

# **BOMBA LIBERA TUTTI!**

Un gioco a quiz per tutta la platea

di

Barsottelli Luca, Guardone Serena, Pedrini Mirtilla

2021

Barsottelli Luca, Guardone Serena, Pedrini Mirtilla  
Licenza Creative Commons Attribuzione Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale  
Via Sarzanese, 318/A  
3290685985  
info@bottegateatro.it  
[www.bottegateatro.eu](http://www.bottegateatro.eu)

## ***PERSONAGGI***

PRIMO PRESENTATORE: T-shirt con il logo del gioco (ossia una bomba con la miccia accesa) e una giacca nera.

SECONDO PRESENTATORE: T-shirt con il logo del gioco (ossia una bomba con la miccia accesa) e una giacca nera.

ASSISTENTE DI STUDIO: T-shirt con il logo del gioco (ossia una bomba con la miccia accesa), ma nessuna giacca nera.

## ***NOTE DELL'AUTORE***

Il copione è costituito da tre atti unici della durata di 20 minuti ciascuno. La prima parte è in comune a tutti e tre gli atti unici. La seconda parte cambia in base al personaggio che viene estratto a sorte attraverso la ruota della fortuna.

Una settimana prima dello spettacolo, la scuola o la classe dovrà selezionare 2 gruppi da tre ragazze/i ciascuno. Ai due gruppi verrà fornito del materiale informativo (breve e in forma adatta per l'età) sui tre personaggi che saranno oggetto del quiz durante lo spettacolo.

### 3 ATTI UNICI DA 20 MINUTI

La scena simula uno studio televisivo in maniera estremamente essenziale e simbolica.

Alla estrema destra della scena una ruota della fortuna con i nomi di Ilaria Capua, Linus Torvalds, James Wales.

Alla estrema sinistra della scena un timer.

Sui lati del centro della scena, due banchini riadattati a postazione di gioco: uno è rosso, uno è blu.

*Prima dello spettacolo ad ogni spettatore verranno consegnate 3 carte (A, B e C) con cui potrà rispondere alle domande dei Presentatori.*

*TRACCIA 1 Sigla – Entrano Presentatore 1, Presentatore 2 e Assistente di Studio.*

**PRESENTATORE 1:** Buonasera e benvenuti a *Bomba libera tutti!* Il primo gioco a quiz in diretta da una scuola.

*Assistente di studio alza un cartello con sopra scritto “applausi”*

**PRESENTATORE 2:** All'entrata vi sono state consegnate tre carte: A, B e C. Fateci vedere le carte. Con queste carte potrete rispondere alle nostre domande.

**PRESENTATORE 1:** Ma facciamo una prova, vediamo se il nostro è un pubblico reattivo. Nessuno vi giudicherà, nessuno potrà assegnarvi un voto, quindi siate sinceri.

**PRESENTATORE 2:** Prima domanda. Rullo di tamburi: che cosa provate per la scuola?

A: amore incondizionato e spassionato.

B: indifferenza.

C: desiderio nascosto, ma neanche troppo, di dar fuoco a tutte le scuole che vi capita di incontrare.

**PRESENTATORE 1:** Bene, alzate le carte: A, B o C.

*Se il pubblico dice C:* Bene, come volevasi dimostrare.

*Se il pubblico dice A o B:* Benissimo. Siete un pubblico di falsi e di ipocriti. Da come alzavate le carte si vedeva che stavate mentendo.

**PRESENTATORE 2:** Voi odiate la scuola. Oppure mentite. E questo perché? Perché a scuola si leggono poesie noiose, si scrivono temi scontati, si studiano vite di gente morta: e nessuno ha realmente voglia di imparare e di studiare cose del genere.

**PRESENTATORE 1:** Passiamo alle domande vere. Noi infatti abbiamo bisogno di conoscervi. Di capire chi siete. Di capire che tipo di pubblico siete. Per questo abbiamo preparato un semplice test. Dovrete rispondere a 5 do-

mande, utilizzando solo le vostre carte A e B. Ogni volta vi mostreremo due immagini tra cui scegliere. Avrai unicamente 10 secondi a domanda.

**PRESENTATORE 2:** Per te un **insegnante** è:

*Assistente di Studio alza due cartelli. Il primo è Dio, il secondo è l'uomo vitruviano.*

**PRESENTATORE 1:** Per te uno **studente** è:

*Assistente di Studio alza due cartelli. Il primo è una bottiglia piena, il secondo è una bottiglia vuota.*

**PRESENTATORE 2:** Per te la **scuola** è:

*Assistente di Studio alza due cartelli. Il primo è una freccia che scende verso il basso, il secondo è un cerchio.*

**PRESENTATORE 1:** Per te la **cultura** è:

*Assistente di Studio alza due cartelli. Il primo è un ragazzo con un libro in testa, il secondo è un ragazzo che monta sopra il libro per raggiungere qualcosa.*

**PRESENTATORE 2:** Per te **imparare** vuol dire:

*Assistente di Studio alza due cartelli. Il primo è un ragazzo che beve un bicchiere d'acqua, il secondo è uno che nuota.*

