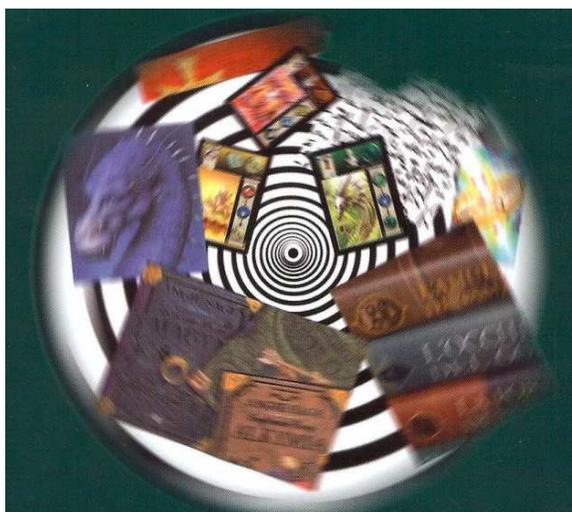


Diac. Giuseppe Spampinato



Giochi di Ruolo Educativi

Tratto da: G. Spampinato, *Giochi di ruolo e letteratura fantasy. Nuove frontiere di pastorale giovanile?*, Istina, Siracusa 2010, cap. III.

Breve Introduzione

Poiché il «problema del “come evangelizzare” resta sempre attuale perché i modi variano secondo le circostanze di tempo, di luogo, di cultura, e lanciano pertanto una certa sfida alla nostra capacità di scoperta e di adattamento»,¹ la presente ricerca tenta di evidenziare le potenzialità dei giochi di ruolo educativi, descrivendo in particolare *Vivere la Bibbia*, un gioco di ruolo con ambientazione biblica.

Descrizione

Tentando di dare una definizione, si afferma che i GdR educativi possono essere rappresentati da «qualsiasi gioco in cui, interpretando dei ruoli, i giocatori/studenti imparano qualcosa».² Dunque, oltre l'aspetto ludico che permane sempre, si ha una caratteristica in più rispetto ai GdR classici, cioè l'obiettivo di tipo formativo nei confronti dei giocatori da parte del master/educatore. In questo contesto, è bene sottolineare che non si tratta di «usare un gioco come mezzo educativo finalizzato ad alleggerire il carico

¹ Paolo VI, *Evangelii Nuntiandi*, Roma 1975, 40.

² A. Angiolino, L. Giuliano, B. Sidoti, *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione*, edizioni la meridiana, Molfetta (BA) 2003, 16.

didattico, o a trasmettere un certo insieme di nozioni, ma di esplorarlo come *ambiente didattico*».³

Inoltre, è importante effettuare nel GdR educativo un opportuno bilanciamento tra il *problem-solving*, cioè il portare a termine un compito ben preciso, favorendo l'aspetto logico-deduttivo, e l'*improvvisazione*, nella quale si punta di più sui personaggi che sulla trama, favorendo l'aspetto creativo-narrativo.⁴ A seconda che si favorisca di più il primo o il secondo elemento, si ha un GdR che tenderà rispettivamente verso i GdR educativi, dove generalmente contano di più i meccanismi e gli scopi personali, oppure verso i GdR classici, dove in genere contano di più l'interpretazione e la narrazione. In ogni caso, è facile intuire che la linea di demarcazione non è poi così netta.

Potenzialità

Dopo aver descritto i GdR educativi, si cerca di metterne in evidenza alcune potenzialità in campo didattico. A tal proposito, vale certamente la pena sottolinearne alcune:

- *coinvolgimento*. I GdR suscitano certamente la curiosità e l'interesse dei ragazzi, con la possibilità di un maggiore coinvolgimento

³ *Ibidem*, 19.

