6-99 anni

2+ giocatori

CARLO SCATAGLINI

Anche gli orchi hanno PAURA

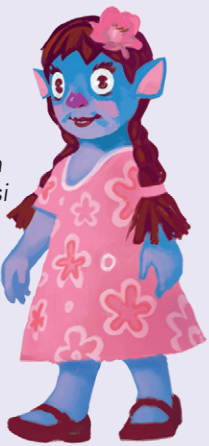
UN GIOCO COOPERATIVO PER INSEGNARE AI BAMBINI AD AFFRONTARE LE PROPRIE PAURE

Regolamento di gioco

Erickson

Premessa

«Al mondo non esiste nessuno, bambino, ragazzo o adulto, che non abbia sentito almeno una volta parlare di ORCHI. Tutti pensano che gli orchi siano giganteschi e bruttissimi, o puzzino come caproni, ma è una bugia!
Io so che molti di noi sono decisamente belli e tengono molto al loro aspetto fisico. Viviamo in case molto carine e abbiamo una vita molto simile alla vostra: tuttavia c'è anche una cosa che non si racconta mai su di noi: siamo dei grandi fifoni! Non prendeteci in giro, non è colpa nostra. Esiste uno spirito, uno "Spaventaorchi", che gira di notte di casa in casa e ci soffia in faccia le paure. Noi lo chiamiamo Terribilius. La mattina ti svegli... e zac! hai paura di qualcosa.
Però se uniamo le forze tutti insieme possiamo sperare di batterlo. Allora, volete aiutarci a sconfiggerlo?»



Tratto da C. Scataglini, *Anche gli orchi hanno paura*, 2008, Edizioni Erickson

Anche gli orchi hanno paura è un gioco cooperativo che intende stimolare i bambini, i ragazzi e anche gli adulti, a sviluppare nuove strategie per sconfiggere le proprie paure. Fare un elenco delle paure più ricorrenti non è certo difficile, e ciascuno manifesta la propria in modo diverso: chi si nasconde dietro una scusa qualsiasi, chi nega di essere spaventato, chi si chiude in un silenzio terrorizzato, chi fugge dal problema. In tutti i casi si determina un vero e proprio malessere. È però ragionevole credere che la paura si possa superare utilizzando le giuste strategie.

Per prima cosa è essenziale riuscire a riconoscere e ad ammettere, principalmente a se stessi, che l'emozione che si prova è proprio paura. Poi, è necessario riuscire a capire cosa realmente spaventa. Il vero punto di svolta, tuttavia, nel percorso per risolvere le proprie paure è quello di riuscire a condividerle, parlandone con gli altri. La comunicazione di ciò che si prova nell'essere spaventati di qualcosa, la scoperta che anche gli altri, perfino gli adulti, hanno le loro paure, il tentativo di trovare, parlando, una via d'uscita sono tutti momenti che alleggeriscono il carico emotivo che la paura provoca in ciascuno di noi.

Attraverso la famiglia De Orchis, una famiglia di orchi alle prese con le paure instillate dal perfido *Terribilius*, uno spirito *Spaventaorchi*, si giocherà tutti insieme cercando di aiutarsi a vicenda, inventando storie, facendosi coraggio insieme.

Il gioco stimola i bambini, i ragazzi, ma anche gli adulti a intervenire, parlare, interagire e cooperare per trovare una soluzione alle paure che si incontrano via via nel percorso. Il tutto viene mediato dai personaggi della storia, gli orchi, che vengono utilizzati nel gioco come protagonisti-pedine, allo scopo di evitare un coinvolgimento troppo diretto dei partecipanti al gioco stesso. Giocando con quelle degli orchi risulta più agevole ricercare una soluzione anche alle proprie paure, perché in fondo, le paure di Orchidea, Tronky, Agreste, Matriorka e Orcobaldo De Orchis non sono poi così diverse da quelle che più frequentemente colpiscono gli umani.

