

GIOCAPOL

<http://www.bengio.net/wordpress>



Gioco di gruppo sulla politica

<http://www.macropolis.org/astens/index.htm>

GIOCAPOL è un gioco di gruppo sulla politica.

Il suo scopo è discutere, confrontarsi e decidere in gruppo. Il gioco evidenzia il fatto che non sempre la maggioranza "vince".

Perchè il gioco riesca divertente, è necessario che siano rispettate le regole ed i tempi.

[Vedi le carte scaricabili](#)

PREPARAZIONE

- Stampa, plastifica e ritaglia il mazzo CARTE GIOCO (un mazzo può essere usato diverse volte) [scarica .pdf](#)
Per renderle più resistenti stampa, plastifica, ritaglia e incolla il DORSO CARTE [scarica .pdf](#)
- Stampa, plastifica e ritaglia 10 copie del mazzo CARTE PREMIO (in alternativa puoi usare banconote del Monopoli o fiches di colori diversi - purchè i "tagli" siano di 1, 20, 50 e 200) [scarica .pdf](#)
- Stampa 1 copia della Scheda GIOCAPOL (di più se pensi di giocare spesso) [scarica .pdf](#)

ISTRUZIONI

1. GIOCAPOL può essere giocato in gruppi da minimo 3 a massimo 11 persone
2. Ogni giocatore deve avere la parola per un minimo di 2 e un massimo di 5 minuti per ogni giocata (il tempo va conteggiato con una sveglia o una clessidra visibile a tutti)
3. In base al numero di giocatori ed al tempo assegnato a ciascuno dovete decidere quante giocate fare nel tempo a disposizione (per esempio: 6 giocatori con 3 minuti di tempo a testa, richiedono 18-20 minuti a giocata: se avete due ore a disposizione, potete fare 6 giocate; 5 giocatori con 2 minuti di tempo a testa richiedono 10 minuti a giocata: potete fare 6 giocate all'ora).
4. Sul tavolo vanno posti il mazzo CARTE GIOCO, il mazzo CARTE PREMIO, il mazzo BANCONOTE e la Scheda GIOCAPOL
5. Ad ogni giocata si estrae una carta a caso dal MAZZO CARTE, si inizia la discussione facendo in modo che tutti usino il tempo a disposizione (la carta viene messa da parte perchè non ricompaia nella giocata seguente).
6. Al termine della discussione va presa una decisione di gruppo che viene trascritta sinteticamente nella corrispondente riga grigia della Scheda. L'astensione non è consentita. Se la decisione non è presa dal gruppo nel tempo predefinito, spunta la casella "nulla". Se la decisione è presa in tempo ed all'unanimità, spunta la casella "unanimità". Se la decisione è presa a maggioranza scrivi nella casella "magg/min" il numero dei membri della maggioranza / il numero dei membri della minoranza.
7. Ora si pesca una carta a caso dal MAZZO PREMIO, e si assegnano i premi in banconote come dice la carta pescata (la carta viene messa da parte perchè non ricompaia nella giocata seguente).
8. I punti 5 - 6 - 7 si ripetono ad ogni giocata
9. Al termine delle giocate previste, si conteggiano le banconote in possesso di ogni partecipante: vincitore è chi ne ha di più.

Scarica questa pagina in pdf