e riporrete le carte nella scatola. Potrete scambiarvi le vostre opinioni sul controllo dei documenti, oltre che alle prime impressioni sul gioco, e rilassarvi un po'. Una volta finito, vi riunirete in cerchio.

Ogni città può essere tappa di un viaggio segreto e ogni comunità custodisce testimonianze sepolte, destinate a riemergere con il tempo. Gli spunti per la storia che avete creato provengono dal territorio di Reggio Emilia e dalle vite di chi ci è passato in clandestinità. Le testimonianze dal Mozambico e dal Vietnam sono custodite da Istoreco, l'Istituto per la storia della Resistenza e della società contemporanea, ma possono essere ritrovate anche nel parco pubblico dedicato a Samora Machel, leader del Fronte di Liberazione del Mozambico e primo presidente del Mozambico indipendente. I soldati alleati hanno trovato rifugio a Casa Cervi, ora Istituto Alcide Cervi per la sto-

ria dei movimenti contadini, dell'antifascismo e della Resistenza nelle campagne, così come è testimoniata l'amicizia tra l'attrice itinerante Lucia Sarzi e la famiglia che ha visto i suoi sette figli fucilati dal regime fascista. Casa Ruozzi si trova a Puianello, dove il mezzadro comunista Nicola Ruozzi detto "il Lungo" ne ha fatto una delle più importanti basi partigiane nella pedecollina. Che li abbiate riconosciuti nel corso della partita oppure no, tutti questi rivoli della Storia sono confluiti nel flusso del vostro racconto.

Prima di passare alla fase di condivisione, dove sarete invitati a rispondere a una domanda, avete diritto a una risposta. Mostrando quali carte Passaporto si viene respinti? Se metà (arrotondata per eccesso) dei membri di un gruppo mostra la carta Passaporto con la quale ha iniziato il gioco, allora tutti quanti vengono respinti. È comprensibile non voler correre rischi e tenersi strette le proprie carte, dato che sono le uniche che si possono controllare, ma in un gioco che premia la solidarietà non paga. Come avete visto, l'agente doganale ha sempre ridistribuito le carte Passaporto in eccesso dei gruppi che ne possedevano di più: dato che ce n'è sempre stata una a testa, cedere la propria carta Passaporto non è mai stato uno svantaggio. Anzi, supportare un altro gruppo dà la certezza di vedere il proprio avere successo. Infatti nessuno ha potere su quello che riceve, ma solo su quello che può donare: un gruppo rimasto con 0 carte Passaporto perché le ha donate tutte senza riceverne nessuna ha in sostanza la

certezza di passare il confine, mentre un gruppo con 30 carte Passaporto perché ha ricevuto quelle di tutti gli altri senza donarne nemmeno una verrà senza dubbio respinto, visto che la regola costringe a mostrare il proprio Passaporto originale se disponibile.

Ora che l'arcano è svelato, ognuno di voi è invitato a rispondere a una tra queste tre domande. Quella che lo interessa di più o che lo mette a suo agio. Il primo con in mente una risposta alzerà la mano, quindi si proseguirà in senso orario.

Quale evento capitato nel corso del gioco ti ha colpito di più?

Raccontalo stando attento a non riferirti mai ai giocatori. Invece di "Mi è rimasto impresso quando mi hai mentito spudoratamente" è più corretto dire "Mi è rimasto impresso quando il tuo personaggio ha mentito spudoratamente al mio personaggio". Nessuno può essere considerato responsabile di quanto accaduto in gioco. Avete seguito le regole e interpretato un ruolo.

Quale esperienza personale ti è tornata in mente giocando?

Per rendere propria una storia, un ruolo, è necessario stabilire un contatto. Immedesimarsi. Capita a tutti di tenere qualcosa nascosto, per paura delle reazioni degli altri o senza nemmeno rendersene conto. Oppure capita di nascondersi per cercare rifugio o di aver desiderato di

potersi nascondere, senza averne l'opportunità. Se ti va di condividere l'esperienza personale che ti ha aiutato a sentirti in sintonia con il tuo clandestino, gli altri ti ascolteranno. Senza fare domande, né fornire una loro versione dei fatti nel caso fossero coinvolti.

Quale sarà il futuro dei clandestini?

Una delle cose migliori delle storie è che ci si può sempre immaginare un seguito. O quasi. Lasciare il rifugio e superare il confine è stato solo il primo passo. Se c'è qualcosa che vuoi aggiungere, come un lieto fine o ulteriori difficoltà che il gruppo del tuo personaggio dovrà affrontare in futuro, è il momento di condividerlo. Non è un problema se giocatori diversi danno voce a idee incompatibili. Sono ipotesi e nessuno ha la sfera di cristallo.

Ricapitolando: ogni giocatore può raccontare un evento del gioco, un'esperienza personale o un futuro possibile. La scelta è libera. L'importante è che tutti abbiano l'occasione di esprimersi, senza perdere troppo tempo in discussioni. Ascoltare è la cosa più importante.

Una volta finito, ricordate che questa storia è vostra adesso. Potrete ricordarla e confrontarvi ogni volta che vorrete. Magari a partire dagli approfondimenti storici a disposizione nell'ultimo capitolo.

