

A hand holding a chain, part of a larger illustration of hands and chains. The hand is shown from the side, gripping a link of a teal chain. The background is dark with some white, fibrous texture at the top.

OPPRESSI & OPPRESSORI

TU DA CHE PARTE STAI?

A hand holding a large, red padlock. The hand is shown from the side, gripping the top of the padlock. The padlock is a vibrant red color with a black keyhole. The background is dark with a stylized orange cityscape at the bottom.A hand holding a chain, part of a larger illustration of hands and chains. The hand is shown from the side, gripping a link of a teal chain. The background is dark with some white, fibrous texture at the top.

AUTORI

Maria Guarneri e Oscar Biffi

TESTI

Oscar Biffi

GRAFICA E ILLUSTRAZIONI

Maria Guarneri

VOCE TRACCIA AUDIO

Valentina Zenoni

MUSICHE ORIGINALI TRACCIA AUDIO

Sebastiano Benatti

PLAYTEST

Italian Chamber Orchestra di Laiv.it

Scuola Europa di Milano

Liceo Primo Levi di San Donato Milanese

Questo libro è un'opera di fantasia. Personaggi, fatti e luoghi citati sono inventati dagli autori o sono impiegati a puro scopo narrativo.

Ogni riferimento a fatti, luoghi o persone reali è del tutto casuale.

Un gioco NessunDove

Una pubblicazione Fondazione Gariwo © 2023

Tutti i diritti riservati.

www.nessundove.it | <http://it.gariwo.net/>

Prima edizione 2023

Stampato presso Post Scriptum s.a.s

OPPRESSI & OPPRESSORI

TU DA CHE PARTE STAI?





PREMESSA

PREMESSA

OPPRESSI & OPPRESSORI è un'esperienza ludica che affronta i temi dei **diritti umani**, delle **discriminazioni** e dell'**assunzione di responsabilità verso gli altri**. È stata progettata a partire dall'esempio dei **Giusti**: persone che, di fronte alle ingiustizie e alle persecuzioni, hanno avuto il coraggio di interrompere **il meccanismo dell'odio**.

Il gioco è stato ideato innanzi tutto per gli **studenti** della scuola secondaria di secondo grado e il regolamento è rivolto a un **Facilitatore** che coordini il gruppo, un insegnante interessato a riflettere sulla prevenzione dell'odio attraverso **uno strumento nuovo e interattivo**.

OBIETTIVI

- ▶ Favorire la **capacità critica** rispetto a comportamenti conformisti e riflettere sulla necessità di **vincere l'indifferenza**, prendendo posizione contro ogni forma di discriminazione e di ingiustizia.
- ▶ Sollecitare i giocatori sul **significato dell'agire in modo giusto ed etico**, sul ruolo che il singolo può assumere all'interno della società.
- ▶ Esercitare il **gioco di squadra**, invitando all'**ascolto** e al **dialogo** invece che alla competizione.
- ▶ Assegnare ai partecipanti un **ruolo, smarcandoli da aspettative e pressioni sociali** per dare spazio alla libera espressione personale.

MODALITÀ

I giocatori potranno **vivere in prima persona** il ruolo dell'**Oppresso**, dell'**Oppressore** o del **Giusto** e dovranno escogitare metodi per spezzare la catena dell'odio, sviluppando empatia attraverso l'immedesimazione. L'esperienza esclude la presenza di un pubblico. Al Facilitatore, l'unico che osserva senza partecipare, è richiesto di **coordinare** il **contributo creativo** dei giocatori.

Ogni partita sarà diversa dalle altre e il regolamento è stato ideato per essere appreso **in corso d'opera** dai partecipanti, senza bisogno di preparazione.

La presenza di ruoli da interpretare non deve trarre in inganno: **non c'è copione** e la lettura del regolamento non consente al Facilitatore di avere in anticipo un quadro esatto di quanto accadrà durante la partita. Uno dei riferimenti più vicini è quello dell'**improvvisazione teatrale**, dove la vicenda viene ricreata ogni volta in maniera nuova a partire da temi e spunti condivisi.

L'ideale per valorizzare questa esperienza è collocarla all'interno di un **percorso didattico**, dando modo ai giocatori di sperimentare sulla propria pelle **meccanismi già discussi** e facendo di quanto sperimentato insieme uno spunto per **ulteriori approfondimenti**.

L'ingiustizia appartiene tanto alla Storia quanto alla **quotidianità di tutti noi** e i Giusti hanno dimostrato che si può diventare **antidoto all'odio**. Ogni occasione di rivivere la storia aiuta a capire che l'imperativo del **mai più** può essere una guida al proprio agire quotidiano.

PRIMA DEL GIOCO



Il gioco è diviso in **ATTI** e prevede la **lettura ad alta voce da parte del Facilitatore**, in presenza di tutti i partecipanti, dei testi nei **box colorati** contrassegnati dall'**icona del libro**, visibile qui a sinistra. Le frasi sottolineate sono citazioni dal romanzo **La chiave a stella** di **Primo Levi**.



La lettura può essere sostituita con la riproduzione delle **TRACCE AUDIO** scaricabili dal sito di **Gariwo**. L'ideale è creare una **playlist** e seguire le istruzioni contrassegnate dall'**icona dell'altoparlante** per scandire i tempi di gioco.



In alternativa è possibile impostare con un cellulare, tablet o pc una serie di **conti alla rovescia**, seguendo le indicazioni contrassegnate dall'**icona dell'orologio**.



Infine la sezione **A COSA PRESTARE ATTENZIONE** in coda a ogni **ATTO** è **dedicata al Facilitatore** e contrassegnata dall'**icona del punto esclamativo**. Evidenzia i particolari da tenere sotto controllo perché tutto proceda per il meglio, aiutando a valutare se e quando intervenire.

MATERIALI

Oltre a questo **REGOLAMENTO**, la scatola di **OPPRESSI & OPPRESSORI** contiene un mazzo di **76 carte**:

- 10 Carte Luogo
- 30 Carte Ruolo
- 15 Carte Oppressore
- 15 Carte Oppresso
- 6 Carte Giusto

Il gioco richiede:

- Da 15 a 30 partecipanti
- Un ampio spazio, come un cortile o una palestra
- 2 o più rotoli di scotch di carta
- Un cellulare, un tablet o un pc

PREPARAZIONE

Prima di leggere ai partecipanti le istruzioni, il Facilitatore deve **allestire un tavolo** ai margini dello spazio di gioco. Oltre ai **rotoli di scotch di carta**, dovrà disporvi le **CARTE** per la partita, a seconda del numero di partecipanti.

	LUOGO	RUOLO	OPPRESSORE	OPPRESSO	GIUSTO
15	5	15	8	7	3
16	5	16	8	8	4
17	5	17	9	8	4
18	5	18	9	9	4
19	5	19	10	9	4
20	5	20	10	10	4
21	5	21	11	10	5
22	5	22	11	11	5
23	5	23	12	11	5
24	5	24	12	12	5
25	5	25	13	12	5
26	5	26	13	13	6
27	5	27	14	13	6
28	5	28	14	14	6
29	5	29	15	14	6
30	5	30	15	15	6

Le eventuali **CARTE** in più vanno riposte nella scatola.
Pronti a cominciare?

INTRODUZIONE

Riprodurre la traccia **INTRODUZIONE** o leggere per intero il testo nel box prima di iniziare a giocare.



