

YOUTH green compass

Educational Game

Informazioni sul Progetto

Questo **gioco da tavolo educativo** è stato sviluppato nell'ambito del progetto "**Youth Green Compass**", cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.

Il gioco mira ad accrescere la consapevolezza ambientale dei giocatori, promuovere abitudini sostenibili e approfondire la comprensione di come i comportamenti individuali e collettivi possano influenzare significativamente i cambiamenti climatici. Inoltre, il progetto supporta i partecipanti nell'esplorazione e nell'attuazione del Green Deal europeo, integrando scenari e dibattiti legati alle politiche ambientali. Durante la partita, i partecipanti analizzano le sfide in modo collaborativo, discutono le possibili soluzioni e lavorano insieme per trovare decisioni allineate agli obiettivi di sostenibilità, contribuendo così a un impatto positivo sul clima.

Questo documento è il risultato di un processo collaborativo che coinvolge **ASSOCIATION MANO EUROPA** (Lituania), coordinatore del progetto, e i partner di "Youth Green Compass" **EUROPIAMO ETS** (Italia), **SOLUTION: SOLIDARITE & INCLUSION** (Francia), **ZENTRUM FUR INNOVATIVE BILDUNG** (Austria) e **ASSOCIATION CULTURA CREATIVA** (Spagna), che operano nei settori dell'animazione socio-educativa giovanile, dell'istruzione, della sostenibilità e dell'apprendimento partecipativo.

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Istruzioni

Panoramica:

Questo gioco è concepito come uno strumento di *empowerment* per agire in modo proattivo di fronte alle sfide del complesso mondo in cui viviamo. Ai giocatori vengono presentate frustrazioni e problemi della vita quotidiana tramite le **Carte Sfida** (*Challenge Cards*), pescate casualmente e correlate alle aree di intervento del Green Deal europeo. In ogni turno vengono pescate anche tre **Carte Tema** (*Theme Cards*) per orientare la discussione; i giocatori sono invitati a elaborare una breve iniziativa che integri il maggior numero possibile di questi temi per risolvere la sfida. L'idea viene poi presentata a un compagno di squadra entro un tempo limite. In base all'esito, si apportano modifiche alla **Torre** spostando i blocchi (secondo le **Carte Numero**), simboleggiando come le nostre scelte siano interconnesse e trasversali. Il successo della squadra dipende dalla capacità di creare iniziative strategiche per evitare il crollo della torre.

Componenti del Gioco:

- 46 Blocchi: 15 Natura, 15 Società, 15 Economia, 1 Blocco Cetriolo (funge da "bastone della parola" - colorato come un cetriolo). (Dimensioni tipiche: 1,5 cm × 2,5 cm × 7,5 cm)
- 36 Carte Numero
- 14 Carte Sfida
- 1 Libretto di Istruzioni
- 7 Carte Evento
- 10 Carte Tema
- 1 Penna e carta per annotare i punti accumulati
- Timer

Il gioco è progettato per gruppi di 3-4 giocatori. La fascia d'età di riferimento è dai 15 anni in su.

La Torre:

Nel gioco è presente una torre composta da blocchi di legno. La torre rappresenta il nostro mondo e i suoi **equilibri interconnessi**. È divisa in 3 sezioni: **Natura, Società ed Economia**. Ogni blocco di legno appartiene a una di queste sezioni, come indicato dal suo colore. Nel corso della partita, i blocchi di legno possono essere estratti dalla loro posizione originale per essere ricollocati sulla cima della torre, e viceversa. Questo processo simboleggia l'interazione degli esseri umani con il **sistema globale**. Un modo per muovere i blocchi è superare le Carte Sfida, spostandoli poi seguendo le istruzioni delle Carte Numero

Suggerimento per il Facilitatore: In qualità di facilitatore, puoi stimolare il dibattito chiedendo quale potrebbe essere il motivo dell'ordine dei blocchi.

Carte Sfida:

A ogni turno viene pescata una Carta Sfida dal mazzo. Queste carte descrivono problemi o scenari tratti dalla vita reale, che i giocatori dovranno discutere insieme per elaborare una soluzione condivisa. Durante questa fase collaborativa, è possibile seguire alcune linee guida strategiche per ottimizzare le proprie scelte e massimizzare i punti ottenuti.

