



Vi invio il resoconto di una sessione di gioco giocata a Brindisi con una 4° elementare. Nella prima parte dell'incontro abbiamo discusso di cosa dovesse esserci per fare una buona storia ed i bambini hanno risposto dicendo che dovevano esserci i protagonisti, i personaggi, gli antagonisti, gli animali, il luogo, la magia, gli amici ed i nemici, ed altri concetti importanti di questo genere.

Dopodiché siamo passati a decidere i personaggi ed i luoghi della nostra storia. Ho notato che in tutti i casi sono rimasti sorpresi quando ho chiesto loro quali fossero gli obiettivi dei singoli personaggi. In altre parole, sapevano che dovevano esserci dei protagonisti e degli antagonisti ma non erano in grado di dire che cosa dovessero fare e quali fossero i loro obiettivi. Dopo aver capito, tuttavia, dove volevo arrivare, hanno subito definito gli obiettivi. Ecco, la storia era pronta per essere giocata.

Ecco quanto è venuto fuori... La messa "in bella" è ovviamente mia. La sessione è stata molto più 'movimentata' di quanto appaia ed ho sintetizzato il racconto.

Dal punto di vista di regolamento, avevo personaggi senza caratteristiche e punti vita. Ho quindi deciso di usare il solo "Tiro Con Fallimento".

Durata: 2 ore circa.

Lanci di dadi: 10 circa

Narrazione / In Game	Meccaniche / Spiegazioni Out-Of-Game
<p><i>C'era una volta una regina cattiva che viveva in una piscina senza fondo, in cui viveva anche un grande pesce cattivo con la coda di amianto. Poco lontano viveva, in una grotta, uno stregone che preparava pozioni magiche e controllava un drago che sputava fuoco.</i></p> <p><i>Il Re e la Regina vivevano In un castello, in cui viveva anche una Principessa che amava un Principe che era scomparso qualche tempo prima senza lasciare traccia. Nella sua stanza, una melanzana parlante la consigliava sul da farsi. A guardia del castello c'erano due guardie che non consentivano ad alcuno di entrare Il Principe era stato trasformato in rospo proprio da queste guardie (nessuno sospettava di loro) ed aveva trovato rifugio in una piscina vicino al bosco dove c'era anche una vecchia spada arrugginita. Non molto lontano, c'erano un campo con un albero di mele e tanti fiori.</i></p> <p><i>Nel mare, lontano, vivevano tre principesse che adoravano cantare ed erano amiche della principessa.</i></p>	



Una mattina il drago si svegliò e decise di bruciare la foresta...	Il Narratore chiede un tiro per riuscire.
La foresta bruciò tutta, alzando una nuvola di fumo visibile in lontananza. La principessa, avvisata dalla melanzana che parlava, decise di non agire, ma era preoccupata dal fatto che il principe che stava cercando fosse rimasto coinvolto nell'incendio.	
Il Mago, invece, preparava una pozione per uccidere la principessa...	Il Narratore chiede un tiro per riuscire ed il lancio va male.
... ma senza ottenere buoni risultati. La Regina Cattiva invece, decise di andare al castello per catturare il Re e la Regina.	
Il Pesce dalla coda di amianto esplorò il fondo della piscina senza fondo...	Il Narratore chiede un tiro per riuscire.
... e scoprì che comunicava con la caverna dello stregone. Così, attaccò lo stregone per mangiarselo...	Il Narratore chiede un tiro per riuscire.
... e ci riuscì. Ma lo Stregone non morì e rimase nella bocca del pesce a parlare. Il principe, uscì dalla fontana ed andò verso il castello, ma le guardie, dopo averlo visto, gli diedero un calcio che lo fece finire nel campo dell'albero di mele. Il Drago, nel frattempo era andato a riposarsi proprio in quel campo, ed il principe ranocchio si nascose sotto un fiore per non farsi vedere. La principessa decise che non poteva aspettare oltre ed andò in cerca del principe, giungendo nel campo di fiori.	
Cercò di nascondersi alla vista del drago...	Il Narratore chiede un tiro per riuscire.

... e vide il ranocchio nascosto nel prato. Lo baciò e...	Il Narratore chiede un tiro per riuscire.
... lo trasformò in un magnifico principe. I due corsero verso la fontana ed il principe prese la spada, che era diventata scintillante e potente.	
Così, i Buoni andarono verso la piscina senza fondo della Regina cattiva e lì combatterono contro i Cattivi ed alla fine vinsero e tornarono a casa, felici.	5 Tiri per Riuscire, in base agli attacchi che i bambini dichiaravano di voler fare.