

Veglia.

Il gioco che non vorresti mai giocare. E che ti capiterà di dover provare. Perché tutto finisce.

Gioco per 3 giocatori.

TU, il **Coyote** e l'**Uomo di medicina**.

Veglia.....	1
Premessa.....	1
Descrizione.....	1
Considerazioni	3
Tu	4
Coyote	5
Uomo di Medicina	6
La Veglia:.....	7

Premessa: L'idea della Veglia nasce per il gamechef 2012, ho scelto alcuni ingredienti tra quelli suggeriti e capitati: Coyote, Dottore¹, Lanterna² e dai thread di discussione di The Forge 2 temi: il lavoro di preparazione thread # 24855³ la fonte di ispirazione thread # 27047⁴. Ovviamente il tema base del gioco giocato una volta sola è legato all'evento scatenante la Veglia.

Descrizione

La Veglia assume contorni molto diversi a secondo dell'evento e del coinvolgimento emotivo che Tu proponi. Ovviamente quanto più darai di te stesso tanto più la Veglia risulterà intensa.

Nel percorso verranno identificati dei concetti, ovvero delle affermazioni che si ritiene siano fondamentali per esprimere la propria esperienza. Più saranno sintetici e significativi più sarà espressiva ed indirizzata la Veglia.

Per lo sviluppo della veglia verranno create delle coppie Domanda e Risposta. La Domanda può essere Fondamentale o di Percorso.

In base all'argomento o evento scelto saranno differenti gli approcci.

Scelto l'approccio consigliamo un **numero minimo** di concetti e di domande fondamentali. Le domande percorso possono aiutarti a focalizzare le altre domande⁵, sono esempi che dovranno essere collocati o elaborati diversamente a secondo del contesto e dell'approccio definito.

Approccio estemporaneo

Consigliato nel caso in cui si parli della tua passione per il gioco o gli hobby e del tuo coinvolgimento in un evento collegato.

Es.:

- Il tuo personaggio nella campagna di gdr è morto dopo 3 anni di gioco: il coyote potrebbe essere il master o qualcuno che conosce il master; il mediocre un tuo compagno di party o il tuo amico che ha smesso.

¹ Inteso come Uomo di Medicina, in grado di sanare ferite fisiche e spirituali

² Utilizzata come simbolo dell'illuminazione e di quello che si affronta nella Veglia

³ Nel senso della preparazione al gioco di tutti i partecipanti, l'assenza di fortuna, l'intensità della partita.

⁴ in questo caso l'aspetto emotivo e per certi versi l'alterazione degli stati

⁵ vedi ruolo TU

- The forge chiude, il coyote potrebbe essere un membro attivo su the forge o chi ti ha già distratto dal parteciparvi, il medico qualcuno che ha smesso da tempo di partecipare a the forge o qualcuno che ha aperto un gruppo sul game design.
- Dovevi partecipare a Gencon 2012 ma te la sei persa, il coyote potrebbe essere chi ti ha impedito di andarci o chi doveva venire con te, il medico chi c'è andato o chi ha sempre pensato fosse inutile.

Concetti: 1. Domande 1

Approccio materiale

Consigliato nel caso in cui si parli della perdita di una occasione o di un oggetto a te caro.

Es.:

- Avevi un'offerta di lavoro interessante che hai rifiutato, il coyote chi ti esortava a cogliere l'opportunità, il medico chi ti ha convinto a non accettare.
- la tua auto è distrutta o hai perso il tuo iphone con tutta la rubrica, il coyote chi ti critica per la tua distrazione, il medico chi vede nella tua distrazione lo spazio per altri pregi.
- il tuo orsetto si è infeltrito, il coyote è chi lo ha lavato senza ammorbidente, il medico è chi vorrebbe comprartene un altro anche se ormai hai 34 anni.

Concetti: 2. Domande 3

Approccio confidenziale

Consigliato nel caso in cui si parli di una grave perdita.

Es.:

- E' finita una una relazione, il coyote l'amica che sta con lui, il medico la prima amica che dice chiusa una porta si apre un portone, o qualcosa del genere non ho mai pensato fosse il tipo per te.
- E' mancato improvvisamente un caro familiare, il coyote il familiare che ti è sembrato più freddo, il medico quello che ti è più caro.
- Dopo una lunga malattia si è spento un amico, il coyote l'amico comune che ti ha invitato a giocare per primo, il medico l'amico comune che ti ha offerto per primo una birra alla sua memoria.

Concetti: 4. Domande 6

Domande Fondamentali:

Hai mai pensato che non fosse mai successo e cosa hai immaginato?

In cosa è cambiata la tua vita dopo l'evento e tu cosa hai fatto per adeguarti?