Regolamento di gioco

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 5 pedine sagomate
- 5 porta pedine
- 20 Carte Paura
- 20 Carte Coraggio
- 20 Carte Parlane
- 1 spinner
- 1 dado
- 1 regolamento

PREPARAZIONE

Prendete il **tabellone** e apritelo posizionandolo nel centro del tavolo dal lato del piano di gioco, ora dividete le *Carte Paura*, *Carte Coraggio* e *Carte Parlane* nei rispettivi mazzi. Mescolate ogni mazzo e posizionatelo sul piano di gioco nell'apposito spazio. Staccate le 5 **pedine personaggio** e infilatele nelle basette di plastica. Ora dovete montare lo **spinner**: prendete la freccia gialla e staccatela dalla sua ghiera circolare, infilatela nel foro della base in cartone e quindi bloccatela con la freccia (verificate che giri correttamente). Posizionate il **dado** sul piano di gioco. Ora siete pronti per iniziare!

GIOCATORI

Da 2 a 5 (se si è in di più - fino a un massimo di 25 giocatori - ci si divide in squadre).

Importante: Il gioco richiede la presenza di un adulto.
Consigliamo a questa persona di giocare attivamente in una squadra, e non limitarsi a intervenire quando serve per facilitare il dialogo (durante l'uso delle *Carte Parlane* o *Carte Coraggio*) o la gestione del regolamento del gioco. Spesso mettersi in gioco è la cosa migliore per ispirare fiducia e creare spirito di squadra con gli altri giocatori.

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori dovranno aiutarsi a vicenda per liberarsi di tutte le *Carte Paura* presenti in partita.
Si vince tutti assieme solo se si sono eliminate tutte le *Carte Paura* in gioco.
Se invece i giocatori decidono di interrompere prima la partita, si arrendono o si rassegnano, vince Terribilius, il malefico "Spaventaorchi".

INIZIO DELLA PARTITA

Segnalini: ogni squadra sceglie il proprio segnalino tra i membri della famiglia De Orchis e lo posiziona sulla propria casella presente sul piano di gioco che lo raffigura. Se avanzano dei segnalini vengono rimessi nella scatola.

Carte Paura: ogni squadra riceve un numero di *Carte Paura* in base alla seguente tabella, e le posiziona ben visibili e scoperte sul tavolo, in modo che tutti possano vederle.

NUMERO SQUADRE	NUMERO GIOCATORI PER SQUADRA		
	da 1 a 3	4	5
2-3	3 carte	4 carte	5 carte
4-5	3 carte	4 carte	4 carte

Chi inizia per primo? Ogni squadra tramite un portavoce tira il dado. La squadra che ottiene il numero più alto inizia per prima. Volendo, si possono utilizzare altri criteri per stabilire chi inizia: la squadra con il giocatore più giovane, la squadra con il giocatore che per ultimo ha mangiato una torta e così via! In caso di pareggio è necessario spareggiare con un nuovo lancio di dado. Inizia la partita la squadra vincitrice, le altre a seguire in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Il giocatore di turno tira il dado e muove la sua pedina in senso orario di tante caselle quanto è il risultato.
A seconda della casella dove termina il movimento pesca una *Carta Coraggio, Carta Parlane, Carta Paura* (è finito sulla casella Terribilius) o se termina su una casella BONUS (quelle con i componenti della famiglia De Orchis) gioca subito un altro turno al termine di quello in corso (vedi paragrafo Caselle Speciali). Dopo aver spostato la pedina, la squadra può decidere di utilizzare una *Carta Parlane* o una *Carta Coraggio* per rimuovere le *Carte Paura* in gioco. Il turno passa alla squadra successiva.

COME SI RIMUOVONO LE PAURE

Ogni giocatore ha delle *Carte Paura* ben visibili a tutti. Per rimuovere le *Carte Paura* è necessario utilizzare PRIMA una *Carta Parlane* e POI una *Carta Coraggio*. Solo dopo questi due passaggi la *Carta Paura* viene scartata e torna in fondo al rispettivo mazzo.
Ogni giocatore può giocare solo una carta a turno, quindi un buon lavoro di cooperazione è fondamentale. Per liberarsi delle proprie paure, è necessario aprirsi e parlarne e, successivamente, ascoltare i consigli degli altri.

