

DIBATTITO QUESTIONI SCOTTANTI

Età: 10-99

Giocatori: 3-8

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Andrea Binasco, Matteo di Pascale

Contenuto: 50 cartine

Tesi-Antitesi; 1 scheda struttura del discorso; 8 palette voto;

1 gettone bianco (*bonus*);

2 gettoni neri (*malus*)

Dibattito® Questioni Scottanti è un gioco che sviluppa la dialettica e il pensiero critico: i concorrenti devono sostenere un'idea (Tesi) e il suo opposto (Antitesi), che non necessariamente rispecchiano la loro opinione. Un modo originale per aprirsi al confronto su argomenti di attualità.

Si gioca da 3 a 8 giocatori. Si mescolano le cartine tesi-antitesi e si dispongono al centro del tavolo con gli argomenti rivolti in basso. Ogni giocatore tiene davanti a sé una palette per la votazione. Si dispongono al centro del tavolo la scheda struttura del discorso, il gettone bianco *bonus* e i due gettoni neri *malus*.

Svolgimento

A turno, un giocatore sostiene una Tesi e sceglie chi sarà lo sfidante nel dibattito. Gli altri giocatori compongono la giuria. Quindi pesca una cartina Tesi-Antitesi. Egli deve difendere la Tesi espressa sulla carta, mentre lo sfidante dovrà sostenere l'Antitesi. Ognuno ha la possibilità di esprimere il suo parere in due interventi di 30 secondi, seguendo la traccia presente sulla scheda struttura del discorso. Inizia la Tesi, poi l'Antitesi ribatte, quindi la Tesi interviene per la seconda volta e infine chiude la discussione l'Antitesi. La giuria segue attentamente il dibattito e, alla fine della

discussione, nel caso in cui un'argomentazione piaccia particolarmente, decide all'unanimità di assegnare il gettone bianco ad un giocatore. Il gettone bianco bonus può essere giocato solo una volta nel corso della partita e assegna un punto indipendentemente dal risultato. Se, invece, ci sono stati errori da parte di qualcuno (errori logici, dimenticanze di una parte della struttura o uso di un tempo eccessivo nel proprio intervento) la giuria decide di assegnare uno o due gettoni neri al giocatore che ha effettuato errori. I gettoni neri malus comportano la perdita di un punto indipendentemente dal risultato e possono essere entrambi assegnati allo stesso giocatore che, in questo caso, perderà 2 punti.

Votazione e Fine della Partita

Ciascun membro della giuria alza contemporaneamente la paletta voto. Chi mostra il lato giallo è a sostegno della Tesi. Chi mostra il lato nero è a sostegno dell'Antitesi. Se il voto della giuria è concorde, e tutti votano lo stesso giocatore, il vincitore riceve 3 punti e ogni membro della giuria 1 punto. Se invece il voto è discorde, chi ha ottenuto la maggior parte dei voti riceve 1 punto, e la giuria nessun punto. In caso di pareggio non vengono assegnati punti. A questo punteggio si aggiunge il punto del gettone bonus, se è stato assegnato, e si sottraggono i malus (se uno degli sfidanti aveva già conquistato punti). Si segna il punteggio dei giocatori su un foglietto e si procede al secondo turno. Nel caso in cui si giocasse solo in 3, la giuria è composta di un solo giocatore e il punteggio assegnato per la votazione è 1. La partita finisce quando ogni giocatore ha sostenuto una Tesi almeno una volta (o due o tre, a scelta dei concorrenti). In caso di parità si procede con lo spareggio. Vince la partita chi totalizza più punti.