

## GIOCO SULLA COOPERAZIONE

I partecipanti vengono divisi in due squadre. All'interno di ogni squadra verranno scelti inoltre due giocatori che faranno da "osservatori".

Si dividono le due squadre in due luoghi diversi. A ciascuna squadra viene consegnata *una busta e due cartoncini colorati* (alla squadra 1: **blu** e **rosso**; alla squadra 2: **giallo** e **verde**).

Verrà consegnata anche ad ogni squadra una matrice che indicherà i risultati delle scelte.

Squadra 1	Squadra 2	Punteggio Sq. 1	Punteggio Sq. 2
Rosso	Verde	- 10	+ 10
Blu	Verde	- 10	- 10
Rosso	Giallo	+ 10	- 10
Blu	Giallo	+ 5	+ 5

Si giocheranno 10 manche, in ciascuna di queste la squadra, dopo un periodo di riflessione di pochi minuti (2/3 min), dovrà decidere quale colore giocare ed inserirlo nella busta.

Il conduttore del gioco aprirà le buste ed assegnerà il relativo punteggio a seconda della combinazione creata segnandolo su di un cartellone.

**Vince** chi conquista il punteggio maggiore.

### GLI OSSERVATORI

Per ogni squadra ci saranno due osservatori che prenderanno parte in silenzio e in disparte ai lavori della propria squadra.

Il **primo osservatore** presterà attenzione sul flusso dei dialoghi nella squadra, quindi segnerà ogni tipo di interazione (o non interazione) utilizzando un diagramma di flusso.

Il **secondo osservatore** invece, si appunterà alcune frasi significative che vengono pronunciate nelle discussioni nei gruppi.

Per rendere il gioco più attivo si possono inserire in alcune manche delle situazioni particolari:

- **Manche 4:** ogni squadra nomina un ambasciatore i quali si riuniranno in un angolo riservato e si scambieranno delle impressioni sulle strategie di gioco o faranno eventuali accordi;
- **Manche 5:** i punti vengono *triplicati*;
- **Manche 7:** i punti vengono *quintuplicati*;
- **Manche 8:** nuovo incontro degli ambasciatori;
- **Manche 10:** i punti vengono *decuplicati*.

Scopo del gioco è far interagire le due squadre rispetto ad una situazione di conflitto. Tutte le dinamiche che si instaureranno nel gioco sono utili per innescare il dibattito che ne segue. Il "dilemma del prigioniero" sul quale si basa questo gioco, stabilisce che il punto d'equilibrio di Nash è quello in cui i due giocatori, cooperando, riescono a raggiungere entrambi il massimo risultato possibile, senza che uno prevarichi sull'altro.