

## Licenza Creative Commons



Attribution-NonCommercial-ShareAlike

CC BY-NC-SA

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

questo è il testo completo della licenza, in inglese. In pratica, **siete liberi di:**

**Condividere** questo materiale,

**Adattarlo e modificarlo,**

Purché rispettiate **queste condizioni:**

**Attribuirlo** all'autrice, includere un **link** alla licenza, e **indicare i cambiamenti** che avete apportato;

**non usarlo a fini commerciali;**

distribuirlo, incluse le vostre eventuali modifiche, con le **stesse condizioni di licenza** con cui lo avete ricevuto;

**non applicare ulteriori restrizioni** agli altri utilizzatori del materiale, nella sua versione originale o nella forma modificata da voi.

### *La caduta della casa di X*

#### **Un gioco per tre giocatori**

**Carmen Dell'Aversano**

**carmen.dellaversano@unipi.it**

*Our home is breaking, and we have no one to blame but ourselves.  
We built a flawed society, and soon it will destroy itself. [...]  
Downfall is the story of how we try to save our community and ourselves,  
and fail.*

#### **1. Occorrente**

una ventina di fogli di carta tutti uguali (saranno la scheda della famiglia e quelle delle Tradizioni); possono essere di qualunque formato, anche piccoli;  
le schede dei personaggi da compilare all'inizio del gioco;  
una penna o matita per ciascun giocatore.

#### **2. Presentazione**

Questo gioco si basa su *Downfall* di Caroline Hobbs, e lo adatta per rappresentare la disgregazione non di una società bensì di una famiglia.

Il suo scopo è permettere di riflettere

1) su come i problemi di una famiglia possano essere in gran parte causati da atteggiamenti e comportamenti che si sono evoluti per assolvere a funzioni importanti, e che quindi può essere molto difficile mettere in discussione;

2) sui ruoli che le persone che fanno parte della famiglia hanno sia nel negare, minimizzare o normalizzare i problemi più gravi, sia nel non riconoscere l'influenza degli atteggiamenti di cui sopra nel determinarli;

3) su come ciascun componente della famiglia possa scegliere di giocare un ruolo diverso, contribuendo alla sua guarigione.

L'esito del gioco non è determinato: per salvare la famiglia è necessario che i personaggi

A) siano in grado di elaborare insieme alternative a un modo di comportarsi e relazionarsi che ormai per loro è automatico e indiscutibile e

B) siano in grado di mettere in pratica queste alternative collaborando tra di loro in una situazione in cui la comunicazione, la capacità di collaborazione e la fiducia sono verosimilmente già pesantemente compromesse.

Questo esito è improbabile, ma non impossibile.

Il gioco è ambientato in una famiglia; nel corso della loro convivenza le persone che la compongono hanno elaborato valori comuni che permeano tutti gli aspetti della loro vita. Nel gioco esploreremo l'influsso di uno di questi valori, la **Mancanza**: ne evidenzieremo il ruolo sia nel determinare la visione del mondo e le modalità di interazione della famiglia, sia nel determinarne lo sfacelo. La Mancanza è il tema centrale del nostro gioco; naturalmente per una famiglia data è possibile esplorare più Mancanze, in partite diverse.

Per gli scopi del gioco, la famiglia è definita da tre parametri: **Persone, Casa e Tradizioni**, che sono le abitudini e le convinzioni che ne definiscono la cultura. In tutti e tre è evidente l'azione della **Mancanza**: a prima vista sembrano incondizionatamente positivi, ma poi diventano la radice di problemi che nessuno nella famiglia è in grado di risolvere.

## 2.1 La Mancanza

Al centro della vita della famiglia c'è una Mancanza, un difetto che ne causerà l'autodistruzione. Si tratta di una caratteristica che tutti nella famiglia considerano positiva, e che pertanto è alla base della sua identità e delle relazioni tra i suoi membri, ma che alla fine ne causerà il disfacimento.

Come primo atto del gioco i partecipanti scelgono insieme la Mancanza della loro famiglia, e ne discutono insieme il significato preciso, adducendo esempi concreti. L'intero gioco è dedicato all'esplorazione degli effetti della Mancanza: pertanto è importante accordarsi per sceglierne una che interessi tutti i giocatori, e che al tempo stesso tutti si sentano a loro agio nell'esplorare.

