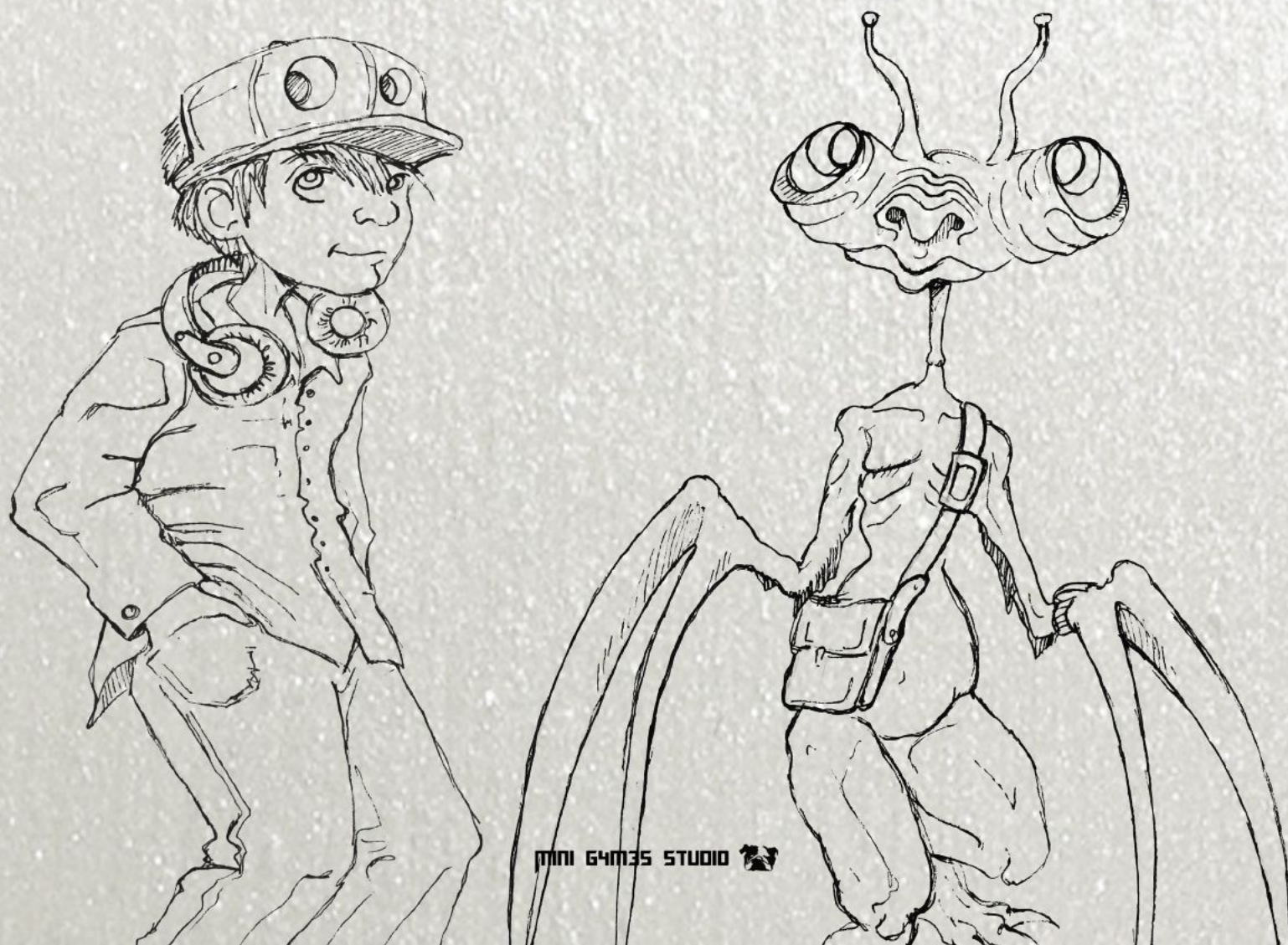



BENIAMINO SIDOTI

L'OSTELLO DELLA GIOVENTÙ INTERGALATTICA

UN GIOCO DI RUOLO PER SCOPRIRE L'ASTRONOMIA

Parti subito!!!!
Soddisfatti o rimborsati!



MINI GAMES STUDIO 

***L'OSTELLO DELLA
GIOVENTÙ
INTERGALATTICA***

PREMESSA

Da qualche parte, nei posti più vari del nostro pianeta, sorgono degli ostelli della gioventù molto particolari: sono gli ostelli della gioventù intergalattica, che permettono a giovani di tutte le specie aliene di visitare la Terra senza correre gravi rischi e senza affrontare spese folli.

Da qui, ogni anno, passano centinaia di giovani alieni di tutti i pianeti civilizzati dell'universo: arrivano segretamente, con il teletrasporto e con ogni mezzo di trasporto evoluto (lasciate a

casa i dischi volanti!), e si travestono da umani per poter visitare comodamente tutto il pianeta.

Come si fa a riconoscere un ostello della gioventù intergalattica? Semplice, non si riconosce!

Altrimenti, beh, altrimenti sarebbe un po' complicato: i terrestri non amano l'idea che ci siano altre forme di vita intelligente nell'universo, figuriamoci sotto casa loro!

COME SI GIOCA

Sì, questo è un gioco. Un gioco in cui si fa finta di essere un extraterrestre, o un tipo particolare di terrestre. In cui si fa finta che il posto dove si gioca sia la reception e la sala comune di un Ostello della Gioventù Intergalattica.

Il gioco prevede sei scenari: ogni scenario è una situazione da noi immaginata per farvi improvvisare delle storie particolari, e per trovare delle soluzioni che soddisfino tutti.

Per giocare, basta leggere le regole che seguono e quindi scegliere lo scenario che ci pare più interessante e curioso. Presa confidenza con le regole e con l'ambientazione, potrete inventare nuovi scenari e nuovi personaggi. L'universo è grande.

GLI SCENARI

Ogni partita all'Ostello della gioventù intergalattica affronta in una seduta di gioco un differente problema: è quello che qui chiamiamo "scenario". Ogni scenario prevede un certo numero di ruoli e di personaggi, che vanno assegnati ai vari giocatori; in ogni scenario c'è sempre un conduttore di gioco, che non interpreta alcun personaggio.

IL CONDUTTORE DI GIOCO

Come molti giochi di ruolo, anche questo prevede un conduttore: un conduttore è un arbitro, un narratore e un regista. Da una parte spiega le regole, risolve eventuali problemi decidendo chi ha ragione, stabilisce e controlla i tempi di gioco; dall'altra è anche la voce e lo sguardo dei giocatori sul mondo del gioco: descrive chi c'è e cosa accade, spiega le conseguenze delle scelte fatte durante

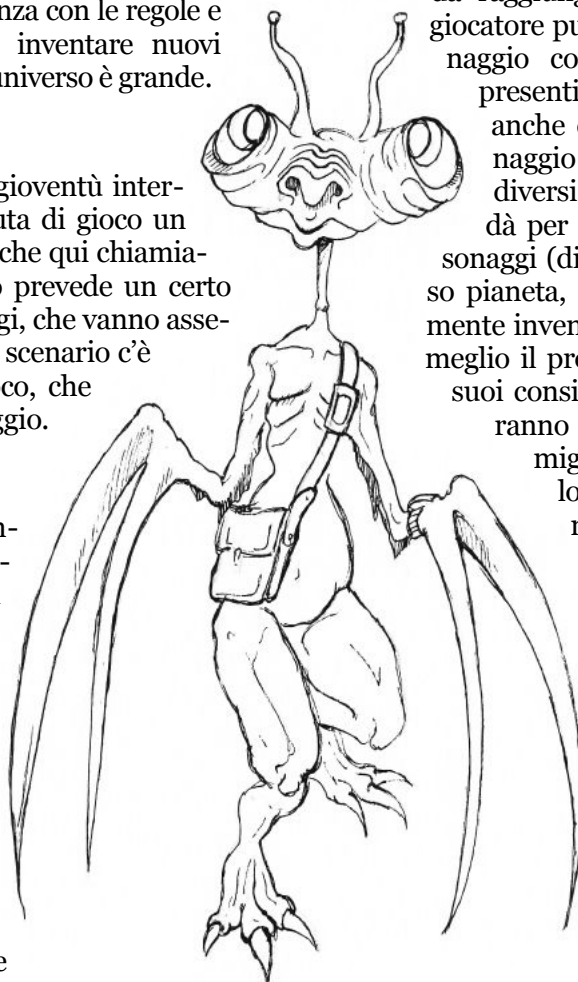
una partita, interpreta all'occorrenza eventuali personaggi secondari.