APPROFONDIMENTI STORICI

Case di latitanza e resistenza al fascismo

Quello partigiano era un esercito clandestino, non regolare, perciò non poteva avere basi e caserme nel senso tradizionale del termine, ma doveva servirsi di luoghi il più possibile segreti e sicuri.

Ecco allora nascere il concetto di case di latitanza: normali abitazioni, di solito contadine e isolate, impiegate per ospitare perseguitati politici in fuga, partigiani diretti verso i loro distaccamenti, aviatori alleati abbattuti o riunioni dei dirigenti della Resistenza.

Di solito si trovavano in pianura, perché sull'Appennino ci pensavano i boschi a offrire un riparo naturale, ma una di quelle più vicine ai monti era la cosiddetta casa del Lungo, all'anagrafe Roberto Rozzi, un contadino che abitava insieme alla sua famiglia a Quattro Castella. La posizione di questa casa era strategica, perché faceva da collegamento tra la Resistenza in pianura e quella in montagna, oltre a non distare troppo da Reggio Emilia.

Il 9 settembre 1943 nel bosco delle Scampate, fra Puianello e Rivalta, si tenne la prima riunione clandestina del PCI reggiano, dove si decise di passare alla lotta armata contro tedeschi e fascisti. Questo evento, realmente accaduto, ha ispirato l'ipotetico viaggio dei nostri partigiani verso la casa di Don Berselli, a Mantova, dove il 7 luglio 1944 si costituì il Comitato di Liberazione Nazionale.

Bibliografia

* Case di latitanza e resistenza contadina nel reggiano / prefazione di Luigi Arbizzani. - Reggio Emilia : [S.n.], 1975. - (pagine da 37 a 41)

* Quattro Castella ribelle: cronache della Resistenza e della guerra di liberazione / Rolando Cavandoli. - Nuova ed. / con un saggio di Chiara Torcianti. - Quattro Castella e Istoreco : Comune, 2019. - (pagine da 208 a 217)

* Sentieri partigiani: un viaggio della memoria nell'Appennino reggiano / [a cura di Daniele Canossini ... et al.]. - 4 ed. aumentata. - Rimini : Panozzo, 2020. - (In quarta di copertina: Istoreco Reggio Emilia e Viaggio della memoria, il futuro non si cancella. Sentiero nr. 16)

* Ricerche storiche: rivista di storia della Resistenza reggiana. - Istituto per la storia della Resistenza e della guerra di liberazione, 1967. - Rimini : Panozzo - A. 53: n. 127 2019: aprile - (pagine da 157 a 169)

* Antifascismo e R-Esistenza a Quattro Castella: protagoniste della lotta partigiana, case di latitanza e toponomastica del territorio / ricerca a cura di A.N.P.I. Quattro Castella. - Felina : NuovAppennino, stampa 2023. - (In calce al frontespizio: ricerca a cura di A.N.P.I. Quattro Castella, 2022 - pagine 36, 65, 66, 80 e 81)

Soldati stranieri a Casa Cervi

Fin dai primi giorni della Resistenza, che per convenzione inizia l'8 settembre 1943 in risposta all'inizio dell'Occupazione nazista, Casa Cervi è una casa attiva nello smistamento di sbandati e antifascisti alla ricerca di luoghi sicuri, oltre che un punto di riferimento per i compagni di lotta.

È un periodo magmatico e seminale della lotta partigiana, con l'Italia che ormai è un fronte di guerra globalizzato, dove si scontrano due eserciti composti dalle nazionalità più disparate. Nell'Italia occupata si trovano ovviamente i soldati della Wehrmacht e delle SS tedesche, ma anche i loro prigionieri, trascinati come ausiliari da un lato all'altro del conflitto. Aviatori statunitensi e del Commonwealth abbattuti dietro le linee nemiche, fuggitivi dai campi di prigionia sul territorio, il più noto dei quali è Fossoli di Carpi, e prigionieri russi che si "sganciano" dalle colonne naziste durante la marcia.

Tutti loro, belligeranti in terra straniera e lontani da casa, trovano la salvezza nelle prime famiglie che aprono le porte di stalle e fienili, come i Cervi. Alcuni di questi fuggitivi scendono poi a sud, per riunirsi ai propri eserciti. Altri, come i russi (i più numerosi a Casa Cervi), scelgono la via della montagna, unendosi alle prime formazioni partigiane. Altri ancora si riconsegnano ai tedeschi, tradendo la rete clandestina che li aveva accolti. Nel momento della cattura dei Cervi per mano dei fascisti, il 25 novembre 1943, in casa c'erano cinque di questi fuggitivi: due soldati russi, due sudafricani e un capitano irlandese.

Bibliografia

* Fratelli Cervi: la storia e la memoria / Toni Rovatti, Alessandro Santagata, Giorgio Vecchio. - Roma : Viella, 2024. - (estratti)

* Io che conosco il tuo cuore: storia di un padre partigiano raccontata da un figlio / Adelmo Cervi ; con Giovanni Zucca. - Milano : Piemme, 2014. - (pagine 308 e 309)

* Sui monti d'Italia : (memorie di un garibaldino russo) / Anatolij Tarassov. - Reggio Emilia : A.N.P.I., 1975.