Un esempio di possibile Mancanza è la concordia: è evidente che la vita familiare esiste, e ha senso, solo se tra i componenti esista una fondamentale armonia, altrimenti non sono familiari bensì coinquilini (probabilmente anche abbastanza litigiosi e sgradevoli). Al tempo stesso, però, se ciascun membro della famiglia, in ogni momento, adotta come unico criterio per decidere il proprio atteggiamento quello di evitare qualsiasi forma di attrito, disaccordo o conflitto questo può portare a problemi sempre più gravi.

Una volta raggiunto un accordo la Mancanza viene messa per iscritto al centro di un foglio che sarà la **Scheda della famiglia**.

## 2.2 I personaggi

Il gioco è condotto da tre personaggi: uno, il **Piantagrane**, individua l'azione distruttiva della Mancanza in una serie di specifiche Tradizioni e cerca di evidenziarne la problematicità; il secondo, l'**Avversario**, cerca invece di difendere le Tradizioni e in questo modo di rafforzare l'azione della Mancanza; il terzo, il **Mediatore**, ha, appunto, il compito di mediare tra le posizioni degli altri due; da un lato ha la tendenza a salvaguardare lo status quo normalizzando le situazioni che il Piantagrane considera allarmanti; dall'altro cerca di conciliare le posizioni del Piantagrane e dell'Avversario; quando una conciliazione non è possibile spetta a lui decidere quale posizione avrà la meglio.

L'elemento più importante del gioco è che, mentre di solito in una famiglia reale i ruoli sono abbastanza fissi, nel gioco ognuno dei partecipanti ricopre a turno il ruolo di ciascuno dei tre personaggi. Questo permette ai componenti della famiglia 1) di vedere dall'esterno il proprio comportamento di Piantagrane, Avversario o Mediatore; 2) di sperimentare posizioni diverse rispetto a quella che occupano di solito; 3) di comprendere il senso di posizioni diverse dalla propria; 4) di elaborare, attraverso i turni di gioco, soluzioni comuni a problemi definiti insieme.

Naturalmente i tre personaggi cambieranno, in misura più o meno vistosa, a seconda di quale giocatore li interpreterà in un dato momento: questa impossibilità di conseguire una perfetta coerenza non va considerata come un difetto bensì come un espediente tecnico

finalizzato a creare, e a rendere percettibile, la complessità del personaggio, e a permetterne l'evoluzione.

### 3. Fase preparatoria

Per gli scopi del gioco famiglia è definita da **Persone**, **Tradizioni** e **Casa**; i tre giocatori li creeranno insieme in questa fase preparatoria.

**3.1 Le Persone** sono i componenti della famiglia, con le relazioni che li collegano; il gioco prevede tre giocatori, ma non determina a priori le relazioni tra di loro. I tre giocatori si accordano sull'identità del Piantagrane, dell'Avversario e del Mediatore all'interno della famiglia, attribuendo loro a ciascuno di loro un ruolo (nonno, madre, figlio, sorella...) e una serie di caratteristiche come età, occupazione, interessi, carattere; tra queste caratteristiche sono particolarmente rilevanti i rapporti con gli altri due personaggi (complicità, antipatia, rivalità, solidarietà...). I tre personaggi vengono creati in collaborazione da tutti i giocatori, tenendo naturalmente presente che ogni giocatore rappresenterà a turno la parte di ciascuno dei tre.

#### Esempio

Il **Piantagrane** potrebbe essere una figlia adolescente, intelligente, sensibile e creativa; si chiama Annalisa. Ha cominciato ad avere problemi a scuola sia con gli insegnanti che con i compagni perché è insofferente all'autorità e non sopporta l'ipocrisia delle dinamiche sociali; ha interessi che la appassionano ed è capace di concepire e mettere in pratica progetti, ma non ha amici. La solitudine non le pesa, perché le sue giornate sono piacevolmente piene: cerca musica strana in rete, passa parecchio tempo a guardare immagini, video di canzoni e cortometraggi di animazione e legge tantissimo, soprattutto fantasy. Le occupazioni che preferisce sono fare lunghe passeggiate nei boschi (chiaramente sempre da sola), scrivere, suonare e disegnare (da parecchi mesi sta scrivendo un musical ambientato in un mondo immaginario, ma naturalmente non lo direbbe mai a nessuno). Tutte le cose che più le interessano non le condivide con nessuno (ha anche provato a postare alcune cose che ha scritto in una community online, ma non ha avuto lettori): gli insegnanti le dicono che dovrebbe applicare la sua evidente intelligenza alle materie scolastiche, i compagni la considerano una disadattata da compatire o deridere. I genitori la sostengono, ma in maniera distratta e generica; lo fanno sia perché sono gratificati dal fatto di avere una figlia così creativa sia perché, forse senza neppure dirselo, sono sollevati che nel suo caso la ribellione adolescenziale non abbia assunto forme antisociali o autodistruttive; in ultima analisi, però, anche se le vogliono sinceramente bene, non dedicano alcuna attenzione ai suoi interessi, con i quali invece lei si identifica appassionatamente e, anche se li conoscessero, non riuscirebbero a prendere veramente sul serio i suoi progetti: tutti e due hanno dedicato la vita a compiti impegnativi, di grande responsabilità e spesso considerevolmente stressanti ma *utili*; per quanto tutti e due apprezzino l'arte, la considerano un lusso, e non riescono a concepire che qualcuno possa seriamente pensare di farne l'occupazione principale di tutta una vita.

