

SI, NO, PERÒ

Di Roberto Grassi



“Si, No, Però...” è un semplice gioco di narrazione che potrete usare con ragazzi dai 10 anni in su, perché la modalità di gioco cerca di concentrare l’attenzione sulla capacità di negoziare e di gestire risorse.

Tutto quello che i giocatori dovranno fare, nel più semplice dei casi, è narrare una storia assieme. Quando i giocatori dovranno cercare una risoluzione a qualcosa di controverso dovranno utilizzare le modalità di gioco come descritte di seguito.

Questo gioco si presta ad essere utilizzato anche in famiglia, in classe ed alle feste per far giocare i bambini, che non dovranno far altro che lasciare libero spazio alla fantasia,

tuttavia non è detto che possa funzionare con bambini piccoli.

Il numero di giocatori può variare. Consiglio di giocare in tanti giocatori. Ecco come procedere.

Ogni giocatore prende un foglio ed una penna. Sul foglio traccia uno schema simile alla tabella sottostante.

SI, PERO'	
NO	
NO, PERO'	

Il giocatore distribuisce dieci punti tra le possibili voci. Nessuna voce può essere inferiore a uno o superiore a quattro, come il seguente esempio.

SI, PERO'	3
NO	3
NO, PERO'	4

Il giocatore che narra inizia a raccontare una storia e si ferma quando un qualunque altro giocatore decide di opporsi. Se nessuno si oppone viene automaticamente considerato vero quello che viene raccontato.

Esempio:

Giocatore A: C'era una volta un pescatore che viveva in una casa vicino all'oceano. Il pescatore era molto povero...

*(Caso 1) Giocatore B: **NO!** Il pescatore era ricco.*

Oppure:

*(Caso 2) Giocatore B: **NO.** Non era povero **però** aveva molti nemici.*



A questo punto il giocatore che si oppone, decrementa di un punto il valore della voce utilizzata.

Nel caso 1 il valore di NO passerebbe a 2, nel caso 2 il valore di NO, PERO' passerebbe a 3.

Il giocatore che si è opposto prende il possesso della narrazione e continua a narrare, sino a quando qualcun altro si oppone.

Il gioco termina quando tutti hanno consumato le possibilità di opposizione ed i valori delle voci sono quindi a zero.

L'ultimo giocatore che narra completa la storia.

Tempo di gioco	Variabile
N. di Giocatori	Variabile
Livello	Facile
Occorrente	Foglio e Penna