ASNU
SCIENZE NATURALI

VOCI DELLA STORIA

L'isola che c'è

TRA MACERIE E PROMESSE



Due LARP storici ambientati nella Seconda Guerra Mondiale

Contiene:

L'Ora più Buia • Amore e Guerra

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

Finanziato dall'Unione europea

Agenzia Italiana per la Gioventù

A cura di ASNU Press

ISBN: 979-I2-98676I-0-7

DOI: https://doi.org/I0.528I/zenodo.2396598I

Indice

PARTE I - I LARP

Introduzione.....Pag.4
Come usare questo manuale.....Pag.8
LARP ed educazione.....Pag.I0
Come si facilita un LARP.....Pag.I5
Sostenibilità degli eventi LARP.....Pag.32

PARTE II - L'Ora Più Buia

Come usare e adattare il manuale.....Pag.44
Premessa.....Pag.46
Sicurezza per lo scenario.....Pag.48
Scenario.....Pag.53
Il Gioco.....Pag.68
Inquadramento Storico.....Pag.9I

PARTE III - Amore e Guerra

Premessa.....Pag.I05
Inquadramento Storico.....Pag.I07
Meccaniche di Sicurezza.....Pag.I09
Scelta e Logistica dello Spazio.....Pag.II5
Materiali Necessari e Oggetti Scenici.....Pag.II7
Il Gioco.....Pag.I24

PARTE IV - Chiusura

Glossario.....Pag.I30
Allegati.....Pag.I32
Risorse.....Pag.I33
Riconoscimenti.....Pag.I36
Copyright e licenza.....Pag.I37



Parte I

I LARP



Introduzione

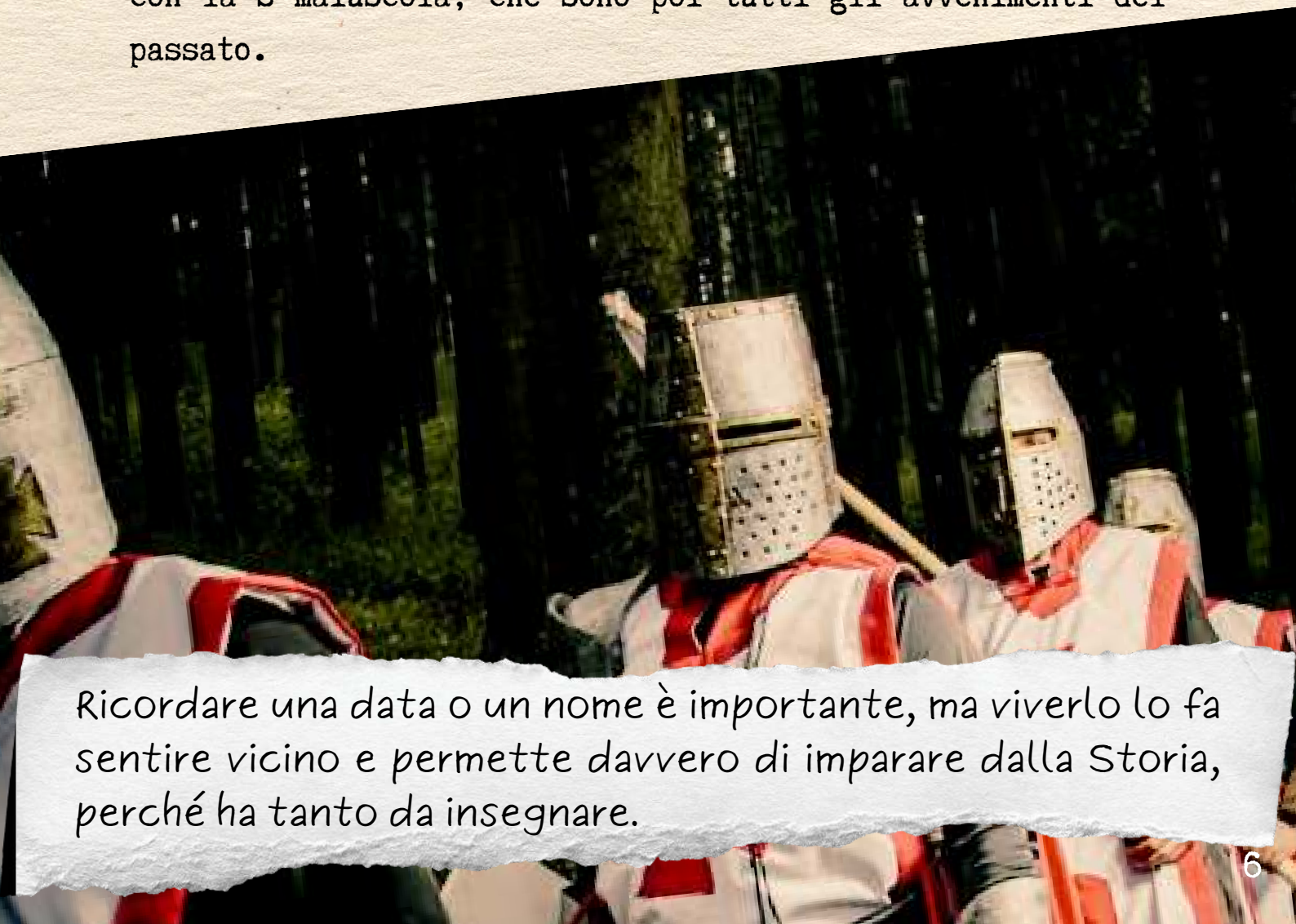
Questa guida nasce da Voci della Storia, un progetto per avvicinare i giovani alla memoria storica attraverso i giochi di ruolo dal vivo (Live Action Role Play, da ora LARP).

Il LARP è un'esperienza in cui un gruppo di persone interpreta dei personaggi all'interno di una storia, ma invece di raccontarla o descriverla (come si fa in altri giochi da tavolo come D&D) la vive in prima persona con il corpo, la voce, lo spazio e le relazioni. Chi gioca non dice "il mio personaggio attraversa la stanza e ha paura": attraversa davvero la stanza, e quella paura la mette in scena con sé stesso.



Per capire cos'è un LARP aiuta dire cosa non è. Non è teatro: non c'è un copione da recitare né un pubblico a guardare: tutti i presenti sono dentro la storia e nessuno sa in anticipo come andrà a finire, perché la vicenda nasce dalle scelte dei partecipanti mentre giocano. E non è nemmeno il gioco di ruolo da tavolo, dove le azioni si dichiarano a parole e si tirano i dadi: nel LARP ciò che il personaggio fa, lo fa anche il giocatore, nei limiti del sicuro e del consentito. Si interpreta, non si recita; si agisce, non si racconta.

Nel LARP in pratica si vive una storia non solo con la mente ma con la pancia e il corpo e il cuore. Questo approccio alla storia è fondamentale per capire la Storia, con la S maiuscola, che sono poi tutti gli avvenimenti del passato.



Ricordare una data o un nome è importante, ma viverlo lo fa sentire vicino e permette davvero di imparare dalla Storia, perché ha tanto da insegnare.

In particolare questo progetto si concentra sulla storia della Seconda Guerra Mondiale, periodo sfaccettato complesso e ancora molto sentito, ma spesso non capito bene, o conosciuto solo per sommi capi: qualche data, qualche nome, le immagini che tutti abbiamo visto. Eppure è il periodo che ha disegnato il mondo in cui viviamo ancora oggi; i confini, le istituzioni, i diritti umani che diamo per scontati, l'idea stessa di Europa sono nati dalle sue macerie.

C'è una ragione in più, che riguarda il tempo. La Seconda Guerra Mondiale è un grande trauma del Novecento di cui restano ancora testimoni diretti, ma sempre meno, e ancora per pochi anni. Presto sarà una storia che nessuno potrà più raccontare in prima persona: sarà tutta sui libri. Proprio per questo il come la trasmettiamo diventa decisivo. Una generazione che conosce quegli eventi solo come nozioni scolastiche rischia di non sentirli come propri e ciò che non si sente proprio, non insegna nulla.

Qui il LARP dà il suo contributo. Non sostituisce lo studio: non si impara la storia giocando, e questa guida non pretende di trasformare un gioco in una lezione. Ma affianca allo studio qualcosa che il libro da solo non dà: l'esperienza di stare dentro una situazione che sembra estremamente lontana da noi.

Cosa vuol dire dover scegliere sotto pressione, fidarsi o sospettare, obbedire o resistere, quando non sai come andrà a finire e le conseguenze pesano. Queste sono le domande che la Seconda Guerra Mondiale ha posto a milioni di persone comuni che a volte dipingiamo come eroi o mostri, ma che alla fine erano persone come noi. Viverle in prima persona, anche solo per due ore e dietro allo scudo di un gioco, aiuta a capire che quelle scelte non appartengono a un passato lontano: potrebbero tornare a chiedere qualcosa anche a noi.

È per questo che questo progetto sceglie la memoria vissuta accanto a quella studiata. Non per sostituire la Storia con il gioco, ma per far sì che la Storia, con la S maiuscola, non sia un capitolo da ripassare a memoria ma un insieme di scelte umane da cui abbiamo molto da imparare.



Come usare questo manuale

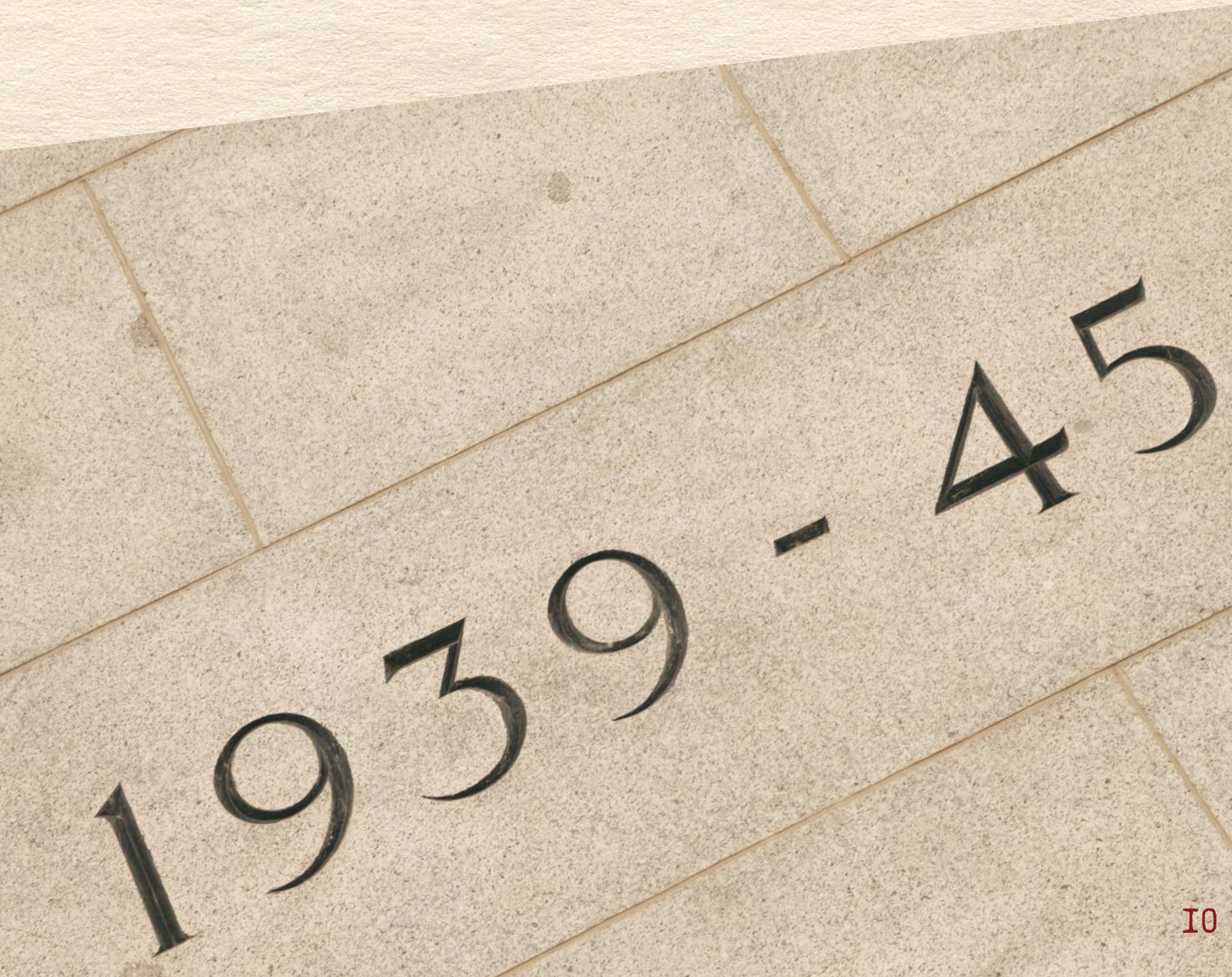
Questo manuale è diviso in tre parti ed è pensato per essere utilizzato da educatori, animatori, formatori e più in generale da chiunque sia incuriosito dal gioco e dalla storia. Si è cercato di ridurre al minimo il bisogno di conoscenze pregresse: tutti gli strumenti per capire e condurre un gioco di ruolo dal vivo sono forniti all'interno del manuale stesso.

- Parte I: Introduzione. Introduce il progetto e il gioco di ruolo dal vivo, spiega perché è uno strumento adatto a fare educazione e memoria storica, e fornisce le competenze generali della facilitazione: come si conduce un LARP, le meccaniche di sicurezza, il debriefing. È la parte che prepara a usare tutto il resto.

- Parte II e III: I giochi veri e propri. Sono pensate perché un educatore o animatore possa facilitarlo anche senza alcuna esperienza precedente: contengono gli scenari, i materiali, la struttura del percorso e tutti gli strumenti operativi per metterlo in pratica.

- Parte IV: Chiusura. Ringraziamenti, riconoscimenti e risorse per approfondire i temi trattati.

Le Parti I e II-III sono pensate per essere lette prima, nell'ordine. Nella sezione Allegati (Parte IV) trovi invece alcuni materiali stampabili da autoprodurre e forniti a parte, utili per la preparazione e gestione dei giochi.



LARP ed educazione

L'idea di imparare facendo, e non solo ascoltando, non è nuova. Attraversa buona parte della pedagogia del Novecento, da John Dewey e il suo "learning by doing" fino al teatro educativo e alle drammatizzazioni usate da sempre nelle aule per far calare gli studenti dentro un contenuto invece di limitarsi a esporlo.
Il gioco di ruolo dal vivo a scopo educativo lo chiamiamo edu-LARP. Nasce come incontro tra questa tradizione e la cultura del LARP che si è sviluppata soprattutto nei paesi nordici a partire dagli anni Novanta. Lì il gioco di ruolo dal vivo è stato preso sul serio non solo come passatempo, ma come forma espressiva e strumento di apprendimento, capace di affrontare temi complessi attraverso l'esperienza diretta anziché la spiegazione.

Il passaggio dall'esperimento all'istituzione ha un nome-simbolo: la Østerskov Efterskole, una scuola danese fondata nel 2006 in cui tutte le materie vengono insegnate attraverso il gioco di ruolo e la simulazione. Non un laboratorio occasionale, ma un intero modello scolastico costruito sull'idea che si impari meglio vivendo una situazione che studiandola da fuori.

Da lì la pratica si è diffusa: oggi l'edu-LARP viene usato in scuole, musei, progetti di cittadinanza e percorsi di educazione alla memoria in tutta Europa, sostenuto da una comunità di autori e ricercatori che ne studia efficacia e metodi.

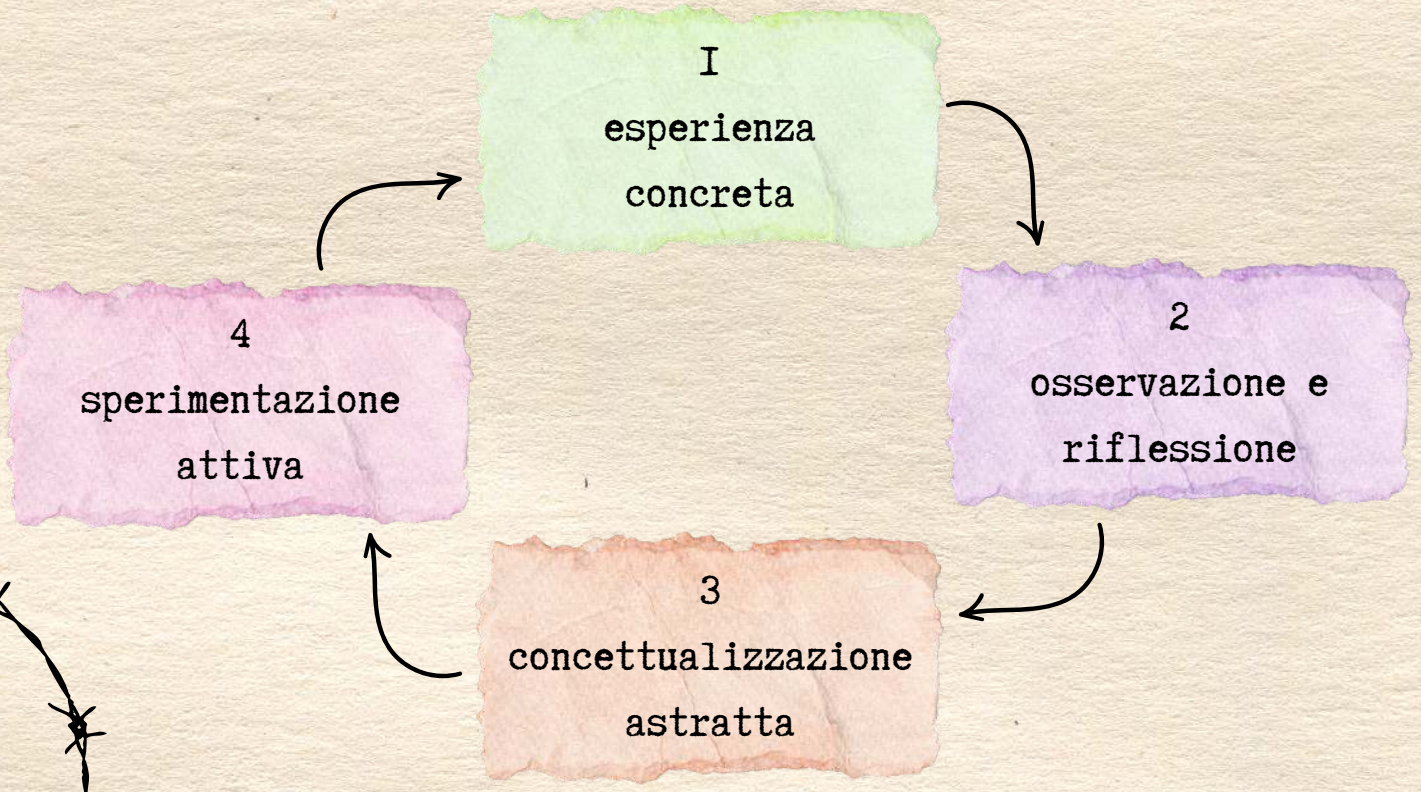
Questo progetto si inserisce proprio in quella tradizione, e questo manuale prova a renderla accessibile anche a chi la incontra per la prima volta.



Perchè funziona

Il motivo di fondo è che l'edu-LARP trasforma il sapere in esperienza.

Uno dei modi più utili per capirlo è il ciclo di apprendimento esperienziale descritto da David Kolb: si impara davvero quando a un'esperienza concreta segue una riflessione, poi una rielaborazione che la trasforma in concetto, e infine l'occasione di rimettere alla prova ciò che si è capito.



Il LARP offre l'esperienza concreta nella sua forma più intensa, non immagini o parole, ma qualcosa che si vive con il corpo e le emozioni, e il debriefing che segue il gioco è precisamente il momento della riflessione e della rielaborazione.

A questo si aggiungono altri due motori: il coinvolgimento, perché è difficile annoiarsi mentre si è dentro una storia che dipende dalle proprie scelte, e soprattutto l'assunzione di prospettiva, cioè la possibilità di guardare un evento non dall'esterno ma dagli occhi di chi l'ha vissuto.

È questa la ragione per cui l'edu-LARP funziona particolarmente bene con la storia: capire cosa significasse dover scegliere in una certa situazione lascia una traccia che una data sul libro difficilmente lascia.



Limiti e cautele

Detto questo, il LARP non è una bacchetta magica.

Il primo limite è che non sostituisce lo studio: fa sentire come si stava dentro un evento, non insegna date, cause e conseguenze, e funziona al meglio proprio quando si appoggia a una conoscenza storica che gli dà contesto, prima o dopo il gioco.

Il secondo è che è esigente: richiede tempo, spazio, materiali e soprattutto facilitatori preparati; la qualità dell'esperienza dipende quasi interamente da come viene condotta, e un LARP facilitato male può risultare confuso o, peggio, dannoso.

Il terzo riguarda proprio l'intensità che è anche la sua forza: mettere le persone dentro situazioni cariche di emozione significa maneggiare materiale delicato, con il rischio di banalizzare un trauma storico se lo si tratta con leggerezza, o di toccare qualcuno troppo da vicino. È per gestire questo terzo punto che esistono le meccaniche di sicurezza, il debriefing e tutte le attenzioni di cui parla il resto di questa parte: non sono un contorno prudente, ma la condizione che permette all'edu-LARP di essere profondo senza essere avventato.

Come si facilita un LARP

Il LARP non è "il gioco" e basta. In realtà il gioco vero e proprio è il cuore di una sequenza più ampia: c'è un prima che prepara e un dopo che rielabora. Sono le fasi intorno al gioco a renderlo sicuro e a trasformarlo in apprendimento, saltarle è il modo più rapido per rovinare anche un buon gioco.

Prima di vedere cosa fa il facilitatore, conviene quindi avere chiara questa anatomia. Le fasi principali sono quattro.

1. Il workshop
2. Il gioco
3. Il deroling
4. il debriefing

Queste quattro fasi sono lo scheletro generale di qualsiasi LARP. Il modo in cui si distribuiscono nel tempo, però, cambia molto da gioco a gioco.