GIOCARE DI RUOLO

Questo è un **gioco di ruolo**. Non vi preoccupate se non ne avete mai sentito parlare: in realtà, è qualcosa che avete già provato. Quando da bambini giocavate a guardie e ladri in modo da avere una scusa per rincorrevi, quando dite di essere un campione dello sport per sentirvi liberi di tentare un tiro impossibile, insomma, quando **fingete di essere qualcun altro per non sentirvi giudicati**. Come fanno gli attori: in uno spettacolo nessuno se la prenderebbe con chi interpreta l'antagonista, pretendendo che risponda delle sue malefatte, giusto?

Ecco, giocare di ruolo **è la vostra autorizzazione ufficiale a esplorare scenari diversi da quelli quotidiani**. È lo strumento che userete per raccontare insieme una storia. Senza nessun pubblico, lo farete solo per voi stessi e tutti saranno coinvolti.

Mettersi in gioco, prendendo la finzione sul serio, è l'unico requisito.



GIOCARE A OPPRESSI & OPPRESSORI

Oppressi & Oppressori è un gioco di ruolo **dal vivo**. Non racconterete la vostra storia seduti, come cantastorie intorno a un fuoco, ma la interpreterete, come attori su un palco immaginario.

Non c'è un copione, né battute da memorizzare: s'improvvisa a partire da un canovaccio e qualche spunto, come ai tempi della Commedia dell'Arte. Soprattutto non c'è pubblico da deludere, ricordate? **Non potete sbagliare, perché sarete voi a decidere cosa è giusto.**

Questo gioco in particolare parla proprio di questo. **Come fa a germogliare il seme dell'ingiustizia? E in che modo un atto di giustizia fa la differenza?** Insieme darete forma e sostanza al vostro paese, per poi sprofondarlo nel meccanismo dell'odio e, forse, veder rinascere un barlume di speranza.

Non è mai facile fare la cosa giusta, come dimostrano le storie raccolte e custodite nel **Giardino dei Giusti di Milano**. Le orme che seguirete in questa storia sono proprio le loro.

MODALITÀ DI GIOCO

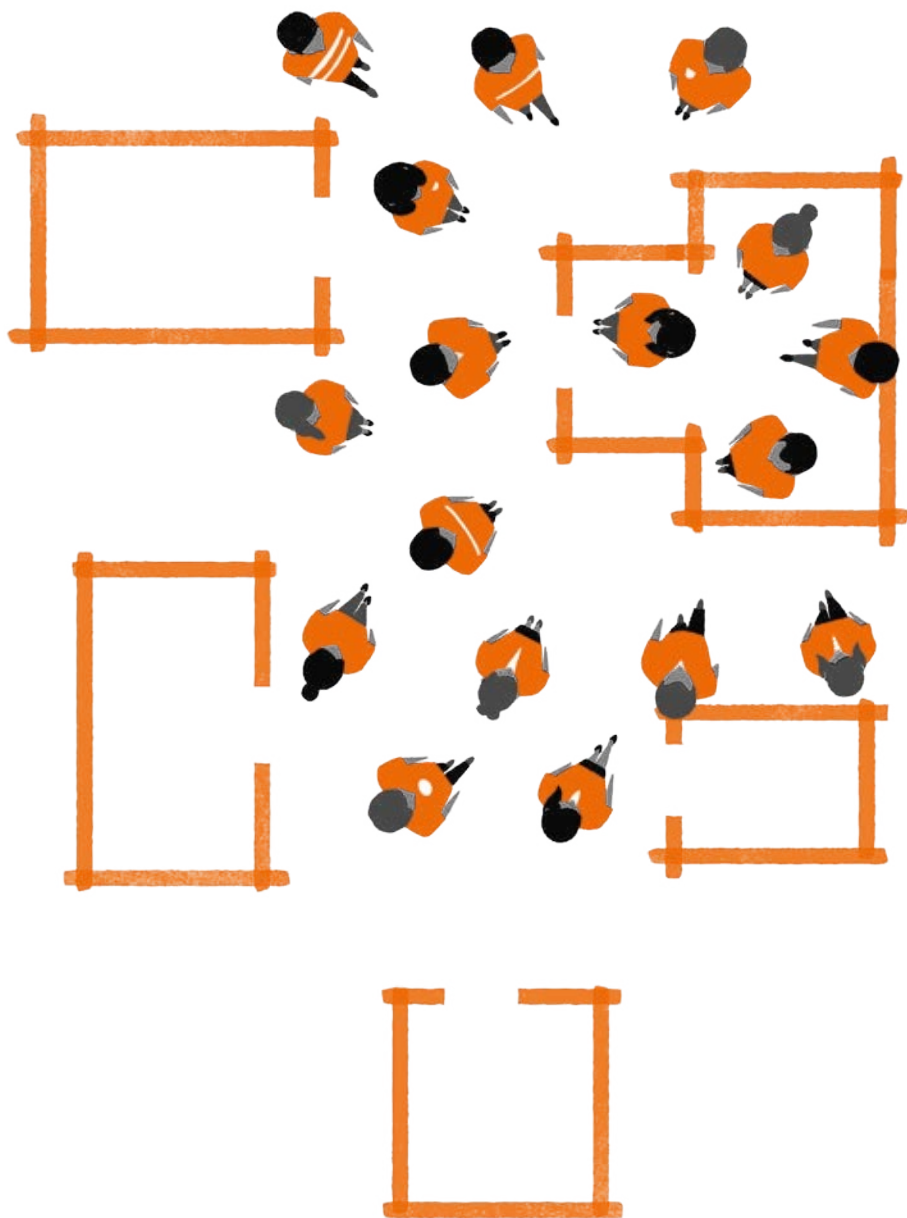
Il gioco è diviso in cinque ATTI, per scandire la storia e per permettervi di seguire le istruzioni volta per volta, **senza doverle imparare tutte in anticipo.**

Il **REGOLAMENTO** è rivolto a tutti e va letto ad alta voce, mentre le **CARTE** contengono istruzioni individuali da consultare ciascuno per conto proprio.

Ogni **ATTO** verrà introdotto da una lettura con il duplice scopo di **calarvi nell'atmosfera e dirvi cosa fare**. Dopodiché ognuno riceverà una **CARTA** e ne seguirà le istruzioni. Ogni personaggio sarà quindi definito da una serie di **CARTE** che stabiliranno il suo modo di agire nell'**ATTO**. Ogni **ATTO** ha una durata massima stabilita e lo scadere del tempo sarà annunciato dal **Facilitatore** che si occupa di leggere o dai **rintocchi delle campane**, se state usando la **TRACCIA AUDIO**. A un minuto dalla fine di ogni **ATTO** le campane inizieranno a suonare ogni dieci secondi, per sei volte in tutto, così da darvi un margine di tempo per concludere le operazioni in vista dell'**ATTO** successivo.

In questo gioco tutti collaborano a rendere la storia migliore, facendo quello che dicono le **CARTE**. Non c'è competizione, barare non ha senso e **ogni atto di ingiustizia appartiene ai personaggi, non ai giocatori**. L'unico trucco per ottenere una storia interessante e sconfiggere il panico da pagina bianca è **ascoltare le idee degli altri**, costruendoci sopra e valorizzandole.

Per essere liberi di godervi questa esperienza insieme, dovete fidarvi!



ATTO I - L'ultimo gruppo di giocatori entra nel Luogo tracciato con lo scotch di carta. Gli altri giocatori ascoltano le loro risposte alle domande sulla Carta Luogo.

IL NOSTRO PAESE

ATTO I

IL NOSTRO PAESE

Riprodurre la traccia **ATTO I** o leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.



RICAPITOLANDO: INTRODUZIONE è stata letta? Le **CARTE** sono state divise in mazzetti e disposte sul tavolo insieme allo **scotch di carta**? Allora siete pronti a continuare!

