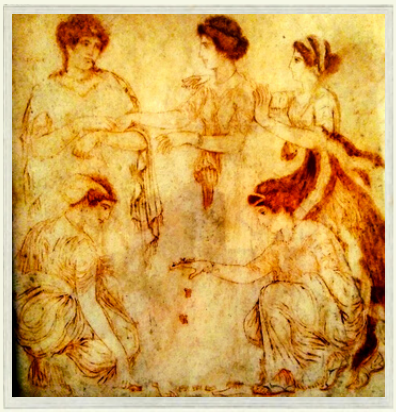

EDU-LARP

EDUCATIONAL
LIVE
ACTION
ROLE
PLAYING

To play or not to play? This is the question.

Per un'educazione alla cittadinanza attiva attraverso
Il GIOCO DI RUOLO DAL VIVO

Anno Domini 2023
A settantotto anni dalla fine della Seconda Guerra mondiale, a settantasette dal referendum che vide la Repubblica vincente e a settantacinque dalla promulgazione della Costituzione, la Democrazia in Europa, si trova inequivocabilmente in difficoltà.

Crisi economica, immigrazione, pandemia, Cambiamento Climatico e guerra in Ucraina creano condizioni favorevoli all'avanzata di forze antidemocratiche che si pensavano ormai consegnate al cassetto della Storia.

Allo stesso tempo quarant'anni di propaganda neoliberista hanno battuto sulla visione che Democrazia e Libertà siano termini intercambiabili, assecondando il principio che le regole non siano necessarie e che Libertà sia Legge Del Più forte.

Perché educazione alla cittadinanza attiva?

Educare alla cittadinanza e alla partecipazione attiva fin dai primi anni di vita, significa affiancare i più giovani nell'esercizio consapevole dei propri diritti, doveri, poteri e responsabilità.

Quali gli obiettivi?

Il nostro progetto intende creare nuovi ambienti di discussione informale dove siano facilitati l'incontro, l'aggregazione e il confronto, al fine di rendere l'esperienza educativa coinvolgente ed inclusiva e favorire occasioni che coltivino curiosità, approfondimento, pensiero critico ed autonomia.

To play or not to play? This is the question.

EDU-LARP
EDUCATIONAL
LIVE
ACTION
ROLE
PLAYING

Cosa vuol dire Edu-Larp?

L'Edu-LARP (Educational Live Action Role Play) è un'attività ludica di origine teatrale, in cui i giocatori interpretano un personaggio che agisce in uno scenario di simulazione. Si basa quindi sull'esperienza in prima persona di situazioni reali (e non) per riflettere poi, attraverso un processo di de-briefing collettivo su quanto avvenuto durante il gioco.

Nel nostro progetto, chi partecipa potrà prima esperire e poi riflettere sull'esperienza fatta e su come ciò che è stato appreso durante il gioco, si rifletta sull'esercizio quotidiano.

Quali temi?

- promuovere la conoscenza della Costituzione, delle istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali, con particolare focus sulla convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e sulla dichiarazione universale dei diritti umani;
- sottolineare l'importanza della partecipazione al contesto sociale per acquisire un senso di identità e di appartenenza alla propria comunità;
- favorire una presa di coscienza dei propri diritti e dei propri doveri, anche attraverso una migliore comprensione delle leggi che regolano il nostro Stato di diritto;
- innescare una sensibilità in relazione ai problemi dell'ambiente e del territorio che ci circonda;
- promuovere un approccio consapevole alla gestione corretta e responsabile del denaro;
- facilitare le persone a diventare agenti di un positivo cambiamento nel mondo, più consce del presente e del futuro della società in cui si vive e dell'importanza di poter trasmettere questi valori ad altre persone vicine;

.

To play or not to play? This is the question.

EDU-LARP
EDUCATIONAL
LIVE
ACTION
ROLE
PLAYING

Come funziona?

Il L.A.R.P. condivide molte caratteristiche con la recitazione teatrale, ma non si svolge davanti a un pubblico.
Lo si può paragonare ad una "improvvisazione ludica" ad uso e consumo delle persone che partecipano.
Tutto si svolge sulla base di un canovaccio fornito dal Master che organizza la sessione, secondo le "regole del gioco" indicate nel manuale d'uso.
I PG (personaggi giocanti) riceveranno a mano a mano, tutti gli elementi necessari a "entrare nella parte": la scheda del personaggio, l'ambiente e il tempo in cui l'azione si svolge, gli eventi che accadono seguendo una precisa linea temporale.
Chi partecipa entra così a far parte del cast di un film di cui sono scritti soltanto i titoli delle scene, con una partizione definita del tempo e dei luoghi, una traccia di ricerca e un itinerario verso l'improvvisazione.

Saranno i personaggi, attraverso le interazioni tra loro e con ciò che li circonda, a far evolvere la trama fino alla soluzione finale.
Immersi nel contesto in modo attivo, dovranno prendere decisioni che avranno ripercussioni sullo svolgimento del gioco. Questo fa sì che si possa partecipare più volte, senza inficiare il divertimento, guardando le situazioni da un diverso punto di vista, e operando scelte differenti.

