



KIDS ON BIKES

FREE CONTENT FRIDAY

02

GENTORI
&
KIDS ON BIKES

Da più di quarant'anni i Giochi di Ruolo (GdR) costituiscono una stabile fonte d'intrattenimento che crea legami tra persone di ogni età e professione, attraverso la narrazione collaborativa di storie avvincenti. Questa peculiare forma di gioco consiste nel creare dei personaggi e far loro vivere varie avventure. Il gioco di ruolo stimola la creatività, la capacità di risolvere problemi e offre delle opportunità per lo sviluppo di abilità sociali. Gli educatori e gli psicologi lo usano per insegnare e per scopi terapeutici. Questa breve guida è progettata per aiutare i genitori a utilizzare Kids on Bikes per qualcosa di più che per semplice intrattenimento.

La base di ogni gioco di ruolo è creare insieme delle narrazioni. Le storie sono anche lo strumento con cui le persone si descrivono agli altri e tramite le quali interpretano gli eventi della loro vita. Pensate, ad esempio, al vostro primo giorno di lavoro o a quello in cui avete incontrato il vostro partner. Oppure, per esaminare la questione sotto un aspetto diverso, pensate a un giorno in cui vi siete sentiti in imbarazzo o spaventati. Il modo in cui ricordate questi avvenimenti è la storia che usate per raccontare voi stessi.


Il Bodhana Group è un'organizzazione no profit di base a York, PA, che utilizza i giochi di ruolo cartacei per educare, sviluppare abilità e fare terapia. Creiamo mondi articolati e personaggi ricchi di significato e aiutiamo i giocatori a far loro vivere avventure che li aiutano a esercitare abilità applicabili nella vita reale. Lavoriamo con bambini, adolescenti e adulti che si trovano ad affrontare una serie di problemi, tra cui il mancato sviluppo di competenze sociali, ansia e depressione. La nostra proposta, che sia chiaro, non è di sostituire un servizio di assistenza psicologica con il gioco di ruolo; se a vostro figlio è stata fatta una diagnosi da uno psichiatra o se presenta disturbi comportamentali, è consigliabile farlo prendere in cura da un professionista. I nostri suggerimenti servono solo come supporto per insegnare un comportamento prosociale e per aiutare a gestire situazioni di vita quotidiana come stringere amicizie o affrontare lo stress.


I BENEFICI DEI GDR


I giochi di ruolo offrono molte opportunità educative e terapeutiche. Nei paragrafi seguenti trovate una sintesi di alcuni dei benefici apportati da questo hobby:

- 🧠 **Creatività/Capacità di Espressione:** i giocatori creano dei personaggi unici, ognuno con una propria storia, e fanno loro vivere un'avventura insieme ad altri. Questa storia si espande e cambia con la collaborazione di tutti i partecipanti. Alcuni giocatori estendono la loro passione per il GdR tramite esperienze creative: scrivono, disegnano e... si vestono persino come il proprio personaggio! Tutto ciò favorisce l'espressione verbale e l'atto di interpretare un personaggio aiuta la formazione di una propria identità.



-  **Abilità Sociali/Empatia:** uno dei maggiori benefici del gioco di ruolo è l'apprendimento e lo sviluppo di abilità sociali. Ricordate quando si è detto che si tratta di un'attività collaborativa? Beh, condividere una storia significa interagire con altri divertendosi. Ciò permette di migliorare le capacità di ascolto, di espressione, di collaborazione e di cooperazione. Vivendo insieme delle avventure in cui ogni giocatore interpreta un personaggio, è anche possibile apprendere l'empatia, che consiste nel comprendere le emozioni e il punto di vista dell'altro. Si possono anche usare l'ambientazione o la trama per esplorare particolari temi ed emozioni, in modo analogo a quando le persone, guardando film o serie TV, sviluppano connessioni emotive. Far parte della storia in tutto il suo svolgimento rende il processo ancora più intenso!

-  **Capacità di Risolvere Problemi:** i giochi di ruolo e le avventure che ne fanno parte presentano anche ottime opportunità per imparare come risolvere problemi in modi alternativi e creativi. Parte del divertimento è nel fatto che la persona che dirige la partita, a volte chiamata Gamemaster, presenti una sfida al gruppo, che discute poi dei possibili approcci con cui affrontarla. Essa può consistere in una situazione qualsiasi, dall'entrare in un magazzino chiuso al convincere il cattivo a lasciarsi alle spalle la vita criminale. Se volete che qualcuno eserciti un tipo di abilità, basta progettare un compito che ne preveda l'utilizzo. Dunque, se volete far diventare una persona timida più sicura di sé, la si potrebbe far essere la portavoce del gruppo. Mentre il giocatore cerca di superare la sfida, esercita in realtà la sua abilità di parlare in pubblico.

