

1.2 Il kit di gioco

Materiali

Un "kit Dilemma" è finalizzato ad un torneo, strutturato in gruppi di 20 giocatori con la presenza di un conduttore.

Il kit per un torneo comprende:

- 400 carte (20 mazzi da 20 carte, ovvero 1 mazzo per ogni giocatore)
- 10 plance
- 10 blocchetti segnapunti
- 1 libretto di approfondimento
- 1 blocco riassuntivo dei punteggi
- 1 tabellone riassuntivo dei temi

Per una singola partita occorrono:

- 1 mazzo da 40 carte (20 per ogni giocatore)
- 1 plancia
- 1 blocchetto segnapunti

1.3 Le regole e le strategie del gioco

Istruzioni per i giocatori

Si gioca in due, uno contro l'altro.

La mossa

Per ogni mossa, contrassegnata da un numero progressivo e da un tema diverso*, sono a disposizione due carte. Ciascun giocatore può scegliere fra due opzioni: **collaborare o competere**.

La scelta va fatta all'insaputa dell'avversario. La carta va perciò giocata coperta, appoggiandola nell'apposito spazio sulla plancia, con in vista il dorso numerato.

Le carte vengono poi scoperte contemporaneamente dai due giocatori.

Il punteggio di ogni mossa per ciascun giocatore va riportato sul blocchetto

segnapunti, ed è dato dalla combinazione delle carte giocate.

Se entrambi i giocatori utilizzano la carta **competo** avranno un punto a testa.

Se entrambi i giocatori utilizzano la carta **collaboro** avranno tre punti a testa.

Se un giocatore utilizza la carta **collaboro** e l'altro la carta **competo** i punti saranno 0 per chi collabora e 5 per chi compete.

Giocatore 1 Giocatore 2	COLLABORO	COMPETO
COLLABORO	3/3	5/0
COMPETO	0/5	1/1

**I temi che compaiono sulle carte non hanno influenza sul gioco: ogni mossa ha lo stesso valore. Servono a differenziare le mosse e a introdurre spunti di riflessione negli incontri successivi.*

La partita

Una partita è costituita da 20 mosse.

Ogni tema (la cui carta è contrassegnata sul retro da 1 a 10) viene pertanto giocato due volte nel corso di una partita.

Dopo ogni mossa la carta giocata viene quindi recuperata e rimessa ordinatamente sul fondo del mazzo, insieme a quella del tema corrispondente non giocata.

Al termine di ogni partita si sommano i punti delle singole mosse e risulta vincitore chi totalizza il punteggio più alto.

È possibile che una partita finisca in parità, senza che vi sia un vincitore.

Il torneo

Si può organizzare in diversi modi. Il più corretto, da un punto di vista di analisi dei risultati, è quello "all'italiana", dove tutti giocano contro tutti.

Vince il torneo il giocatore che totalizza più punti sommando quelli delle singole partite vinte, pareggiate o perse.

Le strategie

La mossa

Il “dilemma” sta nel fatto che ad ogni giocatore, a ogni mossa, conviene sempre razionalmente giocare la carta **competo**.

Nella combinazione per lui peggiore totalizza 1 punto, nella migliore 5.

Se gioca la carta **collaboro** nella combinazione per lui peggiore totalizza zero punti, nella migliore 3.

La partita

Per vincere la partita bisogna fare più punti dell'avversario. Se ci si limita al ragionamento “utilitaristico” sulla singola mossa, ogni partita si conclude in parità a 20 punti.

La strategia per vincere le partite, o per fare punteggi alti, passa attraverso la capacità di capire la propensione dell'avversario alla collaborazione, per assecondarla o per “approfittarne”.

Il torneo

Per vincere il torneo bisogna fare più punti di tutti.

Per vincere il torneo non è quindi importante vincere le singole partite ma totalizzare punteggi alti.

Le strategie per vincere il torneo, quindi, potranno essere in conflitto con quelle per vincere (o non perdere) le singole partite; a questo scopo, infatti, è meglio perdere una partita 57 a 62 che vincerne una 24 a 19.

