Altri Canti di Natale

Gioco di narrazione Print & Play per 3-6 giocatori, di Alberto Menoncin

E` passato del tempo dal più famoso canto di natale. Gli spiriti del Natale Passato, del Natale Presente e del Natale Futuro si ritrovano per raccontare altri episodi di Natale peculiari.

Durata: circa 15' a giocatore/trice

Materiali occorrenti: per ogni giocatore: almeno 2 foglietti, una matita, una pietra o bottone scuro, tre pietre o bottoni chiari. Possono essere utili delle ciotole.

Preparazione: ogni giocatore/trice dovrà interpretare il ruolo di uno spirito del Natale Passato, Presente o Futuro: per ogni tipo ci dovrà essere almeno uno e al massimo due spiriti. Potete scegliere o sorteggiare i ruoli.

Ogni spirito dovrà prendere due foglietti, una pietra scura e, solo se giocate in 3, anche una pietra chiara.

Ogni spirito su un foglietto dovrà scrivere una frase che inizia con "Un Natale…" e sull'altro una frase senza la parola "Natale". Alcune di queste frasi saranno i titoli degli episodi. I biglietti dovranno essere piegati e posti al centro del tavolo, o in una ciotola.

Il gioco si articola in diversi episodi, uno per ogni spirito. I primi a narrare saranno gli spiriti del Natale Passato (cominciando dal più anziano), quindi quelli del Natale Presente e infine quelli del Natale Futuro.

I racconti

Lo spirito di turno raccoglie un biglietto, mentre gli altri raccolgono una pietra bianca. Lo spirito legge ad alta voce il titolo del racconto. Gli spiriti non di turno possono commentare brevemente il titolo, anche speculando su cosa potrebbe accadere con un titolo simile. Tutto quanto viene detto in questa fase può essere usato come spunto dallo spirito di turno oppure ignorato a sua scelta. Dopo circa 1 minuto, lo spirito di turno alza una mano e tutti gli altri tacciono. Quindi inizia a raccontare una scena ambientata in un Natale Passato, Presente o Futuro secondo la propria natura. Se si tratta di un passato presente o futuro, la scena deva avere qualche collegamento (es, un personaggio, oppure un luogo) con almeno uno dei racconti precedenti.

In qualunque momento, uno degli altri spiriti che abbia almeno una pietra chiara può interrompere lo spirito di turno posando una pietra chiara e dicendo "*Un momento: siamo sicuri che sia (/sia stato/ sarà) successo così?*" e indica un terzo spirito. Se vi sono spiriti non ancora intervenuti nel racconto corrente, lo spirito deve essere scelto fra questi ultimi.

Se lo spirito interrogato ha ancora una pietra scura, può rispondere in due modi:

- "*Sì, e...*" aggiungendo un particolare al racconto.
- "*No, invece…*" cambiando l'ultima cosa detta dallo spirito di turno. In questo caso deve posare la pietra scura.

Se invece lo spirito interrogato non ha più la pietra scura, può rispondere in due modi:

- "*Sì, e...*" aggiungendo un particolare al racconto.
- "*Si, ma…*" aggiungendo un elemento contrastante al racconto.

Dopo la risposta lo spirito di turno riprende il racconto dopo la correzione. Dopo la seconda interruzione (che si svolge in modo del tutto analogo alla prima) lo spirito termina brevemente il racconto chiudendo la scena.

Dopo la fine della scena i giocatori possono commentare brevemente il racconto, quindi si passa al racconto successivo.

Conclusione

Al termine dell'ultimo racconto i giocatori possono commentare liberamente le esperienze. Lo spirito che è rimasto con più pietre in mano (in caso di parità, chi ha più pietre chiare, in caso di ulteriore parità il più piccolo) potrà tirare e conclusioni *"Abbiamo imparato che il Natale……"*

Al termine della partita prendetevi per mano augurandovi vicendevolmente "*Buon Natale*" (*e che Dio ci benedica tutti quanti* – cit.).

Esempio di gioco:

Ci sono 4 giocatori: Daniele, Maria, Simone e Chicca. Daniele e Maria scelgono di essere spiriti del natale passato, Chicca del presente e SImone del futuro. Scrivono i biglietti e prendono le pietre scure. Daniele inizia pescando un biglietto ,gli altri raccolgono una pietra chiara. IL biglietto recita "*Un Natale in mezzo al mare*". Simone, Maria e Chiara ipotizzano "*una nave*?" "*un'isola deserta*?" *"un naufragio*"? Daniele dopo un minuto alza una mano e inizia a raccontare "*Era ormai il ventesimo giorno di navigazione per il cargo Navidad, e l'equipaggio cominciava a dubitare di essere fuori rotta… " [….] " il capitano Bahca con un colpo di moschetto radunò i suoi"*

Maria posa una pietra bianca "Alt. Siamo sicuri che sia andata così?" rivolgendosi a Simone. Simone ci pensa e risponde "*SI, e proprio in quel momento avvistarono un paio di balene non lontane".* Daniele prosegue il racconto, dopo un po' è Simone a interromperlo posando una pietra chiara. Poiché Chicca è l'unica a non essere ancora intervenuta, è a lei che deve porre la domanda. Dopo la risposta di Chicca, Daniele termina rapidamente il racconto.

Simone, Chicca e Maria commentano brevemente "*Inquietante" "Mi piacerebbe sapere che è successo all'ufficiale Coffee" "mi fa venire voglia di mare"….*

Tocca ora a Maria raccontare. Prende un foglietto mentre gli altri prendono una pietra chiara: Daniele e Simone ne hanno una, mentre Chicca ne ha 2. Maria legge il titolo, ascolta i commenti, poi inizia a raccontare. *"… allora il giovane Charles invitò la bella e decisa Lizzie a ballare*" Chicca posa una pietra chiara e interrompe, interrogando Daniele. Daniele, posa la sua pietra scura e risponde *"No, invece Charles la ignorò, corteggiando apertamente la sorella maggiore Jane*" . Maria prosegue nel racconto. Simone la interrompe, posa una pietra chiara e interroga di nuovo Daniele. Daniele non ha più la pietra scura, quindi per tutto il resto della partita non può rispondere "No." Decide di rispondere "si, e…" Dopo la risposta Maria chiude il racconto.

Successivamente l'ufficiale Coffee compare nel racconto presente di Chicca, e verrà citato da Lizzie nel racconto futuro di Simone. Al termine di quest'ultimo, Simone ha due pietre bianche, Maria una bianca e una nera, Daniele solo una bianca e Chicca una nera. Sta a Simone tirare le conclusioni.

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

Ha tratto ispirazione da "**Canto di Natale**" di Charles Dickens e da "**Un penny per i miei pensieri**" di Paul Tevis.

Font natalizio by Kingthings

http://alearum.altervista.org