-  **Resilienza:** i giochi di ruolo insegnano in modo eccellente ad affrontare le avversità. Parte dell'avventura, come in ogni storia che si rispetti, consiste nel fatto che le cose non vadano come si vorrebbe. Magari al cattivo piace la vita criminale. Uno degli elementi più importanti dei GdR sono i dadi o altre forme di risoluzione dell'azione. I giocatori dichiarano il loro intento e poi usano i dadi o le carte per vedere se il loro tentativo ha successo. A volte si fallisce. Forse i personaggi provano a scassinare un lucchetto e il loro tiro di dado non ha successo. Questo spinge a pensare a un altro modo di risolvere il problema oppure ad adeguarsi e accettare il fallimento. La capacità di adattarsi e riprovare è essenziale nella vita.

Non solo i ragazzi possono imparare e crescere partecipando come giocatori a sessioni di GdR, ma possono trarre benefici anche dal dirigerle. Diventare Gamemaster permette di esercitare abilità diverse. Raccontare la storia non solo mette in gioco la creatività, ma è anche un modo divertente per far apprendere ai ragazzi la capacità di pianificare e di ascoltare (richiesta per occuparsi dei giocatori al tavolo) e la flessibilità per adattarsi a ciò che succede nella trama in seguito al contributo di ognuno.



ELEMENTI SPECIFICI A KIDS ON BIKES



Kids on Bikes (KoB) è un gioco di ruolo dall'ottimo potenziale per creare storie con cui aiutare i vostri figli a imparare lezioni importanti divertendosi. Uno degli aspetti principali del sistema è che si ispira, anche nel nome, a classici d'avventura per ragazzi. Degli esempi di storie di questo tipo, in cui i più giovani fanno da protagonisti, sono film come *I Goonies* o *E.T.* e serie TV come *Stranger Things* o *Scooby Doo*. Le avventure che si raccontano con KoB vedranno al loro centro ragazzini o adolescenti alle prese con misteri e investigazioni su strani eventi. L'ambientazione, infatti, è naturalmente adatta a narrare storie su ragazzi in queste fasce d'età.

Ripensate ai ricordi più belli della vostra infanzia. Avete mai camminato lungo le rotaie o esplorato il magazzino abbandonato ai confini della città? Immaginate se in quei luoghi ci fosse stato qualcosa di strano. Le vostre storie possono essere inquietanti, divertenti, spaventose o drammatiche: la scelta spetta a tutto il gruppo. Un genitore può creare ambientazioni e dirigere storie divertenti che diano anche modo ai ragazzi di vivere situazioni in cui imparare lezioni importanti ed esercitare le proprie competenze.

Nelle sezioni seguenti vengono descritti gli aspetti peculiari di KoB che, esaminati nel dettaglio, possono offrire strumenti utili.


1. LA CREAZIONE DEL MONDO E LA CREATIVITÀ

Per creare il mondo di gioco, *Kids on Bikes* usa un rigoroso sistema di domande da condividere con tutto il tavolo. Ovviamente questa attività è un'ottima tecnica per sviluppare una narrazione collaborativa, ma a uno sguardo più attento, i risultati che essa può dare sono molteplici.

Il primo è creare facilmente un legame tra i partecipanti. Se tutti collaborano alla narrazione, ci si esercita già a lavorare insieme. Scambiarsi dei suggerimenti permette di capire che il gioco non consiste solamente nella storia di una persona e che tutti hanno qualcosa da offrire. Inoltre non si espongono solo le proprie idee, ma si prendono anche decisioni sul mondo, dando forma all'ambiente di gioco. Non solo ogni partecipante ha l'occasione di contribuire, ma, una volta risposto a



tutte le domande, ogni contributo può alimentare il motore creativo del gruppo, facendo crescere la storia. L'aggiunta di nuovi dettagli apre la strada a ulteriori idee e invenzioni. L'entusiasmo aumenta e, con l'assorbimento di nuove informazioni, sviluppate dalle aggiunte degli altri, la storia continua a prendere forma. In particolare una delle domande merita un'analisi più dettagliata:

 **Le dicerie.** Ogni giocatore comunica una diceria sulla città. Può essere vera, falsa o di natura incerta. L'aspetto più utile di questa risposta è che i giocatori danno degli spunti sul tipo di storia che vogliono raccontare. Ad esempio, potrebbero dirvi che vogliono esplorare, combattere, risolvere enigmi o semplicemente stare insieme e divertirsi. Tutto ciò aiuta non solo a generare idee, ma anche a dare un tocco di mistero alla futura avventura. I giocatori amano essere sorpresi, perciò è possibile cambiare un po' gli spunti che presentano. Come si è già detto, queste attività stimolano la creatività e la capacità di espressione. La parte più divertente è che spetta al vostro gruppo decidere la misura in cui collaborare alla storia della città. Potete scegliere di far contribuire tutti con le proprie idee o semplicemente di far riferire un pettegolezzo a ogni giocatore, singolarmente. Finché si concede a tutti di passare del tempo sotto ai riflettori, non c'è bisogno di limitare le battute di nessuno.

2. I PERSONAGGI E L'INSEGNAMENTO DEI RUOLI SOCIALI

I personaggi sono l'elemento più importante di ogni gioco di ruolo. Essi sono versioni idealizzate del proprio io, che permettono ai giocatori di esplorare, di imparare, di affrontare conflitti e di conseguire successi nella sicurezza della finzione. Ogni personaggio è unico perché può riflettere il carattere del giocatore nella misura che lui o lei preferisce. Si può essere più coraggiosi o più forti o più veloci di come si è e si possono quindi sperimentare nuovi modi di agire.

La peculiarità dei personaggi di KoB sta nel fatto che si basano su dei tipi. Un tipo è una convenzione letteraria o narrativa che risulta familiare o in cui ci si può identificare, ad esempio il Bullo dal Cuore d'Oro o l'Ospedale Abbandonato. I tipi si trovano in ogni forma di narrazione, dalle serie TV ai libri, dai film agli spettacoli teatrali. Sono relativamente universali e non solo aiutano a individuare un immaginario e dei temi con cui raccontare delle storie, ma sono anche un linguaggio che gli altri possono facilmente comprendere e visualizzare. Usando i tipi, dunque, si possono narrare storie che creino una connessione tra le persone.

Inoltre, i tipi usati in *Kids on Bikes* possono essere utilizzati per aiutare i ragazzi a esplorare vari ruoli sociali. Essi permettono non solo di interpretare un personaggio di diversa fascia d'età, cosa che potrebbe risultare interessante sia per ragazzini che per adulti, ma anche di vestire i panni di un Bullo o di un Atleta o persino di un Genio della Matematica. In questo modo è possibile esplorare gli archetipi sociali. Pensate per un momento a come immaginate un genio della matematica. Lo vedete stringere i suoi libri, con gli occhiali all'ultima moda dell'82 tenuti insieme con il nastro adesivo? Questo è proprio uno dei modi in cui funzionano i tipi. L'immagine che si ha delle persone è basata sulla propria percezione. I genitori possono usare la maniera in cui i personaggi






vengono interpretati per aiutare a sfatare stereotipi e pregiudizi. Magari l'Atleta è molto simpatico, ma è bravo solo nello sport. Magari il Bullo è stato maltrattato da altri, ed è questo che l'ha reso un Bullo.

Alcuni tipi possono essere interpretati in modi estremamente differenti. Un altro esempio possibile è il Ragazzo Popolare. Come interpreterebbe questo ruolo un bambino? Ciò può dire molto su come un ragazzino intenda la popolarità. Sono i vestiti, i soldi, la simpatia che fanno essere apprezzati dagli altri? Si possono persino mostrare diversi aspetti dell'essere popolari, per insegnare che si può essere accettati anche in altri modi. Il personaggio è popolare perché è un buon amico? Perché è sempre pronto ad ascoltare? Esplorare le relazioni in modo creativo permette di fare pratica e di scoprire gli elementi di un rapporto sano. In questo modo i ragazzi possono imparare le sfumature dei rapporti interpersonali, giungendo così a una migliore comprensione di sé e a una crescita.