Il conduttore di gioco prima di ogni partita studia lo scenario che proporrà agli altri giocatori (che invece dovrebbero evitare di leggere tutte le informazioni contenute nelle descrizioni degli scenari che seguono, per non rovinarsi la partita), studia queste regole: e adatta liberamente regole e scenari a ciò che desidera fare durante la partita.

I PERSONAGGI

Ogni personaggio è definito da una serie di obiettivi da raggiungere durante il gioco. Ogni giocatore può caratterizzare il suo personaggio come meglio crede, tenendo presenti gli obiettivi assegnati; può anche capitare che lo stesso personaggio sia assegnato a due (o più) diversi giocatori: in questo caso, si dà per scontato che siano tutti personaggi (diversi) provenienti dallo stesso pianeta, e i giocatori possono liberamente inventarsi dei dettagli per definire meglio il proprio personaggio rispetto ai suoi consimili... a seconda dei casi saranno tutti membri della stessa famiglia in vacanza, o colleghi dello stesso lavoro, o membri del medesimo club.

La maggior parte delle situazioni si risolvono semplicemente parlando: se volete che il vostro personaggio "faccia" qualcosa di speciale, dovete dirlo al conduttore di gioco – sarà il conduttore, e solo il conduttore, a decidere se la vostra azione può aver luogo o meno. Così, se dite "ordino un'invasione di questo pianeta", gli altri



Alieno di Helios



Forma umana di
un alieno di Helios

potranno indignarsi, spaventarsi o arrabbiarsi – ma solo il conduttore potrà decidere se partirà davvero un'invasione. Non siete onnipotenti.

COME SI SVOLGE UNA PARTITA

Ogni scenario ruota intorno a un diverso problema, la cui soluzione può essere trovata semplicemente confrontandosi tra giocatori. Si gioca quindi, semplicemente, parlando.

La prima cosa che si fa è sempre l'assegnazione del personaggio. È il conduttore a decidere come distribuire i personaggi, casualmente o nel modo che ritiene migliore.

La seconda cosa è lo studio del personaggio: ognuno cioè studia le caratteristiche del proprio personaggio, e decide se vuole aggiungere qualche dettaglio. Per ogni dubbio, i giocatori possono, da soli o a piccoli gruppi, rivolgersi al conduttore.

La terza cosa, a questo punto, è lo svolgimento dello scenario: si parla, di solito per un tempo prestabilito.

La quarta e ultima cosa è la conclusione del gioco, cui può seguire (se c'è tempo e voglia) una discussione su ciò che è accaduto durante la partita.

DA COSA SI RICONOSCE UN EXTRATERRESTRE?

In questo gioco, gli extraterrestri in vacanza non si riconoscono. Immaginiamo infatti che si siano travestiti per poter visitare tranquillamente la Terra, senza essere fermati o arrestati: il loro aspetto esteriore, quindi, è del tutto simile a quello degli umani (la convenzione intergalattica sconsiglia di travestirsi da altre specie animali per via del trattamento barbaro generalmente riservato alle specie non umane sul pianeta Terra).

Perché questo?

Per due ottime ragioni:

1. Per ragioni di gioco: potrete tutti interpretare il vostro personaggio senza preoccuparvi del fatto che sappiate o meno galleggiare in aria o sfoderare un'intelligenza superiore. Dovete sembrare... umani!
2. Per ragioni di ambientazione: un alieno che voglia visitare il Pianeta Terra (o qualsiasi altro pianeta) farebbe di tutto per non farsi riconoscere!

Perché farsi notare subito col tuo disco volante?
Perché spaventare tutti, col rischio di essere fatti
prigionieri?

Il pianeta Terra è meno pericoloso di quanto si dica!
Vieni a conoscere i suoi bizzarri abitanti facendoti
ospitare in uno dei nostri
Ostelli della Gioventù Intergalattica!

Un posto sicuro, dove riposare per pochi crediti
intergalattici e per capire tutte le peculiarità di un
pianeta che un domani potrebbe non esserci più!
Visita il più celebre pianeta a rischio di estinzione
dell'universo!

Fallo prima che sia troppo tardi!

Gli Ostelli In tutta sicurezza con
della Gioventù Intergalattica!

SCENARIO 1

MI SCUSI, HO UN PROBLEMA CON LA CAMERA

Un gruppo di terrestri (i gestori dell'ostello) si confronta con un gruppo di alieni ospiti della struttura, cercando di fronteggiare tutti i problemi delle camere, dai bagni ai letti, dai problemi con gli insetti alla colazione.



Questo è uno scenario introduttivo: non ci sono grandi conflitti da risolvere, e non ci saranno alla fine vincitori o vinti, ma solo soluzioni creative a problemi. In sé è un buon modo per introdurre l'ambientazione e il gioco, per capire come gestire i turni di parola e per introdurre alcuni concetti di base.

COME FUNZIONA

All'inizio del gioco dividete i giocatori in sei gruppi (uno per ogni specie, terrestri umani inclusi), quindi distribuite i personaggi. Nel gioco gli alieni presenteranno dei problemi che i terrestri sono chiamati a risolvere: si

Alieno di Hydra tratta in pratica di parlare per un'ora, cercando di superare quanti più ostacoli possibile.

Potete organizzare il gioco come meglio credete: giocando tutti insieme, facendo sì che a turno ognuno possa parlare. Oppure creando dei gruppetti in cui siano presenti tutte le specie, facendo sì che ogni gruppo cerchi più soluzioni possibile. O ancora, facendo cinque gruppi alieni che parlano con un rappresentante solo del gruppo dei terrestri.


DA LEGGERE AI TERRESTRI


Oggi inizia la giornata universale dello studio libero: per una settimana le scuole di tutte le galassie evolute saranno chiuse. Questo significa solo una cosa, per il nostro ostello: una settimana di arrivi, partenze, esigenze particolari e lavoro. Lavoro intenso. Lavoro intensissimo.


Dovrete risolvere tutti i problemi che presente-


ranno i vostri ospiti, con un sorriso sulle labbra e cercando di risolvere tutto ciò che si può risolvere, e far accettare tutto ciò che non si può risolvere. Per capirsi, la gravità del nostro pianeta non può essere modificata: però potete provare a fare qualcos'altro per migliorare l'esperienza terrestre di un ospite abituato a una gravità maggiore.


SCHEDE DEGLI ALIENI

 Sei un Massimeo del Pianeta Gygantox, assai più grande della Terra, e abituato a una gravità due volte maggiore. Una vacanza su questo pianetino significa anche sentirsi molto più forte, leggero e capace di grandi salti – come fare, però, a dosare le tue forze? Stamattina volevi aprire la finestra, e sollevandola l'hai sbarbata dalla parete! Oh. Il pianeta è loro? Che siano loro a risolvere questo tuo problema!

 Sei un Arieliano del Pianeta Prosperus: be', pianeta, pianetino; pianeta nano, diciamo. Sì, ok, vieni da un pianeta piccolo: e sei abituato a una gravità due volte minore. Ed è la prima volta che affronti un viaggio spaziale, e non vuoi dover fare tutta questa fatica ogni volta che ti alzi, che ti muovi, che fai colazione. Sì, pure i cornflakes sono pesanti! E hai pure pagato. Che ti rendano la vacanza più leggera, e che lo facciano velocemente!

 Sei un suscettibile Polpo tentacolare degli oceani di Glacius IX, professore di geografia astronomica: sei qui in gita scolastica con la tua classe e trovi francamente offensivo che abbiano messo in bagno, dove, insomma, in bagno, lo sai cosa si va a fare in bagno... e in bagno c'è la rappresentazione del vostro Palazzo di Governo! Uguale uguale, bianco, con l'acqua all'interno! Cosa ci fa lì!? Sei pronto a far scoppiare un casino planetario, galattico, universale!!!