Qualè il primo sentimento che hai sentito e a chi l'hai detto ?

Cosa ti ha insegnato questo evento e perché?

Pensando a qualcosa di nuovo ora cosa vorresti capitasse/ti prefiggi e tu cosa vorresti fare per questo desiderio/obbiettivo?

Hai pensato agli insegnamenti di qualcuno in questi giorni ? se si quali, se no perché nessuno ti e' sembrato appropriato?

Domande Percorso

Cosa rappresentava per te ?

Cosa non è più possibile ora ?

Come ti definiresti?

Quale e' stata la tua prima reazione ?

Come Descriveresti un oggetto che ti porta a pensare a quello che non c'e' più?

Cosa vorresti avere sempre vicino a te quando ti rendi conto che non c'e' più?

Chi ti è stato vicino nel capirti ? E chi non ha saputo esserti vicino come desideravi ?

Cosa è riuscito a darti conforto ? Cosa ti aspettavi ti desse conforto e non e' riuscito ?
E' cambiato qualcosa nei tuoi valori ? Perché si, o perchè no ?
Mi citi un brano, prosa o poesia, che trovi appropriato?

Considerazioni

La Veglia nelle tradizioni e nei riti assume contorni molto diversi, ma sempre mira ad un percorso di riconoscimento. A volte questo percorso può sembrare incoerente o assurdo, i ruoli di ciascuno potrebbero essere alterati da diverse modalità di percezione, anzi in certe culture questa alterazione è/era ritualmente prevista. Quando li affrontate e ragionate con chi è al tavolo sappiate astrarre e confrontarvi anche quando non riconoscerete la via, potrebbe essere lo spirito o un avo a parlarne. A secondo del contesto culturale e all'evento potrebbero essere necessari più ruoli e riferimenti rituali, considerate la forma attuale la base per la Veglia, si possono sviluppare altri ruoli e altri approcci⁶

Chi è con voi al tavolo è stato da voi convocato e scelto. Forse una ispirazione, forse un destino. Non implica nulla nei vostri confronti, quando parlerà non sarà contro di voi o contro le vostre affermazioni, o non saranno necessariamente le vostre idee ad essere le sue. Si tratta di un percorso, e quindi di uno strumento per affrontare un confronto, e non di un conflitto premeditato o di una trama che vi vede vittima del disegno di altri.

Se tutti siete d'accordo qualcuno che chiede può partecipare alla Veglia, ma non dovrà disturbare. Ci sono delle condizioni per osservare gli spiriti.

Una volta seduto reciterà **sommessamente** un mantra deciso insieme, e aiuterà a contare le domande, con un analogo strumento fatto di filo e perline da lui realizzato.

A seguire i ruoli:

⁶ Lo schema dei ruoli dovrebbe rispondere ad un riferimento religioso e riprendere le figure che accompagnano il tipo di perdita. Gli approcci definiscono il progredire da una situazione protetta (safe) ad una esposta (unsafe).

Tu

E' successo, è finita. Capita nella vita di tutti.

Occorre un rito per affrontare questa fine. A modo tuo, o meglio con una tua astrazione. Nella Veglia alcuni dei tuoi pensieri potrebbero diventare estremi, estraniati perché primordiali.

Scegli 2 persone con cui vuoi condividere e confrontarti su questa dipartita.

Scrivi i concetti fondamentali che vorresti comunicare. Più è importante la perdita più saranno i concetti che vorrai esprimere.

Per ogni concetto genera 5 domande: scrivi in massimo due righe una domanda, e in massimo tre righe la relativa risposta. Spedisci la domanda al coyote (il giocatore che sarà di stimolo e verrà investito dello spirito giuda) e la risposta al dottore (il giocatore che ti proteggerà e verrà investito della conoscenza degli avi). Attenzione, non puoi fare questa operazione per più di una volta al giorno⁷.

Le domande e le risposte riguardano la tua esperienza di vita con ciò che si è concluso.

E' importante che la domanda sia scritta almeno il giorno dopo la precedente, altrimenti non la elaborerai sufficientemente. Non fare l'errore di prepararle insieme per poi elaborarle. Verifica solo dopo averla preparata che tu non l'abbia già scritta, se così fosse cambiala, ma non oggi, domani.

Una domanda può approfondire una precedente, quando aggiunge elementi significativi.

Dopo aver preparato le domande, quando ti tornerà in mente la tua perdita, quando sarai sensibile e coinvolto su quello che ora ti manca convoca i giocatori per la serata di Veglia. E' importante il tuo coinvolgimento, saprai scegliere il momento.

Non è necessario che tu legga le parti relative ai ruoli dei tuoi compagni di gioco, puoi andare all'ultima parte.