Carte Numero:

Ogni Carta Numero presenta due opzioni di valori tra cui i giocatori possono scegliere. Ciascuna serie indica l'impatto della vostra soluzione sulla Natura (N), sulla Società (S) e sull'Economia (E). Questi impatti possono essere positivi (+), negativi (-) o neutri (0) e indicano esattamente quanti blocchi dovranno essere spostati:

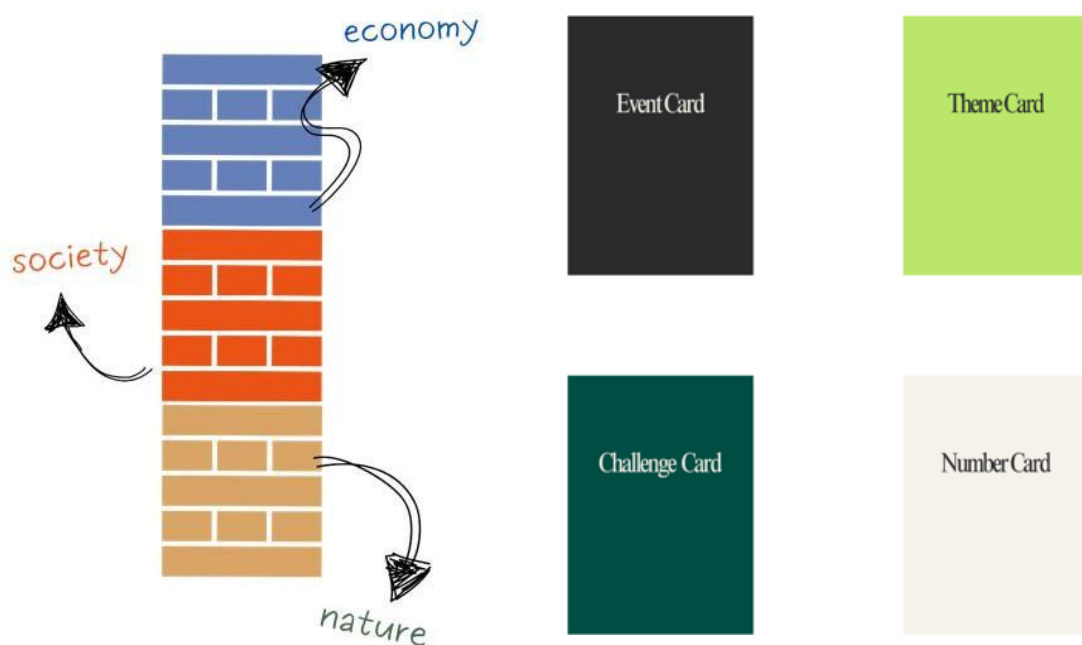
- Impatto positivo (+): Rimuovete un blocco dalla cima della torre e riportatelo in basso, inserendolo obbligatoriamente nel suo livello di appartenenza.
- Impatto negativo (-): Rimuovete un blocco dalla sua sezione originale (N, S o E) e spostatelo fino alla cima della torre. In questo caso, la disposizione in cima è libera.
- Impatto neutro (0): Non viene effettuata alcuna mossa per quel tipo di blocco.

Carte Tema:

Le Carte Tema suggeriscono approcci e prospettive utili per risolvere le Carte Sfida. Integrando in modo coerente questi spunti all'interno delle vostre soluzioni, guadagnerete punti extra: otterrete un punto per ogni Carta Tema utilizzata, fino a un massimo di **tre punti** per turno.

Carte Evento:

Le Carte Evento simulano l'imprevedibilità del mondo in cui viviamo, generando ripercussioni inaspettate sulla stabilità della torre. Si innescano automaticamente ogni volta che vengono risolte **tre Carte Sfida**. Nell'arco di un'intera partita si verificheranno **al massimo due Carte Evento**.



