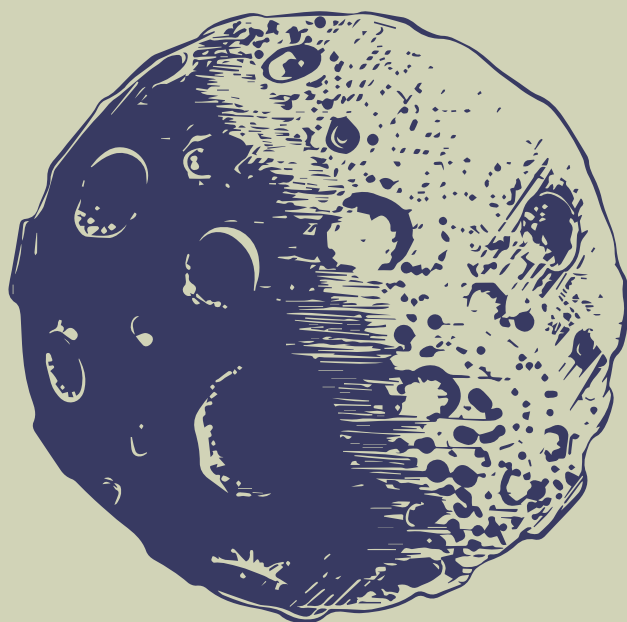
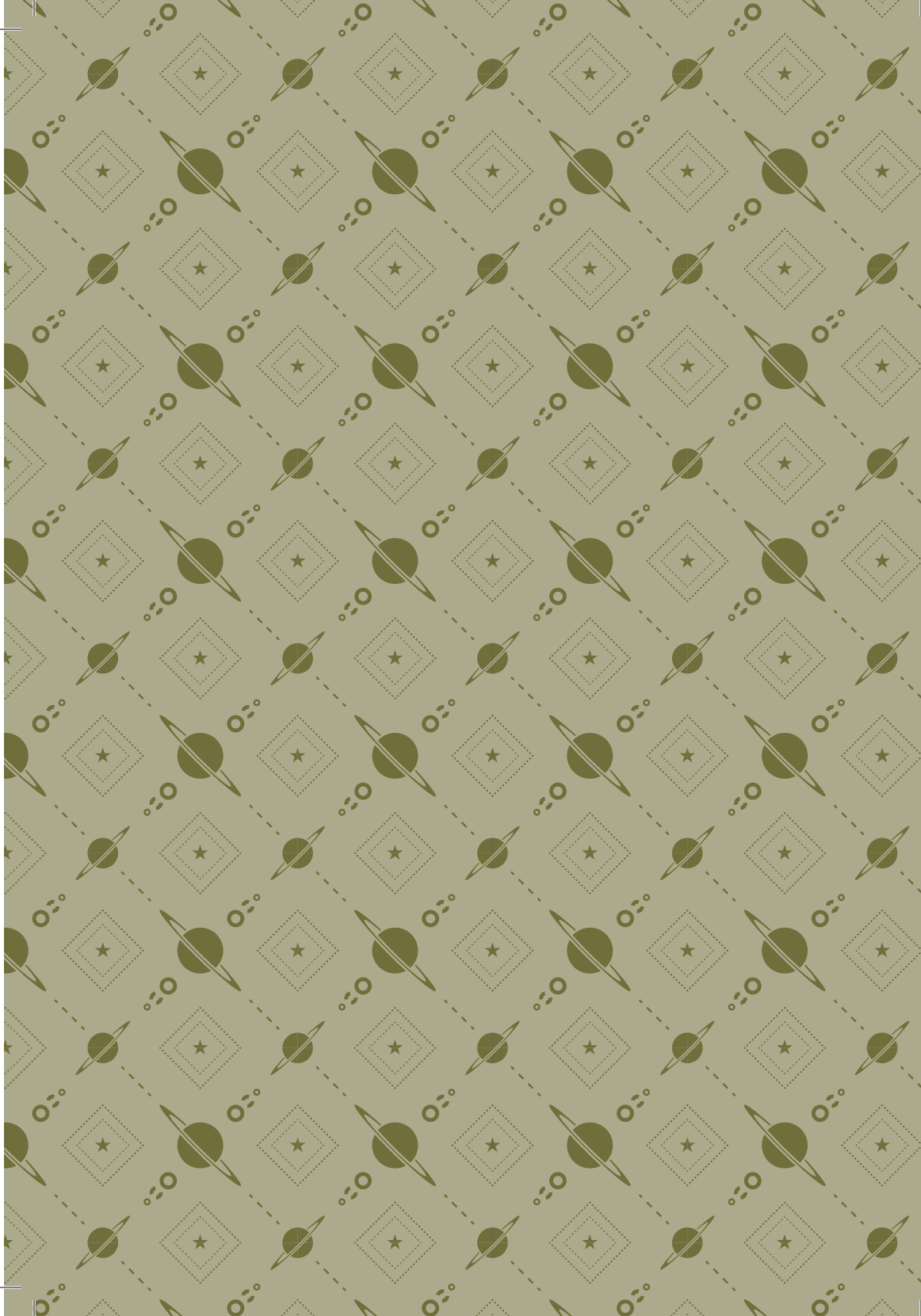


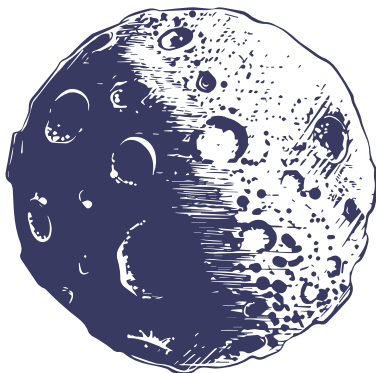
Guida al gioco

Missione MEDEA

Un *edu-larp* (gioco di ruolo dal vivo)
per le scuole secondarie di I e II grado
sull'educazione alla cittadinanza globale







INDICE

1. INTRODUZIONE	pag. 4
A. "Missione Medea" in sintesi	pag. 6
B. Materiali e svolgimento sommario del gioco	pag. 8
2. PREPARAZIONE DEI MATERIALI DI GIOCO	pag. 12
3. COPIONI PER LA CONDUZIONE DEL GIOCO	pag. 20
4. APPENDICE	pag. 42



1. INTRODUZIONE

Missione Medea è un gioco di ruolo dal vivo con finalità educative e formative (*edu-larp, Educational Live Action Role Play*) sulla cittadinanza globale progettato per i ragazzi delle scuole secondarie di I e II grado. È importante considerare Missione Medea come un'esperienza a tutto tondo: non può essere **improvvisato** e necessita di preparazione. Deve essere proposto collegialmente, ad esempio in sede di consiglio di classe e svolto di concerto con almeno due colleghi in modo tale da poterlo svolgere su più ore, va annunciato e introdotto agli alunni con un anticipo di qualche giorno.

È necessaria una grande sala, per esempio la palestra, o uno spazio all'aria aperta, disponibili e allestiti prima dell'inizio del gioco. Tutte le fasi descritte in questa guida devono essere rispettate. Non preoccupatevi: lo sforzo logistico non sarà troppo impegnativo, ma soprattutto ne varrà la pena.

Missione Medea si propone di **coinvolgere i partecipanti a livello emotivo e ludico tramite tecniche attive**. Attraverso questo edu-larp si affronteranno temi complessi come la rimozione dei limiti alla libertà di movimento individuale, secondo principi di giustizia sociale; la mediazione dei conflitti in maniera non violenta; l'interpretazione della multiculturalità come occasione di arricchimento; lo sforzo collettivo per uno sviluppo sostenibile, atto a preservare la casa che accomuna tutti, indipendentemente dallo status sociale di ciascuno.

1.1 COS'È UN EDU-LARP?

Un edu-larp è un'attività che prevede che tutti i partecipanti al gioco interpretino un personaggio diverso da sé all'interno di una specifica ambientazione, seguendo determinate regole per un tempo limitato, che abbiano in seguito la possibilità di condividere le emozioni vissute durante il gioco e ragionare su ciò che il gioco ha permesso loro di comprendere su una determinata tematica.

1.2 ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO

Missione Medea è un edu-larp che può essere proposto a classi e gruppi di ragazzi guidati da insegnanti ed educatori che desiderano introdurre all'interno della didattica **una metodologia attiva di altissimo divertimento e coinvolgimento**. È dotato di un kit di materiali di gioco che limita le difficoltà organizzative.

Questa guida al gioco fornisce istruzioni dettagliate per il facilitatore, sotto forma di "copione" (sì, vi suggeriamo anche le parole da dire!): facilitare un'intera classe nell'affrontare un gioco di ruolo dal vivo è molto coinvolgente, divertente ed emozionante, ma non è un'attività banale.

La guida è composta da:

1. L'**Introduzione al gioco** (le sezioni A e B).
2. Una guida **Preparazione dei materiali**.

3. Dei veri e propri **Copioni** in cui vi suggeriamo le parole da pronunciare.

Al loro interno ci sono: un copione per il il **Briefing** del gioco, che vi suggerirà come gestire il riscaldamento al gioco e vi indicherà precisamente come presentare le regole; il copione dell'**IA - Intelligenza Artificiale** (il personaggio interpretato dai facilitatori per la conduzione del gioco vero e proprio); un copione per il **Debriefing**, che vi suggerirà come gestire la discussione successiva al gioco, subito e anche in un secondo momento.

4. Un'**Appendice** dove si descrive l'ambientazione dettagliata del gioco.

Una volta preparati i materiali e la sala, non vi resta che annunciare alla classe la decisione di fare un gioco insieme e partire per questa meravigliosa avventura.

1.3 CHI? DOVE? COME? QUANDO? QUANTO?

Chi? Missione Medea è adatto a una classe di scuola secondaria di I o di II grado. **Per la scuola di I grado, è consigliato in particolare alle classi terze.** È adatto ad un numero che varia dai 12 ai 30 giocatori. È indispensabile la presenza di almeno due facilitatori che seguiranno uno specifico "copione", ma il numero ideale di facilitatori è tre.

Dove? Si può giocare a scuola in un'aula, in una stanza vuota, tanto grande da contenere comodamente tre sottogruppi di giocatori seduti a cerchio con uno spazio centrale. L'ideale è la palestra o un'aula magna senza sedie fisse o uno spazio all'aperto.

Quando? Il tema della cittadinanza globale è delicato e complesso: tocca diversi ambiti dell'educazione civica. È opportuno che il gioco venga proposto quando la classe ha già una conoscenza teorica sul tema, anche se superficiale.

Quanto? Il gioco è progettato per potersi svolgere in 2 ore/2 ore e mezza: Briefing (40 minuti circa), fase centrale del gioco (60 minuti circa), Debriefing (20 minuti circa). Se avrete la possibilità di farlo durare di più, basterà allungare i tempi indicati nel copione del gioco che è illustrata da pagina 27 a pagina 33.

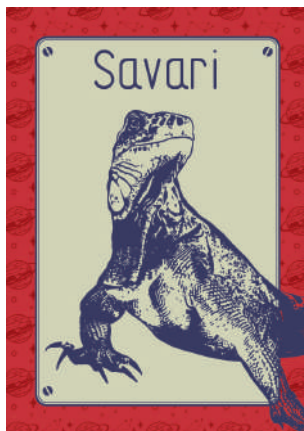
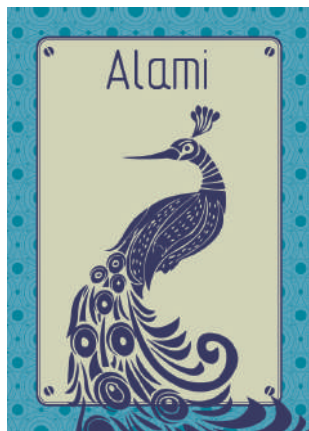
Come? È importante che i professori per primi siano coinvolti e desiderosi di giocare oltre che di far rispettare le regole del gioco. "Il gioco è una cosa seria!"

1.4 MATERIE CORRELATE AL GIOCO

La cittadinanza globale è di per sé un tema trasversale. **Missione Medea** è un gioco che permette di introdurre suggestioni legate ai seguenti insegnamenti: **Scienze, Geografia Astronomica, Geografia, Educazione Civica, Letteratura, Storia.**

A. Missione Medea in sintesi

L'ambientazione è fantascientifica. I partecipanti interpreteranno gli abitanti di un immaginario sistema stellare, in cui tre civiltà sono sorte indipendentemente sui pianeti orbitanti attorno a un unico astro: la stella **Medea**. Questi popoli si chiamano **Savari**, **Alami** e **Ivissi**.



Dopo innumerevoli guerre, i tre popoli hanno raggiunto una fragile pace, in cui uno scopo comune ha agito da collante: costruire attorno alla stella Medea un immenso macchinario chiamato **Concordia**, dotato di una potente **Intelligenza Artificiale** (che sarà interpretata dai facilitatori).

La costruzione di Concordia ha reso necessaria l'istituzione del **Consiglio Medeiano**, un analogo delle nostre organizzazioni internazionali o intergovernative (ad esempio come l'Unione Europea o l'Organizzazione delle Nazioni Unite).

CHE COSA INTERPRETERANNO I GIOCATORI?

Attraverso l'interpretazione libera dei loro personaggi, i giocatori dei tre i popoli si troveranno a dover fronteggiare diverse sfide:

- il conflitto per il dominio di un quarto pianeta da poco scoperto, la cui colonizzazione è contesa;
- il tentativo di far fronte all'imminente trasformazione in gigante rossa della stella Medea, che potrebbe segnare la fine del loro mondo;
- la difficoltà di comunicazione tra i pianeti, dovuta alla burocrazia del Sistema Medeiano, all'asimmetrica possibilità di espatrio e all'iniqua disponibilità di risorse;
- l'ottenimento delle risorse necessarie per la sopravvivenza dei popoli che abitano in diversi pianeti del sistema.

I POPOLI

I giocatori saranno divisi su tre pianeti e apparterranno quindi a **tre popoli (Savari, Alami e Ivissi)** che hanno caratteristiche diverse e soprattutto diverse disponibilità di risorse e di movimento, per via delle leggi interplanetarie vigenti.

I RUOLI

Ogni gruppo di giocatori rappresenta una delegazione del proprio popolo di appartenenza. Gli alunni saranno chiamati a interpretare diverse cariche all'interno della delegazione (cartellino Ruolo).

- **Politici:** gestiscono i **Punti controllo** sul quarto pianeta conteso. Questi punti vengono distribuiti all'inizio del gioco e sono l'indicatore di quanta influenza ha ciascun popolo sul pianeta conteso.
- **Diplomatici:** creano e gestiscono i **Canali diplomatici**, rappresentati da fili di lana che collegano i pianeti (vedi Materiali da procurarsi autonomamente pag. 8).
- **Scienziati:** devono trovare il modo di immettere l'idrogeno nella stella Medea per ritardarne la trasformazione in gigante rossa. Hanno l'obiettivo di completare un **Circuito** rappresentato da un puzzle di 16 tessere (ogni popolo avrà un suo puzzle, presente nel kit).
Ogni popolo riceve 12 tessere del proprio puzzle e 4 tessere dei puzzle degli altri popoli. Per completare il gioco devono scambiarsele, cercando accordi e usando anche le Risorse e i Punti controllo come merce di scambio. Completato il puzzle, gli scienziati dovranno ripercorrere il labirinto rappresentato dal circuito per trovare una sigla alfanumerica. Le tre sigle dei tre popoli messe insieme saranno il codice per avviare il sistema di immissione dell'idrogeno e scongiurare l'esplosione di Medea.
- **Industriali:** gestiscono le **Risorse** del pianeta. Ogni popolo ha un obiettivo legato a una scarsità: agli Ivissi servirà procurarsi l'acqua, che avranno in abbondanza i Savari, a cui serviranno i minerali che sono la principale risorsa degli Alami, a cui serviranno le risorse tecnologiche degli Ivissi. Se entro la fine del gioco i popoli non avranno ottenuto le quantità necessarie delle risorse scarseggianti dovranno affrontarne le conseguenze.

I TEMPERAMENTI

Ogni partecipante riceverà un cartellino Temperamento che indicherà la sua disposizione verso la collaborazione con gli altri popoli del sistema. Ci sono **3 diversi temperamenti:**

- **Cooperazionisti:** amichevoli e cooperativi;
- **Neutrali:** indifferenti e individualisti;
- **Isolazionisti:** chiusi e competitivi.

B. Materiali e svolgimento sommario del gioco

In questa sezione troverete un riepilogo degli spazi e dei materiali necessari per svolgere l'attività. Troverete istruzioni più dettagliate nel prossimo capitolo (Preparazione dei materiali di gioco).

