

# *Città della Terra* LIBRETTO DEL CONDUTTORE DEL GIOCO



*In qualità di moderatore, è responsabile del buon funzionamento del gioco.*

*È responsabile della supervisione delle decisioni prese dal consiglio comunale (o dall'assemblea dei cittadini).*

**In questo opuscolo troverete le risorse essenziali per la gestione del gioco:**

- 1) Le azioni da intraprendere per lo svolgimento del gioco**
- 2) La griglia di riferimento**
- 3) Il modello di griglia di valutazione (da ricreare per ogni parte del gioco)**
- 4) Il protocollo di feedback**

# 1) Azioni da intraprendere per lo svolgimento del gioco

**All'inizio del gioco**, prendetevi 5-10 minuti per spiegare la situazione di partenza e l'obiettivo del gioco (presentando i 5 pilastri delle *Città della Terra*).

**Per iniziare il primo turno**, distribuite un congruo numero di carte ai giocatori e annunciate il tempo previsto per questo turno (20-30 minuti al massimo). Durante il turno, fate in modo che tutti abbiano la possibilità di parlare e ascoltarsi. (Al termine del primo turno, registrate i valori delle carte strumento selezionate dal gruppo in ciascuna delle colonne (pilastri) della griglia di valutazione (o su un qualsiasi foglio bianco). Potete iniziare a dire ai giocatori a che punto sono i progressi verso le città sulla terraferma. Se uno o più pilastri sono già stati restituiti, potete dirglielo. Se invece sembrano molto lontani dalla restituzione di alcuni pilastri, potete avvertirli e suggerire loro di prestare maggiore attenzione agli effetti di ogni carta.

**Alla fine di questo primo turno**, si tira il dado «Pericolo» e si rimanda il cambio di punteggio, se necessario.

**Il secondo turno** procede come il primo.

**Al termine della consultazione**, si inseriscono i valori delle carte strumento selezionate nella griglia di valutazione e si calcola il punteggio finale. Se tutti i pilastri della *Città della Terra* sono stati girati, si vince. Se ne mancano alcuni, si può ripetere una partita di gioco in due turni.

60 CARTE	1. Città permeabile	2. Città che nutre	3. Città rigenerata	4. Città produttrice	5. Città della cura	Bilancio-tempo	Rapporto costo-efficacia
Laboratori locali di fai-da-te			1	1	0,5	1	2,5
L'agroecologia insegnata nelle scuole	0,5	2				1	2,5
Aree di Carpooling	0,5					1	0,5
Piantumazione di alberi da frutto	0,5	0,5			0,5	2	0,8
Il depuratore di CO2						3	0,0
Officina dell'agricoltore per l'autocostruzione di attrezzature agricole		2		1		1	3,0
Audit per l'etichetta di città verde						1	0,0
Facilitare l'edilizia leggera	1		0,5			0,5	3,0
Panchine, servizi igienici e ombra in tutte le strade			0,5		3	2	1,8
Contatori automatici di biciclette						1	0,0
Stazioni di ricarica per auto elettriche	0,5					2	0,3
Bilancio partecipativo	0,5	0,5	0,5	0,5	1	1	3,0
Autobus a idrogeno	0,5					3	0,2
Mense 100% bio et locali		2		0,5	1	3	1,2
Compensazione di terreni	0,5					1	0,5
Compostiera meccanica		1		0,5		1	1,5
Cauzione obbligatoria	1			1		1	2,0
Cooperativa locale di produzione di energia elettrica				2		2	1,0
Cortili scolastici de-imperbealizzati	1		1		2	2	2,0
Desimpermeabilizzazione dei suoli	4		2		0,5	4	1,6
Ecodistretti	1				0,5	2	0,8
Controlli sugli affitti			1		0,5	0,5	3,0
Area di sperimentazione agricola		2		1		2	1,5
Trasporti pubblici gratuiti	2				1	2	1,5
Umidificatore d'aria					0,5	2	0,3
Installazione di fabbriche nelle aree urbane dismesse			1	2		2	1,5
Divieto di pubblicità nello spazio pubblico			0,5		1	1	1,5
Divieto di prodotti per la casa inquinanti	2					1	2,0
Divieto di costruire ipermercati			2	1		1	3,0
Orti condivisi	0,5	0,5			1	1	2,0
Giornate senza auto	0,5				1	0,5	3,0
Labora ori di preparazione ortaggi		1		0,5		1	1,5
Rete pedonale	2		0,5		1	2	1,8
Mercati contadini		1		1	0,5	1	2,5
Biblioteca degli oggetti				0,5	1	1	1,5
Opere individuali per infiltrazione dell'acqua piovana	2		1			1	3,0
Pollaio di quartiere		2		1		1	3,0
Psicologo gratuito per tutti					3	2	1,5
Gestione agricola pubblica		2		1		2	1,5
Ripristino dei fiumi urbani	4		1		2	4	1,8
Requisizione di case e uffici sfitti			3		0,5	2	1,8
Rete locale di sementi	0,5	2		0,5		2	1,5
Bambini in strada!	0,5				0,5	0,5	2,0
Sostegno alle community-supported agriculture		2			1	1	3,0
Tetti e pareti verdi	0,5					3	0,2
<b>Valore da raggiungere per restituire il pilastro con 30 gettoni</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>8</b>		

