

Pupazzi in Scena!

Un gioco di ruolo su un gruppo di pupazzi
imperfetti, alle prese con i guai di tutti i giorni!



Pupazzi in Scena!

Un progetto di Lorenzo Canzio per la tesi di laurea
in Design e comunicazione del Dipartimento
di Architettura e Design del Politecnico di
Torino.



Corso di laurea
Design e comunicazione
Anno Accademico
2024-2025

Indice

Il vostro show	6	Sezione educatore	15
Introduzione	6	Perchè usare il GDR?	16
Cos'è un GDR?	6	Proporre il gioco	16
Per cominciare	6	Supporto alla realizzazione	16
Ruoli	6	Lo Showrunner	16
Costruire i pupazzi	7	Motivare i giocatori	17
Creazione del personaggio	8	Valutare l'esperienza	17
Lo stile	9	Glossario	18
La personalità	9		
L'obiettivo	9		
Il legame	9		
Il Pupazzo	9		
Tabella Pupazzo	10		
Il gioco	11		
Lettura dei dadi	11		
Bonus	11		
Regole di risoluzione	11		
Creare lo Show	11		
Condurre il gioco	11		
Struttura di gioco	12		
Scena	12		
Tabella Show	12		
Regole di risoluzione	13		
Sicurezza al tavolo	14		

Il vostro show

Introduzione

Benvenuti in **Pupazzi in Scena!** In questo **gioco di ruolo** (da ora in poi **GDR**) ogni **giocatore** interpreta un **Pupazzo**, **costruito** dal vivo con **oggetti di riciclo**. Tutti insieme, dovrete creare e narrare uno **spettacolo strampalato** per bambini, interpretando i **pupazzi** e portando a termine gli obiettivi dei personaggi; tutto prima che lo **Show** finisca!

Cos'è un GDR?

Un gioco di ruolo è una **conversazione** tra **giocatori**, **coadiuvata** da delle **regole**, con il fine di creare insieme una **narrazione condivisa**. Tutti i giocatori **interpretano** il proprio **personaggio**; mettendosi nei suoi panni ed **improvvisando** le sue reazioni alla **situazione corrente**.

Per cominciare

Ogni giocatore ha bisogno

di un **Pupazzo** da utilizzare durante il gioco. Alcuni di voi potrebbero già avere a casa dei pupazzi, della marionette o dei burattini che vi hanno regalato o che avete comprato durante un bel viaggio. Questa è **l'occasione perfetta** per spolverarli ed **utilizzarli!**

Chiunque non dovesse averli, dovrà **creare** il proprio **Pupazzo**.

Ruoli

Ogni giocatore **interpreterà** il proprio **Pupazzo**, che è un peculiare personaggio dello show. Dovrete scegliere tra di voi chi sarà lo **Showrunner** del vostro gruppo di burattinai. Lo Showrunner sarà il **giocatore** che avrà la **responsabilità** di **gestire** il chaos dei pupazzi ed **impostare** le scene narrative. (vedi Facilitare il gioco a pag. XX).

Creare i pupazzi

In questo GDR creativo

e caotico i pupazzi si costruiscono usando oggetti di riuso o materiali che non servono più. Un modo semplice e divertente per iniziare è usare sacchetti di carta o scatole di cartoncino, come quelle dei cereali, per esempio.

Portate con voi, prendete in prestito o chiedete all'educatore materiali da bricolage: pennarelli indelebili, cartoncino, colla stick, forbici, occhi finti e tutto ciò che può esservi utile. Lasciate che la creazione duri tutto il tempo che volete: è parte fondamentale del gioco!

Alcuni pupazzi saranno rozzi e buffi, altri invece potranno essere elaborati e fantasiosi. Non esistono regole precise nella costruzione, l'importante è che il pupazzo piaccia a voi e che abbia un suo carattere unico. Usate la fantasia, sperimentate con fili di lana, bottoni, scarti di carta o stoffa, e trasformate il materiale più semplice in personaggi vivi e memorabili!



Creazione del personaggio

1

Genera casualmente o scegli uno **Stile** per il tuo **Pupazzo**.
(Vedi Tabella Stile a pag. 12).

