



Premessa

Ci si chiederà che senso abbia chiamare un gioco «NONGIOCO».

È presto detto: si tratta di un gioco nel quale l'astuzia, la strategia, la competitività contrariamente a qualsiasi altro gioco tradizionale, non hanno alcun valore.

Quali requisiti sono necessari per giocare con il NONGIOCO?: nessuno. Basta dire le cose come stanno realmente... cioè dire la verità. Facile? In realtà, non è affatto facile dire ciò che si pensa veramente, né a sé stessi né, tantomeno, agli altri. Ed il modo di vivere tipico del nostro tempo ha reso aridi i rapporti interpersonali, ha creato difficoltà nel comunicare e nel saper ascoltare gli altri, per cui non è raro accorgersi di avere vissuto per degli anni accanto a persone che, all'improvviso, si rivelano delle perfette sconosciute o, peggio ancora, realizzare che si conosce poco o nulla di sé stessi.

NONGIOCO è soprattutto un gioco ed in quanto tale, è divertente, brillante, coinvolgente; allo stesso tempo, però, è un mezzo straordinario per aprire i nostri cuori (che sollievo!), per conoscere noi stessi e, soprattutto, per conoscere meglio le persone cui vogliamo bene (o alle quali magari potremmo volerne dopo aver giocato insieme).

È quindi un gioco che non richiede abilità particolari e può parteciparvi chi non ha mai preso in mano un mazzo di carte o non ama particolarmente giocare.

NONGIOCO è adatto a tutti in quanto, nel campo dei sentimenti, dei gusti, delle opinioni, delle speranze, non esistono barriere sociali o culturali, di età o di sesso. TUTTI SIAMO COMPETENTI.

NONGIOCO costituisce lo stimolo a parlare e le risposte migliori sono proprio quelle sincere, quelle cioè che rispecchiano il carattere di ciascuno di noi.

Va sottolineato il carattere di non competitività del NONGIOCO.

In una società che, nonostante le conquiste tecnologiche e civili, sembra fatalmente portata alla rivalità ed alla violenza, questo gioco ci fa riscoprire una regola fondamentale: È POSSIBILE CREARE UNA SITUAZIONE DI EQUILIBRIO, permettendo ai timidi di parlare liberamente inducendo gli estroversi ad ascoltare.

Per una volta, almeno, TUTTI SONO VINCITORI! È un'esperienza da fare, che può contenere un insegnamento. Infatti, il fatto di sentirsi interrogare e di sapere che la nostra risposta è COMUNQUE VALIDA E DEGNA DI ATTENZIONE (questa è la regola base di questo straordinario gioco), aumenta la nostra auto-stima.

Le risposte dei partecipanti potranno essere sincere o ambigue, impegnate o superficiali, buffe o fantasiose, sentimentali o ironiche, a volte persino assurde, secondo il carattere e l'umore di ciascuno. Non mancheranno le battute e, magari, le frecciate.

Una cosa è certa: il NONGIOCO non si esaurisce mai perché è vario come varia è la vita, come vari sono i gusti e gli umori della gente.

CON CHI SI GIOCA AL

Con i figli

Perché si sentano incoraggiati ad esprimersi con sicurezza e senza reticenze. Perché apprendano alcuni lati sconosciuti dei genitori, che potrebbero valorizzarli ai loro occhi.

I genitori, a loro volta, fanno delle scoperte sui propri figli. Insieme si affrontano argomenti di non si ha occasione di parlare nella vita di tutti i giorni.

Con gli amici o fra coppie

Perché il NONGIOCO movimentava le serate, suscitando una quantità di spunti d'interesse comune, facendo affiorare argomenti che mai ci si sognerebbe di affrontare in presenza di altre persone. Non si finirebbe mai di parlare, anche a gioco finito.

Con le persone che si conoscono appena o non si conoscono

Il NONGIOCO è l'occasione giusta per «rompere il ghiaccio», per togliere d'imbarazzo in alcune occasioni, per farci fare piacevoli ed interessanti scoperte.