In conseguenza di tutto questo ad Annalisa la concordia sembra sempre più una fregatura, un modo di ridurre gli individui all'intersezione tra i loro valori, progetti e passioni, che lei sospetta sempre più fortemente essere l'insieme vuoto.

L'**Avversario** è la madre; si chiama Elisabetta. È psicologa forense: è molto brava, benvoluta dagli utenti e stimatissima dai colleghi, che le assegnano i casi più difficili. Il suo lavoro per il tribunale la porta costantemente a contatto con famiglie sfasciate, in cui conflitti cominciati per un nonnulla si sono ampliati a spirale fino a distruggere le vite di persone che all'inizio si volevano bene e stavano bene insieme. Questo è un importante motivo per cui considera la concordia come il valore fondamentale in tutte le relazioni, sia familiari sia professionali sia sociali. Naturalmente Elisabetta non riesce a capire come mai la figlia possa non ricercare la concordia in tutte le situazioni, sia a casa che a scuola; la impensierisce che stia

sempre da sola invece di circondarsi di amici; non capisce come possa non annoiarsi senza vedere mai nessuno. È preoccupata sia per lei che per il destino della famiglia.

Il **Mediatore** è il padre; si chiama Antonio. È chirurgo ortopedico oncologico; anche se avrebbe avuto da molto tempo occasione di diventare primario, ha preferito restare aiuto nel suo reparto, sia perché così può svolgere un lavoro altamente specializzato che trova intellettualmente gratificante (e anche corrispondente alle sue eccezionali capacità), sia perché poche persone sarebbero in grado di collaborare in maniera armoniosa con il suo primario, tanto geniale e scrupoloso quanto intrattabile. Ama teneramente sia la moglie che la figlia; l'armonia familiare rappresenta il fondamento della sua identità e gli dà la sicurezza necessaria ad entrare in sala operatoria sereno e a rimanere calmo di fronte a qualsiasi emergenza; tuttavia i suoi turni di lavoro massacranti, e la necessità di preparare accuratamente gli interventi consultandosi con altri specialisti e documentandosi instancabilmente, gli permettono di dedicare poco tempo – e anche poca attenzione – alla famiglia. È consapevole che la figlia non si comporta come la maggioranza dei suoi coetanei e che ha problemi a scuola e con i compagni, ma non considera veramente preoccupante la situazione, anche se crede che la moglie, in quanto psicologa, abbia più strumenti di lui per valutarla.

**3.2 Le Tradizioni** sono le abitudini, gli atteggiamenti e le convinzioni condivise che fanno della famiglia una famiglia; ciascuna tradizione riguarda una Categoria, vale a dire un ambito importante per la vita familiare. In tutte le Tradizioni trova espressione la Mancanza. Le Tradizioni saranno al centro delle scene che comporranno lo svolgimento del gioco, e attraverso di loro si manifesterà la Mancanza. Ciascuna Tradizione avrà una propria scheda.

Le Tradizioni si creano in questo modo:

1) A turno, ciascun giocatore sceglie una Categoria: deve trattarsi di un ambito di esperienza condivisa importante per la vita familiare; alcuni esempi possono essere Vacanze, Conversazioni, Pasti, Divertimenti, Aiuto reciproco, Festività, Viaggi, Animali domestici, Dimostrazioni di affetto, Lutto, Ospitalità, Progetti comuni, Denaro, Educazione dei figli, Amicizie. I tre giocatori scelgono ciascuno una Categoria diversa; ciascuno la mette per iscritto su una scheda.

