



SOARING FRAGMENTS

Un gioco per tutti i giocatori
Creato per il Golden Cobra Challenge 2016
da Antonio Amato, Francesco Rugerfred Sedda e Francesco Zani

Questo gioco tratta della relazione tra un *Mentore*, portatore della *Conoscenza Umana*, e il suo *Discepolo*, che tenterà di cogliere il significato di tale conoscenza prima di diventare egli stesso un *mentore*.

Se lo desideri, puoi diventare il primo *Mentore* del gioco. Tutto ciò che devi fare è leggere e seguire le istruzioni nella sezione intitolata **Il Mentore**. Tieni in considerazione una piccola differenza rispetto a quanto leggerai: essendo il primo, non c'è stato nessun *Mentore* prima di te, perciò passerai ai tuoi discepoli solo la conoscenza creata da te. Quando hai finito di leggere e sei pronto a cominciare a giocare ricordati di tagliare questa sezione del gioco (seguendo la linea tratteggiata), poiché non sarà più necessaria.

Se non intendi giocare, ti chiediamo di lasciare questo gioco in uno spazio pubblico, su un tavolo o ovunque la gente possa trovarlo e giocarlo. Grazie.

Questo documento è impaginato per la stampa fronte-retro.
Fai attenzione ad avere le sezioni del Mentore e del Discepolo
sulla stessa metà del foglio, una sul retro dell'altra.



IL MENTORE

Sei il portatore della *Conoscenza Umana*, come i Mentori che ti hanno preceduto. Hai anche la possibilità di contribuire alla *Conoscenza Umana* con un frammento di te stesso. Sei stato scelto per trasmetterla, è un tuo dovere.

Devi trovare un Discepolo. Così come l'umanità, anche la *Conoscenza Umana* riunisce molti visi, colori e anime. Osserva le persone che ti stanno attorno e trova un discepolo che appaia il più possibile diverso da te. Chiedi:

“Vuoi ascoltare le ultime parole di un uomo alla fine del proprio percorso e diventare mio Discepolo?”

Se accetta, solleva questo foglio e lascia che legga la propria parte.
Se rifiuta, fai un inchino e torna alla ricerca di un *Discepolo*.

Devi rispettare questa pergamena. È il mezzo che aiuta nella trasmissione della *Conoscenza Umana*. Può solo ricordarti il tuo dovere, non può dirti cosa devi trasmettere al tuo discepolo o come dovresti farlo: questa è una decisione che spetta a te. Non scrivere nulla sulla pergamena, poiché la *Conoscenza Umana* non è qualcosa che può essere messa per iscritto.

Devi trasmettere la Conoscenza Umana. Ricorda le sagge parole che il tuo *Mentore* ti rivelò e trasmettile al tuo *Discepolo*. Se puoi, tenta di trovare un filo conduttore tra i diversi insegnamenti e rendili comprensibili: potresti farlo con una breve storia allegorica, una parabola, un haiku o anche una semplice lista. Alla fine aggiungi il tuo frammento: una lezione di vita che hai appreso e che rappresenta il tuo contributo alla *Conoscenza Umana*. Non rendere il messaggio criptico o verboso. Lascia il tempo per porre delle domande, se ne ha, poi di:

“Ricorda la Conoscenza Umana e trova il tuo Discepolo. Ora tu sei il Mentore e io non lo sono più.”

Fai un inchino, consegna la pergamena e lascia il gioco.

IL DISCEPOLO

Questa persona ti sta chiamando *Discepolo* e hai accettato di ascoltare le sue ultime parole. Cerca di comprendere ciò che ha da dirti e diventa il prossimo *Mentore*.

Puoi apprendere la Conoscenza Umana. Ascolta ciò che ha da dire senza interrompere. Cerca di ricordare il significato delle sue parole senza scriverlo: non è un compito facile ma puoi farcela. Senza di te, la *Conoscenza Umana* andrà perduta.

Puoi tentare di comprendere meglio. Non dare per scontato ciò che ti viene detto: avere dubbi è un tuo diritto. Ora è il momento di porre alcune domande, se lo desideri. Quando ti dirà: *“Ricorda la Conoscenza Umana e trova il tuo Discepolo. Ora tu sei il Mentore e io non lo sono più”*, rispondi:



**“Mi hai insegnato la Conoscenza Umana e ora è il mio turno.
Ora sono il Mentore e tu non lo sei più.”**



Fai un inchino, prendi la pergamena e leggi il retro.

