

Presentazione del Gioco EquoPlanet

Il **Gioco EquoPlanet** ("Pianeta equo") nasce dallo studio della **Carta Costituzionale italiana**, ed in particolare dell'**Art. 3**:

"Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.

È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese";

e dell'**Art. 9**:

"La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione."

Dalla riflessione scaturita in relazione ai concetti di pari dignità, eguaglianza e diversità, rimozione degli ostacoli alla libertà e partecipazione di tutti allo sviluppo, nonché di valorizzazione e tutela del paesaggio e del patrimonio collettivo in termini scientifici, culturali, artistici ma anche di biodiversità (intesa come ricchezza e variabilità degli esseri viventi a livello genetico, di specie e di ecosistemi), ha preso forma l'idea di realizzare un prodotto creativo, dinamico e divertente capace di far *"mettere in gioco"* ciascuno sui principi costituenti e sui comportamenti reali quotidiani che possono favorirne o meno l'attualizzazione.

Definito il piano di gioco con i **4 colori di base** proposti dalla **teoria di Max Luscher** sulle diverse personalità sono state costruite 4 tipologie di **carte da gioco**, quelle:

Blu: indicanti i **Diritti Sociali**, finalizzate a far riflettere sul principio di equità sociale, sui pregiudizi e stereotipi ancora troppo spesso diffusi;

Verdi: indicanti la **Biodiversità**, finalizzate a far conoscere il valore della varietà del patrimonio vivente e ambientale esistente;

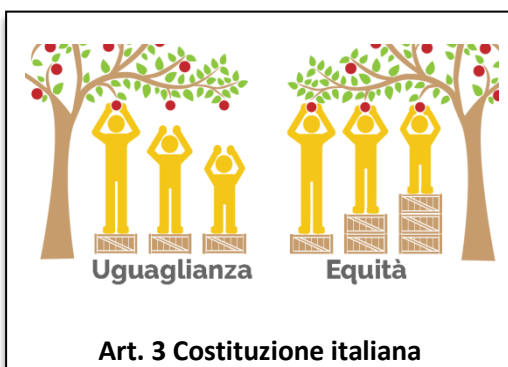
Gialle: indicanti le **Probabilità**, finalizzate a favorire l'assunzione di comportamenti adeguati e far esprimere l'ingegno e la creatività dei giocatori:

Rosse: indicanti gli **Imprevisti**, finalizzate ad evidenziare atteggiamenti antisociali, discriminatori e di danno agli ecosistemi e alla natura, stigmatizzati con penalità e punizioni quali fermo turno, restituzione fiches e arretramento di posizione.

Al fine di favorire un uso intelligente e didattico delle tecnologie è stata regolamentata la possibilità di operare ricerche on line sulle domande ritenute di difficile soluzione.

Infine è stato predisposto un **premio** per i vincitori consistente in una **bustina contenente semi di lenticchie o di grano** (simboli di prosperità) che si invitano a coltivare quale **metafora della necessità di un impegno ed una cura quotidiana di ciascuno per la realizzazione di un futuro equo e sostenibile in termini economici, sociali ed ambientali**.

Ed ora inizia il divertimento... non resta che giocare insieme e costruire la migliore realtà!



Fiches



EquoPlanet

Kit del Gioco EquoPlanet

- 1 Piano di gioco
- 80 carte: 20 Biodiversità (VERDI)
20 Diritti Sociali (BLU)
20 Probabilità (GIALLE)
20 Imprevisti (ROSSE)
- 30 Pedine (rappresentanti la diversità di razza, sesso, religione, opinione, lingua, condizione economico-sociale e la biodiversità)
- 100 Fiches (Gettoni)
- 1 Regolamento completo di risposte esatte
- 10 Bustine-Premio contenenti semi
- 1 Prototipo bustine per nuove confezioni di semi