2) Ciascun giocatore descrive un comportamento o un atteggiamento caratteristico della famiglia in relazione alla categoria che ha scelto: questa è la Tradizione. Le Tradizioni sono condivise da tutti e tre i componenti della famiglia, e sono pertanto vincolanti per tutti i personaggi. In riferimento a questo è importante notare che ciascun giocatore ha diritto di veto sulle Tradizioni proposte dagli altri.

3) Il giocatore che la propone spiega in che modo la Tradizione incarna la Mancanza.

4) Gli altri giocatori possono chiedere spiegazioni; tutti collaborano ad approfondire e ad esemplificare il collegamento fra Tradizione e Mancanza. Quando la Tradizione è stata definita in maniera soddisfacente per tutti il giocatore che l'ha proposta la descrive sinteticamente per iscritto sulla scheda sotto la Categoria a cui si riferisce, e poi passa la scheda al giocatore alla sua sinistra.

5) Questo giocatore ha il compito di elaborare un Simbolo per la Tradizione; propone il simbolo e lo spiega agli altri; anche in questo caso gli altri possono chiedere chiarimenti e approfondimenti.

6) Tutto il processo viene ripetuto fino a che ciascun giocatore non ha creato il numero necessario di Tradizioni, riferita ciascuna a una categoria diversa, ciascuna con il suo simbolo. Per una partita standard il numero di Tradizioni è di due per giocatore, per un totale di sei; se si vuole prolungare e approfondire il gioco si possono creare più Tradizioni (sempre una per giocatore, quindi sempre in numeri multipli di tre). Per abbreviare il gioco si può giocare con tre Tradizioni.

Le schede delle Tradizioni, che devono essere tutte uguali, vengono mescolate e messe a faccia in giù.

### **Esempio**

- 1) un giocatore sceglie come Categoria il Denaro;
- 2) propone come Tradizione che nessuna spesa proposta o effettuata da un membro della famiglia venga mai rifiutata o criticata dagli altri;
- 3) questo manifesta la Mancanza caratteristica della famiglia, la concordia e, come richiede il gioco, crea una serie di problemi: da un lato vengono fatte spese superflue semplicemente perché qualcuno le propone sull'onda di un entusiasmo momentaneo o superficiale che nessuno mette in questione, dall'altro, quando il danaro comincia a mancare, nessuno osa proporre spese necessarie o per lui molto importanti perché sa che gli altri accetterebbero senza discutere, criticare o suggerire di posporle, e questo aggraverebbe ulteriormente l'emergenza economica. Il risultato è una gestione delle finanze familiari pessimizzante e abbastanza irresponsabile, in cui tutti sono implicati pur senza volerlo.
- 4) Dopo la discussione di una serie di esempi e situazioni concrete, sulla scheda viene scritto in alto "Denaro" e sotto "Nessuna spesa proposta o effettuata da un membro della famiglia viene mai rifiutata o criticata dagli altri".
- 5) Il giocatore alla sinistra propone come Simbolo per la Tradizione la frase "Mamma te lo compra"; spiega che la concordia che caratterizza la famiglia nel caso delle spese si manifesta come tendenza continua e assoluta a soddisfare ogni capriccio, e al tempo stesso come abnegazione autolesiva che porta ciascuno a sacrificare il necessario (per la collettività o per sé) al superfluo per gli altri.

**3.3 La Casa:** la famiglia è definita come tale dal fatto che i suoi tre componenti vivono insieme. La **Casa** prende forma in questo modo: ciascun giocatore sceglie un sostantivo e un aggettivo che per lui esprimono componenti che vorrebbe vedere rappresentate nella casa. L'aggettivo e il sostantivo non devono necessariamente essere compatibili: ad esempio, è perfettamente possibile scegliere "acqua" e "verde".

Queste sei parole vengono scritte sotto la Mancanza sulla scheda della famiglia.

Poi tutti e tre i giocatori insieme prendono spunto da queste sei parole per creare una descrizione il più possibile vivida e dettagliata; questa descrizione deve contenere anche riferimenti al modo in cui la casa rispecchia la personalità di ciascuno, ha preso forma dalle Tradizioni e al tempo stesso incarna la Mancanza.