ATTO I: IL NOSTRO PAESE



Ci sarà bisogno di **cinque volontari**. Ognuno pescherà **una CARTA LUOGO** e prenderà **un rotolo di scotch** (se non ce n'è uno a testa, basta passarseli).

I cinque volontari si disporranno su **una Linea**, tutti gli altri giocatori si metteranno su **un'altra Linea di fronte a loro**. Si formeranno quindi i **gruppi**, in fretta e senza discussioni: ogni volontario, a turno, indicherà un altro giocatore e quello si posizionerà alle sue spalle, procedendo così finché tutti faranno parte di un gruppo. Da quel momento in poi tutti i giocatori nello stesso gruppo saranno l'uno il **Legame** dell'altro. Ma che cos'è a legarli? Una **passione** che condividono nel **Luogo** indicato dalla **Carta**.

A turno, ogni gruppo creerà insieme questo **Luogo**. A partire dal gruppo al limite sinistro della Linea, il volontario leggerà il titolo della **CARTA LUOGO** in suo possesso e insieme ai suoi **Legami** traccerà la **pianta di quel Luogo con lo scotch**. A quel punto il gruppo entrerà nel Luogo e **risponderà ad alta voce alle domande della CARTA LUOGO**.

Tutti gli altri giocatori assisteranno in silenzio e **alla fine chiunque lo desideri potrà fare una domanda sul Luogo**: non più di una domanda per gruppo di Legami, quindi un **massimo totale di quattro domande**. Dopodiché si passerà al Luogo successivo, fino a raccontare la storia di tutti e cinque.

Ricordate che **i Luoghi sono legati alle passioni dei personaggi**, non ai loro mestieri: per esempio, i Legami che si sono conosciuti in biblioteca sono avidi lettori, non colleghi bibliotecari.



Se non state usando la **TRACCIA AUDIO**, impostate un conto alla rovescia di **45 minuti** a partire da ora.

Se terminate la descrizione dei Luoghi prima della fine del conto alla rovescia, passate subito al prossimo **ATTO**.

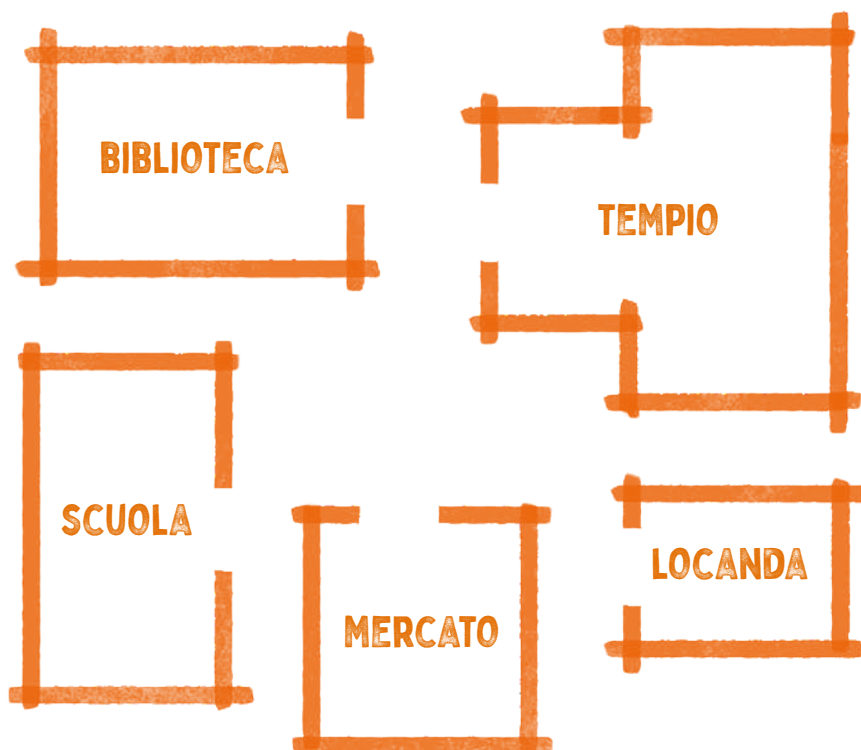


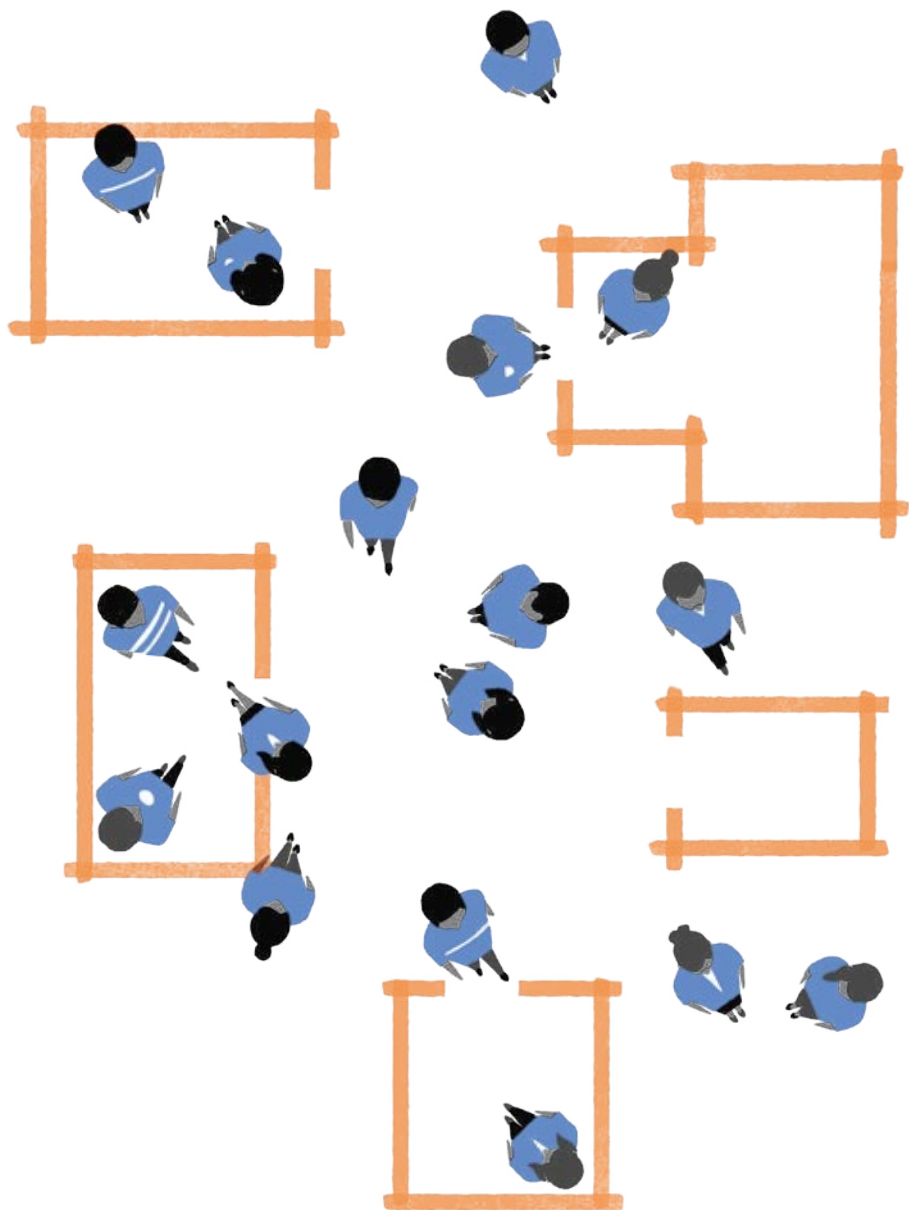
Ascoltate la narrazione e cominciate:

Eh no, tutto non ve lo posso dire. O vi dico il paese, o vi racconto il fatto: io però, se fossi in voi, sceglierei il fatto. Non che il paese non sia importante, al contrario. I luoghi restano impressi nella memoria al-

meno quanto le facce. Posti familiari, dove si passa tutti i giorni, finendo quasi per consumarli con lo sguardo. Posti che sanno di casa e si condividono con le persone amate. Posti dove si intrecciano storie e legami. Non serve che vi dica il nome del nostro paese, ma è bene che ne conosciate i luoghi dell'anima, per capire i fatti che avvennero laggiù.

