



gioco di carte educativo
sul valore dell'aiuto reciproco

Gioco di società realizzato
dagli studenti di 4L.

MANUALE ISTRUZIONI

Numero Partecipanti: **da 2 a 8**
Target: **8+**

LO SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di sensibilizzare i giocatori, in particolare le nuove generazioni e i giovani che vivono quotidianamente il web, **sulla tematica del bullismo e del cyber bullismo**, insegnando loro divetendosi. Il gioco si prefigge quindi lo scopo di supportare i giocatori nella conoscenza della problematica in oggetto, attraverso l'uso di carte da gioco, che sono allo stesso tempo utili consigli da conoscere e mettere in pratica, nella vita reale.

REGOLE DEL GIOCO

Il gioco è formato da un mazzo di **61** carte da gioco, suddivise in: **Carte Bullo, Carte Vittima, Carte Supporto, Carte Aiuto e Carte Intralcio**. Lo scopo finale del gioco è quello di aiutare la vittima e allo stesso tempo evitare che il bullo lo maltratti, senza però mai usare su di lui violenza o altri comportamenti ritenuti non corretti.

PREPARAZIONE

I partecipanti posizionano al centro del tavolo un bullo e una vittima e segnano su un foglio i rispettivi punti felicità (per la vittima) e rabbia (per il bullo) su di un foglio, rispettivamente **100** a personaggio. Ogni giocatore inoltre sceglie il proprio personaggio tra le Carte Supporto e mescola il mazzo di carte (Aiuto e Intralcio) posizionandolo al centro del tavolo.

IL GIOCO

Prima che il primo turno inizi, i partecipanti pescano tre carte dal mazzo. Ad ogni turno, prima che inizi la fase di "Supporto", la carta Vittima perde -10 punti felicità, a causa delle angherie del bullo. Durante la fase attiva del gioco, la Fase di Supporto, i partecipanti possono giocare almeno due carte pescate dal mazzo e scegliere se **donare punti felicità** o **sottrarre punti rabbia**. Il gioco termina quando uno dei due personaggi, il bullo o la vittima, raggiunge il totale di zero punti o quando due delle carte speciali si trovano in mano allo stesso giocatore.