

THE GREEN ESCAPE – REGOLE E ISTRUZIONI

Obiettivo:

"The Green Escape" ha l'obiettivo di sensibilizzare e coinvolgere le giocatrici e i giocatori nell'esplorazione dei lavori verdi, evidenziandone l'importanza nel promuovere un futuro sostenibile. Attraverso il gioco, i partecipanti approfondiscono le storie di persone che intraprendono una carriera nella sostenibilità, enfatizzando il pensiero strategico, il problem solving, e l'apprendimento.

Antefatto:

È il 5 settembre 2023. Una giovane donna è scomparsa. Sono passati diversi giorni dall'ultima volta che è stata vista. Gli ultimi a vederla sono stati i suoi genitori. Gli amici riferiscono che la ragazza stava cercando un lavoro nell'economia verde, confermato dalla pagina aperta sul suo computer trovata nella sua stanza, che evidenziava tutte le competenze che rendevano il suo profilo adatto a molti lavori verdi. Dove potrebbe essere finita? E perché è sparita senza dire nulla? Riuscirete a svelare il mistero?

Durata: Il gioco ha una durata variabile – fino a 60/70 minuti

Età dei giocatori: Il gioco può essere giocato da persone di qualsiasi età

Facilitazione: per giocare non è necessaria la presenza di un operatore giovanile o di un educatore, ma potrebbe essere utile per aiutare i giocatori a riflettere

Numero di giocatori: 3-6 giocatori

Componenti del gioco:

- 6 pedine per i giocatori
- Un tabellone raffigurante 8 Paesi
- Due dadi
- Quattro mazzi di carte tematici:
 1. Carte Personaggio (6 carte)
 2. Carte Paese (8 carte)
 3. Carte Lavori Verdi (10 carte)
 4. Carte Motivazione (10 carte)
- Un mazzo "Possibilità" (25 carte) che introduce sfide e occasioni di apprendimento

Preparazione:

1. **Inizializzazione:** Segretamente, un giocatore pesca una carta dal mazzo Personaggio, una dal mazzo Paesi, una dal mazzo Lavori Verdi e una dal mazzo Motivazione, e le mette in una busta assicurandosi che nessuno possa vedere quali carte sono. Queste 4 carte rappresentano il mistero centrale del gioco.
2. **Distribuzione delle carte:** Distribuire le carte rimanenti tra i giocatori. Fornire a ciascun giocatore una scheda di monitoraggio per tener traccia delle proprie carte e degli indizi raccolti durante il gioco.

Panoramica del gioco:

- I giocatori tirano i dadi a turno, spostandosi nei diversi paesi sul tabellone, il che permette loro di fare ipotesi sul mistero centrale del gioco.
- **Formazione dell'ipotesi:** Quando un giocatore si ferma in un paese, può proporre un'ipotesi indicando la sua congettura sull'identità della donna scomparsa, il paese in cui è fuggita, il lavoro verde che ha assunto e la sua motivazione. Si prega di notare che il paese che si può ipotizzare come destinazione della donna nell'ipotesi deve essere quello in cui si trova il giocatore (ad esempio, se mi fermo in Turchia, posso solo ipotizzare che la destinazione sia la Turchia per indovinare).

Verifica dell'ipotesi:

- **Ordine di Verifica:** Il processo di verifica di un'ipotesi inizia con il giocatore immediatamente alla sinistra di chi ha fatto l'ipotesi e procede in senso orario. Il giocatore che deve effettuare la verifica controlla le proprie carte per trovare una che possa confutare l'ipotesi. Se un giocatore non ha alcuna carta per confutare l'ipotesi, si passerà al giocatore successivo. Questo continua finché non si trova una carta che contraddice uno degli elementi dell'ipotesi.
- **Regola Fondamentale:** Al giocatore che ha formulato l'ipotesi viene mostrata solo una carta. Questa carta viene rivelata in privato, assicurandosi che gli altri giocatori non la vedano. *Esempio di confutazione:* Se un giocatore ipotizza che la donna scomparsa sia Dilan e sia fuggita in Italia per un lavoro verde motivato dal desiderio di cambiamento, il processo di verifica potrebbe rivelare che un altro giocatore possiede la carta "Italia", confutando così l'ipotesi che l'Italia sia la destinazione della ragazza scomparsa.

Conclusione del turno: Una volta che un'ipotesi è stata verificata con una sola carta, il turno termina e passa al giocatore successivo.

Regole speciali per doppi e imprevisti: Tirare due numeri uguali sui dadi innesca un evento inaspettato, costringendo il giocatore a pescare dal mazzo delle Possibilità. Inoltre, quando i giocatori finiscono sulla casella delle Possibilità, devono pescare una carta Possibilità. Questo



Co-funded by
the European Union



mazzo arricchisce il gioco con vari spunti educativi, approfondimenti sull'economia verde, penalità e attività di gruppo che promuovono discussioni e riflessioni sulla sostenibilità e sulle carriere verdi.

Conclusione del gioco: Vince il primo giocatore che indovina e rivela la combinazione corretta della donna scomparsa, del suo lavoro verde, del paese di trasferimento e della sua motivazione.

