



I tre scenari

Modificando le condizioni iniziali, si possono creare vari scenari che permettono di capire meglio i problemi affrontati dai piccoli agricoltori.

Scenario 1 – Tutti diversi, tutti uguali

Questo è lo scenario base del gioco. Ogni gruppo inizia con tre carte "Terra" a caso, tre semi e 3.000 euroikos. Ogni mano ha 5 fasi tradizionali (Coltivazione, Acquisti, Raccolto, Alimentazione e Commercializzazione).

Scenario 2 – Davide contro Golia

È lo scenario più fedele alla realtà attuale. Ogni gruppo inizia con tre carte "Terra" a caso, tre semi e 3.000 euroikos. La banca attribuisce 20.000 euroikos a una delle squadre. Ogni mano ha 5 fasi tradizionali (Coltivazione, Acquisti, Raccolto, Alimentazione e Commercializzazione).

Scenario 3 – Società Responsabile

Si basa sull'introduzione di un senso di "responsabilità" nel sistema. Ogni gruppo inizia con tre carte "Terra" a caso, tre semi e 3.000 euroikos. La banca attribuisce 10.000 euroikos a una delle squadre. Oltre alle 5 fasi tradizionali, esiste un sesto momento, la fase di Responsabilità, che avviene dopo la Commercializzazione. L'ultimo giocatore prende una carta "Responsabilità", i cui effetti saranno applicati durante la mano successiva.

Calcolare il punteggio finale:

Quando il gioco termina con la "fine del mondo" o dopo 5 round, ogni gruppo calcola il proprio

punteggio nel modo seguente: ogni carta "Terra" equivale a 5000 punti; ogni seme equivale a 1000 punti; 1000 euroikos equivalgono a 1000 punti. Al punteggio calcolato seguendo le indicazioni sopra esposte, dovranno essere sottratti dei punti in relazione al numero di carte "Risorsa" che ciascun gruppo ha utilizzato. Ogni carta risorsa corrisponde ad una perdita del 10% del punteggio totale.

Controversie e contraddizioni...

Le controversie derivanti dalle diverse interpretazioni delle regole del gioco dovranno essere risolte localmente e la Banca avrà il potere di decisione finale.

Modifiche:

I giocatori sono incoraggiati a creare nuovi scenari, nuove regole e ad esplorare nuove applicazioni del gioco. Per esempio:

- Per simulare la progressiva scarsità di terre, il prezzo delle carte "Terra" aumenterà di 1.000 euroikos dopo ogni vendita.
- Per simulare le regole del mercato, la banca potrà acquistare fino a 10 semi per mano, trattando con i vari gruppi in modo da avere il prezzo migliore.
- Per simulare le perdite di semi, tra una mano e l'altra (dopo la commercializzazione e prima della coltivazione), ogni seme messo da parte dagli agricoltori ha una possibilità su sei di marcire (lanciare un dado per ogni seme, se esce 1 il seme è da buttare).



Gioco dell'Insicurezza Alimentare



Di cosa si tratta?

Il gioco dell'Insicurezza Alimentare è un gioco di ruolo che permette a gruppi di giocatori (idealmente, classi scolastiche o gruppi di giovani) di esplorare le sfide e le decisioni che i piccoli agricoltori affrontano quotidianamente. Il gioco è flessibile e può essere adattato a vari scenari (ne sono forniti 3, ma i giocatori sono incoraggiati a creare i propri giochi personalizzati).

Materiale necessario

Mazzo di 81 carte (fornito nel kit pedagogico):

30 carte "Terra" (due tipi di terra, che rappresentano le proprietà utilizzate nella produzione agricola).

9 carte "Disastro Ambientale" (rappresentano avvenimenti casuali che accadono dopo aver raggiunto un determinato livello di alterazione ambientale).

36 carte "Risorsa" (rappresentano le risorse agricole convenzionali che possono essere utilizzate dai giocatori).

6 carte "Responsabilità" (rappresentano elementi regolatori del sistema).

128 banconote di euroikos (fornite nel kit pedagogico)

80 banconote da 1000 euroikos

32 banconote da 5.000 euroikos

16 banconote da 10.000 euroikos

Altri materiali necessari:

Contatori (per esempio, un sacchetto di 1 kg di fagioli o altro cereale o legume secco, che, oltre ad avere una carica simbolica interessante, si conserva per anni e non ha un costo elevato).

Una lavagna nella quale indicare le fasi del gioco e i punti ambientali negativi.





Preparazione

1— Dividere i giocatori in 4 o 5 gruppi, ognuno con 4 o 5 membri. Nel caso in cui il gruppo di gioco dovesse avere più di 25 persone, alcune avranno il ruolo di osservatori, prendendo nota di situazioni e idee per la futura discussione. Nel caso in cui il gruppo abbia meno di 16 elementi, dovranno essere creati meno gruppi, ognuno con almeno 3 membri.

2 — Separare le carte secondo il tipo ("Terra", "Disastro Ambientale", "Risorsa" e "Responsabilità"). Mettere tutto il denaro in un'area neutra che sarà utilizzata come banca.

3— I giocatori si dispongono attorno al tavolo e ogni gruppo nomina un rappresentante. Questa persona avrà la responsabilità di comunicare le decisioni del gruppo agli altri giocatori e di maneggiare le proprietà e i beni del gruppo. La banca controlla tutte le carte che non sono ancora in gioco, tutto il denaro, i semi (contatori) e il registro economico degli impatti ambientali (il controllo della banca dovrà essere dato a un elemento neutro o dovrà essere una responsabilità condivisa tra tutti).