 Sei un Delicato derviscio di Daub: come tutti sanno, avete una pelle molto delicata, che non deve entrare in contatto con niente. È per questo che hai chiesto una stanza rotante a geometria variabile con sospensione gravitazionale nel nulla tettonico. Sì, è vero, ti hanno detto che non c'era: ma pensavi scherzassero! Sarebbe come dire che su questo pianeta arretrato non hanno la Daub Cola! Cosa pensano di fare?

 Sei un Purissimo Pinguone di Parth: e devi dire qui l'aria fa schifo. Cioè, sapevi che i terrestri hanno il vizio di inquinare il proprio ecosistema, ma non ti aspettavi questa roba puzzolente. Cosa si può fare?

NOTE PER IL CONDUTTORE DEL GIOCO

Le lamentele degli alieni, in questo scenario, sono contemporaneamente legittime (cioè presentano un problema vero, concreto) e illegittime (nel senso che non dipendono assolutamente da scelte o errori del personale dell'ostello, ma da questioni più generali). L'obiettivo comune di tutti è quello di cercare una soluzione ai problemi: per far questo è necessario che le persone si ascoltino, e collaborino. È probabile che siano i terrestri a proporre soluzioni, ma non è escluso che anche gli alieni trovino tra loro dei modi inediti e creativi di collaborare.

Dovreste quindi intervenire il meno possibile: lasciare che i giocatori se la cavino. Il nostro consiglio è di seguire questa tabella di marcia:

1. formate i gruppi e consegnate o leggete a ogni gruppo la descrizione degli obiettivi di gioco della propria specie riportati nelle schede degli alieni
2. lasciate cinque minuti circa perché i gruppi discutano e commentino i propri obiettivi
3. annunciate al gruppo dei terrestri che ci sono delle lamentele da parte degli ospiti, e chiedete loro di decidere se a) preferiscono ricevere gli alieni uno per volta, b) andare loro dagli alieni a sentire cosa non va, c) parlarne tutti insieme, d) parlarne a piccoli gruppi: comunque vada, questa è una scelta dei terrestri (che può anche cambiare nel corso della partita, sempre su richiesta dei terrestri)
4. lasciate che se la cavino da soli; dopo mezz'ora circa di discussioni, consegnate ai terrestri una copia delle *Clausole del contratto di ospitalità* – potrebbero aiutare a risolvere qualche controversia, o sollevare ostilità nei gruppi... di nuovo, lasciate fare
5. intervenite solo se vedete che ai gruppi manca qualche conoscenza specifica riguardo la

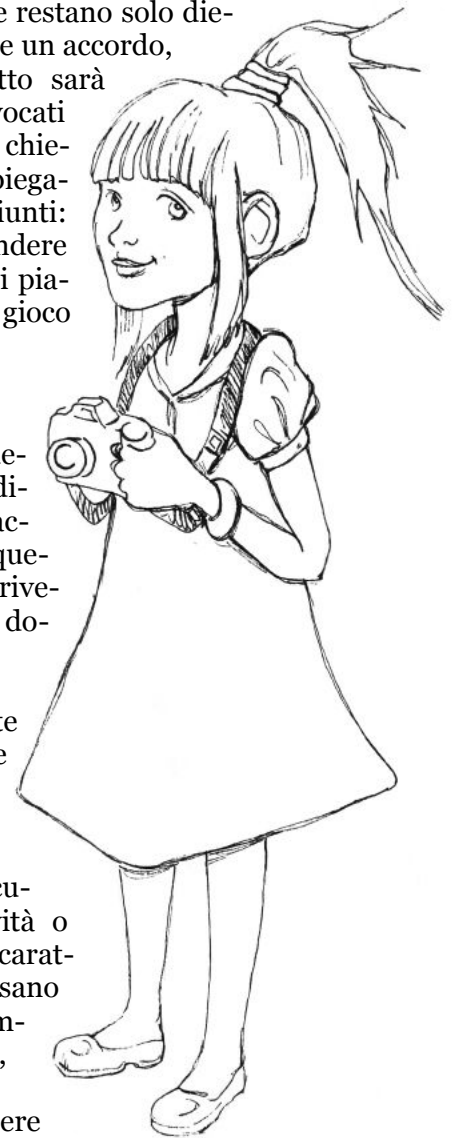
scienza che c'è dietro lo scenario: per esempio come varia la gravità con la massa del pianeta, e cosa questo comporta

6. dopo mezz'ora di discussioni, comunque, annunciate che restano solo dieci minuti per trovare un accordo, dopo di che il tutto sarà nelle mani degli avvocati
7. dopo dieci minuti, chiedete ai gruppi di spiegare gli accordi raggiunti: aiutate tutti a scendere nel dettaglio di ogni piano di intervento; il gioco è finito

LA DISCUSSIONE

A fine partita, è utile dedicare un tempo alla discussione di quanto è accaduto nel gioco; per questo scenario possono rivelarsi utili le seguenti domande:

- Quanto vi immaginate possano cambiare le condizioni di vita a seconda delle caratteristiche del pianeta? Qui abbiamo affrontato alcuni temi come la gravità o l'atmosfera: che altre caratteristiche pensate possano essere importanti (temperatura, pressione, elementi chimici...)?
- Quale dovrebbe essere l'atteggiamento giusto da adottare nel visitare un altro pianeta?



Forma umana di un alieno di Hydra

CLAUSOLE DEL CONTRATTO DI OSPITALITÀ

Tutti gli ospiti hanno accettato e sottoscritto quanto segue:

La direzione e il personale dell'Ostello della Gioventù Intergalattica si impegnano a far sempre tutto ciò che è umanamente possibile per migliorare il soggiorno degli ospiti.

Gli ospiti da parte loro si impegnano a:

- non farsi riconoscere come specie non umana o aliena
- accettare le condizioni di vita sul pianeta Terra così come sono, senza alterarle a vantaggio della propria specie
- non lasciare rifiuti sul Pianeta Terra e in particolare non alterare l'ecosistema con specie viventi aliene
- non portare via con sé alcuna specie vivente: non importa se l'esponente della specie non ha protestato o ha detto che è d'accordo
- rispettare le usanze locali e le leggi, scritte e non scritte, del Pianeta Terra, oltre alla Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo
- ogni controversia che non possa essere risolta tra le parti è rimandata al Tribunale Interplanetario di Laia XXIX.

ALIENI A PEZZI

Costruire uno o più extraterrestri, secondo l'estro e l'ispirazione: decidere quindi qual è l'ambiente ideale per questa creatura, e immaginarsi che problemi potrebbe avere sulla Terra.

Questo scenario non prevede interazione tra gruppi né chiede di trovare un accordo: è un gioco creativo che può costituire una buona alternativa a un'introduzione ai temi toccati, in particolare con i gruppi più giovani. Può anche funzionare a metà di un percorso, là dove si vogliano sostituire le proposte di specie aliene indicate negli scenari con creazioni proprie.

Prendete le schede in cartoncino e ritagliate i "pezzi" alieni – stampatene più di una copia o fotocopiatele se volete riutilizzarle o se state lavorando con un gruppo numeroso. Una serie basta per circa dieci giocatori.

Ogni giocatore sceglie i pezzi che desidera, e prova a metterli insieme per ottenere il proprio extraterrestre: si può rinunciare a un pezzo per un altro, si possono fare scambi e si possono comporre i pezzi senza alcun vincolo (alieni con due teste, tre zampe, otto braccia, eccetera).

Dopo aver preso i pezzi necessari e averli disposti, si possono colorare (se si vuole), quindi fare dei buchi nelle giunture e unire i pezzi fra loro con dei fermacampioni (in modo che gli alieni possano essere mossi come marionette).