Può essere utile descrivere brevemente anche il contesto generale, sia geografico che umano, in cui si trova la Casa; va tenuto presente che probabilmente altri dettagli sul contesto emergeranno nel corso del gioco.

### **Esempio**

Acqua Verde

Riposo Affollato

Luce Accogliente

La casa si trova in aperta campagna, vicino a un corso d'acqua; è luminosa, con grandi finestre e ampie vetrate, e stanze grandi e comode dove trascorrere il tempo insieme in maniera rilassata. A differenza delle altre stanze, arredate in maniera calda ma minimale, la camera di Annalisa sembra piccola anche se è grandissima perché è stipata di cose che hanno attirato la sua attenzione spingendola a fantasticare o che le servono per coltivare i suoi interessi. Generalmente la sua porta è chiusa.

La bellezza del posto, e l'atmosfera di armoniosa concordia della famiglia, fanno sì che parenti e amici vengano spesso a trascorrervi periodi di riposo più o meno lunghi; del resto la

casa è progettata per accogliere ospiti e, malgrado i loro impegni, tutti e tre i componenti della famiglia dedicano loro sempre premure e attenzioni. Per questo, per quanto isolata, la casa è spesso affollata.

Durante il gioco potrebbe emergere il fatto che non esiste nella famiglia una chiara suddivisione dei compiti riguardo agli ospiti (i quali, coerentemente con la Mancanza, non sono considerati ospiti di un individuo bensì della famiglia) ma che, visto che i genitori hanno orari di lavoro molto pesanti, spesso a doversene occupare è la figlia, anche se nessuno degli ospiti è lì per lei. Questo la mette profondamente a disagio (Annalisa è tanto sensibile e intelligente quanto socialmente inetta, e gli ospiti dei genitori sono tutte persone adulte con cui non ha niente in comune), e le sottrae tempo che preferirebbe dedicare ad altre occupazioni.

### **3.4 Il nome della famiglia**

A questo punto è possibile dare un nome alla famiglia. Il nome deve essere appropriato sulla base di quello che sappiamo su Mancanza e Tradizioni, e viene scritto sopra la Mancanza sulla scheda della famiglia.

#### **Esempio**

La centralità del valore della concordia determina come ideale di vita della famiglia quello essere tre corpi in un'anima sola; per questo la famiglia potrebbe chiamarsi Animasola.

### **4. Svolgimento del gioco**

I tre personaggi vengono ridistribuiti tra i giocatori ad ogni turno di gioco. Si tira a sorte per decidere quale dei giocatori interpreterà per primo il Piantagrane; il giocatore alla sua sinistra interpreterà l'Avversario e quello alla sua destra il Mediatore. Ciascun giocatore riceve dal Mediatore la scheda del personaggio che interpreterà durante quel turno; è importante che i giocatori non interpretino genericamente il ruolo del Piantagrane, dell'Avversario o del Mediatore ma che lo facciano in maniera coerente con i personaggi specifici che incarnano quei ruoli nella specifica partita, e con le relazioni che ciascun personaggio intrattiene con gli altri.

Ad esempio, Annalisa è asociale ma serena; ciononostante, di questa faccenda della concordia comincia veramente a non poterne più.

Elisabetta è fortemente preoccupata per lei e anche un po' risentita.

Antonio è vagamente impensierito ma non veramente preoccupato: in lui il sentimento prevalente è l'amore per Elisabetta e per Annalisa. È anche vero che gli impegni e le responsabilità del suo lavoro, veramente pesantissimi, non gli permettono di dedicare più di tanta attenzione ed energia alle dinamiche familiari, per cui a volte le sue reazioni sono un po' generiche.

Ciascun turno di gioco si articola nelle seguenti fasi.

**Fase 1** Il Piantagrane estrae la scheda di una Tradizione.

**Fase 2** Tutti e tre i giocatori elaborano insieme una scena in cui la Tradizione è stata applicata con un esito negativo per la famiglia. L'ambientazione della scena è libera, e nella scena possono comparire personaggi secondari che non fanno parte della famiglia. Ciascuno dei giocatori ha diritto di veto su temi e situazioni che non desidera entrino a far parte del gioco.

**Fase 3** Il Piantagrane argomenta che a suo parere l'esito negativo è stato dovuto all'azione della Mancanza.

**Fase 4** L'Avversario contesta la versione del Piantagrane; il suo compito non è negare i fatti (che sono stati definiti di comune accordo da tutti e tre i giocatori nella fase 1), bensì difendere la Mancanza, attribuendo l'esito negativo ad altre cause o affermando che la Mancanza in realtà ha impedito il realizzarsi di un esito ancora peggiore.