**PRESENTATORE 1:** Bene, ora leggiamo i vostri profili. Maggioranza di risposte A, profilo Pitagora. Per voi la scuola è un luogo sacro (che va dal Paradiso all'Inferno a seconda dei voti), dove l'insegnante è un dio (che premia o punisce), dotato di conoscenze a voi ignote che vi comunica in maniera spesso incomprensibile. Il modello grafico che rappresenta questa vostra concezione è quello di una freccia che discende dall'alto verso il basso e riversa contenuti dentro vasi più o meno integri. Tutto scende, niente sale. Il vostro riferimento storico è Pitagora, fondatore di una delle prime scuole filosofiche nell'antica Grecia, nella quale si poteva accedere solo tramite un arduo rito di iniziazione e dove il maestro – ossia Pitagora stesso- era venerato e ascoltato esattamente alla pari di una divinità. Attenzione: in genere le sette fanno una brutta fine.

**PRESENTATORE 2:** Maggioranza di risposte B, profilo Socrate. Per voi la scuola non ha pareti, non ha indirizzo, non ha confini. Ogni esperienza della vita è un'occasione di apprendimento. Non esistono maestri da venerare, ma solo maestri con cui discutere. Il modello grafico che rappresenta questa vostra concezione è il cerchio, dove ognuno può mettere in circolo il sapere e sentirsi insegnante e allievo allo stesso tempo. Il vostro riferimento storico è Socrate, altro grande filosofo dell'antica Grecia, che passava le giornate a discutere coi sapienti della città per mostrar loro l'inconsistenza delle loro convinzioni. Attenzione, Socrate fece una brutta fine: venne condannato a morte dai suoi stessi concittadini.

**PRESENTATORE 1:** Ottimo, ora che conoscete il vostro profilo, vi chiediamo di sollevare la lettera corrispondente al vostro profilo. Profilo Pitagora, sollevate le A. Profilo Socrate, sollevate le B.

*(nel caso in cui la maggioranza sia B)* **PRESENTATORE 2:** Bene, oggi giochiamo in casa: abbiamo in sala un pubblico Socrate! Per voi sarà immediato capire che gioco = scuola. La cultura per voi è qualcosa di interattivo, demo-

cratico, aperto. Per voi cultura significa condivisione. E sapete una cosa ragazzi? Non siete i soli a pensarla così! E' questo il vero significato di un termine oggi molto in voga: CULTURA OPEN.

*(nel caso in cui la maggioranza sia A)* **PRESENTATORE 2:** Ahia, stasera giochiamo fuori casa: abbiamo in sala un pubblico Pitagora! Per voi scuola e gioco sono due cose molto diverse e non sarà facile convincervi che giocando potrete imparare qualcosa. La cultura per voi non è qualcosa di interattivo, democratico, aperto. Per voi cultura significa trasmissione del sapere. Ma sapete una cosa ragazzi? Stasera proveremo a farvi venire qualche dubbio.

**PRESENTATORE 1:** Avete presente Wikipedia? Chi era Napoleone? Cercalo su Wikipedia. Quanti film ha fatto Quentin Tarantino? Cercalo su Wikipedia. Che cos'è il Big Bang? Cercalo su Wikipedia. Wikipedia, l'enciclopedia del sapere universale, sempre disponibile, alla portata di un click. E' gratis, chiunque può consultarla e – cosa ancor più rivoluzionaria - chiunque può aggiornarla. E' questo il vero significato di un termine oggi molto in voga: CULTURA OPEN.

**PRESENTATORE 1:** E adesso possiamo entrare nel vivo della partita. All'interno delle vostre classi sono stati selezionati sei concorrenti divisi in due squadre.

**PRESENTATORE 2:** Facciamo entrare le due squadre.

**PRESENTATORE 1:** Presentiamo la squadra rossa: *(verranno letti I nomi dei ragazzi scelti)* Avete scelto un portavoce? Come state? Siete emozionati?

**PRESENTATORE 2:** Presentiamo la squadra blu: *(verranno letti I nomi dei ragazzi scelti)* . Voi, tutto ok? Il vostro portavoce chi è?

**PRESENTATORE 1:** *(al pubblico)* Sulle vostre sedie avete trovato un cartoncino rosso oppure blu. Indovinate? Se avete trovato un cartoncino rosso fate parte della squadra rossa, se avete trovato un cartoncino blu, della squadra blu.

**PRESENTATORE 2:** Squadre, vi avevamo chiesto di trovare il vostro grido di battaglia, l'avete trovato? Bene, fatecelo sentire.

**SQUADRA ROSSA:** xxxxx

**PRESENTATORE 1:** Bene, pubblico rosso, ripetete in coro!

**PUBBLICO ROSSO:** xxxxx

**PRESENTATORE 2:** E adesso a voi squadra blu.

**SQUADRA BLU:** xxxxx

**PUBBLICO BLU:** xxxxx

**PRESENTATORE 1:** Ecco la ruota che deciderà il destino di questa serata. Ancora le due squadre non sanno su quale personaggio dovranno scontrarsi. Adesso gireremo la ruota e lo scopriremo.