B.1 IL SET

Per lo svolgimento al chiuso è necessaria una stanza ampia e sgombra (la palestra sarebbe l'ideale). Lo spazio dovrà essere sufficiente per delimitare **3 zone equidistanti** (i tre pianeti) che possano ospitare da un minimo di 4 a un massimo di 10 persone con un banco e possibilmente alcune sedie.

Al centro della stanza deve restare spazio sufficiente per **delimitare un'area** (il Consiglio Medeiano) in cui possano riunirsi e muoversi 12 persone in piedi.

B.2 TRUCCO E COSTUMI

I giocatori di ogni popolo potranno essere "marcati" durante il Briefing con un segno specifico semplice ma molto visibile, a scelta dei giocatori o dei facilitatori, per esempio un segno verticale sulla fronte di colore diverso da popolo a popolo, un simbolo di carta stagnola posto all'altezza del petto diverso da popolo a popolo, ecc.

B.3 MATERIALI DA PROCURARSI AUTONOMAMENTE

- **3/6 gomitoli** di lana di tre colori diversi (rosso, giallo e blu).
- **3/6 paia di forbici** per tagliare i fili di lana.
- **Scotch** di carta in abbondanza (almeno uno per ogni gruppo di gioco).
- **Banco** per ogni popolo ed eventualmente qualche sedia.
- **Materiale per "truccarsi" o "vestirsi"** (pennarelli ad acqua o colori a dita per dipingersi in volto).
- **Timer.**
- **Allarme** (è possibile scaricare applicazioni gratuite per la riproduzione del suono).

B.4 MATERIALI PRESENTI NEL KIT

- Una **descrizione** da dare a ogni **popolo**.
- Un cartellino **Ruolo** per ogni giocatore (Politico, Diplomatico, Scienziato, Industriale).
- Un cartellino **Temperamento** per ogni giocatore (cooperazionista; isolazionista; neutrale).
- Le tessere del **Circuito** con relative istruzioni (il puzzle che gli Scienziati di ogni pianeta dovranno comporre, uno diverso per ogni pianeta).
- I cartellini **Risorsa** (Risorsa Idrica, Risorsa Mineraria, Risorsa Tecnologica) da dare agli Industriali.
- I cartellini **Punti Controllo** da dare ai Politici.
- Le **istruzioni** per la creazione dei **Canali Diplomatici** (diverse per ogni popolo) da dare ai Diplomatici.

B.5 SVOLGIMENTO SOMMARIO DEL GIOCO E TEMPI

- **BRIEFING - 40 minuti circa**
Briefing con riscaldamento, apprendimento di tecniche di interpretazione, spiegazione delle regole, dell'ambientazione e addestramento al ruolo.
- **GIOCO - 60 minuti circa**
Suddiviso in turni scanditi da un timer all'interno dei quali ogni giocatore sarà libero di esprimersi. La fine del turno è segnata da un allarme e indica il trascorrere del tempo. L'epilogo del gioco è variabile.
- **DEBRIEFING - 20 minuti circa**
Debriefing guidato.

B.6 POSSIBILI ESITI

Il gioco può terminare in vari modi a seconda di quella che sarà la condotta dei partecipanti: prevarranno le tematiche globali o quelle locali? Saranno raggiunti gli obiettivi individuali?

Non è un gioco in cui si vince o si perde, ma in cui bisogna sperimentare soddisfazione, esaltazione o frustrazione, per poi potersi confrontare e da queste emozioni apprendere qualcosa di più sul tema in oggetto.

B.7 RIGIOCABILITÀ

Lo scenario è giocabile più volte, tuttavia l'effetto sorpresa circa la non disponibilità di alcune informazioni e la presenza di alcune limitazioni verrà meno.

RIEPILOGO DEI CARTELLINI

ESEMPIO POPOLO ALAMI



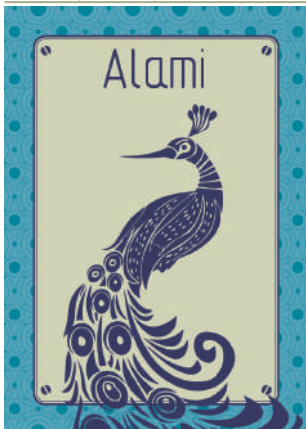
PUNTO CONTROLLO (COMUNE)



ISTRUZIONI SCIENZIATI (COMUNE)



RISORSA (COMUNE)



POPOLO



DESCRIZIONE POPOLO



Cooperazionista

"Nessuno che abbia conosciuto il male vuole che si ripeta"

Nessuno meglio di noi conosce il dolore dei conflitti e dello sfruttamento, noi che abbiamo abbandonato il nostro modo in cerca di fortuna e abbiamo imparato per tutta la vita il luogo natio.

Per questo daremo tutti noi stessi affinché le genti di Medea agiscano finalmente insieme, nel migliore interesse per tutti, senza che nessuno debba più soffrire. Mai più.



TEMPERAMENTO

Neutrale

"Faremo ciò che dobbiamo, ma stavolta vogliamo giustizia"

E' vero, dobbiamo lasciare alle spalle l'era dei conflitti. Ma in questi conflitti chi ci ha rimesso di più ogni volta, tu non noi, se non noi?

Certo, adesso è tempo di pensare al futuro, ma come possiamo credere alle promesse di pace e di collaborazione di chi è sempre stato nostro nemico? Abbiamo bisogno di prove e di fatti. *Alia non può più essere la vittima.*



Isolazionista

"Alia ha subito anche troppo, adesso basta!"

Alia ha subito a sufficienza i Svari e gli Ictus, è tempo che le cose cambino. Finora siamo stati ricambiati di negare, lasciando che il nostro popolo patisse conseguenze inutili e dispendiose. Ora chi ha causato tutto questo ha bisogno del nostro aiuto?

Prima dovranno pagare per quello che hanno fatto, restituendo ad Alia quello che le hanno sottratto. Solo dopo, staremo al accanto.




Scienziato

TABNI | DADANU

Alia ha sofferto anche e soprattutto per la sua avanzata in campo scientifico.

Le sue uno degli ingegni aerospaziali che hanno permesso alle genti di Alia di lasciare il pianeta e salire bene che la disputa territoriale per Neotopia è solo un pezzo del puzzle: la stella Medea sta morendo e, se non si trova una soluzione collaborando, sarà la fine di tutti, amici e nemici.

Anzi incompiuto di un'ipotesi un nuovo sistema per l'implementazione di idrogeno nel nucleo della stella. Dovrà accelerare le ricerche dei circuiti, seguendo le istruzioni che si saranno fornite dal sistema Giovechia, per ritardare il più possibile la trasformazione della stella Medea in una gigante rossa.

RUOLO



Industriale

ETTU | RIHAT

Alia sta attraversando una crisi sociale dovuta alla mancanza di risorse tecnologiche, essenziali per garantire agli abitanti del pianeta benessere e i punti di lavoro.

Tu sei uno dei membri della classe produttiva di Alia e sei incaricato di procurarti le risorse necessarie.

Anzi il compito di scambiare i cartellini Ricorse assegnati ad Alia con quelli degli industriali di altri pianeti, sfruttando i Canali Diplomatici.

Entro la fine del gioco, Alia dovrà avere almeno 5 cartellini Ricorse Tecnologica, scambiabili attraverso i Canali Diplomatici con altre risorse o con Punti Controllo, in possesso dei Pianeti.

Visto DIPLOMATICO

ALIA APPROVED

ALIA

VISTO



Politico

BELESSU | BURNABU

Alia è guidata dal Gran Consiglio dei Clari e un gran numero dei suoi abitanti si è imbarcato alla volta di Neotopia, il pianeta appena scoperto e contestato dai governi del Sistema Mediano, con l'intento di colonizzarlo e sfruttarlo.

Tu sei tra coloro che prendono le decisioni sul tuo pianeta e che contribuiscono a farlo in questa delegazione. Gli oneri e gli onori di questa posizione di potere ricadono sulla tua spalla.

Anzi il compito di gestire i Punti Controllo che rappresentano l'influenza del tuo popolo su Neotopia. Le voci di Alia nell'orbita di Neotopia sono tutti e scarse di colore indigo, ma questa volta gli Aliani intendono rafforzare i propri diritti e possono contare per il momento su un buon numero di Punti Controllo (3).

RUOLO



Diplomatico

MUSHEZI | IBBI

Alia è sempre stata vittima degli altri pianeti.

Tu sei tra coloro che si sono impegnati per la creazione di Concordia, allo scopo di risolvere le contese all'interno del Sistema Mediano in maniera pacifica e con il maggiore vantaggio per tutte le parti coinvolte.

Anzi il compito di aprire nuovi Canali Diplomatici tra i pianeti, in modo da permettere gli scambi tra Ricorse, Crediti e Punti Controllo.

La struttura per la creazione e gestione dei Canali Diplomatici saranno fornite nel corso del gioco.



ISTRUZIONI PER L'APERTURA E LA GESTIONE DEI CANALI DIPLOMATICI ALIAMI

Buongiorno Diplomatici Aliani!

Apertura dei Canali

- Lega il filo di lana in corrispondenza della tua nave e varvello il pianeta con cui vuoi aprire il Canale, partendo con te il filo.
- Chiedi l'autorizzazione al pianeta di destinazione.
- Se viene concessa l'autorizzazione, taglia il filo e lega l'altro capo nell'area di destinazione. Il filo deve stare a tesa!
- Puoi aprire un massimo di due Canali per fase.

Utilizzo dei Canali

- I Canali sono attivi dalla fase successiva alla loro apertura.
- Un Canale può essere utilizzato da una sola persona per fase, anche non Diplomatico, che può andare avanti e indietro quante volte desidera.
- In qualsiasi momento, questi può portare con sé una sola tessera in uscita e una in entrata (Ricorse, Punti Controllo o Circuiti).
- Alia ha concesso visiti sia a Sava che a Iva, potrà accettare le loro richieste di apertura di Canali, se lo desidera.

ISTRUZIONI DIPLOMATICI

2. PREPARAZIONE DEI MATERIALI DI GIOCO

Questo capitolo è una **guida alla preparazione dei materiali, da effettuare prima di iniziare il gioco con i ragazzi**, un insieme di consigli su come organizzare il materiale in modo che l'attività si svolga senza intoppi o rallentamenti.

Per il materiale da procurarsi autonomamente consultare il paragrafo B.3 (pag. 8).

Per facilitare l'attività, sarà sufficiente seguire il copione. Tutti i facilitatori dovrebbero leggere preventivamente il capitolo 3 (da pag. 20 a pag. 41) e, accertarsi di aver compreso lo svolgimento del gioco. Ciascun facilitatore deve averne una copia a disposizione durante il gioco.

2.1 MATERIALI DA CONSEGNARE ALL'INIZIO DEL GIOCO

Quando si decide di giocare Missione Medea è **necessario che tutti i giocatori ricevano qualche giorno prima del gioco i seguenti documenti**:

- il proprio **cartellino Ruolo** dotato di nome e descrizione;
- il proprio **cartellino Temperamento** dotato delle indicazioni di interpretazione;
- il **documento Appendice** con la descrizione dei popoli e del quadro narrativo.

ALLA FINE DEL BRIEFING

- Solo gli Industriali riceveranno i cartellini Risorsa.
- Solo i Politici riceveranno i cartellini Punti Controllo.

A GIOCO INIZIATO

- Solo gli Scienziati riceveranno il puzzle del Circuito e le istruzioni per comporlo.
- Solo i Diplomatici riceveranno i fili di lana e le istruzioni per aprire i Canali.

Prima del gioco, a seconda del numero di giocatori, preparate il giusto numero di cartellini e dividete tutti i materiali in base al popolo di appartenenza, in modo da averli già divisi per gruppi quando dovrete distribuirli. Per ogni popolo potete già preparare i materiali da assegnare sul banco presente in ogni pianeta, in questo modo dovrete solo dividere i giocatori nelle tree aree.

I cartellini **Ruolo** devono essere distribuiti a tutti seguendo questo schema di incremento a seconda del numero di giocatori:

N° giocatori per popolo	4	5	6	7	8	9	10
Politici	1	1	1	2	2	2	2
Scienziati	1	1	1	1	2	2	2
Diplomatici	1	1	2	2	2	2	2
Industriali	1	2	2	2	2	3	4

I cartellini **Temperamento** devono essere distribuiti a tutti con proporzioni diverse a seconda del popolo di appartenenza e al numero di giocatori:

10 giocatori per popolo	Alami	Ivissi	Savari
Cooperazionista	3	2	2
Isolazionista	3	2	4
Neutrale	4	6	4

9 giocatori per popolo	Alami	Ivissi	Savari
Cooperazionista	3	2	2
Isolazionista	2	2	4
Neutrale	4	5	3

8 giocatori per popolo	Alami	Ivissi	Savari
Cooperazionista	2	2	2
Isolazionista	2	1	3
Neutrale	4	5	3

7 giocatori per popolo	Alami	Ivissi	Savari
Cooperazionista	2	1	2
Isolazionista	2	1	3
Neutrale	3	5	2

6 giocatori per popolo	Alami	Ivissi	Savari
Cooperazionista	2	1	1
Isolazionista	2	1	3
Neutrale	2	4	2

5 giocatori per popolo	Alami	Ivissi	Savari
Cooperazionista	2	1	1
Isolazionista	2	1	2
Neutrale	1	3	2

4 giocatori per popolo	Alami	Ivissi	Savari
Cooperazionista	2	1	1
Isolazionista	1	1	2
Neutrale	1	2	1

I cartellini **Risorsa** devono essere distribuiti agli **Industriali** secondo i seguenti criteri:

	Alami	Ivissi	Savari
Acqua	2	1	4
Minerali	4	2	1
Tecnologia	1	4	2

I cartellini **Punti Controllo** devono essere distribuiti ai **Politici** secondo il seguente criterio:

	Alami	Ivissi	Savari
Controllo	4	3	5

2.2 MATERIALI DA CONSEGNARE DURANTE IL GIOCO

Durante lo svolgimento del gioco, i facilitatori dovranno consegnare alcuni materiali a gruppi specifici di giocatori:

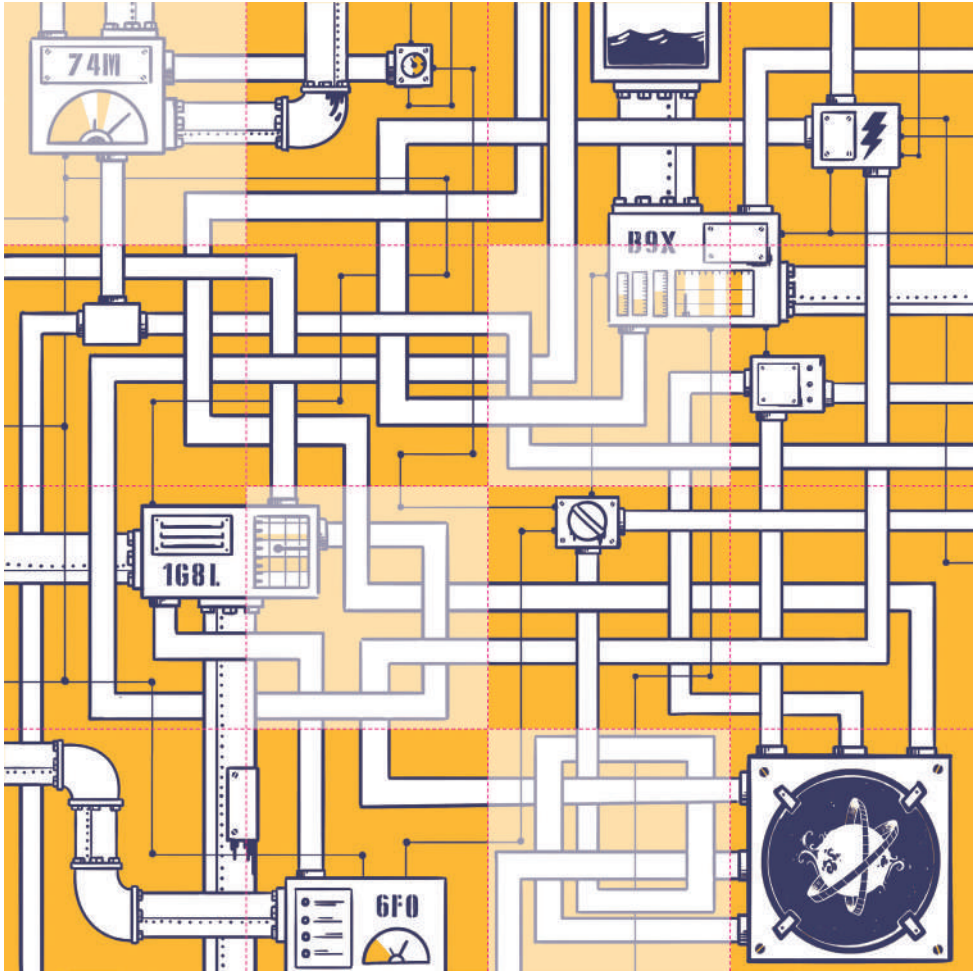
- gli **Scienziati** ricevono le tessere del **Circuito** e le istruzioni per attivarlo;
- i **Diplomatici** ricevono i fili di lana, le istruzioni per aprire e gestire i **Canali Diplomatici** e concedere i visti.