Il workshop (prima del gioco). È la fase in cui il gruppo si prepara a giocare, e non è un riscaldamento accessorio: è qui che i partecipanti si conoscono e costruiscono la fiducia reciproca, entrano nei personaggi e nelle loro relazioni, imparano le meccaniche di sicurezza e scoprono i temi che affronteranno.
Un gruppo che arriva al gioco preparato gioca più libero e più sicuro; un gruppo buttato nel gioco a freddo tende a bloccarsi o a farsi male. Nella tradizione nordica il workshop è considerato importante quanto il gioco stesso.

Il gioco (lo svolgimento). È il momento in cui la storia viene vissuta: i partecipanti agiscono nei loro personaggi e la vicenda nasce dalle loro scelte, senza copione. Ha un inizio e una fine dichiarati, di solito segnati da una parola o da un gesto convenuto che aprono e chiudono la finzione. È la fase più visibile del LARP.

Il deroling (l'uscita dal personaggio). Finito il gioco non si torna automaticamente sé stessi: a volte può servire un passaggio esplicito per lasciar andare il personaggio e le emozioni che ha portato con sé. È una fase breve ma a volte necessaria, e la vediamo in dettaglio nella sezione dedicata.

Il debriefing (la rielaborazione). Il gruppo torna insieme sull'esperienza appena vissuta: cosa è successo, cosa si è provato, cosa significa. È qui che il gioco diventa davvero apprendimento e, in un LARP di memoria storica, è il momento in cui la finzione si ricollega alla storia reale. Anche di questo parla la sezione successiva.

Chi è il facilitatore

In un LARP i partecipanti fanno la storia, e il facilitatore la rende possibile: costruisce le condizioni perché accada, veglia sulla sicurezza mentre si dispiega, e accompagna il gruppo dentro e fuori dalla finzione. È un ruolo che si sente più per la sua assenza che per la sua presenza: quando funziona, i partecipanti hanno l'impressione di aver fatto tutto da soli.

Per capirlo aiuta dire cosa il facilitatore non è:

- Non è un regista. Non decide come va a finire la storia né la guida verso un esito prestabilito. Prepara la situazione, poi lascia che siano le scelte dei partecipanti a portarla dove deve andare, anche quando prende una direzione imprevista.

- Non è un insegnante. Non sta davanti al gruppo a spiegare. Il suo sapere sulla storia e sul gioco serve a costruire l'esperienza e a rielaborarla nel debriefing, non a trasmettere nozioni durante il gioco.

- Non è un attore protagonista. Anche quando interpreta un personaggio di supporto, non è lì per brillare né per prendersi la scena. Sta un passo indietro: il centro sono sempre i partecipanti.

- Non è un animatore che deve riempire i vuoti. Il silenzio, l'esitazione, la tensione fanno parte del gioco. Il facilitatore impara a non intervenire per riempire ogni pausa, ma a distinguere il vuoto fertile dal blocco che va sciolto.

E cosa invece è:

- È chi tiene la cornice. Definisce lo spazio, i tempi, le regole e il patto di gioco, e fa in modo che reggano dall'inizio alla fine. Dentro quella cornice i partecipanti sono liberi proprio perché i confini sono chiari.

- È il custode della sicurezza. È la persona che presenta le meccaniche di sicurezza, veglia perché siano rispettate e interviene quando il benessere reale di qualcuno viene prima della storia. Su questo non delega e non transige.

- È chi accompagna dentro e fuori. Guida il gruppo nella preparazione, nell'ingresso nella finzione e nell'uscita: deroling e debriefing sono affidati a lui.

- È un lettore della stanza. La sua competenza più fine è l'attenzione: cogliere i segnali di chi si sta divertendo, di chi è coinvolto nel modo giusto e di chi invece è in difficoltà, spesso prima che lo dica.

Non serve essere il più creativo o il più esperto di storia: serve saper stare nell'incertezza senza forzarla, avere autorevolezza senza protagonismo, ed esercitare una cura costante verso le persone prima che verso il gioco. Sono qualità che si affinano con la pratica più che con lo studio e questo manuale serve a dare i primi strumenti a chi comincia.

Con tutti questi compiti, raramente è l'ideale facilitare da soli un LARP. Con un solo facilitatore, tenere insieme la cornice, leggere la stanza e gestire un eventuale partecipante in difficoltà diventa difficile: se ti occupi di chi sta male, il resto del gruppo resta senza guida. Per questo, quando il gruppo supera poche persone o il tema è emotivamente impegnativo, è caldamente consigliato essere almeno in due: uno può restare centrato sul gioco mentre l'altro si dedica a chi ne ha bisogno. Il numero esatto dipende dalla dimensione del gruppo e dall'intensità dello scenario.

Meccaniche di Sicurezza

Nei LARP che affrontano i temi intensi, drammatici o vicini alla storia reale, le meccaniche di sicurezza fanno parte del design dell'esperienza. Non servono a "smorzare" il gioco, ma a rendere possibile un coinvolgimento più consapevole: permettono ai partecipanti di entrare in scene forti sapendo di avere strumenti chiari per comunicare limiti, disagio, consenso o bisogno di fermarsi.

Questo è particolarmente importante perché nel LARP non si osserva una storia dall'esterno: la si attraversa con il corpo, la voce, lo spazio, la vicinanza fisica e le emozioni. Anche quando tutto è dichiaratamente fittizio, alcuni contenuti possono risuonare in modo personale o imprevisto. In questi casi si parla spesso di "bleed", cioè del passaggio di emozioni tra giocatore e personaggio.

- Il Bleed-in avviene quando qualcosa della persona entra nel personaggio;

- Il bleed-out avviene quando ciò che accade al personaggio continua a influenzare emotivamente il giocatore anche dopo la scena o dopo il gioco.

Alcuni temi possono inoltre essere troppo vicini a esperienze personali, familiari o politiche per essere affrontati in quel momento (close to home), ed è necessario prenderne atto tempestivamente.

Per questo è necessario costruire un cosiddetto brave space: uno spazio in cui i partecipanti si sentano abbastanza al sicuro da potersi esporre, rischiare emotivamente e affrontare scene difficili con fiducia reciproca. Le meccaniche sono importanti perché segnalano che il benessere delle persone viene preso sul serio, ma funzionano davvero solo se sostenute da una cultura condivisa di cura, ascolto e responsabilità.

Tra gli strumenti di sicurezza che più comunemente si trovano applicati negli scenari LARP ci sono:

- L'opt-in e opt-out, con il primo che richiede un consenso esplicito prima di introdurre una scena, un tema o un'azione intensa, mentre il secondo permette di uscire da una dinamica già prevista dal gioco, interromperla o abbassarne l'intensità in qualsiasi momento.

- Linee e i veli, la linea indica un contenuto che non deve entrare in gioco, mentre un velo indica qualcosa che può esistere nella fiction ma non viene mostrato, descritto o giocato nel dettaglio.

A queste si possono affiancare parole o gesti di sicurezza, come "stop", "rallenta", "taglia", oppure segnali non verbali concordati per fermare una scena o verificarne l'intensità.

A questo serve anche il cosiddetto check-in: un controllo rapido che l'altra persona stia bene e voglia continuare. Può essere verbale o gestuale, discreto o esplicito, ma deve essere semplice e riconoscibile. Allo stesso modo, l'open door garantisce a chiunque la possibilità di allontanarsi dal gioco in qualsiasi momento, senza penalità e senza dover giustificare la scelta.

Le meccaniche di sicurezza non dovrebbero limitarsi a essere nominate nel regolamento: vanno spiegate, mostrate e, quando possibile, provate prima dell'inizio del LARP. Nei momenti di forte intensità emotiva, i partecipanti useranno più facilmente strumenti semplici, chiari e già interiorizzati.

Infine, la sicurezza non finisce con la chiusura del gioco. Il deroling e il debrief servono a uscire dal personaggio, separare fiction e realtà, rielaborare le scene più forti e ristabilire un contatto sereno con il gruppo.

In un LARP intenso, questi momenti non sono accessori: aiutano a chiudere l'esperienza in modo rispettoso e a trasformarla in qualcosa di condiviso, non solo subito.



Debriefing e deroling

Il momento in cui impariamo davvero è quando riflettiamo su un'esperienza, non quando la viviamo. Spesso questa fase di chiusura è sacrificata, si è stanchi, si è emozionati, l'orario stringe, e la tentazione di salutarsi e andare a casa è forte. È un errore. Un gioco intenso senza una chiusura curata lascia le persone con addosso emozioni che non sanno dove mettere, ed è proprio nei giochi più riusciti, quelli che coinvolgono di più, che questa chiusura serve di più.

Il deroling: uscire dal personaggio

Quando un gioco è particolarmente coinvolgente e immersivo, magari con conflitti con altri personaggi e dolori subiti dal proprio personaggio, il personaggio "resta appiccicato" per un po': si continua a portarne la postura, l'umore, il modo di guardare gli altri. Il deroling è il passaggio esplicito con cui si lascia andare il personaggio, un gesto piccolo ma talvolta necessario, che il facilitatore guida attivamente senza darlo per scontato.
Ci sono molti metodi di deroling e nella sezione Risorse abbiamo messo dei link per approfondirli.

Nella pagina successiva, alcune tecniche semplici ma collaudate:

- Dire il proprio nome vero. A turno, ciascuno dichiara ad alta voce "Io non sono [personaggio], sono [il mio nome]". Banale in apparenza, sorprendentemente efficace: nominare sé stessi è il primo mattone per tornare sé stessi.

- Il gesto di congedo. Un'azione simbolica che segna la separazione: dire addio al proprio personaggio, ringraziarlo, togliersi un elemento del costume, spegnere una candela, uscire fisicamente dallo spazio di gioco attraversando una "soglia" convenuta. Il corpo capisce prima della mente.

- Cambiare lo spazio. Spostarsi fisicamente in un'altra stanza, o riorganizzare quella in cui si era, riaccendere le luci, spostare le sedie in cerchio, aiuta a segnalare che la finzione è chiusa e aiuta le altre tecniche di deroling

- Il gesto di scarico. Scuotere le braccia, respirare a fondo insieme, persino "scrollarsi di dosso" il personaggio con un movimento: sembra sciocco, funziona.

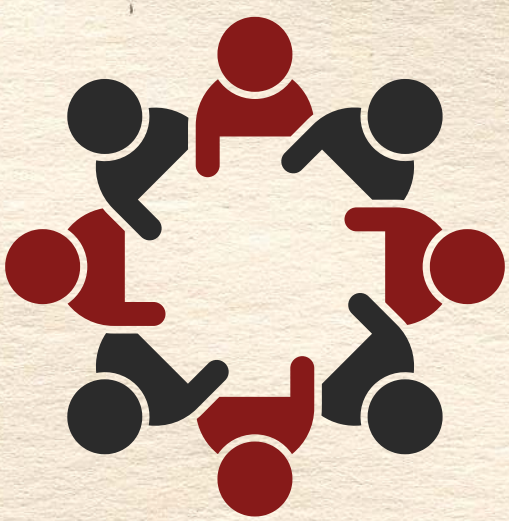
Il debriefing: rielaborare insieme

Tornati sé stessi, il gruppo si siede insieme (in cerchio, di solito: nessuno davanti, nessuno dietro) e ripercorre ciò che è accaduto. Qui torna il ciclo di Kolb che abbiamo visto prima: il gioco è stata l'esperienza concreta, il debriefing è la riflessione che la trasforma in qualcosa che si capisce e ci si porta via. Senza questo passaggio, il ciclo resta interrotto e l'esperienza non "chiude".

C'è qui una coerenza elegante: il debriefing è la fase riflessiva del ciclo di Kolb, e allo stesso tempo può essere strutturato secondo quel ciclo, cioè riflettendo insieme su 4 parti: cosa è successo, come ci siamo sentiti, cosa abbiamo imparato e cosa portiamo a casa.

Anche qui il facilitatore non è parte attiva, ha ruolo di moderare, gestire, creare spazio per i partecipanti.

Nelle pagine successive, alcuni esempi di domande utili per il facilitatore.



I. Cosa è successo? Si ricostruiscono i fatti.

Cosa è accaduto nella storia, chi ha fatto cosa. È volutamente il livello più facile: serve a riallinearsi (ciascuno ha visto solo pezzi diversi) e a rientrare parlando di qualcosa di concreto prima di toccare le emozioni. Probabilmente tutti avranno qualcosa da dire che si sono tenuti dentro durante il gioco, una battuta o un commento da fare su qualche evento, questo è il momento.

Possibili domande:

- Cosa è successo?
- Qual è stato il momento in cui le cose sono cambiate, il punto di svolta?
- C'è qualcosa che è successo che qualcuno di voi non ha visto?
- Il vostro personaggio come è arrivato alla fine? Dov'era, cosa stava facendo?
- C'è stata una scena o un momento che vi è rimasto più impresso di altri?

2. Cosa hai provato? Si passa alle emozioni.

Come ci si è sentiti in quel momento, in quella scelta, in quella scena. È una parte importante per evitare di portare a casa emozioni difficili: dare un nome a un'emozione è il modo migliore per non portarsela a casa muta.

Possibili domande:

- Come vi sentite?
- In quel momento, dentro il personaggio, cosa hai provato?
- C'è stato un momento in cui l'emozione è stata più forte? Quale?
- Ti sei sentito a tuo agio o in difficoltà in qualche scena? Quando?
- C'è qualcosa che il tuo personaggio ha provato e che è arrivato anche a te?
- Come ti senti adesso, ora che il gioco è finito?

3. Cosa significa? Si allarga lo sguardo.

Cosa ci dice questa esperienza, cosa abbiamo capito, quali collegamenti si aprono. In un LARP di memoria storica è qui che la finzione si ricollega alla storia reale.

Possibili domande:

- Perché pensi che il tuo personaggio abbia fatto la scelta che ha fatto? Tu avresti fatto lo stesso?
- C'è qualcosa che hai capito giocando che prima non avevi considerato?
- Cosa rende difficile una scelta come quella che avete affrontato?
- Vi è sembrato che qualcuno avesse "ragione"? O era più complicato di così?
- Questa situazione vi ricorda qualcosa di ciò che avete studiato, o del mondo di oggi?

4. Cosa ti porti a casa? Si chiude guardando avanti.

Cosa resta, cosa cambia nel modo di vedere le cose. È la fase che "sigilla" l'esperienza e la rende un guadagno invece di un peso.

Possibili domande:

- Se dovessi riassumere in una frase cosa ti resta di oggi, cosa diresti?
- C'è qualcosa che vedi in modo diverso rispetto a prima di giocare?
- Cosa ti porti a casa da questa esperienza?
- C'è qualcosa che vorresti dire agli altri del gruppo prima di chiudere?

Non serve essere rigidi: non tutte le domande hanno lo stesso peso ogni volta, e il facilitatore segue anche dove il gruppo ha bisogno di andare. Ma la direzione generale dai fatti, alle emozioni, al senso, al domani è una traccia affidabile che evita sia il debriefing che si ferma alla cronaca ("è successo questo, ciao") sia quello che si tuffa nelle emozioni senza rete.

Come dovrebbe porsi il facilitatore

Le domande sono solo metà del lavoro. L'altra metà è il modo in cui il facilitatore le pone e accoglie le risposte, perché un debriefing è uno spazio in cui le persone si espongono, e la loro disponibilità a farlo dipende quasi tutta da come si sentono accolte. Alcuni principi:

- **Fa più domande che affermazioni.** Il debriefing non è il momento in cui il facilitatore spiega cosa si doveva capire: è quello in cui aiuta gli altri a capirlo da sé. La regola pratica è parlare poco e far parlare molto.

- **Accoglie senza giudicare.** Ogni emozione riferita è legittima, anche quella "scomoda" come chi ha provato piacere nel comandare, chi si è divertito in una scena cupa, chi non ha sentito niente. Se una risposta viene giudicata, le successive si chiuderanno. Il facilitatore accoglie e ringrazia, basta.

- **Lascia il silenzio.** Dopo una domanda, la pausa in cui nessuno parla non va riempita: è il tempo in cui le persone pensano davvero. Chi facilita impara a reggere qualche secondo di silenzio senza correre a colmarlo, anche uno o più minuti a volte.

- **Non forza nessuno a parlare.** Il diritto di passare la parola vale anche qui: si può invitare, non obbligare. Chi resta in silenzio sta comunque elaborando, e a volte il contributo arriva più tardi. Non punta il dito su qualcuno chiedendogli cosa ne pensi direttamente.

- **Distribuisce lo spazio.** Fa in modo che non parlino sempre gli stessi. Un semplice "chi ha parlato di meno vuole dire qualcosa?" è un modo per far capire a chi ha parlato molto che non è il suo momento e che c'è uno spazio aperto per chi magari si è trattenuto, senza però mettere nessuno in particolare sotto pressione

- **Riporta le emozioni al gioco.** Se qualcuno esce ancora carico, il facilitatore ricorda con naturalezza che ciò che si è provato apparteneva al personaggio e alla situazione: aiuta a mettere distanza senza sminuire quello che è stato sentito.

- **Sta attento mentre conduce.** Mentre guida la conversazione, continua a leggere la stanza: chi si chiude, chi è ancora scosso, chi non torna sé stesso. Il debriefing è anche l'osservatorio da cui cogliere chi avrà bisogno di un momento in più.

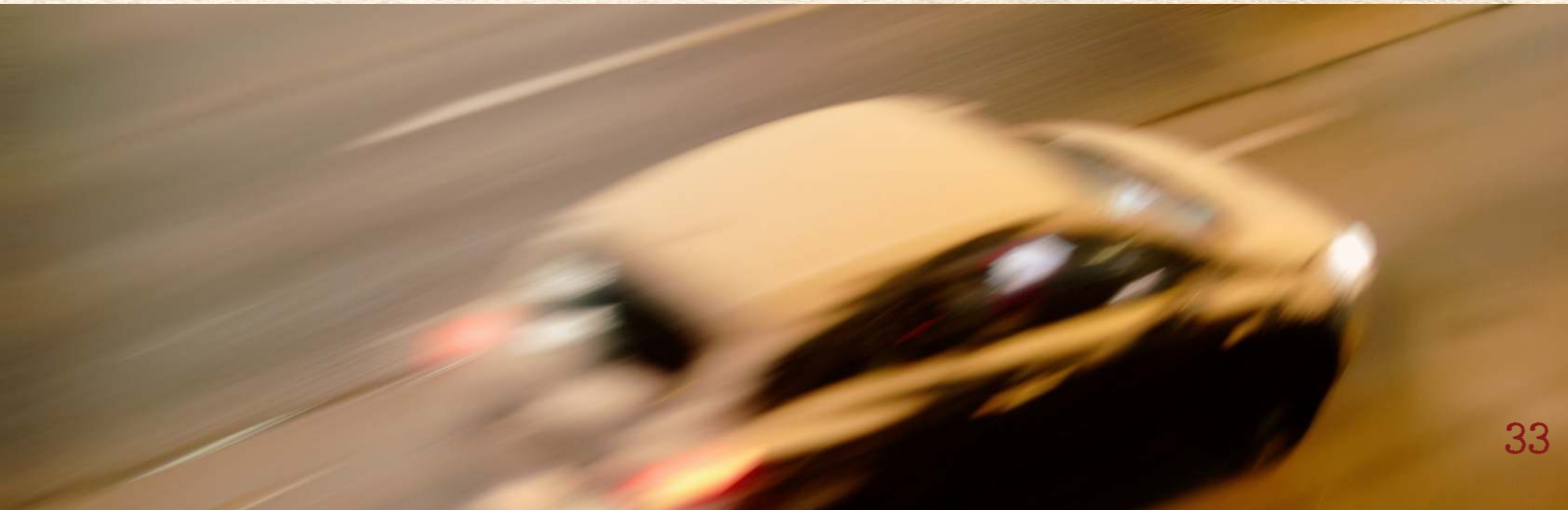
In fondo l'atteggiamento giusto è uno solo, declinato in tanti modi: il facilitatore è al servizio dell'elaborazione del gruppo, non del proprio bisogno di tirare le somme.

Sostenibilità degli eventi LARP

Un LARP è un evento, e ogni evento che sia di due ore o cinque giorni mette in moto le stesse cose: delle persone si spostano per raggiungere un luogo, mangiano, stanno in uno spazio che va illuminato e forse riscaldato, usano dei materiali. Cambiano solo le proporzioni. Per questo le indicazioni che seguono valgono tanto per gli scenari di questo manuale quanto per un evento molto più grande: sono le stesse quattro leve, applicate su scale diverse.

Diciamolo subito con onestà: un LARP di due ore in una stanza non ha un impatto ambientale drammatico, e nessuna delle scelte che proponiamo qui salverà il pianeta da sola. Ma la sostenibilità non è una cosa che si fa in occasioni speciali, è trasversale a tutto ciò che facciamo. E un evento educativo, che parla a dei giovani di scelte e di responsabilità, non può permettersi di essere incoerente proprio nel modo in cui è organizzato.

Prima di ogni consiglio pratico, un dato che orienta tutto il resto: non tutte le voci pesano allo stesso modo. In un evento, l'impatto si concentra in modo schiacciante su due cose: il cibo e i trasporti. I materiali, le stampe, i prop pesano molto meno.



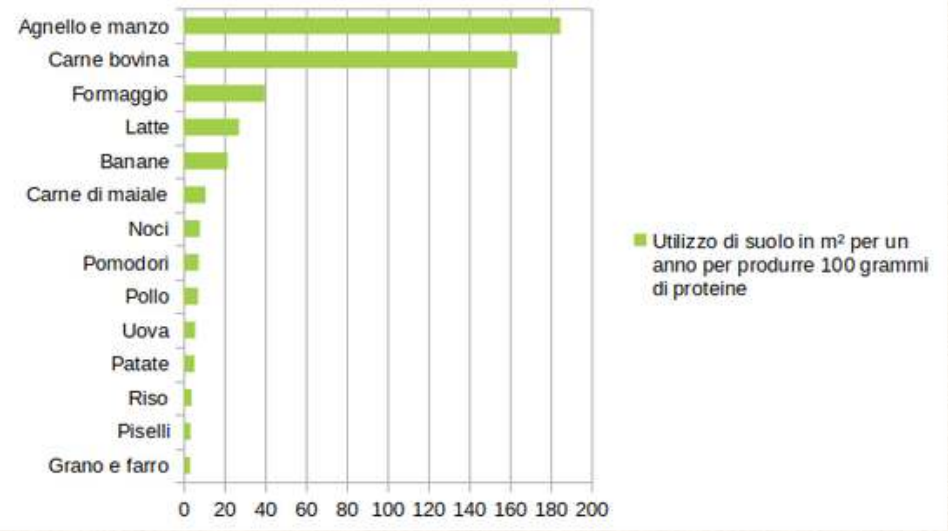
Questo conta perché il modo tipico di sentirsi a posto con la coscienza è esattamente il contrario: ci si accanisce sui bicchierini di plastica e poi si serve carne a tutti, arrivati in macchina uno per uno. È una sostenibilità di facciata, che costa fatica e produce poco. Se le energie sono limitate, vanno messe dove l'impatto si concentra davvero.