Mentre si monta l'extraterrestre, si può chiedere al creatore se la sua creatura ha un nome, cosa fa nella vita, dove vive, come mai ha tre zampe, otto braccia, due teste, perché ha un becco o dei tentacoli, qual è il suo habitat naturale, di cosa si nutre, quali sono i suoi nemici e alleati, quanto è evoluto, e così via. La discussione può essere condotta individualmente o in gruppo, a extraterrestri finiti. Altre domande da condividere a questo punto: che problemi potrebbe trovare sul Pianeta Terra? Come potrebbe risolverli con l'aiuto dei gestori dell'Ostello Intergalattico?

Gli alieni montati si possono anche mettere insieme o utilizzare per una piccola rappresentazione, come marionette o come disegni statici su un grande cartellone dove semplicemente si incontrano (chiedendosi perché sono tutti lì, e se andranno d'accordo); o ancora, alla fine del gioco, li si possono lasciare perché se li portino a casa e continuino a immaginarseli come vogliono (scrivendo per ognuno una "scheda del personaggio", che dica da dove vengono e cosa fanno nella vita).



Un esempio di quello che potete creare con gli inserti



Un alieno di Delphos e la sua forma umana

COME RICONOSCERE UN ALIENO

(da un articolo della rivista satirica Weekly World News:
<http://weeklyworldnews.com/topstory/47320/10-ways/>)

1. Gli alieni spesso portano dei grandi occhiali da sole per nascondere i propri occhi: molti alieni ti guardano infatti con occhi così grandi che è difficile nasconderli. Gli occhiali da sole li fanno sembrare più normali.

2. Gli alieni hanno una pelle fredda e umidiccia: molti alieni usano una pelle sintetica per farsi passare per umani, e non è mai calda e asciutta come quella vera.

3. Gli alieni puzzano: per quanto usino deodoranti, profumi o lozioni per coprire il loro odore naturale, continuano a puzzare.

4. Gli alieni sono ossessionati dalla tecnologia. Spendono ore a mandarsi sms via cellulare o nelle chat. Non per far conversazione, beninteso: ma per spedire a casa informazioni preziose sul nostro pianeta.

5. Gli alieni hanno un corpo sproporzionato: per quanto tentino di imitare la fisionomia umana, non ci riescono mai fino in fondo. È come se si riferissero a un'idea di perfezione esagerata: le loro pance sono troppo piatte, i toraci troppo grandi, le facce prive di rughe.

6. Gli alieni hanno strane abitudini alimentari: non riuscendo a digerire gran parte dei cibi umani, si limitano a quello che riescono a mangiare, e spesso diventano vegetariani. Attenzione a chi mangia un sacco di meloni, uno dei frutti preferiti dagli alieni!

7. Gli alieni ballano in modo inumano: la maggior parte delle specie extraterrestri ha una fisiologia completamente diversa dalla nostra, e così riescono a muovere i propri corpi a ritmo in un modo che agli umani è impossibile.

8. Gli alieni non capiscono il nostro umorismo: non ridono alle barzellette, ma potrebbero scoppiare in una risata nel momento meno appropriato – anche a un funerale!

9. Gli alieni si vestono sempre il meno possibile, perché i nostri vestiti sono per loro irritanti. A loro piace, tra l'altro, tenere la finta pelle umana all'aria per farla respirare.

10. Gli alieni fanno un mucchio di domande: non conoscono il nostro pianeta e vogliono imparare quanto più è possibile sui terrestri, come se fossero dei ricercatori o degli etologi affascinati dal comportamento umano. Attenzione a chi fa troppe domande.

SCENARIO 3

COME VIVERE SU UN PIANETA

ARRETRATO [SENZA FARSI RICONOSCERE]

Gli extraterrestri sono alle prese con un bel problema: non farsi riconoscere! Lo scenario prevede alcuni consigli e alcune situazioni da risolvere.

Come il precedente, anche questo è uno scenario fondamentalmente cooperativo: non ci sono grandi conflitti da risolvere, né vincitori o vinti. Il fuoco di questo scenario è la possibilità di interpretare i propri personaggi (in particolare gli alieni!) in modo più creativo, inventando per ogni razza aliena una serie di cose buffe che la caratterizza.

Oltre all'aspetto recitativo, lo scenario ruota anche intorno a "ciò che ci rende umani": dando per scontato che la tecnologia consente agli alieni di sembrare in tutto e per tutto terrestri, cosa consiglieremmo loro di fare o non fare per non farsi scoprire alla prima occasione?

COME FUNZIONA

Per introdurre lo scenario, leggete (o recitate a braccio) quanto segue:

Fare i turisti sulla Terra può essere un'esperienza meravigliosa. Pure, è importante non farsi riconoscere come alieni: i terrestri non sono pronti per un incontro ravvicinato con gli extraterrestri.

Per fare questo un buon travestimento è certamente importante, per non lasciare tentacoli visibili! Ma ancora più importante è comportarsi bene: sapere cioè quando è opportuno ridere e quando no, cosa è educato fare, come muoversi, cosa mangiare e cosa evitare. Per far questo non c'è nessun travestimento che tenga, e nessuna tecnologia può esservi d'aiuto.

Oggi, qui tra voi, ci sono alcuni alieni e alcuni terrestri.

Avete un'ora per mettere alla prova gli alieni con delle attività tipicamente terrestri: gli alieni dovranno far di tutto per comportarsi come i terrestri, e i terrestri dovranno far vedere come si fanno le cose per educare gli alieni; attenzione: per rendere il tutto più interessante, gli alieni non si dichiareranno mai, e alla fine del gioco tutti potranno provare a indovinare chi fossero davvero.

Solo così potremo dire se avranno davvero superato il loro primo test terrestre, se saranno cioè davvero sembrati del luogo.



Un alieno di Magnos e la sua forma umana

Adesso chiedete a tutti quali potrebbero essere delle prove interessanti per scoprire gli alieni: test di intelligenza? Di conoscenza? Di abilità? Di buona educazione? Ragionatene brevemente ad alta voce, quindi chiedete a ciascuno di indicare una prova cui sottoporrebbero gli extraterrestri per poterli smascherare, scrivendola su un foglietto. Raccolgete tutti i foglietti in una scatola.

Quindi annunciate che distribuirete i ruoli dello scenario. Sottolineate di nuovo quanto sia importante che nessuno faccia vedere se è terrestre o di un'altra razza, perché lo scopo del gioco è proprio quello di smascherare gli alieni.

Avrete preparato un foglio per ogni giocatore (fatene in abbondanza), in modo che ci sia scritto, su tutti, quanto segue:

Sei un terrestre, e non hai niente da nascondere (tanto, tutti diranno di essere terrestri: certo! Anche tu, se fossi un alieno, lo diresti!). Comportati normalmente e cerca di superare tutte le prove che ti proporranno, senza strafare. E tieni gli occhi aperti su comportamenti strani che altri tuoi compagni metteranno in atto – magari sono loro gli alieni!

Per sicurezza, una volta mostrati i ruoli, ritirate i fogli. Ogni domanda sul proprio ruolo dovrà essere fatta in privato e senza farsi udire dagli altri giocatori.

A questo punto scegliete una prova tra quelle proposte dai giocatori: potete pescarla a caso, votarla insieme agli altri, o sceglierla di vostra iniziativa. Tutti potranno sottoporsi liberamente alla prova proposta (anche se non provare a farla potrebbe essere sospetto!), e tutti potranno prendere appunti su comportamenti strani e “potenzialmente alieni” emersi durante la prova. Cercate di far sì che le prove non durino mai più di dieci minuti.

Dopo un'ora circa fermate il gioco e chiedete a tutti i giocatori di scrivere individualmente e segretamente su un foglietto i nomi di quelli che, secondo loro, sono gli alieni che si sono fatti scoprire. Leggete le candidature pubblicamente e tenete i conti. Quindi rivelate che, semplicemente, e per errore, oggi non c'erano alieni, e che erano tutti terrestri. Però... Come mai tutti erano così sospettosi?

ALCUNE PROVE POSSIBILI

Un cane viene investito: cosa fate?

