

# FATTORIAMO



Gioco di ruolo di team building per la didattica - per classi di studenti dai 10 anni in su

Fattoriamo è un gioco di ruolo creato per essere giocato da insegnante e studenti durante le lezioni. Ogni studente assume uno specifico ruolo. La classe viene divisa in gruppi da 3-4 studenti. Ogni studente sceglie quale ruolo assumere. L'insegnante veste i panni del Master, arbitro incontestabile che gestisce il sistema. Ogni giocatore possiede un certo numero di Punti Salute (PS), Punti Energia (PE), Punti Esperienza (PX) e Punti Abilità (PA).

**PUNTI SALUTE (PS):** quando scendono a zero, il personaggio rappresentato dallo studente è esausto. Lo studente perde PS a causa di cattiva condotta e inadempienze. Il Master assegna le perdite di PS quando necessario. Ogni volta che un membro del gruppo diventa esausto, gli altri membri perdono 10 PS. Chi è esausto deve tirare il dado maledetto e subirne l'esito (vedi dopo). Dopodiché, torna in gioco con 1 PS. Normalmente, soltanto le Abilità possono far recuperare PS. Tuttavia, alcuni eventi speciali possono guarirli inaspettatamente.

Chiacchiera o disturba la classe:	-10 PS	Maltratta l'attrezzatura:	-20 PS
Arriva in ritardo:	-10 PS	Usa un dispositivo non concesso:	-15 PS
Consegna un lavoro in ritardo:	-20 PS	E' impreparato:	-10 PS
E' distratto o negativo in classe:	-15 PS	Aggredisce verbalmente/fisicamente:	-20 PS

**PUNTI ESPERIENZA (PX):** vengono guadagnati tramite azioni ed atteggiamenti positivi, buona condotta e risultati. Il Master li assegna quando necessario. Ogni 2000 PX accumulati, il personaggio sale al livello successivo (2°,3°,4°...) e ottiene 1 Punto Abilità (PA). Tramite i PA vengono acquisite nuove Abilità.

Risponde correttamente in classe:	+60 PX	Consegna i compiti in tempo:	+50 PX
Aiuta un altro nel suo lavoro:	+75 PX	Usa bene il tempo di lavoro:	+60 PX
E' impegnato e positivo in classe:	+100 PX	Ripone bene l'attrezzatura:	+10 PX
Alza la mano per parlare:	+50 PX	E' concentrato durante la lezione:	+20 PX

**PUNTI ENERGIA (PE):** vengono spesi da un personaggio quando usa una Abilità. A seconda di quale, il costo varia. Ogni giorno, a mezzanotte, si recuperano 5 PE. I PE possono essere recuperati anche tramite Abilità o eventi.

**PUNTI ABILITA' (PA):** ogni 2000 PX ottenuti, un eroe guadagna 1 PA. I PA vengono spesi per acquisire nuove Abilità. A seconda della sua forza e incisività, una nuova Abilità costa 1 o 2 PA, perciò un personaggio dovrà accumulare PA per accedere alle Abilità più forti del suo ruolo. Alcune, per essere acquistate, richiedono che il personaggio ne conosca altre (vedi tabelle).

MAX PS:80

## ALLEVATORE

MAX PE:30

E' il contadino piú resistente. Le sue Abilità gli permettono di subire le perdite di PS destinate ad uno degli altri membri, riducendone altresì la gravità. La sua amicizia con gli animali è di grande aiuto a tutto il gruppo.

ABILITA'	PExUSO PX guadagnati x uso	Costo in PA	EFFETTI DELLA ABILITA'
 Cane da guardia	10 5	(Abilità iniziale)	Subisce fino a 10 danni al posto di un alleato, ricevendone 2 in meno
 Canto del gallo	10	(Abilità iniziale)	Recupera 1 PS per ogni livello, e almeno 5 PS vengono sempre recuperati
 Lepre svelta	15	(Abilità iniziale)	Può evitare di rispondere a una domanda del Master.
 Forza del bue	15 5	1	Subisce fino a 20 danni al posto di un alleato, ricevendone 6 in meno
 Astuzia di volpe	20	1	Il Master dà un valido indizio in merito a una domanda rivolta all'Allevatore
 Instancabile	15	1	Quando torna in gioco dopo essere diventato esausto, ha 15 PS invece di 1
 Deve conoscere Forza del bue per poterlo acquisire Forza del toro	20 5	2	Subisce fino a 30 danni al posto di un alleato, ricevendone 15 in meno
 Cavallo fedele	15 5	2	Può rispondere al posto di un alleato; se risponde bene, recupera 5 PE
 Deve conoscere Astuzia di volpe per poterlo acquisire Capo pastore	25 10	2	Il Master dà un valido aiuto in merito a un compito che riguarda tutto il gruppo



