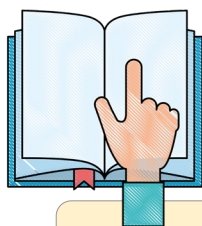




ISTRUZIONI PER IL GIOCO CARTACEO DI GRUPPO

- 1** Stampa il mazzo dopo averlo scaricato.
Assicurati di avere un tavolo e delle sedie a disposizione, per stare comodi!
- 2** Prendi uno o due dadi da 6, carta e penna, e magari qualche colore (pennarelli, matite, matite a cera, eccetera) per tutte le persone che giocano.
Il numero ideale di giocatrici e giocatori è 5-6.
Per ogni gruppo è consigliato che ci sia una persona che svolga il ruolo di master/facilitatore.
Immaginiamo che tu sia la persona che ha il ruolo di facilitatore.
- 3** A questo punto tutte le persone che giocano, insieme alla persona che ha il ruolo di facilitatore, si siedono al tavolo.
- 4** Disponi le carte sul tavolo in sequenza numerica dal numero più basso a quello più alto, da sinistra a destra, nella forma che viene decisa all'inizio del gioco (a spirale, in verticale, in orizzontale). In alternativa le carte possono essere pescate direttamente dal mazzo senza dare una sequenza.
- 5** Spiega il gioco a tutte e tutti. All'inizio ogni partecipante tira il dado per decidere in quale ordine giocare. Ad esempio, chi ha il numero più alto tirerà per primo e poi successivamente sarà il turno di chi ha i numeri più bassi. Si tira, a turno, il dado. Dopo aver tirato il dado, si procede di tante carte quanto è il numero indicato dal dado. In base al contenuto della carta si scrive un episodio della propria vita che poi si leggerà agli altri partecipanti. Tutte e tutti scrivono insieme a chi ha tirato il dado, ma, in base al tempo disponibile, soltanto la persona che sta giocando il suo turno leggerà la sua versione. Vince chi per primo arriva esattamente all'ultima casella. Se la supera deve tornare indietro di un numero di carte pari a quelle in eccesso e continuare il gioco.



Non dimenticare

È importante che i giocatori si sentano liberi di scrivere ciò che l'immagine e la parola suggeriscono loro. Le proposte di scrittura indicate sulla carta possono essere utilizzate per scrivere di sé oppure servire da stimolo per cercarne di nuove, con l'aiuto del master.
È importante che i giocatori scrivano senza sentirsi giudicati, ed è opportuno invitare tutte e tutti a non giudicare quanto scritto dagli altri.
È importante che il master/facilitatore non esprima giudizi su quanto scritto dai giocatori.