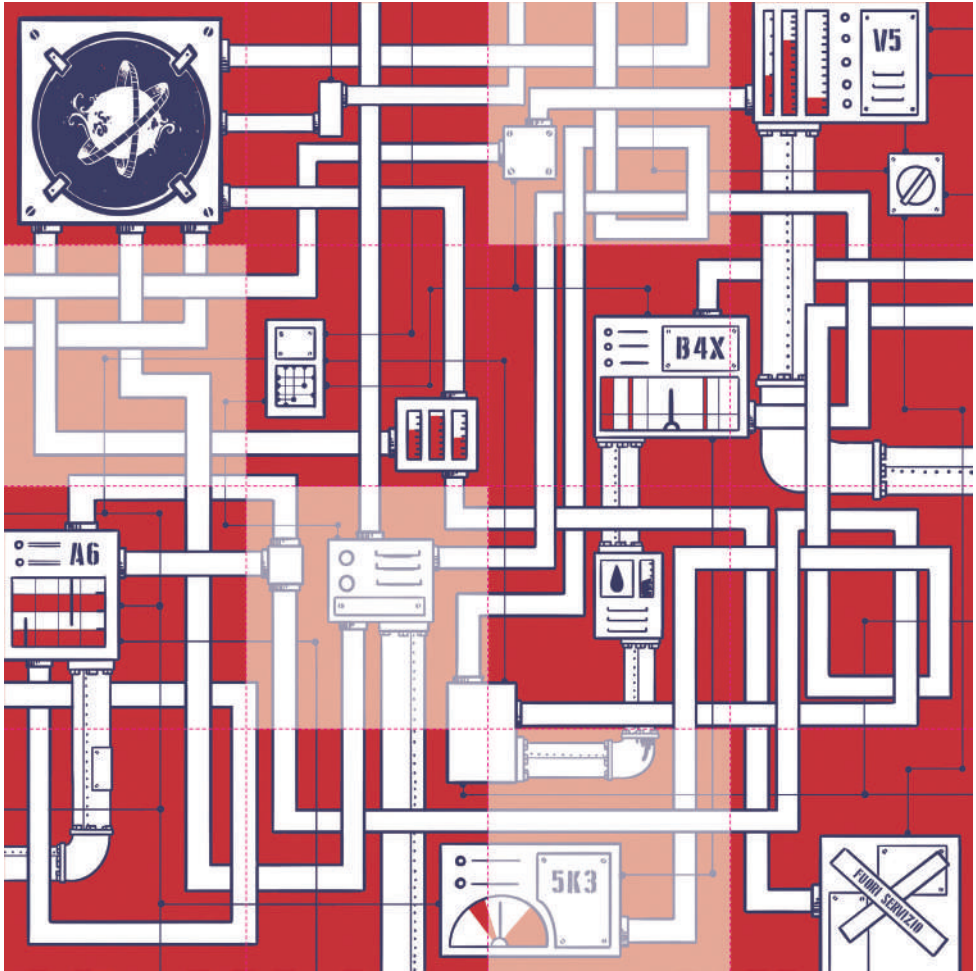
Assicuratevi di preparare il materiale necessario e disporlo in un posto facilmente raggiungibile, in modo da averlo a disposizione quando sarà necessario e distribuirlo senza tempi morti.

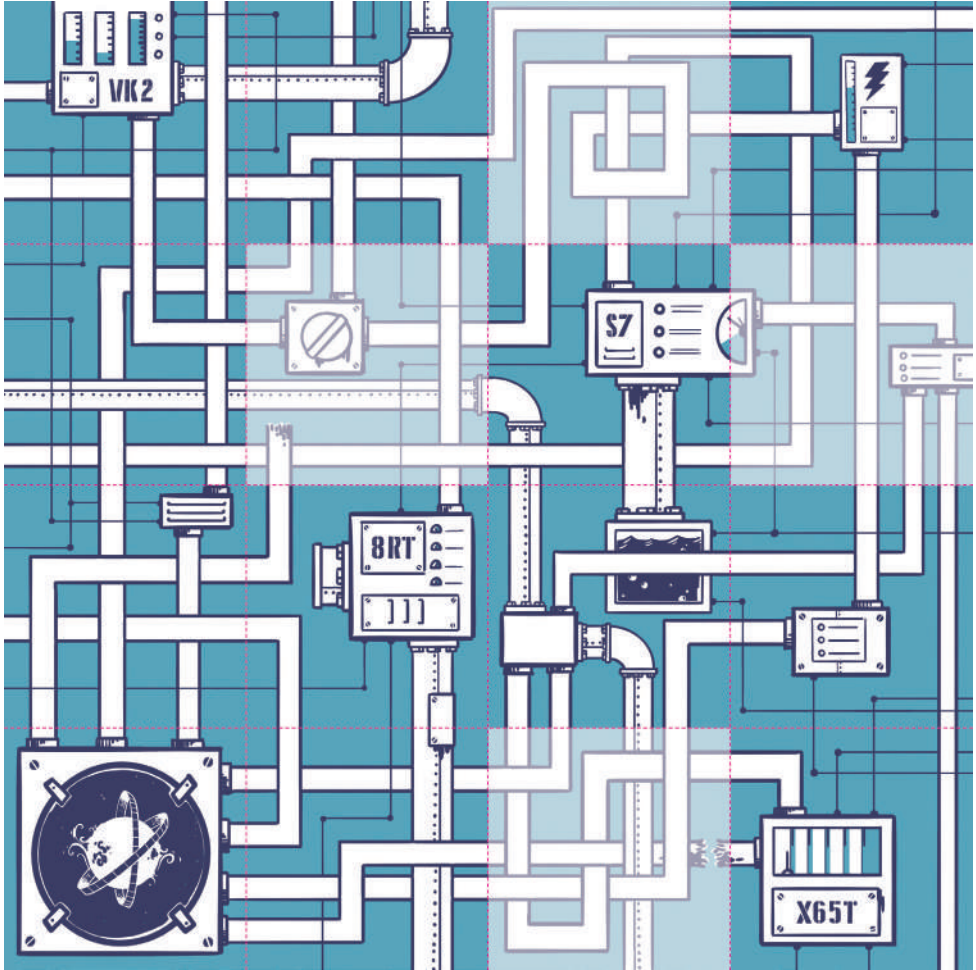
I pezzi dei tre **Circuiti** che trovate tra i materiali di gioco devono essere distribuiti ai gruppi nel momento indicato dal copione del facilitatore.

Ogni popolo riceverà le tessere del puzzle del proprio colore, fatto salvo per le 4 indicate in chiaro negli schemi riportati nelle pagine seguenti. Per ogni puzzle **andranno rimosse le 4 tessere indicate**, che dovranno essere divise in 2 gruppi da 2 tessere e mischiate nei puzzle degli altri popoli.

In questo modo ogni delegazione di Scienziati riceve 12 tessere del proprio circuito e 2 tessere di ognuno degli altri due popoli.







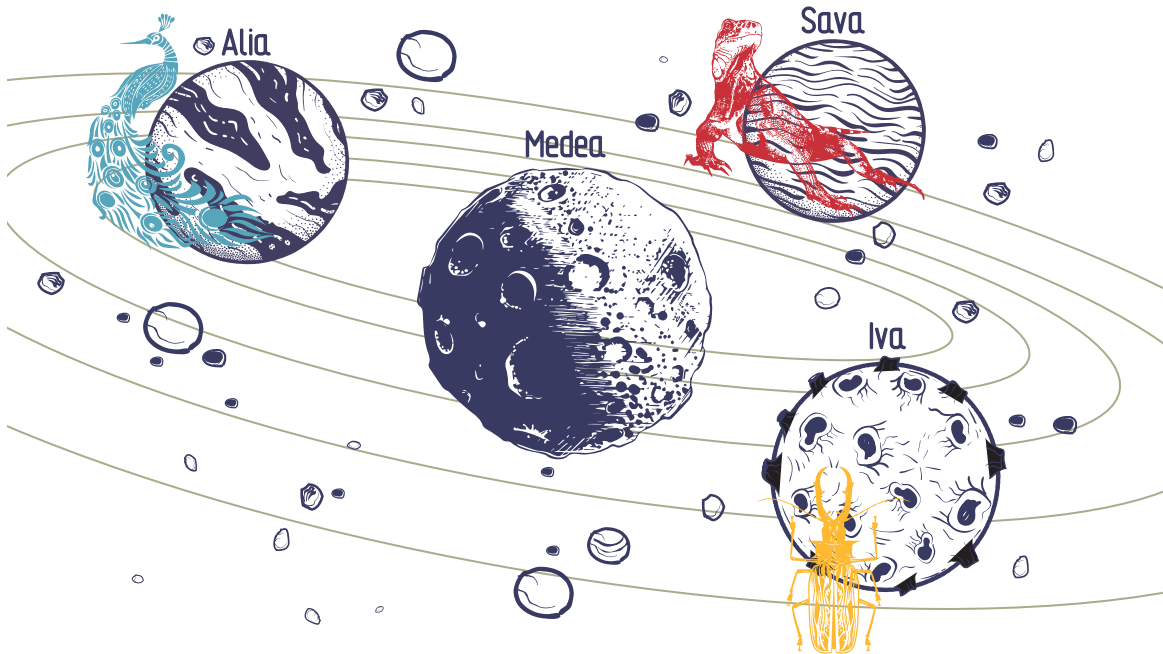
I **fili di lana** per i Canali Diplomatici, così come le istruzioni per aprirli, saranno distribuiti ai popoli in base ai propri colori. È importante che ciascun popolo riceva le istruzioni del colore corretto, perché ogni popolo riceve istruzioni leggermente diverse.

L'ideale sarebbe fornire un gomitolo di lana a ogni diplomatico (2 gomitoli per popolo). Nel corso del gioco, i fili possono essere spezzati a mano o, se resistenti, con un paio di forbici da fornire a ciascun diplomatico (6 paia di forbici).

2.3 PREPARAZIONE DEL SET


È importante che l'aula o lo spazio scelto siano ampi o sgombri (la palestra sarebbe l'ideale) e allestiti il più similmente possibile allo schema illustrato di seguito.

Le tre aree devono essere delimitate da scotch di carta e **al centro di ogni area deve essere sistemato un banco d'appoggio** su cui gli Scienziati potranno comporre il puzzle del circuito. Il banco servirà anche ai Diplomatici per legare i fili di lana dei Canali Diplomatici. La cosa importante è che in ogni area ci sia spazio a sufficienza perché i giocatori possano muoversi liberamente.



3. COPIONI PER LA CONDUZIONE DEL GIOCO

Questo capitolo contiene il copione per condurre il Briefing (da pag. 20), il gioco (da pag. 27) e il Debriefing (da pag. 39).

I **testi tra parentesi quadre**, come questo, sono indicazioni da seguire per condurre il gioco, simili alle didascalie di un copione teatrale. I **paragrafi in corsivo** illustrano brevemente lo scopo di ogni singola attività. Le **parti in stampatello maiuscolo**, precedute dal simbolo  sono le battute del facilitatore, le parole stesse che potrebbe usare.]

3.1 BRIEFING (40 MINUTI CIRCA)

- Il Briefing deve avere inizio dopo aver allestito il set del gioco.
- I giocatori avranno ricevuto nei giorni precedenti una copia del documento **Appendice** e le informazioni necessarie per costruire il proprio personaggio: ruolo, temperamento, nome del personaggio, nome e storia del popolo di appartenenza.
- I giocatori dovranno presentarsi al Briefing con il nome del personaggio scritto su una striscia di scotch di carta e appuntato ai vestiti e - se hanno deciso di truccarsi o indossare costumi - già truccati e in costume.



BUONGIORNO A TUTTI, INIZIAMO! OGGI FAREMO UN GIOCO DI RUOLO DAL VIVO CHE SI INTITOLA "MISSIONE MEDEA" CHE È UN GIOCO DI INTERPRETAZIONE. NON BISOGNA ESSERE ATTORI O AVER STUDIATO RECITAZIONE PER INTERPRETARLO. PENSATE SOLAMENTE AL GIOCO "FACCIAMO FINTA CHE..." CHE SICURAMENTE AVRETE ALMENO UNA VOLTA FATTO DA BAMBINI. VE LO RICORDATE? QUESTO È UN GIOCO DEL "FACCIAMO FINTA CHE..." PER RAGAZZI PIÙ GRANDI E PER ADULTI!

ICE BREAKING (5 MINUTI)

[Disporre il gruppo in un unico cerchio, attendere il silenzio completo e l'attenzione di tutti. Prima di proporre qualsiasi attività, dare questo annuncio al gruppo.]



ADESSO CI CONOSCIAMO IN MODO DIVERSO DAL SOLITO.

[Dopo di che proporrete a scelta una sola tra le attività illustrate di seguito. I facilitatori possono partecipare al gioco.]

ATTIVITÀ 1 - IL MIO NOME IN UN GESTO

Finalità: questa attività favorisce la conoscenza di gruppi artificiali o scioglie tensioni e aspettative nei gruppi reali lasciando emergere un'espressività nuova, stimola l'empatia e il rispecchiamento.

Nei gruppi estremamente attivi, in genere funge da raffreddamento, indispensabile in casi di gruppi come questi.



A TURNO FATE UN PASSO AVANTI E PRONUNCIATE IL VOSTRO NOME AD ALTA VOCE FACENDO UN GESTO CHE AVETE VOGLIA DI FARE E CHE VI RAPPRESENTA IN QUALCHE MODO PER POI FARE UN PASSO INDIETRO. DOPO OGNI INTERVENTO, TUTTI GLI ALTRI FARANNO UN PASSO AVANTI E RIPETERANNO IL NOME E IL GESTO DEL COMPAGNO CHE SI È APPENA PRESENTATO.

ATTIVITÀ 2 - COME SE...

Finalità: questa è un'attività molto divertente che favorisce l'abbassamento dell'ansia.



CAMMINATE A UN RITMO REGOLARE IN MODO LIBERO NELLA STANZA [Attendere qualche secondo di camminata, nessuno deve parlare.] FATE COME SE FOSTE DEI CAGNOLINI TUTTI BAGNATI E DOVESTE SCROLLARVI L'ACQUA DI DOSSO [Attendere qualche secondo.] FATE COME SE FOSTE DEGLI ORSI CHE HANNO UN GRAN PRURITO ALLA SCHIENA E CERCANO UN ALBERO CONTRO CUI GRATTARSI [Attendere qualche secondo.] FATE COME SE FOSTE DEI GIOCATORI DI BASKET CHE DEVONO FARE CANESTRO.

ATTIVITÀ 3 - IL CONFINE

Finalità: stimola il sincronismo di gruppo, la cooperazione e permette di attivare diversi canali comunicativi oltre a legittimare un gioco in cui non ci siano necessariamente vincitori e perdenti.

[Disporre i ragazzi su due file parallele che si guardino, in modo che ogni ragazzo abbia di fronte un compagno dell'altra fila, come nel gioco ruba-bandiera. Se sono dispari, gioca anche un facilitatore. In mezzo alle due file si può disegnare una riga con dello scotch di carta o si può usare la fuga delle piastrelle.]



SIETE QUI DI FRONTE E DIVISI IN DUE FILE CHE SI GUARDANO. AL MIO VIA OGNI FILA, PER POTER VINCERE, DOVRÀ CERCARE DI INVADERE LO SPAZIO DELL'ALTRA FILA.

[Al via presumibilmente le due file inizieranno a spingersi mani contro mani in una prova di forza: i più forti riusciranno a oltrepassare la linea, gli altri no. Al termine del gioco si illustrerà una modalità che avrebbe permesso di vincere a entrambe le squadre: scambiarsi di posto.]