MAX PS:30

# VENDITORE

MAX PE:50

Il Venditore è il tuttofare del gruppo. Le sue abilità gli permettono di ripristinare i PE dei compagni, di prendere tempo e di muoversi agevolmente. I suoi pochi PS lo rendono meno resistente, ma possiede molti PE.

ABILITA'	PExUSO <small>PX guadagnati x uso</small>	Costo in PA	EFFETTI DELLA ABILITA'
 Incoraggiare	25 5	(Abilità iniziale)	Gli alleati (ma non il Venditore o altri Venditori) guadagnano 10 PE
 Appuntamento	5	(Abilità iniziale)	Il Venditore si scambia di posto con un compagno di classe (se c'è normale lezione)
 Impegno urgente	10	(Abilità iniziale)	Può lasciare l'aula per 5 minuti (il Master può impedirne usi multipli al dì)
 Convincere	var.	1	Il Venditore assorbe i danni ai propri PS spendendo 3 PE per danno subito
 Trattativa	15 5	1	Permette ad un alleato di ritirare il dado maledetto: il risultato sarà definitivo
 Procrastinare	35	1	Ottiene 8 minuti in più per finire una verifica o un altro incarico individuale
 Deve conoscere Convincere per poterlo acquisire Motivare	40 10	2	Un alleato (ma non un altro Venditore) recupera tutti i suoi PE
 Riunione	40 10	2	Tutti i membri del gruppo possono usare una dotazione extra a scelta del Master
 Deve conoscere Procrastinare per poterlo acquisire Lavoro di squadra	40 10	2	Il gruppo ottiene 8 minuti in più per finire un'attività collettiva



**MAX PS:50**

# COLTIVATORE

**MAX PE:35**

Il Coltivatore supporta il gruppo. Le sue abilità gli permettono di ripristinare i PS degli alleati, conosce bene il territorio ed è un saggio contadino. Possiede un quantitativo bilanciato di PS e PE.

ABILITA'	PExUSO <small>PX guadagnati x uso</small>	Costo in PA	EFFETTI DELLA ABILITA'
 Tisana	10 5	(Abilità iniziale)	Un membro del gruppo (anche lo stesso Coltivatore) recupera 10 PS
 Che tempo farà	5	(Abilità iniziale)	Può aprire o chiudere le finestre due volte per il resto dell'ora di lezione
 Diceria	10	(Abilità iniziale)	Può chiedere al Master se una sua risposta scritta è corretta oppure no.
 Pranzo robusto	15 5	1	Un membro del gruppo (anche lo stesso Coltivatore) recupera 20 PS
 Buona memoria	20	1	Subito prima di un'interrogazione, può consultare un libro di testo per 1 minuto
 Soccorso	25	1	Quando un alleato diventa esausto, gli fa evitare il lancio del dado maledetto
 Erborista	20 5	2	Un membro del gruppo (anche lo stesso Coltivatore) recupera 40 PS
 Frutti dell'orto	20 10	2	Tutti i membri del gruppo recuperano 20 PS
 Saggezza	25	2	Può esordire all'orale con un argomento a scelta



**DADO MALEDETTO:** quando un personaggio diventa esausto deve tirare il dado maledetto e subirne le conseguenze. Tirare un d6 sulla seguente tabella.

•	Compiti extra per la prossima lezione
◦	Colloquio coi genitori
◐	Interrogazione istantanea valevole nella media dei voti
◑	Nota disciplinare da fare firmare, sul diario
◒	Tutti gli oggetti posseduti sono distrutti (riconsegnati al Master)
◓	Eseguire un compito di riordino o pulizia assegnato dal Master

**EVENTI GIORNALIERI:** all'inizio della lezione, il Master tira un dado da 20 facce sulla tabella degli eventi giornalieri. Si tratta di effetti che modificano il gioco in modo istantaneo o per la giornata, o che offrono opportunità ai giocatori.