Uso delle *Carte Parlane*

Per poter rimuovere una *Carta Paura* bisogna prima parlarne! Quando un giocatore gioca una *Carta Parlane* la posiziona correttamente sul relativo angolo della *Carta Paura* di cui si vuole parlare, sia essa della propria squadra o di un'altra (vedi fig. 1). Poi viene girato lo spinner e in base al risultato si dovrà:

- Dare un consiglio
- Raccontare un'esperienza
- Inventare una storia

Tutta la squadra di turno può intervenire cercando di farlo, ma dovrà seguire le indicazioni dello spinner. Durante l'uso delle *Carte Parlane* chiunque può fare domande a chi sta raccontando. Una volta esaurita questa fase, la *Carta Parlane* rimane sull'angolo della *Carta Paura*.

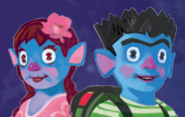
fig.1

fig.1 Posizionamento corretto delle *Carte Parlane*.

Se sulla *Carta Parlane* è presente questo simbolo, è possibile giocare la carta in modo normale oppure come carta d'aiuto durante un turno avversario per supportare con la propria squadra quello che sta venendo raccontato. Una volta giocata la carta come aiuto, poi bisogna scartarla e metterla in fondo al mazzo.

Sembra facile ma...

Giocare una *Carta Parlane* non ne garantisce automaticamente il successo: se la squadra di turno non riesce ad argomentare nulla o non rispetta la traccia data dallo spinner o racconta cose non inerenti alla paura in oggetto, la carta viene scartata e messa in fondo al mazzo e non può essere lasciata sulla *Carta Paura*. In caso di dubbio confrontarsi con l'adulto.



Uso delle *Carte Coraggio*

Se su una *Carta Paura* è già stata giocata una *Carta Parlane*, è possibile giocarci una *Carta Coraggio* per cercare di rimuoverla (vedi fig. 2). Tutta la squadra di turno può intervenire cercando di trovare delle soluzioni o dei consigli concreti su come affrontare e superare quella determinata paura.
I giocatori di turno sono liberi di dire ciò che ritengono più opportuno per aiutare se stessi o gli altri a superare una determinata paura e l'adulto può aiutare e indirizzare. Non è indispensabile che venga fornita una «indicazione di coraggio» completa e risolutiva al 100%, ma piuttosto è sufficiente che la squadra che usa la *Carta Coraggio* riesca a stimolare un atteggiamento attivo nei confronti del problema e a scongiurare qualsiasi tentativo di evitamento o fuga dallo stesso.

fig.2

fig.2 Posizionamento corretto della *Carta Coraggio*: ora è possibile rimuovere la *Carta Paura*.

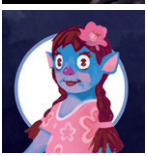
CASELLE SPECIALI

Se nella fase di movimento, una pedina termina il movimento in una di queste caselle, ne applica subito gli effetti.

CASELLA CORAGGIO
Pesca subito una *Carta Coraggio*.

CASELLA PARLANE
Pesca subito una *Carta Parlane*.

CASELLA PAURA
Pesca subito una *Carta Paura* e aggiungila a quelle della tua squadra. Se non ci sono più *Carte Paura* da prendere, ignora questa casella.



CASELLA BONUS
Se termini il movimento in una casella personaggio, la tua squadra gioca subito alla fine del suo turno, un altro turno!

