

Come usare le carte da gioco

Scopo del gioco: **BABALIBI** è un gioco didattico, animato dall'insegnante, il cui scopo è di permettere agli apprendenti/partecipanti di costruire e narrare storie poliziesche, con l'aiuto delle indicazioni fornite dalle carte.

Livello linguistico: livello minimo: B1 nella lingua studiata

Sono possibili diversi modi di giocare, secondo il livello della classe e il tempo a disposizione.

- 1. carte in tavola*
- 2. ramino*
- 3. simulazione globale*
- 4. altre forme di gioco, secondo la fantasia dell'insegnante*

Carte

Personaggi

uomo influente / donna influente
donna ricca / uomo ricco
avventuriero / avventuriera
giovane uomo / giovane donna
4 testimoni

Carte per la costruzione dell'enigma

4 carte *movente*
4 carte *circostanze*
4 carte *relazioni segrete*
4 carte *alibi*
4 carte *indizi*
1 carta *vittima*
1 carta *colpevole*
2 carte *jolly*

1. «carte in tavola»

La vittima viene designata prima dell'inizio del gioco; si gioca sul tappeto da gioco; si costruisce e si risolve un enigma – senza che vi siano vinti o un vincitore.

La classe viene divisa in due gruppi: i “creatori” (che inventeranno un intrigo poliziesco) e gli “investigatori” (che a loro volta, lo risolveranno ponendo domande ai creatori).

Creatori: 4 gruppi di diversi giocatori (in funzione del numero di allievi) i quali designano un loro capogruppo, si mettono d'accordo e negoziano gli elementi della narrazione. Ricevono 5 carte ciascuno: 1 *personaggio* / 1 *circostanza* / 1 *movente* / 1 *relazioni segrete* / 1 *alibi*. Il *personaggio* di ogni gruppo potrà essere un sospetto che intrattiene rapporti con la vittima, *relazioni segrete* con altri personaggi o eventualmente avere un buon *movente*; il capogruppo ne sarà responsabile durante le fasi di interrogatorio degli inquirenti.

Investigatori: ricevono i 4 *indizi* e i 4 *testimoni* (che scelgono tra i creatori), i 2 *jolly* e la carta *colpevole* (che poseranno alla fine sul personaggio che verrà arrestato).

Svolgimento del gioco (da 60 a 90 minuti)

Creatori

La *vittima*, tolta dal mazzo e appoggiata sul tappeto da gioco viene identificata con il contributo di tutti i creatori: età, sesso, particolarità, abitudini, luogo (qualsiasi) dove è stata scoperta, tipo di delitto. Gli investigatori hanno immediatamente accesso a tutte queste informazioni, poi escono e preparano domande, discutono le varie ipotesi investigative. Durante la loro assenza, i 4 gruppi di creatori, a turno, dispongono sul tappeto una carta *personaggio*, che descrivono agli altri (biografie sommarie ma pertinenti), poi le altre carte ricevute, disposte secondo lo schema del tappeto da gioco, nel senso del gioco; ogni carta posata viene esplicitata da colui che la gioca; gli elementi possono essere negoziati nel gruppo: le azioni, i ruoli e rapporti si precisano, la narrazione si costruisce. Le carte recanti le frasi plurilingui indicano limiti e condizioni da rispettare e integrare nella narrazione, le altre permettono l'invenzione pertinente di fatti. Per completare la narrazione, vengono posate e descritte (sempre da chi le gioca) le carte *movente*, in modo tale da attribuire ad ogni personaggio una ragione plausibile di essere sospettato; ma i creatori, tenendo conto degli elementi prodotti, raccontati, inventati, finiscono per designare (negoziandolo tra i 4 gruppi) il colpevole. I creatori dovranno possedere bene i dati e i termini della vicenda costruita (è consigliabile chiedere un breve riassunto prima che giungano gli investigatori).

Gli investigatori

A questo punto gli investigatori rientrano e devono risolvere l'enigma poliziesco. Interrogano i personaggi (sospetti) e scelgono tra i creatori coloro che fungeranno da testimoni (che ricevono una carta *testimone* e devono rispondere alle domande); mettono in comune gli *indizi* che hanno scoperto. Durante l'intero svolgimento dell'inchiesta, devono esporre dei fatti, formulare ipotesi.

Il gruppo investigativo si può anche suddividere in ispettori e giornalisti, ciò che porta a diversi tipi di domande. La vicenda si arricchisce. I jolly possono essere usati per rendere più coerente e pertinente la narrazione (elementi della storia) e anche per ottenere risposte "vere" ("verità senza sotterfugi").

Il gioco si conclude quando gli investigatori scoprono chi è il colpevole.

Note

- I testimoni designati dagli investigatori potrebbero esprimersi in un'altra lingua (quella che si trova sulle carte o un'altra); gli investigatori dovranno allora interpretare; in tal caso possono ricorrere ad un *jolly* usato come traduttore;
- Per ogni partita giocata, gli allievi devono inventare un titolo specifico di tipo poliziesco;
- Si possono produrre dei documenti scritti, quali un verbale d'inchiesta o delle "cronache giudiziarie".

2. «ramino»

La vittima appare nel corso del gioco.

L'obiettivo è una costruzione coerente ed argomentata (in 4 gruppi) dell'avvenimento, con i vari personaggi. Il responsabile di ogni gruppo riceve 4 carte (mescolate, comprendenti anche vittima e colpevole); rimane un tallone coperto di 16 carte. Ogni responsabile pesca **una carta nel mazzo e si consulta con i suoi compagni di squadra, quindi mette in gioco una o più carte dando gli elementi del racconto : il caso si costruisce** (creazione della narrazione) ; i giocatori seguenti devono tener conto degli elementi già enunciati e completare il racconto in modo plausibile e pertinente.

- il gioco viene iniziato da chi può calare una serie di carte che permettano un pezzo di narrazione; i giocatori seguenti (nell'ordine del gioco) dovranno riallacciarsi a questo brano di racconto; si possono giocare più carte (logica del racconto !) e porre domande ai giocatori che han preceduto;
- *vittima e colpevole* sono da designare (da chi ha queste carte in mano) tra i *personaggi*;
- il primo gruppo che ha esaurito tutte le proprie carte, e può concludere risolvendo l'enigma e indicando il colpevole– ha vinto (anche se restano ancora carte nel tallone);
- si possono attribuire dei punti alle carte (*personaggi 4 p, testimoni 3 p. ; ecc.*, da decidere prima di iniziare il gioco); gli avversari perdono più o meno punti secondo le carte rimaste in mano;
- i *jolly* possono rappresentare qualsiasi altra carta.

3. «simulazione globale»

Da elaborare e strutturare secondo l'iniziativa degli insegnanti

4. «Altre forme di gioco, secondo la fantasia dell'insegnante»

- Grazie ai *jolly* (che si possono anche non usare), tutte le varianti e tutti i casi sono possibili (in funzione del livello della classe).
- Ci si può limitare a ricercare tutte le combinazioni possibili tra le parole «alibi» e «Babylonia».
- Si possono usare le carte per realizzare un *memory*.

...

BABALIBI è un gioco aperto, il cui successo dipende dalla creatività dell'insegnante e dei partecipanti. Oltre a quelle proposte qui, altre piste sono certamente possibili. Invitiamo gli utilizzatori a comunicarci i loro dubbi, le loro suggestioni e le loro esperienze, scrivendo direttamente agli autori del gioco: Mireille Venturelli (mireilleventurelli@bluewin.ch) e Giovanni Mascetti (giovannimascetti@sunrise.ch), o a Babylonia (babylonia@idea-ti.ch).