**Fase 5** Il Mediatore cerca di conciliare le due versioni.



Se i tre personaggi trovano un accordo la scheda appena usata viene esclusa dal gioco, il Piantagrane estrae la scheda di un'altra Tradizione e si ricomincia dalla fase 1.

Se invece non trovano un accordo il turno di gioco continua con la

**Fase 6** Il Piantagrane suggerisce una modifica alla Tradizione, basata su un valore diverso dalla Mancanza, che dovrebbe salvaguardare la famiglia da conseguenze negative nel futuro.

**Fase 7** L'Avversario esprime il proprio disaccordo con il valore suggerito dal Piantagrane, oppure evidenzia una conseguenza negativa della modifica alla Tradizione suggerita dal Piantagrane.

**Fase 8** Il Mediatore decide se accettare o respingere il nuovo valore e la modifica suggerita dal Piantagrane. Nel primo caso la scheda della Tradizione viene sostituita da una nuova scheda, che ha in alto il nuovo valore che il Piantagrane ha sostituito alla Mancanza, e in basso la nuova Tradizione; il compito di definire il Simbolo spetta all'Avversario. Questa nuova scheda viene messa da parte.

Nel secondo caso la scheda della tradizione non modificata viene rimessa in gioco; nel caso venga estratta nuovamente i partecipanti devono elaborare un problema più serio del precedente, in modo da rendere più urgente la risoluzione.

## **Esempio**

**Fase 1** Annalisa (il Piantagrane) estrae la scheda

Categoria: Denaro

Tradizione: "Nessuna spesa proposta o effettuata da un membro della famiglia viene mai rifiutata o criticata dagli altri"

Simbolo "Mamma te lo compra".

**Fase 2** Tutti e tre insieme i giocatori elaborano questa situazione: Annalisa ha chiesto che le venisse regalata una videocamera molto sofisticata e costosa che però non ha mai usato; peccato che in quell'acquisto fossero stati investiti i soldi destinati alle vacanze di tutta la famiglia, che quell'anno è stata costretta a rimanere a casa, prendendosi cura tra l'altro di una serie di ospiti e quindi senza riuscire veramente a riposarsi; sia Elisabetta che Antonio sono tornati al lavoro distrutti, ed hanno avuto notevoli difficoltà a far fronte ai loro compiti.

**Fase 3** Per Annalisa questo esito disastroso costituisce la prova degli effetti negativi della Tradizione: quando lei aveva chiesto in regalo la videocamera, i genitori si erano precipitati a comprarla senza minimamente discutere con lei le motivazioni del suo desiderio e l'uso che intendeva farne. Se soltanto le avessero fatto qualche domanda, si sarebbero resi conto che quello che voleva fare era creare video di scenari e personaggi fantastici, che, a meno di non trasferirsi a Narnia, non sarebbe mai stata in grado di riprendere con una videocamera: quello che le serviva veramente erano un programma di modellazione in 3D e uno di montaggio video, entrambi facilmente piratabili a costo zero. Lei stessa era poi arrivata da sola a questa conclusione e (passando sui programmi video tutto il tempo che non passava su quelli scolastici...) era arrivata nel giro di pochi mesi a girare dei brevi corti animati di ambientazione fantastica.

**Fase 4** Per Elisabetta, al contrario, l'episodio è la prova dell'im maturità di Annalisa e della natura fondamentalmente chimerica e velleitaria dei suoi interessi e dei suoi progetti. Elisabetta fa notare che, se lei e Antonio avessero espresso dei dubbi sull'acquisto, Annalisa avrebbe sentito che i genitori non la capivano, non la appoggiavano e non erano solidali con lei: questo avrebbe avuto per la famiglia nel suo insieme un effetto sicuramente peggiore che l'impossibilità di andare in vacanza quell'anno.

**Fase 5** Antonio dice che secondo lui hanno ragione sia Elisabetta, che vuole dimostrare alla figlia un appoggio incondizionato anche a costo di fare notevoli sacrifici, sia Annalisa, che si

aspetta che i genitori la guidino e la indirizzino; il problema è che lui e Elisabetta non sono in grado di guidarla in cose di cui non capiscono nulla, come la creazione di video.

I tre personaggi non trovano un accordo.