ATTIVITÀ 4 - LE FORME DEL CORPO

Finalità: questo riscaldamento aiuta a sciogliere l'espressività corporea che sarà necessaria durante il gioco.



CAMMINATE A UN RITMO REGOLARE IN MODO LIBERO NELLA STANZA [attendere qualche secondo di camminata, nessuno deve parlare, il silenzio è indispensabile] ORA NOMINERÒ OGGETTI E ANIMALI CHE VOI RAPPRESENTERETE CON IL CORPO MIMANDOLI. UNA PALLA MOLTO TONDA [attendere qualche secondo tra una direttiva e l'altra in modo tale che tutti abbiano

la possibilità di interpretare il ruolo suggerito], UNA CASA MOLTO GRANDE, UN GRATTACIELO MOLTO ALTO, UNA TARTARUGA MOLTO DURA, UN GATTO MOLTO AGILE, UNA COCCINELLA PICCOLA PICCOLA.

ATTIVITÀ 5 - RUOLO E CONTRORUOLO

Finalità: questa attività molto divertente aiuta a calarsi in ruoli diversi per brevissimo tempo e lascia sperimentare ai partecipanti l'effetto delle loro azioni simulate su un'altra persona, concedendosi di trovarsi bene o male in un determinato ruolo.

[Si dividono i partecipanti su due file e si chiede a una fila di interpretare per pochi secondi un ruolo insieme al compagno di fronte che interpreterà un ruolo complementare. Dopo 30 secondi circa si cambierà scenario. Finiti gli scenari, si ripartirà da capo a ruoli invertiti. Qui si possono inventare infiniti mini-scenari: genitore apprensivo con figlio/a scatenato/a, pedone distratto/a con automobilista nervoso/a, moglie/marito geloso/o con marito/moglie avvenente, professore/professoressa severo/a con alunno/a svogliato/a, ecc. Alla fine del gioco si chiede ai partecipanti di esprimere brevemente come si sono trovati nei vari ruoli.]

SPIEGAZIONE DELLE REGOLE, ADDESTRAMENTO AL RUOLO E COSTRUZIONE DEI PERSONAGGI (35 MINUTI)

Le regole fondamentali del larp



PER GIOCARE A MISSIONE MEDEA DOVRETE NECESSARIAMENTE RISPETTARE LE TRE REGOLE FONDAMENTALI DEL GIOCO DI RUOLO DAL VIVO:

- **STARE NEL RUOLO:** DAL MOMENTO IN CUI INIZIERETE A INTERPRETARE IL VOSTRO PERSONAGGIO PARLERETE PER LUI, PENSERETE PER LUI E VI COMPORERETE COME SI COMPOREREBBE LUI. SE RIDETE È PERCHÉ LUI STA RIDENDO SULLA SCENA E NON PERCHÉ A VOI GIOCATORI VIENE DA RIDERE.
- **YES AGREEMENT:** RISPETTARE E ASCOLTARE GLI STIMOLI CHE VENGONO DAGLI ALTRI GIOCATORI, ANCHE SE SONO TUOI ANTAGONISTI, AL FINE DI PRENDERE SPUNTI E AMPLIARE LE POSSIBILITÀ DI GIOCO DEL NOSTRO PERSONAGGIO. PER ESEMPIO, UN PERSONAGGIO VIENE DA NOI E CI DICE: **"TU, LADRO, HAI CERCATO DI TRAFUGARE IL CODICE SEGRETO DEL NOSTRO CIRCUITO!"** NOI NON DIREMO MAI CHE NON È VERO, MA COGLIEREMO L'OCCASIONE PER DARE DINAMICA AL GIOCO, QUINDI POTREMMO RISPONDERE: **"MALEDETTO, MI HAI SCOPERTO! SAPPI PERÒ CHE TUTTO CIÒ CHE HO FATTO PER SCOPRIRE IL VOSTRO CODICE L'HO FATTO IN NOME DELLA SCIENZA!"**
- **FARE DELLE BELLE SCENE (PLAY TO LOSE):** L'OBIETTIVO NON È VINCERE, SI "VINCE" SE SI COSTRUISCONO BELLE SCENE CHE RENDONO AGLI ALTRI E A NOI STESSI IL GIOCO PIÙ APPASSIONANTE, SE CI SI DIVERTE E CI SI APPASSIONA AL TEMA.

Letture dell'ambientazione

Fare il punto sull'ambientazione, ricordare insieme ai partecipanti i punti salienti delle descrizioni in Appendice (di cui avrete parlato precedentemente in classe) riassumendo i seguenti punti:

1. Sistema Medeiano;
2. Scarsità di risorse;
3. Concordia e il Consiglio Medeiano;
4. Morte di Medea;
5. Nuovo Pianeta Neotopia.

Le regole del gioco



I PERSONAGGI CHE INTERPRETERETE AVRANNO DEI RUOLI SPECIFICI, APPARTERRANNO A UN DETERMINATO POPOLO E AVRANNO UN CERTO TIPO DI TEMPERAMENTO CHE VOI DOVRETE RISPETTARE.

- I **POPOLI** IN CUI SARETE DIVISI SONO **IVISSI, ALAMI E SAVARI** CHE AVETE CONOSCIUTO NELL'AMBIENTAZIONE.
- I **RUOLI** PER OGNI POPOLAZIONE SONO: **SCIENZIATI, POLITICI, INDUSTRIALI E DIPLOMATICI**.

GLI **SCIENZIATI** DOVRANNO TROVARE IL MODO DI IMMETTERE IDROGENO NELLA STELLA MEDEA PER RITARNDARNE LA TRASFORMAZIONE IN GIGANTE ROSSA. DOVRANNO QUINDI COMPLETARE UN CIRCUITO RAPPRESENTATO DA UN **PUZZLE DI 16 TESSERE**. OGNI PIANETA AVRÀ UN SUO PUZZLE.

I **POLITICI** AVRANNO LO SCOPO DI GESTIRE IL CONTROLLO SU NEOTOPIA GIOCANDO CON I **PUNTI CONTROLLO** [mostrarli] CHE SONO L'INDICATORE DI QUANTA INFLUENZA HA CIASCUN POPOLO SUL PIANETA CONTESO.

GLI **INDUSTRIALI** GESTISCONO LE **RISORSE DEL PIANETA** [mostrare i cartellini Risorsa.]

OGNI POPOLO HA UN OBIETTIVO CAUSATO DA UNA SCARSITÀ DI RISORSE. [Lentamente] AGLI IVISSI MANCA L'ACQUA, CHE AVRANNO IN ABBONDANZA I SAVARI, A CUI MANCHERANNO I MINERALI, CHE SONO LA PRINCIPALE RISORSA DEGLI ALAMI, A CUI MANCHERANNO LE RISORSE TECNOLOGICHE DEGLI IVISSI. SE ENTRO LA FINE DEL GIOCO I POPOLI NON AVRANNO OTTENUTO LE QUANTITÀ NECESSARIE, DOVRANNO AFFRONTARNE LE CONSEGUENZE. OGNI POPOLO DOVRÀ CERCARE DI COLMARE IL SUO FABBISOGNO DELLA SUA RISORSA PIÙ SCARSA, NON PREOCCUPANDOSI DELLE ALTRE RISORSE, CHE SONO IN ECCEDEXENZA.

I **DIPLOMATICI** HANNO GLI STRUMENTI PER POTER ATTIVARE LA COMUNICAZIONE TRA IL PROPRIO PIANETA E GLI ALTRI, I COSIDDETTI CANALI DIPLOMATICI RAPPRESENTATI DA **FILI DI LANA**.

PER APRIRE UN CANALE DIPLOMATICO, DURANTE LA FASE DIPLOMATICA ANNUNCIATA DALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE, I DIPLOMATICI DOVRANNO LEGARE UN CAPO DEL GOMITOLO AL PIEDE DEL BANCO [o tavolo, o qualsiasi altro supporto presente nell'area di ciascun popolo], RECARSÌ VERSO IL PIANETA CON IL QUALE DESIDERANO APRIRE IL CANALE E CHIEDERE IL PERMESSO DI LEGARE IL FILO AL PIEDE DEL LORO BANCO. DAL CICLO SUCCESSIVO, QUEL CANALE SARÀ ATTIVO E UNA PERSONA ALLA VOLTA LO POTRÀ USARE PER I PROPRI INTERESSI.

I DIPLOMATICI POSSIEDONO ANCHE I **VISTI** PER GLI ALTRI POPOLI [mostrare i fili di lana e i visti.] PER USARLI DOVRETE ASPETTARE LE INFORMAZIONI DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE, CHE È INTERPRETATA DA NOI FACILITATORI.

- I VOSTRI PERSONAGGI HANNO ANCHE **TEMPERAMENTI** DI TRE TIPI:

COOPERAZIONISTI

SONO PROFONDAMENTE CONVINTI CHE IL BENE COMUNE PORTI ANCHE AL BENE DEL SINGOLO POPOLO: "QUELLO CHE OGGI FAI PER QUALCUNO, PRIMA O POI, ANDRÀ A VANTAGGIO DI TUTTI." HANNO UNA MENTALITÀ APERTA AL DIALOGO E ALLA CONTRATTAZIONE ANCHE CON GLI ALTRI PIANETI.

NEUTRALI

NON SI TIRANO INDIETRO SE DEVONO AIUTARE QUALCUNO CHE CONOSCONO PERSONALMENTE, MA QUANDO SI TRATTA DI ENTRARE IN CONTATTO CON GLI ALTRI POPOLI PENSANO PRIMA AL PROPRIO TORNACONTO.

ISOLAZIONISTI

COMPETITIVI, PENSANO CHE IL BENE PRIMARIO SIA IL BENESSERE DEL PROPRIO POPOLO E CHE NELL'APERTURA AGLI ALTRI CI SIA SOLO DA PERDERE. NON SI FIDANO DEGLI ALTRI POPOLI E NON SONO QUINDI MOLTO PROPENSI AL DIALOGO.

RICORDATEVI QUESTE TRE REGOLE CHIAVE:

- **LA COMUNICAZIONE TRA I GIOCATORI È POSSIBILE SOLO ALL'INTERNO DELLA STESSA AREA:** NON È POSSIBILE SCAMBIARSI INFORMAZIONI VOLONTARIAMENTE DALL'ESTERNO DI UN'AREA AL SUO INTERNO E VICEVERSA. EFFETTIVAMENTE, SE UN ASTRONAUTA FOSSE SULLA LUNA E VI DICESSE "CIAO", VOI NON LO SENTIRESTE!
- **PER COMUNICARE CON GLI ABITANTI DI UN ALTRO PIANETA SARÀ NECESSARIO AVER APERTO UN CANALE DIPLOMATICO** E RECARSÌ FISICAMENTE ATTRAVERSO IL CANALE SULL'ALTRO PIANETA. I CANALI DIPLOMATICI SONO APERTI DAI DIPLOMATICI E, DALLA FASE SUCCESSIVA ALL'APERTURA, SONO UTILIZZABILI DA TUTTI GLI ABITANTI A PATTO CHE SI MUOVANO UNO PER VOLTA. CIÒ CHE AVETE UDITO DA LONTANO DAGLI ALTRI PIANETI PUÒ ESSERE CONDIVISO CON IL VOSTRO POPOLO DICENDO: "HO LETTO SUL GIORNALE CHE..." - "HO ASCOLTATO ALLA RADIO QUESTA COSA..." OPPURE "HO VISTO SU CONCORDIAGRAM CHE..."

- **POTETE SCEGLIERE DI LASCIARE IL VOSTRO PIANETA D'ORIGINE** E ANDARE A VIVERE IN UN ALTRO PIANETA. LO POTRETE FARE NEL NUMERO DI UNA PERSONA A TURNO DI GIOCO PER OGNI CANALE DIPLOMATICO GIÀ APERTO, ANDANDO A PARLARE CON IL DIPLOMATICO DEL PIANETA OSPITANTE.

OGNI POPOLO DOVRÀ TROVARE IL GIUSTO EQUILIBRIO DI GIOCO PER SODDISFARE I DIVERSI OBIETTIVI:

- GESTIRE IL CONFLITTO PER IL DOMINIO DI UN QUARTO PIANETA, NEOTOPIA;
- FAR FRONTE ALLA TRASFORMAZIONE IN GIGANTE ROSSA DELLA STELLA MEDEA;
- PORTARE AVANTI IL DIALOGO ATTRAVERSO I CANALI DIPLOMATICI;
- SCAMBIARE LE RISORSE INDISPENSABILI PER LA SOPRAVVIVENZA.

[Dividere i ragazzi in tre popoli. Ogni facilitatore si unisce al popolo che seguirà per l'intera durata del gioco.]

Come giocare il vostro temperamento



SE VI ATTERRETE AL TEMPERAMENTO CHE VI È STATO ASSEGNATO, LE SCENE RISULTERANNO PIÙ INTERESSANTI. PROVIAMO A FARE DELLE PICCOLE SCENE IN CUI SPERIMENTERETE L'INTERPRETAZIONE DEI TEMPERAMENTI. LASCIATEVI ANDARE ALL'INTERPRETAZIONE E IMPROVVISATE!

[Chiamare i tre personaggi per ognuna delle scene e invitarli nell'area centrale per fare interpretare le tre situazioni.]

SCENA 1 (NON PIÙ DI 2 MINUTI)

Uno **Scienziato Ivisso**, un **Diplomatico Ivisso** e un **Industriale Ivisso** parlano della situazione politica di Neotopia: i Savari che l'hanno terraformato non vogliono che ci vada nessuno e hanno disposto delle navi militari intorno al pianeta. Fanno bene? Fanno male? Cosa ci sarà su Neotopia? Quali Risorse? Gli Alami sono già pronti per emigrare lì, dato che nel loro pianeta si sta male! Voi Ivissi sapete che per approvvigionare il nuovo pianeta dovrete riprogrammare Concordia... a spese di chi? Cosa può pensare un Cooperazionista di questa storia? E cosa un Isolazionista? E cosa un Neutrale?

SCENA 2 (NON PIÙ DI 2 MINUTI)

Un **Politico Savaro**, un **Industriale Savaro** e un **Diplomatico Savaro** parlano del fatto che gli scienziati dei tre pianeti saranno a breve costretti a collaborare per studiare un modo di iniettare idrogeno nella Stella Medea, che altrimenti spazzerà via l'intero Sistema in duecento anni. Ma con le tensioni che ci sono come si farà? È chiaro a tutti che Sava ha solo da perderci se si mette a contrattare con quei "morti di fame" degli Alami e con gli Ivissi che appena possono cercano di lucrare sulla loro abilità di programmare Concordia... Come impedire che il grande nome di Sava sia oscurato? Cosa può pensare un Cooperazionista di questa storia? E cosa un Isolazionista? E cosa un Neutrale?

SCENA 3 (NON PIÙ DI 2 MINUTI)

Uno **Scenziato Alamo**, un **Politico Alamo** e un **Diplomatico Alamo** parlano del fatto che solo da poco gli scambi commerciali sono pacifici. Ci fu un tempo in cui Sava depredeva le risorse di Iva e di Alia. Anche gli Ivissi hanno scatenato guerre contro di voi per sottrarvi l'acqua. Siete pronti a dimenticare tutto ciò che queste popolazioni vi hanno inflitto? Cosa può pensare un Cooperazionista di questa storia? E cosa un Isolazionista? E cosa un Neutrale?

[Alla fine di ogni piccola scena, si può chiedere ai giocatori di ogni popolo che sono rimasti fuori dalla scena di indovinare il temperamento di chi ha giocato e a chi ha giocato di svelare il proprio temperamento.]

Costruzione del personaggio



ORA COMINCIATE A CALARVI NEI RUOLI E A CONOSCERE I VOSTRI COMPAGNI DI PIANETA: CONCEDETEVI UN MINUTO PER IMMAGINARE DI ESSERE IL VOSTRO PERSONAGGIO, IMMAGINATE IL SUO ASPETTO, LA SUA STORIA, COME VIVE, COSA PENSA DELLE QUESTIONI CHE STANNO ACCADENDO NEL SISTEMA. HA FIGLI? È GIOVANE O ANZIANO? È UN TIPO SAGGIO O IMPULSIVO? PRENDETEVI UN PO' DI TEMPO PER IMMAGINARLO.

[I facilitatori fanno in modo di tenere un minuto di silenzio per permettere questo passaggio.]