Il Cibo

Se un evento prevede un pasto, quella è quasi sempre la leva più efficace che avete a disposizione. I numeri sono netti e vengono dal più ampio studio esistente sull'impatto ambientale degli alimenti, la meta-analisi di Poore e Nemecek pubblicata su Science nel 2018, che ha esaminato quasi 40.000 aziende agricole in 119 paesi.

Il sistema alimentare, da solo, produce circa un quarto (26%) delle emissioni globali di gas serra. E dentro quel quarto, le differenze tra un alimento e l'altro sono enormi. Produrre un chilo di manzo emette circa 60 chili di gas serra; un chilo di piselli ne emette 1. Sessanta contro uno.

Il confronto più giusto, però, è a parità di nutrimento, perché nessuno mangia un chilo di piselli al posto di un chilo di carne. Anche misurando per I00 grammi di proteine, il quadro non cambia: il manzo emette in media circa 25 kg di CO_2 equivalente, l'agnello circa 20, il formaggio 8,4, il maiale 6,5, il pollo 4,3, le uova 3,8. Dall'altra parte: il tofu I,6, i legumi tra 0,4 e 0,65. Restano differenze di dieci, venti, cinquanta volte.



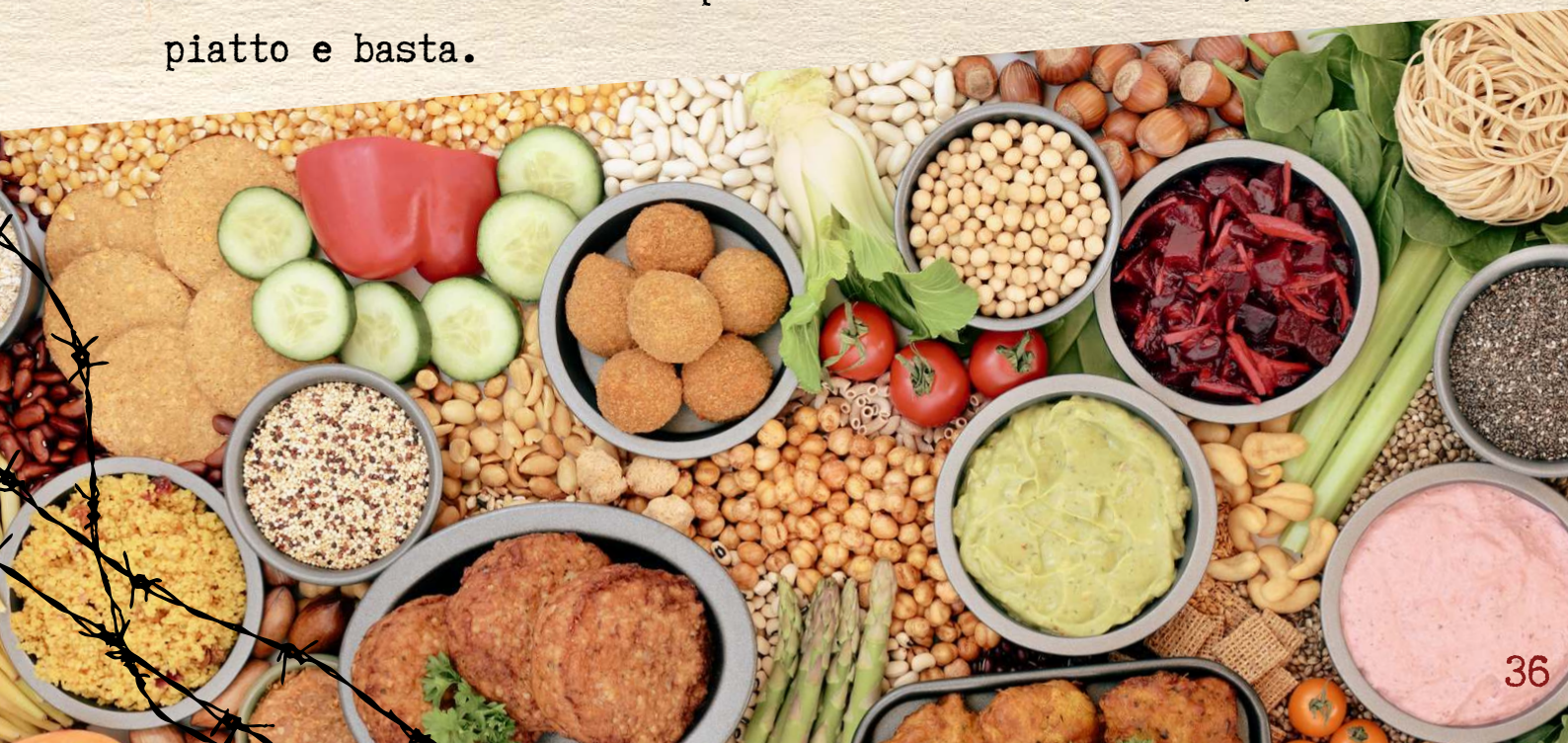
C'è poi il dato sulla terra, forse il più impressionante: metà della terra abitabile del pianeta è usata per l'agricoltura, e tre quarti di questa serve agli allevamenti, che però forniscono solo il I8% delle calorie e il 37% delle proteine che mangiamo. Tre quarti della terra coltivata per meno di un quinto delle calorie.

E una conclusione degli autori che chiude ogni discussione sul "ma la mia carne è sostenibile": l'impatto dei prodotti animali a più basso impatto supera tipicamente quello dei sostituti vegetali. Il manzo più virtuoso del mondo pesa comunque più dei legumi.

Da qui una scelta semplice: proporre un pasto interamente vegetale come opzione predefinita. Non è un obbligo imposto a nessuno, ma è la scelta di default, quella che si fa se nessuno chiede diversamente. E qui c'è il punto che va oltre l'evento singolo: l'impatto di un pranzo per venti persone è, in assoluto, minuscolo. Quello che conta davvero è la normalizzazione. Un pasto vegetale a un evento non impone nulla, ma mostra a venti persone che si mangia bene lo stesso, che non è una privazione, che si può fare. Molti non l'hanno mai provato. Il valore non sta nei chili di CO_2 risparmiati quel giorno: sta nelle abitudini che quel giorno rende pensabili.

Una nota pratica, perché è qui che ci si gioca tutto: un pasto vegetale fatto male è una pessima pubblicità. Se l'alternativa vegetale è l'insalata triste accanto al piatto vero, avrete dimostrato l'esatto contrario di quello che volevate.

Il messaggio passa con cibo abbondante, saporito e riconoscibile: non "il piatto di chi rinuncia", ma il piatto e basta.



Acqua, stoviglie, rifiuti

Il pasto si porta dietro una coda materiale, ed è qui che sta un intervento facilissimo e sottovalutato: eliminare le bottigliette d'acqua. Una tanica o un dispenser d'acqua, con bicchieri riutilizzabili o con la borraccia che ciascuno si porta, sostituisce decine di bottiglie di plastica.

Vale la pena essere onesti sull'impatto: sei bottiglie in meno non cambiano il mondo. Ma questa scelta ha tre vantaggi che vanno oltre la plastica risparmiata.

- È più comoda da gestire. Chi ha organizzato eventi sa quanto sia scomodo comprare, trasportare, stoccare e poi smaltire casse di bottigliette.
- Costa meno.
- Si vede. È un gesto visibile, che i partecipanti registrano immediatamente e senza che nessuno faccia una predica. È il tipo di scelta che comunica da sé.

Lo stesso principio vale per le stoviglie (riutilizzabili, o almeno compostabili se proprio non se ne può fare a meno), per la raccolta differenziata sul posto e per gli avanzi: quantificare bene le porzioni per non buttare cibo e prevedere che ciò che avanza venga portato a casa da chi vuole.

I trasporti

L'altro grande peso. Per un evento con partecipanti che arrivano da fuori, gli spostamenti sono spesso la voce più grossa in assoluto, e quasi sempre la più trascurata, perché "ognuno arriva come vuole" sembra una cosa che non riguarda gli organizzatori. Invece li riguarda eccome, perché sono loro a scegliere dove si fa l'evento.

Due leve, in ordine di efficacia:

- Scegliere una location raggiungibile con i mezzi pubblici. È la decisione che determina tutto il resto: una volta scelto un posto isolato dove si arriva solo in auto, il margine si riduce a zero. Nel bilanciare i requisiti della location (isolamento, tranquillità, assenza di disturbi) con l'accessibilità, tenete presente che il secondo criterio ha un peso ambientale reale.
- Organizzare il carpooling. Quando i mezzi non bastano, riempire le auto invece di farle viaggiare mezze vuote è una leva potente e a costo zero. E qui c'è un guadagno che non è ambientale ma pedagogico, che vale quanto l'altro: il carpooling costruisce gruppo. I partecipanti si conoscono in viaggio, arrivano già sciolti, hanno chiacchierato un'ora prima ancora di cominciare. Per un LARP, dove la fiducia reciproca è la condizione di tutto, questo non è un effetto collaterale: è un pezzo di workshop che avviene in macchina. Organizzare il carpooling non è un sacrificio da fare per l'ambiente; è una cosa che conviene fare comunque, e che per giunta riduce le emissioni.

Riscaldamento e location

Qui c'è poco da inventare, la scelta del luogo decide quasi tutto. Una volta che siete in uno spazio grande, disperdente e freddo, il margine di manovra è minimo, se fa freddo, va scaldato. Le uniche cose sensate si decidono prima:

- Preferire spazi di dimensioni adeguate al gruppo (scaldare un capannone per quindici persone è uno spreco che nessun comportamento virtuoso recupera);
- non riscaldare le stanze che non si usano;
- scaldare le persone più che lo spazio: dire ai partecipanti di vestirsi a strati, prevedere coperte.

E su quest'ultimo punto c'è una coincidenza che vale la pena sfruttare. In alcuni LARP si gioca in ambientazioni fredde. Ad esempio ne L'Ora Più Buia in questo manuale, si gioca gente rifugiata in un ricovero antiaereo, di notte, nel I943. Avere un po' di freddo, stare stretti, avvolgersi in una coperta è in-fiction. Il disagio termico moderato, qui, non è un fallimento organizzativo: è parte dell'esperienza. Non tutte le sale vanno portate a ventidue gradi.





Materiali, prop e stampe

Veniamo alla voce che, in termini di emissioni, pesa meno di tutte le precedenti. Qualche stampa e qualche oggetto di scena non sono il problema ambientale del vostro evento.
E però è una voce su cui vale la pena lavorare, per due ragioni che non hanno a che fare con la CO_2.

Perché il recupero è una scelta artistica, non un sacrificio. Un oggetto vero, vecchio, vissuto come una coperta militare consumata, una valigia di cartone, una lampada a petrolio trovata in solaio, funziona meglio di un prop comprato nuovo e lucido. Ha una storia addosso, ha il peso e l'odore della cosa autentica. In un gioco ambientato nel ‘900, in un paese in cui non si buttava niente perché non c'era niente da buttare, un allestimento fatto di cose recuperate non è un ripiego, è più fedele. La povertà materiale è il tema del gioco. Allestirlo con l'abbondanza usa-e-getta sarebbe, oltre che insostenibile, sottilmente falso.



Perché coinvolgere i partecipanti è un guadagno. Chiedere a ciascuno di portare qualcosa da casa come un oggetto, un indumento, una fotografia di famiglia, non è solo un modo per non comprare: è un modo per far cominciare il gioco prima del gioco. Chi cerca in soffitta un oggetto per il proprio personaggio ci sta già pensando, ci sta già costruendo un rapporto. E spesso porta cose che voi non avreste mai trovato.

C'è infine un punto che riguarda direttamente questo manuale e la sua vita futura: progettare per il riuso. Un allestimento, delle schede, dei materiali che servono per una sola sessione e poi vanno al macero sono uno spreco di soldi, di lavoro e di risorse. Materiali pensati per essere smontati, conservati e rimessi in scena servono a dieci run invece che a una. Dato che gli scenari in questo manuale sono pensati per essere adottati da altre associazioni, i materiali possono circolare tra le stesse associazioni. Ridurre le stampe (schede plastificate o riutilizzabili invece che stampate ogni volta; formato digitale dove possibile) va nella stessa direzione.

Dirlo o non dirlo?

Un'ultima questione, che è di metodo ed è una scelta del facilitatore e degli organizzatori. Le scelte sostenibili di un evento vanno raccontate ai partecipanti, o si fanno in silenzio?

Secondo noi vanno raccontate, ma con lo stesso criterio che vale per il debriefing: si offre il ponte e si lascia che siano loro ad attraversarlo. Dire "abbiamo scelto un pasto vegetale, ecco perché" con due dati alla mano, in trenta secondi, informa e lascia liberi. Fare una predica di dieci minuti sull'allevamento intensivo ottiene l'effetto opposto e rende l'intero progetto antipatico. La differenza tra le due cose è tutta nel tono e nella durata.

Perché il punto, in fondo, è lo stesso che attraversa tutto questo manuale: le cose fatte con cura non tolgono niente all'esperienza. La sicurezza non indebolisce il gioco, lo rende più profondo. La sostenibilità non lo impoverisce: lo rende più coerente con ciò che il gioco stesso racconta.



Parte II

L'Ora Più Buia

Un gioco di Lodovica Locatelli



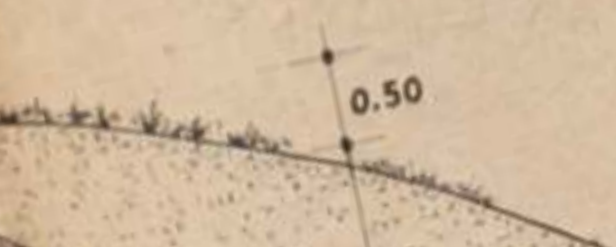


Illustrazione di ©pepiliart



Come usare e adattare il manuale

Il seguente manuale è pensato per essere usato da facilitatrici e facilitatori che vogliano proporre un'esperienza immersiva, ma non competitiva. L'obiettivo non è "vincere", sopravvivere o risolvere il gioco nel modo più efficiente possibile: l'obiettivo è costruire insieme una vicenda credibile, intensa e rispettosa, in cui i personaggi possano entrare in conflitto, allearsi, mentire, confessare, cambiare idea o restare fedeli alle proprie convinzioni.

Lo scenario può essere adattato in base al numero di partecipanti, allo spazio disponibile e al livello di intensità desiderato. I personaggi sono divisi in priorità:

RUOLI A	Da includere sempre. Portano i conflitti principali del gioco: collaborazione col Regime, militanza fascista, dissidenza, famiglia, autorità, medicina, armi e segreti politici.
RUOLI B	Fortemente consigliati. Aggiungono profondità morale, religiosa, identitaria e sociale. Sono ideali se il gruppo è abbastanza numeroso.
RUOLI C	Da implementare nei gruppi numerosi. Ampliano la dimensione comunitaria del paese e permettono di giocare temi più quotidiani: famiglia, gravidanza, sopravvivenza materiale, opportunismo, fame.

Il facilitatore può calibrare i seguenti elementi:

- il numero di personaggi utilizzati;
- la quantità di razioni disponibili;
- la severità delle conseguenze fisiche e sociali;
- l'intensità dei conflitti;
- la distribuzione degli spazi;
- il livello di oscurità o claustrofobia dell'allestimento.

Dovrebbero però restare invariati tre elementi fondamentali:

- il rifugio chiuso;
- la scarsità delle risorse;
- il proclama radiofonico della caduta del Fascismo.

La struttura audio e narrativa dello scenario è pensata per guidare il ritmo dell'esperienza: campane, bombardamenti, crolli, silenzi, radio e picconate non sono semplici effetti sonori, ma veri e propri segnali di gioco. Il facilitatore dovrebbe quindi usarli come punti fissi della conduzione, evitando di anticiparli, ritardarli o interromperli se non assolutamente necessario

Storicamente, il 25 luglio 1943 Mussolini venne destituito e arrestato, e la radio annunciò la caduta del governo fascista e l'incarico a Pietro Badoglio.

Premessa

L'Ora Più Buia è uno scenario LARP storico-drammatico ambientato nel luglio 1943, pensato per mettere i partecipanti davanti a scelte morali, sociali e politiche in una situazione estrema: un rifugio antiaereo crollato, risorse limitate, segreti personali e una Storia più grande che irrompe dall'esterno.

Il gioco è pensato per 8-15 partecipanti e ha una durata complessiva di circa 3 ore, comprensive di workshop iniziale, esperienza di gioco, debrief e deroling finale.

I partecipanti interpretano gli abitanti di Lirinia, un fittizio paese italiano travolto dalla guerra. Dopo un bombardamento notturno, un gruppo di cittadini (e non solo) resta intrappolato in un rifugio antiaereo. Lì, costretti a condividere spazio, paura e poche risorse, i personaggi dovranno confrontarsi con ciò che hanno fatto, ciò che hanno nascosto e ciò che sono disposti a fare per sopravvivere.

Lirinia deriva dal fiume Liri, che unendosi al fiume Gari prende il nome di Garigliano, che segna il confine naturale tra Lazio e Campania per ben 38 km fino a sfociare nel Tirreno

Nel corso della partita, il rifugio diventa un luogo di tensione e rivelazione: collaboratori del Regime, dissidenti, figure religiose, militari, civili e persone comuni si trovano fianco a fianco mentre fuori il mondo cambia. La caduta del Fascismo arriva come una notizia improvvisa e destabilizzante, ma non porta risposte semplici: per alcuni può significare speranza, per altri pericolo, resa dei conti o condanna.

Lo scenario non prevede vincitori né sconfitti. Al centro dell'esperienza ci sono le relazioni tra i personaggi, le scelte compiute sotto pressione e il modo in cui una comunità reagisce quando la Storia smette di essere lontana e irrompe nella vita di tutti.



Sicurezza per lo scenario

Questo scenario tratta temi delicati.
Prima dell'inizio della sessione è obbligatorio svolgere un briefing di sicurezza. Il facilitatore deve assicurarsi che tutti i partecipanti siano stati messi a conoscenza dei trigger warning dello scenario e che abbiano compreso le meccaniche di sicurezza previste dal gioco. Nessun partecipante dovrebbe entrare in gioco senza sapere quali temi potrebbero emergere, quali strumenti ha a disposizione per tutelarsi e come segnalare disagio o necessità di interrompere una scena.

Tutti i partecipanti devono sapere che:

- nessun contenuto narrativo è più importante del benessere reale delle persone;
- si interpreta il personaggio, ma non si approvano necessariamente le sue idee, le sue parole o le sue azioni;
- non sono ammessi saluti, slogan e gesti fascisti utilizzati a scopo celebrativo;
- non sono ammessi insulti discriminatori rivolti alla persona reale o improvvisazioni che rendano il gioco propagandistico;
- ogni forma di contatto fisico deve essere concordata prima;
- le armi sono oggetti scenici o cartellini, mai strumenti reali;
- è sempre possibile uscire dal gioco.

Prima di iniziare

Prima dell'inizio del gioco, il Facilitatore ha il compito di raccogliere i limiti dei partecipanti in modo da creare un ambiente di gioco il più sicuro possibile.
Nella sezione "Risorse" è presente una cosiddetta Consent Chart, che deve essere inviata ai partecipanti prima della sessione e prima dell'assegnazione dei personaggi. Il modulo serve a raccogliere preferenze, limiti e temi da evitare, così da assegnare le schede nel modo più sicuro possibile.

In fase preliminare, verrà anche effettuata la separazione tra linee e veli.

- Le linee sono contenuti che non devono comparire nel gioco.
- I veli sono contenuti che possono esistere nella storia, ma non vengono descritti o giocati direttamente.

TRIGGER WARNING

Guerra, bombardamenti, fame, morte, fascismo, antisemitismo, persecuzione politica, collaborazionismo, armi, tradimento, gravidanza, religione, trauma, prigionia, conflitti familiari.

Meccaniche di sicurezza In-Game

Parola di stop: “Stop”

Interrompe immediatamente la scena. Tutti devono fermarsi, abbassare l’intensità e permettere alla persona che l’ha usata di uscire, spiegare o prendersi tempo. Non è necessario giustificarsi.

Parola di rallentamento: “Piano”

Serve a chiedere di abbassare intensità, tono, vicinanza fisica o pressione emotiva senza interrompere del tutto la scena.

Check-in discreto

Durante il gioco si può controllare il benessere di un’altra persona con un gesto semplice: pollice su, medio o giù; oppure con una domanda rapida come “tutto ok?”. La risposta può essere verbale o gestuale.

Area fuori gioco

L’area in cui si trova il facilitatore è considerata sempre fuori gioco. Può essere raggiunta in qualunque momento per fare una pausa, chiedere chiarimenti, segnalare un problema o semplicemente prendere distanza dalla scena.

Approfondimento sul Contatto Fisico

Nel LARP i partecipanti incarnano i personaggi attraverso voce, corpo, spazio e relazione con gli altri. Per questo è importante chiarire prima dell'inizio quale livello di contatto fisico sia accettato dal gruppo o dai singoli giocatori.
Il contatto fisico può essere gestito in due modi: il facilitatore può stabilire un livello unico valido per tutti, oppure ogni partecipante può indicare la propria disponibilità attraverso il colore di un bollino sulla targhetta con il nome del personaggio.

- Rosso - Descrivi l'azione

Non agire fisicamente. Qualunque gesto deve essere soltanto narrato a parole.

- Giallo - Agisci, ma vacci piano

È consentito un contatto leggero e controllato, senza strattoni, spinte reali, movimenti bruschi o pressione fisica.

- Verde - Agisci

È consentito un contatto fisico più diretto, sempre in modo sicuro, senza fare male, mettere a disagio o forzare la scena.