1	Grandinata: per oggi, ogni perdita di PS aumenta di +5 PS
2	Insegnamento: l'eroe che ha meno PX nel suo gruppo ne guadagna 150
3	Gelata scivolosa: il primo che oggi perderà PS, ne perde il doppio
4	Grigliata di carne: tutti i giocatori maschi ricevono un Elisir
5	Grigliata di verdure: tutte le giocatrici femmine ricevono un Elisir
6	Canto dei pastori: tutti gli Allevatori cantano una canzone insieme
7	Canto dei contadini: tutti i Coltivatori cantano una canzone insieme
8	Inno dell'azienda: tutti i Venditori cantano una canzone insieme
9	Buone maniere: le donne recuperano 5 PE per ogni uomo nel loro gruppo
10	Lezioni di stile: gli uomini recuperano 5 PE per ogni donna nel loro gruppo
11	Straordinari: ogni giocatore può scambiare fino a 30 PS per altrettanti PE
12	Animali mansueti: tutti gli Allevatori recuperano 10 PS
13	Raccolto soddisfacente: tutti i Coltivatori recuperano 15 PE
14	Ispezione: oggi tutti devono rivolgersi al docente chiamandolo Master
15	Giochi di team building: tutti i Venditori recuperano 20 PE
16	Alchimista in città: ogni giocatore può acquistare 1 solo Cristallo per 10 XP
17	Erborista in città: ogni giocatore può acquistare 1 sola Pozione per 10 XP
18	Sonno ristoratore: tutti recuperano 5 PE
19	Pranzo aziendale: tutti recuperano 5 PS
20	Giornata produttiva: oggi tutti guadagnano doppi PX

**OGGETTI MAGICI:** il Master può assegnare questi oggetti a un giocatore qualora voglia ricompensarlo in modi diversi dal guadagno di XP. Gli oggetti sono personali, salvo diversamente specificato. Il Master li elargisce in forma di carte o ticket non riproducibili, che verranno a lui riconsegnati quando il giocatore li usa.

<b>MIELE:</b> ripristina 5 PS a se stesso o a un altro giocatore
<b>FRUTTO:</b> ripristina 5 PE a se stesso o a un altro giocatore
<b>ELISIR:</b> ripristina 5 PS e 5 PE a se stesso o a un altro giocatore

<b>Alunno:</b>	<b>Soprannome:</b>	
<b>Classe:</b>	<b>Azienda:</b>	
<b>PS attuali:</b>		
<b>PE attuali:</b>		
<b>PX:</b>	<b>PA:</b>	<b>Livello:</b>

**MAX PS:80**

# ALLEVATORE

**MAX PE:30**

● = conosciuta	ABILITA'	PExUSO PX guadagnati x uso	Costo in PA	EFFETTI DELLA ABILITA'
●	 Cane da guardia	10 5	(Abilità iniziale)	Subisce fino a 10 danni al posto di un alleato, ricevendone 2 in meno
●	 Canto del gallo	10	(Abilità iniziale)	Recupera 1 PS per ogni livello, e almeno 5 PS vengono sempre recuperati
●	 Lepre svelta	15	(Abilità iniziale)	Può evitare di rispondere a una domanda del Master.
	 Forza del bue	15 5	1	Subisce fino a 20 danni al posto di un alleato, ricevendone 6 in meno
	 Astuzia di volpe	20	1	Il Master dà un valido indizio in merito a una domanda rivolta all'Allevatore
	 Instancabile	15	1	Quando torna in gioco dopo essere diventato esausto, ha 15 PS invece di 1
	Deve conoscere Forza del bue per poterlo acquisire			
	 Forza del toro	20 5	2	Subisce fino a 30 danni al posto di un alleato, ricevendone 15 in meno
	 Cavallo fedele	15 5	2	Può rispondere al posto di un alleato; se risponde bene, recupera 5 PE
	Deve conoscere Astuzia di volpe per poterlo acquisire			
	 Capo pastore	25 10	2	Il Master dà un valido aiuto in merito a un compito che riguarda tutto il gruppo

## OGGETTI POSSEDUTI

- [ ] MIELE: ripristina 5 PS a un giocatore
- [ ] FRUTTO: ripristina 5 PE a un giocatore
- [ ] ELISIR: ripristina 5 PS e 5 PE a un giocatore

