

SCRITTO PER GIOCO di Anna Scalfi Eghenter

Agonale è una conferenza dialogata in forma di gioco. Un gioco dove a scendere in campo sono le discipline, lo strumento è dialettico e lo scopo è nella condivisione dei linguaggi.

Le **regole** del gioco vengono proposte per essere sperimentate e affinate insieme ai giocatori nel primo processo di utilizzo del campo. Anche in seguito il prototipo di gioco è suscettibile di ogni cambiamento utile a calibrarne i parametri.

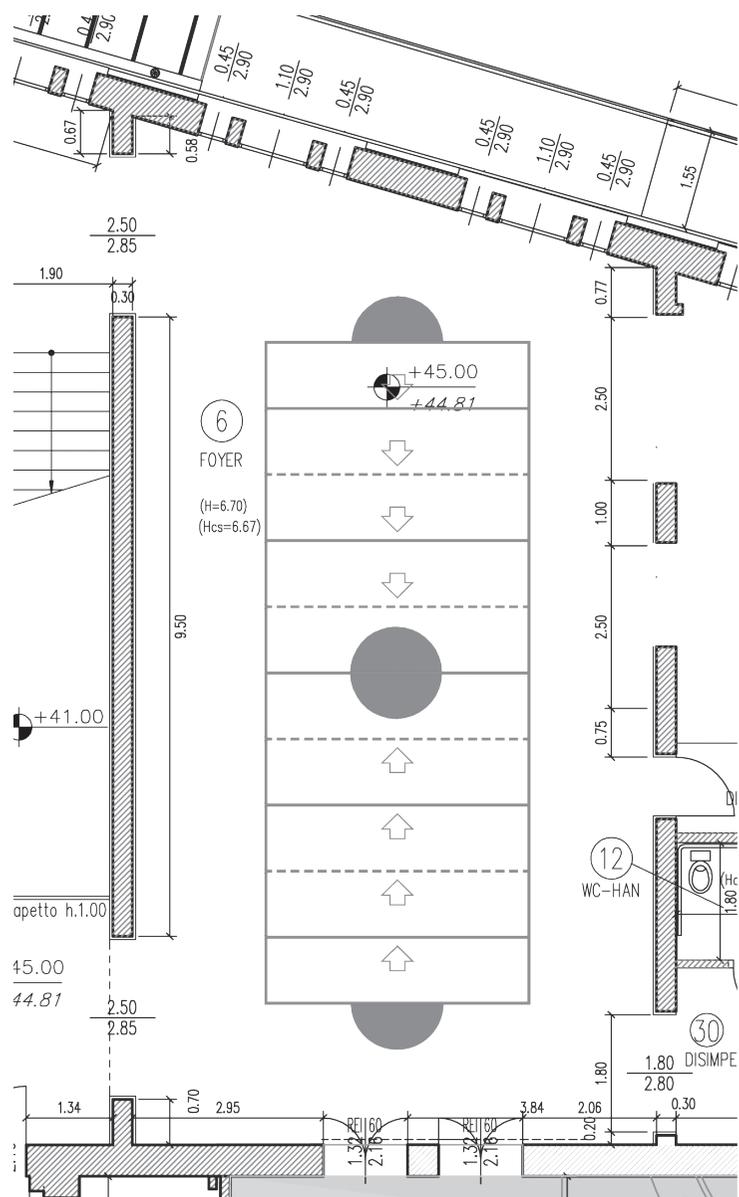
Lo **spazio** ospite determinerà ogni volta le misure e il disegno del campo, orientando il perimetro longitudinale in favore del suo migliore utilizzo.

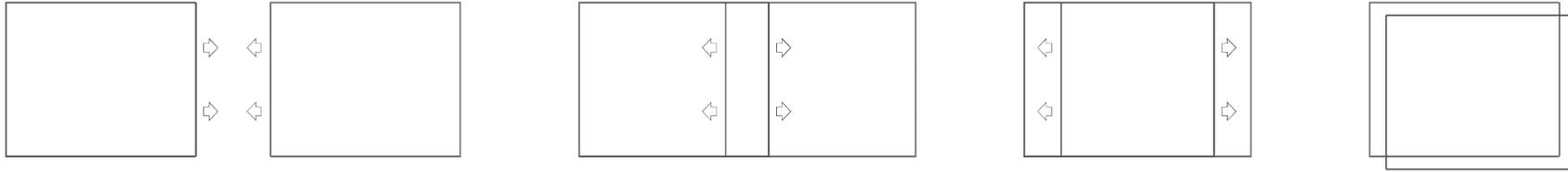
Il **gioco** *Agonale* fa riferimento al modulo di vari giochi con la palla, sovvertendone la prospettiva. La meta è al centro del campo. Lo strumento del pallone deve essere costituito durante l'incontro. Si vince solo se si collabora, per abilità non fisica ma intellettuale. Il punto si ottiene grazie alla collaborazione con il contendente.