Il colore indica una disponibilità generale, ma non sostituisce mai il consenso momento per momento. Anche con giallo o verde, ogni partecipante può chiedere di rallentare, fermarsi o non proseguire. In caso di dubbio, si chiede sempre prima.

Debriefing e Deroling

Alla fine della sessione è obbligatorio prevedere un momento di debriefing e deroling della durata di almeno 20 minuti.

Questo momento serve a uscire dal personaggio, separare le emozioni del gioco da quelle personali, condividere l'esperienza e raccogliere eventuali feedback. Il facilitatore dovrebbe guidare il gruppo con domande semplici, evitando giudizi sulle scelte dei personaggi e ricordando che ciò che è accaduto in gioco appartiene alla finzione condivisa.

Il debrief è parte integrante dell'esperienza e non dovrebbe essere saltato, soprattutto in questo scenario che lavora su paura, pressione morale, conflitto politico e sopravvivenza.

In fondo al manuale, il facilitatore può trovare un link con un modello di scheda di debriefing da utilizzare.



Se voi volete andare in pellegrinaggio nel luogo dove è nata la nostra Costituzione, andate nelle montagne dove caddero i partigiani [...]

(Piero Calamandrei, Discorso ai giovani sulla Costituzione nata dalla Resistenza. Milano, 26 gennaio I955)



Scelta del Luogo

La scelta della location è uno degli elementi più importanti per la riuscita dello scenario: lo spazio di gioco dovrebbe restituire una sensazione di chiusura, precarietà e isolamento, senza mai compromettere la sicurezza reale dei partecipanti.

Il luogo ideale è uno spazio chiuso, oscurabile e relativamente isolato, dove il gruppo possa giocare senza interruzioni esterne. Non è necessario usare un luogo realmente sotterraneo: l'atmosfera può essere costruita con semplici elementi scenici.

- spazio sufficiente per 8 - I5 giocatori, più il facilitatore;
- una zona principale di gioco, che rappresenti il rifugio;
- un'area separata o laterale per il facilitatore, considerata sempre fuori gioco;
- assenza di passaggio casuale di persone esterne;
- buona qualità audio o una cassa potente
- sedute, pareti o angoli che permettano conversazioni separate;
- servizi igienici facilmente accessibili;
- acqua disponibile fuori gioco;
- vie d'uscita libere e facilmente raggiungibili

In Campania, e in particolare a Napoli, le antiche cave di tufo sotterranee (scavate originariamente dai Greci e dai Romani) sono state riadattate a rifugi antiaerei durante la Seconda Guerra Mondiale.

NOTA BENE

È importante evitare luoghi realmente pericolosi, instabili, troppo caldi, troppo freddi, poco areati o difficili da evacuare. L'effetto di claustrofobia deve rimanere narrativo e scenico, mai reale.
Allo stesso modo, non bisogna usare polvere, fumo, macerie vere, fiamme libere o elementi che possano rendere fisicamente rischioso il movimento dei partecipanti.

L'area di gioco può essere allestita in modo semplice: sedie, panche, coperte, casse, teli scuri, lanterne elettriche, cartelli di emergenza, una radio scenica e un punto in cui collocare le razioni comuni. L'ingresso crollato può essere rappresentato con un telo, una parete simbolica, una porta chiusa o un angolo dichiarato inaccessibile.

Sono adatte sale seminterrate, cantine ampie, spazi associativi, teatrini, sale prove, magazzini sicuri o stanze che possano essere allestite in modo essenziale.



Materiali Necessari

Questa sezione raccoglie tutto ciò che serve per preparare e condurre lo scenario.

- Materiali per i partecipanti

Comprende tutto ciò che deve essere consegnato o messo a disposizione dei giocatori prima e durante la sessione.

- Materiali di sicurezza

Raccoglie gli strumenti fuori gioco necessari a tutelare il benessere dei partecipanti.

- Materiali scenici

Include tutti gli oggetti usati per rappresentare la finzione del rifugio e sostenere l'atmosfera di gioco.

- Materiali per il facilitatore

Comprende tutto ciò che serve per gestire la sessione.



Materiali per i partecipanti

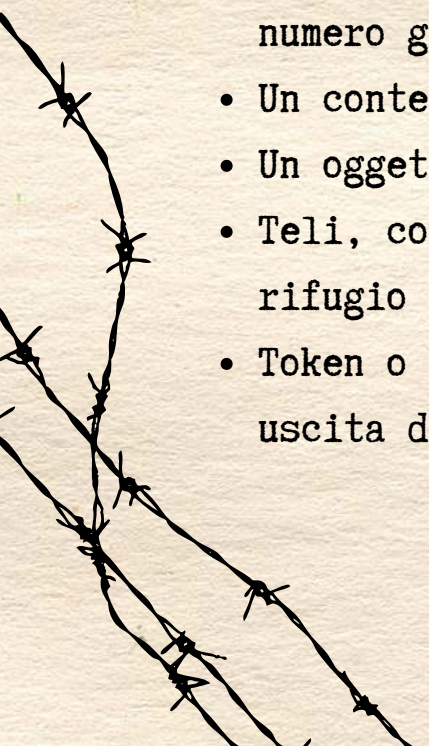
- Materiali Stampabili (vedi sezione Risorse)
- Cartellini con il nome del personaggio
- Tagliantini colorati per il livello di contatto fisico (rosso, giallo, verde)
- Eventuali buste personali con segreti o equipaggiamento (armi, munizioni, kit di pronto soccorso, razioni private)

Materiali di sicurezza

- Indicazione chiara dell'area fuori gioco
- Acqua e sedute nell'area fuori gioco
- Una piccola cassetta di primo soccorso
- Schede sintetiche delle meccaniche di sicurezza
- Schede sintetiche delle regole su razioni, ferite, armi e morte del personaggio

Materiali Scenici

- Razioni fisiche o cartellini che le indichino (in numero giocatori + 3)
- Un contenitore per le razioni comuni
- Un oggetto che rappresenti la radio del rifugio
- Teli, coperte, casse o altri elementi per suggerire il rifugio
- Token o cartellini per indicare ferite, fame, morte o uscita di scena



NOTA BENE
I giocatori devono essere messi al corrente del fatto che nel rifugio non c'è niente di più e niente di meno di ciò che possono vedere e toccare.

Materiali per il facilitatore

- Scaletta completa dello scenario
- Elenco dei personaggi presenti
- Elenco delle razioni disponibili
- Elenco delle armi e delle munizioni in gioco
- Appunti sulle meccaniche di fame, ferita e morte
- Cassa Bluetooth o impianto audio
- Caricabatterie e batteria esterna
- Copia offline delle tracce audio, per evitare problemi di connessione

NOTA BENE

Le armi e gli oggetti pericolosi devono essere sempre chiaramente scenici. Le schede prevedono oggetti come pistole, munizioni, coltellino, razioni aggiuntive e cassette di pronto soccorso; per questo è utile prepararli prima e consegnarli soltanto ai personaggi che li possiedono effettivamente.





Ruoli

Lo scenario è pensato per 8-I5 partecipanti. I personaggi sono divisi in tre gruppi di priorità, così da permettere al facilitatore di adattare la partita al numero effettivo di giocatori senza perdere i conflitti principali.

I ruoli dovrebbero essere assegnati tenendo conto del comfort dei partecipanti, dell'intensità emotiva delle schede e del tipo di esperienza che ciascuno desidera vivere. È consigliabile non assegnarli casualmente senza un minimo di confronto preliminare.

- Ruoli A - Centrali. Sono i ruoli da includere sempre, perchè reggono i conflitti principali dello scenario

- Ruoli B - Fortemente Consigliati. Sono ruoli che aggiungono profondità sociale, religiosa, morale e identitaria. Sono i primi da inserire quando il gruppo è abbastanza numeroso.

- Ruoli C - Espansione. Sono ruoli utili per rendere Lirinia più viva e comunitaria. Ampliano i temi della famiglia, dell'opportunismo e della sopravvivenza quotidiana.



RUOLI A

- Mario Facchetti, Sindaco di Lirinia
- Aldo Morelli, barbiere
- Lavinia Morelli, figlia di Aldo
- Console Fausto Neri, ufficiale superiore della Milizia Fascista
- Capomanipolo Marino Simeone, ufficiale inferiore della Milizia Fascista
- Antonella / Angelo Facchetti, figli* del sindaco
- Fabrizio Romano, dissidente
- Dottor Stefano Pellegrino, medico

RUOLI B

- Debora / Samuele Sposito (Sonnino), panettier*, ebre*
- Capitano Silvestro Grassi (Umberto Rossi), militare disertore sotto falsa identità
- Padre Mimmo Iodice, sacerdote
- Carmela Rossellini, infermiera

RUOLI C

- Riccardo Silvestre, oste
- Marcella Silvestre, casalinga
- Annina / Francesco d'Orazio, contadin*

NOTA BENE

È importante rispettare l'ordine di priorità dei ruoli, perché i personaggi sono costruiti attraverso relazioni, segreti e conflitti condivisi. Alcune schede funzionano pienamente solo se sono presenti anche i ruoli a cui sono legate: familiari, superiori, sottoposti, alleati o avversari.

Approfondimento sui Materiali

Le schede personaggio devono essere inviate ai giocatori con qualche giorno di anticipo rispetto alla sessione, così che ognuno abbia il tempo di leggere con calma il proprio ruolo, comprenderne il background, i legami, i segreti e le eventuali responsabilità narrative.

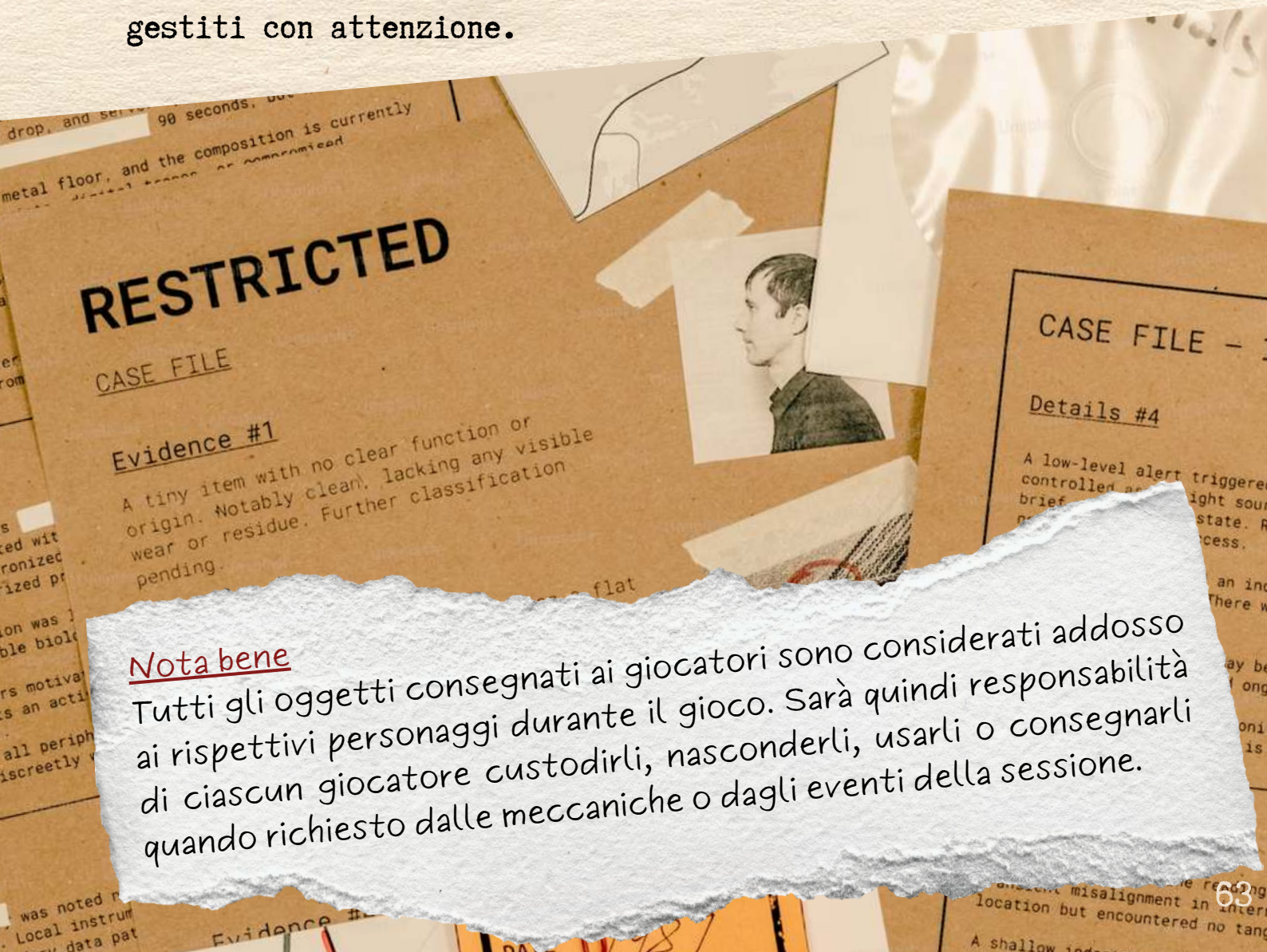
Prima del gioco, ogni partecipante dovrà studiare la propria scheda, rispondere alle domande di personalizzazione e segnalare al facilitatore eventuali dubbi, difficoltà o contenuti problematici. Le risposte non servono a decidere in anticipo cosa accadrà al personaggio, ma ad aiutarlo a prendere forma prima dell'ingresso in gioco.

Il giorno della sessione, il facilitatore consegnerà a ogni giocatore una copia fisica della propria scheda. Insieme alla scheda potranno essere consegnati anche materiali collegati al personaggio, come:

- documenti scenici, lettere, appunti o fascicoli;
- oggetti indicati nella scheda, come razioni, armi, munizioni, kit medici o altri elementi personali;
- materiali di gioco specifici, come tagliandini o token legati a ferite, fame, morte o uscita di scena.

Questi materiali non sono semplici accessori: servono a rendere concreta la storia del personaggio e, in alcuni casi, hanno anche un effetto sulle meccaniche di gioco. Per esempio, durante il secondo giorno, alcuni personaggi riceveranno un tagliandino che indica le ferite procurate dal crollo e dovranno renderle riconoscibili in scena.

Le informazioni contenute nella scheda, nei documenti associati e negli oggetti personali devono restare riservate fino a quando il giocatore non decide di rivelarle in gioco. I segreti e le relazioni nascoste sono parte della tensione narrativa dello scenario e vanno gestiti con attenzione.



Nota bene
Tutti gli oggetti consegnati ai giocatori sono considerati addosso ai rispettivi personaggi durante il gioco. Sarà quindi responsabilità di ciascun giocatore custodirli, nasconderli, usarli o consegnarli quando richiesto dalle meccaniche o dagli eventi della sessione.

Audio

L‘audio è parte integrante della struttura di gioco. Le tracce non servono soltanto a creare atmosfera, ma scandiscono l’avanzamento della sessione: introducono i bombardamenti, segnalano l’inizio e la fine dei giorni, accompagnano il tempo trascorso nel rifugio e attivano gli eventi principali

Poichè le tracce audio sono pre-registrate e includono riferimenti specifici al luogo e alla durata delle giornate, il facilitatore non deve modificare nè il nome, nè il paese, nè i timer di gioco, salvo intervenire direttamente anche sul materiale audio.

Prima della sessione è necessario verificare che:

- tutte le tracce siano disponibili;
- sia presente una copia offline di emergenza;
- il volume sia abbastanza alto da essere percepito da tutti;
- la cassa sia carica;



Trasmissione dei Materiali

Nei giorni precedenti alla sessione, il facilitatore deve inviare a tutti i partecipanti la Consent Chart, così da raccogliere limiti, preferenze e disponibilità prima dell'assegnazione dei personaggi. Una volta valutate le risposte, il facilitatore assegna i ruoli e invia a ciascun giocatore i materiali relativi al proprio personaggio.

Ogni partecipante ha il compito di leggere con attenzione la propria scheda, studiare i legami e gli obiettivi del personaggio, rispondere alle domande di personalizzazione e segnalare eventuali dubbi o contenuti problematici. I segreti e le informazioni personali del personaggio non devono essere condivisi con gli altri giocatori prima della sessione, salvo diversa indicazione del facilitatore.

Il facilitatore resta a disposizione prima del gioco per chiarimenti, delucidazioni sulle regole, supporto nella comprensione della scheda o eventuali modifiche necessarie per garantire il comfort del partecipante.



Workshop

Il workshop è la fase preparatoria che precede l'inizio del gioco. Serve a introdurre il contesto, chiarire il tono dello scenario, ripassare le regole di sicurezza, aiutare i giocatori a entrare nei personaggi e costruire le prime relazioni.

In questa sezione il facilitatore viene guidato passo dopo passo nella conduzione del workshop, così da preparare il gruppo in modo ordinato prima dell'ingresso in gioco.

È preferibile gestire il workshop in un'area diversa rispetto a quella di gioco, in modo distinguere in maniera più netta le situazioni in-game da quelle off-game.

Per il workshop di questo scenario, si suggerisce una durata di 25, massimo 30 minuti.



Fasi del Workshop

I. **Introduzione storica e tono.** Al facilitatore spetta il compito di spiegare brevemente l'impostazione spazio-temporale dello scenario. Prendere visione della sezione "Inquadramento Storico" più avanti per avere un'idea. Non occorre una lezione frontale lunga, bastano massimo cinque minuti per dare coordinate emotive e storiche.

2. **Sicurezza e limiti.** Presentare le meccaniche di sicurezza indicate per la sessione. Ripetere i trigger warning e specificare linee e veli (se presenti). Nella sezione risorse, è presente una scheda riassuntiva.

3. **Relazioni.** Fare un breve giro in cui ogni personaggio declama pubblicamente nome, mestiere, come pensa che il paese lo veda. Una volta che tutti i personaggi si sono riconosciuti, possono interagire gli uni con gli altri per definire meglio i propri rapporti. Approfondiremo meglio la questione nella pagina successiva.

4. **Parte meccanica.** Spiegare brevemente come funzionano la fame e le ferite, come si usano le armi, cosa significa ferire o uccidere e come funzionano le dispute.

Terminato di esplorare queste quattro fasi, ci si sposta nella zona di gioco, il facilitatore fa partire la traccia audio e la sessione comincia.

Approfondimento sulle Relazioni

In questo scenario le relazioni tra i personaggi sono fondamentali: molti conflitti, segreti e scelte morali funzionano solo se i giocatori hanno chiaro che tipo di storia condivisa esisteva prima dell'ingresso nel rifugio. Una volta che tutti si sono riconosciuti, i giocatori possono chiarire tra loro i rapporti già indicati nelle schede, non a crearne di nuovi.

Tutti i ricordi comuni, gli episodi passati e le decisioni sulla storia condivisa dei personaggi devono essere stabiliti off-game, parlando tra giocatori. Solo se entrambe le persone lo desiderano, è possibile inscenare un rapido incontro in gioco di circa 2 minuti.

Durante questa fase, i personaggi possono confrontarsi solo con persone che hanno già avuto modo di conoscere prima dell'ingresso nel rifugio. Per facilitare il lavoro, il facilitatore può proporre incontri rapidi tra personaggi collegati, come padre e figlia, superiore e sottoposto, medico e infermiera, sindaco e figliə, dissidenti, oste e panettiere, sacerdote e parrocchiani.

NOTA BENE

Ogni incontro deve svolgersi idealmente in un momento precedente all'ultimo evento indicato nella scheda dei personaggi coinvolti. Per esempio, sulla scheda di Lavinia è indicato che lei non esce dalla sua camera da qualche settimana, dunque ogni interazione con lei che non coinvolga suo padre dovrà risalire almeno a qualche settimana prima dell'inizio della sessione.

Il Gioco

Questa sezione accompagna il facilitatore nello svolgimento vero e proprio dello scenario, dal momento in cui i personaggi restano intrappolati nel rifugio fino alla conclusione della partita. Qui viene spiegato il ritmo generale dell'esperienza, la divisione in giornate, il ruolo degli eventi sonori e il modo in cui il facilitatore deve scandire i passaggi principali senza trasformare il gioco in una sequenza di scene guidate.

In questa sezione si parlerà anche della parte più meccanica dell'esperienza: la gestione del tempo, la fame, le ferite, l'uso delle armi sceniche, le munizioni, la morte del personaggio e le eventuali uscite di scena. Queste regole servono a dare struttura al gioco e a rendere concrete le conseguenze delle scelte compiute dai personaggi.