⁴ *Ibidem*, 18-19.

personale, rispetto ad una lezione “classica”. «Nelle sperimentazioni educative dei giochi, si nota come i partecipanti tendono a fare di più di quanto normalmente farebbero per un compito scolastico, o comunque imposto dall’alto».⁵ Inoltre, vivendo la storia in prima persona, i giocatori si rendono conto meglio della realtà rappresentata, con la possibilità di imparare anche piccole sfaccettature che spesso sfuggono con il semplice studio di un libro;

- *auto-documentazione*. I GdR hanno un’ambientazione ben precisa. È compito dell’educatore renderla sempre più accattivante e farla piano piano scoprire ai personaggi. Normalmente succede che, in modo spontaneo, i giocatori si documentano su tale ambientazione, acquisendo così molte nozioni «sia durante la partita – perché la narrazione lo prevede – sia fuori dal gioco».⁶;
- *auto-educazione*. I GdR favoriscono una certa collaborazione tra i giocatori, poiché, nella costruzione della storia e nel raggiungere certi obiettivi, si ha di solito il contributo di tutti i giocatori, con le proprie capacità e abilità personali.⁷ Ciò comporta il fatto che i giocatori stessi possono «educarsi a vicenda, in relativa autonomia

⁵ *Ibidem*, 20.

⁶ *Ibidem*, 23.

⁷ *Ibidem*, 21.

rispetto all'educatore stesso».⁸ Tale fattore deve essere preso in considerazione dell'educatore per cercare di incoraggiare i giocatori a prendere tale direzione;

- *valutazione*. Nei GdR educativi è fondamentale la discussione conclusiva, che si dovrebbe tenere alla fine della sessione di gioco. Si tratta di una verifica dello stato di apprendimento dei giocatori, ossia di una valutazione del raggiungimento degli obiettivi mediante il gioco proposto dall'educatore. Segni di successo nel delicato compito educativo possono essere per esempio: la richiesta da parte dei giocatori di proseguire l'esperienza, la discussione spontanea dei giocatori su quanto si è verificato nell'incontro e l'elaborazione dei giocatori delle strategie da applicare nel prossimo incontro.⁹

GdR educativi, che hanno sfruttato in pieno tali potenzialità, ne esistono diversi. Tanto per citare alcuni esempi, in diverse aree disciplinari, sono da mettere in evidenza:

- *Per studiare la storia più antica*, in ambito di didattica della storia. In questo GdR, vengono ricostruite le abitudini di una ipotetica civiltà preistorica, con la tendenza ad una evoluzione economica

⁸ *Ibidem*, 141.

⁹ *Ibidem*, 24.

verso la pastorizia e l'agricoltura, dando ai partecipanti un punto di vista interno e privilegiato di tale contesto preistorico;¹⁰

- *Il vianDante*, in ambito di didattica della letteratura. In questo GdR, i ragazzi vengono accompagnati in un percorso di interpretazione, passando dai gironi infernali ai cieli del Paradiso, attraverso le cornici del Purgatorio, per poter meglio padroneggiare i versi della famosa opera di Dante;¹¹
- *Gamberetti in tavola: un problema globale*, in ambito di educazione alla mondialità e alla pace. In questo GdR, i ragazzi vengono sensibilizzati, immedesimandosi in prima persona nel contesto di «uno dei disastri ambientali più drammatici dell'India: le coltivazioni selvagge di gamberetti, appunto, che violentano l'ecosistema in nome del profitto».¹²
- *L'economia giocata. Giochi di simulazione per percorsi educativi verso una società sostenibile*, sempre in ambito di educazione alla mondialità e alla pace. Si tratta di sedici giochi, editi dalla Editrice Missionaria Italiana (EMI), adatti per addentrarsi nella realtà dell'economia del mercato e della finanza. In tali GdR, vengono

¹⁰ *Ibidem*, 26-27.

¹¹ E. Zuccalà, *Nei labirinti della fantasia* in "Noi genitori e figli", n. 41, inserto di "Avvenire", 29/4/2001, 26.