Calarsi nel ruolo



ADESSO SAPETE CHI SIETE, COSA FATE E CHE CARATTERE AVETE. NEI PROSSIMI 10 MINUTI PRESENTATEVI A TURNO AGLI ALTRI PERSONAGGI, CERCANDO DI RACCONTARVI E DI RECITARE IL PERSONAGGIO. GLI ALTRI PERSONAGGI VI ASCOLTERANNO IN SILENZIO E POTRANNO DOMANDARE QUELLO CHE VOGLIONO, PER ESEMPIO: "SEI SPOSATO/A? HAI FIGLI? PERCHÉ HAI SCELTO DI FARE QUESTO LAVORO? PERCHÉ SEI COSÌ OSTILE/ACCOGLIENTE NEI CONFRONTI DELLE ALTRE POPOLAZIONI?" DOPODICHE PASSERETE PAROLA.

[I facilitatori aiutano il gruppo a fare in modo che i turni siano rispettati, stimolano i personaggi ad approfondire la loro presentazione e tengono il tempo.]

L'avvio del gioco



SIETE PRONTI? PARLATE ANCORA UN PO' TRA DI VOI DELLA SITUAZIONE DEL SISTEMA MEDEIANO, DITE LA VOSTRA OPINIONE AI COMPAGNI DI PIANETA, PARLATE TRA VOI DEGLI OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE. QUANDO SENTIRETE SUONARE LA CAMPANELLA IL GIOCO INIZIERÀ.

[Lasciare che i giocatori interagiscano tra di loro, traendo ispirazione dalle informazioni contenute nell'Appendice per 5 minuti, quindi suonare l'allarme e dare inizio al gioco vero e proprio.]

3.2 COPIONE DEL GIOCO (60 MINUTI CIRCA)

[Il facilitatore dovrà leggere a voce alta tutti i testi **IN MAIUSCOLO** come se fossero pronunciati dall'Intelligenza Artificiale che controlla il macchinario Concordia. Tutti gli annunci vanno scanditi a voce alta in modo che siano udibili da tutti i partecipanti, a meno che non si trovino altre indicazioni di lettura tra parentesi quadre. Il facilitatore si posiziona al centro dell'area del Consiglio Medeiano e declama a voce forte.]

[Fare suonare l'allarme.]



LOG.13-401: PROTOCOLLO DI SICUREZZA ATTIVATO! CICLO 1 PRIMO CONSIGLIO MEDEIANO

[Impostare il timer di **10 minuti** per questo ciclo.]



BENVENUTI RAPPRESENTANTI DEI PIANETI DEL SISTEMA MEDEIANO. DOPO I RECENTI CONFLITTI TRA I VOSTRI POPOLI, CONCORDIA HA DECISO DI ATTIVARE IL PROTOCOLLO DI SICUREZZA PER RISTABILIRE L'EQUILIBRIO ALL'INTERNO DEL SISTEMA.

IL PROTOCOLLO SI COMPONE DI 9 CICLI, DURANTE I QUALI SARETE CHIAMATI A SVOLGERE I COMPITI CHE VI SARANNO ASSEGNATI. OGNI CICLO SARÀ INTRODOTTTO DA UN SEGNALE ACUSTICO.

[Fare udire l'allarme.]



QUANDO UDIRETE QUESTO SEGNALE DOVRETE INTERROMPERE OGNI ATTIVITÀ IN CORSO PER ASCOLTARE IN SILENZIO LE MIE ISTRUZIONI. TUTTI I RAPPRESENTANTI DEI POPOLI ALAMI, IVISSI E SAVARI SONO PREGATI DI RAGGIUNGERE SUBITO IL PONTE CENTRALE PER PRENDERE PARTE A UNA RIUNIONE DEL CONSIGLIO. SI DISPONGANO A SEMICERCHIO DAVANTI A ME.

[Invitare i giocatori di ogni popolo a raggiungere la zona centrale di gioco e a disporsi a semicerchio di fronte al facilitatore che interpreta l'Intelligenza Artificiale.]



BENVENUTI AL PRIMO CONSIGLIO MEDEIANO. A SEGUITO DELLA RECENTE COLONIZZAZIONE DEL PIANETA NEOTOPIA, I RAPPORTI TRA I POPOLI DEL SISTEMA SONO DIVENTATI SEMPRE PIÙ CONFLITTUALI. PER EVITARE UNA POSSIBILE GUERRA, CONCORDIA HA DECISO DI APRIRE UN CANALE DI TRATTATIVE.

I RAPPRESENTANTI **POLITICI DI ALAMI, IVISSI E SAVARI FACCIANO UN PASSO AVANTI E GLI ALTRI RIMANGANO IN SILENZIO! GLI INDUSTRIALI SONO INVITATI AD ASCOLTARE ATTENTAMENTE IL CONFRONTO TRA POLITICI PERCHÉ LE DECISIONI PRESE IN QUESTA SEDE RICADRANNO ANCHE SUI LORO AFFARI.**

I POLITICI SONO INVITATI A DISCUTERE DEL POSSESSO DEL PIANETA DA POCO SCOPERTO, SFRUTTANDO COME ARGOMENTO IL NUMERO DI PUNTI CONTROLLO SUL PIANETA.

ALLA FINE DEI 9 CICLI, IL SISTEMA DETERMINERÀ QUALE POPOLO OTTERRÀ I DIRITTI DI COLONIZZAZIONE DEL PIANETA, A SECONDA DI CHI AVRÀ SVILUPPATO MAGGIORE INFLUENZA SU DI ESSO ATTRAVERSO I PUNTI CONTROLLO OTTENUTI.

[Avviare il dibattito tra i politici. Se necessario, invitare i giocatori meno attivi a prendere la parola, stimolandoli con alcune domande: qual è il vostro obiettivo, cosa credete sia corretto per la colonizzazione di Neotopia, ecc.

Dopo circa **5 minuti**, suonare l'allarme e interrompere la discussione declamando a voce alta l'annuncio che segue.]



ANNUNCIO URGENTE



CONCORDIA HA CALCOLATO LA PROBABILITÀ CHE LA STELLA MEDEA SI TRASFORMI A BREVE IN UNA GIGANTE ROSSA. LA PERCENTUALE È IN AUMENTO E VIENE ORA STIMATA AL 99,97%. GLI IMPULSI TERMICI CONSEGUENTI DISTRUGGERANNO L'INTERO SISTEMA ENTRO CENTOCINQUANTA ANNI CON UNA PROBABILITÀ DEL 99,95%.

È STATO ELABORATO UN PIANO PER SCONGIURARE L'ANNIENTAMENTO, CHE PREVEDE LA COSTRUZIONE DA PARTE DI OGNI POPOLO DI UN CIRCUITO PER L'IMMISSIONE DI IDROGENO ALL'INTERNO DELLA STELLA.

GLI **SCIENZIATI** VENGANO A RICEVERE I COMPONENTI NECESSARI PER LA COSTRUZIONE DEI CIRCUITI E TORNINO POI SUL LORO PIANETA A STUDIARLI.

[Consegnare agli scienziati le tessere dei circuiti e portare a conclusione il dibattito dei politici. Se necessario, invitare i giocatori meno attivi a prendere la parola.

Al termine del tempo a disposizione fare suonare l'allarme e declamare il seguente annuncio ad alta voce, udibile da tutti.]



LOG. 13-401.BIS. CICLO 1: ANNUNCIO ORDINARIO



I POLITICI FACCIANO UN PASSO INDIETRO E I DIPLOMATICI FACCIANO UN PASSO AVANTI: DURANTE IL PROSSIMO CICLO VOI DIPLOMATICI POTRETE APRIRE I CANALI DI COMUNICAZIONE NECESSARI PER EFFETTUARE SCAMBI CON GLI ALTRI PIANETI.

PER APRIRE UN CANALE DIPLOMATICO VERSO UN ALTRO PIANETA DOVRETE AVERE IL CONSENSO DELLA MAGGIORANZA DELLA DELEGAZIONE DEL VOSTRO PIANETA DI ORIGINE E DEL PIANETA VERSO CUI VOLETE APRIRE IL CANALE.

TORNATE SUL VOSTRO PIANETA, LEGGETE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI E CONDIVIDETELE CON LA DELEGAZIONE: DALLE VOSTRE CAPACITÀ DIPENDE LA RISOLUZIONE DEL PROTOCOLLO DI SICUREZZA E IL MANTENIMENTO DELLA PACE.

L'APERTURA DEI CANALI DIPLOMATICI È FONDAMENTALE PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI DELLA VOSTRA INTERA COMUNITÀ.

[Consegnare a ogni Diplomatico un gomitolo di lana del colore del suo popolo: rosso per i Savari, blu per gli Alami e giallo per gli Ivissi.]

Consegnare le istruzioni per l'apertura e l'uso del Canali Diplomatici di ogni fazione ai rispettivi Diplomatici.]



IL PRIMO CONSIGLIO È CONCLUSO: POTETE TORNARE TUTTI SUI VOSTRI MONDI.

[Invitare i giocatori a tornare nei rispettivi spazi.]

[Impostare il timer di **10 minuti** per il ciclo seguente.]

.....
[Far suonare l'allarme.]



LOG. 13-402: CICLO 2: FASE DIPLOMATICA



IN QUESTO CICLO VI CONFRONTERETE TUTTI PER STABILIRE QUALI OBIETTIVI PRIVILEGIARE E COME RAGGIUNGERLI. IN PARTICOLAR MODO, I DIPLOMATICI, DOPO AVER LETTO LE ISTRUZIONI, SONO INVITATI A SPIEGARE AL RESTO DELLA DELEGAZIONE IL FUNZIONAMENTO DEI CANALI DIPLOMATICI E AD AFFRETTARSI AD APRIRLI.

MENTRE GLI ALTRI DELEGATI PPROSEGUONO IL PROPRIO LAVORO, I DIPLOMATICI POTRANNO COMPIERE LE OPERAZIONI PER L'APERTURA DEI CANALI. NEL CASO IN CUI L'APERTURA DEI CANALI SI RIVELASSE IMPOSSIBILE, POTRETE RICHIEDERE DEI VISTI DURANTE IL PROSSIMO CONSIGLIO MEDEIANO. SEGUIRANNO ULTERIORI ISTRUZIONI.

[A circa **2 minuti** dal termine del ciclo, far suonare l'allarme e intervenire con il seguente annuncio per tutti.]



ANNUNCIO URGENTE



CONCORDIA HA RILEVATO UN ERRORE NELLA DISTRIBUZIONE DEI COMPONENTI PER I CIRCUITI DI IMMISSIONE DELL'IDROGENO. ALCUNI COMPONENTI SONO STATI SCAMBIATI.


PER COMPLETARE IL CIRCUITO È NECESSARIO RECUPERARE I COMPONENTI DALLE ALTRE DELEGAZIONI ATTRAVERSO I CANALI DIPLOMATICI. SE NON LI AVETE ANCORA APERTI, AFFRETTATEVI AD APRIRLI! SEGUIRANNO ULTERIORI ISTRUZIONI.

[Impostare il timer di **5 minuti** per il ciclo seguente.]


.....
[Far suonare l'allarme.]



LOG. 13-403: CICLO 3: SECONDO CONSIGLIO MEDEIANO E SCAMBI COMMERCIALI

 TUTTI I **POLITICI** E I **DIPLOMATICI** SONO PREGATI DI RAGGIUNGERE SUBITO IL PONTE CENTRALE PER PRENDERE PARTE A UNA RIUNIONE DEL CONSIGLIO. NEL FRATTEMPO, **INDUSTRIALI** E **SCIENZIATI** POSSONO CONTINUARE A USARE I CANALI DIPLOMATICI APERTI PER LO SCAMBIO DI RISORSE. CONCORDIA VI INVITA A COGLIERE OGNI OPPORTUNITÀ PER TROVARE SOLUZIONI AI PROBLEMI DEI RISPETTIVI PIANETI E DELL'INTERO SISTEMA.

[I giocatori che interpretano politici o diplomatici devono raggiungere la zona centrale di gioco. Il resto delle istruzioni vanno lette **soltanto a loro.**]

 BENVENUTI AL SECONDO CONSIGLIO MEDEIANO. QUESTO INCONTRO È DEDICATO ALLA RICHIESTA E ALL'EVENTUALE RILASCIO DEI VISTI NECESSARI ALL'APERTURA DI CANALI DIPLOMATICI. I DIPLOMATICI CHE NON SONO RIUSCITI AD APRIRE I CANALI DESIDERATI E HANNO BISOGNO DI RICHIEDERE UN VISTO DEVONO FARLO IN QUESTA SEDE. PER IL RILASCIO DEL VISTO È NECESSARIO CHE LA MAGGIORANZA DI DIPLOMATICI E POLITICI DEL PIANETA DI DESTINAZIONE ESPRIMA UN VOTO DI MAGGIORANZA A FAVORE.


[Avviare il dibattito tra i politici e i diplomatici. Se necessario, invitare i giocatori meno attivi a prendere la parola. A circa 1 minuto dal termine, interrompere con il seguente annuncio.]

 TRA POCO SI CONCLUDERÀ IL SECONDO CONSIGLIO MEDEIANO. AL SUONO DELL'ALLARME POTRETE TORNARE AI VOSTRI PIANETI. SEGUIRANNO ULTERIORI ISTRUZIONI.

[Impostare il timer di **5 minuti** per il ciclo seguente.]

[Far suonare l'allarme.]

 **LOG. 13-404: CICLO 4: FASE DIPLOMATICA**

 NEL CASO ABBIANO OTTENUTO IL VISTO, I DIPLOMATICI POSSONO ORA COMPIERE LE OPERAZIONI PER L'APERTURA DEI NUOVI CANALI. CONCORDIA RAMMENTA AI RAPPRESENTANTI DI TUTTI I PIANETI DI SEGUIRE LE REGOLE E I TRATTATI COMMERCIALI PRECEDENTEMENTE STABILITI. ULTERIORI VISTI POTRANNO ESSERE RICHIESTI DURANTE IL PROSSIMO CONSIGLIO MEDEIANO. SEGUIRANNO ULTERIORI ISTRUZIONI.

[Impostare il timer di **5 minuti** per il ciclo seguente.]

[Far suonare l'allarme.]

 **LOG. 13-405: CICLO 5: SCAMBI COMMERCIALI**



L'USO DEI CANALI DIPLOMATICI È FONDAMENTALE PER LO SCAMBIO DI RISORSE E DI CIRCUITI. CONCORDIA RINNOVA L'INVITO A COGLIERE OGNI OPPORTUNITÀ PER TROVARE SOLUZIONI AI PROBLEMI DEI RISPETTIVI PIANETI E DELL'INTERO SISTEMA.

[Impostare il timer di **10 minuti** per il ciclo seguente.]



LOG. 13-406: CICLO 6: TERZO CONSIGLIO MEDEIANO



TUTTI I **POLITICI** E GLI **INDUSTRIALI** SONO PREGATI DI RAGGIUNGERE SUBITO IL PONTE CENTRALE PER PRENDERE PARTE A UNA RIUNIONE DEL CONSIGLIO.

[I giocatori che interpretano politici o industriali devono raggiungere la zona centrale di gioco. Il resto delle istruzioni vanno lette **soltanto a loro**.]



BENVENUTI AL TERZO CONSIGLIO MEDEIANO.

LA DELEGAZIONE SAVARI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI PUNTI DI CONTROLLO SU NEOTOPIA IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

LA DELEGAZIONE IVISSI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI PUNTI DI CONTROLLO SU NEOTOPIA IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

LA DELEGAZIONE ALAMI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI PUNTI DI CONTROLLO SU NEOTOPIA IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

[Se i Savari possiedono il maggior numero di punti controllo, leggere questo trafiletto e ignorare i due seguenti. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



CONCORDIA HA CONVOCATO QUESTA RIUNIONE PER FAR FRONTE A UN'ESCALATION DEL CONFLITTO. IL BLOCCO STELLARE IMPOSTO DAGLI INCROCIATORI SAVARI HA DATO PROVA DELLA PROPRIA EFFICIENZA E HA IMPEDITO, COME PREVISTO, LO SBARCO DEI COLONI ALAMI SU NEOTOPIA.

TUTTAVIA, UNO DEGLI INCROCIATORI HA FATTO FUOCO, ABBATTENDO UNA NAVE STELLARE ALAMI E CAUSANDO LA MORTE DI MILLESEICENTOVENTITRÉ ALAMI TRA EQUIPAGGIO E PASSEGGERI.

LE AUTORITÀ SAVARI HANNO GIÀ COMUNICATO CHE SI È TRATTATO DI UN INCIDENTE, IMPUTABILE AL SISTEMA DI PUNTAMENTO PROGETTATO DAGLI IVISSI.