A COSA PRESTARE ATTENZIONE: In **ATTO I** è importante tenere sotto controllo i tempi. Solo una domanda per gruppo, quindi non più di quattro domande per Luogo. Evitare le pause di riflessione: meglio passare al Luogo successivo senza domande che rimanere in attesa e non avere tempo per definire tutti i Luoghi.





ATTO II - I giocatori si muovono in libertà nello spazio, dentro e fuori dai Luoghi.
Ognuno interpreta il proprio Ruolo seguendo le istruzioni sulla Carta Ruolo.

LA VITA QUOTIDIANA

LA VITA QUOTIDIANA

Riprodurre la traccia **ATTO II** o leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.



RICAPITOLANDO: **ATTO I** è stato letto? I **Luoghi** sono stati tracciati con lo **scotch** e la loro storia è stata narrata? Ogni personaggio appartiene a un gruppo di **Legami**? Allora siete pronti a continuare!

ATTO II: LA VITA QUOTIDIANA



Uno alla volta, pescherete una **CARTA RUOLO** e la leggerete in silenzio. Solo quando tutti avranno pescato e letto, sarete pronti a cominciare.

La **CARTA RUOLO** affiderà a ciascuno un **compito da svolgere**, un'attività che rappresenta il contributo di ogni abitante alla vita quotidiana del paese. Se la **CARTA LUOGO** vi ha assegnato una passione da condividere, la **CARTA RUOLO** vi indicherà il **mestiere** che svolgete da soli.

Giocherete tutti in contemporanea, perciò ognuno dovrà trovare il momento di **svolgere il proprio compito** e dedicare il resto del tempo ad **assecondare gli altri**. Come ingranaggi di un meccanismo.

Questa, però, non è una macchina perfetta. Non abbiamo nomi per chiamarci e ci sarà un po' di confusione, è inevitabile. Ogni personaggio dimostrerà di avere **una funzione sociale**, ma anche un **difetto** che lo rende umano: spetta al giocatore che lo interpreta farlo emergere.

Alcune **CARTE** vi inviteranno a ricordare i **Legami** e sarà importante interagire anche con i **Luoghi**.

Proseguirete **fino allo scadere del tempo**.



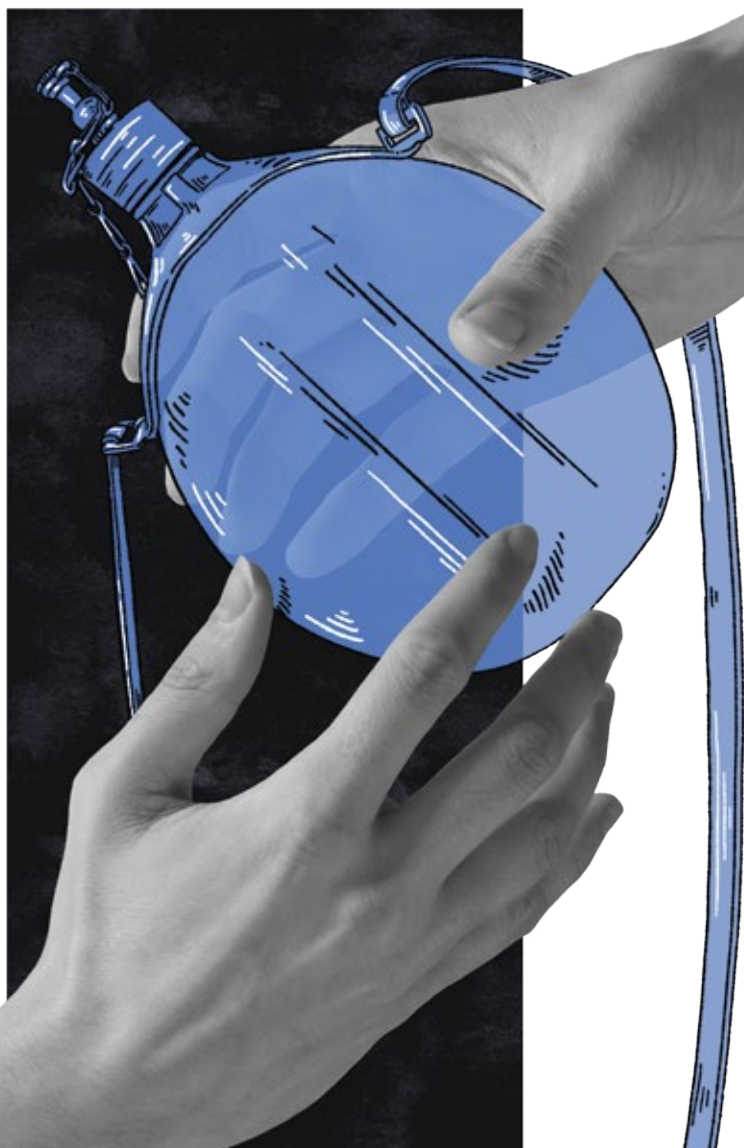
Se non state usando la **TRACCIA AUDIO**, impostate un conto alla rovescia di **15 minuti** a partire da ora.