**PRESENTATORE 2:** Come vedete ci sono tre nomi celebri nel mondo della cultura open: Linus Torvalds, il creatore di Linux, Ilaria Capua, la ricercatrice italiana che ha mappato il genoma dell'Aviaria e infine Jimmy Jimbo Wales, il creatore di Wikipedia.

**PRESENTATORE 1 e 2:** Giriamo la ruota!

## ***IPOTESI A: La ruota si ferma su Ilaria Capua***

**ASSISTENTE DI STUDIO:** C'è questo Comune in Italia che si chiama Legnaro. Scommetto che nessuno di voi l'ha mai sentito neanche nominare. Legnaro è in provincia di Padova ed ha 9186 abitanti. Praticamente una strada di Milano.

Roba che neanche lo trovi sulle cartine, Legnaro.

Eppure è cominciato tutto da lì.

Questa storia, voglio dire.

E per certi versi, anche la storia del mondo è ripartita da lì. Da Legnaro, Padova, Italia. 9186 abitanti. Vi sembra strano, eh? Eppure è così.

Ma partiamo dall'inizio di questa storia.

Nel 1999, 22 anni fa, eravamo tutti preoccupati per un'epidemia che si chiamava Aviaria. L'Aviaria è il virus più aggressivo che esista nel regno animale e colpisce prevalentemente volatili. Se per esempio voi foste tutti pennuti e se il virus entrasse qua dentro, da qui non uscirebbe vivo nessuno. E guardate che di solito i virus non fanno così, perché un virus che uccide tutti non è tanto intelligente, perché poi che fa? E' disoccupato, no? In pratica l'Aviaria era un concentrato di virulenza, cattiveria e stupidità estreme. Una specie di nazi-virus o zombie-virus, insomma.

E da bravo nazi-zombie, il virus dell'aviaria ad un certo punto ha fatto la bella pensata di cominciare ad infettare le persone e di ucciderne il 50%.

Insomma eravamo sull'orlo del baratro.

E Legnaro che c'entra con questa epidemia mondiale?

C'entra, perché a Legnaro c'è un centro di zooprofilassi, in pratica un laboratorio per il controllo della salute degli animali.

E in questo centro c'è una ricercatrice che si chiama Ilaria Capua. Questo è un nome che dovete memorizzare perché lo sentirete spesso. Ilaria Capua.

Dalla Nigeria telefonano ad Ilaria e le chiedono se possono spedirle il virus per analizzarlo. Facciamo un tentativo anche con Legnaro, si saranno detti, tanto che ci costa. E invece Ilaria Capua con il suo laboratorio è la prima che riesce a srotolare, a guardare, mappare il genoma di questo virus che tutto il mondo voleva conoscere.

E di per sé, questo sarebbe già un grande successo. Legnaro 1 – Resto del mondo 0.

Ma non è ancora finita. Perché fino a qui si tratta di scienza, ora entra in gioco il coraggio.

Appena si diffonde la notizia della scoperta, l'Organizzazione Mondiale della Sanità alza la cornetta e compone un numero di telefono di Legnaro. E indovinate un po' chi c'è dall'altra parte? Esatto, proprio lei: Ilaria Capua, la nostra ricercatrice. L'OMS dice: senti Ilaria, se tu ci dai la sequenza del virus, noi lo mettiamo in un database e poi ti diamo la password. A questo database hanno accesso solo i quindici laboratori più importanti del mondo, e così anche tu diventi importante. Il sogno di ogni ricercatore. E secondo voi Ilaria cosa ha risposto?

Ha risposto di no!

Ha detto: Secondo voi, io la mia sequenza, la mia ricetta, la metto in un database ad accesso limitato impedendo a migliaia e migliaia di ricercatori di poterci lavorare? E fa la cosa più rivoluzionaria che poteva fare. Prende la

sequenza appena scoperta e la mette in rete. Senza password, senza limitazioni, disponibile per tutti quelli che vogliono lavorarci.

Legnaro 5 – Resto del Mondo 0.

E siamo quasi alla fine della partita. Quasi. Perché 5 anni dopo la telefonata, succede che all'OMS fanno questo comunicato stampa dove dichiarano di promuovere il libero accesso alle informazioni quando c'è il rischio di una pandemia. Il coraggio di Ilaria non solo ha sconfitto l'Aviaria, ha anche cambiato il sistema.

Legnaro 10 – Resto del Mondo 0

**PRESENTATORE 1:** Bene, come avete sentito, Ilaria Capua è molto famosa per aver condiviso la sequenza genetica del virus Aviaria.

**PRESENTATORE 2:** Facciamo giocare il pubblico. Pubblico: Cosa avreste fatto al posto di Ilaria?

A: Avreste condiviso anche voi la sequenza.

B: Avreste sfruttato la sequenza per arricchirvi.

**PRESENTATORE 1:** *(la risposta sarà modulata in base alla risposta e in base a che profilo è il pubblico)*

*(Se pubblico Socrate risponde A):* Siete un pubblico Socrate e avete risposto

A: siete veramente convinti che la condivisione del sapere sia una cosa fondamentale. Bravi!