**Fase 6** Annalisa suggerisce che la Tradizione "Nessuna spesa proposta o effettuata da un membro della famiglia viene mai rifiutata o criticata dagli altri", basata sul valore Concordia venga sostituita dalla Tradizione "Le spese vengono discusse prima di essere effettuate, in modo da capire per quale motivo qualcuno le propone, e se la spesa rappresenta veramente il modo migliore di conseguire quell'obiettivo", basata sul valore Razionalità.

**Fase 7** Elisabetta non è d'accordo: come psicologa sa che ciò che qualcuno considera razionale non è necessariamente razionale per qualcun altro, e sa anche che spesso il desiderio di un oggetto o di un'esperienza ha un significato simbolico che non ha necessariamente a che fare con il suo valore d'uso; per questo è convinta che le verifiche "oggettive" suggerite da Annalisa verrebbero vissute come repressive e castranti e genererebbero malanimo e rancore. Inoltre, più in generale, ritiene che la razionalità non sia un valore adeguato a garantire l'armonia in una famiglia, dove la benevolenza e il desiderio di stare insieme si basano su fattori eminentemente irrazionali, come l'affetto e la consuetudine.

**Fase 8** Antonio non accetta la modifica suggerita da Annalisa; la vecchia scheda viene pertanto rimessa in gioco. Nel caso venga nuovamente estratta, il problema deve aggravarsi. Ad esempio, è possibile che un membro della famiglia, esasperato, cominci a sfruttare questa regola non scritta monopolizzando le risorse economiche della collettività: tutte le spese proposte da lui vengono fatte, e per le esigenze della famiglia e degli altri componenti non resta niente.

Alla fine di ogni turno di gioco ciascun giocatore passa la scheda del proprio personaggio al giocatore alla propria sinistra e si ricomincia estraendo una nuova Tradizione.

Il gioco finisce quando le schede delle Tradizioni sono state tutte o eliminate o sostituite con nuove schede, oppure quando i giocatori si accordano sul fatto che la famiglia non può essere guarita ed è destinata a disgregarsi.

L'ultimo momento del gioco è sempre una riflessione collettiva; nel primo caso sui nuovi valori della famiglia (espressi dalle nuove schede), sui modi in cui potrebbero trasformarsi in Mancanze e su come la famiglia può vigilare affinché questo non avvenga; nel secondo caso su che cosa ha determinato la disgregazione della famiglia.



## **Il Piantagrane**

Come ti chiami?

Che relazione di parentela hai con gli altri personaggi?

Che rapporti hai con loro e che sentimenti provi per loro?

Che cosa non ti convince nella Mancanza?

Per quali motivi invece la consideri importante e desideri salvaguardarla?

Come vorresti che diventasse la vostra famiglia?

Descrivi il tuo aspetto fisico.

Descrivi il tuo carattere.

Racconta un episodio che secondo te rivela chi sei veramente.

Descrivi un tuo sogno, una tua ossessione, un tuo progetto a cui tieni molto, un tuo interesse in cui ti identifichi appassionatamente.

## **L'Avversario**

Come ti chiami?

Che relazione di parentela hai con gli altri personaggi?

Che rapporti hai con loro e che sentimenti provi per loro?

Per quale motivo tieni a conservare la Mancanza?

C'è qualcosa che ti lascia perplesso in una qualche Tradizione?

C'è qualcosa che vorresti cambiare nella vostra famiglia?

Descrivi il tuo aspetto fisico

Descrivi il tuo carattere

Racconta un episodio che secondo te rivela chi sei veramente

Descrivi un tuo sogno, una tua ossessione, un tuo progetto a cui tieni molto, un tuo interesse in cui ti identifichi appassionatamente.

## **Il Mediatore**

Come ti chiami?

Che relazione di parentela hai con gli altri personaggi?

Che rapporti hai con loro e che sentimenti provi per loro?

C'è qualcosa che non ti convince nella Mancanza?

Per quali motivi invece la consideri importante e desideri salvaguardarla?

C'è qualcosa che ti lascia perplesso in una qualche Tradizione?

C'è qualcosa che vorresti cambiare nella vostra famiglia?

Descrivi il tuo aspetto fisico.

Descrivi il tuo carattere.

Racconta un episodio che secondo te rivela chi sei veramente.

Descrivi un tuo sogno, una tua ossessione, un tuo progetto a cui tieni molto, un tuo interesse in cui ti identifichi appassionatamente.