2

Genera casualmente o scegli una **Personalità** per il tuo **Pupazzo**.
(Vedi Tabella Ruolo a pag. 12).

3

Scegli un numero da 2 a 5. Questo è il tuo **Spotlight!** Se elevato significa che sei più bravo con l'**Ago** (scienza, razionalità, calma, tecnologia, azioni meticolose). Spotlight basso significa che sei più bravo con il **Filo** (intuizione, carisma, doti attoriali, azioni sfrenate e passionali).

4

Infine dai al tuo pupazzo un **Nome** degno di uno show bislacco, come: "La Strega Zampallegra" o "Gorg".

5

Genera casualmente o scegli l'**Obiettivo** del tuo **Pupazzo**.
(Vedi Tabella Obiettivo a pag. 12).

6

Genera casualmente o scegli il **Legame** del tuo **Pupazzo**.
(Vedi Tabella Legame a pag. 12).

Lo stile

È una caratteristica che determina i tratti fisici e/o il design del pupazzo.

La personalità

Rappresenta il modo di essere, il comportamento o il temperamento del Pupazzo nello show.

L'obiettivo

Lo scopo che vorrebbe raggiungere ed a cui tende il Pupazzo nello show.

Il legame

Rappresenta il tipo di relazione che il Pupazzo instaura con gli altri.

Il Pupazzo

Gli attributi non sono solamente delle meccaniche inespressive, ma spunti per interpretare il Pupazzo; utilizzateli quindi per caratterizzare il personaggio

durante il gioco. Se durante la costruzione del Pupazzo hai seguito una tua ispirazione personale (per esempio data dal tipo di materiale utilizzato) avrai già scelto alcuni aspetti del Pupazzo; non sei quindi obbligato a seguire tutte le indicazioni precedenti.

Rendi unico il tuo Pupazzo!



Lancia un dado o scegli dalle tabelle:

D6	Stile	Personalità	Legame
1	Peloso e colorato	Saggio e calmo	Duo comico
2	Meccanico e lucido	Testardo ribelle	Sostenitore empatico
3	Animalesco e ibrido	Melodrammatico	Amore romantico
4	Elegante porcellana	Vanitoso lagnoso	Partner in crime
5	Legnoso e rustico	Curioso esploratore	Fan ossessivo
6	Leggero e morbido	Pigro e sonnolento	Rivale storico

D6	Obiettivo
1	Trovare un tesoro: si dice sia nascosto sulla Luna; ci andrai?
2	Riscattare il tuo passato: devi correggere il tuo errore.
3	Scoprire un segreto: sei uscito da uno show poliziesco?
4	Affrontare la tua paura: che siano i ragni o nuotare, serve coraggio!
5	Organizzare una festa: cosa devi celebrare e con chi?
6	Diventare una star: il pubblico è lì per te, come farai carriera?

Il gioco

Lettura dei dadi

In questo gioco si utilizza il dado a 6 facce, chiamato **1D6**. Il numero che precede la lettera "D" indica la **quantità** di dadi da lanciare **contemporaneamente**. Il **Bonus +1d6** aggiunge un dado alla quantità dei dadi da lanciare.

Bonus

Durante una prova, il **Pupazzo** riceve un **Bonus** quando;

- il suo **Stile** è favorevole alla prova;
- la sua **Personalità** è favorevole alla prova;
- il suo **Nome** è connesso alla prova;
- la situazione della **Scena** è particolarmente favorevole.

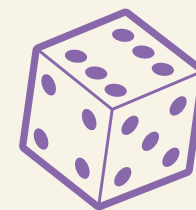
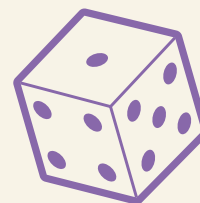
Creare lo show

Prima di iniziare un episodio, lo **Showrunner** genera casualmente o sceglie la **situazione** iniziale dello

show in cui parteciperanno i **Pupazzi**. Per farlo integra gli elementi emersi dal lancio del d6 (vedi pag. 12), alle sue **ispirazioni** creative personali unendole con le **risposte** dei giocatori alle sue eventuali domande **tematiche**. Questa fase definisce il **contesto narrativo** di partenza e permette allo Showrunner di **impostare** la scena iniziale.