Si prenda l'esempio di un bambino con difficoltà relazionali che interpreta il Ragazzo Popolare. Cosa si può imparare da questa esperienza? Il modo in cui il bambino interpreta il personaggio può aiutare l'osservatore a comprendere la sua idea di popolarità. Ciò permette quindi di scoprire quali concetti insegnare o enfatizzare nel quadro della sua comprensione delle relazioni. È così che questo passatempo può ottenere i suoi risultati migliori: usando i giochi di ruolo si può raccontare qualsiasi tipo di storia, ma selezionando quelle che si sceglie di esplorare, si possono creare delle situazioni che rispecchino direttamente quelle che accadono nella vita di una persona. Pensate ai racconti che vi hanno toccato di più; provate mai delle emozioni forti dopo aver visto la storia di un Perdente? Il motivo è che vi siete identificati con lui. Dentro di voi, avete vissuto nuovamente quelle esperienze, elaborando le somiglianze e le differenze tra la vostra situazione e la sua. Così facendo, valutate la vostra esperienza, che è uno dei modi in cui si impara. Il gioco offre uno spazio sicuro in cui raccontare questo genere di storie.

Selezionando accuratamente i tipi di personaggi, si possono usare persone e situazioni della vita reale per insegnare particolari abilità, come la gestione del conflitto o la cooperazione.

Consigli per i genitori:

-  Fate interpretare ai bambini una versione più grande di sé stessi. Questo potrebbe aiutarli a fare pratica di cosa significhi essere "grandi": avere un partner, fare quello che pensano facciano i ragazzi più grandi e comportarsi come loro. Ciò può darvi un'idea dei loro obiettivi e delle loro speranze.
-  Fate interpretare ai bambini un personaggio diverso da sé. Questa scelta può aiutarli a esplorare i ruoli sociali e l'empatia. Possono interpretare una persona timida oppure una avventurosa.
-  Esplorate il ruolo di qualcuno con cui non vanno d'accordo (es. un bullo, un insegnante, un allenatore).



- ☠ Fate loro interpretare un genitore che dà consigli a un personaggio bambino. Entrare in ruoli specifici aiuta a uscire dal proprio punto di vista e a vedere un problema da un'altra prospettiva.
- ☠ Fate creare ai bambini un personaggio basato sul loro personaggio preferito. Questo è il modo perfetto per far entusiasmare chi si avvicina al gioco con esitazione. Interpreta il tuo eroe!
- ☠ Ponete delle domande che stimolino la riflessione sul perché si sia scelto un certo tipo. Il personaggio che si interpreta può offrire uno scorcio di ciò che una persona prova e dell'immagine che ha di sé.

Quando decidete quale di questi consigli usare, ricordate che per ottenere uno scopo specifico con un gioco di ruolo, dovete trovare il modo più fedele possibile di rappresentare quello che volete far mettere in pratica o insegnare, ma potete anche semplicemente divertirvi!

3. LE DOMANDE RELAZIONALI








Un altro aspetto unico di KoB con un alto potenziale terapeutico sono le domande relazionali. Questa aggiunta risponde all'eterna domanda dei GdR tradizionali: *"Perché siamo insieme e perché mai dovremmo rischiare la vita con degli sconosciuti?"* Le domande relazionali aiutano a stabilire delle connessioni tra i giocatori, ma anche a esplorare quelle in rapporti preesistenti. La parte davvero utile è nel fatto che non tutte le domande siano positive. Dopotutto, ci sono persone che si conoscono per motivi spiacevoli. Con alcuni si va d'accordo, con altri no. Imparare a districarsi tra le relazioni è un'abilità molto formativa, che è stata messa in relazione con il successo, con alti livelli di empatia e con la capacità di gestire lo stress e le avversità.

La cosa interessante è che le domande sono più complesse che non *"come conosci o non conosci questa persona"*. A volte sono introspettive e possono effettivamente far nascere ulteriori domande che supportino lo sviluppo di un più profondo ragionamento morale. Solitamente, la moralità per i bambini consiste in pensieri come *"Se faccio qualcosa di male, succedono cose brutte,"* oppure *"Se faccio il bravo, succedono cose belle."* Il sistema, dal loro punto di vista, è dualistico, concreto. Eppure, il mondo non è bianco o nero; al massimo è grigio. Le relazioni, e il modo in cui cambiano col tempo, sono piene di sfumature che possono essere difficili da






riconoscere. Le domande relazionali offrono una prospettiva unica sulla natura dei rapporti, che può permettere di esplorare in maniera più approfondita le sottigliezze di come le persone vedano i rapporti stessi. Per esempio, quando si gioca con la creazione del personaggio completa, si risponde a una domanda positiva e a una negativa per ogni persona che si conosce. Questo dimostra, nello specifico, che nessuno è completamente “cattivo” o completamente “buono”. A volte gli amici possono deludere o fare una scelta che può far arrabbiare. Inoltre, persino le “persone cattive” possono avere una qualità da apprezzare o da ammirare. Spesso capita che le situazioni cambino o che i sentimenti di qualcuno vengano feriti e si crei un clima di confusione. Queste domande ispirano una profonda riflessione su come le persone si conoscano, nel bene o nel male.





