

Giochi di ruolo e di discussione



*Il lavoro non ha senso
A meno che non ti assorba
Come assorbe un gioco
Se non ti assorbe
Se non ti diverte mai
Non farlo*

D.M. Lawrence





Dilemma del prigioniero



	Carlo non accusa	Carlo accusa
Paolo non accusa	Entrambi 1 anno	Paolo 5 anni carlo libero
Paolo accusa	Carlo 5 anni paolo libero	Entrambi 3 anni



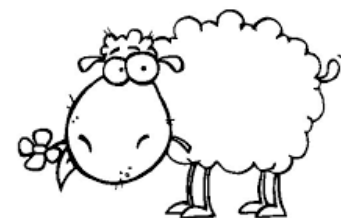
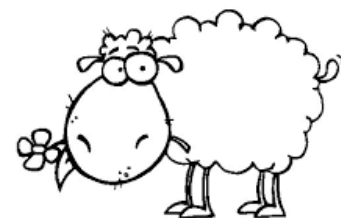
Dilemma del prigioniero

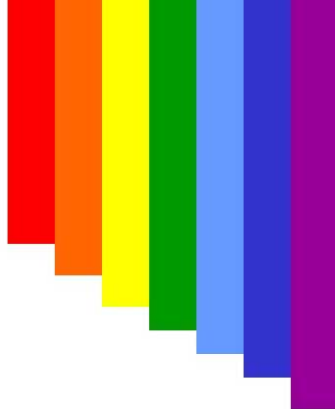
Una considerazione oggettiva è che il dilemma illustra un conflitto tra razionalità individuale e di gruppo: se i membri di un gruppo perseguono razionalmente il proprio interesse, possono ottenere un risultato inferiore ai membri di un altro gruppo che agiscono in modo contrario al proprio individuale vantaggio razionale



N° greggi	Reddito unitario	Reddito con irrigazione
100	100	
101	99	100
102	98	99
103	97	98
104	96	97
105	95	96
106	94	95
107	93	94
108	90	93
109	85	90
110	83	85
111	82	83
112	80	82
113	79	80

*Gioco
delle
pecore*





X city

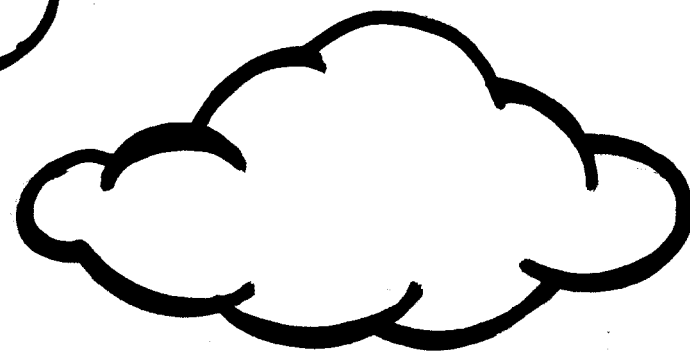
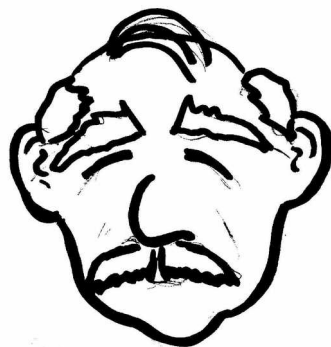
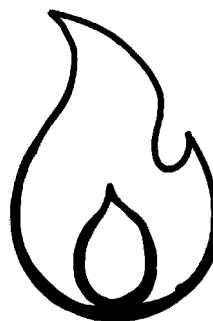
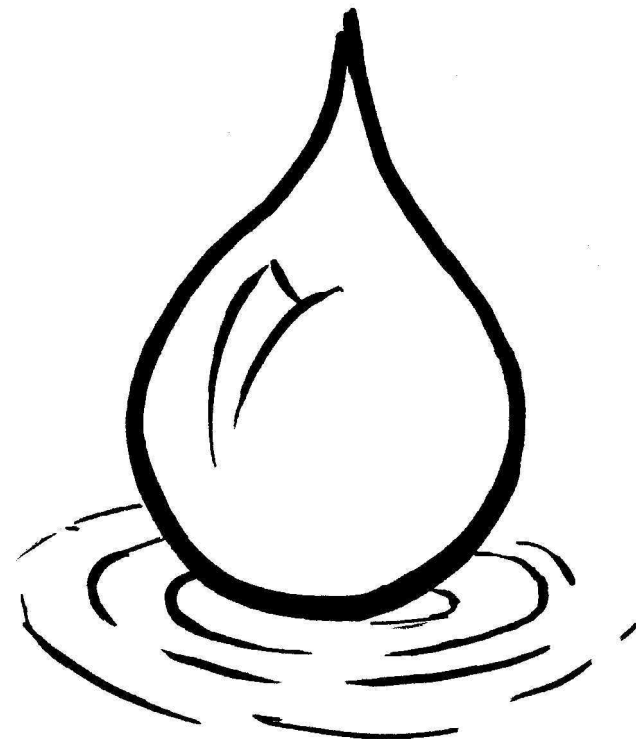
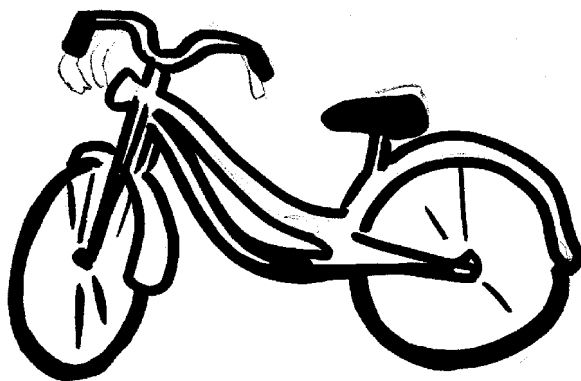
Perché le cose semplici non lo sono mai



Percorso partecipato di Agenda 21 locale

gioco di ruolo

Boselli G.; Marchio B.; Patané L.





ETRICOPOLI



*G. Rodari, Grammatica della fantasia,
Einaudi, Torino 1973*

"... toccherà a me, di volta in volta, capire se il bambino in un dato momento del suo interesse per le cose desidera 'informazioni sul rubinetto' o vuole 'giocare con il rubinetto', per ricavarne a suo modo le informazioni che gli servono [...]. Se gli racconto da dove viene l'acqua, parole come 'sorgente', 'bacino', 'acquedotto', 'fiume', 'lago, ecc. rimarranno in lui sospese, alla ricerca di un oggetto, fin quando non avrà visto e toccato le cose che indicano" (p. 103)".