GIOCO AGGIUNTIVO (38 carte)	1. Città permeabile	2. Città che nutre	3. Città rigenerata	4. Città produttrice	5. Città della cura	Bilancio-tempo	Rapporto costo-efficacia
Sostegno per il ritorno degli artigiani in città			0,5	3	0,5	2	2,0
App per itinerario ciclabile	0,5					1	0,5
Laboratori di trasformazione e conservazione di alimenti		1		0,5	0,5	1	2,0
Superstrade ciclabili	2				0,5	2	1,3
Bagni pubblici					1	1	1,0
Piste ciclabili su tutte le strade	2				1	2	1,5
Bio-bitume						4	0,0
Centro di riuso di materiali edili			3	3		2	3,0
Riduzione dell'illuminazione pubblica	1					0,5	2,0
Corridoi faunistici	0,5					2	0,3
Spazio logistico urbano (ultimo miglio)	1			1	0,5	2	1,3
Fab lab				2	0,5	1	2,5
Co-housing e appartamenti condivisi			2		1	2	1,5
Nidi per insetti	0,5				0,5	0,5	2,0
Attuazione della <i>imposta urbana</i> bioregionale		2		3		2	2,5
Casette per gli uccelli	0,5					0,5	1,0
Cassonetti connessi in rete						2	0,0
Ristrutturazione di edifici pubblici con paglia e terra			2	1		3	1,0
Rete di tram	3				1	4	1,0
Rete di teleriscaldamento			2	1		3	1,0
Strade solari						4	0,0
Alveare didattico		0,5				0,5	1,0
Sentieri metropolitani	1				1	1	2,0
Impianto di fitotrattamento per le acque reflue	2					2	1,0
Spazi "terzi"			1	0,5	1	1,5	1,7
Servizi igienici "a secco"		1,5		0,5		2	1,0
Città a 30 km all'ora	1				1	0,5	4,0
Zona a basse emissioni	0,5					0,5	1,0
Aree agricole protette		2	0,5			1	2,5
<b>Valore da raggiungere per restituire il pilastro con 45 gettoni</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>11</b>		

## 2. La griglia di riferimento

### 3) Il modello di griglia di valutazione

(da ricreare per ogni partita e da restituire compilato e scansionato alla fine della partita a [contact@villes-terrestres.org](mailto:contact@villes-terrestres.org))

Strumenti utilizzati per girare i pilastri	1. Città permeabile	2. Città che nutre	3. Città rigenerata	4. Città produttrice	5. Città della cura
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
Punteggio finale					

## 4) *Il protocollo di feedback*

Ogni sessione di gioco porterà a una scelta unica di carte, che risuonano in modo significativo e interessante con il gruppo di lavoro.

Affinché questa scelta non vada persa, manteniamo una traccia minima che alimenterà i nostri archivi (per futuri ricercatori e per eventuali pubblicazioni sul nostro sito e/o sui social network).

Per fare in modo che questo feedback sia unitario, suggeriamo i seguenti 3 elementi:

- 1) Inviateci la griglia di valutazione qui a fianco, compilata e scannerizzata alla fine del gioco, all'indirizzo [contact@villes-terrestres.org](mailto:contact@villes-terrestres.org)
- 2) Una foto delle carte scelte (e dei sottobicchieri)
- 3) Una foto del gruppo



L'AGENCE  
SENTIERS