



# LA ZATTERA

*Un gioco di naufraghi ed empatia*

Raccoglietevi in non più di otto persone. Accogliete un nono, se lo ritenete opportuno e volete provare un'esperienza più coinvolgente. **Voi non siete obbligati a farlo, per fortuna.**

Procuratevi una scatola di fiammiferi e lasciate al suo interno tre cerini per ognuno di voi. *Quei fiammiferi sono la **vostra** speranza, e non soltanto una luce nell'oscurità.*

Procuratevi un materasso singolo e sistematelo al centro della stanza. Al centro del materasso mettete la scatola di fiammiferi. Assicuratevi che la stanza sia immersa nell'oscurità più totale. *La luna è nuova e il cielo è così scuro da confondersi col mare. **Non dovete vedere nulla.***

*Siete **naufraghi** alla deriva. La barca con cui avete lasciato le coste africane, dopo un viaggio durato mesi se non anni, è ridotta a un colabrodo. Questa potrebbe essere la **vostra** ultima notte.*

Procuratevi un cartoncino e un pennarello a testa. Prima di entrare nella stanza, ognuno di voi deve fermarsi a riflettere su alcune cose: *chi sei? Come sei finito in questa situazione? Cosa hai passato prima di riuscire a raggiungere la barca?*

Quando vi sentite pronti, scrivete un nome su una faccia del cartoncino, senza mostrarlo a nessuno. Solo un nome, senza cognome. Deve trattarsi di un nome africano. **Non avete scelta, esattamente come loro.** Non pensateci troppo, scrivete il primo nome che vi viene in mente.

Sul retro del cartoncino scrivete la risposta alla domanda: *perché sei partito?* Rispondete sinceramente e non preoccupatevi di esagerare. Anche in questo caso, non mostrate la risposta a nessuno.

Trovate un modo per attaccare il cartoncino sulla fronte, in modo tale che la parte visibile sia quella con il vostro nome. Un istante prima di aprire la porta ed entrare nella stanza, attaccate il cartocino sulla fronte. *Adesso **siete** quel nome.*

Non entrate tutti contemporaneamente nella stanza. Fatelo solo quando vi sentite pronti. *Prendere il mare dev'essere una **vostra** scelta, e ringraziate che questo è solo un gioco.*

Chiudetevi la porta alle spalle e sistematevi sulla zattera, dove trovate posto. *Il pavimento è acqua, scura e pericolosa. Molto probabilmente **non sapete nuotare**.* Non parlate con nessuno, finché tutti non saranno entrati. Cercate la scatola con i fiammiferi e prendetene quanti ne volete. *I fiammiferi sono la **vostra** speranza, e non soltanto una luce nell'oscurità.* Rimettete la scatola dove l'avete trovata.

L'ultimo a entrare nella stanza deve chiudere la porta a chiave e, dopo averlo fatto, esclamare: *Mi sento responsabile appena un fratello o una sorella posano il loro sguardo su di me.*

...

Rompete pure il silenzio, ma **non fate domande agli altri naufraghi**. Lamentatevi della traversata, cantate una canzone, maledicete il vostro dio, parlate con gli altri, ma **non fate domande agli altri naufraghi**.

Per fare una domanda a un altro naufrago, dovete scoprirne il nome e potete farlo solo accendendo uno dei vostri fiammiferi e formulando la domanda prima che la fiamma si spenga. Sforzatevi di fare domande in grado di far emergere la storia di quella persona. Siate sinceramente curiosi e spregiudicati. *Il*

*mare vi rende un po' squali.* Cercate di tenere accesa la fiamma finché le vostre dita non ne possono più.

**Non potete fare più di una domanda allo stesso naufrago.**

Non chiedete mai *Perché sei partito?*, finché non vi rimane l'ultimo cerino in mano. A quel punto potete farlo. L'altro naufrago deve staccare il cartoncino dalla propria fronte e porgervelo. Leggete la risposta a voce alta e, dopo averlo fatto, esclamate: *Questo è il momento in cui finisce la notte e comincia il giorno.* Gettatevi in mare e rimanete in silenzio fino alla fine.

...

Quando tutti i cerini sono stati accesi e consumati, il gioco è finito. Aprite la finestra e spalancate la porta. Lasciate che la luce entri nella stanza.

Rimanete in silenzio o parlate di ciò che è successo, ma **non** rimanete impassibili.

**Siate umani.**

Illustrazione: *Layout of the raft of the frigate Méduse*, Alexandre Corréard.