CONCORDIA INVITA A CHIARIRE L'ACCADUTO IN QUESTA SEDE PER PREVENIRE UN ULTERIORE INASPRIMENTO DELLE RELAZIONI TRA I PIANETI. DURANTE QUESTO CONSIGLIO, IN VIA ECCEZIONALE, SARÀ POSSIBILE EFFETTUARE SCAMBI FINO A UN MASSIMO DI DUE UNITÀ E RICHIEDERE NUOVI VISTI, A TITOLO DI EVENTUALE RISARCIMENTO PER L'ACCADUTO.

[Se gli Ivissi possiedono il maggior numero di punti controllo, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



CONCORDIA HA CONVOCATO QUESTA RIUNIONE PER FAR FRONTE A UN'ESCALATION DEL CONFLITTO. TANTO GLI INCROCIATORI SAVARI QUANTO LE NAVI ALAMI HANNO LAMENTATO UNA SERIE CRESCENTE DI MALFUNZIONAMENTI NEI LORO SISTEMI DI CONTROLLO, ENTRAMBI PROGETTATI DAGLI IVISSI. I SISTEMI DI PILOTAGGIO AUTOMATICO E I SISTEMI DI PUNTAMENTO AUTOMATICO SONO ENTRATI IN FUNZIONE, SENZA RISPONDERE AI CODICI DI DISATTIVAZIONE. LE AUTORITÀ SAVARI E LE FONTI ALAMI SONO PER LA PRIMA VOLTA CONCORDI NEL SOSTENERE CHE SI TRATTI DI UN DELIBERATO ATTO DI HACKERAGGIO DA PARTE DEGLI IVISSI, ALLO SCOPO DI ASSUMERE IL CONTROLLO SULL'INTERO PIANETA NEOTOPIA.

CONCORDIA INVITA A CHIARIRE L'ACCADUTO IN QUESTA SEDE PER PREVENIRE UN ULTERIORE INASPRIMENTO DELLE RELAZIONI TRA I PIANETI. DURANTE QUESTO CONSIGLIO, IN VIA ECCEZIONALE, SARÀ POSSIBILE EFFETTUARE SCAMBI FINO A UN MASSIMO DI DUE UNITÀ E RICHIEDERE NUOVI VISTI, A TITOLO DI EVENTUALE RISARCIMENTO PER L'ACCADUTO.

[Se gli Alami possiedono il maggior numero punti di controllo, leggere questo trafiletto.]



CONCORDIA HA CONVOCATO QUESTA RIUNIONE PER FAR FRONTE A UN'ESCALATION DEL CONFLITTO. ALCUNE NAVI ALAMI HANNO FORZATO IL BLOCCO STELLARE IMPOSTO DAGLI INCROCIATORI SAVARI. NEL CORSO DI UN INSEGUIMENTO DELLE NAVI ALAMI, UNO DEGLI INCROCIATORI SAVARI È ESPLOSO.

LE AUTORITÀ SAVARI HANNO GIÀ COMUNICATO CHE L'INCROCIATORE È STATO ABBATTUTO DA ARMAMENTI ALAMI DI CONTRABBANDO. FONTI ALAMI SOSTENGONO INVECE CHE L'INCROCIATORE ABBIA PERSO IL CONTROLLO E SI SIA INFILATO IN UNO SCIAME DI METEORE, A CAUSA DI UN EVIDENTE GUASTO AI SISTEMI DI PILOTAGGIO PROGETTATI DAGLI IVISSI.

CONCORDIA INVITA A CHIARIRE L'ACCADUTO IN QUESTA SEDE PER PREVENIRE UN ULTERIORE INASPRIRSI DELLE RELAZIONI TRA I PIANETI. DURANTE QUESTO CONSIGLIO, IN VIA ECCEZIONALE, SARÀ POSSIBILE EFFETTUARE SCAMBI FINO A UN MASSIMO DI DUE UNITÀ E RICHIEDERE NUOVI VISTI, A TITOLO DI EVENTUALE RISARCIMENTO PER L'ACCADUTO.

[Avviare il dibattito tra i politici e gli industriali. Se necessario, invitare i giocatori meno attivi a prendere la parola. A circa **1 minuto** dal termine, interrompere con il seguente annuncio.]



TRA POCO SI CONCLUDERÀ IL TERZO CONSIGLIO MEDEIANO. AL SUONO DEL PROSSIMO ALLARME POTRETE TORNARE AI VOSTRI PIANETI. SEGUIRANNO ULTERIORI ISTRUZIONI.


[Invitare i giocatori a tornare sui propri mondi.]

[Impostare il timer di **10 minuti** per il ciclo seguente.]

[Far suonare l'allarme.]




LOG. 13-407: CICLO 7: FASE DIPLOMATICA

 NEL CASO ABBIANO OTTENUTO IL VISTO, I DIPLOMATICI POSSONO COMPIERE LE OPERAZIONI PER L'APERTURA DEI NUOVI CANALI DIPLOMATICI. CONCORDIA RAMMENTA AI RAPPRESENTANTI DI TUTTI I PIANETI DI SEGUIRE LE REGOLE E I TRATTATI COMMERCIALI PRECEDENTEMENTE STABILITI. SEGUIRANNO ULTERIORI ISTRUZIONI.

[Impostare il timer di **5 minuti** per il ciclo seguente.]

[Far suonare l'allarme.]


 **LOG. 13-408: CICLO 8: SCAMBI COMMERCIALI**

 QUESTA È L'ULTIMA OCCASIONE PER EFFETTUARE SCAMBI COMMERCIALI ATTRAVERSO I CANALI DIPLOMATICI. CONCORDIA VI INVITA A METTERE A FRUTTO QUESTO ULTIMO CICLO PER TROVARE SOLUZIONI AI PROBLEMI DEI RISPETTIVI PIANETI E DELL'INTERO SISTEMA.

[L'ultimo ciclo non ha timer proseguire con la lettura delle istruzioni fino al termine del gioco.]

[Far suonare l'allarme.]

 **LOG. 13-409: CICLO 9: ULTIMO CONSIGLIO MEDEIANO**

 TUTTI I RAPPRESENTANTI DI ALAMI, IVISSI E SAVARI SONO PREGATI DI RAGGIUNGERE SUBITO IL PONTE CENTRALE PER PRENDERE PARTE A UNA RIUNIONE DEL CONSIGLIO E A DISPORSI A SEMICERCHIO DAVANTI A ME.

[Tutti i giocatori devono raggiungere la zona centrale di gioco.]

 BENVENUTI ALL'ULTIMO CONSIGLIO MEDEIANO. IL PROTOCOLLO DI SICUREZZA PER RISTABILIRE L'EQUILIBRIO ALL'INTERNO DEL SISTEMA TERMINERÀ ALLA FINE DEL CONSIGLIO.

PRENDANO LA PAROLA I **POLITICI!**

LA DELEGAZIONE SAVARI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI PUNTI CONTROLLO SU NEOTOPIA IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

LA DELEGAZIONE IVISSI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI PUNTI CONTROLLO SU NEOTOPIA IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

LA DELEGAZIONE ALAMI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI PUNTI CONTROLLO SU NEOTOPIA IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

[Se i Savari possiedono il maggior numero Punti Controllo, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



CONCORDIA RICONOSCE LE RIVENDICAZIONI SAVARI SUL PIANETA NEOTOPIA. LE AUTORITÀ IVISSI E ALAMI SONO FORMALMENTE INVITATE A FARE LO STESSO. IL BLOCCO NAVALE POTRÀ CONTINUARE FINO A QUANDO LE AUTORITÀ SAVARI LO RITERRANNO NECESSARIO. I PROGETTI PER LA TERMOREGOLAZIONE DI NEOTOPIA DIVENTANO DA QUESTO MOMENTO OPERATIVI. LE OPERE DI ESTRAZIONE MINERARIA SONO PRIORITARIE DA ORA IN AVANTI.

[Se gli Ivissi possiedono il maggior numero di Punti Controllo, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



CONCORDIA RICONOSCE LE RIVENDICAZIONI IVISSI SUL PIANETA NEOTOPIA. LE AUTORITÀ SAVARI E ALAMI SONO FORMALMENTE INVITATE A FARE LO STESSO. LA SPERIMENTAZIONE PER L'ULTERIORE SVILUPPO DELLA STAZIONE ATTORNO A MEDEA È ORA OPERATIVA. L'INSTALLAZIONE DI TORRI PER LA TRASMISSIONE INTERPLANETARIA SUL SUOLO DI NEOTOPIA SONO AUTORIZZATE. LE OPERE DI TRIVELLAZIONE PER LA RILEVAZIONE E LO SFRUTTAMENTO DELLE FALDE ACQUIFERE SONO PRIORITARIE DA ORA IN AVANTI.

[Se gli Alami possiedono il maggior numero Punti Controllo, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



CONCORDIA RICONOSCE LE RIVENDICAZIONI ALAMI SUL PIANETA NEOTOPIA. LE AUTORITÀ SAVARI E IVISSI SONO FORMALMENTE INVITATE A FARE LO STESSO. IL BLOCCO NAVALE SAVARI È SOTTOPOSTO A UN ORDINE DI CESSAZIONE IMMEDIATA. I PROGETTI PER L'INSEDIAMENTO DEI COLONI ALAMI SU NEOTOPIA DIVENTANO DA QUESTO MOMENTO OPERATIVI. GLI ACCORDI DI CONDIVISIONE DELLE COMPETENZE TECNOLOGICHE DI BASE SONO DA CONSIDERARSI RATIFICATI.

[Se due o più fazioni possiedono lo stesso numero Punti Controllo, leggere questo trafiletto.]




CONCORDIA RICONOSCE LE RIVENDICAZIONI DI SAVARI, IVISSI E ALAMI IN EGUAL MISURA. LE SINGOLE AUTORITÀ SONO FORMALMENTE INVITATE A RIMETTERE I PROPRI DIRITTI AL CONSIGLIO MEDEIANO CHE AMMINISTRERÀ D'ORA IN AVANTI IL PIANETA NEOTOPIA NELL'INTERESSE DI TUTTE LE PARTI IN CAUSA. LA COLLABORAZIONE DIMOSTRATA DALLE DELEGAZIONI SARÀ PRESA COME PUNTO DI RIFERIMENTO, A DIMOSTRAZIONE CHE UNA VIA UNITARIA È POSSIBILE.

[Dopo aver letto uno dei quattro trafiletti, proseguire.]




PRENDANO LA PAROLA GLI **INDUSTRIALI**. LA DELEGAZIONE DEGLI INDUSTRIALI SAVARI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI RISORSE IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.]


[Se i Savari possiedono almeno cinque Risorse Minerali, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]

 GRAZIE ALL'OPERA DELLA DELEGAZIONE SAVARI E ALLA CAPACITÀ DIMOSTRATA DI APRIRE CANALI DIPLOMATICI, LA MAGNETOSFERA È STABILIZZATA CON L'APPORTO DELLE NECESSARIE RISORSE MINERALI PER LA TERRAFORMAZIONE. VARIAZIONI CLIMATICHE DI AMPIA PORTATA E IMPREVEDIBILI CONSEGUENZE SONO STATE EVITATE. PER LE STRADE SONO STATI INDETTI DEI FESTEGGIAMENTI E UN CORTEO TRIONFALE ATTENDE IL RIENTRO DELLA DELEGAZIONE.


[Se i Savari possiedono almeno tre Risorse Minerali, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]

 NONOSTANTE L'OPERA DELLA DELEGAZIONE SAVARI, L'INSTABILITÀ DELLA MAGNETOSFERA DOVUTA ALLA SCARSITÀ DI MINERALI PER LA TERRAFORMAZIONE HA CAUSATO VARIAZIONI CLIMATICHE DI AMPIA PORTATA. SCOSSE DI TERREMOTO E ALCUNE INONDAZIONI HANNO COMPROMESSO UN NUMERO RILEVANTE D'INSEDIAMENTI MINORI.
SOLO IL TEMPESTIVO INTERVENTO DELLE AUTORITÀ SAVARI HA PERMESSO DI GESTIRE IL GRAN NUMERO DI SFOLLATI, RIPORTANDO INFINE LA SITUAZIONE SOTTO CONTROLLO.


[Se i Savari possiedono meno di tre Risorse Minerali, leggere questo trafiletto.]

 NONOSTANTE L'OPERA DELLA DELEGAZIONE SAVARI, L'ESTREMA INSTABILITÀ DELLA MAGNETOSFERA DOVUTA ALLA SCARSITÀ DI MINERALI PER LA TERRAFORMAZIONE HA CAUSATO VARIAZIONI CLIMATICHE SENZA PRECEDENTI. TERREMOTI E URAGANI HANNO SCONVOLTO LE REGIONI INTERNE, RADENDO AL SUOLO INSEDIAMENTI E CITTÀ.
ZONE COSTIERE SONO STATE SCONVOLTE DATSUNAMI E INONDAZIONI. NEMMENO IL TEMPESTIVO INTERVENTO DELLE AUTORITÀ SAVARI È BASTATO A FAR FRONTE AL GRAN NUMERO DI VITTIME E DI SFOLLATI. LA SITUAZIONE NON È SOTTO CONTROLLO.

[Dopo aver letto uno dei tre trafiletti per i Savari, proseguire con gli Ivissi.]

 LA DELEGAZIONE DEGLI INDUSTRIALI IVISSI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI RISORSE IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.]

[Se gli Ivissi possiedono almeno cinque Risorse Acqua, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]

 GRAZIE ALL'OPERA DELLA DELEGAZIONE IVISSI E ALLA CAPACITÀ DIMOSTRATA DI APRIRE CANALI DIPLOMATICI, LA FALDA ACQUIFERA È STATA RIPRISTINATA FACENDO USO DELLE INGENTI RISORSE IDRICHE RECUPERATE.
LE STIME IN MERITO AI RACCOLTI SONO ORA MOLTO INCORAGGIANTI E IL FABBISOGNO DEGLI INSEDIAMENTI GARANTITO. PER LE STRADE SONO STATI INDETTI DEI FESTEGGIAMENTI E UN CORTEO TRIONFALE ATTENDE IL RIENTRO DELLA DELEGAZIONE.

[Se gli Ivissi possiedono almeno tre Risorse Acqua, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



NONOSTANTE L'OPERA DELLA DELEGAZIONE IVISSI, IL RIPRISTINO DELLA FALDA ACQUIFERA È STATO SOLTANTO PARZIALE. LE RISERVE IDRICHE SONO IN CALO E ALCUNE REGIONI SONO VITTIME DI UNA SICCIÀ CHE STA ALTERANDO IN MANIERA SENSIBILE IL TERRITORIO. SOLO L'OTTIMO COORDINAMENTO DELLE FORZE IVISSI HA PERMESSO DI GESTIRE IL GRAN NUMERO DI SFOLLATI DAGLI INSEDIAMENTI COMPROMESSI, RIPORTANDO INFINE LA SITUAZIONE SOTTO CONTROLLO.

[Se gli Ivissi possiedono meno di tre Risorse Acqua, leggere questo trafiletto.]



NONOSTANTE L'OPERA DELLA DELEGAZIONE IVISSI, NON È STATO POSSIBILE RIPRISTINARE LA FALDA ACQUIFERA, CHE RISULTA ORA ESAURITA. LA BIOSFERA DEL PIANETA RISULTA IRRIMEDIABILMENTE COMPROMESSA E, DI CONSEGUENZA LE POSSIBILITÀ DI SOPRAVVIVENZA DI MOLTE SPECIE DI FAUNA E FLORA, SONO RIDOTTE AI MINIMI TERMINI. NEMMENO L'OTTIMO COORDINAMENTO DELLE FORZE IVISSI HA PERMESSO DI GESTIRE IL GRAN NUMERO DI SFOLLATI E VITTIME. SI STANNO VERIFICANDO GRANDI MIGRAZIONI IN DIREZIONE DELLE POCHE ZONE FERTILI RIMASTE. LA SITUAZIONE NON È SOTTO CONTROLLO.

[Dopo aver letto uno dei tre trafiletti per gli Ivissi, proseguire con gli Alami.]



LA DELEGAZIONE DEGLI INDUSTRIALI ALAMI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL NUMERO DI RISORSE IN SUO POSSESSO. [Attendere la risposta.]

