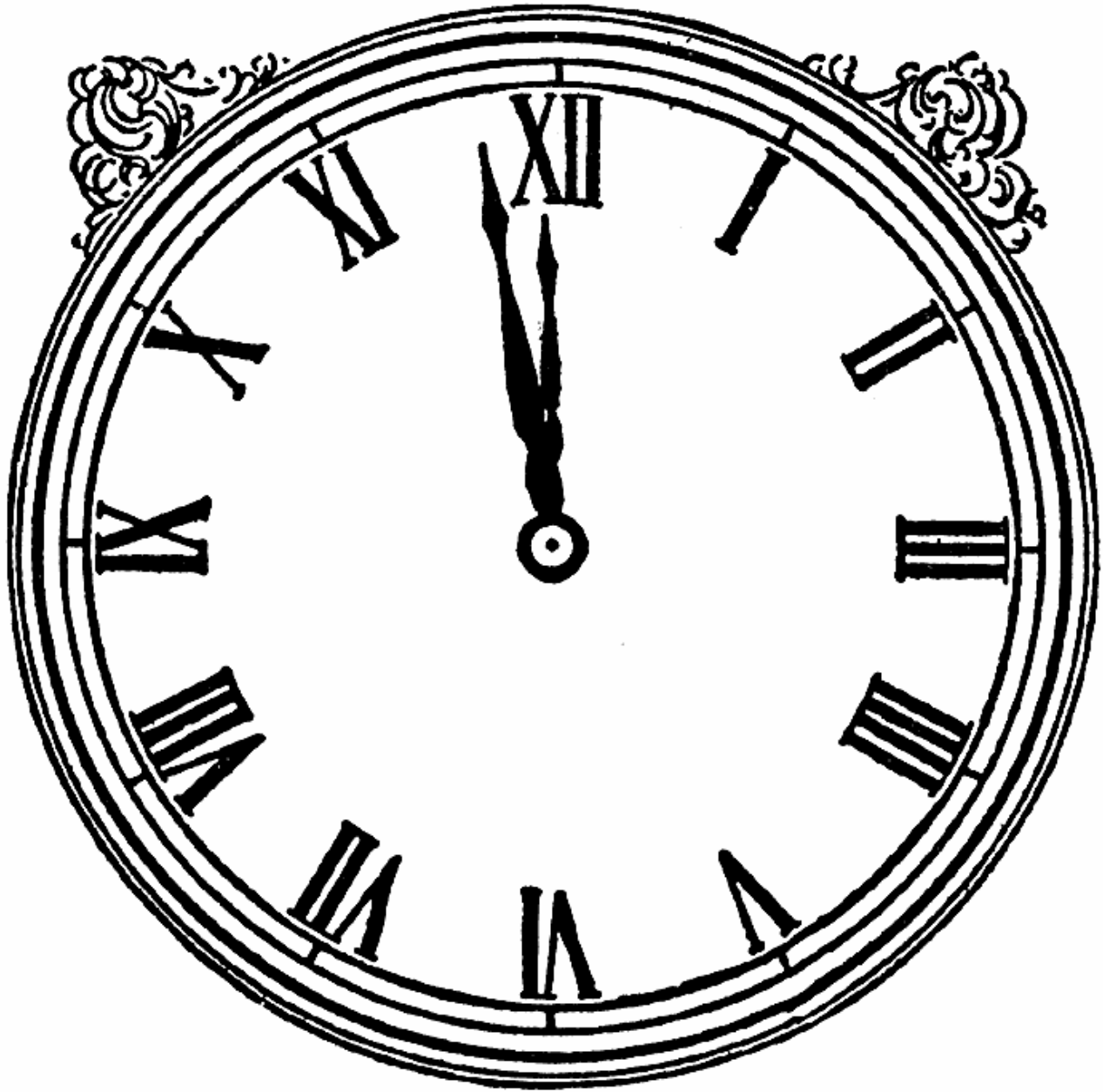


# HORA

*Gioco di Narrazione di Roberto Grassi, 2008*



*Dum loquor, hora fugit*

## **Ciò che serve**

*Una stanza, possibilmente appartata e silenziosa, con un tavolo circolare.*

*12 giocatori ed un numero corrispondente di sveglie o orologi con un ticchettio molto forte*

*Un dado a 12 facce*

*Una clessidra (il gruppo decide quale sia la durata della narrazione e sceglie una clessidra corrispondente)*

## **Preparazione**

*Ognuno dei giocatori sceglie un intervallo orario (ad esempio, Roberto sceglie "Dalle 3 alle 4")  
I giocatori preparano gli orologi. Ogni orologio dovrà essere posizionato ad un orario differente (il primo orologio sull'una, il secondo sulle due, etc...)*

*La partita durerà un'ora esatta.*

## **Gioco**

*Per avviare il gioco si lancia il dado. Il numero corrispondente dà la facoltà al giocatore proprietario di quell'intervallo di iniziare a narrare. (ad esempio, se esce il 3, Roberto, che è proprietario dell'intervallo dalle 3 alle 4, inizia a narrare). Tale criterio varrà per tutto il resto della partita. Ogni segmento di narrazione non potrà durare più del tempo della clessidra. Chi ha il turno di narrazione può interrompere la narrazione in ogni momento dicendo "Mi fermo". In tal caso si rilancia il dado, si determina il nuovo narratore e si usa il tempo residuo della clessidra.*

*Se il giocatore decide di usare tutta la clessidra, poco prima del termine del suo esaurimento si rilancia il dado e si determina chi continuerà a narrare.*

*Quando è trascorsa un'ora il gioco termina.*

## **Vincoli di gioco**

*Il lancio del primo dado è molto importante, perché determina il tempo "presente" della narrazione.*

*I narratori delle ore successive narreranno il "futuro". I narratori delle ore precedenti narreranno il "passato".*

## **Vincoli di narrazione**

*Prima della sessione, il gruppo dovrà concordare il tema della narrazione (ad es., l'ultima ora di un condannato a morte, la prima ora di vita di un uomo, un'ora di una giornata di lavoro)*

*Tutta la narrazione dovrà essere centrata sulle emozioni ed i pensieri di un singolo protagonista. Altri personaggi possono entrare nella narrazione ma solo come secondari ed in ogni caso nella narrazione deve essere evidente il punto di vista del protagonista. Eventuali dialoghi con essi devono essere visti dal punto di vista del personaggio principale e gestiti in modo indiretto. (Ad esempio, "Le dico che non voglio più vederla e lei inizia a piangere e, tra i singhiozzi, mi manda al diavolo").*

**Roberto Grassi**

<http://www.robertograssi.net>