*(Se pubblico Socrate risponde B):* Ahi, ahì, siete un pubblico Socrate e avete risposto B: a conti fatti non siete poi così socratici quando si tratta di soldi.

*(Se il pubblico Pitagora risponde B):* Siete un pubblico Pitagora e avete risposto A: bene! La vostra idea chiusa di cultura inizia a vacillare.

*(Se il pubblico Pitagora risponde A):* Siete un pubblico Pitagora e avete risposto B: ahì, ahì, ahì...il futuro si prospetta nero. Siete proprio convinti della vostra idea chiusa di cultura.

**PRESENTATORE 2:** E adesso, squadre, tocca a voi. Dovrete affrontare tre sfide, al termine delle quali decreteremo il vincitore di questa puntata.

**PRESENTATORE 1:** Prima sfida. URLALO AL MONDO!

**PRESENTATORE 2:** Avete presente la sequenza del virus Aviaria H5N1?

No? No. Tranquilli, neanche noi.

**PRESENTATORE 1:** Adesso le due squadre in gioco dovranno memorizzare una sequenza alfanumerica e poi condividerla con il pubblico.

**PRESENTATORE 2:** Avrete a disposizione massimo un minuto. Ma il primo gruppo che si sentirà pronto, potrà prenotarsi urlando la parola "PENNUTO". Ecco la vostra sequenza *(consegna un foglio alla squadra rossa)* ed ecco la vostra *(consegna un foglio alla squadra blu)*.

**PRESENTATORE 1 e 2:** Pronti? Via al tempo!

*Svolgimento della prima sfida.*

**PRESENTATORE 1:** E il punto va alla squadra rossa/blu! /Pareggio: il punto va ad entrambe le squadre!

**PRESENTATORE 2:** Seconda sfida. NON ARRENDERTI MAI!

**PRESENTATORE 1:** La storia di Ilaria Capua ci insegna che, anche da un laboratorio di provincia si può incidere nel mondo: ma occorrono resistenza, pazienza e determinazione.



**PRESENTATORE 2:** Per questo, abbiamo ideato un gioco in cui metteremo a dura prova la vostra capacità di resistere.

**PRESENTATORE 1:** Dovrete costruire un castello di carte più alto possibile. Ma ricordate che non sempre il mondo è dalla vostra parte.

**PRESENTATORE 2:** Per la realizzazione del castello avrete a disposizione 2 minuti. Il nostro Assistente di Studio inciterà il pubblico per disturbare la squadra avversaria.

**PRESENTATORE 1 e 2:** Pronti? Via al tempo!

*Svolgimento della seconda sfida.*

*Durante la prova l'assistente di studio alza i cartelli.*

*“URLATE: NON CE LA FARETE MAI”*

*“SOFFIATE FORTE”*

*“IL TEMPO STA SCADENDO”*

**PRESENTATORE 1:** E il punto va alla squadra rossa/blu! /Pareggio: il punto va ad entrambe le squadre!

**PRESENTATORE 2:** E ora l'ultima sfida, che vale due punti. LA GOCCIA NEL MARE!

**PRESENTATORE 1:** In questo caso, dovete coinvolgere anche il vostro pubblico. Pubblico rosso siete pronti? Pubblico blu tutto a posto? Ottimo!

**PRESENTATORE 2:** Come potete vedere, avete davanti a voi due bicchieri pieni d'acqua.

**PRESENTATORE 1:** Scopo del gioco: far tornare il bicchiere qua sul palco con la maggior quantità di liquido al suo interno.

**PRESENTATORE 2:** Un giocatore della squadra porterà il bicchiere in fondo alla sala, ve lo passerete di mano uno per volta e infine un altro giocatore porterà il bicchiere sul palco.

**PRESENTATORE 1:** Regola del gioco: TUTTI gli spettatori dovranno essere coinvolti! Il nostro Assistente di studio controllerà che non ci siano inganni. La cultura open si basa sull'inclusione di tutti!

*Svolgimento della terza sfida.. Jingle in sottofondo.*

**PRESENTATORE 2:** *(mette i due bicchieri accanto)* Direi che non ci sono dubbi. Il vincitore di questa sfida è: la squadra blu\rossa! Due punti per loro.

**PRESENTATORE 1:** Sommando questi ultimi due punti ai precedenti punteggi, dichiariamo vincitore della puntata la squadra rossa\blu! (in caso di pareggio: Dichiariamo vincitori entrambe le squadre!).

*TRACCIA Jingle musicale della vittoria e consegna di un attestato di partecipazione a tutti componenti delle squadre.*

**PRESENTATORE 1:** Ottimo lavoro ragazzi.

**PRESENTATORE 2:** Grandi squadre.

**PRESENTATORE 1:** Grande pubblico.

**PRESENTATORE 2:** Vi ringraziamo di aver partecipato alla nostra trasmissione! *ripetuto*

**ASSISTENTE DI STUDIO:** C'è un gioco che mi è sempre piaciuto un sacco. È un gioco conosciuto in tutto il mondo. Sicuramente ci avrete giocato pure voi. In Tanzania per esempio si chiama Kombolela. Io lo chiamavo Nascondino, ma ho sentito chiamarlo anche Rimpiattino, Sardina, Cucchino. Lo conoscete, no?