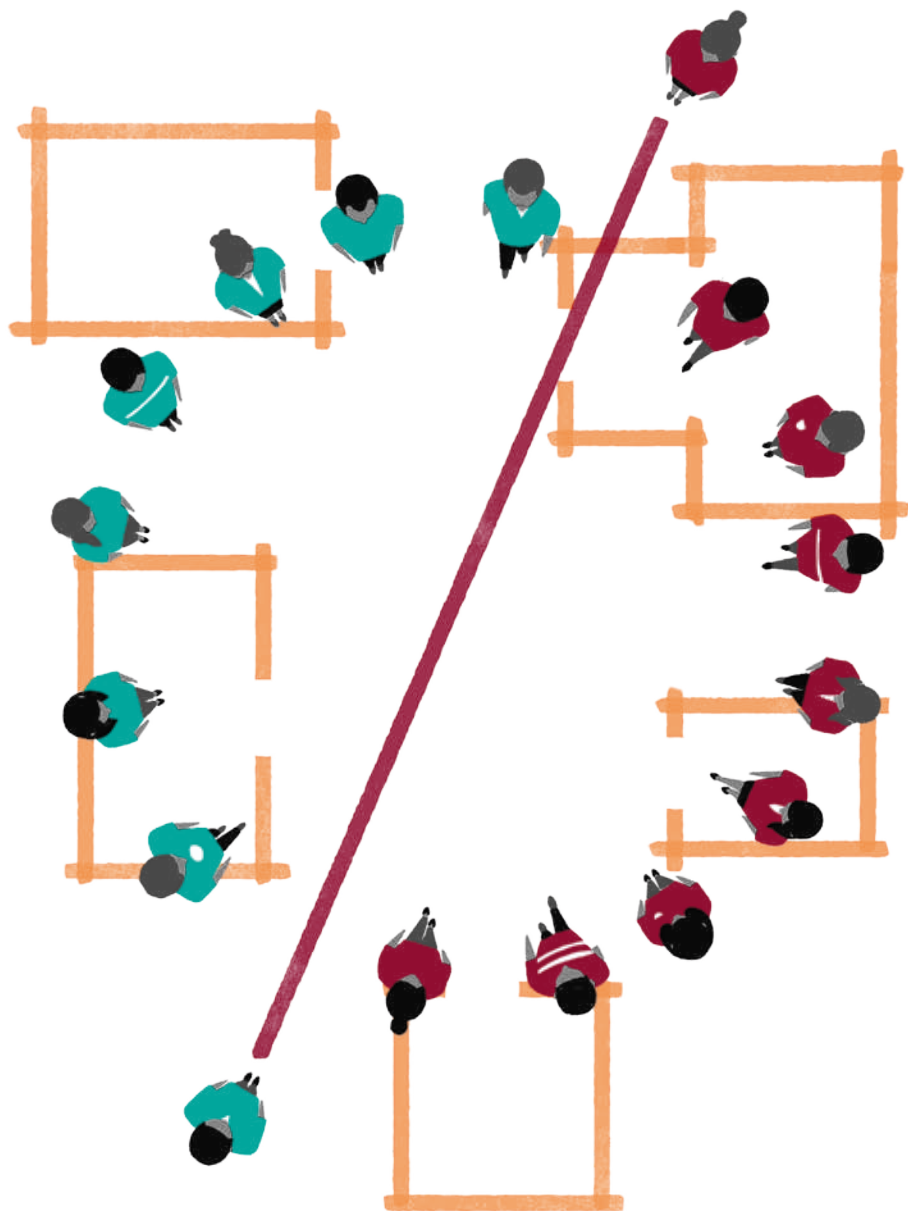


Ascoltate la narrazione e cominciate:

Se il racconto mi è venuto bene, dovrete riuscire a vedere lo scheletro del paese. Anche a occhi chiusi: qui c'era questo, là quest'altro... La carne e il sangue, però, siamo sempre stati noi. I suoi abitanti. Ognuno con il suo ruolo, la sua ragione per svegliarsi la mattina. Non andavamo sempre d'accordo, questo no, ma del resto anche i muscoli lavorano per opposizione. In fondo amare il proprio lavoro (che purtroppo è privilegio di pochi) costituisce la migliore approssimazione concreta alla felicità sulla terra: ma questa è una verità che non molti conoscono.

A COSA PRESTARE ATTENZIONE: In **ATTO II** è importante **evitare** che la **confusione** prenda il **sopravvento** e i giocatori si allontanino troppo dalla finzione narrativa. È un **momento di sfogo**, dove nessuno è sotto i riflettori dello sguardo altrui, ma è anche il momento di **entrare nel personaggio**, non di uscirne.





ATTO III - Il volontario e il giocatore nel punto opposto del cerchio tracciano la Linea. Alla fine dell'Atto gli Oppressi saranno da una parte e gli Oppressori dall'altra.

LO SPARTIACQUE

ATTO III

LO SPARTIACQUE

Riprodurre la traccia **ATTO III** o leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.



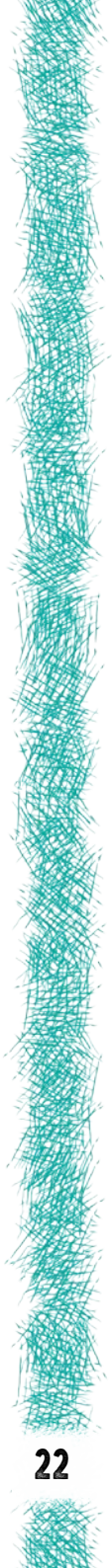
RICAPITOLANDO: **ATTO II** è stato letto? I **Ruoli** sono stati **assegnati e interpretati**? Allora siete pronti a continuare!



ATTO III: LO SPARTIACQUE

Vi disporrete tutti **in cerchio**, più distanti che potete, come se doveste abbracciare l'intero paese. **Un volontario** dovrà camminare **dentro al cerchio**, lasciando uno **spazio vuoto** al proprio posto, e andrà a raggiungere **la persona dalla parte opposta**. **Insieme usciranno dal cerchio** e prenderanno il **nastro adesivo**, quindi tracceranno sul pavimento **una Linea retta** tra le due posizioni che occupavano nel cerchio, ora vuote. Così facendo divideranno **il paese in due parti** e **i suoi abitanti in due fazioni**.

Il volontario dovrà quindi posizionarsi **da un lato del confine** tracciato con lo scotch e **chi l'ha aiutato** si disporrà **dalla parte opposta**. Entrambi dovranno tenere la **punta del piede sulla Linea** e stare **faccia a faccia**, come se giocassero a rubabandiera. Allora il



volontario alzerà la mano stringendo lo scotch e **si lamenterà** di qualcosa che non sopporta nel paese: forse non è soddisfatto del proprio **Ruolo** o di come l'altra persona svolge il suo, magari vorrebbe che il proprio **Luogo** fosse diverso o non gli piace qualcosa di quello altrui. Non importa di cosa si tratta, basta che **dia la colpa alla persona che gli sta di fronte**. In una frase o due, **senza dilungarsi**.

Alla fine **passerà il rotolo di scotch all'accusato** che non dovrà rispondere alle accuse, ma **scaricherà la colpa su una terza persona**: la indicherà, invitandola a mettersi **dal lato opposto del confine**, con un piede sulla Linea accanto al volontario, e spiegherà perché **in realtà la colpa è sua**. In una frase o due.

Una volta che avrà finito e le avrà passato lo scotch, **toccherà alla terza persona chiamarne in causa una quarta**, facendola disporre dall'altro lato del confine, sempre con un piede sulla Linea.

Si può accusare chiunque, tranne i propri Legami: quando qualcuno riceve lo scotch, i suoi Legami devono alzare la mano, ricordando a tutti chi siano. Si continuerà così finché **l'ultimo** uscirà dal cerchio, riceverà lo scotch e si disporrà dalla parte opposta rispetto a chi l'ha accusato. Non potendo più incolpare nessuno, l'ultimo non interverrà ma **attaccherà un pezzo di nastro adesivo sui giocatori che si trovano dalla parte opposta della Linea**. Chiunque venga segnato con un pezzo di scotch dovrà andare subito a pescare una **CARTA OPPRESSO**.

L'ultimo e tutti gli altri che non sono stati segnati con il nastro adesivo dovranno infine pescare una **CARTA OPPRESSORE**. Quando tutti avranno pescato una carta, sarà concluso l'**ATTO**.