Condurre il gioco

Se tu sei lo **Showrunner** giochi per scoprire come andrà a finire il caotico show dei **Pupazzi**, sii loro fan. Non pianificare le cose in anticipo. Fai un sacco di **domande** ai giocatori e costruisci il gioco a partire dalle loro risposte e dalle **iniziative** dei Pupazzi. Chiedi un lancio di dado **solamente** quando la situazione è **incerta**. Utilizza i fallimenti per spingere avanti la **fiction**; ricorda sempre che la situazione **cambia** dopo ogni



Lancia un dado o scegli dalla tabella:

D6	Tema o genere	Chi o cosa?	Conflitto
1	Poliziesco	Clone malvagio	Identità svelata
2	Horror	Pubblico fantasma	Un nuovo lavoro
3	Fantascienza	Scrittore visionario	Alleanza tradita
4	Western	Macchina del tempo	La fuga perfetta
5	Fantasy	Pozione d'amore	Invasione aliena
6	Commedia	Oggetto maledetto	Paura del buio

prova, nel bene o nel male! Il ruolo dello Showrunner è quello di **interpretare** il mondo attorno ai Pupazzi inoltre ha il compito di gestire ed impostare le scene. Si tratta di un ruolo che presuppone maggiori responsabilità narrative.

Scena

La scena è un'unità di tempo di gioco, durante la quale i personaggi perseguono un **obiettivo specifico** o

realizzano un'azione per lo **sviluppo** della narrazione. Lo Showrunner imposta la scena descrivendo una situazione concreta che richiede un'azione da parte dei Pupazzi. Può porre i personaggi di fronte un pericolo imminente oppure no, ma la scena ha sempre uno **scopo narrativo** da portare a termine. La scena finisce quando l'obiettivo è raggiunto, si cambia luogo o si salta nel tempo.

Regole di risoluzione



Per una prova di **Ago**, il risultato dovrà essere **inferiore** al tuo **Spotlight** così da ottenere un **successo** sul dado.



Per una prova di **Filo**, il risultato dovrà essere **superiore** al tuo **Spotlight** così da ottenere un **successo** sul dado.

O

Se nessuno dei tuoi dadi ottiene un successo, la prova **fallisce**.
Lo Showrunner ti dirà in che modo le cose peggioreranno.

1

Se 1 dado mostra un successo, la prova risulta **superata per un soffio**.
Lo Showrunner ti imporrà una complicazione, un danno o un costo.

2

Se 2 dadi mostrano un successo, la prova risulta **superata completamente!**

3

Se 3 dadi mostrano un successo, la prova risulta **superata con pregio!**
Lo Showrunner ti dirà quali risultati aggiuntivi hai ottenuto.



Se ottieni dal dado esattamente il tuo numero **Spotlight** significa che sei sotto i riflettori! Fai una domanda allo Showrunner e lui ti risponderà sinceramente.

Sicurezza al tavolo

Le meccaniche

Mentre si gioca ad un GDR, può capitare di entrare in contatto con tematiche, contenuti o situazioni che si **preferirebbero evitare** in quanto poco sicure o non divertenti per i giocatori. Le **meccaniche di sicurezza** rappresentano un **modo** per **comunicare** il rispettivo **benessere** e garantire la **sicurezza** a tutti i giocatori. Ogni gruppo può **scegliere** di utilizzare tutte e tre le meccaniche insieme, come una sola, oppure una **creata appositamente** per il gruppo.

Linee e veli

Si utilizza **prima** di iniziare una sessione di gioco. A turno, ogni giocatore, **dichiara** le proprie linee e veli. Una linea indica qualcosa che deve essere **escluso** dal gioco, invece un velo è qualcosa che può essere **presente**, ma senza scendere nei **dettagli**.

Script Change

Durante la sessione di gioco, qualsiasi giocatore può dire una di queste tre parole;

- Pause (pausa), che serve a **fermare** il gioco;
- Rewind (riavvolgi), che serve a **modificare** qualcosa che è stato detto;
- Fast Forward (avanti veloce), che serve a **concludere rapidamente** la scena in corso ed evitando i dettagli.

