



L'Europa in gioco

BENIAMINO SIDOTTI

Collaboratore di GiocArea, mensile di giochi; redattore de "La Ludoteca", bimestrale sui problemi del gioco; coordinatore di Lucca Games, mostra mercato di Giochi di Ruolo, da tavolo, di guerra e di simulazione. Insegna lettura e scrittura creativa. e-mail: sidotti@ats.it

Imparare l'euro giocando?

Perché no.

Da quando l'Europa

è un progetto reale,

*ha trovato il suo spazio
anche nei giochi.*

*Giocare l'Europa in classe
adesso è fattibile.*

Une page de la revue pour les lecteurs qui aiment la surprise. Une page insolite qui se différencie des autres dont l'exigence est de catégoriser. Une page qui touche aux émotions, aux opinions et aux curiosités. Un "sac à dos" à ouvrir, à fouiller, à adapter sur le chemin de la pédagogie.

Con l'Europa si gioca da molto tempo: le mappe del vecchio Continente appaiono già sui primi giochi da tavolo (americani) destinati alla vendita.

Era la fine dell'ottocento: durante questi cento anni l'Europa è comparsa su innumerevoli tipi di gioco.

Si trova anzitutto come scenario di molti giochi di guerra (nati per l'appunto in Europa), riprendendo singole battaglie (*Waterloo, Canne, il D-Day* sono titoli di altrettanti giochi) o intere campagne o situazioni storiche (in particolare la crisi che porta alla prima guerra mondiale, oggetto di *Diplomacy* e di *Risiko* più).

Si trova poi come ambientazione fantastica o quasi-storica in alcuni giochi di ruolo (*Ars Magica, Martelli da Guerra, Lex Arcana*), o come cornice di giochi da tavolo (*Memory*, giochi dell'oca diversi, eccetera).

Bisogna però essere onesti: anche gli altri paesi extraeuropei hanno i loro bei giochi. La Cina, per esempio, è molto rappresentata con giochi da tavoliere (la cosiddetta dama Cinese), di ruolo, di tessere (Mahjong), ecc.

Che cos'hanno di particolare i giochi a tema europeo, allora? A parte il fatto che, rispetto alla Cina, l'Europa è più vicina, intendo.

La particolarità è storica, e risiede nel progetto comunitario.

Da quando, insomma, l'Europa ha cessato di essere "un concetto meramente geografico", ed è diventata un'idea, un progetto, un simbolo comune, ha trovato il suo spazio nei giochi. E, via via che l'Unione (monetaria) si avvicina,

i giochi diventano sempre di più.

E, cosa ancora più interessante, i giochi sono sempre più impegnati.

Imparare l'euro giocando

E' quanto hanno potuto scoprire i visitatori di "Imparare l'euro giocando", una piccola mostra itinerante che ha viaggiato per la provincia di Pordenone, raccogliendo una dozzina di giochi diversi, accomunati dal tema europeo, con particolare attenzione alla moneta unica. La mostra nasce dall'iniziativa di due giornalisti, *Raffaele Cadamuro* e *Claudio Del Pizzo*, che hanno coinvolto il Comitato provinciale per l'euro (cep) e la Camera di commercio di Pordenone. La mostra è servita anche per realizzare e lanciare un nuovo gioco a tema europeo, ed è tuttora a disposizione di chi la voglia ospitare: Raffaele Cadamuro è raggiungibile all'indirizzo elettronico [<rcadamu@tin.it>](mailto:rcadamu@tin.it).

Colgo l'occasione per ringraziarlo delle molte informazioni che mi ha fornito.

Imparare l'euro giocando è auspicabile, forse possibile: in fin dei conti tutte le conversioni e le tabelline euro/lira assomigliano a un gioco di scambi. Ma vediamo quali sono i giochi che usano l'euro:

Euro (Clementoni). E' il primo gioco a utilizzare banconote e spiccioli in euro. I giocatori devono guadagnare i soldi necessari per comperare biglietti per treno, aereo e nave (girando attorno a una

plancia con varie opzioni ad ogni casella) per saltare da una capitale all'altra alla conquista della bandiera del Paese. Ma ad ogni passaggio devono rispondere a una domanda sul valore in euro di alcuni beni tipici della nazione visitata. Vince chi conquista più bandierine.

Monopoli Euro (Editrice giochi).

Nella lunga serie del Monopoli, la casa di Milano propone questa nuova versione, in cui l'euro compare quale moneta ufficiale. Al posto delle vie tradizionali vi sono i paesi dell'Europa (compreso il nuovo est, come Lettonia e Croazia) e ad ogni colore principale corrisponde una diversa nazione europea.