Episodio tratto da *L'invasione degli Ultracorpi* (regia di Don Siegel, USA 1956)

Parlate agli altri di un animale cui eravate molto

affezionati, ma che è morto: che reazioni hanno? Qualcosa di simile accade nel test di Voigt-Kampff in *Blade Runner* (regia di Ridley Scott, USA 1982)

Offrite qualcosa da mangiare, come se fossimo a una festa.

In una situazione del genere Mork, l'alieno di *Mork e Mindy* interpretato da Robin Williams, riesce quasi sempre a farsi scoprire come extraterrestre.

Sottoponete i vostri coetanei a un test di intelligenza: qualcuno rischia di sapere troppe cose. E quanto capita ne *Il villaggio dei dannati* (GB-USA 1960; dal romanzo di John Wyndham)

LA DISCUSSIONE

A fine partita, è utile dedicare un tempo alla discussione di quanto è accaduto nel gioco; per questo scenario è addirittura indispensabile. Raccomandiamo le seguenti domande:

- Come vi siete sentiti quando avete scoperto di essere tutti “terrestri”?
- Avevate fatto delle ipotesi sugli alieni? Cosa avete giudicato strano?
- Ci sono delle occasioni in cui vi siete sentiti o vi sentite “fuori luogo”?
- Il tema del “replicante” o dell'alieno nascosto in mezzo a noi è ricorrente nella fantascienza, così come nella cultura popolare che parla di extraterrestri. Di fondo, fa da specchio a quello che ci rende umani: cosa è che ci rende umani?
- Le stesse qualità che ci rendono umani “su piccola scala”, nel quotidiano, sono applicabili a tutta l'umanità? Come ci descriverebbe un alieno, se avesse a disposizione solo elementi macroscopici, come l'inquinamento, le specie in via d'estinzione, il riscaldamento globale...?
- Potrebbe esistere un concetto di “umanità” esteso ad altre specie? Quali potrebbero essere le basi per un rispetto davvero universale?

Infine: così come viene proposto, il gioco non è replicabile. Si può però inventare una variante in cui ci sono davvero alcune specie aliene, che si comportano “normalmente” ma hanno ciascuna un codice per riconoscersi (una frase da pronunciare, ad esempio “poveri poveri noi”; un gesto tipico, come per esempio toccarsi il naso): i terrestri hanno lo scopo di riconoscere gli alieni (senza sapere quali sono i gesti o le frasi che diranno – ma sapendo che potrebbero esserci gesti o frasi), e ogni alieno ha l'obiettivo di riconoscere tutti quelli della sua specie (senza farsi individuare dai terrestri).

SCENARIO 4

PROBLEMI GEOGRAFICI

Capita sempre, in un albergo, il momento in cui bisogna dare qualche spiegazione su come raggiungere la stazione, o un certo monumento, o l'autostrada. Cosa succede quando le spiegazioni riguardano modi diversi di percepire lo spazio? E come si può spiegare la posizione del nostro pianeta, per un corretto viaggio interstellare di ritorno a casa?

L'astronomia è fatta anche di geografia: qui ne parliamo in più modi diversi. Anzitutto mantenendo la finzione degli alieni, cioè di forme di vita che possono percepire il mondo con altri sensi e orientandosi diversamente (come nel nostro mondo accade, per altro, con tante specie animali i cui modi di orientarsi iniziamo solo recentemente a comprendere); quindi, mettendo in gioco le conoscenze spaziali e la possibilità di collocare il nostro pianeta all'interno di coordinate più ampie.

COME FUNZIONA

Dividete il gruppo in cinque gruppetti, facendo sì che i terrestri siano più numerosi. Ogni gruppo è definito in base al suo modo di orientarsi negli spostamenti – modi ispirati ai grandi migratori tra le specie animali del nostro pianeta (quindi, non è impossibile compiere anche lunghi tragitti seguendo questi modi di orientarsi).

Dopo aver dato modo ai vari gruppi di studiarsi le proprie specie, stimolateli ad aggiungere liberamente dettagli e obiettivi: cosa vogliono visitare, sul pianeta Terra?

La fase di gioco vera e propria potrà essere affrontata in plenaria, con i vari alieni che chiedono informazioni a turno, oppure mandando qualche terrestre in ogni gruppo, ad aiutarli a descrivere la geografia del nostro pianeta secondo le loro percezioni e il loro modo di orientarsi.

SCHEDE DEI PERSONAGGI

ALIENI DI MAGNOS

Il vostro modo di orientarvi è basato sui campi magnetici: siete in grado di riconoscere senza difficoltà le linee di forza magnetiche e la posizione dei poli magnetici. Le informazioni che vi servono sono basate su questi elementi.

ALIENI DI UMBRA

Vi orientate sulla base della posizione del sole: avete bisogno di sapere dove sorgerà il sole, quanto dura la giornata e come varia la posizione del sole nei vari punti del pianeta. Quando qualcuno vi dà informazioni, cercate di tradurle sempre sulla base della stella principale di questo sistema stellare.

ALIENI DI NASOS

Il vostro mondo lo conoscete... a naso! Sono gli odori a guidarvi, come quei quadrupedi terrestri, come si chiamano? Ce ne sono dappertutto! Ah, i cani! Se ce la fanno loro, ce la potete fare anche voi!

ALIENI DI HYDRA

Vi spostate seguendo le correnti marine: sul vostro pianeta funziona, dovrebbe funzionare anche qui!

TERRESTRI

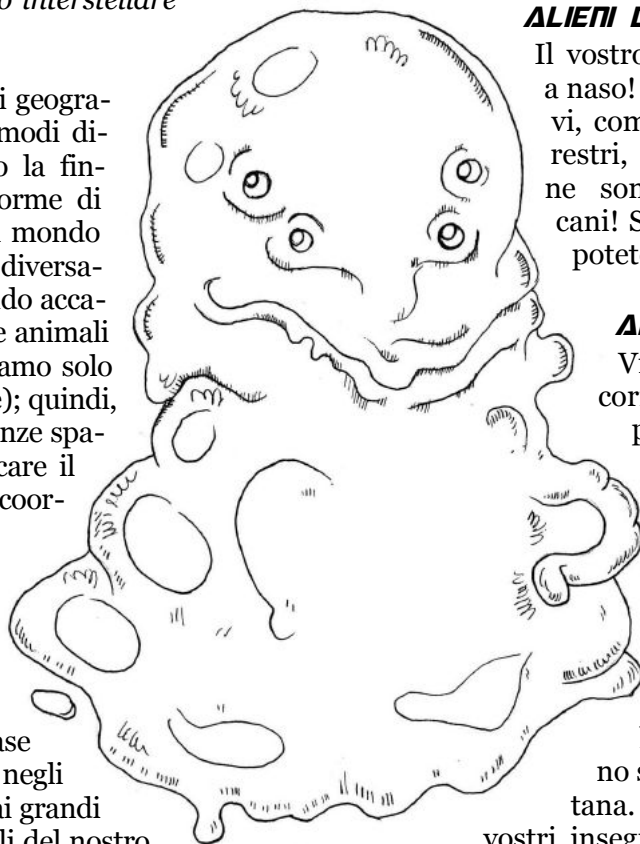
Siete il personale dell'ostello e volete aiutare i vostri ospiti a raggiungere qualunque località chiedano sulla Terra, vicina o lontana. Potete chiedere aiuto ai vostri insegnanti o, se ce lo avete, consultare internet. I vostri ospiti, però, hanno tutti dei modi particolari di leggere le distanze e di capire le indicazioni: dovete tenerne conto quando gli date delle informazioni.

NOTE PER IL CONDUTTORE DI GIOCO

Se avete un gruppo di giocatori piuttosto numeroso, vi converrà far sì che ci siano almeno 8 "terrestri", e quindi, dopo che hanno letto il proprio compito sulla scheda del personaggio, spedirli a coppie nei gruppi di alieni. I vari alieni dovrebbero, prima di interpellare i "terrestri", decidere quali sono le mete che vogliono raggiungere, su questo pianeta.

Se invece il gruppo di giocatori non supera le dieciodici persone, può convenire tenere le domande in plenaria: i terrestri devono cercare di descrivere i percorsi secondo modi inusuali, e gli alieni devono spingerli alla maggiore chiarezza possibile secondo i sensi loro assegnati.