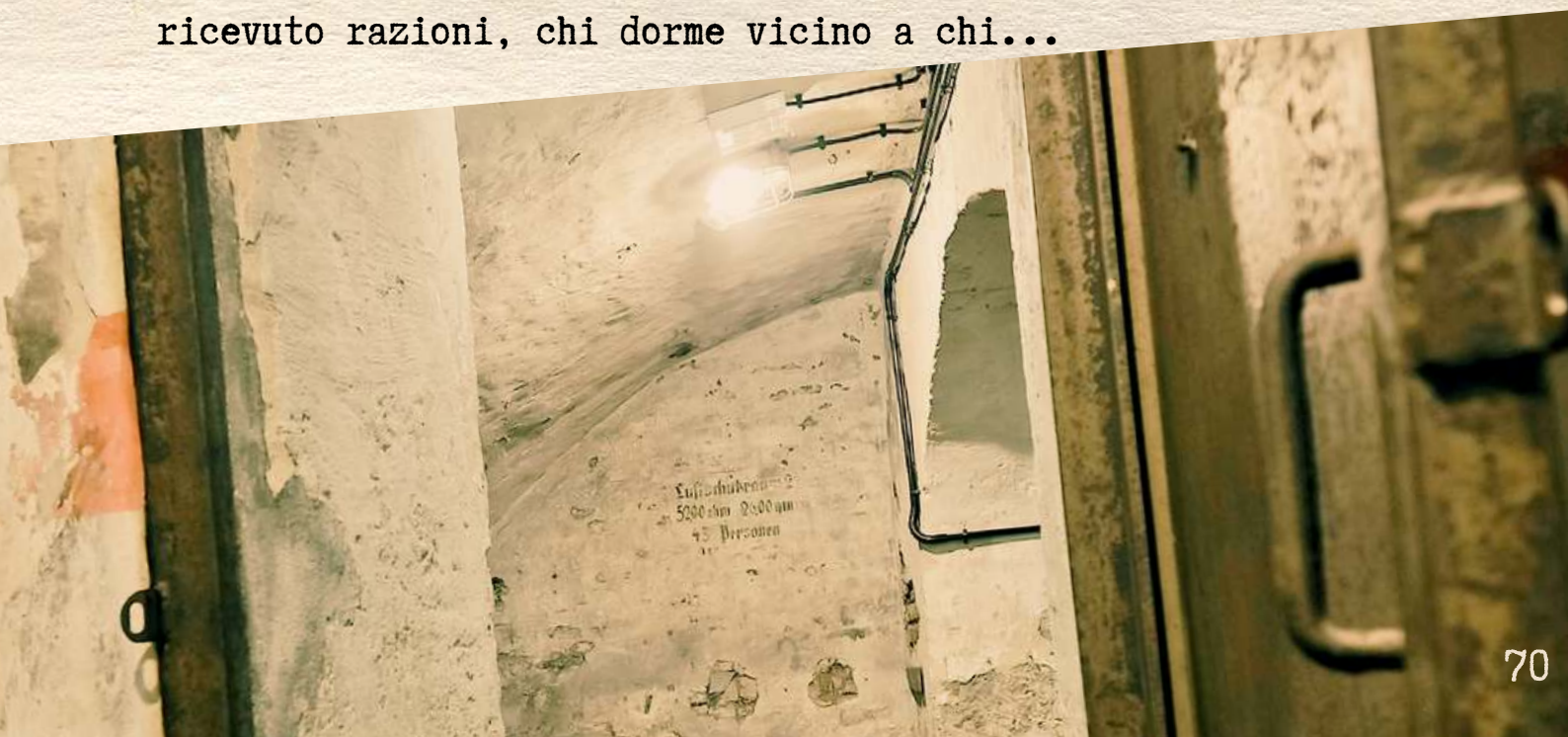
Una volta iniziata una giornata, i giocatori sono liberi di agire secondo le priorità, i legami e i segreti dei propri personaggi. Possono discutere, allearsi, accusarsi, confessare, negoziare le risorse, isolarsi o cercare di imporre la propria autorità. Il compito del facilitatore non è decidere cosa debbano fare, ma mantenere il ritmo dello scenario, chiarire eventuali dubbi, far rispettare i tempi e intervenire quando entrano in gioco le meccaniche.

Svolgimento del Gioco

L‘Ora Più Buia si svolge nell’arco di quattro giornate simulate, tutte ambientate nello spazio claustrofobico del rifugio antiaereo di Lirinia e divide da rintocchi di campane. I personaggi sono bloccati nello stesso spazio dopo il crollo dell’ingresso e devono affrontare, giorno dopo giorno, la paura, la fame, le ferite, i sospetti e il cambiamento improvviso della situazione politica esterna.

Il gioco non è diviso in scene guidate dal facilitatore: una volta cominciata la giornata, i partecipanti sono liberi di parlare, muoversi nello spazio, formare alleanze, accusarsi, confessare segreti, negoziare la distribuzione delle risorse isolarsi o cominciare una disputa che possa anche terminare in tragedia.

La fase notte, invece, deve essere breve. Non è un secondo momento di gioco libero e serve a riprendere fiato e cristallizzare le conseguenze della giornata: chi ha ricevuto razioni, chi dorme vicino a chi...



Struttura delle Giornate

Ogni giornata è scandita da una struttura fissa:

1. campana di inizio giornata;
2. 20 (giorno I e 4) o 25 (giorno 2 e 3) minuti di gioco libero;
3. evento narrativo, quando previsto;
4. campana di fine giornata;
5. 5 minuti di fase notte con divisione delle razioni.

La durata dei giorni di gioco è fissata dalle tracce audio pre-registrate. Il facilitatore non deve quindi allungare, accorciare o spostare liberamente i timer, salvo necessità legate alla sicurezza reale.

Il ritmo dello scenario è costruito per aumentare progressivamente la pressione. Il primo giorno serve ad orientarsi e a capire la situazione, il secondo introduce il pericolo fisico e le ferite, il terzo porta la notizia della caduta del Fascismo, cambiando gli equilbri interni. Il quarto conduce alla liberazione, ma anche alla resa dei conti finale.

Giornata I

Il gioco si apre con una breve traccia di introduzione, dove il facilitatore si impegna a leggere il testo indicato alla pagina successiva. Dopodichè, lascerà che la canzone lasci spazio all'audio del bombardamento. Dal momento in cui si sente per la prima volta il suono della sirena, i personaggi si considerano già in gioco.

Dopo il suono della campana, il facilitatore legge il seguente testo:

> L'ingresso del rifugio è crollato. La polvere vi brucia la gola. Dalle fessure in alto entra appena un filo d'aria. Siete vivi. Ma siete chiusi dentro.

Ha ufficialmente inizio il primo giorno (timer 20 minuti).

Idealmente, durante questo giorno i personaggi dovrebbero riconoscere il fatto di non avere possibilità di uscita e delle risorse decisamente limitate (num. giocatori + 3).

Dopo i 20 minuti, il suono della campana indica la fine della giornata. Il facilitatore annuncia:

> Il primo giorno nel rifugio giunge a termine. Comincia ad essere troppo buio per fare qualssiasi cosa. Nessuno sa quanto tempo servirà per liberarvi. Ora dovete dividere le razioni.

Si procede alla prima distribuzione del cibo e i giocatori scelgono il punto dove andranno a dormire.

TESTO INTRODUTTIVO

(Al facilitatore il compito di leggerlo durante la prima canzone.)

23 Luglio I943.

A Lirinia, piccolo paese affacciato sul fiume Liri, a metà tra Lazio e Campania, sembra una notte come tante. C'è chi si prepara a coricarsi dopo una lunga giornata di lavoro, chi dorme già da ore, chi resta sveglio ad ascoltare il silenzio delle strade buie. Ogni tanto, tra i vicoli, si sente ancora qualche passo affrettato. Qualcuno rientra tardi, qualcuno preferisce non farsi vedere.

Poi le campane della chiesa di San Michele Arcangelo battono la mezzanotte.
Il suono dell'allarme antiaereo spezza il paese in due. Porte spalancate, lenzuola abbandonate, sedie rovesciate nella fretta. Nessuno ha il tempo di prendere più dello stretto necessario. Per qualche istante non contano più le paure, i rancori, le bugie o i segreti.
Conta solo raggiungere il rifugio assegnato alla vostra zona, entrare prima che sia troppo tardi.

Il bombardamento sembra durare un'eternità, ma quando finalmente il rumore si spegne, resta soltanto la polvere. Dalle strette fessure in alto, lungo le pareti della vecchia cava che vi ha protetto, filtra appena un pò d'aria.

Giornata 2

Il secondo giorno si apre bruscamente con un nuovo bombardamento e un nuovo piccolo crollo.

Dopo il suono della campana (oggi ripetuto due volte), il facilitatore legge il seguente testo:

> Il vostro sonno è stato bruscamente interrotto da un nuovo bombardamento. Il rifugio ha tremato ancora e ancora, e pezzi del friabile tufo si sono staccati dalle pareti, ferendo alcuni di voi. Chi ha il biglietto delle due campane, può aprirlo ora.

Ha inizio il secondo giorno (timer 25 minuti).

In funzione dei guaritori presenti, i personaggi feriti potranno essere due (se presente soltanto Stefano Pellegrino) o tre (Se presente anche Carmela Rossellini). In fase di preparazione, il Facilitatore avrà il compito di indicare quali personaggi subiranno le conseguenze del crollo inserendo il volantino che indica le ferite nella sua busta dei materiali. Alla pagina seguente, i feriti suggeriti in ordine di priorità.

Dopo i 20 minuti, il suono della campana indica la fine della giornata. Il facilitatore annuncia:

> Comincia a fare buio. Distribuite le razioni e selezionate il posto in cui vi coricate.

Si procede alla distribuzione del cibo e i giocatori scelgono il punto dove andranno a dormire.

Feriti in base al numero di medici

SE PRESENTI STEFANO E CARMELA

Uno tra

- Console Fausto Neri,
- Capomanipolo Marino Simeone

Uno tra

- Antonella / Angelo Facchetti
- Fabrizio Romano
- Lavinia Morelli

Uno tra

- Capitano Silvestro Grassi (se presente)
- Debora/Samuele Sposito (se presente)
- Riccardo Silvestre (se presente)

SE PRESENTE SOLTANTO STEFANO

Uno tra

- Console Fausto Neri,
- Capomanipolo Marino Simeone

Uno tra

- Antonella / Angelo Facchetti
- Fabrizio Romano
- Lavinia Morelli

NOTA BENE

La selezione suggerita dei personaggi feriti serve ad aggiungere un nuovo livello di tensione all'interno del rifugio. È il primo momento del gioco in cui le dinamiche di potere potrebbero cominciare a vacillare. I personaggi feriti sono deboli, indifesi e non possono in nessun modo difendersi se vengono attaccati, e non possono imporsi su personaggi che hanno un livello di fame inferiore al loro, a meno che non vengano guariti. Sta tutto nei medici presenti.

Giornata 3

Il terzo giorno si apre senza eventi improvvisi.

Dopo il suono della campana, il facilitatore legge il seguente testo:

> La notte è trascorsa senza eventi degni di nota. I morsi della fame cominciano a farsi intensi, e non sapete quanto ancora ci vorrà prima che qualcuno venga a cercarvi.

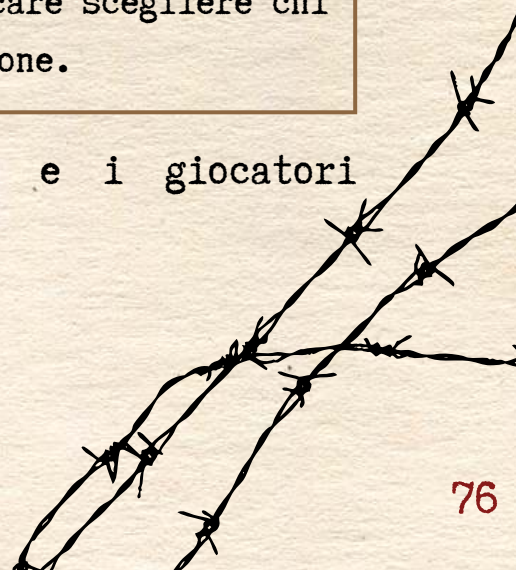
Ha inizio il terzo giorno (timer 25 minuti).

Durante questa giornata, le dinamiche di potere all'interno del rifugio subiranno lo scossone definitivo. Il proclama delle dimissioni di Benito Mussolini arrivano in una situazione di squilibrio portata dalle ferite e dalle fazioni più o meno nette. Per alcuni dei personaggi, questo potrebbe essere l'ultimo giorno.

Dopo i 20 minuti, il suono della campana indica la fine della giornata. Il facilitatore annuncia:

> Il buio cala con una nuova consapevolezza dentro di voi. Distribuire le razioni, oggi, potrebbe significare scegliere chi vive e chi muore. A voi la decisione.

Si procede alla distribuzione del cibo e i giocatori scelgono il punto dove andranno a dormire.



UN BREVE APPROFONDIMENTO SUL PROCLAMA

Il proclama del 25 luglio I943 annunciò agli italiani la destituzione di Benito Mussolini e la nomina del maresciallo Pietro Badoglio a capo del governo. La notizia fu letta ai microfoni dell'EIAR da Titta Arista, una delle voci radiofoniche più riconoscibili dell'epoca.

Il comunicato parlava ufficialmente di "dimissioni" di Mussolini, senza fare riferimento al suo arresto, presentando così il cambio di governo come un normale passaggio istituzionale. Alla prima comunicazione seguirono la Marcia Reale e il proclama di Badoglio, nel quale veniva dichiarato che «la guerra continua». Molti italiani interpretarono comunque l'annuncio come la fine del fascismo e l'imminente conclusione del conflitto.

Di seguito, il testo del proclama, già presente nella traccia audio:

Attenzione, attenzione.
Sua Maestà il Re e Imperatore ha accettato le dimissioni dalla carica di Capo del Governo, Primo Ministro, Segretario di Stato, presentate da Sua Eccellenza il Cavaliere Benito Mussolini, ed ha nominato Capo del Governo, Primo Ministro, Segretario di Stato, Sua Eccellenza il Cavaliere Maresciallo d'Italia Pietro Badoglio.

Giornata 4

Il terzo giorno potrebbe aprirsi con dei morti.

Dopo il suono della campana, il facilitatore adatta il seguente testo alla situazione corrente:

> L'aria rarefatta del rifugio accoglie ancora una volta il vostro risveglio. Vi prendete un attimo per guardare i vostri compagni di disavventura (o quelli che sono rimasti), e le pochissime razioni rimaste. Vi chiedete se qualcuno vi troverà mai.

Ha inizio il quarto giorno (timer 20 minuti).

I giocatori potrebbero sapere che il quarto è l'ultimo giorno di gioco, ma bisogna che si ricordino che i loro personaggi non ne sono assolutamente a conoscenza. A circa cinque minuti dalla fine, arriva il messaggio radio che li informa che qualcuno sta venendo a liberarli, ma non si sa chi sia in particolare questo qualcuno.

Dopo il messaggio, delle picconate accompagnano gli ultimi minuti di gioco. Di seguito, un piccolo crollo. Il facilitatore legge:

> Per la prima volta dopo quattro giorni, vedete la luce. Non sapete ancora se per voi sia vera salvezza, giudizio o condanna. Ma il rifugio è aperto.

Si procede alla conclusione del gioco.

Conclusione del gioco

Quando il rifugio si apre, il facilitatore non deve riprendere subito la conversazione fuori dal gioco.

È importante lasciare ai personaggi un ultimo momento. Il facilitatore domanda:

> Davanti ai vostri occhi, il sole vi impedisce di distinguere i vostri salvatori. Sagome scure armate di picconi sono tutto ciò che riuscite a vedere, e non sapete chi di voi uscirà da uomo libero e chi da "nemico dell'Italia", ma in questo momento il vostro pensiero è altrove.
> Che cosa vuole fare il vostro personaggio una volta fuori?

Ogni giocatore, a turno, dice una frase su cosa il proprio personaggio è intenzionato a fare appena fuori dal rifugio. Dopo questo giro, il facilitatore dichiara ufficialmente la fine della sessione.

> Questo era l'Ora più Buia. Il gioco è finito. Da questo momento non incarnate più i vostri personaggi. Lasciamo quì il rifugio, Lirinia e ciò che è accaduto durante la storia.

È utile lasciare qualche secondo di silenzio, senza passare subito alle domande. Dopo una sessione intensa, alcune persone potrebbero aver bisogno di un momento per riallinearsi.

Dopo essersi assicurati che tutti stiano bene, si passa alla fase di Debriefing e Deroling.

Deroling

Il primo giro deve essere breve e semplice. Serve a ricordare a tutti che le persone presenti non sono più i personaggi che hanno interpretato.

Dopo che i presenti si sono messi in cerchio, il facilitatore legge:

> Facciamo un giro rapido. Dite il vostro nome reale, il personaggio che avete interpretato e che cosa portate con voi dall'esperienza di gioco. Vi faccio un esempio:
> Sono _ _ _ _ _, nel gioco _ _ _ _ _ e porto con me _ _ _ _ _.

Non è necessario che le risposte siano profonde o elaborate. Anche una parola è sufficiente. Se qualcuno non se la sente di approfondire, può dire "passo".

Dopodichè, si procede con una parte di deroling un pò più fisica. Il facilitatore può guidarla in questo modo:

> Adesso, togliamo tutto ciò che abbiamo addosso e che ci riporta al nostro personaggio: cartellini, oggetti di scena, documenti... appoggiamo tutto a terra davanti a noi.
> Appartengono al vostro personaggio, non a voi, e in quanto tali non devono più pesare sulle vostre spalle.
> Adesso riprendiamo possesso sel nostro corpo: passatevi le mani sulla testa, sul viso, poi scendete sulle spalle, sul busto, sulle gambe. Adesso cominciate ad agitare le mani, i piedi.
> Da ora, assicuratevi di parlare di ciò che è accaduto ai vostri personaggi in terza persona.

Quando tutti si sono riallineati, si passa al debrief.

Debriefing

FASE I - Check-in emotivo

Dopo il deroling, è il momento di verificare come stanno i personaggi come persone. Il facilitatore da inizio al momento leggendo il seguente testo:

> Prima di cominciare a parlare della sessione, vi chiedo come state voi. Non i vostri personaggi: voi.
> Usiamo una semplice scala da I a 5 per indicare quanto ci sentiamo "carichi" emotivamente in questo momento: I indica uno stato di serenità totale, 5 indica il bisogno di fermarsi un attimo o parlare in privato.
> Potete dire soltanto un numero, senza bisogno di approfondire.
> Se avete bisogno di parlare in privato, potete segnalarlo ora o in un secondo momento.

FASE 2 - Parlare dei personaggi

Questa fase serve a dare una chiusura narrativa all'esperienza. I partecipanti possono raccontare in terza persona cosa è successo al loro personaggio, cosa ha provato o quale scelta lo ha segnato di più. Il facilitatore può scegliere due o tre domande tra le seguenti, senza usarle tutte:

- Qual è stata la scelta più difficile del tuo personaggio?
- C'è qualcosa che il tuo personaggio ha capito durante il gioco?
- Quale relazione è stata più importante per il tuo personaggio?
- C'è qualcosa che il tuo personaggio avrebbe voluto dire ma non ha detto?
- Il tuo personaggio è uscito dal rifugio diverso da come ci è entrato?

FASE 3 - Parlare dell'esperienza

Dopo aver chiuso con i personaggi, si può passare all'esperienza di gioco nel suo insieme. Questa parte serve a capire cosa ha funzionato, cosa è stato intenso, cosa ha aiutato l'immersione e cosa potrebbe essere migliorato.

Domande consigliate:

- Quale momento vi è rimasto più impresso?
- C'è stata una scena particolarmente significativa?
- Cosa vi ha aiutato ad entrare nell'atmosfera?
- Il ritmo scandito dalla campana e dagli audio era chiaro?
- Le meccaniche di gioco erano comprensibili?
- C'è qualcosa che avreste voluto avere più chiaro prima di iniziare?

FASE 4 - Sicurezza e limiti

Questa fase è una parte fondamentale del debrief. Deve essere affrontata con delicatezza, ma in modo esplicito.

Il facilitatore può dire:

Prima di chiudere, vorrei controllare che le meccaniche di sicurezza abbiano funzionato e che i limiti siano stati rispettati.

- Le parole di sicurezza erano chiare?
- Vi siete sentiti liberi di usarle?
- Il sistema dei colori per il contatto fisico è stato rispettato?
- Ci sono state scene troppo intense o poco chiare?
- Qualcuno ha visto qualche limite personale superato?

Se c'è qualcosa di delicato, potete venire da me anche dopo, senza parlarne davanti al gruppo.

FASE 5 - Chiusura finale

Il facilitatore chiede al gruppo se c'è altro che desidera condividere prima della conclusione. Dopo essersi accertato che non ci sia altro da dire, il facilitatore chiude ufficialmente:

> Grazie per aver giocato con rispetto e attenzione. Quello che è successo al rifugio resta parte della storia condivisa che abbiamo costruito. Ora il gioco è definitivamente concluso.



Nota bene

Durante ogni fase del debriefing, è importante mantenere il discorso sul piano narrativo. Se qualcuno inizia a giudicare un altro giocatore, il facilitatore dovrebbe riportare la conversazione sui personaggi. Il facilitatore deve spingere i giocatori a parlare di cosa voleva il personaggio in quel momento, non di cosa avrebbe dovuto fare il giocatore.

Meccaniche

Fame e Razioni

Quella di fame e razioni è la meccanica principale del gioco.

Per arrivare senza conseguenze alla fine dell'esperienza, un personaggio avrebbe bisogno di consumare I razione giornaliera (O un oggetto di pari valore) per ogni giornata.

Se un personaggio non riceve la propria razione, riceve un bollino colorato che indica il suo livello di fame e subisce le seguenti conseguente (a meno che non sia diversamente riportato sulla scheda del personaggio):

- Livello I - Il personaggio non ha mangiato per un giorno. È affamato, debole e provato, ma può ancora agire normalmente.