Distribuzione delle carte

Ogni gruppo in gioco riceve tre carte "Terra" a caso, tre contatori (che rappresentano i semi) e 3.000 euroikos. Tutti gli altri elementi del gioco (carte divise per tipo, banconote, semi/contatori, lavagna) rimangono sotto il controllo della banca.

Fasi del gioco

Coltivazione

La prima squadra a giocare (definita per sorteggio o nomina) inizia assumendo le terre sotto il proprio controllo e a coltivarle, collocando un seme (contatore) su ognuna di esse. In seguito, la squadra alla sua sinistra (in senso orario) fa il proprio gioco (coltiva le terre sotto il proprio controllo). Questa fase continua fino a quando tutte le squadre hanno portato a termine la "coltivazione".

Acquisti

Iniziando dalla prima squadra, ogni gruppo ha la possibilità di investire denaro per aumentare la propria produzione agricola. Pertanto, ogni squadra può:

- Aumentare lo sfruttamento agricolo comprando più carte "Terra". Ogni carta "Terra" costa 5.000 euroikos.

- Aumentare la produttività delle terre in suo possesso, comprando carte "Risorsa". Ogni carta "Risorsa" costa 3.000 euroikos, ma ogni volta che una carta risorsa viene utilizzata, determina un punto ambientale negativo. Questi punti sono comuni e cumulativi (cioè il giocatore A gioca una carta risorsa, ottiene il beneficio corrispondente e mette un punto nel contatore ambientale; dopo, il giocatore B gioca la carta risorsa, ottiene il beneficio corrispondente e mette un altro punto nel contatore ambientale comune). Quando il contatore ambientale arriva a 6, accade il primo disastro ambientale. Il gioco può essere accelerato o rallentato, modificando il numero di punti che scatenano un disastro ambientale (per esempio: 3 punti per un gioco più veloce e 10 punti per un gioco più lento).



Raccolto

Conclusa la fase di Acquisti (e potenziali Disastri Ambientali) si entra nella fase del raccolto. Da ogni carta "Terra" che sia stata coltivata con successo, si tolgono i semi piantati e si mettono 3 nuovi semi (vedi box Proporzione). Questi semi sono quindi raccolti da ogni gruppo. Il numero di semi prodotti da ogni carta "Terra" è direttamente influenzato da altre carte in gioco (può aumentare grazie alle carte "Risorsa" o può essere ridotto a causa di quelle "Disastro Ambientale").

Alimentazione

I gruppi sono formati da vari giocatori e questi individui devono essere alimentati. Ogni gruppo deve spendere un seme per alimentare ogni individuo (per garantire la sopravvivenza di ogni elemento del gruppo fino alla mano successiva). Se il gruppo non ha semi sufficienti per sfamare ogni membro, potrà acquistare un seme dalla Banca per 1000 euroikos; in alternativa, se non ha euroikos, la Banca nutrirà gli individui del gruppo in cambio di una carta "Terra".

Commercializzazione

Dopo le fasi di raccolto e alimentazione, a ogni gruppo rimarranno ancora alcuni semi. Ogni gruppo dovrà conservare semi sufficienti per coltivare le proprie terre durante la mano successiva, ma i semi in più possono essere venduti alla banca. Ogni seme vale 1.000 euroikos.

Dopo la commercializzazione, si ritorna alla fase di coltivazione e il gioco continua.



DISASTRO AMBIENTALE

I giocatori giocano le carte "Risorsa" in modo da migliorare la produttività delle loro proprietà. A mano a mano che procedono, generano punti ambientali negativi. Quando questi punti arrivano al limite (generalmente di 6, ma il valore può essere modificato per accelerare o rallentare il gioco) si entra nella fase di disastro ambientale.

Il giocatore responsabile dell'ultima carta giocata, prende e legge una carta "Disastro Ambientale". Gli effetti descritti dalla carta sono applicati a TUTTI i gruppi.

Il contatore ambientale non viene mai azzerato: al raggiungimento di 10 punti, corrisponde il secondo disastro ambientale; 13 punti il terzo disastro ambientale; 14 punti il quarto. Dopodiché gli studenti si troveranno di fronte allo scenario della "fine del mondo" dovuta ai troppi punti ambientali negativi che hanno accumulato. Gli effetti di ogni "Disastro Ambientale" sono applicati sempre a TUTTI i gruppi e possono sommarsi agli effetti della carta "Disastro Ambientale" precedente.



PROPORZIONE

La proporzione di un seme piantato per tre semi colti è stata concepita per funzionare nel seguente modo: Se ogni gruppo di 5 giocatori avesse uno sfruttamento agricolo rappresentato da 3 carte "Terra", utilizzerebbe 3 semi per produrne 9.

In fase di alimentazione, ogni giocatore consumerà un seme e ne avanzeranno 4. Di questi, 3 dovranno essere messi da parte per la fase di coltivazione della mano successiva, e ne resterà uno che sarà messo in commercio.

Tuttavia, nel caso in cui i gruppi abbiano più o meno giocatori, la proporzione di un seme piantato per i tre raccolti potrà essere modificata: Per esempio, 1 a 2 (gruppi piccoli) o 1 a 4 o 5 (gruppi più numerosi).