Roses and Thorns

Alla **fine** della sessione di gioco; durante una **discussione collettiva** ogni partecipante, a turno, dichiara le proprie Roses e Thorns. Le Roses (rose) sono le cose che sono **piaciute** durante la sessione, mentre invece le Thorns (spine) sono le cose che hanno messo a **disagio**.

Sezione educatore



Sezione educatore

Perchè usare il GDR?

Il gioco di ruolo (GDR) fornisce un **contesto sicuro**, privo di pressioni sociali, per sperimentare **dinamiche relazionali**; infatti stimola la cooperazione, l'empatia, l'espressione di sé, l'ascolto degli altri ed il problem solving. Assicurati di avere letto per intero il gioco, prima di **proporlo** e **spiegarlo** ai ragazzi e le ragazze che segui.

Proporre il gioco

Durante la proposta di questa attività **enfattizza** sulla sua **semplicità** di approccio ed il **divertimento creativo**, senza obblighi di performance, che genererà. Alimenta la **curiosità** attraverso dei brevi esempi e durante il pitch evita di soffermarti troppo sulle regole; piuttosto parla delle **sensazioni** che potrebbero provare durante l'**esperienza** di gioco. Se necessario, adatta il gioco al **ritmo** del gruppo.

Supportare la realizzazione

Guida i ragazzi e le ragazze nella realizzazione del proprio pupazzo, **valorizzando** ogni idea personale. Questa fase manuale è **fondamentale** e fa parte del gioco; non deve essere sottovalutata! Si tratta di un'attività **rompighiaccio**, aprirà la strada all'apprendimento esperienziale e renderà la situazione maggiormente coinvolgente e rilassante. Inoltre farà mettere in pratica e **svilupperà** le abilità manuali e creative di ogni partecipante. Il pupazzo in sé potrà essere da solo un **ricordo** dell'esperienza. Non dimenticarti di mettere a disposizione del **materiale** da utilizzare per la realizzazione dei pupazzi!

Lo Showrunner

Il ruolo del Showrunner è svolto da un **partecipante**

che guida e facilita la partecipazione di tutti. L'educatore **supporta** ed **aiuta** il Showrunner nelle fasi iniziali per favorire un **ambiente protetto**. Si consiglia la **rotazione** del ruolo per promuovere autonomia, responsabilità e sviluppo delle competenze sociali.

Motivare i giocatori

Il gioco favorisce il **rispetto** delle regole e dei contributi altrui, così da supportare la **crescita condivisa**. Gestisci i conflitti con pause di debrief: ("Come ti senti? Prendiamoci un momento".) Crea spazi sicuri dove ogni voce conta.

Stimolare i giocatori

Incoraggia l'apertura emotiva graduale, utilizzando domande aperte e momenti di confronto post-gioco: ("Cosa ha provato il tuo personaggio?", "Hai riconosciuto qualcosa di te in

quello che hai creato?"). Attraverso l'interpretazione, i partecipanti potranno sperimentare **ruoli alternativi** e cominciare a riconoscere e verbalizzare **sensazioni** spesso rimaste nascoste.

Valutare l'esperienza

Osserva la partecipazione, l'empatia e le interazioni durante il gioco, annotando indicatori qualitativi. Raccogli dei feedback spontanei con **domande aperte**: "Cosa ti è piaciuto del pupazzo?" o questionari anonimi. Adatta sessioni future basandoti su **progressi relazionali** e di autoefficacia.

Glossario

Pupazzo

Il personaggio costruito ed interpretato dai partecipanti del gioco.

Showrunner

Partecipante che ha maggior irresponsabilità narrative, in quanto gestisce i pupazzi e narra e cambia le scene.

D6

Dado a 6 facce.

Bonus

Vantaggio, o svantaggio se negativo, di 1 o più dadi alla prova

Show

Sessione di gioco

Scena

Unità di tempo di gioco variabile e flessibile.

Da un adattamento di "Lasers and Feelings"
di John Harper su licenza CC-BY-4.0
<https://johnharper.itch.io/lasers-feelings>



Ciak, Pupazzi, Azione!

Costruisci il tuo pupazzo, interpreta
personaggi straordinari, crea avventure
incredibili e fatti qualche amico lungo la
strada, con questo bizzarro GDR!



3-6 

40/80m 