

8-99

4

45'



SENZA GIACCA

Sport e dialettica
sono un gioco bellissimo!

LUDI 

SENZA GIACCA

Età: 8-99

Giocatori: 4

Durata: 45 minuti

Un gioco di:

Fabio Caressa

Contenuto: 1 plancia di gioco;

110 carte quiz & temi; 1 spinner;

16 cartine penalità; 12 palette voto;

4 gettoni segnaposto; 4 pedoni in

legno; Regolamento

Presentazione

Una delle caratteristiche dello sport, soprattutto in Italia, è quella di essere un tipico argomento di discussione nelle riunioni tra amici. Da sempre i nostri lunedì sono caratterizzati da commenti sul weekend sportivo: calcio ma non solo, perché un numero sempre crescente di sport ha raggiunto una buona popolarità. Lo sport è argomento di discussione perfetto perché propone risultati certi, come le vittorie, ma il modo di raggiungerle è variegato e lascia sempre spazio ad interpretazioni e analisi che prendono le mosse da punti di vista differenti. Il giudizio sul gesto atletico, poi, resta del tutto soggettivo, al di là dei numeri e delle statistiche. Lo sport è un *topos* culturale che permette dunque di mettere alla prova le proprie capacità oratorie nel tentativo di convincere con le proprie idee compagni e avversari.

Senza Giacca prende le mosse proprio dalla convinzione che la discussione sportiva, se mantiene i toni dell'educazione e della cordialità, resta uno degli esercizi retorici più appassionanti perché mette a confronto idee, certezze, opinioni e credenze che sfiorano il filosofico e il religioso. Nel nostro percorso abbiamo però voluto anche individuare un elemento che riteniamo indispensabile alla costruzione di un pensiero compiuto: la conoscenza. Troppo spesso ascoltiamo discussioni che partono da news o premesse del tutto irreali. Il sapere è la base fondamentale dell'arte retorica e per questo la prima parte del gioco tende proprio a misurare il livello di conoscenza dell'argomento del concorrente.



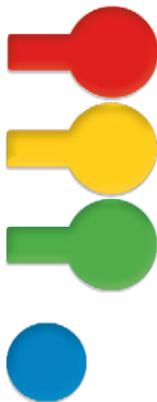
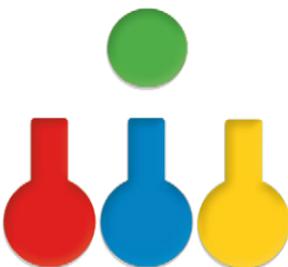
Il gioco consiste nel creare un discorso logico che sostenga una tesi estratta tra le diverse possibili, ma prima di arrivare alla composizione del pensiero i giocatori dovranno superare una fase preliminare durante la quale dovranno rispondere a quesiti e domande, che corrispondono al momento preparatorio di ogni intervento retorico. Prima di affrontare qualsiasi argomento scelto, infatti, occorre documentarsi per avere solide basi di discussione.

Sono previste 4 macroaree di intervento, che verranno scelte attraverso uno spinner. Le aree sono:



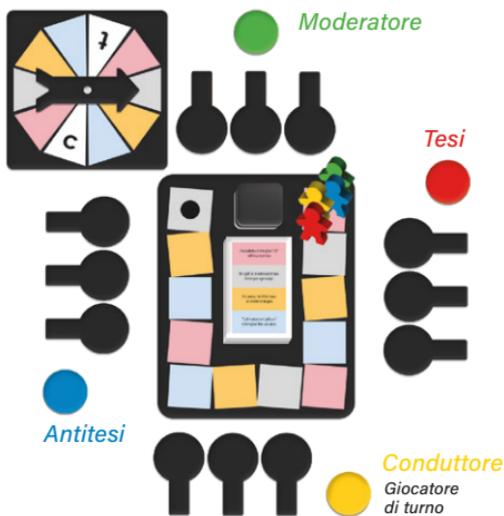
Preparazione

Si gioca in quattro. Il mazzo di carte tema viene posto, opportunamente mescolato, nell'apposito spazio del tabellone con i quiz rivolti in basso (quindi con i temi del dibattito rivolti verso l'alto), lo stesso si fa con le cartine penalità, che si mettono coperte nello spazio corrispondente. Quindi si prende lo spinner delle aree di intervento e lo si mette vicino al tabellone, a portata di mano. Infine, ciascun giocatore prende un pedone di legno, un gettone segnaposto dello stesso colore, un set di tre palette voto (escludendo il proprio colore) e colloca il proprio pedone sulla casella di partenza del tabellone.



Svolgimento

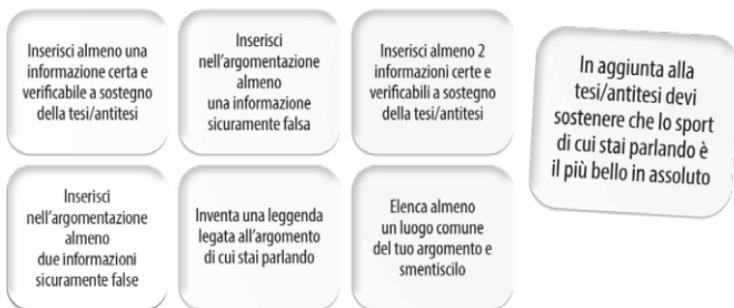
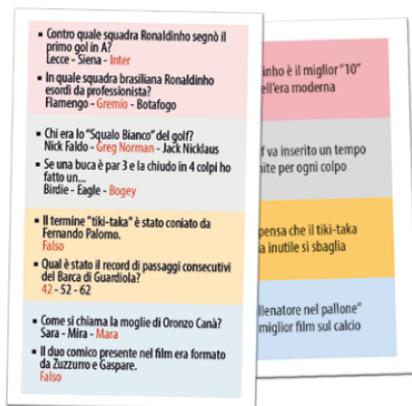
Ogni turno di gioco è così organizzato: un giocatore fa da conduttore (in seguito *Conduttore*), un giocatore sostiene una tesi (*Tesi*), un giocatore sostiene l'antitesi (*Antitesi*) ed un giocatore fa da moderatore (*Moderatore*). Il giocatore a sostenere la tesi è sempre quello alla destra del *Conduttore* di turno, mentre quest'ultimo sceglie il ruolo da assegnare agli altri due. Il ruolo di *Conduttore* passa di turno di volta in volta in senso antiorario.