Quali azioni?

In base al numero dei beneficiari e al contesto di gioco, è possibile :

- Attivare un workshop di co-creazione e design. A partire dal tema individuato, il gruppo sarà facilitato a :

1. co-progettare un Edu-Larp
2. "disegnare" il prototipo,
3. testarlo per la validazione
4. editare il manuale con le regole del gioco

- Giocare con uno degli Edu-Larp già creati:

1. La Tempesta
2. Dire, fare, Baciare
3. Nel Labirinto della Dea

Il pranzo debbo mangiarmi!
È mia quest'isola!
Calibano
La Tempesta, Atto I, Scena II

Come nel dramma di Shakespeare, i personaggi sono naufraghi su isole di un arcipelago sperduto. Non c'è modo di ritornare in patria e gli unici collegamenti possibili sono tra le varie tribù che si sono formate, in ciascuna delle isole dell'arcipelago. Le risorse sono poche e il tema della sopravvivenza diventa prioritario. Come fare a conservare una civile convivenza?

Ogni tribù ha come sfida, quella di scrivere una Costituzione, la cui applicazione sarà messa alla prova dagli eventi che si svilupperanno durante il gioco.

Game Designer : Paolo Busi

Sono temi che impongono scelte di campo e ogni protagonista dovrà trovare una sua risposta. Tutti cambieranno, tutti saranno sorpresi dalle proprie scelte.

Game Designer : Mavi Gianni & Paolo Busi.

Il gioco era questo : giocare col testo, metterlo in gioco, recitare = to play, spielen,jouer"
Giuliano Scabia : leggere un testo teatrale

Dams di Bologna - Anno accademico 1977/1978. Al corso di Drammaturgia si dipanano le vicende di un gruppo di eterogenei personaggi legati tra loro da una complessa rete di rapporti personali fatti di legami d'amore, fede politica o dovere. Con il passare dei mesi le storie si intrecciano con quel che accade intorno: il movimento del '77, il rapimento e l'uccisione di Moro, i referendum per i diritti civili,il punk e il travoltismo.

Zoè Teatri APS - via Zanardi 397/2 - Bologna - 40131 - C.F. 91376340377 - zoeteatri@pec.it
LFA :38838/2016 – Repertorio RUNTS Repertorio 34830- EAC.OID E10199878
cell 331.122.88.89 – mail : info@zoeteatri.it – www.zoeteatri.it

EDU-LARP

NEL LABIRINTO DELLA DEA

Se ogni cosa è necessaria, l'opposizione drastica tra "bene" e "male" non ha senso.
Nello stesso modo, il maschile e il femminile sono polarità cosmiche."
Heide Goettner-Abendroth "La società matriarcale: definizione e teoria"

Sette sciamane hanno perso il loro potere il giorno in cui hanno dimenticato il nome con cui invocavano la Grande Dea. Per ritrovare quel nome e il proprio potere si addentrano in un labirinto.

Durante il percorso, attraverso quattro tappe, si conosceranno e riconosceranno fino a prendere consapevolezza del proprio ruolo, ricordando infine il nome della Dea ma ritrovandosi di fronte ad una scelta importante da fare.

Le storie, i personaggi e il mondo che le 7 SCIAMANE attraversano, sono frutto di un workshop di co-creazione e design, nell'ambito del progetto "Women empowerment", finanziato dalla Comunità europea.
Il prototipo è "andato in onda" durante un residenziale a Marina di Cecina a maggio 2022. E' stato poi replicato in Gargano ad agosto 2022, in Polonia a settembre 2022, a Bologna - Quartiere S.Stefano, a ottobre 2022.

Game Designer : Mavi Gianni & Paolo Busi

Zoè Teatri APS - via Zanardi 397/2 - Bologna - 40131 - C.F. 91376340377 - zoeteatri@pec.it
LFA :38838/2016 – Repertorio RUNTS Repertorio 34830- EAC.OID E10199878
cell 331.122.88.89 – mail : info@zoeteatri.it – www.zoeteatri.it

info & contatti
331.122.88.89
info@zoeteatri.it

seguici sui social :
facebook.com/zoeteatri

instagram.com/zoeteatri

Chi cura il progetto ?

Paolo Busi e Mavi Gianni - Docenti certificati della SNIT Scuola Nazionale di Improvvisazione Teatrale, collaborano con Unimore e Unibo in progetti di accelerazione start up, facilitando i team nella fase del brain storming .

Se gli chiedete "che lavoro fate?", vi rispondono "giochiamo".
Sostengono pensate un po', che l'approccio giocoso agevoli il coinvolgimento e la riflessione, facilitando apprendimento e cambiamento.

Dal 2021 si applicano con passione e divertimento al game -design dei giochi di ruolo dal vivo e in quest'ambito hanno sviluppato per Zoè Teatri il progetto *"EDU-LARP - Per un'educazione alla cittadinanza attiva attraverso il GIOCO DI RUOLO DAL VIVO*".