## IMPRESE

Risponde correttamente in classe: +60 XP    Consegna i compiti in tempo: +50 XP  
 Aiuta un altro nel suo lavoro: +75 XP    Usa bene il tempo di lavoro: +60 XP  
 E' impegnato e positivo in classe: +100 XP    Ripone bene l'attrezzatura: +10 XP  
 Alza la mano per parlare: +50 XP    E' concentrato durante la lezione: +20 XP

## DISAVVENTURE

Chiacchiera o disturba la classe: -10 HP    Maltratta l'attrezzatura: -20 HP  
 Arriva in ritardo: -10 HP    Usa un dispositivo non concesso: -15 HP  
 Consegna un lavoro in ritardo: -20 HP    E' impreparato: -10 HP  
 E' distratto o negativo in classe: -15 HP    Aggredisce verbalmente/fisicamente: -20 HP

**RITRATTO**

Alunno: Classe:		Soprannome: Azienda:	
PS attuali:			
PE attuali:			
PX:		PA:	Livello:

MAX PS:30

## VENDITORE

MAX PE:50

	ABILITA'	PExUSO	Costo in PA	EFFETTI DELLA ABILITA'
●	= conosciuta	PX guadagnati x uso		
●	 Incoraggiare	25 5	(Abilità iniziale)	Gli alleati (ma non il Venditore o altri Venditori) guadagnano 10 PE
●	 Appuntamento	5	(Abilità iniziale)	Il Venditore si scambia di posto con un compagno di classe (se c'è normale lezione)
●	 Impegno urgente	10	(Abilità iniziale)	Può lasciare l'aula per 5 minuti (il Master può impedirne usi multipli al di)
	 Convincere	var.	1	Il Venditore assorbe i danni ai propri PS spendendo 3 PE per danno subito
	 Trattativa	15 5	1	Permette ad un alleato di ritirare il dado maledetto: il risultato sarà definitivo
	 Procrastinare	35	1	Ottiene 8 minuti in più per finire una verifica o un altro incarico individuale
	 Motivare	40 10	2	Un alleato (ma non un altro Venditore) recupera tutti i suoi PE
	 Riunione	40 10	2	Tutti i membri del gruppo possono usare una dotazione extra a scelta del Master
	 Lavoro di squadra	40 10	2	Il gruppo ottiene 8 minuti in più per finire un'attività collettiva

### OGGETTI POSSEDUTI

- [ ] MIELE: ripristina 5 PS a un giocatore
- [ ] FRUTTO: ripristina 5 PE a un giocatore
- [ ] ELISIR: ripristina 5 PS e 5 PE a un giocatore

### IMPRESE

Risponde correttamente in classe: +60 XP    Consegna i compiti in tempo: +50 XP  
 Aiuta un altro nel suo lavoro: +75 XP    Usa bene il tempo di lavoro: +60 XP  
 E' impegnato e positivo in classe: +100 XP    Ripone bene l'attrezzatura: +10 XP  
 Alza la mano per parlare: +50 XP    E' concentrato durante la lezione: +20 XP

### DISAVVENTURE

Chiacchiera o disturba la classe: -10 HP    Maltratta l'attrezzatura: -20 HP  
 Arriva in ritardo: -10 HP    Usa un dispositivo non concesso: -15 HP  
 Consegna un lavoro in ritardo: -20 HP    E' impreparato: -10 HP  
 E' distratto o negativo in classe: -15 HP    Aggredisce verbalmente/fisicamente: -20 HP

RITRATTO

Alunno: Classe:		Soprannome: Azienda:	
PS attuali:			
PE attuali:			
PX:		PA:	Livello:

MAX PS:50

## COLTIVATORE

MAX PE:35

	ABILITA'	PExUSO	Costo in PA	EFFETTI DELLA ABILITA'
● = conosciuta		PX guadagnati x uso		
●	 Tisana	10 5	(Abilità iniziale)	Un membro del gruppo (anche lo stesso Coltivatore) recupera 10 PS
●	 Che tempo farà	5	(Abilità iniziale)	Può aprire o chiudere le finestre due volte per il resto dell'ora di lezione
●	 Diceria	10	(Abilità iniziale)	Può chiedere al Master se una sua risposta scritta è corretta oppure no.
	 Pranzo robusto	15 5	1	Un membro del gruppo (anche lo stesso Coltivatore) recupera 20 PS
	 Buona memoria	20	1	Subito prima di un'interrogazione, può consultare un libro di testo per 1 minuto
	 Soccorso	25	1	Quando un alleato diventa esausto, gli fa evitare il lancio del dado maledetto
	 Erborista	20 5	2	Un membro del gruppo (anche lo stesso Coltivatore) recupera 40 PS
	 Frutti dell'orto	20 10	2	Tutti i membri del gruppo recuperano 20 PS
	 Saggezza	25	2	Può esordire all'orale con un argomento a scelta