Esempi:

-  **Quale oggetto che ti ha dato questo personaggio custodisci gelosamente?** Questa domanda non solo aiuta a riconoscere che a volte gli oggetti hanno un valore che va oltre il fisico e che può essere persino affettivo, ma anche ad affrontare il lutto per la perdita di un animale o di un parente attraverso il gioco.
-  **Con quale nomignolo chiami questo personaggio in privato e perché?** Con alcuni si hanno legami particolari. I nomignoli sono solitamente legati a un evento speciale o memorabile, come delle istantanee in un album di fotografie sempre in espansione. Quel nome può portare indietro nel tempo. Il modo in cui si ricordano gli eventi e le persone della propria vita è un potente mezzo di interpretazione delle relazioni e di differenziazione tra legami sani e malsani.
-  **In che modo questo personaggio, volontariamente o involontariamente, ti ferisce?** Questa domanda aiuta a riconoscere che a volte le persone possono ferire qualcuno emotivamente senza volerlo. Inoltre è utile per identificare ed esprimere le emozioni e può aiutare un bambino a dare voce ai suoi sentimenti attraverso il suo personaggio. Affrontare questa situazione in gioco può persino insegnare a gestire i conflitti.
-  **Quale cattiva fama ha questo personaggio in città?** Questa domanda può portare a una discussione su come le persone osservino il comportamento degli altri e, conseguentemente, su come si possa essere percepiti. Insegna così le nozioni di causa ed effetto e la presenza di conseguenze per le proprie azioni.
-  **Perché tieni a questo personaggio più di quanto lui tenga a te?** A volte si prova un profondo rispetto per qualcuno che non contraccambia questi sentimenti. Domande come questa possono aiutare le persone a imparare a identificare ciò che ammirano negli altri e come quest'ammirazione possa essere a volte malsana o a senso unico.



-  **Anni fa, hai ferito questo personaggio. Perché non puoi chiedergli scusa?**
 A volte nelle relazioni si commettono degli errori e non si chiede scusa per paura di perdere l'altro, anche se tenere un segreto può comunque avere un impatto negativo sulle interazioni.
-  **Perché la tua unica, breve interazione con questo personaggio è stata così positiva?** Interagendo con le persone, ognuno ricorda dettagli differenti. A volte sono le cose più piccole che hanno più importanza e che possono insegnare cosa abbia davvero valore.
-  **Cosa significherebbe per te perdere questo personaggio?** La domanda è molto profonda e alcuni potrebbero essere intimoriti anche solo al pensiero di affrontare l'argomento della perdita con un bambino. L'esposizione all'idea della morte, però, aiuta in realtà a preparare le persone a quest'eventualità. Fa capire perché gli altri siano importanti, cosa che permette di apprezzarli di più nel presente.

Consigli per i genitori:

-  Prestate bene attenzione alle domande a cui rispondono i giocatori e prendetene nota. Assicuratevi che nel gioco ci siano situazioni e interazioni che possano far discutere le domande ai personaggi.
-  Leggete tutte le domande e scegliete quelle che pensate collegate a una situazione che vostro figlio sta vivendo o a una lezione che volete insegnargli.
-  Assicuratevi che le domande siano adatte al livello di sviluppo emotivo di vostro figlio.
-  Inventate le vostre domande. Se vostro figlio ha problemi con quelle più complesse, potete inventarne di più semplici. Per esempio, cosa ti piace di questa persona? Cosa fa questa persona che ti fa sorridere (o arrabbiare)?

4. MOTIVAZIONI E PAURE

I personaggi sono creati anche con delle motivazioni e delle paure. Tutti hanno una motivazione, un obiettivo che dirige le loro scelte. Una di queste potrebbe essere l'onestà a tutti i costi. La scelta è ottima, ma a volte può far finire nei guai, specialmente se la verità fa male. Questa dinamica si può usare in una sessione per aiutare i giocatori a esplorare le scelte dei loro personaggi e mette in pratica e prende a modello gli stessi comportamenti della vita reale. Cosa ti motiva? È una cosa che può cambiare? Perché sei motivato da questa cosa? In che modo sei diverso dal tuo personaggio? Hai la stessa motivazione o ne hai una diversa?