Tutti i giocatori girano le palette voto tenendole coperte. Il *Conduttore* prende la carta tema in cima al mazzo e gira lo spinner: il tema della discussione sarà quindi quello che nella carta pescata ha lo stesso colore di quello indicato dallo spinner. Se lo spinner indica la «c», l'argomento sarà scelto a piacere dal *Conduttore*, mentre se indica la «t», l'argomento sarà scelto a piacere dalla *Tesi*. Il *Conduttore* sceglie infine chi ricoprirà il ruolo dell'*Antitesi* e del *Moderatore*.



Nella prima fase della manche, il *Conduttore* formula una domanda a testa alla *Tesi* e alla *Antitesi* (sceglie lui quale rivolgere all'una o all'altra); le due domande sono quelle che si trovano sul retro della carta in corrispondenza del tema della discussione in gioco. Le domande sono di due tipi: con tre alternative di risposta o vero-falso. Se un concorrente non risponde correttamente alla domanda, dovrà pescare una cartina dal mazzo penalità: questa indicherà una frase o una attività che il giocatore dovrà obbligatoriamente inserire nel proprio discorso di tesi o antitesi (in modo ovviamente logico e coerente), pena la perdita della manche.



A quel punto parte il vero e proprio dibattito tra *Tesi* e *Antitesi* con questo meccanismo: la *Tesi* sostiene il tema riportato sulla carta pescata, l'*Antitesi* sostiene il contrario; ciascun contendente ha la possibilità di esprimere il suo parere in due interventi da un minuto ciascuno: inizia la *Tesi*, poi l'*Antitesi* ribatte, quindi la *Tesi* interviene per la seconda volta e infine chiude la discussione l'*Antitesi*.

Il *Moderatore* è l'unico che può intervenire nel dibattito: egli può evidenziare illogicità, contraddizioni, errori allo scopo di aiutare *Tesi* e *Antitesi* nella loro esposizione, ma non può palesare le sue intenzioni di voto né parteggiare per uno dei due contendenti (vedi oltre).

Terminato il dibattito il *Conduttore* e il *Moderatore* votano quale secondo loro è stato il discorso più convincente, alzando la paletta voto corrispondente al colore del concorrente scelto in modo simultaneo (senza cioè palesare le intenzioni prima del voto), pena la nullità della votazione.

Se il *Conduttore* e il *Moderatore* votano entrambi lo stesso contendente (fig. 1), colui che ha ricevuto due voti avanza sul tabellone di due caselle, mentre l'altro resta fermo. In questo caso anche il *Conduttore* e il *Moderatore* avanzano di due caselle ciascuno.

Se i voti del *Conduttore* e del *Moderatore* sono discordi (fig. 2), la *Tesi* e l'*Antitesi* avanzano ciascuno di una casella mentre il *Conduttore* e il *Moderatore* restano fermi.

Se la *Tesi* o l'*Antitesi* dovessero rilevare una infrazione commessa dal *Moderatore*, ossia se il *Moderatore* non dovesse mantenere l'imparzialità nei suoi commenti, la votazione non viene effettuata, si procede con un'altra manche e il *Moderatore* riceve una penalità, retrocedendo di una casella sul tabellone (se si trova all'inizio del percorso resta fermo).

Il gioco prosegue allo stesso modo, con un altro turno. A ricoprire il ruolo del *Conduttore* sarà il giocatore successivo al primo in senso antiorario. Vince chi per primo arriva alla fine del percorso, in caso di parità si possono fare manches di spareggio.

fig. 1

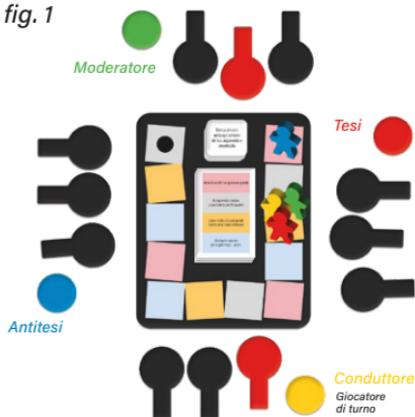
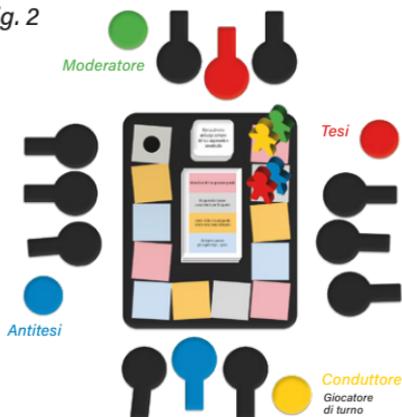


fig. 2





Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com