"Uomo conosci te stesso e conoscerai gli dei e il mondo"

⁷ Questo vuol dire che se ad esempio vuoi esprimere 4 concetti, genererai 20 coppie domande e risposta in un periodo superiore ai 20 giorni

Coyote.

Lui ti ha chiamato, ha bisogno di te per confrontarsi con quello che lui crede sia successo, con il suo dolore. E' un onore importante e tu sei il suo spirito guida, anzi verrai investito dallo spirito del coyote. Rifletti con attenzione se accettare o meno. Il tuo ruolo è ambiguo, porrai dubbi e tranelli, sei un trickster. Nella tradizione sai ingannare e scherzare, vuoi aiutare ma vuoi anche sfidare e scoprire, curiosare e sminuire.

Se hai accettato ogni giorno riceverai una domanda, su cui riflettere e preparare una risposta, un tema, una affermazione, un discorso. E su questo sarai chiamato a fare domande e approfondire. Ma prepara il dubbio, esprimi la tua capacità di indagare le verità, smontare le falsità che proteggono. Lo sai fare perché conosci chi ti ha convocato, e immagini le sue reazioni alle tue affermazioni.

Prepara l'argomento e le tue insidie su un foglio: ogni foglio è dedicato ad una domanda. Puoi fare riferimento ad altre domande mentre prepari le tue risposte, ma quando arriverà la serata non è detto che l'ordine degli argomenti sia lo stesso. Se la domanda cui fai riferimento non è stata affrontata nella serata quando capita questo argomento allora non farvi riferimento.

Lui quando sarà pronto ti convocherà per la veglia.

Se ti servono chiarimenti sul ruolo consiglio di leggere il ruolo del coyote nelle leggende dei nativi americani⁸.

“Old Man Coyote raccolse una manciata di fango e da questa fece la gente”

⁸ Per gli italiani Arlecchino o nella cultura classica Prometeo o Ermete, o Loki per il nord europa, o per certi versi il demone tentatore cristiano

Uomo di Medicina

Lui vuole te, sei la sua barriera, la sua protezione. Sa che può contare su di te per essere protetto. E' un onore importante e sai che se sarai in grado di aiutarlo si libererà del suo peso. Verrai investito della conoscenza degli avi e della tradizione, di cui tu sarai tramite. Rifletti con attenzione se accettare o meno

Se hai accettato ogni giorno riceverai una affermazione, su cui riflettere e preparare le domande, una riflessione, un discorso. Sono i valori e le affermazioni sue, ti ha rivelato parte di se e ti chiama in suo soccorso se queste dovessero essere portate al limite. E insieme vuole un confronto, dovrai valutare quando è il momento di aiutarlo. Potrebbero essere falsità che proteggono, cui lui è aggrappato, dovrai aiutarlo ad affrontarle, ma anche proteggerlo dalle insidie del confronto e salvarlo quando e se vacillerà. Tu lo conosci e sai cosa si aspetta da te.

Lui quando sarà pronto ti convocherà per la veglia.

Se ti servono chiarimenti per il ruolo ti consiglio di pensare all'uomo di medicina dei nativi americani.⁹

“L'Uomo di Medicina che era capo spirituale, credeva nel potere della parola-racconto”

⁹ Per gli Italiani pensate ad un saggio eremita o nella modernità ad un counselor, o ad un padre protettore, che educa ma non espone il proprio figlio al pericolo.

La Veglia:

E' giunta la serata, Tu devi preparare:

- una lanterna: non formalizzarti, può essere una candela sufficientemente durevole¹⁰ o una lampada portatile sufficientemente antica,
- un sacchetto di token¹¹: raccogli dei sassolini sul fiume o qualche monetina o delle fiches da poker, dipende dall'approccio,
- un filo con delle perline: le palline, quelle col buco passante, in modo da collegarle insieme, una per ogni domanda.

Per ogni concetto che hai pensato prendi 2 token per Tu e consegnane uno ciascuno a Coyote e Uomo di Medicina.

Il coyote inizia con un argomento (scelto a caso tra quelli preparati). tutti e tre parlerete di quell'argomento.¹²

Ne tu, ne il coyote ne il dottore potete pronunciare le domande e risposte che hai mandato.

In ogni momento:

Tu puoi consegnare un token

al Dottore¹³ se ritieni che sia il momento che lui affermi una delle Risposte che Tu ha mandato.

al Coyote se ritieni che sia il momento che lui affermi una delle Domande che Tu ha mandato.

al Dottore se hai bisogno del suo aiuto, che intervenga su quanto ti sta chiedendo il coyote

al Coyote se hai bisogno che lui approfondisca l'argomento e ponga dubbi su quanto stai affermando.

il **Coyote** può consegnare un token

al Dottore se ritiene che sia il momento che lui affermi la Risposta che pensa sia pertinente all'argomento.

al Dottore se ritiene che Tu abbia bisogno dell'aiuto del dottore o semplicemente se non vuole insistere, ovvero desidera indurre il cambio di argomento.

il **Dottore** può consegnare un token

al Coyote se ritiene che sia il momento che lui affermi la Domanda che Tu ha mandato che ha suscitato l'argomento.

al Coyote se ritiene che Tu abbia bisogno di approfondire l'argomento di cui si sta parlando, se ritiene di dover rimanere sulla discussione.