Consigli per i genitori:

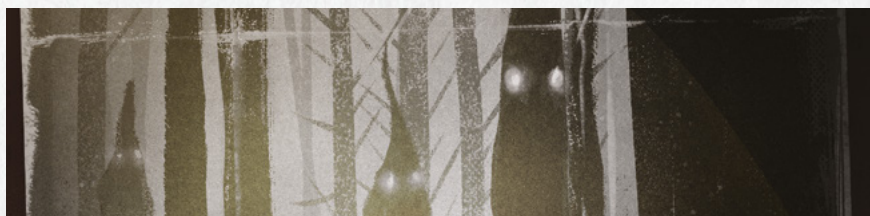


- ☠ Mettete i personaggi davanti a scelte difficili, come succede a volte nella vita.
- ☠ Ponete domande relative al mondo reale sulle loro motivazioni.
- ☠ Cosa succederebbe se la motivazione di qualcuno ferisse i sentimenti di un altro?

Anche le paure sono un tipo di motivazione che può impedirvi di prendere delle decisioni. Ognuno ha qualcosa di cui ha timore. Alcune tra le paure più comuni sono quelle dell'altezza, dei ragni, degli spazi chiusi o del buio. Quando si viene a contatto con esse, si agisce in modi diversi dal normale. Una considerazione importante da fare (e da far comprendere ai ragazzi) è che c'è una logica dietro alle paure. Magari si è stati morsi da un ragno da piccoli oppure si è caduti da una scala, generando una paura dell'altezza. A volte questi timori possono essere in conflitto: cosa fareste se stesse arrivando un nugolo di ragni e l'unico modo per allontanarsene fosse passare sopra a una buca profondissima, ma vi spaventassero entrambe le cose? Come si gestiscono le paure? I giochi possono aiutare a fare esercizio con queste situazioni e capire se le scelte fatte in quel frangente siano sensate. Insegnare a qualcuno che è normale essere spaventati è un modo per insegnargli a riconoscere i suoi sentimenti e a parlarne.

Consigli per i genitori:







- ☠ Chiedete cosa fa il personaggio quando incontra l'oggetto delle sue paure. Cosa succede al suo corpo? Cosa prova? Qual è il suo primo impulso?
- ☠ Se la persona non si comporta come se fosse spaventata, create un conflitto.
- ☠ Permettete al bambino di scegliere una paura reale per sviluppare la sua sicurezza.



5. SCELTE DI RISOLUZIONE CREATIVE




In ogni GdR si hanno situazioni problematiche o sfide che spingono in avanti la storia e danno delle difficoltà ai giocatori. Il giocatore, quindi, interpretando il suo personaggio, decide come affrontare la situazione. Non solo questo processo migliora la storia, ma aiuta anche a sviluppare il pensiero creativo, quello critico e la capacità di risolvere i problemi. Poche situazioni nella vita hanno un'unica soluzione: parte dello stare al mondo è anche capire come approcciarsi a una difficoltà in modo alternativo, soprattutto se il primo tentativo non ha avuto successo. Il fulcro dei

giochi di ruolo è lo schema seguente: viene presentata dal GM una sfida, i giocatori rispondono proponendo una soluzione, usano un metodo randomico per vedere se il loro tentativo ha successo o no e lo schema continua. Se falliscono, si ha un'altra sfida. La maggior parte dei giochi presenta personaggi dotati di vari attributi, che danno modo di riferirsi alle statistiche del personaggio. KoB usa sei caratteristiche principali: Mente, Lotta, Fuga, Grinta, Simpatia e Corpo. L'aspetto interessante di queste caratteristiche è che non sono necessariamente modi statici di relazionarsi a un problema. Durante il corso della partita, sulla via della sala giochi, potreste incontrare un bullo che vuole i vostri soldi. La situazione è spinosa e, in base al personaggio che interpretate e a quali siano le vostre abilità e i vostri pregi, potete scegliere uno qualsiasi dei seguenti approcci:

-  **Mente:** la vostra intelligenza accademica. Magari potete offrirvi di scrivere il riassunto del libro per il bullo.
-  **Lotta:** la vostra abilità nel menare le mani. Potreste voler rischiare e colpirlo a tradimento.
-  **Fuga:** la vostra velocità. Potreste scappare.
-  **Grinta:** quanto è difficile farvi crollare. Potreste rimanere calmi di fronte alle sue minacce o permettergli di colpirvi e mostrare di saper incassare il colpo.
-  **Simpatia:** la capacità di districarsi in situazioni sociali. Gli raccontate una barzelletta o lo convincete a lasciarvi stare.
-  **Corpo:** la vostra forza e le vostre capacità fisiche. Magari lo affrontate a testa alta e gli mostrate i muscoli per convincerlo ad andarsene.