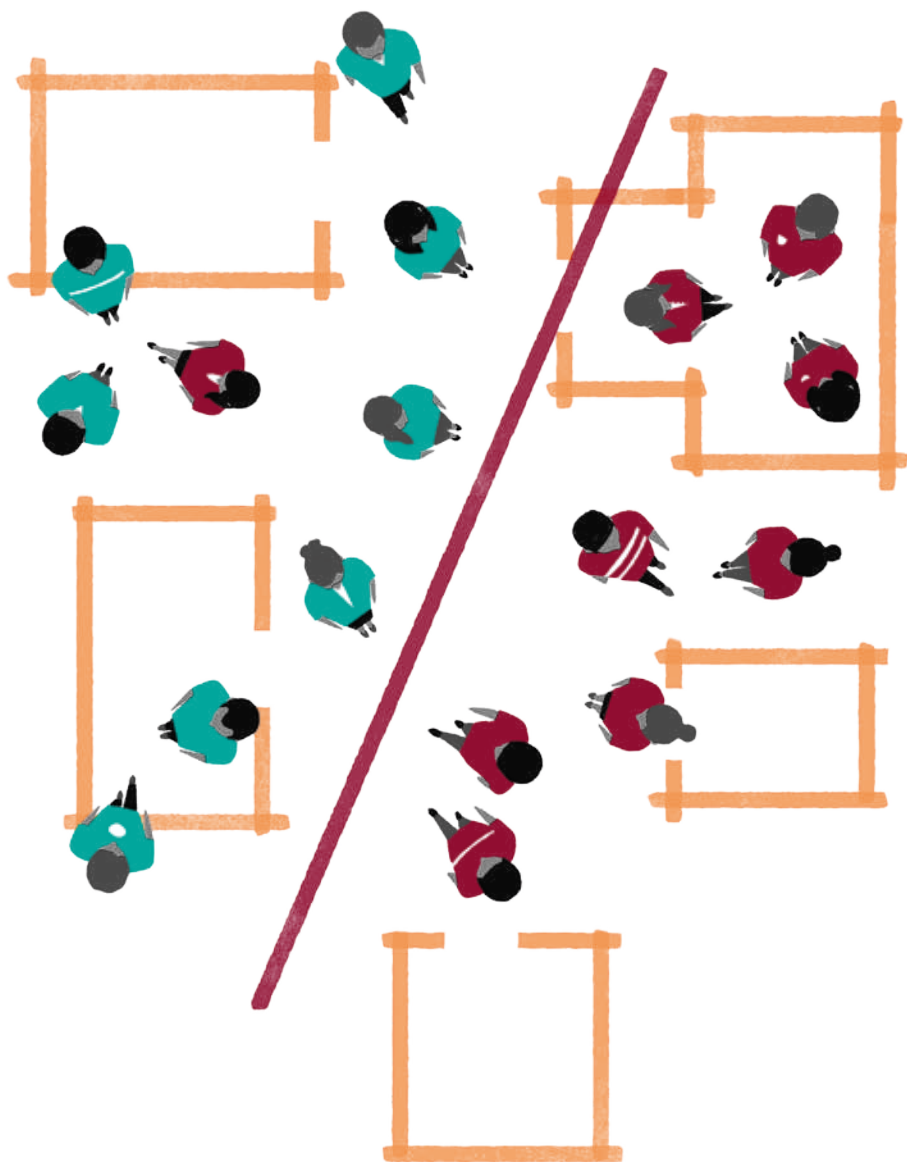
Se non state usando la **TRACCIA AUDIO**, impostate un conto alla rovescia di **10 minuti** a partire da ora.

Ascoltate la narrazione e cominciate:

*Mi piacerebbe poter dire "E fu così che accadde".
Poter raccontare un evento scatenante, un taglio netto tra l'oggi e il domani. Ma la fine della vita come la conoscevamo non arrivò di colpo, come un boato. Piuttosto si fece strada serpeggiando, come un sussurro. Non è facile stare al mondo, tutti sono insoddisfatti a modo loro. Per me un uomo che non abbia mai avuto un collaudo negativo non è un uomo, è come se fosse rimasto alla Prima Comunione. Il problema sorge quando, anziché mettere alla prova se stessi, si fanno salire gli altri sul banco degli imputati. E non si mostra clemenza.*

A COSA PRESTARE ATTENZIONE: In **ATTO III** sono importanti le posizioni nello spazio. Deve essere chiaro a chi tocca e bisogna sempre posizionarsi **sul lato opposto** rispetto al proprio accusatore. **Tenere i piedi sulla Linea** garantisce che tutti si mettano e rimangano al proprio posto. **Nessuno deve dilungarsi nelle accuse:** una o due frasi.





ATTO IV - Il paese è diviso in due dalla Linea. Gli Oppressi non possono superarla. Ogni Oppressore deve varcarla una volta per impartire un ordine a un Oppresso.

L'INGIUSTIZIA QUOTIDIANA

ATTO IV L'INGIUSTIZIA QUOTIDIANA

Riprodurre la traccia **ATTO IV** o leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.






RICAPITOLANDO: **ATTO III** è stato letto? La **Linea** è stata **tracciata** e lo spazio diviso tra **Oppressi** e **Oppressori**? Allora siete pronti a continuare!



ATTO IV: L'INGIUSTIZIA QUOTIDIANA

La vita quotidiana è cambiata e dovrete sottostare a **nuove regole**. **Giocherete tutti in contemporanea**, perciò ognuno dovrà trovare il momento di **svolgere il proprio compito** e dedicare il resto del tempo ad **assecondare gli altri**. Tuttavia gli **Oppressi** saranno **da una parte** e gli **Oppressori dall'altra**.

Gli **Oppressi** non potranno mai attraversare la **Linea**. Parleranno solo tra loro, rivolgendo la parola agli **Oppressori solo se interrogati**. Soprattutto **devranno obbedire agli ordini che riceveranno da un Oppressore**, a meno che applichino le indicazioni sulla **CARTA OPPRESSO** e **indichino un altro Oppresso come vittima al proprio posto**. Possono farlo oppure no. Hanno ancora questa possibilità di scelta.



Gli Oppressori saranno liberi di parlare con chiunque e potranno **attraversare la Linea solo una volta a testa**, per mettere in pratica le istruzioni indicate nella **CARTA OPPRESSORE** contro un Oppresso. Ogni Oppressore è obbligato a svolgere il compito indicato sulla propria **CARTA OPPRESSORE**. Può decidere con quale Oppresso prendersela, a patto che **non sia uno dei propri Legami**. Hanno ancora questa possibilità di scelta.

Se non state usando la **TRACCIA AUDIO**, impostate un conto alla rovescia di **15 minuti** a partire da ora.

Ascoltate la narrazione e cominciate:

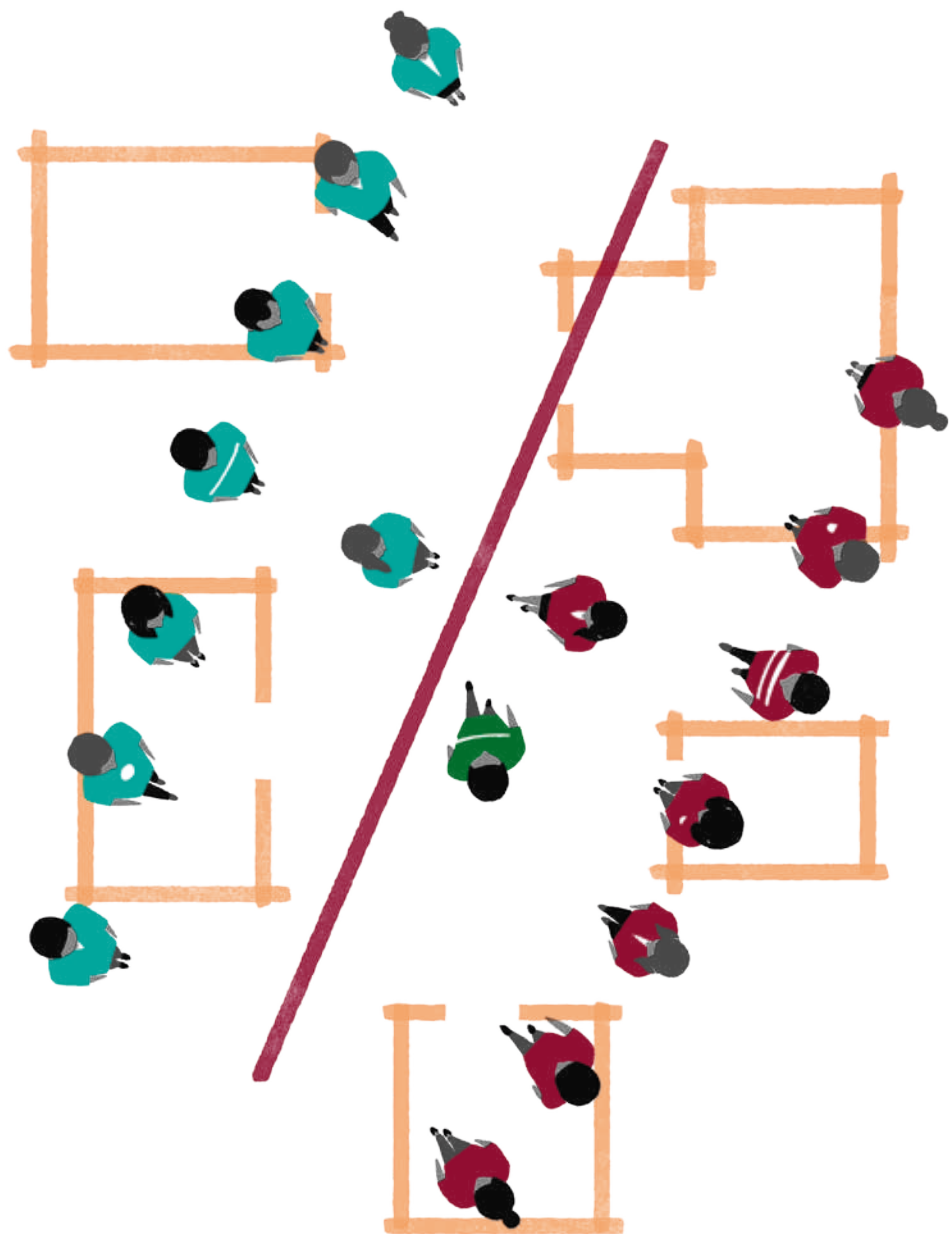
Non vi dirò da che parte del coltello stavo io, se lo tenevo per il manico o se mi tagliavo con la lama. Questa storia non è solo mia e l'ingiustizia non l'abbiamo certo inventata al paese. La brava gente si somiglia dappertutto. E anche quella meno brava. Fatto sta che ci eravamo messi gli uni contro gli altri. L'odio era diventato il nostro pane quotidiano. Ci era costato solo la libertà di dire quello che volevamo e di andare dove ci pareva. In cambio, avevamo sempre qualcuno a cui dare la colpa. Era la risposta a tutto. O quasi: se voi mi chiedeste perché sono al mondo, sarei un po' imbarazzato a rispondervi. L'odio fa molte cose, ma non dà senso alla vita.

A COSA PRESTARE ATTENZIONE: In **ATTO IV** è importante mantenere l'immedesimazione, anche se si gioca tutti in contemporanea.

Gli Oppressi devono obbedire agli Oppressori o indicare un'altra vittima, non ci sono ulteriori alternative. Non è il momento della ribellione.

Gli Oppressori devono imporsi sugli Oppressi, senza addolcire la pillola. È il momento dell'aperto contrasto.





ATTO V - Un Oppressore impartisce un ordine a un Oppresso. Gli altri giocatori, su due file, restano a guardare. Ma uno di loro pesca una Carta Giusto e interviene.

LA NOSTRA GIUSTIZIA

ATTO V

LA NOSTRA GIUSTIZIA

Riprodurre la traccia **ATTO V** o leggere ad alta voce il testo nei box prima di iniziare a giocare.




RICAPITOLANDO: **ATTO IV** è stato letto? **Oppressi e Oppressori** sono separati dalla Linea? **Varie ingiustizie** sono state commesse? Allora siete pronti a continuare!

ATTO V: LA NOSTRA GIUSTIZIA



Per iniziare metterete **tutti un piede sulla Linea** che divide il paese: **da una parte gli Oppressi, dall'altra gli Oppressori**. Poi farete **tre passi indietro**, allontanandovi gli uni dagli altri. Così creerete **uno spazio** tra le due file di giocatori. **Come un palco**. Non giocherete tutti in contemporanea, ma **a turno**. Ci sarà **una scena per ogni Oppressore**, ma non è detto che ogni Oppresso verrà coinvolto.

L'Oppressore al limite sinistro della Linea sarà il primo a cominciare. Farà **un passo avanti** e tutti i suoi **Legami dovranno alzare la mano**. Se almeno uno dei suoi **Legami** è dalla parte degli **Oppressi**, l'Oppressore **deve indicarlo e sceglierlo come vittima**. Ormai l'odio ha preso il sopravvento anche sull'amicizia di un tempo. Se non c'è nessuno dei



suoi Legami tra gli Oppressi, l'Oppressore potrà prendersela con un Oppresso a propria scelta. **Mai con un Oppressore.** Chiunque sia, l'Oppresso dovrà fare a propria volta un **passo avanti** e si ripeterà quanto già accaduto nell'**ATTO IV: l'Oppressore dà l'ordine** riportato sulla sua **CARTA OPPRESSORE**, l'Oppresso obbedisce oppure sceglie qualcun altro che obbedisca al posto suo. Questa volta, però, **se l'Oppresso vorrà salvarsi** scegliendo un'altra vittima, **dovrà indicare uno dei propri Legami.** Potrà essere **anche un Oppressore**, stritolato dai meccanismi dell'odio e passato da carnefice a vittima.

Quindi sul palco immaginario saranno solo **in due o in tre alla volta**, gli altri assisteranno **in silenzio.** **A meno che uno tra loro decida di intervenire come Giusto.** Chiunque potrà farlo, senza distinzioni tra Oppressi e Oppressori, basterà **prendere una CARTA GIUSTO e seguirne le istruzioni.** L'intervento di un **Giusto** è superiore a ogni altra istruzione: **tutti devono ascoltarlo e fare come dice.**

Le **CARTE GIUSTO**, però, sono **molte meno** rispetto alle scene di ingiustizia e **una volta finite non sarà più possibile intervenire.** Impedire un'ingiustizia che non vi riguarda ridurrà le possibilità che qualcun altro possa fare lo stesso per voi. Intervenire in un caso potrebbe voler dire restare inermi di fronte a uno peggiore. Inoltre è possibile che la **CARTA GIUSTO** esiga un **prezzo da pagare** per chi l'ha pescata. Sapendo tutto questo, **ne reclamerete una?** O preferirete che sia un altro a prendersi la responsabilità?

Una volta conclusa anche la scena dell'**Oppressore al limite destro della Linea**, tornerete tutti al vostro posto e **in completo silenzio prenderete un'ultima decisione. Chiunque vorrà mettere fine all'ingiustizia nel paese alzerà la mano.** Non tutti i voti però avranno lo stesso peso: gli **Oppressi** dovranno alzare **una sola mano**, gli **Oppressori** le alzeranno **entrambe**. **Chiunque vorrà che l'ingiustizia continui eviterà di alzare la mano e la farà abbassare a qualcun altro:** gli **Oppressi** dovranno far abbassare **una sola mano**, mentre gli **Oppressori due**.

Se dopo la votazione resterà anche solo una mano alzata, chiunque voglia mettere fine all'ingiustizia potrà **strappare la Linea di scotch dal pavimento. Se invece non resteranno più mani, lascerete la Linea dov'è** e dopo un istante metterete **fine al gioco. Non è un voto scontato.** Non dovrete decidere con la vostra testa, ma con quella del personaggio che interpretate. Sarà capace di **rifiutare l'odio**? Si lascerà **ispirare dai Giusti** o a vincere sarà la paura?