[Se gli Alami possiedono almeno cinque Risorse Tecnologia, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



GRAZIE ALL'OPERA DELLA DELEGAZIONE ALAMI E ALLA CAPACITÀ DIMOSTRATA DI APRIRE CANALI DIPLOMATICI, NUMEROSE NUOVE TECNOLOGIE SONO STATE IMPORTATE, MIGLIORANDO LA QUALITÀ DELLA VITA E DANDO UN NUOVO IMPULSO ALL'OCCUPAZIONE. PER LE STRADE SONO STATI INDETTI DEI FESTEGGIAMENTI E UN CORTEO TRIONFALE ATTENDE IL RIENTRO DELLA DELEGAZIONE.

[Se gli Alami possiedono almeno tre Risorse Tecnologia, leggere questo trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



NONOSTANTE L'OPERA DELLA DELEGAZIONE ALAMI, LE NUOVE TECNOLOGIE IMPORTATE SI SONO RIVELATE INSUFFICIENTI E SONO SPESSO SOGGETTE A MALFUNZIONAMENTI. GLI SFORZI DEL GOVERNO ALAMI PER STABILIRE E MANTENERE I COLLEGAMENTI INTERPLANETARI NON SONO BASTATI A GARANTIRE IL LIVELLO DI OCCUPAZIONE E QUALITÀ DELLA VITA RICHIESTO DALLA POPOLAZIONE. PER QUESTO CONTINUANO A VERIFICARSI ONDATE DI ESPATRI VERSO I PIANETI GIUDICATI PIÙ AVANZATI.

[**Se gli Alami possiedono meno di tre Risorse Tecnologia**, leggere questo trafiletto.]



NONOSTANTE L'OPERA DELLA DELEGAZIONE ALAMI, NON È STATO POSSIBILE AGGIORNARE I SISTEMI TECNOLOGICI ED EVITARE CHE LE INFRASTRUTTURE DEL PIANETA RAGGIUNGESSERO L'OBSOLESCENZA.

GLI SFORZI DEL GOVERNO ALAMI PER STABILIRE E MANTENERE I COLLEGAMENTI INTERPLANETARI NON HANNO POTUTO EVITARE CHE IL PIANETA DIVENTASSE SEMPRE PIÙ MARGINALE ALL'INTERNO DEL SISTEMA.

PER QUESTO CONTINUANO A VERIFICARSI RIVOLTE E IL PIANETA È SULL'ORLO DI UNA GUERRA CIVILE CHE OPpone CHI ANCORA CREDE NEL CONSIGLIO MEDEIANO E CHI PRETENDE L'IMMEDIATA USCITA DI ALIA DAL CONSIGLIO.

[**Dopo aver letto uno dei tre trafiletti per gli Alami**, proseguire.]



GLI **SCIENZIATI** DI TUTTE LE DELEGAZIONI SONO ORA PREGATI DI FARE RAPPORTO SULLO STATO DI COSTRUZIONE DEI CIRCUITI PER L'IMMISSIONE D'IDROGENO NEL NUCLEO DELLA STELLA MEDEA. I LAVORI SONO STATI TERMINATI? [Attendere la risposta.]

[**Se i tre circuiti non sono stati completati** con i pezzi mancanti leggere il seguente trafiletto. Altrimenti ignorarlo e passare al successivo.]



IL MANCATO COMPLETAMENTO DELL'IMPIANTO PER L'IMMISSIONE D'IDROGENO NEL NUCLEO DELLA STELLA MEDEA RENDE IMPOSSIBILE UN INTERVENTO DI STABILIZZAZIONE.

LA FINESTRA DI OPPORTUNITÀ È VENUTA MENO. NON ESISTONO ALTRE OPZIONI PER EVITARE L'ESPLOSIONE DELLA STELLA ENTRO CENTOCINQUANTANNI ANNI, CON CONSEGUENTE ANNIENTAMENTO ACCELERATO DI TUTTE LE CIVILTÀ ALL'INTERNO DEL SISTEMA.

LE PROSPETTIVE DI POTER PROGETTARE E COSTRUIRE IN TEMPO NAVI SPAZIALI CHE CONSENTANO L'EVACUAZIONE DELL'INTERO SISTEMA NON SONO BUONE.

LA SOPRAVVIVENZA DI SAVARI, IVISSI E ALAMI È DI FATTO MESSA IN DISCUSSIONE.

[**Se gli scienziati hanno completato i circuiti**, leggere quanto segue.]



LA DELEGAZIONE SAVARI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL CODICE DI AVVIAMENTO PER L'IMMISSIONE DELL'IDROGENO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

LA DELEGAZIONE IVISSI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL CODICE DI AVVIAMENTO PER L'IMMISSIONE DELL'IDROGENO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

LA DELEGAZIONE ALAMI È ORA PREGATA DI DICHIARARE IL CODICE DI AVVIAMENTO PER L'IMMISSIONE DELL'IDROGENO. [Attendere la risposta.] GRAZIE PER LA COLLABORAZIONE.

[**Successo: i tre codici sono B4X-B9X-VK2**. Leggere il seguente trafiletto e ignorare quello successivo.]



FUNZIONALITÀ DEI CIRCUITI CONFERMATA. IMPIANTO PER L'IMMISSIONE D'IDROGENO NEL NUCLEO DELLA STELLA MEDEA AVVIATO CON SUCCESSO. ATTIVAZIONE INIETTORI. LE STIME PREVEDONO CHE, A PATTO CHE I PIANETI CONTINUINO A COLLABORARE PER IL MANTENIMENTO DELL'IMPIANTO, L'ESPLOSIONE DI MEDEA POTRÀ ESSERE RITARDATA DI ALMENO 400 ANNI.

IN QUESTO LASSO DI TEMPO SI STIMA CHE LE FORZE SAVARI, LA TECNOLOGIA IVISSI E L'INGEGNO ALAMI, SE INDIRIZZATE VERSO QUESTO SCOPO COMUNE, POSSANO SVILUPPARE CON SUCCESSO UN'ALTERNATIVA DI SOPRAVVIVENZA FONDATA SUL VIAGGIO INTERSTELLARE.

[**Fallimento parziale: i tre codici sono sbagliati, se non sono B4X-B9X-VK2.** Leggere il seguente trafiletto.]



FUNZIONALITÀ DEI CIRCUITI PARZIALE. IMPIANTO PER L'IMMISSIONE D'IDROGENO NEL NUCLEO DELLA STELLA MEDEA AVVIATO IN MODALITÀ RIDOTTA. ATTIVAZIONE DEGLI INIETTORI BLOCCATA AL 15%. LE STIME PREVEDONO CHE, NONOSTANTE IL MANCATO FUNZIONAMENTO DI ALCUNI CIRCUITI, L'ESPLOSIONE DI MEDEA POTRÀ ESSERE RITARDATA DI CIRCA CINQUANT'ANNI ANNI.

IN QUESTO LASSO DI TEMPO, SI STIMA CHE ULTERIORI COLLABORAZIONI TRA SAVARI, IVISSI E ALAMI POSSANO GARANTIRE L'ALLESTIMENTO DI UNA FLOTTA TALE DA METTERE IN SICUREZZA IL 50% CIRCA DELLE RISPETTIVE POPOLAZIONI. IN ASSENZA DI UNA TECNOLOGIA PER IL VIAGGIO INTERSTELLARE, È ATTUALMENTE IMPOSSIBILE INDICARE UNA DESTINAZIONE RAGGIUNGIBILE CON SUCCESSO DA QUESTE NAVI.

[In tutti i casi, adesso è ora di dichiarare ufficialmente finita la sezione di gioco principale, dunque l'Intelligenza Artificiale declamerà a gran voce:]



TIME OUT!

[Suonare l'allarme, far partire un applauso. Chiedere ai giocatori di mantenere il silenzio. Possibilmente mettere a volume udibile una musica tranquilla di sottofondo e invitare i giocatori a mettere in ordine e disfare i fili. Infine prendere delle sedie e sedersi in cerchio, sempre mantenendo il silenzio. Al termine della musica, inizierà il Debriefing.]

3.3 DEBRIEFING (20 MINUTI CIRCA)

Il gioco vero e proprio è terminato, ma **un edu-larp non può dirsi realmente concluso** finché i giocatori non si sono spogliati dei propri personaggi e non hanno condiviso con gli altri partecipanti ciò che hanno provato nel corso del gioco. Questo si verifica nel corso del **Debriefing**.

Nelle pagine che seguiranno verrete guidati a condurre questo importante momento, che **va considerato parte integrante del gioco e non può essere saltato**.

[Il documento seguente è il copione da seguire per condurre il Debriefing finale che deve avere inizio subito dopo il gioco, possibilmente senza pause.]

DEROLING

È consigliabile far fare almeno un'attività di "deroling" al gruppo. È possibile che nel gioco si attivino dinamiche molto competitive o che qualcuno abbia interpretato un personaggio con attitudini molto lontane dalla sua personalità. È consigliabile far fare almeno un'attività di Deroling al gruppo per aiutare i giocatori a uscire dal ruolo.

Potete scegliere una delle seguenti due attività aiuteranno i giocatori a uscire dal ruolo.

ATTIVITÀ 1 - L'ULTIMA PAROLA DEL MIO PERSONAGGIO

[Disponete il gruppo completo in cerchio.]



OGNUNO È ANCORA NEI PANNI DEL PROPRIO PERSONAGGIO E DIRÀ UN'ULTIMA FRASE NEI SUOI PANNI, POI SI GIRERÀ CON LE SPALLE AL CENTRO DEL CERCHIO E FARÀ UN PASSO VERSO L'ESTERNO, SALUTERÀ IL PROPRIO PERSONAGGIO E DIRÀ IL PROPRIO NOME REALE.

PER ESEMPIO, SI POTRÀ DIRE "IO, ODEL, CITTADINO IVISSO SONO FELICE DI AVER PORTATO NEL MIO PIANETA ACQUA PER L'APPROVVIGIONAMENTO DEI MIEI FRATELLI" POI CI SI GIRERÀ E SI DIRÀ "TI SALUTO ODEL, TORNO A ESSERE..." [Pronunciare il proprio nome.]

ATTIVITÀ 2 - SPOLVERARE VIA IL PERSONAGGIO

[Disponete il gruppo completo in cerchio.]



ADESSO A TURNO OGNI GIOCATORE ENTRA NEL CERCHIO E SCEGLIE 5 COMPAGNI CHE LO SPOLVERINO DELICATAMENTE CON L'INTENZIONE DI "TOGLIERE VIA" IL PERSONAGGIO. SPOLVERERANNO VIA IL PERSONAGGIO DALLA TESTA, DAI CAPELLI, DAL VOLTO, DALLE SPALLE, DALLA SCHIENA, DALLE GAMBE.

SE QUALCUNO NON HA VOGLIA DI ESSERE TOCCATO IN ALCUNE PARTI, LO DICA PRIMA DI ESSERE SPOLVERATO. LE PARTI INTIME INVECE NON DEVONO ESSERE TOCCATE AD ALCUN GIOCATORE.

[Ogni membro del gruppo sarà spolverato per circa 30 secondi.]

SHARING

Lo sharing non si fa per alzata di mano ma per passaggio di parola: ognuno ha un turno di parola e mentre lui parla, gli altri non possono intervenire. Si può usare una palla o un peluche come strumento facilitatore oppure dire: "passo la parola a..." per concludere il proprio intervento.]

Per permettere una buona condivisione, è importante proporlo subito dopo il gioco.

Porre alla classe alcune delle domande suggerite di seguito: le risposte a queste domande sono un modo per iniziare l'integrazione del vissuto del gioco con i temi trattati a scuola.

È importante rispettare le regole di:

- **Sospensione della risposta:** la condivisione non è un dibattito, ognuno parla per sé quindi la sua parola non può essere messa in dubbio con un "non sono d'accordo";
- **Simmetria:** tutti devono avere il loro turno di parola che sfrutteranno come meglio credono, parlando poco, molto, profondamente o superficialmente. Si possono fare più giri di parola.

Di seguito le domande che possono essere poste al gruppo:

1. **"Come ti senti?"**

Questo stimolo aiuta a mettere a fuoco l'esperienza individuale e a dare un nome alle emozioni e ai sentimenti che si sono vissuti nel gioco e a quelli che il gioco ha lasciato anche a simulazione terminata.

2. **"Cosa è successo?"**

È utile ripensare all'esperienza attraverso il ricordo delle percezioni provate durante l'attività. È altresì interessante farsi un'opinione sull'attività stessa.

3. **"In che modo gli eventi del gioco sono connessi alla realtà?"**

Qui ci si occupa di analizzare profondamente gli aspetti di connessione tra la realtà e il gioco per iniziare una sublimazione delle esperienze di gioco.

4. **"Cosa hai imparato?"**

Si lavora con i giocatori sul riconoscimento e l'identificazione degli apprendimenti più importanti, al fine di giungere a una definizione condivisa delle più importanti rivelazioni sulle dinamiche di gruppo e/o gli effettivi apprendimenti.

5. **"Cosa sarebbe successo se...?"**

Si chiede ai partecipanti di immaginare scenari ipotetici che avrebbero potuto cambiare gli esiti del gioco.

6. **"In che modo possiamo andare avanti adesso?"**

I partecipanti sono invitati a fare un focus sull'eventuale cambiamento che il gioco ha agito su di loro e sulla loro realtà a livello di trasformazione di sapere e di condotta. È fondamentale in questa ultima fase curare il delicato raccordo gioco/realtà. Ognuno in questa fase è legittimato a riconoscere ed esprimere ciò che desidera di "portarsi via" dal gioco a livello di apprendimento sia didattico, sia formativo, sia relazionale.



ADESSO PRENDO QUESTA PALLA CHE VI PASSERÒ. CHI HA LA PALLA HA LA VOCE, GLI ALTRI NO. CHI AVRÀ LA PALLA IN MANO POTRÀ RISPONDERE ALLE MIE DOMANDE E QUANDO AVRÀ FINITO LA PASSERÀ A CHI VUOLE.

[Si passa la palla al primo giocatore e si pongono alcune o tutte le domande suggerite precedentemente, partendo dalla prima.]

Una volta che non ci saranno più interventi da parte dei giocatori, ringraziate i giocatori per aver partecipato e dichiarate il gioco concluso. **In momenti successivi sarà possibile lavorare sull'argomento in modo più creativo: con dei disegni, delle ricerche, degli approfondimenti.**

POSSIBILI ESITI, APPROFONDIMENTI SUCCESSIVI

Sul tema della cittadinanza globale, la discussione può essere ravvivata anche nei giorni successivi al gioco.

In particolare, il gioco vuole mettere l'accento su alcuni temi importanti: la non equa possibilità di spostamento ed espatrio, l'inequità delle risorse, la questione ecologica che riguarda tutti ma viene spesso vista come un argomento di "sfondo". È quindi interessante che i giocatori siano stimolati alla riflessione su alcuni vissuti specifici del gioco che sono riassunti nei seguenti punti:

1. Ci sono motivi particolari per cui alcuni hanno potuto spostarsi e inseguire i propri obiettivi e altri no?
2. Come sono state percepite le limitazioni da parte di chi le subiva, e da chi invece non ne era affetto?
3. L'esito del Consiglio Medeiano è stato vantaggioso per tutti o alcuni se ne sono avvantaggiati in maniera massiccia a scapito di altri?
4. Il diverso peso politico di ogni popolo ha avuto un ruolo, nell'esito finale?
5. Le questioni del momento hanno avuto la meglio, o i giocatori in possesso delle informazioni sono riusciti a influenzare i propri leader?
6. È successo per tutti, o in alcuni casi gli interessi particolari hanno prevalso sulla questione globale?

4. APPENDICE

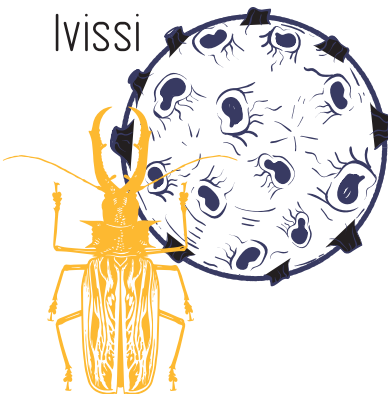
Da consegnare ai giocatori insieme ai propri cartellini ruolo e temperamento qualche giorno prima dell'inizio del gioco (è consigliabile fare delle fotocopie).

IL SISTEMA MEDEIANO

La storia a cui prenderete parte parla di **Medea**, la stella che si trova al centro del **Sistema Medeiano**, simile al nostro sistema solare, e delle vicende degli abitanti dei tre pianeti - Sava, Iva e Alia - che le orbitano intorno. I popoli **Savari**, **Ivissi** e **Alami**, proprio oggi vedono i loro più importanti rappresentanti chiamati a consiglio: voi.