Non tutte queste idee sono il miglior corso d'azione, si tratta solo di semplici suggerimenti che prevedono l'uso di ogni caratteristica. Quando c'è un problema da risolvere, si usano le informazioni a disposizione per provare a trovare le soluzioni possibili. Ciò implica anche vedere i vari risultati possibili. Questa è un'altra abilità essenziale nella vita, in cui si è costantemente posti davanti a problemi da risolvere e a sfide sempre nuove. In un'avventura di gioco di ruolo, potete proporre situazioni problematiche per vedere come un altro possa risolverle e permettergli di sperimentare vari metodi di risoluzione.

Prendete ad esempio una lite tra due fratelli per il controllo della TV, del tablet o per qualche altro motivo. Nel gioco si può creare un conflitto all'interno della storia e mettere alla prova un giocatore per:

-  Sfidarlo a pensare a soluzioni diverse.
-  Fargli fare una scelta e fargliene vedere le potenziali conseguenze.
-  Fargli ottenere nuove informazioni da poter usare per altri scopi in un secondo momento.



Questo semplice modello all'interno di un'ambientazione gioco è una versione in miniatura di come gli esseri umani e gli animali imparino ad affrontare i problemi. L'abitudine di rallentare i pensieri per valutare varie opzioni è un processo che il cervello affina con l'esercizio. In questo frangente, i giochi offrono un'opportunità unica, poiché, essendo le conseguenze fittizie, si possono correre rischi senza pericoli effettivi, o quasi. Ciò sviluppa anche il ragionamento causale, oltre a dare ad alcuni il coraggio di rischiare. Se anche il primo tentativo non sortisce il risultato sperato, si ottengono nuove informazioni, che basandosi sull'esperienza del tentativo precedente, possono essere usate per creare una nuova strategia.

Magari avete provato a incassare un pugno del bullo per dimostrare quanto siete tosti. Avete fallito il tiro e il colpo vi ha fatto male. Ora sapete quanto quel bullo sia forte, perciò forse non proverete a combattere contro di lui. La nuova informazione ha permesso di eliminare un'altra variabile.

Potete provare a scappare. Vi sbarrano la strada. Magari ora iniziate a imitare con imbarazzo il roadrunner emettendo un fievole "beep beep." Gli scappa una risatina. Si è aperta un'altra strada.

6. I SEGNAINI AVVERSITÀ

I Segnalini Avversità sono un'aggiunta unica a KoB. Il giocatore li riceve se il suo personaggio fallisce una prova e può usarli per migliorare tiri futuri o per attivare i pregi. I concetti di avversità e fallimento, però, possono essere anche essenziali per l'insegnamento della resilienza. Alcune delle invenzioni più importanti della storia non sono il frutto di un successo, ma dell'essere riusciti a trovare una funzione per un risultato fallimentare ottenuto con intenti differenti. I Post-it sono il prodotto della creazione accidentale di un adesivo debole. La brillante idea di un collega dell'inventore di usare quella colla per attaccare segnalibri al suo libro degli inni portò a quella di applicare l'adesivo sul lato di un foglietto, facendo così nascere i Post-it. Ogni impresa degna di essere portata a termine reca in sé una misura di rischio.

Per rimanere in tema, è noto che i rischi possano risultare in successi o fallimenti. Che piaccia o no, questo è un tema centrale della vita. Si è discusso precedentemente di come la resilienza sia una dote essenziale: ognuno deve affrontare situazioni che non vanno come si vorrebbe. Anche studiando tutta la notte, si potrebbe non prendere un bel voto, o nonostante lo si meriti, si potrebbe non ricevere una promozione. Uno degli aspetti fondamentali dell'insuccesso consiste nell'elaborare l'esperienza e cercare di analizzare cosa si sarebbe potuto fare meglio.

Un approccio alternativo ai Segnalini Avversità può essere di chiedere al giocatore di spiegare cosa ha imparato quando li spende. Questo aiuta ancora di più a riflettere sulle proprie azioni e sulle loro conseguenze. Può anche risultare utile per insegnare a un giocatore più giovane che anche in quelli che consideriamo fallimenti c'è qualcosa da poter imparare, fosse anche capire come affrontare diversamente una situazione la prossima volta. La lezione più importante è comprendere che le avversità possono far parte di una crescita, se si impara a usarle a proprio vantaggio.