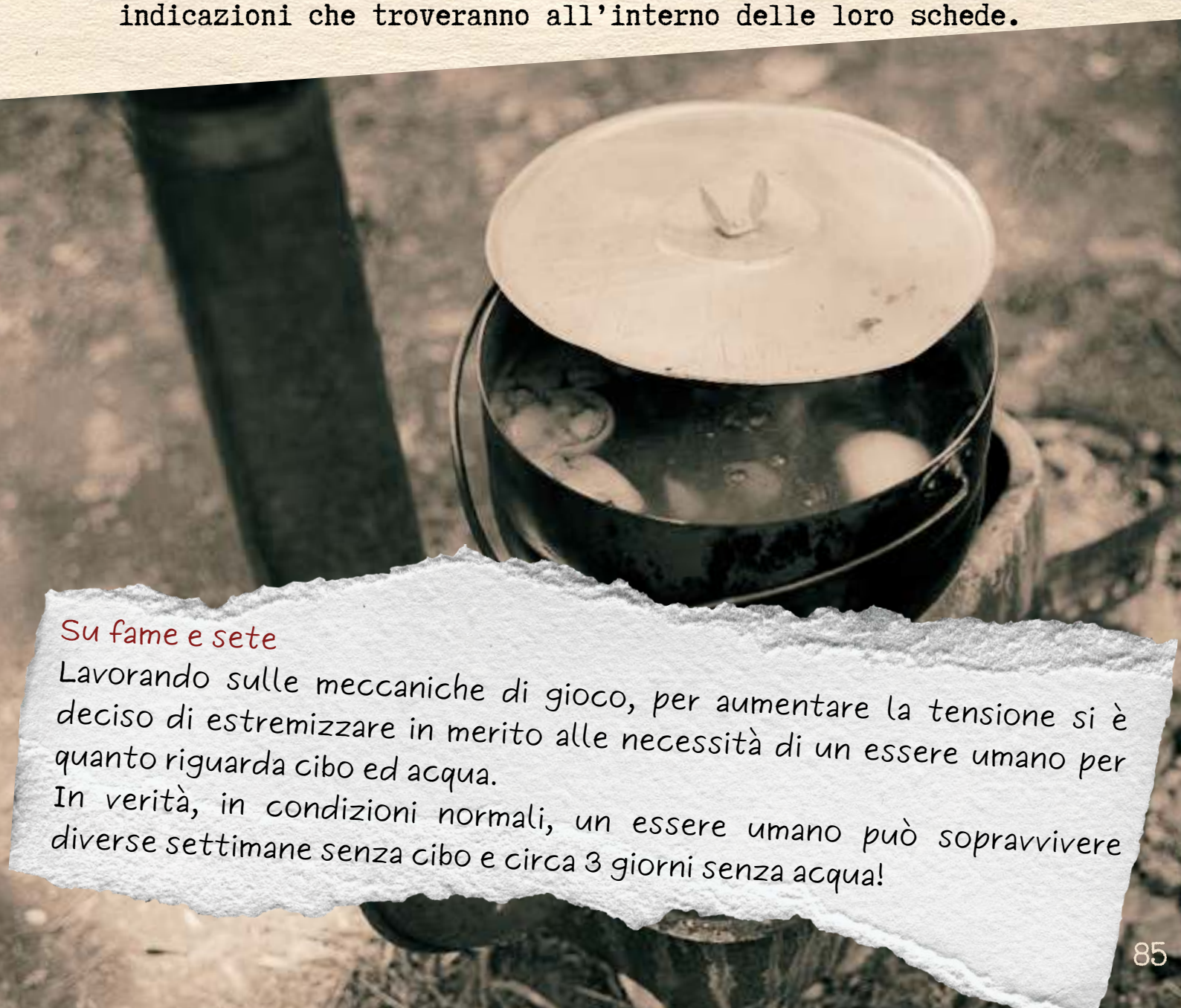
- Livello 2 - Il personaggio non ha mangiato per due giorni. È allo stremo. Da questo momento, non può iniziare dispute e perde automaticamente tutte quelle in cui è coinvolto, a meno che anche l'altro personaggio non abbia il suo medesimo livello di fame.

- Livello 3 - Il personaggio non ha mangiato per tre giorni. Non è più in grado di continuare. È considerato fuori gioco.

Se un personaggio consuma una razione giornaliera, il suo livello di fame non cambia.

L'unico modo per rimuovere un livello di fame ha a che fare con la sezione Ferite e Morte di seguito. In ogni altro caso, mangiare non priverà il personaggio dell'ultimo bollino che ha ricevuto quando non ha consumato una razione.

Ai giocatori sarà richiesto di interpretare il proprio livello di fame come meglio credono, basandosi sulle indicazioni che troveranno all'interno delle loro schede.



Su fame e sete

Lavorando sulle meccaniche di gioco, per aumentare la tensione si è deciso di estremizzare in merito alle necessità di un essere umano per quanto riguarda cibo ed acqua.
In verità, in condizioni normali, un essere umano può sopravvivere diverse settimane senza cibo e circa 3 giorni senza acqua!

Ferite e Morte

Durante il gioco, alcuni eventi possono causare la condizione di ferito:

- La frana all'inizio della seconda giornata;
- Un colpo d'arma da fuoco non mirato a uccidere;
- La perdita di una disputa fisica in cui sono coinvolte armi bianche (anche improvvisate).

Un personaggio ferito è debilitato in modo permanente e viene considerato come se si trovasse costantemente al secondo stadio di fame, e questo significa che:

- Non può iniziare dispute e perde automaticamente tutte quelle in cui è coinvolto, senza eccezioni.
- Deve ricevere I razione giornaliera ogni giorno o finisce immediatamente fuori gioco.

L'unico modo per guarire un personaggio ferito è utilizzare un kit di pronto soccorso, a disposizione dei due personaggi medici; se uno di loro decide di farne uso, deve dichiararlo a voce alta davanti a tutti e indicare come agisce sulla ferita del giocatore coinvolto.
Un personaggio ferito che è stato curato ritorna al primo livello di fame.

In questo gioco la morte di un personaggio è possibile.
E nel caso la possibilità dovesse avverarsi, non significa che il giocatore ha giocato male. Al contrario, spesso può essere il risultato di una scelta forte, capace di lasciare un segno importante nella storia condivisa.

Un personaggio è da considerarsi morto nei seguenti casi:

- Non consuma una razione quando si trova al secondo livello di fame;
- È bersaglio di un colpo di arma da fuoco mirato ad uccidere;
- Perde una prova in una disputa con dichiarato scopo di uccidere;
- Prende la condizione di ferito mentre si trova al secondo stadio di fame;
- Sceglie volontariamente di sacrificarsi.

Nel caso in cui il personaggio muoia o finisca fuori gioco, il giocatore deve rivolgersi ai facilitatori. Gli verrà fornito un simbolo che lo indica come fuori gioco e gli permetterà di seguire il resto della vicenda. Gli altri giocatori non dovranno interagire con lui fino alla fine della sessione.

Dispute

Durante il corso della partita, i personaggi potrebbero entrare in disaccordo su qualcosa e scegliere di avviare una disputa.

La disputa è un'azione di gioco che consiste nel mettere i due personaggi uno di fronte all'altro e decidere chi ha la meglio in una determinata situazione. Potrebbe essere motivo di disputa:

- Strappare qualcosa di mano ad un altro giocatore;
- Trattenerlo o imprigionarlo contro la sua volontà;
- Mettere in atto una Perquisizione contro la sua volontà (di seguito anche le informazioni su questa meccanica);
- Un qualsiasi tipo di zuffa (a mani nude o con armi bianche)...

Insomma, qualsiasi situazione che metta la volontà di un personaggio contro quella di un altro, e che non sia prevalentemente verbale, è motivo di disputa, ed è dunque bene che i giocatori siano al corrente di come portarle a termine al meglio.

La disputa si svolge in tre fasi:

- Fase I: Il giocatore che comincia la disputa dichiara a voce alta il motivo dello scontro (esempio: vuole rubare di mano un oggetto ad un altro giocatore)

- Fase 2: La disputa si svolge per mezzo di un semplice giro di "Sasso, carta, forbici" (in caso di pareggio, si ripete. Il primo a fare punto è da considerarsi vincitore).

- Fase 3: Si dichiara il risultato della disputa (esempio: il giocatore dichiara di aver preso possesso dell'oggetto).

Un giocatore può cominciare una disputa soltanto con qualcuno che abbia un livello di fame pari o superiore al suo.

Se comincia una disputa con un altro giocatore che ha un livello di fame superiore al suo, avrà automaticamente la meglio.



Perquisizione

In un contesto come quello dello scenario, potrebbe essere naturale mettere in atto una perquisizione.
Che sia una perquisizione generale o il frutto di una disputa uno contro uno, è necessario mettere in chiaro le regole per questa meccanica di gioco.

La Perquisizione deve sempre rispettare le regole di sicurezza e il livello di contatto fisico indicato all'inizio della partita o dal cartellino del giocatore. Non è mai consentito frugare realmente addosso ad un'altra persona, nelle tasche, nelle borse o tra gli effetti personali fuori gioco.

Normalmente, la perquisizione in gioco funziona così:

- Il personaggio dichiara l'intenzione di perquisire qualcuno;
- In caso di resistenza, si mette in atto una disputa;
- se la perquisizione va a buon fine, il personaggio perquisito deve mostrare tutti gli oggetti che ha fisicamente con sè in quel momento.

In pratica: se il personaggio ha l'oggetto con sè, questo non può più essere nascosto. L'unico modo che ha per non mostrarlo è consegnarlo a qualcun altro prima che venga dichiarata la perquisizione nei suoi confronti.

Armi da Fuoco

È importante aprire un discorso a parte per le armi da fuoco.
Dato che rappresentano un elemento di forte tensione, devono essere usate con parsimonia. I giocatori devono essere consapevoli del fatto di non poter risolvere ogni conflitto ricorrendo alle armi.

All'inizio del gioco, solo i giocatori che da scheda possiedono l'arma sanno della sua esistenza e sanno quanti proiettili contiene (rappresentati da bigliettini o altri piccoli oggetti), e può scegliere di utilizzarla per:

- minacciare un altro personaggio;
- ferire o uccidere un personaggio;
- sparare a un oggetto o a un punto dello spazio, se la scena lo richiede.

Se viene dichiarato l'uso della pistola e l'arma ha ancora munizione, non si avvia una disputa: l'arma da fuoco è sempre più veloce di una reazione fisica ordinaria. L'esito dichiarato viene quindi applicato direttamente.



Inquadramento Storico

a cura di Manuel Moscariello

Questo inquadramento è pensato come strumento di lavoro per chi facilita, non come testo accademico. Semplifica, sceglie, tralascia: vuole dare a un educatore le coordinate essenziali per condurre il gioco e il debriefing con cognizione di causa, non ricostruire il periodo in tutta la sua complessità. Se il periodo vi appassiona nella sezione Risorse lasciamo qualche fonte per approfondire il tema.

Consigliamo al facilitatore di fare un accenno ai fatti storici alla fine del gioco per dare un inquadramento a quanto vissuto e per far portare a casa un po' di conoscenza e contesto, oltre alle emozioni vissute.

L'Italia nel I943: vent'anni dopo

Per capire il 23 luglio I943 bisogna partire da un fatto semplice e magari spiazzante: nell'estate del '43 il fascismo era al potere da più di vent'anni. Chi aveva venticinque anni non aveva mai conosciuto altro. La scuola, il lavoro, il tempo libero, le parole con cui si pensava il mondo, tutto era passato attraverso il regime. Il fascismo non era "un'opinione politica" che si sceglieva contro altre: era l'aria che si respirava, l'unico orizzonte possibile.

Questo rende necessario chiarire subito una parola che oggi suona come un'accusa e allora era un'altra cosa: fascista. Avere la tessera del Partito Nazionale Fascista, per moltissimi italiani, non era una scelta ideologica ma una condizione pratica. Serviva per lavorare nel pubblico impiego, per insegnare, per esercitare molte professioni al punto che la si chiamava "la tessera del pane", perché senza si faticava a mangiare. Essere iscritti al partito, per la maggior parte della gente, non significava credere ferventemente in qualcosa: significava vivere una vita normale. Nel I943, dire di qualcuno che "era fascista" era come dire che era cittadino italiano. Non descriveva una fede, descriveva la normalità.

A questa normalità, nell'estate del '43, si era aggiunta la stanchezza. La guerra andava male da tempo, mancava il cibo, i morti al fronte erano tanti, le città venivano bombardate. L'entusiasmo dei primi anni si era spento in una fatica sorda. Molti di quegli "italiani fascisti" erano ormai fascisti soltanto sulla tessera. Stanchi, disillusi, non avrebbero mosso un dito per il regime ma non avevano nemmeno un'idea chiara di cosa mettere al suo posto. È in questa Italia stanca e ancora tutta fascista che si apre il gioco.



La guerra arriva in casa

Fino al I943 la guerra, per chi stava in Italia, era stata soprattutto un fatto lontano: i figli al fronte, le notizie alla radio, i sacrifici. Nell'estate di quell'anno diventa una cosa vicina, fisica, dentro casa. Il IO luglio gli Alleati sbarcano in Sicilia: la guerra non è più "là fuori", è arrivata sul suolo italiano. E cominciano i bombardamenti sulle città, che colpiscono non gli eserciti ma la gente comune: il I9 luglio le bombe cadono su Roma, sul quartiere San Lorenzo, e l'idea che la capitale fosse intoccabile crolla in poche ore.

È lo scenario in cui si colloca "L'ora più buia". Un paese qualunque, di notte, sotto un bombardamento alleato; la gente che scappa nel rifugio antiaereo; il rifugio che crolla. Non è la storia di una battaglia o di un eroe: è la storia di persone comuni chiuse in uno spazio, mentre fuori il mondo che conoscono sta letteralmente venendo giù. È la condizione in cui, quell'estate, si sono trovate in tante ed è la cornice perfetta per far incontrare, in un unico luogo chiuso, qualche sfumatura di un'Italia che stava per cambiare pelle.

Il 25 Luglio: il regime cade dall'interno

Poi succede qualcosa che quasi nessuno avrebbe potuto prevedere quella notte. Tra il 24 e il 25 luglio I943 il Gran Consiglio del Fascismo, l'organo di vertice del regime, si riunisce e vota una mozione che di fatto sfiducia Mussolini. Il giorno dopo, il 25 luglio, il re Vittorio Emanuele III lo convoca, lo destituisce e lo fa arrestare. A capo del governo va il maresciallo Pietro Badoglio. La radio annuncia la notizia la sera stessa, con la traccia audio originale utilizzata durante il gioco. In molte città la gente scende in strada a festeggiare, non per un odio particolare verso il fascismo ma convinta che con Mussolini sia finita anche la guerra.

Qui c'è il fatto storico più importante da far capire, ed è controintuitivo: il fascismo non è caduto per una rivolta del popolo o dei suoi oppositori. È caduto dall'alto e dall'interno. L'hanno abbattuto i suoi stessi gerarchi, il re, l'establishment, non una piazza antifascista, non dei partigiani, che ancora non esistevano. È una caduta di palazzo, non una liberazione dal basso. Ed è proprio ciò che accade durante il gioco: mentre i personaggi sono chiusi nel rifugio, il mondo politico che davano per eterno si ribalta in una notte. La notizia arriva, e da un momento all'altro "essere fascisti", la cosa più normale del mondo fino a ieri, diventa d'improvviso qualcosa di incerto, di scomodo, forse di pericoloso. Il terreno sotto i piedi di tutti si sposta insieme.

Quello che viene dopo,
e perchè i partigiani “nascono tardi”

La gioia del 25 luglio dura poco, e qui è importante che chi facilita conosca il seguito, anche se il gioco si ferma prima. Il nuovo governo Badoglio, pur avendo tolto di mezzo Mussolini, dichiara "la guerra continua" e resta formalmente alleato della Germania, mentre di nascosto tratta la resa con gli Alleati. Seguono i famosi "45 giorni" di confusione e attesa. Poi, l'8 settembre I943, viene annunciato l'armistizio: l'Italia esce dalla guerra a fianco della Germania. Ma è un'uscita nel caos, l'esercito si sfalda senza ordini, i tedeschi occupano il paese, il re e il governo fuggono a sud. In pochi giorni l'Italia si spacca in due: il Sud liberato dagli Alleati, il Centro-Nord occupato dai tedeschi, dove Mussolini viene rimesso a capo di uno Stato fantoccio, la Repubblica Sociale Italiana.



È solo qui, dopo l'8 settembre, che nasce la Resistenza. Il 23 luglio, quando si gioca "L'ora più buia", i partigiani non esistono ancora, mancano un mese e mezzo. Le bande partigiane si formano dopo, nel vuoto lasciato dall'armistizio, e vi confluiscono persone dalle provenienze più diverse, spesso in disaccordo tra loro: comunisti, socialisti, cattolici, liberali, monarchici, anarchici, militari sbandati che non volevano combattere per i tedeschi, giovani che scappavano dalla leva della Repubblica Sociale. Non un fronte compatto e ideologicamente puro, ma un arcipelago di motivazioni diversissime, tenute insieme più da un "contro" comune che da un progetto condiviso.

Ecco perché nel gioco non si trova nelle schede che qualche personaggio è un "uomo della resistenza" . Quel personaggio non è ancora un partigiano: è un antifascista, un dissidente clandestino, qualcuno che diventerà resistente ma che quel giorno è solo una persona con delle idee scomode, in mezzo a tanti che scomode idee non ne hanno affatto. Il gioco coglie l'istante prima che le categorie si formino.

Una precisazione necessaria

C'è un fraintendimento che non vogliamo avvenga. Se le categorie nette non c'erano, se "essere fascisti" era la norma e i partigiani non esistevano ancora, la conclusione affrettata potrebbe essere: "allora erano tutti uguali, e nessuno era davvero responsabile di niente". È l'errore da evitare a ogni costo, perché ribalta il senso del gioco nel suo esatto contrario.

La distinzione che tiene in piedi tutto è tra condizione e scelta. Essere fascisti, nel I943, era una condizione: diffusa, ereditata, quasi universale, non scelta quasi da nessuno. Ma dentro quella condizione le persone compivano scelte, e le scelte non erano affatto tutte uguali.
Coprire il vicino o denunciarlo. Usare il proprio piccolo potere o rinunciarci. Voltarsi dall'altra parte o tendere una mano. La tessera ce l'avevano tutti; ciò che distingueva una persona dall'altra non era la tessera, erano i gesti umani.
La complessità non cancella le responsabilità: le sposta sulle azioni delle persone, non sulle etichette che portavano.

E c'è un fatto che rende impossibile l'"erano tutti uguali", da tenere ben presente: dentro quel "tutti" non c'erano solo persone comuni intercambiabili. C'erano gli antifascisti che per le loro idee pagavano con il confino, il carcere, l'esilio. C'erano, dal I938, gli ebrei italiani, che le leggi razziali fasciste avevano escluso per legge da scuola, lavoro e diritti: la vita "normale" della maggioranza era normale anche perché per una minoranza era stata resa impossibile.

Ricordarlo, al momento giusto, è ciò che impedisce all'"eravamo tutti fascisti" di scivolare in un'assoluzione generale.

Il senso è questo, ed è il cuore del gioco: sciogliere il binario "fascisti cattivi contro partigiani buoni" non serve a dire che nessuno aveva colpe. Serve al contrario, a togliere l'alibi comodo del "erano tutti mostri, io sarei stato diverso" e a restituire alle persone di allora, comuni come noi, il peso reale delle loro scelte. La complessità non assolve: responsabilizza. Si raccomanda al facilitatore di dare spazio a questo concetto alla fine del gioco

Nota su Lirinia

Cosa è reale e cosa è inventato

Lirinia non esiste. Non la trovate sulle carte, non c'è un paese con questo nome al confine tra Lazio e Campania, e il bombardamento che apre il gioco non corrisponde a un evento documentato in un luogo e in un giorno precisi. È un'invenzione e vale la pena spiegare perché non è una scorciatoia ma una scelta.

Quello che è inventato è il luogo: Lirinia è un paese qualunque, costruito apposta per il gioco.
La condizione che i personaggi vivono è vera. Nell'estate del I943 l'Italia veniva bombardata dagli Alleati, e i bombardamenti non colpivano gli eserciti al fronte ma le città e la gente comune, Napoli fu colpita duramente per tutto l'anno, Roma il I9 luglio. Rifugiarsi in un ricovero antiaereo mentre le bombe cadevano era l'esperienza reale di milioni di italiani in quei mesi. Un rifugio che crolla, con le persone dentro, era una possibilità concreta e ricorrente. Lirinia, insomma, non è un evento storico: è una situazione storica. Non racconta quella notte in quel paese, racconta una notte come tante, in un paese come tanti.

Questa è la ragione della scelta, ed è importante che il facilitatore la capisca. Ambientare il gioco in un luogo reale e in un bombardamento documentato avrebbe significato mettere in scena morti veri, persone realmente esistite, un lutto che appartiene a una comunità precisa, un peso etico grande e un terreno su cui è facile scivolare nella spettacolarizzazione o nell'inesattezza. Un luogo inventato permette di raccontare una verità storica senza appropriarsi di un dolore specifico. I personaggi di Lirinia non "sono" persone realmente esistite di cui si mette in scena la fine: sono figure verosimili che incarnano condizioni reali. La finzione è una forma di rispetto, non una licenza.

C'è però un punto di onestà da mettere nero su bianco. La zona al confine tra Lazio e Campania divenne teatro di bombardamenti pesanti e sistematici soprattutto più tardi, tra l'autunno del I943 e il I944, quando il fronte risalì la penisola. Nel luglio del I943 gli obiettivi più colpiti erano le grandi città e i nodi strategici, non i piccoli paesi dell'interno. Il bombardamento di Lirinia il 23 luglio è quindi plausibile ma non documentato: è un "poteva succedere", non un "è successo". Lo diciamo apertamente perché il facilitatore deve poter rispondere con onestà se un partecipante chiede "ma è successo davvero?". La risposta corretta è: non a Lirinia, non quella notte, ma cose come questa sono successe, a tanti, in quell'Italia lì.

Il fatto che Lirinia sia inventata non è solo una cautela etica: è anche ciò che rende il gioco vostro. Un'associazione che adotta "L'ora più buia" in un altro territorio può spostare Lirinia, ambientarla nel proprio paese, dare ai luoghi nomi che i partecipanti riconoscono, agganciare la vicenda alla geografia locale. La situazione storica regge ovunque, perché ovunque, in quell'estate, l'Italia era stanca, ancora fascista, e sotto le bombe. Se scegliete di radicare il gioco nel vostro territorio, tenete solo fermo il criterio di prima: verosimiglianza sì, appropriazione di un lutto reale e specifico no. Raccontate una notte come tante, non profanate una notte precisa.





Parte III

Amore e Guerra

Un gioco di Martina Ferrari e Filippo Mantuano



Amore & Guerra

Co-funded by the European Union
Erasmus+ Enriching lives, opening minds.
Agenzia Italiana per la Gioventù
Isola che c'è
VOCI DELLA STORIA
ASNU

Premessa

Amore & Guerra è uno scenario LARP storico-drammatico ambientato nell'estate del 1944, concepito per mettere i partecipanti di fronte a scelte morali, sociali e politiche in un momento di profonda incertezza. Al centro dell'esperienza vi sono la fiducia, il tradimento e il peso delle decisioni prese sotto la costante minaccia della repressione nazifascista.

Questo manuale è rivolto ai facilitatori/facilitatrici che vogliono proporre un'esperienza immersiva ma non competitiva, può essere consultato e usato come guida per preparare, assegnare i ruoli e facilitare il gioco stesso.

L'obiettivo di un LARP non è "vincere" o risolvere il gioco nel modo più efficiente possibile, ma è quello di costruire insieme una vicenda credibile in cui i personaggi possano entrare in conflitto, allearsi, mentire, confessare, cambiare idea o restare fedeli alle proprie convinzioni.
Il design dello scenario è originariamente strutturato per 18 partecipanti. Tuttavia, il gioco può essere adattato fino a 15 partecipanti togliendo alcuni personaggi minori, che ampliano la dimensione comunitaria del paese ma non portano i conflitti principali del gioco.