Uno conta ad occhi chiusi e gli altri si nascondono. Poi quello che conta apre gli occhi e cerca di scoprire i nascondigli.

Sapete la cosa che mi piaceva di più? Che anche se ti avevano trovato, anche se ti sembrava di aver perso, poteva sempre arrivare uno di corsa e gridare *Bomba libera tutti!*

## **FINE IPOTESI A**

### **IPOTESI B: La ruota si ferma su Linus Torvalds**

**ASSISTENTE DI STUDIO:** Quanti di voi possiedono un computer o lo hanno usato ultimamente? Immagino. E quanti di voi sanno che cos'è un sistema operativo? Tranquilli, non vi chiederò la definizione, voglio solo sapere se avete mai sentito la parola "sistema operativo". Bene. E quanti sanno chi è Linus Torvalds? Nessuno. Ottimo. Dico davvero. Mi sento sollevata, perché anche io fino a poco tempo fa non sapevo chi fosse. Linus Torvalds non è un nome che si incontra sui libri di scuola, solo una minima parte di voi lo avrebbe scoperto nei prossimi anni, tutti gli altri sarebbero arrivati a quarant'anni e più ignorandone l'esistenza. Proprio come me. Linus Torvalds è un informatico e programmatore finlandese. Niente? Linus Torvalds è l'ideatore e il creatore di Linux, che in poche parole è il cuore di molti sistemi operativi che fanno del computer il computer e non un semplice oggetto d'arredamento di dubbio gusto. Nessun sussulto? Proviamo così: i primi 500 supercomputer del mondo utilizzano esclusivamente sistemi operativi basati su Linux. Niente scintilla? Niente occhi che luccicano? E se vi dicessi che il sistema operativo Android (questo lo conoscete, vero?) che fa dei vostri smartphone l'oggetto più prezioso che abbiate al mondo, per il quale vendereste il vostro migliore amico, ammetterlo...Bene, se vi dicessi che il sistema operativo Android funziona grazie a Linux? Cominciate a provare un'improvvisa simpatia per il vecchio Torvalds, non è vero? Comincia proprio a starvi a cuore. Tranquilli, a lui del vostro affetto probabilmente non importa un granché: per sua stessa ammissione, non è una persona socievole, non ama la gente. Ma ama i computer e più di ogni altra cosa ama programmarli. Ed è grazie a questo amore che nell'agosto del 1991 a soli 21 anni Linus Torvalds crea il sistema operativo Linux. Da solo. Doveva essere il primo di una lunga serie di progetti che aveva pensato di sviluppare, in parte perché voleva raggiungere dei risultati ma soprattutto, ancora una volta, perché amava programmare. E quando ami qualcosa vuoi che tutti ne siano a conoscenza. E così Linus Torvalds rende Linux open source: che vuol dire che tutti possono usarlo, studiarlo e soprattutto modificarlo, renderlo migliore. Linus Torvalds affida la sua creatura alla comunità e dopo i primi contributi capisce che quella è la strada migliore per far crescere il progetto, anzi che solo in quel modo, con l'aiuto di chi come lui ama quel mondo, il progetto può avere una crescita illimitata. E, in effetti, oggi

sono passati trent'anni dall'agosto in cui il sistema operativo Linux ha visto la luce e non possiamo ancora definirlo un progetto concluso. Funziona così quando rendiamo un progetto aperto e condiviso: diventa più grande, più utile e può non finire mai.

**PRESENTATORE 1:** Bene, come avete sentito, Linus Torvalds è molto famoso per aver creato il sistema Linux.

**PRESENTATORE 2:** Facciamo giocare il pubblico. Pubblico: Cosa avreste fatto al posto di Linus?

A: Avreste condiviso anche voi il programma.

B: Avreste sfruttato il programma per arricchirvi.

**PRESENTATORE 2:** *(la risposta sarà modulata in base alla risposta e in base a che profilo è il pubblico)*

*(Se pubblico Socrate risponde A):* Siete un pubblico Socrate e avete risposto

A: siete veramente convinti che la condivisione del sapere sia una cosa fondamentale. Bravi!

*(Se pubblico Socrate risponde B):* Ahi, ahì, siete un pubblico Socrate e avete risposto B: a conti fatti non siete poi così socratici quando si tratta di soldi.

*(Se il pubblico Pitagora risponde B):* Siete un pubblico Pitagora e avete risposto A: bene! La vostra idea chiusa di cultura inizia a vacillare.

*(Se il pubblico Pitagora risponde A):* Siete un pubblico Pitagora e avete risposto B: ahì, ahì, ahì...il futuro si prospetta nero. Siete proprio convinti della vostra idea chiusa di cultura.

**PRESENTATORE 1:** E adesso, squadre, tocca a voi. Dovrete affrontare tre sfide, al termine delle quali decreteremo il vincitore di questa puntata.