Con le persone anziane

Che hanno sicuramente cose interessanti da raccontare, tempi passati da rievocare, un grosso bagaglio di esperienza da condividere. Ma quando hanno occasione parlare. chi le ascolta?

Con il NONGIOCO questo si avvera: si recuperano molte ricchezze umane e le persone stesse si sentono valorizzate, degne di attenzione.

L'elenco può continuare all'infinito... gioca al NONGIOCO con chi vuoi!

CONTENUTO DELLA SCATOLA

UN TABELLONE RIPRODUCENTE IL PERCORSO

UN DADO

6 SEGNALINI

UN MAZZO DI CARTE GIALLE (livello poco impegnativo)

UN MAZZO DI CARTE ROSSE (livello impegnativo)

UN MAZZO DI CARTE VERDI (per la coppia)

REGOLE DEL **nonGioco**

Possono partecipare al «NONGIOCO» da due a sei giocatori.

Prima di iniziare dovete stabilire la durata della partita. Il tempo minimo suggerito è di un'ora, ma il «NON GIOCO» può durare molto di più senza perdere di interesse. Sarebbe bene prevedere dei «tempi supplementari», dopo la conclusione del gioco, per poter approfondire gli argomenti che hanno suscitato più interesse (non mancheranno mai!).

Ogni giocatore può munirsi di un foglio di carta e una penna perché, mentre qualcuno risponde, gli altri devono stare in silenzio (importante!), ma possono fare delle annotazioni per porgli delle domande, quando sarà il arrivato il loro turno.

Scegliete il mazzo di carte che vi interessa e, dopo averlo mescolato, collocatelo al centro del tabellone, nello spazio apposito.

I mazzi sono 3:

- *Carte gialle*, di livello non troppo impegnativo, sono le più adatte quando si gioca con i bambini.
- *Carte rosse*, più impegnative, adatte agli adulti e ai ragazzi più grandi.
- *Carte verdi*, contengono domande studiate appositamente per le coppie.

N.B. Nei mazzi sono incluse delle carte in bianco su cui si possono scrivere delle domande personali e che possono essere inserite nel mazzo in qualsiasi momento del gioco.

Ogni partecipante sceglie un segnalino del colore preferito e lo colloca al centro del tabellone sulla casella di PARTENZA.

Chiunque può cominciare: lancia il dado e sposta il segnalino di tante caselle corrispondenti al numero estratto, seguirà il suo vicino di sinistra e così via...

Se il segnalino va a fermarsi su una casella dove è scritto «Di'... le cose come stanno», il giocatore prende una carta dal mazzo, ne legge il contenuto ad alta voce e poi... dice come la pensa! Ovviamente deve rispondere con sincerità e in modo pertinente. Si raccomandano risposte brevi, non più di due o tre frasi. Il giocatore non è tenuto a dare spiegazioni su quanto ha detto, a meno che non sia un suo desiderio.

Chi arriva in una casella con la scritta «Fa'... quello che ti pare» ha diverse scelte:

- Dire la sua opinione su un argomento di sua scelta.
- Fare una domanda a un altro giocatore il quale dovrà rispondere brevemente, senza aspettare al suo turno.
- Se non gli viene in mente altro, può prendere una carta dal mazzo ed eseguire quanto vi è scritto.

Se il segnalino finisce in una casella di «fermati!», il giocatore legge ad alta voce la frase che vi trova scritta, dà la sua risposta e si muove nella direzione indicata nella casella stessa. Al turno seguente, ritorna nel circuito al punto indicato dalla freccia.

ATTENZIONE! *Non si devono fare commenti o domande durante il turno di un altro giocatore. Bisogna saper ascoltare gli altri, quando parlano e cercar di capire i loro sentimenti e le loro opinioni! Accettarli, se possibile e comunque aspettare il proprio turno per parlare.*