¹² *Ivi*.

affrontati diversi temi alquanto interessanti: il consumo critico, la regolamentazione della globalizzazione, la finanza etica e l'educazione alla sostenibilità. Il tutto per aiutare i ragazzi alla comprensione di tali gravi problemi;¹³

- *Panzanella Shish Mahal*, in ambito di metodologia delle scienze sociali. In questo GdR, a cura di L. Giuliano e A. Aiello, si stimolano i ragazzi all'accoglienza verso i cittadini immigrati e alla comprensione dei loro problemi di integrazione sociale.¹⁴

Una grande opportunità

«Gran parte dei libri dedicati all'animazione dei gruppi dei ragazzi e dei giovani contiene, al suo interno, qualche attività che si rifà alla simulazione come assunzione di un ruolo e al conseguente *debriefing*»,¹⁵ cioè la *valutazione* dello stato di apprendimento dei giovani. Ora chiediamoci: si può usare lo stesso meccanismo nella pastorale giovanile? Se sì, ci sono gli stessi rischi visti nel caso di un GdR "classico"? Si cerca ora di rispondere a tali domande.

¹³ www.emi.it.

¹⁴ A. Angiolino, L. Giuliano, B. Sidoti, *Inventare destini*, cit., 30.

¹⁵ *Ivi*.

Si può intanto dire che «è “possibile” e “opportuno” realizzare i processi di educazione alla fede nella logica dell’animazione».¹⁶ È anzi «necessario far dialogare intensamente animazione ed educazione alla fede, facendo del confronto un punto di arricchimento reciproco».¹⁷ Inoltre, viste le grandi potenzialità dei GdR educativi, si reputa importante sfruttare per una catechesi “non classica”, in particolare per i ragazzi, che talvolta possono abbassare la loro soglia di attenzione nel caso di un “classico” approccio frontale.

Per quanto riguarda i rischi di identificazione col personaggio, si può affermare che sono molto limitati. Ciò poiché l’ambientazione da usare in un contesto di pastorale giovanile non è magico-esoterica, come nei GdR classici, bensì biblica. Inoltre le simulazioni, a differenza dei GdR classici in cui possono durare per anni, nel caso specifico di ambientazione biblica, dovrebbero durare solo uno o comunque pochi incontri, per poi magari cambiare personaggio. Ciò in modo da ridurre ulteriormente l’eventuale rischio, seppur minimo, della indistinzione tra livello di gioco e livello di realtà.

¹⁶ R. Tonelli, *Per una pastorale giovanile al servizio della vita e della speranza. Educazione alla fede e animazione*, ELLEDICI, Leumann (TO) 2002, 121.

¹⁷ *Ivi.*

Infine, è bene ricordare che in un GdR con ambientazione biblica, non ci dovrebbe essere una vera e propria lotta tra bene e male, né con armi, né ovviamente con la magia, come succede in genere nei GdR classici. Infatti, nel caso in cui ci fosse, gli antagonisti dovrebbero avere le stesse possibilità di vittoria, in caso di scontro, e ciò trascurerebbe l'Onnipotenza Divina. Dunque, le eventuali dispute sono solo verbali e ovviamente è più avvantaggiato il giocatore che ha approfondito meglio l'ambientazione, cioè chi in definitiva ha una maggiore conoscenza delle Sacre Scritture. Questo certamente è un vantaggio assolutamente da non trascurare.

Vivere la Bibbia

Un GdR educativo con ambientazione biblica, che rispecchia le indicazioni di massima da noi fornite e può quindi essere utilizzato nella pastorale giovanile, è certamente *Vivere la Bibbia*, scritto dal pastore valdese Gregorio Plescan.

Questo GdR nasce da un grande amore per le Sacre Scritture e grazie alla buona cornice storico-letteraria, riguardante scene importanti di AT e NT, si può considerare un progetto educativo di grande interesse, fruibile in diversi contesti ecclesiali ed educativi. Alla base di tale GdR c'è «la

convinzione che sia possibile imparare qualcosa di nuovo giocando»,¹⁸ abbattendo così le barriere di formalità che talvolta possono bloccare il dialogo.

