

Beni comuni

Istruzioni per l'approntamento e lo svolgimento del gioco

1 Preparazione e introduzione al gioco «Pesca allo stagno»

1.1 Preparare il gioco

- ▶ Materiale occorrente: Excel «Valutazione da parte del direttore di gioco» (o lucidi foglio di controllo e scala dei voti), lucidi su regole del gioco, scheda di conteggio individuale, computer e beamer (o lavagna luminosa), maschere, eventuali premi.
- ▶ Se necessario prevedere una disposizione a U dei partecipanti.

OSSERVAZIONI

- ▶ Senza maschera o bendatura degli occhi la disposizione a U è indispensabile affinché i partecipanti (PP) si voltino le spalle e possano così agire in modo anonimo.

1.2 Spiegare il principio del gioco

- ▶ I PP pescano individualmente da uno stagno virtuale comune.
- ▶ Lo stagno contiene all'inizio 4 pesci per ogni PP (ad esempio, con 20 giocatori = 80 pesci).
- ▶ La pesca si svolge in più turni. Ad ogni turno i PP possono prendere 0, 1, 2 o 3 pesci.
- ▶ I pesci rimasti si riproducono fra un turno e l'altro.
- ▶ Il gioco dura al massimo 10 turni.

- ▶ Spiegare nel modo più preciso possibile le regole del gioco. È utile l'impiego dei lucidi previsti a questo scopo.

1.3 Presentare l'obiettivo del gioco e gli eventuali premi

- ▶ L'obiettivo consiste nel catturare individualmente il massimo di pesci (punti) nell'arco di 10 turni.

- ▶ A questo punto proiettare il lucido «scala dei voti» e annunciare i premi eventualmente previsti per i voti 5, 5½ e 6. La messa in palio di premi rafforza gli incentivi.
- ▶ Come opzione può essere proposto un premio di gruppo se lo stock di pesci non è esaurito al termine dei 10 turni.

1.4 Descrivere lo svolgimento pratico di un turno

- ▶ Ogni turno prevede tre giri. Chi vuole prendere un primo pesce alza la mano al primo giro. Chi vuole prendere un secondo/terzo pesce tiene alzata la mano al secondo/terzo giro.
- ▶ Dopo ogni turno i PP annotano sulla scheda di conteggio individuale i nuovi punti e il totale cumulato.
- ▶ Al termine di ogni turno i pesci rimasti nello stagno raddoppiano di numero. Esiste tuttavia un limite superiore di capacità: lo stagno non può contenere più di 4 pesci per PP!

- ▶ Chi si astiene dal pescare in un giro, non può tornare a pescare nel giro successivo. Pertanto, chi vuole ad esempio prendere un solo pesce lo può fare al primo giro, non al secondo, né al terzo.
- ▶ A questo punto sincerarsi che i PP usino correttamente la scheda di conteggio. Le penalità sono introdotte più tardi (se il docente intende ricorrere a questa opzione).

1.5 Ultime indicazioni prima dell'inizio del gioco

- ▶ Distribuire le maschere. Poiché le decisioni devono restare anonime, è importante che durante la partita di pesca tutti i PP portino una maschera.
- ▶ I PP non possono più comunicare fra loro.

- ▶ In alternativa alle maschere, per assicurare l'anonimato, i PP possono bendarsi gli occhi o voltarsi le spalle.

2 Svolgimento del gioco

2.1 Effettuare alcuni turni senza penalità

- ▶ In Excel, nella «Valutazione da parte del direttore di gioco», foglio di lavoro «senza penalità» (o sul lucido «foglio di controllo»), il docente riporta il numero iniziale di PP e di pesci.
- ▶ I PP si mettono la maschera.
- ▶ I PP alzano la mano se decidono di prendere un primo pesce.
- ▶ Il docente riporta il numero di pesci pescati in Excel (o foglio di controllo).
- ▶ Stessa procedura per il secondo e il terzo pesce.
- ▶ I PP si tolgono la maschera.
- ▶ Quando è utilizzato il lucido «foglio di controllo»: il docente riporta sul foglio di controllo i risultati (totale pesci pescati e pesci rimasti) e la situazione di partenza per il turno successivo (pesci nuovamente disponibili).
- ▶ Ciascun PP annota i propri punti.

OSSERVAZIONI

- ▶ Effettuare eventualmente un turno di prova senza maschere (riportare i risultati nell'apposita riga).
- ▶ Mantenere un ritmo regolare, in modo che i PP non riescano a intuire quanti pesci sono stati presi.

2.2 Introdurre l'opzione delle penalità

- ▶ A ogni turno viene aggiunto un quarto giro anonimo, nel quale i PP possono aderire a un'azione sanzionatoria per penalizzare coloro che nello stesso turno hanno pescato 3 pesci (sovrasfruttamento).
 - ▶ Chi intende aderire all'azione alza la mano. L'adesione implica però un costo, che consiste nel cedere 1 pesce (1 punto).
 - ▶ La penalità inflitta ai PP che hanno preso 3 pesci è calcolata come segue: n° punti tolti = n° aderenti all'azione -1, fino a un massimo di 3 punti.
- ▶ L'opzione delle penalità può essere introdotta dopo due o tre turni (Excel – foglio di lavoro «variante breve») o dall'inizio del gioco (Excel- foglio di lavoro «con penalità»). Si possono utilizzare nuovamente i lucidi con le regole del gioco.
 - ▶ Il calcolo delle penalità può essere spiegato come segue: poiché l'azione sanzionatoria comporta un certo costo, essa ha effetto solo se vi aderiscono almeno 2 PP.
 - ▶ Se il gruppo è piccolo (meno di 10 PP) si può tralasciare la detrazione «- 1»; se è grande (oltre 20 PP) si può applicare la detrazione «- 2».