Dopo quaranta-cinquanta minuti di discussione,



Alieno di Nasos

provate a spingere i vari gruppi, se già non lo hanno fatto, a elaborare delle mappe costruite sulla base dei sensi degli alieni: questa attività non dovrebbe richiedere più di venti minuti.

Per chiudere la partita, prima di introdurre la discussione, chiedete a tutti se sanno posizionare la Terra su una mappa astronomica: quali indicazioni servono?

LA DISCUSSIONE

La discussione dovrebbe servire ad approfondire, con la scienza e con l'immaginazione, i vari modi che hanno gli esseri viventi di orientarsi, e di rappresentare visivamente gli elementi utili all'orientamento, cioè di creare mappe. Quante cose c'entrano con il nostro modo di orientarci? Quanto pesa, per esempio, la durata del giorno?

Lasciate libera la discussione, quindi chiedete quanti altri elementi vengono in mente al gruppo per orientarsi o per creare mappe. Potrebbero, per esempio, esistere degli esseri che si orientano in base ai movimenti sismici, come se percepissero la deriva dei continenti, e sapessero riconoscere "naturalmente" quali sono i centri di maggiore attività sismica: si può costruire una mappa in base a questo? Ancora: si potrebbe costruire una mappa sulla base della capacità di percepire l'inquinamento atmosferico? O gli stati d'animo delle persone?



Forma umana di un alieno di Nasos

La domanda sulla posizione del pianeta Terra, con cui avete chiuso il gioco, è invece una domanda chiusa, che non presuppone tante modalità diverse di rappresentazione: a oggi conosciamo solo un modo di immaginare o di fare dei viaggi spaziali, e questo modo orienta le nostre discussioni e le rappresentazioni spaziali. La Terra appartiene a un sistema stellare (il Sistema Solare) dentro cui ha una sua posizione rispetto alla stella principale (il Sole), che ha a sua volta una posizione in una galassia (la Via Lattea) che ha una posizione particolare rispetto al resto dell'universo.

Durante il gioco potrebbero anche essere emerse delle mete astronomiche: come tornare a casa, come raggiungere la Luna, o un altro corpo del sistema solare. Dovreste scoraggiarle per poi tornarvi sopra durante la discussione. Una domanda di questo genere va collegata anzitutto alla posizione astronomica del nostro pianeta, come appena descritto: di più, può generare altre domande, a seconda delle competenze e delle conoscenze dei vostri giocatori. Tra queste: come si fa a lasciare la Terra? Che tipo di spinta deve avere un vettore aerospaziale per lasciare l'atmosfera terrestre? Come si calcola, a grandi linee, un tragitto interplanetario?

VISITA L'UNICO SATELLITE DEL PIANETA TERRA! ISCRIVITI PER UNA GITA SULLA LUNA!

A soli quattro giorni di distanza (con mezzi terrestri), la Luna ha ispirato da sempre i nativi della Terra, ed è l'unico altro corpo celeste su cui la razza umana abbia mai messo piede.

Fatevi una foto nel lato oscuro della Luna!
Guardate il pianeta Terra dal miglior punto panoramico possibile!
E non scordatevi di fare quattro salti,
provando l'ebbrezza di una gravità... diversa!

SCENARIO 5

COSSA VISITARE

Quali sono le cose che un extraterrestre non deve assolutamente perdersi? E quali quelle che rischia di non poter più visitare tra cinquanta anni? Lo scenario affronta i problemi della sostenibilità e cerca di trovare un valore universale, "assoluto", nel prendersi cura del nostro pianeta.

Ogni turista che si rispetti è in viaggio per vedere qualcosa: un monumento, un certo scenario naturale, un evento, un negozio o un mercato; a volte i nostri obiettivi sono impalpabili, e astratti: vogliamo vedere come vive la gente, sentire l'atmosfera, cogliere lo spirito del luogo, ma anche in quel caso i nostri desideri si polarizzano intorno a una meta specifica... una certa piazza, un locale, un paesino. In questo scenario i terrestri devono consigliare agli extraterrestri delle cose da visitare, sulla base di criteri diversi, e a volte decisamente poco... terrestri!

COME FUNZIONA

Nel gioco compaiono cinque razze aliene, interessate al pianeta Terra. Solo una di queste razze è interessata alle conquiste della specie umana (e in maniera volutamente satirica!), mentre le altre vogliono vedere con i propri occhi (toccare con i propri pseudopodi, sentire con i propri organi di senso...) la natura: una natura che, così dicono nel resto dell'universo, rischia di sparire per sempre nel giro di pochi anni. Il confronto avviene, come in molti altri scenari, tra gruppi di alieni; per enfatizzare quello che è un atteggiamento poco sostenibile (dal punto di vista dell'impronta ecologica) degli umani, ai terrestri viene dato un compito iniziale perfettamente inutile, anzi addirittura negativo. Il conduttore dovrà gestirlo in maniera buffa, per poi fare incontrare ai terrestri le "vere" richieste degli alieni.

SCHEDE DEI PERSONAGGI

Terrestri – l'imprenditore (uno o due giocatori)

Appartieni/appartenete a una società che ha in mente una grande idea per promuovere il turismo sulla Terra: volete far sì che anche il nostro pianeta abbia gli anelli, come Saturno! Per far questo basterebbe spedire in orbita, alla distanza giusta,

abbastanza materiale, anche di poco costo (o perfino dannoso): sì, sarebbero degli anelli di spazzatura spaziale, ma da lontano nessuno se ne accorgerebbe!

Vuoi/volete convincere i membri dell'Ostello della Gioventù Spaziale della necessità di questo intervento: in ballo ci sono un sacco di soldi!

Terrestri – lo scienziato (uno o due giocatori)

Sei stato invitato a visitare il segretissimo Ostello della Gioventù Spaziale per incontrare delle colonie di alieni in visita: sei entusiasta e curioso, e speri che questo incontro serva a convincere i politici terrestri e i grandi poteri economici della necessità di investire nella salvaguardia del pianeta Terra!

Terrestri – lo staff dell'ostello (il resto dei giocatori assegnati al gruppo dei terrestri)

Siete lo staff dell'ostello – avete il potere di accogliere o rifiutare delle proposte che riguardano l'ostello, e dovete aiutare i vostri ospiti rispondendo alle loro domande.

Gli alieni di Egyxos

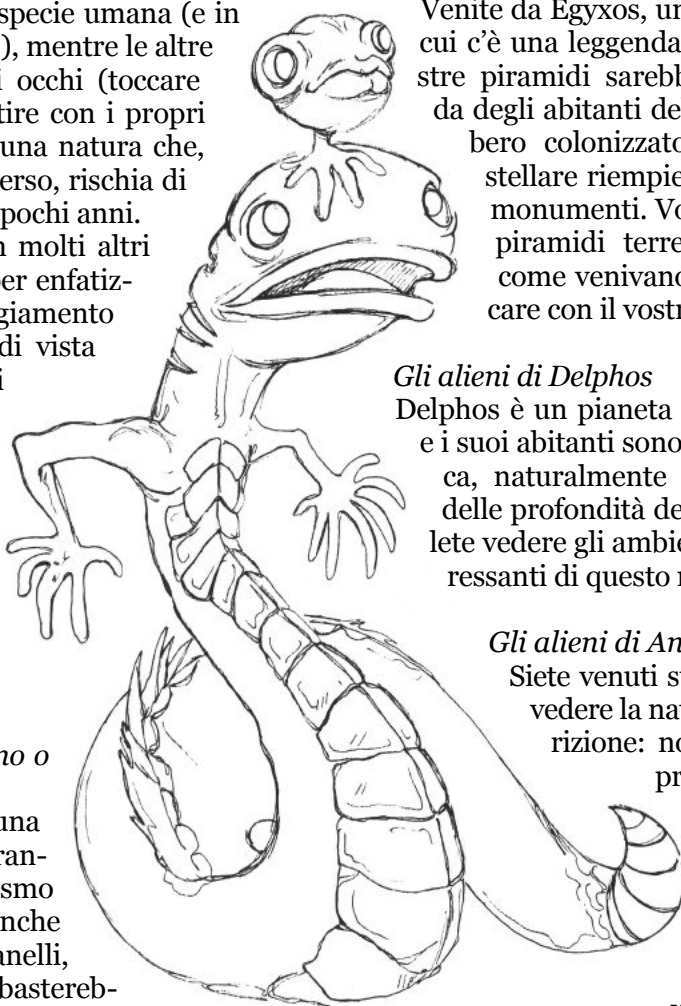
Venite da Egyxos, un lontano pianeta su cui c'è una leggenda, secondo cui le vostre piramidi sarebbero state costruite da degli abitanti della Terra che avrebbero colonizzato il vostro sistema stellare riempiendolo di piramidi e monumenti. Volete visitare tutte le piramidi terrestri e capire bene come venivano usate per comunicare con il vostro pianeta.