I **Savari** sono una specie analoga per certi versi ai rettili terrestri. La temperatura media elevata di Sava li ha storicamente resi sanguigni e bellicosi, ma anche estremamente orgogliosi e legati ai propri clan di origine. Orgogliosi e dal forte sentimento tribale, in passato hanno causato molte guerre, saccheggiato e dominato gli altri pianeti. Recentemente, grazie alla pace, hanno cooperato con Alami e Ivissi alla costruzione dell'Intelligenza Artificiale di Concordia. Ma anche in quest'era di pace interplanetaria, nulla riesce a eclissare definitivamente il sentimento di superiorità che alberga nel cuore dei Savari, oltre a una mai sopita tendenza a sottomettere gli altri popoli.



Gli **Ivissi** sono esseri simili alle formiche e vivono in un mondo fatto perlopiù di terre emerse e vaste distese desertiche, dove l'acqua scarseggia. Hanno sviluppato sistemi di comunicazione intraspecie, basati sull'emissione di sostanze chimiche: agiscono con comunanza di intenti e sincronismo, impossibili per gli altri figli di Medea. Per gli Ivissi non esistono clan o gruppi, ma solo un intento comune alla propria intera specie. Sono maestri dell'elettronica e dell'intelligenza artificiale. I loro tecnici hanno sviluppato l'Intelligenza Artificiale di Concordia e si occupano di mantenerla e controllarla. Ma di Concordia parleremo dopo!



Gli **Alami** sono una specie evolutasi in maniera paragonabile a quella dei nostri uccelli. Alti ed eleganti, rappresentano la cultura più antica del Sistema Medeiano. A causa delle numerose divisioni interne, hanno subito prima le aggressive razzie dei Savari e poi le altrettanto aggressive politiche commerciali degli Ivissi, che hanno ottenuto accordi incredibilmente vantaggiosi per lo sfruttamento di alcuni giacimenti minerali di Alia, anche corrompendo alcuni dei governanti Alami.

La decadenza imperante su Alia ha portato diversi Alami a fuggire dal proprio pianeta natale ed emigrare nella speranza di una nuova vita, adattandosi persino al clima di Sava.

LA SCARSITÀ DI RISORSE

I tre popoli che vivono su questi pianeti hanno una lunga storia di continue guerre alle spalle. Tutt'oggi esistono frequenti tensioni fra i tre mondi, anche dovute alla loro interdipendenza in fatto di risorse: su Iva ci sono pochissime risorse idriche, su Sava mancano le risorse minerarie e su Alia c'è continuo bisogno di risorse tecnologiche.

Storicamente, i Savari si sono comportati da saccheggiatori, aggredendo sistematicamente gli altri popoli per sottrarre loro risorse, ma anche gli Ivissi hanno mosso guerra ad Alia, principalmente per sottrarne l'acqua che si trova in abbondanza sulla sua superficie.

Questo ha portato a sofferenza e instabilità su Alia, e molti Alami sono migrati sugli altri pianeti del Sistema Medeiano, anche grazie alle navi interplanetarie sviluppate da Alia, piccole ed efficienti.

CONCORDIA E IL CONSIGLIO MEDEIANO

*Grazie ai grandi sforzi congiunti, tecnologici e soprattutto diplomatici, tempo fa le civiltà sono state in grado di costruire attorno alla stella Medea un immenso macchinario, chiamato simbolicamente **Concordia**, dotato di una potente **Intelligenza Artificiale**, opera degli scienziati Ivissi. Questo congegno è in grado di catturare la quasi totalità dell'energia emessa dalla stella, permettendo a tutte le popolazioni un approvvigionamento energetico.*

*La costruzione di Concordia ha reso necessaria l'istituzione del **Consiglio Medeiano**, un analogo delle nostre organizzazioni internazionali, quello che oggi si riunirà per discutere di importanti questioni.*

LA MORTE DI MEDEA

Gli scienziati Savari hanno recentemente compiuto e divulgato una scoperta spaventosa: Medea è prossima alla fase finale della propria vita.

A breve si avvicinerà all'esaurimento dell'idrogeno contenuto nel proprio nucleo, avviandosi a diventare una gigante rossa: gli impulsi termici provenienti da Medea, assieme ai suoi improvvisi cambiamenti di dimensione, spazzeranno via ogni forma di vita dai pianeti che le orbitano attorno.

Non ci sono dubbi che questo avverrà: le stime più pessimistiche parlano di duecento anni, altre di circa duecentocinquanta.

In ogni caso, le future generazioni sono condannate. Se si riuscisse a portare una quantità sufficiente di idrogeno negli strati inferiori della stella, il processo risulterebbe arrestato per qualche tempo, ma l'impresa è di tale portata da richiedere uno sforzo collettivo di dimensioni mai tentate prima, e la concordia fra i tre popoli dovrebbe essere totale per potervi riuscire.

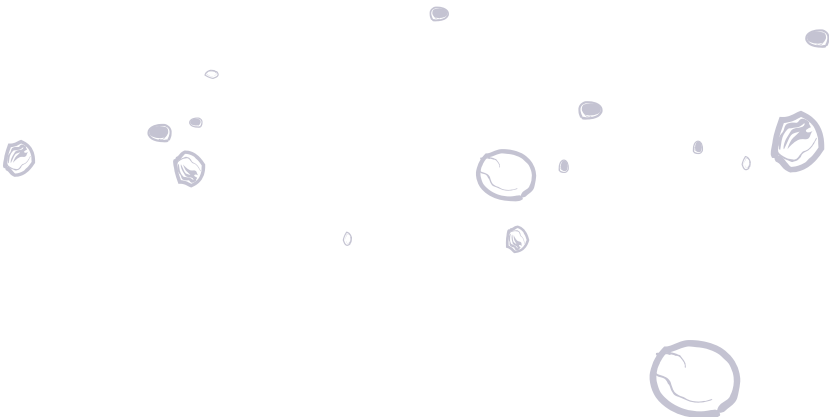
NEOTOPIA: IL NUOVO MONDO

*Un nuovo pianeta abitabile dal nome **Neotopia** è stato raggiunto e terraformato a opera dei Savari.*

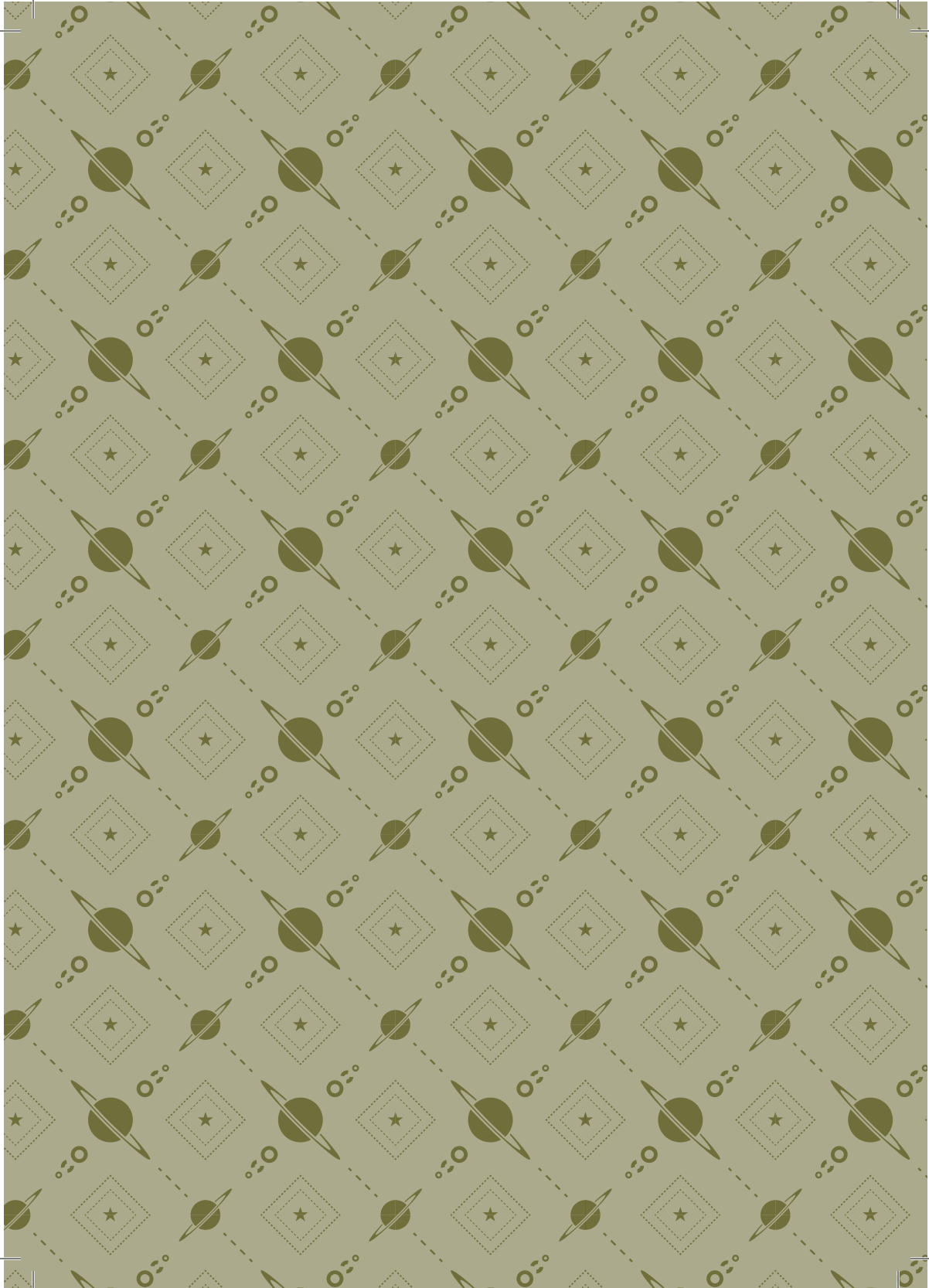
Un numero molto grande di coloni Alami è salito immediatamente su navi dirette verso quel pianeta alla ricerca di una vita più tranquilla e dignitosa, ma il governo savaro non intende in alcun modo offrire ad altri un nuovo mondo a proprie spese, e ha schierato alcuni incrociatori stellari nell'orbita per evitare che altre navi arrivino. È la prima volta da secoli che nel sistema si vedono delle navi da guerra, e la tensione è elevata.

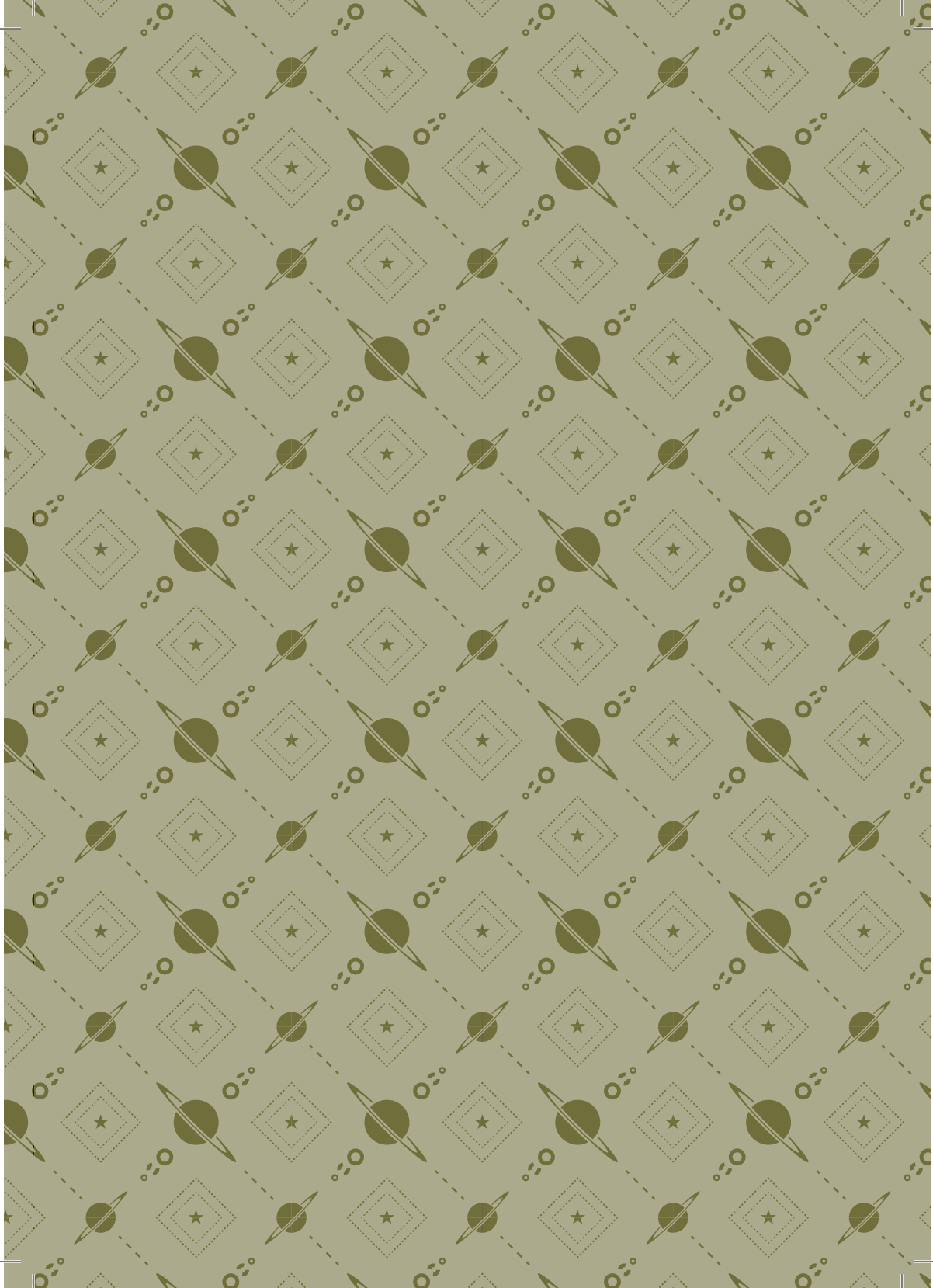
Gli Ivissi, inoltre, pur riconoscendo l'opera dei Savari, intendono avanzare dei diritti sul nuovo mondo, sostenendo che Concordia fornirebbe certamente energia anche a questo pianeta e che la riprogrammazione del congegno ricadrebbe ancora una volta sulle loro spalle.

Lo spettro della guerra fa aumentare la tensione generale, e il Consiglio Medeiano è stato convocato all'unanimità per trovare una soluzione della disputa prima che l'irreparabile accada.





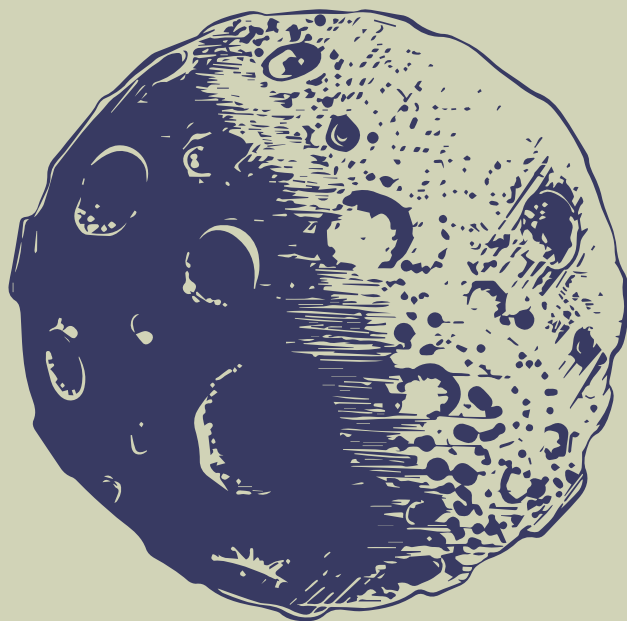




Gli Autori

Annalisa Corbo (psicologa), Maria Guarneri (scenografa), Matteo Miceli (ricercatore)

www.edularp.net | www.laiv.it



NO ALLA GUERRA,
per una società pacifica
e inclusiva rispettosa
dei diritti umani e della
diversità fra i popoli



AGENZIA ITALIANA
PER LA COOPERAZIONE
ALLO SVILUPPO

Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo della *Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo*. I contenuti di questa pubblicazione sono di esclusiva responsabilità di *EMERGENCY ONG Onlus* e *Fondazione ISMU* e non rappresentano necessariamente il punto di vista dell'Agazia.