Se la coppia domanda e risposta rivelata è corretta Tu prendi 2 token dal sacchetto e decidi a chi assegnarli (A Tu se hai indirizzato bene l'argomento, a Coyote se ha sviscerato bene il tema, al Dottore se ti è stato di aiuto)

Ogni 2 scambi di token Tu può chiedere al Coyote di cambiare argomento.

Se l'argomento cambia Tu segna una pallina: immaginate come un rosario, le palline in fila sono le vostre domande, scaltarle significa passare alla successiva¹⁴ o

¹⁰ Sufficientemente è inteso per la durata prevista attesa della Veglia

¹¹ Almeno 6*numero di domande.

¹² Con un dado, con una pesca dei fogli, gettando i fogli per terra e scegliendo quello più vicino a Tu, ecc.

¹³ Dottore è inteso per Uomo di Medicina anche nel seguito.

¹⁴ se preferisci togliendo la pallina dal filo o segnlarla in qualche modo. Tenere traccia dello scambio dei 2 token potrebbe complicarsi nella animosità/emotività di una discussione intensa. Un suggerimento è prendere in mano la

Se il Dottore o il Coyote in un dato momento ha zero token allora l'altro deve dargli metà dei suoi token.¹⁵

Se in un qualsiasi momento Tu vuole interrompere la Veglia allora spegne la Lanterna.

Se finiscono le palline/domande la Veglia e finita.

A questo punto Tu rivela i concetti che volevi esprimere.

Chi ha il maggior numero di token tra Coyote e Dottore ha diritto all'Elegia o omelia funebre se preferite la prosa. Se sono pari Tu ha diritto all'Elegia.

Se te la senti Tu puoi scrivere l'epigramma.

Da La fine e l'inizio
1993

Calcolo Elegiaco

Quanti di quelli che ho conosciuto
(se davvero li ho conosciuti),
uomini, donne
(se la divisione resta valida)
hanno varcato questa soglia
(se è una soglia),
hanno attraversato questo ponte
(se può chiamarsi ponte) -

Quanti dopo una vita più o meno lunga,
(se per loro fa ancora differenza),
buona, perché è appena cominciata,
cattiva, perché è finita
(se non preferiscono dire il contrario),
si sono trovati sull'altra sponda
(se si sono trovati
e se l'altra sponda esiste) -

Non mi è data certezza
della loro sorte ulteriore
(sempre che sia una sorte comune
e ancora una sorte) -

Hanno tutto
(se la parola non è riduttiva)
dietro di sé
(se non davanti a sé) -

Quanti di loro sono saltati dal tempo in corsa
e svaniscono sempre più mesti in lontananza
(se ci si fida della prospettiva) -
Quanti
(se la domanda ha senso,

pallina successiva appena viene scambiato un token. Al token successivo se si decide di cambiare argomento si scorre sul filo, se non si vuole cambiare si torna indietro sul filo prima della pallina.

¹⁵ esempio: Coyote 4, Dottore 0 e Tu 4 porta a Coyote 2, Dottore 2 e Tu 4; in caso di numero dispari arrotondate per difetto i token offerti, quindi Coyote 5, Dottore 0 e Tu 3 porta a Coyote 3, Dottore 2 e Tu 3.

se si può arrivare alla somma finale
prima che chi conta aggiunga se stesso)
sono caduti nel più profondo dei sonni
(se non ce n'è di più profondi) -

Arrivederci.
A domani.
Al prossimo incontro.
Questo non vogliono più
(se non vogliono) ripeterlo.
Rimessi a un infinito
(se non diverso) silenzio.
Intenti solo a quello
(se solo a quello)
a cui li costringe l'assenza.

Wisława Szymborska

Ringraziamenti:

Devo molto ad altri spunti e giochi tra cui un *Penny per i tuoi pensieri* e *DogEatDog* (grazie a Flavio per avermi fatto riflettere su questi) e *A Flower for Mara* (grazie a Mauro e Lavinia per avermi introdotto, spero di provarlo e leggerlo quanto prima). Inoltre ringrazio Sandro per i riferimenti filosofici e religiosi e Matteo per le riflessioni psicoterapiche e il ruolo di counselor.