Gli alieni di Delphos

Delphos è un pianeta composto di acqua, e i suoi abitanti sono una specie acquatica, naturalmente curiosa dei mari e delle profondità degli altri pianeti. Volete vedere gli ambienti marini più interessanti di questo mondo.

Gli alieni di Anhangar

Siete venuti sul pianeta Terra per vedere la natura a rischio di sparizione: non vi interessa proprio vedere gli umani, che ritenete responsabili del grave crimine del riscaldamento globale e dell'estinzione di molte specie viventi.



Alieno di Umbra

Gli alieni di Ruaumoko

Il pianeta Terra è l'unico del Sistema Solare ad avere una superficie composta di placche costantemente in movimento: vi interessa la deriva dei continenti e volete vedere i punti più interessanti del pianeta, cioè quelli dove i continenti si spostano di più.

Gli alieni di Helios

Siete venuti qui solamente per prendere il sole, possibilmente in posti isolati dove possiate togliervi l'ingombrante travestimento che siete costretti a indossare per non farvi riconoscere.

NOTE PER IL CONDUTTORE

Dopo aver distribuito le parti, lasciate che ogni gruppo di alieni decida, sulla base delle indicazioni date, cosa vorrebbe visitare sul pianeta Terra, stabilendo un ordine di mete più desiderate – più ne scrivono, meglio è.

Nel frattempo, i terrestri si tengono occupati nella discussione della proposta di costruire un'attrazione turistica (vedi schede).

Questa prima parte di discussioni parallele dovrebbe durare circa mezz'ora (regolatevi però sulla diversa velocità dei gruppi, adattando i tempi alle reali esigenze).

Quindi, riconvocate tutti in plenaria, e chiedete agli alieni di presentare le loro richieste. Le mete vicine (vicine davvero, cioè nelle prossimità del luogo dove stiamo giocando) possono essere raggiunte da tutti e consentono di segnare subito un punto a chi vuole visitarle.

Se ci sono mete lontane, andranno organizzati dei trasporti ad hoc: purtroppo l'ostello ha un solo mezzo di trasporto veloce, e quindi i terrestri dovranno cer-

care di mediare in modo da trovare una soluzione che soddisfi quante più persone aliene possibile. Ogni alieno che riesce a raggiungere una meta segnata nella prima mezz'ora, si assegna un altro punto.

LA DISCUSSIONE

La discussione finale dovrebbe anzitutto affrontare l'esito della proposta di costruire un anello intorno alla Terra: è stata accettata? È stata rifiutata? Secondo l'esperienza o le idee dei ragazzi esiste qualcosa di simile alla "spazzatura spaziale"?

A seguire, si dovrebbe parlare di cosa rende unico il nostro pianeta: sono le costruzioni dell'uomo? O è qualcos'altro? Quando ciò che facciamo danneggia il nostro pianeta, possiamo invocare un interesse e una responsabilità dell'intera nostra specie? Come possiamo misurare i danni che facciamo?

Infine, si potrebbe chiudere sulle richieste di ogni specie: cosa vorremmo vedere noi (noi terrestri) di un pianeta alieno? Cosa altro pensiamo potrebbe interessare del nostro pianeta?

Nella discussione finale, come gioco conclusivo, potrebbe essere interessante creare una pubblicità per promuovere le visite al nostro pianeta: quali aspetti enfatizzeremmo? Che cosa ci interessa sottolineare?



Forma umana di un alieno di Umbra

**GUARDA LA MORTE DI BETELGEUSE!!!
SOLO DAL PIANETA TERRA***

*In effetti anche da molti altri pianeti
**Cioè, non sappiamo quando, ma prima o poi

SCENARIO 6

TELEFONO CASA

Comunicare dalla Terra non è facilissimo, in particolare con i sistemi stellari più lontani. Lo sanno anche gli scienziati umani che faticano a entrare in contatto con una civiltà aliena. In questo scenario, un gruppo di ospiti provenienti da pianeti differenti, ha subito un'intossicazione non curabile sulla Terra: il problema, adesso, è avvertire casa.

C'è una scena famosa, in un film famosissimo (*E.T. l'extra-terrestre*, di Steven Spielberg, USA 1982): un piccolo extraterrestre, E.T., perduto sul nostro pianeta, comunica ai bambini che lo stanno ospitando che vuole chiamare i suoi simili; e dice: "telefono casa", una frase così famosa da essere diventata un tormentone. Più avanti, nel film, E.T. riuscirà, con i materiali più svariati, a costruire un'antenna, a puntarla nella direzione giusta, e a lanciare il suo SOS. Nella finzione dell'ostello introduciamo un nuovo elemento: la necessità di comunicare con una civiltà distante.

COME FUNZIONA

Chiedete ai partecipanti di inventarsi la propria specie aliena, anche riprendendo (se lo desiderano) uno degli extraterrestri già descritti. In particolare, segretamente, ognuno deve decidere come comunicano i propri simili.

La storia inizia con l'intossicazione di alcuni alieni (possono non essere presenti nel gruppo: ma se vi diverte potete anche sorteggiarli, o assegnare le parti): hanno voluto assaggiare alcune specialità terrestri, senza pensare alle conseguenze! Adesso bisogna chiamare i loro pianeti...

Dividete il grande gruppo in piccoli gruppi e chiedete a ogni gruppo di elaborare una soluzione, quindi riunite tutti insieme e confrontate le varie proposte.

Per concludere, premiate le proposte più plausibili, raccontando che il loro intervento ha consentito di contattare gli alieni e di trovare un antidoto per superare la fase acuta dell'intossicazione.



Un alieno di Ruaumoko e la sua forma umana

LA DISCUSSIONE

Alla fine del gioco, provate a ragionare intorno alle diverse strategie di comunicazione: quali sono i terrestri che hanno provato a comunicare con gli extraterrestri? Quanto dovrebbe essere grande una scritta di aiuto sulla Terra per poter essere vista ad occhio nudo dalla Luna? Quali sono i segnali più sicuri per comunicare a grande distanza? Ragionate su quali sono i tempi, anche alla velocità della luce, per comunicare a distanze astronomiche. La discussione viene bene in particolare se è supportata da elementi concreti: una visita a un radiotelescopio, l'ascolto o la visione dei materiali lanciati con una delle sonde Voyager.

Chiudete con un'ultima importante domanda: cosa vorremmo dire, come esseri umani, a una civiltà aliena? Quale potrebbe essere il contenuto del nostro messaggio?