Nello specifico, la riduzione numerica si applica escludendo tre figure in un ordine rigido di priorità crescente: il contadino Domenico, la sarta Rosa e il panettiere Carlo. La struttura audio e narrativa dello scenario è pensata per guidare il ritmo dell'esperienza: il suono delle campane e dei cannoni, così come i tempi di silenzio sono veri e propri segnali di gioco che scandiscono le varie giornate. Il facilitatore può usarli come punti fissi della conduzione. Il gioco ha una durata complessiva di circa 2 ore e 30 minuti, comprensive di workshop iniziale, sessione di gioco deroling e debriefing finale.

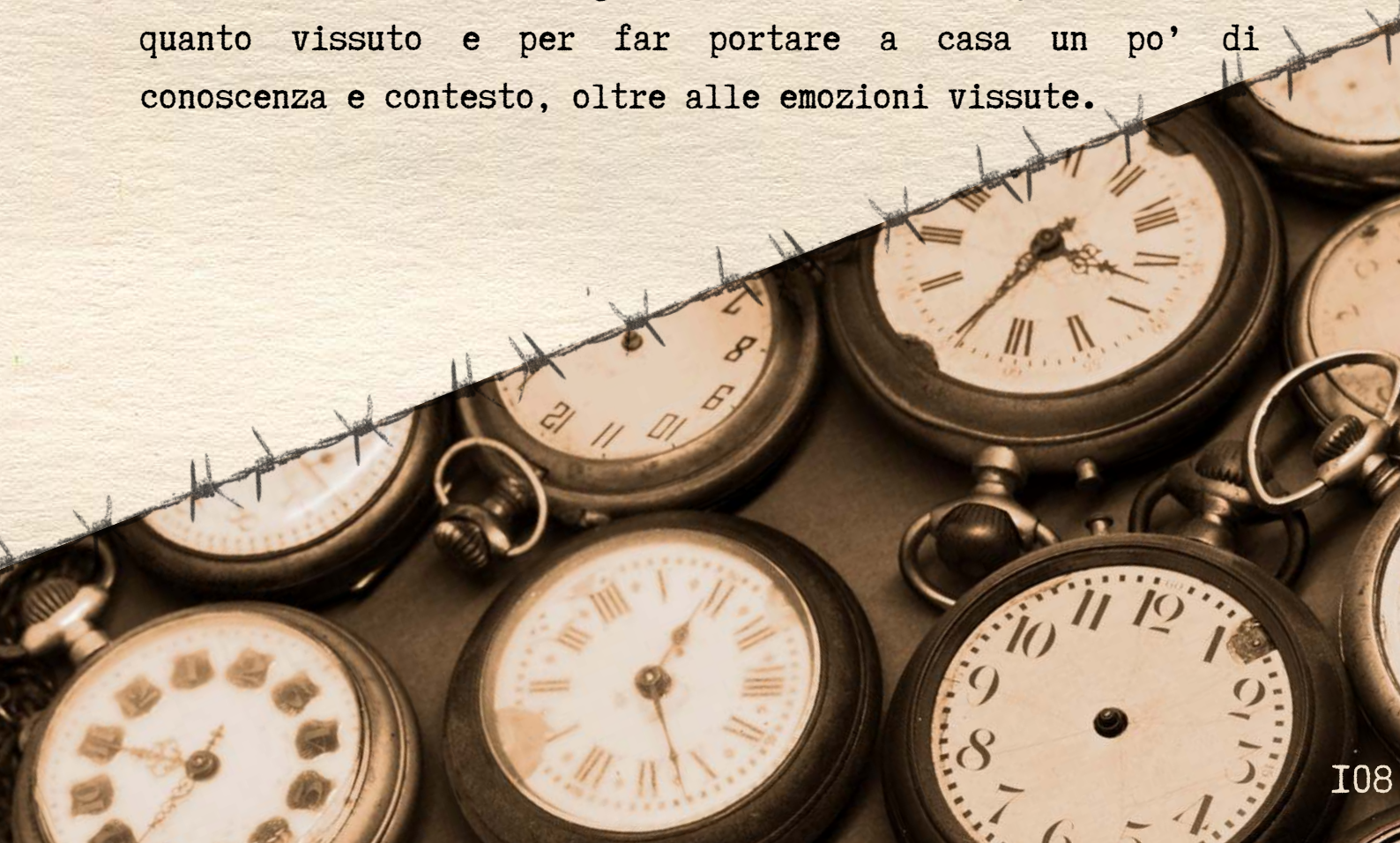




Inquadramento Storico

Questo inquadramento è pensato come strumento di lavoro per chi facilita, non come testo accademico. Semplifica, sceglie, tralascia: vuole dare a un educatore le coordinate essenziali per condurre il gioco e il debriefing con cognizione di causa, non ricostruire il periodo in tutta la sua complessità. Se il periodo vi appassiona nella sezione Risorse lasciamo qualche fonte per approfondire il tema.

Consigliamo al facilitatore di fare un accenno ai fatti storici alla fine del gioco per dare un inquadramento a quanto vissuto e per far portare a casa un po' di conoscenza e contesto, oltre alle emozioni vissute.



Siamo nel I944, gli alleati sono arrivati da poco a Roma (liberata il 4 giugno I944) e stanno risalendo l'Italia. Ci troviamo in un paesino ipotetico dell'Italia centrale.

Il contesto generale è quello della ritirata strategica dell'esercito tedesco e delle milizie della neonata Repubblica Sociale Italiana verso gli sbarramenti difensivi del Nord (la Linea Gotica).

In questa fase storica, molte aree rurali e montane del centro Italia si trasformano in "zone d'ombra" istituzionali: territori non ancora raggiunti dalle forze di liberazione anglo-americane, ma ferocemente controllati dai presidi fascisti e dalle retroguardie naziste incaricate di fare terra bruciata attorno alle linee di comunicazione.

La vita civile è stremata da anni di privazioni, fame, sfollamenti e rigidi razionamenti alimentari. Nelle valli e nei boschi si organizzano le prime bande partigiane stabili che compiono azioni di guerriglia, provocando la reazione immediata e spietata delle autorità occupanti attraverso l'emanazione di ultimatum di rappresaglia collettiva contro i villaggi accusati di dare ospitalità o rifornimenti ai ribelli.

Il clima sociale è spaccato tra chi spera nell'arrivo imminente del fronte alleato e chi, spinto dal terrore della fucilazione, valuta la via della collaborazione con i comandi di polizia locale.

Meccaniche di sicurezza

Prima dell'inizio della sessione è consigliato svolgere un sondaggio di sicurezza. Il facilitatore deve assicurarsi che tutti i partecipanti siano stati messi a conoscenza dei trigger warning contenuti nella storia, che insieme alle meccaniche di sicurezza previste dal gioco andranno ripetute dal facilitatore del briefing prima dell'inizio del gioco. Nessun partecipante dovrebbe giocare senza sapere quali temi potrebbero emergere, quali strumenti ha a disposizione per tutelarsi e per segnalare un possibile disagio o una necessità di interrompere una scena.

- In generale, tutti i partecipanti devono sapere che: Nessun contenuto narrativo è più importante del benessere reale delle persone
- Interpretare un personaggio non vuol dire approvare necessariamente le sue idee, parole e azioni
- Il contatto fisico che sia violento o romantico, nel gioco sarà solo narrato
- Le armi sono solo oggetti scenici o cartellini, mai strumenti reali È possibile uscire dal gioco in ogni momento

Nella pagina successiva suggeriamo un sondaggio da fare compilare in fase di iscrizione:

TRIGGER WARNING

Guerra, fame, morte, fascismo, persecuzione politica, collaborazionismo, armi, tradimenti, manipolazione e conflitti familiari.

Suggerimenti per Sondaggio

1. Che personaggio ti piacerebbe interpretare?
   - Abitante del villaggio liv. Facile
   - Fascista liv. Medio-difficile
   - Partigiano liv. Medio-difficile

2. Che genere del personaggio ti piacerebbe giocare?
   - Maschile
   - Femminile
   - Non mi importa il genere del mio personaggio

3. Sei consapevole che questo LARP tratta di temi delicati: guerra, fame, morte, fascismo, persecuzione politica, collaborazionismo, armi, tradimenti, manipolazione e conflitti familiari?
   - Si
   - No

4. Oltre a questi temi delicati, ci sono altre cose che ti spaventano e preferiresti evitare?
   - Risposta libera

Gestione del Conflitto e Contatto Fisico

Nel gioco verrà utilizzata la violenza narrata. Questo significa che non saranno messi in scena combattimenti fisici reali. Qualsiasi atto violento verrà raccontato o rappresentato simbolicamente. Nessuno deve mai entrare in contatto fisico in modo aggressivo con un altro partecipante. Esempio: se un partecipante vorrà tirare uno schiaffo al compagno, dirà: “ti tiro uno schiaffo” e il compagno dovrà reagire di conseguenza.

Immedesimazione ed Etica

Questo è un gioco di interpretazione. Quindi si chiede ai partecipanti di cercare di immedesimarsi nel loro personaggio. Tuttavia, è importante ricordare che ciò che accade ai personaggi non coincide con ciò che provano le persone che li interpretano.

Meccanica di sicurezza: Spazio Out Of Game (OOG)

Deve essere presente uno spazio Out Of Game, uno spazio tranquillo, lontano dai luoghi della storia. Questo è uno spazio sicuro, esterno alla finzione narrativa. Se un partecipante dovesse avere bisogno di una pausa, di bere, di riprendersi emotivamente o di parlare con un facilitatore, può recarsi lì in qualsiasi momento. Per uscire di “scena” e prendere una pausa basterà mettere la mano sugli occhi e camminare a testa bassa

Meccanica di sicurezza: il Semaforo

È una tecnica di sicurezza usata per comunicare rapidamente il livello di comfort di un giocatore durante una scena, senza interrompere completamente l'immersione. I tre colori hanno generalmente questo significato:

- Verde: "Va tutto bene, puoi continuare e aumentare l'intensità della scena."
- Giallo: "Sto raggiungendo il mio limite. Mantieni o riduci l'intensità, ma non aumentarla."
- Rosso: "Fermati immediatamente." La scena viene interrotta o modificata subito, senza chiedere spiegazioni.

Come si usa: Può essere implementato in modi diversi, a seconda dell'organizzazione: pronunciando semplicemente "verde", "giallo" o "rosso"; mostrando un gesto concordato (utile in ambienti rumorosi); integrando la parola nel dialogo in modo da preservare l'immersione il più possibile. Ricordiamo inoltre che qualsiasi richiesta esplicita di fermarsi, allontanarsi o interrompere una scena va sempre rispettata immediatamente.

Presenza dello staff: Durante tutto il gioco sarà presente un facilitatore, i partecipanti possono rivolgersi a lui per qualsiasi problema pratico, dubbio, difficoltà emotiva o situazione che richieda supporto.

Debrief e Deroling

Al termine della sessione di gioco si svolge un momento di debrief e deroling della durata di almeno 30min. Il facilitatore condurrà questi momenti, uno spazio dedicato a chiudere l'esperienza, separarsi dal personaggio e rielaborare ciò che è accaduto durante il gioco.

Il deroling aiuta i partecipanti a lasciare il ruolo interpretato e a tornare pienamente alla propria identità fuori dal gioco. In questo LARP avviene attraverso un gesto simbolico: ogni partecipante scrive su un foglietto una parola, una frase o un pensiero che rappresenta il proprio personaggio, ciò che vuole lasciarsi alle spalle o ciò che porta con sé dall'esperienza. Quando si sente pronto, il foglietto viene lanciato al centro del cerchio, come atto di chiusura del ruolo.
Il facilitatore accompagna il momento mantenendo un clima di calma e rispetto, senza forzare la condivisione personale. È importante ricordare ai partecipanti che possono scegliere cosa scrivere e cosa condividere: il deroling è un passaggio simbolico dal mondo di gioco alla realtà



Dopo il deroling, il debrief permette di raccogliere impressioni, emozioni e riflessioni sull'esperienza. Il facilitatore può proporre domande aperte, ad esempio:

- Come state dopo la fine del gioco?
- C'è qualcosa che portate con voi dall'esperienza?
- Cosa avete scoperto o imparato attraverso il gioco?

Il compito del facilitatore non è interpretare ciò che è successo né risolvere eventuali conflitti, ma offrire uno spazio sicuro di ascolto, aiutando il gruppo a riconoscere la fine del gioco e il ritorno alla quotidianità.

Scelta e Logistica dello Spazio

La scelta della location è uno degli elementi più importanti per la riuscita dello scenario. Amore & Guerra è ambientato all'interno di un paese: lo spazio di gioco dovrebbe quindi restituire una sensazione di luogo ampio, che permetta ai giocatori di avere anche luoghi più nascosti e riservati. Nonostante il luogo ideale sarebbe uno spazio aperto come un giardino, un campo, un parco, questo LARP può essere giocato sia all'esterno che all'interno.

- Se si sceglie di giocare in uno spazio interno bisogna assicurarsi che lo spazio sia abbastanza grande da separare i vari luoghi e ci siano due spazi separati o più privati dove mettere la stanza degli interrogatori e la Chiesa.
- Se si sceglie di giocare in uno spazio esterno, va bene un qualsiasi luogo ampio in modo da separare bene i luoghi e garantire sempre dei posti nascosti o più riservati dove mettere la stanza dell'interrogatorio e dove poter permettere ai partigiani di nascondersi, così come un luogo riparato dove mettere la Chiesa.

Giocare questo LARP in uno spazio esterno rende sicuramente il gioco molto più immersivo e dà la possibilità ai partecipanti di divertirsi maggiormente!

Riassumendo, la location dovrebbe avere:

- Una zona principale dove poter posizionare i seguenti luoghi: piazza centrale, panetteria, sartoria, comune, scuola elementare
- Un'area laterale o separata dove poter mettere la Chiesa e il confessionale
- Un'area separata o chiusa dove poter posizionare la stanza degli interrogatori
- Un'area laterale Out Of Game, per il facilitatore e per i partecipanti che ne hanno bisogno, fornita di sedute e acqua potabile
- Assenza di passaggio casuale di persone esterne
- Buona qualità audio, o almeno possibilità di usare una cassa abbastanza potente
- Servizi igienici facilmente accessibili
- Vie d'uscita di sicurezza sempre libere e facilmente accessibili e raggiungibili.

L'area di gioco può essere allestita in modo semplice: sedie, tavoli e qualche oggetto di scena.



Materiali Necessari e Oggetti Scenici

I link in cui trovare i materiali di gioco, oggetti scenici e supporti tecnici si trovano nella sezione “Allegati” nella PARTE IV di questo volume.

Kit Giocatore (assegnato a inizio gioco a ciascun partecipante):

- Scheda personaggio
- Lettera del comando di polizia arrivata a ogni cittadino
- 4 bigliettini bianchi (possono usarli per mandare messaggi segreti o scrivere note durante il gioco, è a discrezione del partecipante se usarli o meno).
- Una matita.
- Un badge con nome del personaggio e lavoro

Materiali per il Facilitatore

- Cassa bluetooth o impianto audio
- Caricabatterie e batteria esterna
- Copia offline delle tracce audio in caso di problemi di connessione
- Scaletta completa degli eventi di gioco
- Elenco dei personaggi presenti
- Appunti sulle meccaniche di sicurezza e su come facilitare il gioco

Materiali di Sicurezza:

- Acqua, sedie e fazzoletti nell’area fuori gioco
- Cassetta di primo soccorso

Materiali e oggetti scenici

- Stendardi indicativi dei luoghi

Per il Comune:

- Fogli bianchi
- Stilo e calamaio o in alternativa va benissimo qualche matita
- Tavolo
- Tre sedie

Comando di polizia:

- un tavolo
- tre sedie
- una copia stampata delle Note di interrogatorio
- fogli bianchi
- matite.

Per la sartoria:

- Ago e fili
- tessuto da poter cucire e/o strappare

Scuola elementare:

- Una lavagna o un cartellone che ne faccia le funzioni
- Gesso e cancellino
- Dei fogli bianchi o quaderni
- Delle matite.

Chiesa:

- Bibbia
- Eventualmente una croce
- Candele
- Un tavolo coperto che faccia da altare
- Panche e sedie per i fedeli
- Confessionale: due sedie

Per la panetteria:

- Spianatoia
- Mattarello
- Acqua
- Farina

Armi finte e dinamiche speciali: due pistole finte (una per ogni poliziotto), due fucili finti che saranno nascosti sotto l'altare della chiesa e potranno essere usati dai partigiani solo se verrà celebrato il matrimonio tra Roberta e Lanfranco. Le armi giocattolo possono essere sostituite con dei cartoncini stampati di pistole e fucili

Costumi: Si suggerisce per una migliore resa e per facilitare l'immedesimazione di giocare questo LARP con abiti vintage o che ricordano il 1944. Si suggerisce di preparare da offrire ai partecipanti una tunica, una stola o colletto romano da dare a Don Tommaso e due camicie nere da dare ai poliziotti, così come un grembiule da dare al panettiere.

Ruoli

I personaggi di questo LARP sono I8 ma il gioco si può giocare anche con I5 partecipanti togliendo alcuni ruoli minori.

I ruoli si dividono in tre categorie principali:

1. Gli abitanti del villaggio (generalmente neutri riguardo alla situazione politica)
2. I partigiani (gente del paese che agisce nell'ombra)
3. I fascisti (chi sostiene il regime, i poliziotti, alcuni funzionari comunali e altri abitanti).

Criteri di Assegnazione: L'assegnazione dei personaggi risulta molto più efficace se fatta con l'aiuto delle risposte di un sondaggio iniziale (sez. Sicurezza per lo scenario) da fare almeno una settimana del gioco in cui ogni partecipante esprime la sua preferenza riguardo al personaggio da giocare e al genere da interpretare (maschile/femminile).



Classificazione per Grado di Difficoltà: Se il facilitatore è indeciso su cosa assegnare a chi, può usare come metodo di assegnazione in grado di difficoltà dei singoli personaggi:

- Livello Facile: gli abitanti del villaggio popolani sono tutti personaggi facili, adatti anche a chi non ha mai giocato un larp.
- Livello Medio: i partigiani e i fascisti sono quasi tutti di media difficoltà.
- Livello Difficile: Pietro, Roberta e la Spia-Davide (per la fazione partigiana) e i due poliziotti Antonio e Salvatore (per la fazione fascista) sono personaggi difficili.

Regola di Sfoltimento (da I8 a I5 giocatori): In assenza di I8 partecipanti, possono esserne tolti 3 arrivando così a I5 partecipanti + I facilitatore (partendo da quello più importante al meno importante):

I. Il panettiere Carlo
2. La sarta Rosa
3. Il contadino Domenico

Nel momento in cui un personaggio dei sopra citati non viene giocato andranno riviste le note di interrogatorio e andrà cancellato il personaggio segnandolo come deceduto all'interno dei faldoni investigativi per non generare paradossi logici nei giocatori che interpretano i poliziotti.

Audio

L'audio è parte integrante della struttura di gioco. La traccia non serve solo a creare atmosfera, ma scandisce l'avanzamento della sessione: le campane introducono il giorno e i bombardamenti introducono la notte. Poiché la traccia audio è pre-registrata e includono riferimenti specifici riguardo la durata delle giornate e delle notti.



Workshop

Durante i 30 minuti iniziale dedicati al workshop, il facilitatore deve seguire questa precisa scaletta operativa per allineare i partecipanti:

I. Introduzione storica e spiegazione del tono: Presentazione del contesto rurale e claustrofobico dell'estate I944 in un paesino isolato. Chiarimento sul tono drammatico e morale dell'esperienza, che ruota attorno al dilemma della delazione sotto la minaccia di un ultimatum.

2. Istruzioni di sicurezza: Spiegazione approfondita del funzionamento dello Spazio OOG (Out Of Game), della meccanica fisica per allontanarsi temporaneamente dalla scena (mano sugli occhi), delle regole verbali del "Semaforo" e del protocollo di "Violenza Narrata" senza alcun contatto fisico aggressivo.

3. Lettura delle schede e personalizzazione: dare ai partecipanti 5 min per aprire e leggere il kit consegnato all'inizio. I giocatori rivedono e memorizzano i propri segreti, le paure e gli obiettivi del proprio personaggio, focalizzandosi sull'Azione Iniziale presente su ogni scheda

4. Allineamento dei ruoli: Effettuare un breve giro di nomi e professione di tutti i presenti per mappare pubblicamente la comunità e associare i volti agli stendardi dei luoghi sul terreno.

5. Costruzione delle relazioni: Concedere I5 minuti liberi per lasciare ai partecipanti il tempo di esplorare i luoghi del gioco, conoscersi meglio e creare un ricordo comune: “ma ti ricordi quella volta che io e te….” completamente inventato e fuori dalle informazioni presenti nella scheda personaggio. Questa meccanica cementa i legami di comunità prima che vengano erosi dal sospetto.