### OGGETTI POSSEDUTI

- [ ] MIELE: ripristina 5 PS a un giocatore
- [ ] FRUTTO: ripristina 5 PE a un giocatore
- [ ] ELISIR: ripristina 5 PS e 5 PE a un giocatore

### IMPRESE

Risponde correttamente in classe: +60 XP    Consegna i compiti in tempo: +50 XP  
 Aiuta un altro nel suo lavoro: +75 XP    Usa bene il tempo di lavoro: +60 XP  
 E' impegnato e positivo in classe: +100 XP    Ripone bene l'attrezzatura: +10 XP  
 Alza la mano per parlare: +50 XP    E' concentrato durante la lezione: +20 XP

### DISAVVENTURE

Chiacchiera o disturba la classe: -10 HP    Maltratta l'attrezzatura: -20 HP  
 Arriva in ritardo: -10 HP    Usa un dispositivo non concesso: -15 HP  
 Consegna un lavoro in ritardo: -20 HP    E' impreparato: -10 HP  
 E' distratto o negativo in classe: -15 HP    Aggredisce verbalmente/fisicamente: -20 HP

RITRATTO

## COME INIZIARE AD USARE FATTORIAMO IN CLASSE.

Un docente si farà carico di essere il Master che organizza il gioco per una classe. Può scegliere di usarlo soltanto nelle sue ore, in alcune di esse o di estendere l'invito anche ad altri colleghi, sulla stessa classe. Spiegherà agli alunni che sarà loro responsabilità aggiornare le loro schede del personaggio senza barare. Dopo essersi procurato un dado da 6 facce e uno a 20 facce. Il primo giorno non tirerà sulla tabella degli eventi giornalieri, ma nei giorni successivi sarà la prima cosa che farà all'inizio dell'ora.

Il Master spiegherà agli alunni che dovranno dividersi in gruppi da 3 o 4 (a loro scelta o eventualmente con ritocchi del docente), cercando di essere eterogenei, possibilmente non tutti maschi o femmine. Ciascun gruppo rappresenta una azienda agricola alla quale gli alunni dovranno dare un nome. Ogni alunno del gruppo ne rappresenta un membro, e dalla condotta scolastica di ogni giorno e dalla cooperazione dipenderà il successo o meno dell'intero gruppo. Ogni alunno sceglierà uno dei tre ruoli (Allevatore, Venditore, Coltivatore): più diversificati saranno, meglio affronteranno il gioco. Nulla vieta loro di scegliere anche tutti lo stesso ruolo all'interno di un gruppo-azienda. Fare notare agli alunni i vantaggi pratici sulla routine scolastica dati dalle Abilità, e far capire che meglio giocheranno e si comporteranno, prima miglioreranno il loro personaggio, sbloccando nuove e più forti Abilità.

## IN QUALI CLASSI E' CONSIGLIABILE USARE QUESTO GIOCO?

Dai feedback raccolti in seguito a periodi di gioco continuativi della durata di un anno scolastico o poco meno, si è notato che il gioco rende meglio con alunni delle classi 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> media, e ha dato risultati notevoli nello stemperare i comportamenti che impediscono di fare lezione nelle classi di più difficile gestione, generando una attiva e interessata partecipazione. I docenti che hanno usato il gioco riferiscono anche che ad ognuno dei tre ruoli giocabili è consigliabile associare un certo profilo tipico di alunno:

**Allevatore:** particolarmente adatto a studenti maschi, indisciplinati, li motiva poiché li riveste della responsabilità di essere una sorta di protettori; inoltre, possono permettersi il lusso di commettere più infrazioni prima di subire penalità.

**Venditore:** ruolo trasversale di supporto, ha reso particolarmente bene quando è stato scelto da alunni pacati e disciplinati, con buone capacità oratorie.

**Coltivatore:** è parso più adatto alle ragazze, in quanto coniuga Abilità salvifiche ad altre che aiutano a mitigare l'insicurezza.

Naturalmente, queste osservazioni non devono essere in alcun modo vincolanti.