Preparazione del gioco:

- 1) Radunate e dividete i blocchi in base al colore: dovrebbero essercene 15 per ogni categoria (Natura, Società ed Economia). Formate dei gruppi di tre blocchi dello stesso colore.
- 2) Costruite la torre impilando i gruppi da tre, incrociando ogni strato di 90 gradi rispetto a quello precedente (come mostrato nell'immagine). Seguite questo ordine dal basso verso l'alto: prima tutti i blocchi Natura, poi i blocchi Società, infine i blocchi Economia.
- 3) Estraiete in modo casuale 4 blocchi Natura, 4 Società e 2 Economia dalla torre appena costruita e posizionatele impilate in cima.
- 4) Mescolate separatamente i mazzi delle Carte Sfida, Carte Numero, Carte Evento e Carte Tema, e posizionatele a faccia in giù sul tavolo.
- 5) Pescate 3 Carte Sfida dal mazzo e disponetele scoperte l'una accanto all'altra.

Scenario:

Siamo nell'anno 2025. Il mondo è segnato da guerre e da una catastrofe climatica in pieno svolgimento. A causa della crisi della biodiversità, interi ecosistemi stanno collassando, spesso in modo irreversibile, e alcuni "punti di non ritorno" (*tipping points*) sono già stati oltrepassati. Tuttavia, c'è ancora speranza. Innumerevoli organizzazioni lavorano senza sosta per trovare soluzioni, e i cittadini si stanno mobilitando per fare la propria parte. Anche voi siete protagonisti di questo processo: ogni vostra scelta ha un peso. Trovate il vostro modo di contribuire, siate il motore del cambiamento e impedito che il sistema crolli.

Suggerimento per il Facilitatore: Stimolate il dibattito ponendo domande come: "Conoscete organizzazioni che stanno attivamente dando il loro contributo?", "Perché si usano termini diversi come 'catastrofe climatica', 'crisi climatica', 'cambiamento climatico' o 'riscaldamento globale'?", "Cosa significa esattamente 'punto di non ritorno'?", "Cos'è la biodiversità e perché è fondamentale per noi?", "Cosa sono gli ecosistemi e perché il loro collasso è così difficile da riparare?"

Svolgimento del Gioco

- 1) Inizia la partita chi ama di più i cetriolini (siate creativi nel dimostrarlo!). Il primo giocatore riceve il Blocco Cetriolo, che funge da "bastone della parola", e lo passerà al giocatore successivo alla fine del proprio turno.
- 2) Il gioco procede sempre in senso orario.
- 3) Il giocatore in possesso del Blocco Cetriolo pesca una **Carta Numero e tre Carte Tema**, leggendole ad alta voce.
- 4) Il giocatore con il Blocco Cetriolo propone di **lavorare su una delle tre Carte Sfida** presenti scoperte sul tavolo. I giocatori ne discutono e, di comune accordo, ne selezionano una. Una volta scelta, la sfida viene "bloccata" e non può essere cambiata per il resto del turno. L'obiettivo è **elaborare una soluzione alla Carta Sfida** che si adatti a una delle combinazioni di valori presenti sulla Carta Numero pescata.
- 5) **Avete 15 minuti di tempo** (usate un timer) **per trovare una soluzione**. Il giocatore con il Blocco Cetriolo guida la discussione facendo domande o proponendo idee. Il gruppo affina l'idea finché la soluzione non rispecchia

l'impatto richiesto dai numeri estratti. Per guadagnare punti extra, potete arricchire la soluzione **inserendo gli spunti forniti dalle Carte Tema**.

- 6) Allo scadere del tempo, il giocatore con il Blocco Cetriolo "vende" l'idea al giocatore alla sua sinistra, motivando perché la soluzione rispetta i parametri dei numeri (ed eventualmente delle Carte Tema). Se non ci sono obiezioni, la **sfida è superata!** Se invece allo scadere dei 15 minuti non c'è un'idea valida o concordata, la **sfida è persa**, non si guadagnano punti e non si muovono blocchi. Attenzione: **alla terza Carta Sfida fallita**, la partita termina immediatamente con una sconfitta.
- 7) Se la sfida è superata, il giocatore con il Blocco Cetriolo esegue in autonomia i movimenti sulla torre indicati dalla Carta Numero. Se un movimento richiede di posizionare un blocco in una sezione originale che è già completa (spazio esaurito), semplicemente ignorate quel passaggio e proseguite con le mosse successive.
- 8) Al termine dei vari spostamenti dei blocchi sulla torre:
 - **Se la Sfida è stata superata:** mettete la carta da parte a faccia in giù e annotate i punti delle Carte Tema utilizzate.
 - **Se la Sfida è fallita:** mettetela da parte a faccia in su.
 - Rimettete le 3 Carte Tema (sia usate che non usate) nel mazzo, rimescolatelo e svelate 3 nuove Carte Tema.
 - Passate il Blocco Cetriolo al giocatore successivo.
 - Evento speciale: Ogni volta che superate con successo tre Carte Sfida, pescate immediatamente una Carta Evento e risolvetele. Questa fase si attiva in automatico e non conta come un turno.
- 9) La partita termina quando si verifica l'Evento scatenato dopo la risoluzione della 6ª Carta Sfida, oppure istantaneamente se la torre crolla.