ABILITÀ SPECIALI

Ai fini dello scenario conta solo come ogni giocatore ha scelto di comunicare con il proprio pianeta d'origine. Cercate di limitare qualsiasi sistema

troppo potente con specifiche obiezioni: per esempio, se qualcuno sceglie di avere un alieno "telepate", potete obiettare che ci sono delle limitazioni al potere e alla distanza con cui si può comunicare con il solo pensiero

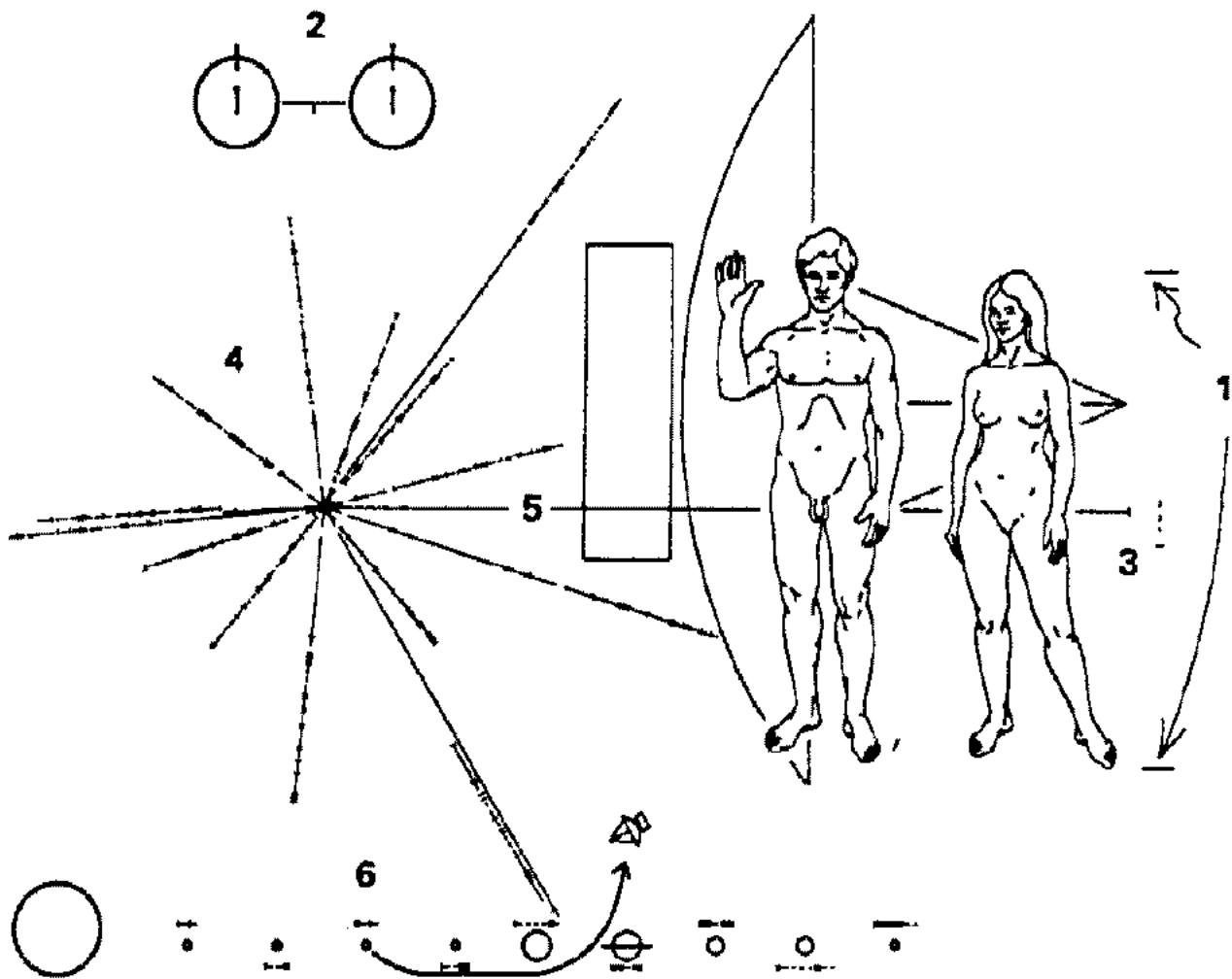
**TI È PIACIUTO
IL PIANETA TERRA?
DICCI COME,
QUANTO E PERCHÉ!**

E non scordarti tutti gli altri pianeti, stelle, comete e satelliti dell'universo!!

Cosa vorresti visitare?

E ricordati: dal Big Bang,
l'universo non ha mai smesso di crescere...

CRESCI ANCHE TU CON L'UNIVERSO!



La placca lanciata con il Pioneer 11 (1973)

ISPIRAZIONI, PIÙ CHE BIBLIOGRAFIA

Visivamente, la scena che più volte ci ha ispirato è quella del bar che compare nel primo film di *Guerre Stellari*, quando gli alieni sono semplicemente clienti di una specie di pub.

Un albergo (o meglio, un Bed & Breakfast) per alieni compare in *Alieni in vacanza* di Clete Barrett Smith (Salani, 2012). Autostoppisti spaziali e altri viaggiatori alieni si trovano già nella *Guida galattica per autostoppisti* di Douglas Adams e nei capitoli successivi di questa celebre saga umoristica tradotta in Italia da Mondadori. Uno dei primi alieni che con successo ha fatto riflettere sulle stranezze di un approccio altro, diverso dal nostro, è forse Mork, strampalato extraterrestre interpretato da Robin Williams nella serie televisiva *Mork & Mindy*. Il primo ospite alieno rappresentato in una opera destinata ai bambini di tutto il mondo è forse *E.T.* di Steven Spielberg (USA, 1982).

L'idea che gli alieni possano vivere tra noi travestendosi è molto ben sviluppata nel ciclo di film *Men in Black* (regia di Barry Sonnenfeld, USA 1997, 2002 e 2012, tratto dall'omonimo fumetto, ha ispirato anche una serie di cartoni animati).

Di alieni in fuga parla anche *Paul*, un road movie in compagnia di un autostoppista alieno (di Greg Mottola, USA, 2011).

Un rovesciamento di prospettiva rispetto alle invasioni aliene è proposto da *Planet 51*, un film di animazione (di Jorge Blanco, Javier Abad e Marcos Martinez, Spagna-UK 2009) in cui un astronauta terrestre finisce su un pianeta che credeva disabitato.

Molti sono i fumetti ad ambientazione fantascientifica, a partire dai classici *Jeff Hawke*, *Flash Gordon* o *L'eternauta* fino ai più recenti fumetti da edicola *Nathan Never* e *Brad Barron*. Ricco di invenzioni di personaggi alieni che convivono con i terrestri è *Gea*, di Luca Enoch; visionario e complesso è il ciclo dell'*Incal* di Moebius e Jodorowski; ecologico e a suo modo politico è *Aldebaran* di Léo.

In commercio esistono diversi giochi di ruolo di ambientazione fantascientifica: alcuni sono fuori catalogo e li si trova forse più facilmente in rete che in un negozio. Il gioco che più assomiglia all'approccio proposto in queste pagine è forse *Tales from the floating vagabond* (di Nick Atlas e Lee Garvin, Avalon Hill, 1991): la fantascienza più tradizionale ispira il classico *Traveller* e l'ambientazione *GURPS Space*; al cyberpunk sono dedicati molti giochi (citiamo per tutti l'omonimo sistema *Cyberpunk*); per lo steam-punk citiamo *Space 1889*.

L'ostello della gioventù intergalattica

Testi: Beniamino Sidoti

Illustrazioni: Francesca Marina Costa

Impaginazione e grafica: Andrea Zoffoli

Un progetto realizzato da MINI G4M3S STUDIO



per EU-UNAWWE



Responsabili del progetto Lara Albanese e Alessandra Zanazzi

This EU-UNAWWE book is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-Share Alike 3.0 Unported License. It was produced by funding from the European Community's Seventh Framework Programme. EU-UNAWWE books are carefully produced. Nevertheless, editors, contributors and the publisher do not guarantee the information contained in this report to be free of errors. Readers are advised to keep in mind that statements, data, illustrations, procedural details or other items may inadvertently be inaccurate.

Finito di stampare nel novembre 2013 presso PressUp, Ladispoli (RM)

**IL PIANETA TERRA È MENO PERICOLOSO DI QUANTO SI DICA! VIENI A CONOSCERE I
SUOI BIZZARRI ABITANTI**

**FACENDOTI OSPITARE IN UNO DEI NOSTRI OSTELLI DELLA
GIOVENTÙ INTERGALATTICA!**

**UN GIOCO DI RUOLO CON SEI SCENARI, TANTE RAZZE ALIENE E DECINE DI
DOMANDE PER GIOCARE A FARE GLI EXTRATERRESTRI E SCOPRIRE L'ASTRONOMIA.**



ISBN: 97888906432-5-5