7. I PERSONAGGI CON POTERI



Il Personaggio con Poteri è uno dei fiori all'occhiello di KoB. È una dinamica straordinaria, non solo per il suo potenziale narrativo, ma anche perché insegna in modo ottimo due concetti. Uno è quello di potere. Si prova un senso di potere quando ci si sente sicuri di sé o tranquilli. Esso è essenziale al funzionamento di qualsiasi cosa, ad esempio degli strumenti tecnologici. A volte, però, si può usare un potere quando ci si sente spaventati o minacciati. In un gioco di ruolo esso può essere una calzante metafora delle emozioni. In momenti di rabbia può distruggere o ferire e spesso, se utilizzato in modo improprio, può fare del male alla persona che lo usa. Può avere effetti negativi sul rapporto con gli altri o causare danni fisici. Tutto ciò è rappresentato dall'uso dei Poteri dell'Alleato con Super Poteri. Certo, il personaggio ha delle capacità che gli permettono di tirarsi fuori dai guai, ma hanno un prezzo, proprio come un'azione compiuta in un momento di rabbia. Questo equilibrio tra il potere e il suo utilizzo può generare una lezione importante per un bambino piccolo. Usare dei poteri può portare a una reazione di chi assiste alla scena.

L'altra caratteristica eccezionale del Personaggio con Poteri è il modo in cui il suo controllo sia condiviso dal tavolo. Ogni giocatore riceve un certo numero degli aspetti che lo contraddistinguono: Poteri, tratti della personalità o abitudini di comportamento. Quando essi sono rivelati, sono posti davanti al giocatore che ne controlla la narrazione nel momento in cui diventano rilevanti per la trama. Questa importante caratteristica dell'interpretare il Personaggio con Poteri aiuta a far progredire in modo unico la storia e i giocatori. Incentrando le situazioni su un particolare aspetto, potete effettivamente assicurarvi che ognuno contribuisca alla narrazione. Così facendo, si evita che sia una sola persona a parlare e si dà modo a ogni giocatore di partecipare. È importante però continuare a interpretare il personaggio coerentemente con tutti gli altri aspetti. Condividere il possesso del Personaggio con Poteri significa condividere il controllo della storia. Questo processo aiuta a sviluppare la collaborazione e la cooperazione non come forzature, ma come espediente per far progredire più agevolmente il gioco e per assicurarsi che tutti si divertano. È anche molto utile per sviluppare la capacità di parlare, la comunicazione e la sicurezza in se stessi.

Consigli per i genitori sull'uso del Personaggio con Poteri:



- ☠ Potete scegliere aspetti del personaggio che spingano a comprendere gli altri: Paura delle Luci Abbaglianti, Comunica Solo con Grugniti e Gesti o Ignora le Norme Sociali. Incoraggiate un'interpretazione di questi aspetti volta a calarsi nei panni dell'altro e non permettete che diventi un esercizio di malignità.
- ☠ Scegliete aspetti che diano difficoltà al giocatore, per aiutarlo a provare sentimenti o comportamenti che non sono parte della sua esperienza normale.
- ☠ Date un aspetto che entra spesso in gioco a una persona timida.
- ☠ Date a un giocatore un aspetto che rappresenti un'abilità che gli si vuole far sviluppare. Se per esempio qualcuno ha difficoltà a gestire il conflitto, assegnategli l'aspetto Bravo a Calmare gli Altri. Ciò gli permette di esercitare quest'abilità attraverso il gioco.
- ☠ Usate gli aspetti che si riferiscono al modo in cui il Personaggio con Poteri si rapporta al gruppo per sviluppare abilità sociali.

Consigli generali:

- ☠ Usate la formula "Sì... e". In una partita qualcuno potrebbe proporre qualcosa che non vi aspettavate. Lasciate che l'avventura segua il corso voluto dai giocatori. La storia che si vuole raccontare è spesso quella di cui si ha bisogno.
- ☠ Non abbiate paura di sembrare ridicoli. I giocatori più giovani sono molto incoraggiati dalle azioni dei più grandi e degli adulti. Mostrate loro come entrare nella parte e come divertirsi.
- ☠ I ragazzi imparano molto da quello che vedono e che incontrano. A volte anche solo avere dei personaggi che mostrino comportamenti buoni o malvagi può creare delle belle storie e insegnare lezioni importanti.
- ☠ Raccontate storie divertenti simili ai film o alle serie TV che vi piace guardare. Così facendo, incoraggiate i ragazzi a voler giocare e più giocano, più lezioni si possono insegnare. Divertitevi!