Il **campo** è composto di due metà attribuite alla pertinenza di due diverse discipline, circondate da una cornice perimetrale entro la quale giocare. Le linee intermedie trasversali – tratteggiate e continue – saranno del numero in cui si è deciso di frazionare le fasi dell'incontro. Il campo da gioco è di misure e proporzioni variabili.

Lo **scopo** è negoziare un senso condivisibile delle categorie di competenza dei due diversi ambiti e renderlo strumento di azione comune. Da parte dei giocatori è cercare di condividere porzioni di campo semantico ritenuto fondante la propria disciplina e comunicato al contendente. L'obiettivo è realizzare una meta al centro del campo. Una vittoria di entrambi come risultato condiviso.

Il **pallone**, la "sfera", è costituita dal tavolo di discussione che si formerà al centro del campo dopo un percorso di avvicinamento delle due metà. All'inizio dell'incontro due tavoli semicirculari dal fondo campo delle rispettive metà si spostano longitudinalmente portandosi al centro, in rapporto al grado di condivisione di linguaggio raggiunta.





I **giocatori** di ogni squadra “disciplinare” portano il vantaggio potenziale contenuto nel proprio sapere, seduti alla curva della rispettiva metà di tavolo fornito di rotelle, che possono far avanzare. Il loro numero non è predeterminato purchè sia uguale tra le due squadre.

Il **tabellone** segnapunti ha per entrambe le squadre un unico andamento progressivo o statico del punteggio che segnalerà in contemporanea.

La **durata** dell'incontro e delle sessioni di gioco è variabile secondo la decisione preventiva dei giocatori e degli organizzatori in rapporto al tempo che si intende concedere per condividere gli argomenti e completare l'andamento collaborativo. Il cronometro scorre solo nelle azioni dialettiche in atto e la squadra può chiedere di fermare il tempo per consultarsi.

Per elaborare un terreno di base dell'incontro è ammessa una prima fase di **ritiro**, dove ogni squadra possa decidere in via preparatoria le nozioni fondamentali da proporre durante l'incontro, eventualmente con l'ausilio di un tabellone multimediale.

Lo **svolgimento** prevede che due squadre, composte ciascuna da n componenti, siano sedute attorno alla propria metà del tavolo, posizionata al limite delle rispettive metà campo. Ogni schieramento avrà preparato la presentazione di almeno n contenuti cruciali per il proprio ambito, uno per ogni componente. Sono contemplati argomenti di riserva nel caso alcuni dei primi non fossero stati comunicati efficacemente.

Ogni proposta verrà illustrata dalla squadra proponente anticipata da un **avanzamento** alla successiva riga trasversale avviando una sessione di condivisione. La squadra in ascolto

potrà porre brevi domande di chiarimento dopodiché dovrà restituire un gesto di avvenuta comprensione, avvicinandosi a sua volta al centro del campo e attribuendo così il punto al demi-table contendente, che manterrà la posizione. Nel caso contrario starà fermo e farà indietreggiare il proponente. Si procede in maniera alternata. Gli argomenti di riserva consentiranno di proseguire nei tempi di recupero se uno o più contenuti non fossero stati condivisi precedentemente.

L'**arbitro** moderatore riconosce il grado di condivisione dei punti assegnati e modera i tempi delle sessioni di gioco, ne segnala lo scorrere, accoglie i time-out, presiede l'andamento generale, dal primo ritiro di preparazione fino a tutto l'incontro.

Il riscontro del **pubblico** presente attorno al campo può essere tenuto in considerazione dall'arbitro moderatore ai fini di prendere atto del risultato e confermare gli esiti di ogni sessione.

Lo scopo del gioco è di incontrarsi al centro, avanzando per comprensione condivisa. Si può **vincere** solo insieme.