Il ruolo dell'adulto

Il ruolo dell'adulto-giocatore deve essere una risorsa per gli altri giocatori e non deve in nessun modo fornire soluzioni generalizzate che possano ostacolare i tentativi di ricerca delle migliori modalità «di coraggio» da parte dei bambini e dei ragazzi.
In altri termini, **l'adulto deve svolgere la sua parte di giocatore senza mai sostituirsi agli altri partecipanti al gioco attraverso aiuti troppo invasivi** nelle varie fasi dello stesso.
L'adulto che non partecipa direttamente al gioco, invece, svolge compiti di coordinamento e di aiuto nell'organizzazione, spiega eventualmente le regole e, se necessario, fa da stimolo alla partecipazione di tutti con interventi mirati. In particolare, l'adulto non giocatore è chiamato a intervenire nel caso in cui qualche partecipante eviti di affrontare i problemi posti dalle singole paure con indicazioni di coraggio eccessivamente superficiali e fuorvianti, oppure fornisca risposte che evidenziano la fuga dal problema piuttosto che la ricerca di una sua soluzione. Proviamo a spiegare meglio quest'ultima affermazione con un esempio.

Francesco ha la *Carta Paura* relativa a «Paura dei ragni e degli insetti», su cui è già stata giocata nel turno precedente la *Carta Parlane*. Marco che è di turno, decide di giocare una *Carta Coraggio* per cercare di rimuovere quella paura, ma nel dare le indicazioni di coraggio per superare la paura in questione, dichiara: «Chi ha paura degli insetti è solo uno sciocco. Soltanto i bambini di un anno o le femminucce hanno paura degli insetti!» Tali affermazioni, chiaramente, non possono essere accettate come «indicazione di coraggio» adatte a considerare risolta la paura. L'adulto, in tal caso, può rilanciare il problema: «Io conosco molte persone grandi, tra cui anche dei maschi, che hanno paura degli insetti. Marco, cosa ne pensi?».

A questo punto, Marco, che è di turno può riconsiderare il suo ruolo e sforzarsi di fornire suggerimenti a Francesco, oppure può permanere nel suo atteggiamento iniziale, fornendo una risposta del tipo: «Solo gli stupidi hanno paura degli insetti!». In tal caso, l'adulto, può chiamare a intervenire anche altri giocatori della stessa squadra di Marco, oppure di altre squadre, chiedendo: «Ma se vi capitasse di incontrare qualcuno che ha realmente paura degli insetti, voi quali suggerimenti vi sentireste di dargli? ». La risposta di un altro giocatore della squadra di turno o qualcuno che vuole usare una *Carta Parlane* (con il simbolo dell'aiuto) per intervenire potrebbe essere maggiormente efficace, ad esempio: «È possibile che si possa avere paura degli insetti, certo! Magari più che paura vera e propria potrebbe trattarsi di una specie di fastidio perché gli insetti fanno un po' schifo… ma avere paura, penso, è una cosa esagerata, anche perché non ci sono mica tanti insetti pericolosi dalle nostre parti».

L'adulto, allora, ripropone il problema a Marco: «Quindi, tu che hai giocato la *Carta Coraggio*, cosa pensi di dire al tuo compagno Francesco per rimuovere quella *Carta Paura*?». Finalmente Marco si avvicina al problema: «Gli direi che gli insetti, almeno la maggior parte di essi, non ti possono fare del male e quindi magari basta tenerli lontani. Le zanzare, per esempio, è vero che pungono, ma possono essere facilmente allontanate con certi prodotti che si vendono anche nei supermercati». Questo rappresenta un punto di partenza valido per il giocatore, bambino o ragazzo che sia, per ricercare ed esprimere ulteriori indicazioni e strategie su come superare in maniera efficace la paura degli insetti e dei ragni.

Si ribadisce che l'intervento di aiuto e di stimolo da parte dell'adulto deve essere messo in atto solo nel caso in cui la situazione sia effettivamente arrivata a un punto morto che determina il blocco del gioco, altrimenti è bene che gli stimoli e le soluzioni provengano integralmente dai giocatori stessi.

Edizioni
Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento
Tel. 0461 950690 - Fax 0461 950698
info@erickson.it

www.erickson.it