Vivere la Bibbia è rivolto a tutti coloro che si sentono «abbastanza interessati alla Bibbia da voler provare ogni metodo per andare in profondità nel testo sacro»,¹⁹ tanto che per giocare non bisogna avere nessun pre-requisito se non quello di voler approfondire la Bibbia con un approccio che non sia la catechesi “classica”. Il tutto al fine di rivivere «le sensazioni e le emozioni di chi ha scritto alcuni capitoli della Scrittura, per quanto ci è concesso dai secoli che ci dividono dai testi che analizzeremo».²⁰

Un piccolo limite, facilmente sormontabile, è rappresentato dal fatto che le simulazioni sono state ideate per un ambito ben specifico, cioè quello valdese e metodista. Quindi all’interno delle schede, fornite per la simulazione, vi sono dei termini specifici, come ad esempio *Santa Cena*, che andrebbero opportunamente modificati, in base allo specifico credo cristiano dell’ambiente in cui si vuole effettuare la simulazione (nel caso cattolico sarà usato il termine *Eucarestia*). Comunque, questo non

¹⁸ G. Plescan, *Vivere la Bibbia. Simulazioni bibliche*, Società Biblica Britannica & Foresteria, Roma 1997, 1.

¹⁹ *Ivi.*

²⁰ *Ivi.*

rappresenta un ostacolo così grande da limitare l'uso di questo originale mezzo di catechesi.

In *Vivere la Bibbia* sono presenti tutte le fasi in cui di solito si compongono i GdR, con l'aggiunta di una fase specifica per un lavoro preliminare all'interno dei gruppi. In definitiva, la simulazione si svolge nel rispetto della seguente sequenza:

- a) *preparazione*. In questa fase viene preparato tutto il materiale occorrente alla simulazione. Di fondamentale importanza per i giocatori sono le *schede bibliche*,²¹ le quali corrispondono sia alla *scheda del personaggio* che al *manuale del giocatore* di un GdR "classico", in quanto contengono sia le istruzioni di base da seguire che le caratteristiche del personaggio (o dei personaggi), che il gruppo dovrà interpretare. Il tutto corredato da alcuni riferimenti biblici, che servono per approfondire l'argomento della simulazione.²² Ovviamente, non sono presenti dadi, mappe o miniature, ma si ricorda che anche in un GdR "classico", soprattutto gli ultimi due elementi menzionati, non sempre vengono usati. Il materiale indispensabile, che ogni gruppo dovrà avere, è rappresentato dalle Bibbie, per riflettere sulle indicazioni bibliche

²¹ *Ibidem*, 2.

²² *Ivi*.

suggerite, e dai fogli e matite (o penne), per annotare le vicende che si susseguiranno nel corso del gioco.

- b) *descrizione*. In questa fase l'educatore si basa sulla *scheda per l'animatore*, che corrisponde alla *guida del DM* del GdR "classico". Egli deve descrivere lo scenario in cui si muoveranno i gruppi e il loro compito, nonché il funzionamento, lo svolgimento e lo scopo della simulazione.²³ Inoltre, vengono lette delle informazioni utili per tutti i gruppi, in particolare dei brani biblici, che rappresentano una sorta di introduzione alla simulazione stessa. A questo punto, si distribuiscono i partecipanti in gruppi, in un numero che dipende dalla simulazione stessa. A ciascun gruppo viene assegnato un personaggio (a volte anche più di uno) da interpretare. Si è così pronti per la fase successiva.
- c) *lavoro nei gruppi*. Questa fase che, come già accennato, non è presente nei GdR classici, viene svolta dai gruppi, ciascuno per conto proprio. Innanzitutto, vengono distribuite a ciascun gruppo le cosiddette *schede per il gruppo*. Dopo di ciò, ogni gruppo deve scegliere un *capogruppo* (a volte più di uno), il cui compito è di interpretare il personaggio (o i personaggi) del gruppo, cercando di

²³ *Ivi*.

mettere in risalto quanto si discuterà nel gruppo stesso, all'interno di questa fase.²⁴ Inoltre, si deve scegliere, sempre per ogni gruppo, un *verbalista*, che dovrà sintetizzare tutte le discussioni svolte in questa fase e nelle fasi successive. A questo punto, seguendo le indicazioni, presenti nella scheda biblica, il gruppo deve approfondire la sua conoscenza del personaggio da interpretare, consultando ovviamente le Sacre Scritture. Così, nel gruppo vengono elaborate le strategie che saranno attuate nella fase successiva.