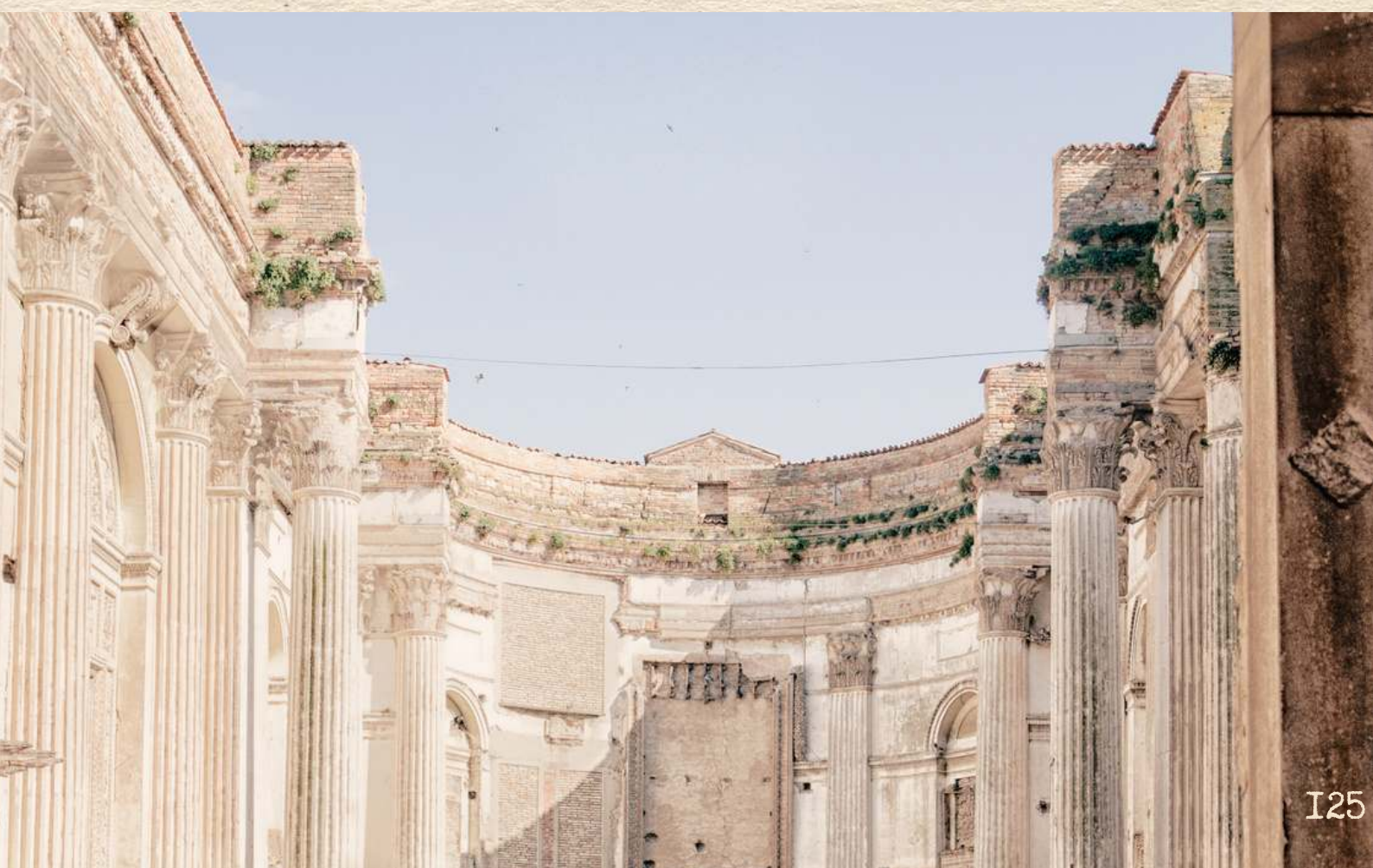
6. Ingresso in gioco: Il facilitatore fa partire la traccia audio e il gioco comincia.



Il Gioco

Amore & Guerra si svolge nell'arco di tre giornate simulate, tutte ambientate all'interno del paese e dei luoghi predisposti dal gioco stesso. I personaggi devono affrontare giorno dopo giorno la paura di essere condannati, scoperti, interrogati dal comando fascista.

Una volta inizia la giornata, i partecipanti sono liberi di parlare, muoversi nello spazio, formare alleane, accusarsi, confessare segreti, organizzare azioni di sabotaggio. Il facilitatore interverrà solo per chiarire le regole, gestire eventuali meccaniche, garantire la sicurezza e per consegnare ai partigiani due fucili nel momento in cui loro riusciranno a celebrare il matrimonio tra Roberta e Lanfranco.



La sessione totale di gioco durerà 2h30min e si svolgerà così:

- Workshop, 30min: Il facilitatore effettua la consegna kit a ogni partecipante, la presentazione del gioco e delle regole di sicurezza, la presentazione dei luoghi e dell'ambiente circostante. Il gioco inizia dopo la conclusione del workshop.
- Inizio gioco, durata Ih30min. Il ritmo generale è scandito dai blocchi temporali alternati di giorno (gioco libero, investigazione e interrogatori) e notte (rifugio forzato e azioni clandestine autorizzate). • Ruolo del facilitatore in gioco: il facilitatore monitora lo svolgimento dall'esterno, gestisce i segnali della regia sonora e funge da arbitro neutrale per risolvere le contese sulle azioni speciali notturne o sull'attivazione di risorse nascoste (i fucili dei partigiani).
- Debrief e deroling, 30min: Il facilitatore raduna i giocatori disponendoli in cerchio per avviare il processo ordinato di disconnessione emotiva. Si procede subito con il deroling (scrivere il nome del proprio ruolo sul foglietto, accartocciarlo e gettarlo alle proprie spalle) per separare l'identità del giocatore da quella del cittadino del I944.

Segue la sessione di debriefing strutturata per esplorare i vissuti, le pressioni subite e i segreti svelati.

Giornate di gioco

- Fase Diurna (le campane - 25min): ogni giorno inizia con il suono delle campane, appena le campane finiscono di suonare il giocatore che interpreterà il prete sarà obbligato a una breve messa in Chiesa all'inizio di ogni giornata, è a discrezione dei singoli personaggi se partecipare o no, alla fine della messa ognuno è libero di fare quello che ritiene più giusto. Dinamica d'innesco: ogni scheda personaggio presenta un'azione iniziale obbligatoria che è fatta per far parlare tutti e far iniziare a muovere la carte in tavola fin dai primissimi minuti del Giorno I. Durante ogni giorno la polizia convocherà i civili al comando per gli interrogatori incrociati.
- Fase Notturna (I bombardamenti - 5 min): ogni giorno finisce con il suono dei cannoni, che scandisce quindi l'inizio della notte. Ogni notte infatti il paese dove il gioco è ambientato viene bombardato e il posto più sicuro dove stare è in chiesa, è obbligatorio per ogni partecipante andare in chiesa e stare in chiesa durante la notte, possono decidere di parlare o stare con gli occhi chiusi. Questa fase ha una funzione narrativa claustrofobica: costringe traditori, partigiani e fascisti a condividere a stretto contatto lo stesso spazio sacro nel terrore delle esplosioni.

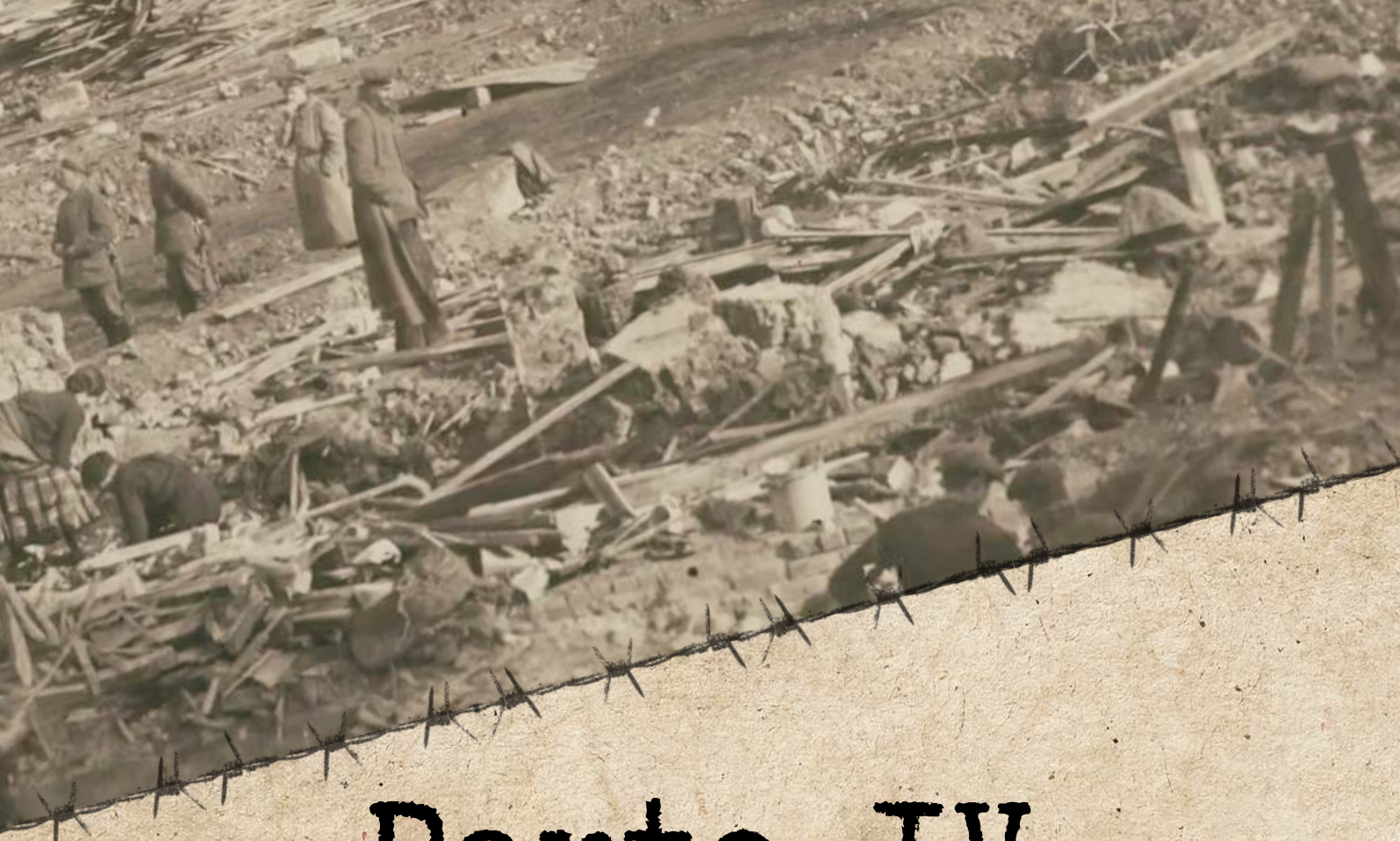


Conclusione del Gioco

Il Momento Finale: Il gioco giunge al termine esatto dello scadere del tempo del Giorno 3, annunciato dall'ultimo attacco pesante di cannoni che sono nella traccia audio.
Al cessare del suono, il facilitatore irrompe formalmente pronunciando a voce alta la formula "Fuori Gioco / Fine della sessione". I partecipanti devono interrompere immediatamente l'ultima frase o l'ultima azione che stavano compiendo in personaggio, congelando la narrazione nello stato in cui si trova.

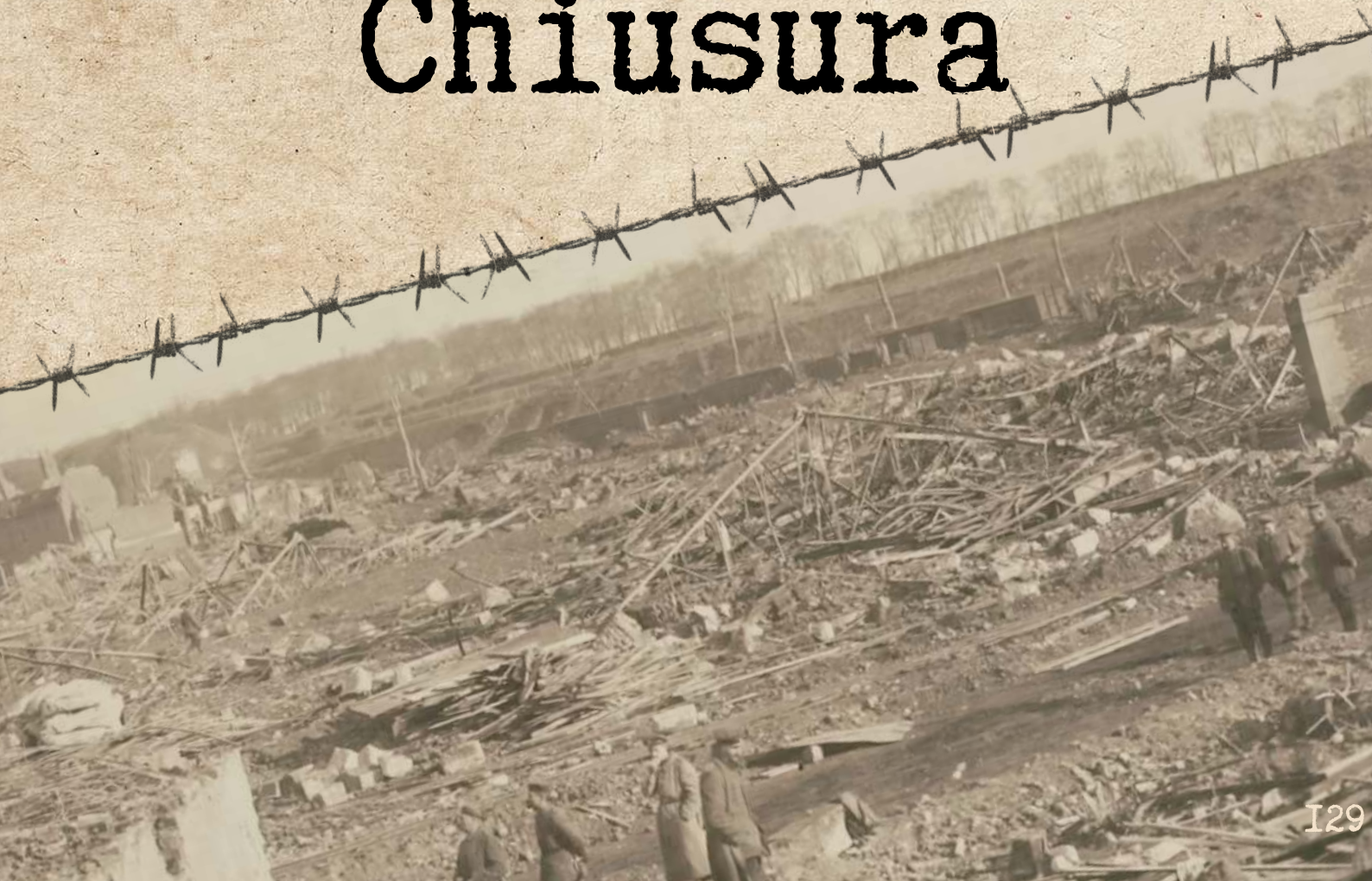
La durata dei giorni di gioco è fissata dalle tracce audio pre-registrate. Ecco come sarà scandita la sessione di gioco con la traccia audio:

- Campane - PRIMO GIORNO, 25 min - S. Messa ad inizio giornata
- Cannoni - PRIMA NOTTE, 5 min - ritiro in Chiesa per sfuggire ai bombardamenti
- Campane - SECONDO GIORNO, 25 min - S. Messa ad inizio giornata
- Cannoni - SECONDA NOTTE, 5 min - ritiro in Chiesa per sfuggire ai bombardamenti
- Campane - TERZO GIORNO, 30 min - S. Messa ad inizio giornata
- Cannoni - FINE GIOCO



Parte IV

Chiusura



Glossario

Bleed: Il trapasso di emozioni tra giocatore e personaggio: ciò che si prova nella finzione sconfina nella persona reale, e viceversa.

Bleed-in / bleed-out: Le due direzioni del bleed: il bleed-in è ciò che del giocatore entra nel personaggio; il bleed-out è ciò che del personaggio resta addosso al giocatore dopo il gioco.

Brave space: Spazio di gioco fondato non sull'assenza di rischio emotivo, ma sulla disponibilità condivisa ad affrontare temi difficili sentendosi protetti.

Close to home: Un tema che tocca un partecipante troppo da vicino, sfiorando un'esperienza personale reale.

Debriefing: Il momento, dopo il gioco, in cui il gruppo rielabora insieme l'esperienza: cosa è successo, cosa si è provato, cosa significa.

Deroling: Il passaggio esplicito con cui, finito il gioco, si lascia andare il personaggio e si torna sé stessi.

Facilitatore: Chi conduce il LARP: non guida la storia né recita, ma tiene la cornice, veglia sulla sicurezza e accompagna il gruppo dentro e fuori dalla finzione.

Fuori gioco: La dimensione reale, fuori dalla finzione, in cui si è sé stessi e non il personaggio (ingl. off-game).

Gioco di ruolo: La famiglia di giochi in cui si interpreta un personaggio in una storia; può essere da tavolo (le azioni si dichiarano a parole) o dal vivo (le azioni si agiscono: è il LARP).

Giocatore: La persona reale che interpreta un personaggio.

Herd competence: Il principio per cui la sicurezza è responsabilità condivisa dell'intero gruppo, non solo del facilitatore: ci si sorveglia e ci si protegge a vicenda.

In gioco: La dimensione della finzione, mentre si interpreta il personaggio (ingl. in-game).

LARP: Gioco di ruolo dal vivo (Live Action Role Play): si interpreta un personaggio agendo in prima persona con corpo, voce e spazio, senza copione.

Meccaniche di sicurezza: Le regole, i gesti o le parole convenute che permettono ai partecipanti di comunicare un limite prima, durante o dopo il gioco.

Metagioco: Usare, nel gioco, conoscenze o logiche che appartengono al giocatore e non al personaggio.

Opt-in / opt-out: Il principio per cui ogni partecipante sceglie di entrare in un contenuto (opt-in) e può sempre tirarsene fuori (opt-out), senza doversi giustificare.

Personaggio: Il ruolo fittizio che il giocatore interpreta all'interno della storia.

Workshop: La fase di preparazione prima del gioco, in cui il gruppo costruisce fiducia, entra nei personaggi e nelle relazioni e impara le meccaniche di sicurezza.

Allegati

Allegati de “L‘Ora più Buia” di Lodovica Locatelli

https://asnuaps.it/VDS_materiali

Allegati di “Amore e Guerra”, di Martina Ferrari e Filippo Mantuano

https://www.isolache.it/pages/vocidellastoria.html

Risorse

Libri

Queste pagine raccolgono i materiali che consigliamo per approfondire i temi del manuale di L'ora più buia: il gioco di ruolo dal vivo come strumento educativo, la sicurezza e la cura dei partecipanti, il debriefing, e la storia del periodo in cui il gioco è ambientato. La aggiorniamo nel tempo: se un riferimento del manuale non fosse più raggiungibile, è qui che ne trovi la versione corrente.
La maggior parte della letteratura sul LARP è in inglese; abbiamo segnalato con (in italiano) le risorse disponibili nella nostra lingua.

Apprendimento esperienziale ed edu-LARP

Perché si impara facendo, e perché il gioco di ruolo dal vivo funziona come strumento educativo.

- Andrea Maragliano, EDU-LARP - Game Design per giochi di ruolo educativi. Un libro italiano con tutto il necessario per capire, scoprire e sviluppare giochi di ruolo educativi.
- David A. Kolb, Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Il testo che descrive il ciclo dell'apprendimento esperienziale su cui poggia molto dell'impianto dell'educazione non formale.

- Jaakko Stenros, Markus Montola (a cura di), Nordic Larp (Fëa Livia, 2010). L'antologia che ha dato dignità e linguaggio alla tradizione nordica del LARP, da cui nasce l'edu-LARP.
- David Simkins, The Arts of Larp: Design, Literacy, Learning and Community in Live-Action Role Play (McFarland, 2015).

Fonti storiche

Sul periodo in cui è ambientato L'ora più buia e sui suoi nodi. Tutte in italiano; si trovano in biblioteca.

- Claudio Pavone, Una guerra civile. Saggio storico sulla moralità nella Resistenza (Bollati Boringhieri, 1991). (in italiano) Il testo che fonda la lettura non celebrativa della Resistenza e ne coglie tutte le sfumature morali: la base storiografica del nostro approccio alle responsabilità.
- Santo Peli, La Resistenza in Italia. Storia e critica (Einaudi, 2004). (in italiano) Sulla nascita tardiva e sulla natura composita della Resistenza.
- Elena Aga Rossi, Una nazione allo sbando. L'armistizio italiano del settembre 1943 (Il Mulino, 1993). (in italiano) Sull'8 settembre e sul caos da cui nascono le bande partigiane.
- Paul Corner, Il consenso totalitario. Opinione popolare e società nell'Italia fascista (Laterza, 2012). (in italiano) Su cosa significasse davvero "essere fascisti" nell'Italia del regime.

- Michele Sarfatti, Gli ebrei nell'Italia fascista. Vicende, identità, persecuzione (Einaudi, 2000). (in italiano) Sulle leggi razziali dal I938 – il fatto che rende impossibile ridurre tutto a "erano tutti uguali".
- Marco Gioannini, Giulio Massobrio, Bombardate l'Italia. Storia della guerra di distruzione aerea I940-I945 (Rizzoli, 2007). (in italiano) Sui bombardamenti alleati sui civili, la cornice in cui si apre il gioco.

Per più risorse e tutti i riferimenti del progetto
https://asnuaps.it/voci-della-storia

Riconoscimenti

Questo progetto è stato co-finanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus+ e dall'Agenzia Nazionale Italiana Agenzia Italiana per la Gioventù, ID progetto 2025-I-IT03-KAI54-YOU-000297I75

Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili

Autori:
Manuel Moscariello, Lodovica Locatelli, Martina Ferrari e Filippo Mantuano

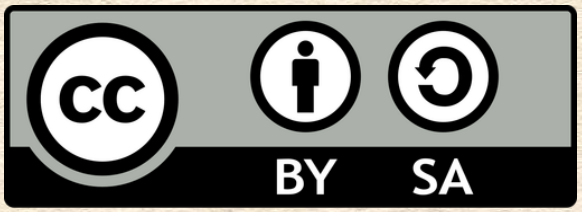
Impaginazione e grafica:
Lodovica Locatelli

Illustrazione di copertina per "L'Ora più Buia":
Giulia C. Petrone

Organizzazioni coinvolte nello sviluppo e nella produzione:
ASNU aps (Associazione Scienze Naturali Unite aps)
L'isola che c'è

Grazie a tutti i partecipanti ai playtest.

Copyright e licenza



Questo lavoro (incluse le illustrazioni e gli allegati) è rilasciato con licenza Creative Commons Attribution Share-Alike 4.0 International License

Per il testo completo della licenza:
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

ISBN: 979-I2-98676I-0-7
DOI: https://doi.org/I0.528I/zenodo.2396598I

Come citare:
Moscariello M., Locatelli L., Ferrari M., Mantuano F. (2026). Tra Macerie e Promesse: due LARP storici ambientati nella Seconda Guerra Mondiale. ASNU Press. ISBN 979-I2-98676I-0-7. https://doi.org/I0.528I/zenodo.2396598I

TRA MACERIE E PROMESSE

L'Ora più Buia • Amore e Guerra

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.
Finanziato dall'Unione europea
Agenzia Italiana per la Gioventù

ISBN: 979-12-98676I-0-7