2.3 Turni con l'applicazione di penalità

- ▶ I PP si mettono la maschera.
 - ▶ Sono effettuati tre giri di pesca come in precedenza.
 - ▶ Azione sanzionatoria: tutti i PP che intendono aderire all'azione alzano la mano.
 - ▶ Il docente annota il numero degli aderenti in Excel (o sul foglio di controllo).
 - ▶ I PP si tolgono la maschera.
 - ▶ Quando è utilizzato il lucido «foglio di controllo»: il docente registra sul foglio di controllo i risultati (totale pesci pescati, penalità) e la situazione di partenza per il turno successivo.
 - ▶ I PP annotano i punti individuali realizzati, togliendo 1 punto per la partecipazione all'azione sanzionatoria nonché i punti di penalità subiti.
- ▶ Scoprire il lucido da sinistra a destra, per accrescere la «suspense» (quanti hanno partecipato all'azione? ecc.).

<p>2.4 Convocare una o più conferenze</p>	<p style="text-align: center;">OSSERVAZIONI</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Come seconda opzione, dopo alcuni turni è possibile indire una conferenza. I PP possono così discutere su come proseguire la partita di pesca. Le decisioni concordate possono modificare le modalità di comportamento dei PP, ma non le regole del gioco. ▶ Se il livello della classe lo permette, la conferenza può essere gestita dagli stessi PP. Il docente interviene allorché le decisioni adottate sono in contrasto con le regole o rischiano di condurre a situazioni incontrollabili. ▶ Dopo 3 minuti il docente interrompe la conferenza e dà inizio a un nuovo turno, senza aiutare i PP a mettere in atto le misure concordate e senza rivelare gli eventuali trasgressori. Se necessario, durante l'ulteriore svolgimento del gioco il docente convoca una nuova conferenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ È ammesso qualsiasi accordo sulle norme di comportamento (che restano comunque non vincolanti), stabilendo ad esempio che ogni PP non possa pescare più di 2 pesci. Non è invece consentito modificare le condizioni di base (numero di pesci disponibili nella peschiera, costo della partecipazione a un'azione sanzionatoria, ecc.). In caso di dubbio decide il direttore di gioco. ▶ Il processo decisionale è laborioso e l'attuazione delle misure concordate risulta spesso problematica, esattamente come avviene nella realtà per le conferenze internazionali.
<p>2.5 Fine del gioco</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Il gioco termina dopo 10 turni oppure quando sono stati pescati tutti i pesci (esaurimento delle risorse). ▶ Se lo stagno si esaurisce nel corso del gioco (esito normale) i pesci disponibili all'inizio del turno sono distribuiti come segue: 1 pesce a tutti i PP che hanno preso il primo pesce. Se restano ancora dei pesci, 1 pesce aggiuntivo ai PP che hanno preso il secondo pesce, e così via finché non vi sono più pesci da ripartire. ▶ Esempio: 15 pesci presenti nella peschiera; 12, 5 e 2 PP hanno rispettivamente preso 1, 2 e 3 pesci. Anzitutto 12 PP ricevono il primo pesce. Rimangono 3 pesci. I 5 PP che hanno preso un secondo pesce ricevono 1 pesce aggiuntivo (arrotondamento). A questo punto lo stagno è esaurito e nessuno riceve un terzo pesce. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Eccezionalmente il docente può porre fine al gioco prima del decimo turno (con stagno non ancora esaurito) se ritiene che i PP abbiano ben integrato il principio del gioco.
<p>2.6 Determinare i risultati e i voti individuali</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ In Excel «Valutazione da parte del direttore di gioco», il docente mostra la scala dei voti (o proietta il lucido corrispondente). ▶ I PP registrano il proprio voto. ▶ Il docente assegna gli eventuali premi previsti, ad esempio, per i voti 5, 5½ e 6. 	<p>2 varianti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ togliere l'anonimato e dichiarare apertamente i risultati individuali (voti). Tematizzare la condotta di gioco («Perché qualcuno ha pescato 3 pesci?») ▶ mantenere l'anonimato e non divulgare i risultati individuali. Nel distribuire i premi chiedere semplicemente se è stato raggiunto il livello che garantisce il premio.
<p>2.7 Determinare il risultato complessivo della classe</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▶ Quando è utilizzato il lucido «foglio di controllo»: calcolare il totale dei pesci catturati e le medie (per PP, e per PP e turno) e riportare i valori nelle rispettive caselle. ▶ Comparare la media per PP e turno con un comportamento sostenibile, che avrebbe consentito a tutti i PP di pescare complessivamente $10 \times 2 = 20$ pesci. ▶ Per il calcolo della media per PP e turno i punti sono divisi per 10, anche se lo stagno si esaurisce anzitempo, in quanto sarebbero possibili 10 turni se i PP non pescassero più di 2 pesci alla volta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Il risultato collettivo non tiene conto del costo delle penalità (punti ceduti e penalità subite) e non può essere direttamente confrontato con i risultati individuali.