I segnalini raffigurano simboli tradizionali dei vari paesi, leggermente modificati rispetto a *Monopoli Europa* (sempre l'g), un'edizione del 1973 che celebrava l'Europa Unita.

Altra differenza fra le due edizioni: prima dell'euro si usava l'Ecu. Comune ad entrambi la presenza del tradizionale carabinieri (tutto italiano!) nell'angolo in alto a destra.

Conoscere l'Europa (Educa).

I giocatori viaggiano da un Paese all'altro, definito da una carta pescata a caso dal mazzo, per comperare prodotti tipici locali pagandoli in Euro. Un gioco semplice dove la strategia quasi non c'è, mentre la fortuna ha un risvolto rilevante.

Gioco dell'oca europeo (Commissione Europea).

Tradizionale gioco dell'oca che chiude un opuscolo sulla storia dall'unità fino all'euro. Le caselle raffigurano le varie nazioni e il simbolo dell'euro. Il gioco dell'oca stesso, incidentalmente, è uno dei pochi giochi tradizionali la cui area di diffusione sia quasi strettamente europea, anche se il gioco sta scomparendo.

Automarket (Qualitygame).

Gioco incentrato sull'industria automobilistica. Accanto a Dollaro e Yen compare l'Ecu: raffinato il sistema di cambio fra le tre valute,

che costringe i giocatori a seguire e sfruttare al meglio gli andamenti valutari.

Giocare l'Europa

Accanto a questi giochi 'Euro'-centrati, si possono trovare (a dire il vero, non senza difficoltà) tre giochi legati all'Europa in modo diverso.

Viaggio in Europa (Ravensburger).

Un classico moderno per la casa editrice tedesca. I giocatori devono viaggiare per l'Europa usando i diversi mezzi di trasporto, toccando diverse località significative. Della stessa serie di *Viaggio in Italia*.



Eurocracy (Ars Aequi).

Edito nel 1992 da The Joker-Euroknow con manuale in 9 lingue. I giocatori (da 2 a 6) rappresentano i partiti politici che competono per l'elezione a membri del Parlamento Europeo. Questo e il gioco seguente, pur nella loro semplicità, sono adatti a giocatori dai 12 anni in su.

Europa 1945-2030 - la nascita di un continente (Eurogames).

Un bel gioco di *Duccio Vitale e Leo Colovini*, vincitore nel novembre 1998 del premio "Best of Show" di Lucca Games: i giocatori interpretano diversi partiti europeisti, in competizione fra loro, ma costretti a collaborare per ampliare

l'Unione e per gestire le crisi e le zone di guerra. Il gioco si svolge nell'arco di quattro turni per rendere conto degli eventi storici quali la fine delle dittature in Grecia, Portogallo, Spagna e Turchia la fine del Socialismo Reale. I giochi della Eurogames, filiale italiana della francese Descartes, non sono sempre di facile reperibilità; per informazioni si può consultare il loro sito web (www.descartes-editeur.com).

Giocare l'Europa in classe è quindi non solo possibile, ma anche fattibile: i giochi esistono, e si possono portare ai ragazzi per un utile confronto. L'altra strada è quella di inventarsi i giochi, partendo da delle idee di fondo.

Sui temi della convivenza e della cooperazione, per esempio, esistono diverse proposte delle Edizioni Gruppo Abele: per informazioni o per farsi spedire gratuitamente un catalogo, si trovano allo 011.54.54.89, fax 011.545241.

La strada dell'autoproduzione è quella scelta dal progetto europeo "tamtam nel mediterraneo - desideri saperi azioni di donne e uomini in educazione" (<http://www.tam-tam.com>) che sposa al mezzo ludico la volontà di creare una base comune di narrazione fra i diversi paesi coinvolti (Italia, Francia, Spagna) al di là degli stereotipi nazionali o sessisti. In modo simile è nato il *Gioco delle carte del mediterraneo - per inventare storie*, realizzato nell'ambito del progetto "biblioteca del mediterraneo" dalla Regione Sardegna.

Si tratta di un mazzo di carte, pregevoli per realizzazione e per ricchezza dei disegni, affidati a Pia Valentini; nelle 32 carte ricorrono elementi dell'immaginario mediterraneo: *Ulisse e Sinbad*, ma anche *I pirati* o *Il fico d'india*, in un misto geografico e cronologico che promette bene. Il gioco è stato pubblicato verso la fine del 1996 e si può richiedere all'Ufficio Beni Librari (dott. Giovanni Cocco, tel 070/6064991, fax 070/6065002), gratuitamente fino ad esaurimento.