Se non state usando la **TRACCIA AUDIO**, impostate un conto alla rovescia di **25 minuti** a partire da ora.

Ascoltate la narrazione e cominciate:

Perché vi racconto questa storia? Forse avrei dovuto pensarci subito, invece di aspettare la fine.
Dovete sapere che farmi avanti quando tutti si fanno



indietro a me è sempre piaciuto, e mi piace ancora. Questo non vuol dire che ci sia sempre riuscito in vita mia. Nessuno è sicuro di fare la differenza, ma tutti sanno che cantare fuori dal coro ha un prezzo. Chi te lo fa fare di accettare una scommessa del genere? Credo che ognuno di noi abbia una voce dentro, ma anche quando si mette a gridare puoi sempre far rumore per coprirlo. Come c'è un'arte di raccontare, solidamente codificata attraverso mille prove ed errori, così c'è pure un'arte dell'ascoltare, altrettanto antica e nobile, a cui tuttavia, che io sappia, non è stata mai data norma. Ascoltare quella voce, ascoltare gli altri, ascoltare storie come questa è il primo passo per fare la cosa giusta.



A COSA PRESTARE ATTENZIONE: In **ATTO V** è importante mantenere alta la **concentrazione** ed **evitare esitazioni**.

Gli Oppressori devono farsi avanti uno dopo l'altro, dal limite sinistro a quello destro della Linea. Seguire l'ordine aiuta a non perdere tempo.

Gli **Oppressi** devono obbedire o sacrificare un altro, **senza cercare scappatoie**. Nessuna scena può durare più di un paio di minuti e si deve andare dritti al punto.

Quando si fa avanti un Giusto, tutti devono ascoltarlo. Dovrà improvvisare per adattare la **CARTA GIUSTO** al contesto, gli altri devono permettergli di farlo.

La votazione e il suo esito sono il culmine del gioco. È importante che si svolgano **in silenzio**.



EPILOGO

Riprodurre la traccia **EPILOGO** o leggere ad alta voce il testo nei box per concludere il gioco.



EPILOGO

La storia è finita. A raccontarla non è stata una voce narrante, ma tutti voi. **Insieme.** Fatevi un applauso.

A questo punto non vi resta che **disfare il paese**, per lasciarvelo alle spalle insieme ai personaggi che avete interpretato. **Staccherete lo scotch dal pavimento e riporrete le CARTE nella scatola.** Potrete scambiarvi le prime impressioni e rilassarvi un po'. **Una volta finito, vi riunirete in cerchio.**

Gli spunti per la storia che avete creato provengono dalla **Storia**, con la S maiuscola. La voce che vi ha accompagnato ha citato spesso **Primo Levi**, lo scrittore testimone della Shoah. Le **CARTE GIUSTO** sono ispirate a quanto fatto dalle donne e dagli uomini onorati al **Giardino dei Giusti di Milano**, uno spazio di dialogo e di educazione alla responsabilità personale. La Storia è stata il punto di partenza, ma l'ingrediente segreto è **il vostro contributo.**

Per finire ci sarà una **fase di condivisione**, dove ognuno sarà invitato a **rispondere a una tra queste tre domande.** Quella che lo interessa di più o che lo mette a suo agio. Il primo con in mente una risposta alzerà la mano, quindi si proseguirà in senso orario.



QUALE EVENTO NEL CORSO DEL GIOCO TI HA COLPITO DI PIÙ?

Raccontalo stando attento a **non riferirti mai ai giocatori**. Invece di “Mi è rimasto impresso quando mi hai minacciato” è più corretto dire “Mi è rimasto impresso quando il tuo personaggio ha minacciato il mio personaggio”. **Nessuno può essere considerato responsabile di quanto accaduto in gioco**. Avete seguito le regole e interpretato un ruolo.

QUALE ESPERIENZA PERSONALE TI È TORNATA IN MENTE GIOCANDO?

Per rendere propria una storia, un ruolo, è necessario stabilire un contatto. **Immedesimarsi. Capita a tutti di vivere atti di ingiustizia, piccoli o grandi**. Se ti va di condividere la tua fonte d'ispirazione, tutti gli altri ti ascolteranno. **Senza fare domande, né fornire una loro eventuale versione dei fatti**.

QUALE SARÀ IL FUTURO DEL PAESE?

Una delle cose migliori delle storie è che ci si può sempre immaginare **un seguito**. O quasi. Se c'è qualcosa che vuoi aggiungere, come **una speranza o un timore del tuo personaggio**, o magari **un evento futuro** che secondo te potrebbe accadere al paese, è il momento di dividerlo. **Non è un problema se giocatori diversi danno voce a idee incompatibili**. Sono ipotesi e nessuno ha la sfera di cristallo.

Ricapitolando, ogni giocatore può raccontare **un evento del gioco, un'esperienza personale o un futuro possibile per la gente del paese.** La scelta è libera. L'importante è che **tutti abbiano l'occasione di esprimersi**, senza perdere troppo tempo in discussioni.

Questa storia è vostra, adesso. Potrete ricordarla e confrontarvi ogni volta che vorrete. Magari a partire dalle **biografie dei Giusti** che hanno ispirato questa storia e che potete approfondire **sul sito di Gariwo.**



Le loro vicende **meritano di essere ricordate** perché insegnano a riconoscere **la bellezza della persona buona** e mostrano che **ogni essere umano**, esercitando anche il più piccolo spazio di libertà, **ha la possibilità di diventare un argine nei confronti delle ingiustizie.**

CONCLUSIONE

Grazie per aver giocato a **OPPRESSI & OPPRESSORI!**

Questa esperienza ludica è stata offerta da **FONDAZIONE FORESTA DEI GIUSTI, GARIWO ONLUS**. Gariwo è l'acronimo di **Gardens of the Righteous Worldwide**. Da oltre vent'anni ha come missione quella di far conoscere i Giusti, educando alla responsabilità personale, in base al principio per cui la **memoria del Bene** è un **potente strumento educativo** e serve a prevenire genocidi e crimini contro l'Umanità. Gariwo lavora con educatori, insegnanti e studenti delle scuole e delle università, realizza progetti e iniziative finalizzati a promuovere tra i giovani una **coscienza civile**, attraverso un lavoro attivo sulle figure dei **Giusti di tutti i genocidi, totalitarismi, guerre ed emergenze umanitarie** del passato e del presente.

Per saperne di più scrivete a **didattica@gariwo.net**

Per approfondire il tema dei Giusti è possibile consultare l'**Enciclopedia dei Giusti** su <https://it.gariwo.net/giusti/>

Visitando la pagina <https://it.gariwo.net/educazione/> troverete numerosi **percorsi didattici divisi per ordine e grado, approfondimenti sui genocidi, contenuti multimediali** e preziosi contributi di molte scuole che propongono una **didattica sui Giusti**.

OPPRESSI & OPPRESSORI. TU DA CHE PARTE STAI? è stato ideato da **NESSUNDOVE**, uno **studio di game design** che si dedica alla promozione del gioco di ruolo in ogni sua forma, invitando un pubblico sempre nuovo a entrare in questo straordinario labirinto. L'intento è **perdersi nelle storie, per gioco.**

Il filo rosso conduce al nostro sito www.nessundove.it



**MI PIACEREBBE POTER DIRE
"E FU COSÌ CHE ACCADDE".**

**MA LA FINE DELLA VITA COME LA
CONOSCEVAMO NON ARRIVÒ
DI COLPO, COME UN BOATO.**

**PIUTTOSTO SI FECE
STRADA SERPEGGIANDO,
COME UN SUSSURRO.**