Sitografia

https://www.istitutocervi.it/2014/09/16/la-storia-dei-cervi/

Amicizia Reggio-Africa

Reggio Emilia ha intrecciato un'amicizia speciale con il Mozambico e il Sud Africa a partire dalla fine degli Anni Sessanta, al culmine delle lotte per l'indipendenza delle ex colonie portoghesi.

I primi legami sono nati a livello sanitario, tra l'ospedale di Santa Maria Nuova e l'ospedale da campo di Cabo Delgado, dove venivano curati i guerriglieri mozambicani. Alcuni di loro sono stati ospitati a Reggio Emilia, dove hanno ricevuto cure mediche e una formazione da infermieri o paramedici.

Fino al 1975, data dell'indipendenza del Mozambico, i rapporti fra le due parti non potevano essere ufficiali, dato che formalmente l'Italia era alleata del Portogallo in ambito NATO. Di fatto i mozambicani ospitati a Reggio Emilia erano clandestini.

Tra loro si ricorda la figura di Samora “Samito” Machel Junior che da bambino ha vissuto a Reggio Emilia per scongiurare attentati e tentativi di rapimento, in quanto figlio di Samora Moisés Machel, leader della Resistenza e primo Presidente del Mozambico. Il 26 aprile 2015 il parco del Biroccio citato nel gioco, sulla passeggiata del Crostolo, è stato intitolato proprio a Samora Moisés Machel.

Sitografia

https://www.livello9.it/amicizia-reggio-africa

Lucia Sarzi e la sua compagnia teatrale itinerante

Lucia Evelina Ofelia nasce nel 1920 sul confine tra Mantova e Cremona, durante le tournée della compagnia itinerante Sarzi-Allegrini. Il suo destino è segnato. Sarà nomade. Fuori dagli schemi. Vivrà con poco, soprattutto di parole. E senza paura dei colpi di scena.

Negli anni del fascismo, Lucia indossa come una seconda pelle i ruoli drammatici che le consentono di alimentare fra il pubblico la vena sotterranea dell’opposizione al regime. A vent’anni viene arrestata per la prima volta insieme al fratello Otello, per cospirazione, e condannata a due mesi di carcere. A Parma entra nel partito comunista clandestino, approfittando della sua vita da attrice girovaga per diffondere la stampa clandestina da Milano alla Romagna. È “collegata con il centro”, come dice di lei Aldo Cervi nel celebre film di Gianni Puccini.

Infatti Lucia incontra Aldo Cervi sul finire del 1941 e da quel momento in poi le due famiglie sono state legate, tra slanci e difficoltà, fino al tragico epilogo del dicembre 1943. Dopo la cattura e la

fucilazione dei Cervi, che lei e Otello cercheranno invano di liberare, Lucia si rifugia con i suoi nella bassa cremonese. Arrestata in seguito a una delazione, resta in carcere a Reggio Emilia fino a luglio, raggiungendo poi nell'autunno i genitori e la sorella sul fronte del Senio martoriato dalle bombe.

Dopo la Liberazione, la sua attività teatrale si affievolisce, ma non scompare la sua vocazione politica e libertaria. Lucia scompare prematuramente il 19 febbraio del 1968. Due sere prima era stato presentato in prima nazionale a Reggio Emilia il film di Gianni Puccini I sette fratelli Cervi, che avrebbe proiettato per la prima volta la sua figura, interpretata da Lisa Gastoni, a livello nazionale.

Bibliografia

* Ma il mito sono io: Storia delle Storie di Lucia Sarzi / Laura Artioli. Aliberti Editore 2013

* Una giovane attrice intelligente: Lettere di Lucia Sarzi (1938-1940) / a cura di Luciano Casali e Laura Artioli, Viella Editore 2021

Sitografia

https://www.fondazionefamigliasarzi.it/wordpress/lucia-sarzi/

Delegazioni vietnamite

Fra il 1965 e il 1973 la città e la provincia di Reggio Emilia hanno dimostrato il loro sostegno alla popolazione del Vietnam, spossato dal lungo conflitto con gli Stati Uniti, con molte attività ed eventi pubblici. In tutti i comuni sono stati

raccolti indumenti, medicinali e fondi da destinare al paese asiatico. Sono state donate persino migliaia di sacche di sangue per aiutare i feriti e sono state acquistate decine di macchinari agricoli per favorire la ricostruzione del paese al termine della guerra.

Reggio Emilia ha ospitato vari gruppi di viaggiatori vietnamiti, inclusi alcuni membri della delegazione che ha firmato il trattato di pace a Parigi e un corpo di ballo che ha svolto una tournée in tutta Italia nel 1968/69. A livello ufficiale il nostro paese non poteva intrattenere relazioni diplomatiche con il Vietnam del Nord, in quanto alleato degli Stati Uniti d'America. Di conseguenza queste delegazioni erano clandestine e necessitavano di aiuto e protezione.