**PRESENTATORE 2:** Prima sfida. URLALO AL MONDO!

**PRESENTATORE 1:** Avete presente l'algoritmo del sistema Linux? No? No. Tranquilli, neanche noi.

**PRESENTATORE 2:** Adesso le due squadre in gioco dovranno memorizzare una sequenza alfanumerica e poi dividerla con il pubblico.

**PRESENTATORE 1:** Avrete a disposizione massimo un minuto. Ma il primo gruppo che si sentirà pronto, potrà prenotarsi urlando la parola "LINUX". Ecco la vostra sequenza *(consegna un foglio alla squadra rossa)* ed ecco la vostra *(consegna un foglio alla squadra blu)*.

**PRESENTATORE 1 e 2:** Pronti? Via al tempo!

*Parte timer. Svolgimento della prima sfida.*

**PRESENTATORE 1:** E il punto va alla squadra rossa/blu! /Pareggio: il punto va ad entrambe le squadre!

**PRESENTATORE 2:** Seconda sfida. NON ARRENDERTI MAI!

**PRESENTATORE 1:** Forse non sapete che la storia di Linus Torvalds è fatta anche di tentativi fallimentari: gli sono serviti resistenza, pazienza e determinazione.

**PRESENTATORE 2:** Per questo, abbiamo ideato un gioco in cui metteremo a dura prova la vostra capacità di resistere.

**PRESENTATORE 1:** Dovrete costruire un castello di carte più alto possibile. Ma ricordate che non sempre il mondo è dalla vostra parte.

**PRESENTATORE 2:** Per la realizzazione del castello avrete a disposizione di 2 minuti. Il nostro Assistente di Studio inciterà il pubblico per disturbare la squadra avversaria.

**PRESENTATORE 1 e 2:** Pronti? Via al tempo!

*Svolgimento della seconda sfida. Durante la prova l'assistente di studio alza i cartelli.*

*“URLATE: NON CE LA FARETE MAI”*

*“SOFFIATE FORTE”*

*“IL TEMPO STA SCADENDO”*

**PRESENTATORE 1:** E il punto va alla squadra rossa/blu! /Pareggio: il punto va ad entrambe le squadre!

**PRESENTATORE 2:** E ora l'ultima sfida, che vale due punti. LA GOCCIA NEL MARE!

**PRESENTATORE 1:** In questo caso, dovrete coinvolgere anche il vostro pubblico. Pubblico rosso siete pronti? Pubblico blu tutto a posto? Ottimo!

**PRESENTATORE 2:** Come potete vedere, avete davanti a voi due bicchieri pieni d'acqua.

**PRESENTATORE 1:** Scopo del gioco: far tornare il bicchiere qua sul palco con la maggior quantità di liquido al suo interno.

**PRESENTATORE 1:** Un giocatore della squadra porterà il bicchiere in fondo alla sala, ve lo passerete di mano uno per volta e infine un altro giocatore porterà il bicchiere sul palco.

**PRESENTATORE 2:** Regola del gioco: TUTTI gli spettatori dovranno essere coinvolti! Il nostro Assistente di studio controllerà che non ci siano inganni. La cultura open si basa sull'inclusione di tutti!

*Svolgimento della terza sfida. Jingle in sottofondo.*

**PRESENTATORE 1:** *(mette i due bicchieri accanto)* Direi che non ci sono dubbi. Il vincitore di questa sfida è: la squadra blu\rossa! Due punti per loro.

**PRESENTATORE 2:** Sommando questi ultimi due punti ai precedenti punteggi, dichiariamo vincitore della puntata la squadra rossa\blu! (in caso di pareggio: Dichiariamo vincitori entrambe le squadre!).

*TRACCIA Jingle musicale della vittoria e consegna di un attestato di partecipazione a tutti componenti delle squadre.*

**PRESENTATORE 1:** Ottimo lavoro ragazzi.

**PRESENTATORE 2:** Grandi squadre.

**PRESENTATORE 1:** Grande pubblico.

**PRESENTATORE 2:** Vi ringraziamo di aver partecipato alla nostra trasmissione! *ripetuto*

**ASSISTENTE DI STUDIO:** C'è un gioco che mi è sempre piaciuto un sacco. È un gioco conosciuto in tutto il mondo. Sicuramente ci avrete giocato pure voi. In Tanzania per esempio si chiama Kombolela. Io lo chiamavo Nascondino, ma ho sentito chiamarlo anche Rimpiattino, Sardina, Cucchino. Lo conoscete, no?

Uno conta ad occhi chiusi e gli altri si nascondono. Poi quello che conta apre gli occhi e cerca di scoprire i nascondigli.