1.4 Indicazioni di utilizzo e riflessione sulle strategie di gioco

Il gioco si presta ad un uso molto libero, in quanto è adatto a contesti formali e informali, ha un ritmo sostenuto, richiede pensiero strategico, ma la componente della casualità è comunque presente. Insomma, non si

tratta di un classico gioco ad uso didattico ma, al contrario, è un gioco che può essere utilizzato a fini educativi senza stravolgerne l'impianto ludico.

E' adatto e divertente sia per ragazzi sia per adulti ed è consigliato dai 14 anni in su.

Il kit "Dilemma" comprende, oltre al gioco, una riflessione sulle strategie di gioco adottate e un percorso di approfondimento sui temi (con schede di approfondimento, indicazioni bibliografiche e i riferimenti delle organizzazioni del territorio impegnate sui temi), lasciando liberi i conduttori di scegliere dove soffermarsi più a lungo.

La nostra proposta è quella di articolare un percso almeno in tre incontri di circa due ore ciascuno:

nel primo incontro, il conduttore spiega le regole del gioco, distribuisce i materiali e organizza il torneo; raccoglie i fogli dei blocchetti segnapunti e compila il tabellone riassuntivo;

nel secondo, decreta il vincitore del torneo, instaura una discussione sulle strategie di gioco ed introduce i temi di riflessione indicati sulle carte. Individua, quindi, i temi di interesse e contatta le organizzazioni di riferimento sul territorio;

nel terzo, presenta al gruppo di giocatori i rappresentanti dell'organizzazione di riferimento che portano la loro esperienza sul tema. Il conduttore funge da figura "ponte" tra il gruppo e i rappresentanti della organizzazione di riferimento.

Mentre l'analisi delle strategie di gioco favorisce una dinamica di confronto fra i partecipanti rispetto al pensiero usato e permette di lavorare sui temi della cooperazione e della competizione, il percorso di approfondimento consente di entrare nei singoli temi indicati dalle carte attraverso letture, incontri con le organizzazioni del territorio, ricerche guidate, sviluppo di progetti, ecc. La riflessione sulle strategie comprende la discussione sulle peculiarità del dilemma (strategie per la singola mossa e il confronto sulle strategie per vincere partite o torneo. Per quanto riguarda le strategie per vincere partite o torneo, l'espe-

rienza dice che, pur presentando numerosissime varianti, le più adottate possono rientrare in sei categorie, che indicheremo con i nomi di: strategia dell'egoista, strategia del diffidente, strategia del permaloso, strategia della volpe, strategia colpo su colpo e strategia del bonaccione, e che vengono brevemente descritte di seguito.

- *La strategia dell'egoista.* Consiste nel competere sempre; un egoista infatti non corre il rischio di cooperare se sa che ci può perdere e, anche se l'avversario cerca di collaborare, lui competerà lo stesso, per portare a casa cinque punti invece di tre.
- *La strategia del diffidente.* Il diffidente non collaborerà mai per primo perché teme di essere tradito ma, se l'avversario si mostra disposto a collaborare, a differenza dell'egoista offrirà la sua collaborazione.
- *La strategia del permaloso.* Il permaloso gioca la carta della cooperazione con facilità, ma se si sente imbrogliato la fa pagare cara all'avversario e indurlo di nuovo alla collaborazione è un'impresa molto difficile.
- *La strategia della volpe.* Ci sono vari modi per fare la volpe; uno può essere quello di fingere di essere un buon collaboratore per poi giocare a sorpresa la carta della competizione. In ogni modo una volpe cercherà di essere imprevedibile e di sfruttare al meglio le debolezze dell'avversario.
- *La strategia colpo su colpo.* Consiste nel cooperare alla prima mossa e poi nelle successive fare quello che l'avversario ha fatto la volta precedente.
- *La strategia del bonaccione.* Il bonaccione tende a cooperare quasi sempre. Solo se l'avversario sceglie troppo spesso la competizione si riesce a fargli perdere la pazienza.

Una volta riconosciuta la strategia di un giocatore all'interno di una di queste categorie si può vedere quali sono, nelle varie combinazioni, quelle che portano a punteggi più alti e, quindi, in definitiva, a vincere i tornei.