Fine Partita:

Al termine del gioco, sommate i risultati ottenuti in questo modo:

- **+1 punto** per ogni Carta Sfida risolta con successo.
- **+1 punto** per ogni singola Carta Tema che siete riusciti a integrare nelle vostre soluzioni (verificate i punti annotati durante la partita).

Sommate tutto per ottenere il vostro punteggio totale, dopodiché confrontatelo con la Tabella dei Punteggi per scoprire il vostro livello di impatto sul sistema!

Regole Generali:

- Mentre estraete o posizionate un blocco, è consentito utilizzare l'altra mano per stabilizzare la torre ed evitarne il crollo.
- Tranne in specifiche situazioni, solo il giocatore di turno che ha in mano il Blocco Cetriolo (colui che esegue le mosse) può toccare la torre.
- Durante la risoluzione di una Carta Evento, potrebbe essere richiesto lo spostamento simultaneo di numerosi blocchi. In questa fase eccezionale, tutti i giocatori possono interagire con la torre contemporaneamente.
- I blocchi spostati verso l'alto devono sempre provenire dalle loro sezioni originali

(Natura, Società o Economia) per essere impilati in cima alla torre.

- I blocchi spostati verso il basso (dalla cima) devono sempre ritornare esattamente nella loro sezione di appartenenza.

Tabella dei Punteggi:

Più punti accumulate come squadra, maggiore sarà la vostra abilità nel collegare le politiche del Green Deal europeo per progettare soluzioni strategiche capaci di stabilizzare il nostro mondo interconnesso. Sommate i punti e scoprite il vostro livello:

- **1-10 Punti | Entusiasta:** Riuscite a riconoscere le sfide e a collegarle ai temi politici di base. È un ottimo punto di partenza!
- **11-14 Punti | Sussurratore Stimolante:** Comprendete bene le dinamiche di causa-effetto e riuscite a intrecciare argomenti diversi tra loro.
- **15-22 Punti | Organizzatore di Eventi:** Siete in grado di combinare i vari temi trasformandoli in idee strutturate e strategiche.
- **23-31 Punti | Attivista Fervente:** Progettate soluzioni dal forte impatto, dimostrando una spiccata e ampia consapevolezza del sistema globale.
- **32-34 Punti | Promotore Acuto:** Avete la mente di un vero stratega: anticipate gli effetti a catena e pianificate in modo totalmente preventivo.
- **35-40 Punti | Sostenitore Esperto:** Padroneggiate alla perfezione il pensiero interconnesso. Costruite soluzioni resilienti e capaci di agire a livello sistemico.

Vi è piaciuto il gioco? Lasciateci un feedback.

Speriamo che questo gioco vi abbia ispirato a pensare, discutere e agire in modo più sostenibile. La vostra esperienza e le vostre idee sono importanti: ci aiutano a migliorare il gioco e a creare strumenti di apprendimento sempre migliori per i giovani e le comunità di tutta Europa.

Vi preghiamo di dedicare un momento per condividere i vostri pensieri: cosa vi è piaciuto di più, cosa potrebbe essere migliorato e cosa avete imparato. Il vostro feedback supporta la missione di Youth Green Compass, che mira a dare ai giovani gli strumenti per compiere scelte consapevoli e responsabili per un futuro più verde.

Grazie per aver giocato, riflettuto ed essere diventati parte di un cambiamento positivo. Insieme, possiamo muoverci verso un mondo più sostenibile. 🌍🌱

Lasciateci un feedback scansionando il codice QR qui sotto:



YOUTH green COMPASS