Sapete la cosa che mi piaceva di più? Che anche se ti avevano trovato, anche se ti sembrava di aver perso, poteva sempre arrivare uno di corsa e gridare *Bomba libera tutti!*

## **FINE IPOTESI B**

### **IPOTESI C: La ruota si ferma su Jimmy Wales**

**ASSISTENTE DI STUDIO:** Una volta qualcuno ha fatto un sogno: di un mondo nel quale ogni cittadino della terra potesse avere libero accesso a tutto il sapere. Questo qualcuno si chiamava JimmyWales. Ma tutti lo chiamavano Jimbo. Praticamente da sempre. Da prima ancora che nascesse. I suoi genitori avevano scelto il soprannome, prima del nome. Jimbo. Wikipedia – sì, esatto Wikipedia, proprio lei, quella che usate per realizzare praticamente tutte le vostre ricerche facendo copia e incolla selvaggio...fate bene ovviamente – Wikipedia, dicevo, appartiene ad un'organizzazione no profit, fondata da Jimbo: indovinate perchè? E certo, per realizzare il suo sogno. Un'enciclopedia ad accesso libero, gestita da volontari di tutto il mondo. E questo, se ci pensate, significa molto di più di un bel sito web. Significa dare la possibilità a tutti di raggiungere l'informazione di cui hanno bisogno per prendere le decisioni giuste. Perchè questo è il vero valore del sapere: non avere nozioni, non ricordarsi chi e quando ha fatto cosa, non sapere risolvere un problema di trigonometria, ma aver assimilato tutte queste cose per poter vivere. Prendere decisioni. Migliorare la propria condizione di vita. Sognare possibilità ancora inesplorate. Schierarsi quando necessario. Incidere nel mondo e – perchè no - modificarlo. Wikipedia è scritta utilizzando il software Wiki che permette a chiunque di scrivere e salvare un testo che appare immediatamente su Internet. E chi scrive non sono impiegati di Wikipedia: no! La gente chiede sempre “chi è il capo?”, “chi fa quello?”. La risposta di Wikipedia è molto semplice: chiunque lo voglia fare! E' un sistema poco usuale. Caotico. Un po' folle! Come ho detto prima: gli articoli sono scritti da volontari. Chiunque può scrivere un articolo su Wikipedia. Anche tu. Tu. Tu: tu in terza fila, forse anche no. Comunque. E' questo l'aspetto sensazionale. Tutti siamo potenziali creatori di cultura. Perchè è così nella realtà. Viene da chiedersi: e perchè non è spazzatura? Be', intanto chiariamolo: è o non è spazzatura? Non lo è. E' un sito altamente affidabile. Certo, perchè non ci potete scrivere la prima cosa che vi viene in mente, come fate su Facebook o sui Social. Che poi non potreste nemmeno lì, ma so che lo fate. Vedete, scrivere è comunicare. E comunicare è un'azione. E come ogni azione è un atto di responsabilità, ha delle conseguenze, produce un mondo. Sì, lo so che – se non lo avete già fatto - stasera lo farete: provare a scrivere un articolo cazzone su qualche voce che Wikipedia non ha ancora espletato. Vi avverto: riuscirete a pubblicarla, ma resterà in rete per pochi attimi. Qui i più svegli tra voi avranno pensato una cosa: e chi decide cosa resta e cosa deve essere eliminato? Chi modifica i contenuti? In base a cosa? Altri volontari. In base ad un processo di voto. Cancellare. Da tenere. Da tenere. Cancellare. E cos'ì via. Anche se non così freddamente. No. Più tipo. "Cancellare, Cancellare. Non è degno di nota" Oppure: "Aspettate, aspettate, l'ho trovato su Google. Da

tenere, da tenere" Oppure ancora: "Aspettate un minuto, aspettate un minuto, nessuno l'ha visto ma l'ho trovato in un libro, e ho trovato un link a una pagina che ne parla e domani me ne occupo quindi per favore non cancellatelo". E questo se ci pensate non è un voto normale. Non è scegliere A, B o C. E' un dialogo. E' ricerca. E' quello che dovrebbe essere la scuola stessa: un processo condiviso per imparare a prendere la decisione migliore per tutti.

**PRESENTATORE 1:** Bene, come avete sentito, Linus Torvalds è molto famoso per aver creato il sistema Linux.

**PRESENTATORE 2:** Facciamo giocare il pubblico. Pubblico: Cosa avreste fatto al posto di Linus?

A: Avreste condiviso anche voi il programma.

B: Avreste sfruttato il programma per arricchirvi.

**PRESENTATORE 1:** *(la risposta sarà modulata in base alla risposta e in base a che profilo è il pubblico)*

*(Se pubblico Socrate risponde A):* Siete un pubblico Socrate e avete risposto

A: siete veramente convinti che la condivisione del sapere sia una cosa fondamentale. Bravi!

*(Se pubblico Socrate risponde B):* Ahi, ahì, siete un pubblico Socrate e avete risposto B: a conti fatti non siete poi così socratici quando si tratta di soldi.

*(Se il pubblico Pitagora risponde B):* Siete un pubblico Pitagora e avete risposto A: bene! La vostra idea chiusa di cultura inizia a vacillare.

*(Se il pubblico Pitagora risponde A):* Siete un pubblico Pitagora e avete risposto B: ahì, ahì, ahì...il futuro si prospetta nero. Siete proprio convinti della vostra idea chiusa di cultura.

**PRESENTATORE 1:** E adesso, squadre, tocca a voi. Dovrete affrontare tre sfide, al termine delle quali decreteremo il vincitore di questa puntata.