d) *gioco vero e proprio*. All'inizio di questa fase, viene preparato l'ambiente della simulazione, spostando fisicamente banchi e sedie (se ci si trova per esempio in una classe), o comunque sistemando in modo diverso il locale usato.²⁵ A questo punto, viene seguita la *dinamica della simulazione*, indicata in tutte le schede, sia per l'animatore, che per i gruppi.²⁶ Solitamente, i capogruppo interpretano i personaggi biblici, instaurando un vivace dibattito. Essi sono sostenuti e coadiuvati dai membri del proprio gruppo, sotto l'attenta direzione dell'educatore, il quale deve tirare le fila del gioco,²⁷ proprio come i GdR classici.

²⁴ *Ibidem*, 3.

²⁵ *Ivi*.

²⁶ *Ibidem*, 2.

²⁷ *Ivi*.

e) *conclusione*. Al termine della simulazione, cioè quando la dinamica lo prevede o il tempo a disposizione per tale fase si è esaurito, per prima cosa vengono ripristinate le condizioni del locale usato a prima della simulazione, rimettendo a posto banchi e sedie (per esempio nel caso di una classe). «Questo per dare il senso della fine del gioco: alcuni giochi possono dare spazio a un forte coinvolgimento emotivo di alcuni partecipanti, per cui uno “stacco” può essere indispensabile».²⁸ Ciò in modo da tentare di eliminare il rischio dell’indistinzione tra livello di gioco e livello di realtà, già messo in evidenza. In questa fase, come nei GdR classici, si ha una verifica e una valutazione del contributo di tutti i partecipanti, ma ovviamente non ci sono assegnazioni di *punti esperienza*. Questa fase «è l’occasione in cui i partecipanti possono tirare le fila delle cose che hanno detto e fatto e in cui possono esprimere il loro stato d’animo rispetto a quello che è successo».²⁹ Per facilitare tale compito, in ogni scheda per il gruppo è presente una griglia di domande, che invitano alla riflessione sulla specifica simulazione conclusa. In particolare, è importante che i partecipanti mettano in evidenza cosa hanno imparato nella simulazione ed eventuali

²⁸ *Ibidem*, 3.

²⁹ *Ivi*.

suggerimenti e critiche, che rappresentano un importante *feedback* per l'educatore.³⁰ Al termine di tutto, è caldamente consigliato all'educatore di proporre una meditazione finale e una preghiera, «di modo da far sì che il nostro gioco non si limiti a un esercizio astratto»,³¹ ma che sia anche un momento vero e proprio di catechesi e di raccoglimento.

In conclusione, si può affermare che *Vivere la Bibbia* ha sfruttato in pieno tutte le potenzialità dei GdR educativi. In particolare, sono presenti: il *coinvolgimento*, attraverso una partecipazione attiva ed emotiva alla simulazione, che fa rivivere i racconti della Sacra Scrittura attraverso una esperienza personale, per far rendere conto meglio i giovani della realtà biblica; l'*auto-documentazione*, che, mediante l'educatore alla fede, fa scaturire nei partecipanti l'incentivazione ad approfondire il testo biblico, non solo durante la fase di lavoro nei gruppi, ma anche al di fuori della simulazione, in modo spontaneo e personale; l'*auto-educazione*, spesso presente durante la fase di lavoro nei gruppi, durante l'elaborazione della strategia da seguire nella fase di gioco vero e proprio, ma soprattutto nella fase di conclusione, in cui vengono messe in evidenza le sensazioni personali provate nel corso

³⁰ *Ivi.*

³¹ *Ibidem*, 2.

della simulazione, con l'attenta coadiuvazione dell'educatore alla fede; la *valutazione*, incentrata nella fase di *conclusione*, in cui tramite i feedback dei partecipanti è possibile verificare il loro stato di apprendimento e quindi il raggiungimento del fine proposto dall'educatore alla fede.