Interplay_RSR_ITA è un gioco di ruolo sulle consociazioni. Nasce da un adattamento della versione originale elaborata nell'ambito del progetto Remix e implementata nel progetto IntercropVALUES. E' uno strumento utile per scambiare esperienze, conoscenze e confrontarsi su difficoltà e opportunità.

Per segnalazioni o informazioni: info@semirurali.net

Regole del gioco

Giocatori:

1 game master con competenze agronomiche

Max 10 giocatori (per poter permettere a ciascuno di esprimersi e confrontarsi)

Materiale:

6 tabelloni

15 carte contesto + 3 carte vuote da personalizzare

9 carte vincolo

51 carte coltura + 4 carte vuote da personalizzare

6 carte bonus

Matita e gomma

Scopo del gioco:

Creare un contesto ipotetico ma verosimile in cui sviluppare un sistema agricolo complesso e diversificato attraverso l'uso delle consociazioni. Questo gioco nasce come strumento per favorire la discussione, lo scambio di saperi e la condivisione di esperienze. Può essere utilizzato anche come strumento didattico.

Durata del gioco:

Circa 2 ore.

Svolgimento:

- **Fase 1**

In questa fase si stabilisce una condizione ipotetica definendo contesto e vincoli e si programma una rotazione triennale.

Tabellone 1

Il game master suddivide le carte contesto e le carte vincolo in base al colore presente sul retro. Per ogni mazzetto, senza farle vedere, fa pescare una carta ad un giocatore. Si svelano le carte pescate e si dividono nelle colonne contesto e vincoli, ordinandole in base alla possibilità di modificare la condizione. Il game master controlla che ci sia coerenza fra le carte pescate, altrimenti procede a far estrarre un'altra opzione.

Si consiglia di utilizzare le carte vincolo vuote per personalizzare con altre condizioni ritenute importanti ma non indicate (esempio: nord/centro/sud, pianura/collina/montagna).



Tabellone 1 - Vincoli e contesto

Tabellone 2

A fianco del tabellone 1 si dispone il tabellone 2 dove si distribuiscono le carte coltura suddividendole per gruppo e stagione. Le carte coltura hanno un bordo colorato e un simbolo che ne indicano la stagionalità, il colore del retro invece ne indica la famiglia di appartenenza. Alla base della carta sono indicati i mesi dell'anno, con la matita è possibile indicare il periodo di permanenza in campo. Nelle colture poliennali invece sono indicati gli anni di coltivazione.

Sono presenti 4 carte coltura vuote da utilizzare per colture non indicate (es. riso)



Tabellone 2 - Suddivisione delle colture per gruppo di stagione

Dal tabellone 2, tenendo conto delle condizioni di vincolo e di contesto, si scelgono le carte da posizionare sul cerchio di rotazione pluriennale al centro del tabellone 1.



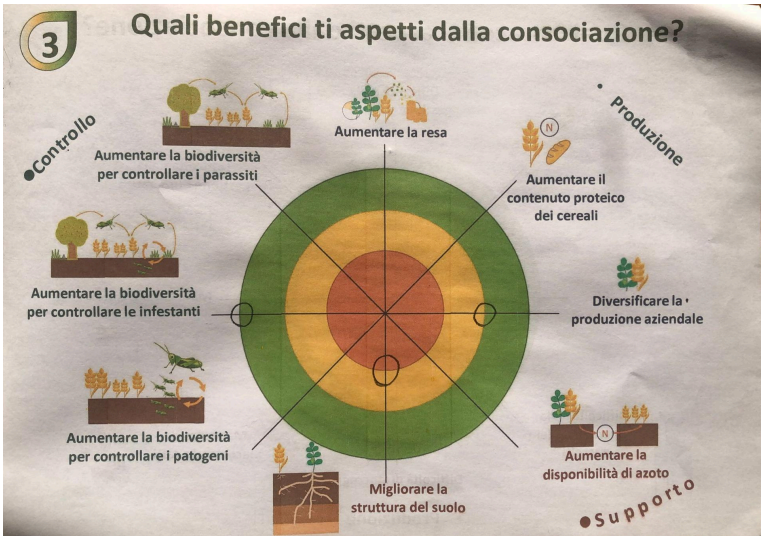
Tabellone 1 - Inserimento delle colture nel piano di rotazione pluriennale

- **Fase 2**

Una volta stabilita la rotazione pluriennale, si cerca di renderla più complessa inserendo delle consociazioni.

Tabellone 3

Si analizzano i benefici delle consociazioni indicando due aspetti prioritari tramite una crocetta all'intersezione con il cerchio rosso, due aspetti di media importanza all'intersezione col cerchio giallo e due aspetti di minor importanza all'intersezione del cerchio verde.



Tabellone 3 - Benefici attesi dalla consociazione

Tabellone 4

Si analizzano gli ostacoli delle consociazioni indicando due aspetti prioritari tramite una crocetta all'intersezione con il cerchio rosso, due aspetti di media importanza all'intersezione col cerchio giallo e due aspetti di minor importanza all'intersezione del cerchio verde.



Tabellone 4 - Ostacoli attesi dalla consociazione

Carte Bonus

Il game master sceglie un giocatore a cui far pescare una carta bonus dal mazzo. Tale carta si posiziona al centro del tabellone 1.



Tabellone 1 con carta bonus

Tabellone 5

I giocatori scrivono sul tabellone le consociazioni che conoscono, suddividendole per stagionalità, tipo di semina e tipo di raccolta.



Tabellone 5 - Cosa consociare

- **Fase 3**

Si includono le consociazioni nel piano di rotazione e si analizzano gli aspetti concreti per realizzarla.

Dal tabellone 5, tenendo conto di contesto, vincoli e bonus, si scelgono le consociazioni adatte da includere nel piano di rotazione triennale al centro del tabellone 1.



Tabellone 1 - Inserimento delle consociazioni appropriate nel piano di rotazione

Tabellone 6

Si cerca di inserire tutte le informazioni necessarie per la realizzazione di una consociazione, dalla semina alla raccolta.



Tabellone 6 - Gestione della consociazione

Bibliografia:

Clémentine Meunier et Al., 2022. **Interplay: A game for the participatory design of locally adapted cereal–legume intercrops** Agricultural Systems, Volume 201, 2022, **https://doi.org/10.1016/j.agsy.2022.103438.**

Clémentine Meunieret Al., 2022. **A modelling chain combining soft and hard models to assess a bundle of ecosystem services provided by a diversity of cereal-legume intercrops** European Journal of Agronomy, Volume 132, 2022, https://doi.org/10.1016/j.eja.2021.126412.

Sitografia:

Practice Abstract PA3-web.pdf
Interplay: User Experiences and Implementation Insights in Italy - IntercropVALUES
Download versione originale Téléchargement du jeu Interplay / Interplay game download