**PRESENTATORE 2:** Prima sfida. URLALO AL MONDO!

**PRESENTATORE 1:** Contribuite alla crescita di Wikipedia immettendo nella rete una nuova definizione.

**PRESENTATORE 2:** Adesso le due squadre in gioco dovranno memorizzare la definizione inventata di un termine inesistente e poi condividerla con il pubblico.

**PRESENTATORE 1:** Avrete a disposizione massimo un minuto. Ma il primo gruppo che si sentirà pronto, potrà prenotarsi urlando la parola "JIMBO". Ecco la vostra definizione *(consegna un foglio alla squadra rossa)* ed ecco la vostra *(consegna un foglio alla squadra blu)*.

**PRESENTATORE 1 e 2:** Pronti? Via al tempo!

*Parte timer. Svolgimento della prima sfida.*

**PRESENTATORE 2:** E il punto va alla squadra rossa/blu! /Pareggio: il punto va ad entrambe le squadre!

**PRESENTATORE 2:** Seconda sfida. NON ARRENDERTI MAI!

**PRESENTATORE 1:** Wikipedia ci insegna che il caos può essere produttivo e, non solo: il caos può addirittura auto-organizzarsi.

**PRESENTATORE 2:** Per questo, abbiamo ideato un semplice gioco in cui metteremo a contrasto il caos e il principio di ordine.

**PRESENTATORE 1:** Le squadre dovranno costruire un castello di carte più alto possibile. Il pubblico avrà il compito di massimizzare il caos seguendo le istruzioni del nostro assistente di studio: chissà se dal caos, verrà fuori qualcosa di buono?

**PRESENTATORE 2:** Per la realizzazione del castello avrete a disposizione di 2 minuti. Il nostro Assistente di Studio inciterà il pubblico per disturbare la squadra avversaria.

**PRESENTATORE 1 e 2:** Pronti? Via al tempo!

*Svolgimento della seconda sfida. Durante la prova l'assistente di studio alza i cartelli.*

*“URLATE: NON INIZIATE DALLA BASE”*

*“SOFFIATE FORTE”*

*“URLATE: PIEGATE LE CARTE”*

*“BATTETE I PIEDI PER TERRA”*

*“URLATE:CHIUDETE GLI OCCHI”*

*“SMETTETE DI RESPIRARE”*

*“OCCHI APERTE E MANI FERME”*

*“CREDETETCI”*

**PRESENTATORE 1:** E il punto va alla squadra rossa/blu! /Pareggio: il punto va ad entrambe le squadre!

**PRESENTATORE 2:** E ora l'ultima sfida, che vale due punti. LA GOCCIA NEL MARE!

**PRESENTATORE 1:** In questo caso, dovrete coinvolgere anche il vostro pubblico. Pubblico rosso siete pronti? Pubblico blu tutto a posto? Ottimo!

**PRESENTATORE 2:** Come potete vedere, avete davanti a voi due bicchieri pieni d'acqua.

**PRESENTATORE 1:** Scopo del gioco: far tornare il bicchiere qua sul palco con la maggior quantità di liquido al suo interno.

**PRESENTATORE 1:** Un giocatore della squadra porterà il bicchiere in fondo alla sala, ve lo passerete di mano uno per volta e infine un altro giocatore porterà il bicchiere sul palco.

**PRESENTATORE 2:** Regola del gioco: TUTTI gli spettatori dovranno essere coinvolti! Il nostro Assistente di studio controllerà che non ci siano inganni. La cultura open si basa sull'inclusione di tutti!

*Svolgimento della terza sfida. Jingle in sottofondo.*

**PRESENTATORE 1:** *(mette i due bicchieri accanto)* Direi che non ci sono dubbi. Il vincitore di questa sfida è: la squadra blu\rossa! Due punti per loro.

**PRESENTATORE 2:** Sommando questi ultimi due punti ai precedenti punteggi, dichiariamo vincitore della puntata la squadra rossa\blu! (in caso di pareggio: Dichiariamo vincitori entrambe le squadre!).

*TRACCIA Jingle musicale della vittoria e consegna di un attestato di partecipazione a tutti componenti delle squadre.*

**PRESENTATORE 1:** Ottimo lavoro ragazzi.

**PRESENTATORE 2:** Grandi squadre.

**PRESENTATORE 1:** Grande pubblico.

**PRESENTATORE 2:** Vi ringraziamo di aver partecipato alla nostra trasmissione! *ripetuto*

ASSISTENTE DI STUDIO: C'è un gioco che mi è sempre piaciuto un sacco. È un gioco conosciuto in tutto il mondo. Sicuramente ci avrete giocato pure voi. In Tanzania per esempio si chiama Kombolela. Io lo chiamavo Nascondino, ma ho sentito chiamarlo anche Rimpiattino, Sardina, Cucchino. Lo conoscete, no?

Uno conta ad occhi chiusi e gli altri si nascondono. Poi quello che conta apre gli occhi e cerca di scoprire i nascondigli.

Sapete la cosa che mi piaceva di più? Che anche se ti avevano trovato, anche se ti sembrava di aver perso, poteva sempre arrivare uno di corsa e gridare *Bomba libera tutti!*

**FINE IPOTESI C**