Regole del Gioco

1. Il gioco prevede da **2 a 4** giocatori o squadre, più il **“Supercevellone”** che avrà il ruolo di arbitrare il gioco dando le fiches al momento opportuno e controllando la correttezza delle risposte.
2. All’inizio del gioco si dovranno posizionare le carte sugli appositi spazi del piano a seconda del colore.
3. Ciascun giocatore sceglierà la propria pedina tra le 30 disponibili e la posizionerà al **“VIA”**
4. Ciascun giocatore lancerà una volta il dado e colui che avrà ottenuto il punteggio più alto sarà il primo a giocare; gli altri lo seguiranno in senso orario.
5. A turno, ciascun giocatore lancerà il dado e dal risultato ottenuto posizionerà la pedina sulla casella corrispondente.
 - a. Se si finisce su una **casella VERDE** (corrispondente alla Biodiversità) o **BLU** (corrispondente ai Diritti Sociali), il giocatore prenderà la card corrispondente al colore e letta la domanda dovrà rispondere in modo corretto. Il *Supercevellone* verificherà l’esattezza della risposta e consegnerà per ciascuna di quelle corrette 1 fiche; Se in difficoltà nel dare la risposta il giocatore può consultare internet ma in tal caso pagherà la penalità di un fermo turno.
 - b. Se si finisce su una **casella GIALLA** (corrispondente a Probabilità), il giocatore prenderà la card corrispondente al colore e letta la consegna dove previsto procederà a svolgerla. Il *Supercevellone* verificherà la correttezza dell’esecuzione e consegnerà le fiches corrispondenti.
 - c. Se si finisce su una **casella ROSSA** (corrispondente a Imprevisti), il giocatore prenderà la card corrispondente al colore e letta la consegna pagherà la penitenza prevista. Il *Supercevellone* verificherà l’esecuzione della penitenza.
6. Il gioco termina appena un giocatore o una squadra arriva al **“VIA”** avendo completato il giro. Tale arrivo consente al *Supercevellone* di consegnare a tale giocatore 3 fiches premio. La **casella “Torna al via”** è una penalità e impone di ritornare alla casella iniziale ma non si considera termine del gioco. Le **caselle “GALERA”**, collocate sul piano del gioco nei due angoli opposti, impongono al concorrente una sosta di un turno.
7. Vince il giocatore o la squadra che, terminato il gioco, conta il numero maggiore di fiches tra tutti i partecipanti, avendo dimostrato di comprendere i Diritti Sociali e di tutela della Biodiversità sanciti dagli **artt. 3 e 9 della Carta Costituzionale**.
8. Chi vince riceve dal *Supercevellone* una **bustina-premio contenente semi** che dovrà aver cura di coltivare quale simbolo dell’impegno a far fiorire un futuro equo e sostenibile.



Fai fiorire un futuro equo & sostenibile

EquoPlanet



Fai fiorire un futuro equo & sostenibile

IIS Sannino De Cillis
Agrario & Socio Sanitario
Via C. De Meis, 243 – Via Argine 1085
Ponticelli (NA)

Semi di Grano
Consigli per la coltura su:
www.wikihow.it/Coltivare-Erbo-di-Grano-a-Casa

Fac-simile Bustine-premio per contenere semi.

Quando le bustine presenti nella confezione di gioco saranno terminate, stampa il fac-simile, possibilmente su carta riciclata, e incollane i lembi. Avrai così modo di riempirle con nuovi semi e consegnarle ai successivi vincitori. Buon divertimento!

EquoPlanet



Fai fiorire un futuro equo & sostenibile

IIS Sannino De Cillis
Agrario & Socio Sanitario
Via C. De Meis, 243 – Via Argine 1085
Ponticelli (NA)

Semi di Lentichie
Consigli per la coltura su:
<http://www.inorto.org/2015/06/coltiviamo-la-lenticchia>

EquoPlanet

Risposte esatte per il *Supercervellone*

Diritti Sociali	Biodiversità
1. B	1. B
2. B	2. C
3. A	3. C
4. C	4. C
5. A	5. C
6. B	6. C
7. B	7. C
8. C	8. A
9. A	9. B
10. C	10. B
11. A	11. B
12. B	12. C
13. C	13. B
14. C	14. A
15. A	15. C
16. B	16. C
17. B	17. B
18. C	18. B
19. C	19. A
20. A	20. A

Il *Supercervellone* verificherà la correttezza delle risposte di ciascun giocatore, distribuirà le fiches previste dal gioco, controllerà che le penalità determinate dagli imprevisti o dalla consultazione di internet piuttosto che dalla sosta sulle caselle GALERA siano compiute, inoltre incoraggerà i partecipanti al rispetto delle regole.



EquoPlanet