

# Koinè

*Un gioco sulla cittadinanza  
e la partecipazione.*



1-4 giocatori (o squadre)



15-20 minuti



8 + anni

Non è facile trovare tutto ciò che serve alla tua causa: soprattutto perché ogni causa ha bisogno di qualcosa di diverso.

**Koinè** è un gioco in cui i giocatori cercano di prendere le carte più utili alla loro causa attraverso una serie di aste.



UNIWERSYTET  
JAGIELLOŃSKI  
W KRAKOWIE

umb

UNIVERZITA  
MATEJA BELA



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DE L'AQUILA

SDN  
ŚWIĘTOKRZYSKIE CENTRUM  
DOKONAŁA I NAUCZYCIELI



**#shareEU**

SHAPING OF THE EUROPEAN CITIZENSHIP  
IN THE POST-TOTALITARIAN SOCIETIES.  
REFLECTIONS AFTER 15 YEARS OF EU ENLARGEMENT

Co-funded by the  
Europe for Citizens Programme  
of the European Union



## SCOPO DEL GIOCO

Completare per primi il proprio obiettivo.

**NOTA:** Per comodità col termine "giocatore" si intende un singolo o una squadra composta da più persone.

## PREPARAZIONE



Mischiare il mazzo delle **carte Koinè** e disporlo a faccia coperta sul tavolo a portata di tutti i giocatori.

Distribuire a ciascun giocatore **3 carte Koinè** e **4 carte Puntata** di un colore.



Ciascun giocatore pesca segretamente una **carta Obiettivo**.



Mettere al centro del tavolo le **carte Segnaposto** nell'ordine 1-2-3-4.

## **TURNO DI GIOCO**

Ciascun turno si svolge nelle seguenti fasi:

### **Fase 1 - Creazione dei Mazzetti**

Posizionare le **carte Segnaposto** al centro del tavolo e creare su di esse 4 mazzetti di **carte Koinè**, a faccia in su. Sulla prima **carta Segnaposto** mettere 4 carte, sulla seconda 0, sulla terza 2 e sull'ultima 1 sola **carta Koinè**.



### **Fase 2 - Puntata**

Ogni giocatore sceglie segretamente dalla propria mano quante **carte Koinè** puntare per aggiudicarsi ogni mazzetto. Per fare ciò usa le **carte Puntata** del proprio colore. **ESEMPIO:** per puntare due carte e tentare di aggiudicarsi il mazzetto 1, il giocatore dovrà metterle nascoste sotto la propria **carta Puntata** "1".

### Fase 3 - Aggiudicarsi i mazzetti di carte

Ciascun giocatore, **contemporaneamente** agli altri rivela le proprie puntate.

Quindi, partendo dal primo mazzetto (quello sulla **carta Segnaposto 1**) si confrontano le puntate e chi ha puntato più carte si aggiudica il mazzetto e lo pone da parte. A fine turno prenderà tutti i mazzetti che si è aggiudicato e li aggiungerà alla propria mano.

In caso di parità nella puntata tra due giocatori, per aggiudicarsi il mazzetto vale la somma algebrica dei valori delle carte, la più alta vince, ulteriore parità è risolta dal valore singolo più alto giocato. Se ci fosse ancora parità, le carte andranno divise equamente tra i giocatori in parità.

**ESEMPIO:** Pierfilippo e Nicoletta hanno entrambi puntato due carte per aggiudicarsi il primo mazzetto.



Pierfilippo



Nicoletta

Pierfilippo sommando i propri valori ottiene 9, ma anche Nicoletta casualmente ha 9! Nicoletta si aggiudica il mazzetto perché ha la carta con 5, il singolo valore più alto.

A questo punto **tutte le carte puntate da tutti i giocatori** sul mazzetto appena aggiudicato si aggiungono al mazzetto posto sulla **carta Segnaposto successiva**, che andrà adesso aggiudicato con lo stesso criterio.

**NOTA:** Nel caso precedente le 4 carte di Pierfilippo e Nicoletta più quelle puntate dagli altri giocatori vanno nel mazzetto in posizione 2 (quello con zero carte) diventando comunque appetitoso!

Si risolvono così tutti i mazzetti.

Le carte puntate per aggiudicarsi l'ultimo mazzetto si dividono tra i giocatori che non hanno vinto alcuna puntata.

Le carte dei mazzetti su cui nessuno ha scommesso restano sulla carta Segnaposto e si sommano a quelle del turno successivo.

**Se qualcuno ha raggiunto il proprio Obiettivo, vince immediatamente la partita; altrimenti, un nuovo turno può avere inizio.**

### **Note strategiche**

I giocatori devono tentare di puntare le carte non adatte al loro obiettivo per aggiudicarsi i mazzetti con i valori a loro più adatti, stando attenti anche alle giocate degli avversari per non regalare loro troppi punti.

## Note per il dopogioco:

Questo gioco può essere usato per facilitare una discussione sui valori e sull'approccio dei giocatori ai temi della cittadinanza e della partecipazione.

Un buon dopogioco dovrebbe avvenire dopo una o più partite e affrontare uno o più dei seguenti punti:

- pensate che ci sia una strategia vincente per questo gioco?
- quanto dipende questa strategia dalle mosse degli avversari?
- nel gioco, lo scambio di carte è inevitabile e indispensabile: quanto è importante, in maniera simile, partecipare alla vita del proprio Paese nella vita reale?
- perché gli obiettivi hanno tutti valori differenti? Che valori daresti a un obiettivo politico reale?

### **VALORI**



Comunicazione



Tecnologia



Persone



Ricchezza



Idee

## OBIETTIVI



### AMBIENTALISTI

Vincono se riescono a raccogliere almeno 15

Comunicazione, almeno 10 Idee, ma al massimo 10 Tecnologia.



### TERZOMONDISTI

Vincono se riescono a raccogliere almeno 15 Idee,

e almeno 10 Tecnologia, ma al massimo 10 Ricchezza.



### ANIMALISTI

Vincono se riescono a raccogliere al massimo 10

Comunicazione, ma almeno 10 Persone e 15 Ricchezza.



### HACKER

Vincono se riescono a raccogliere al massimo

10 Persone, almeno 15 Tecnologie e come minimo 10 Ricchezza.



### ATTIVISTI PER I DIRITTI UMANI

Vincono se riescono

a raccogliere almeno 10 Comunicazione, 10 Persone, 10 Idee e 10 Ricchezza.



### PACIFISTI

Vincono se riescono a raccogliere almeno 10

Comunicazione, almeno 15 Persone, ma al massimo 10 Idee.

Un gioco di **Beniamino Sidoti**  
Artwork: **Paolo Vallerga**, Scribabs  
Consulenza: **Paola Rizzi**  
Illustrazioni: **vecteezy.com**

Shaping of the European citizenship in the post – totalitarian societies. Reflections after 15 years of EU enlargement

**PROJECT NUMBER:**

609162-CITIZ-1-2019-1-PL-CITIZ-REMEM

**ACRONIM: ShareEU**

**Capoprogetto:**

**Elzbieta Mach, Uniwersytet Jagiellonski, Poland**

**Mrg: Beata Mazur, Powiat Kielecki, Poland**

**Mrg: Maria Berdnanska, Switokrzyskie Centrum  
Dosknalenia Nauczycieli, Poland**

**Dr. Jana Pecnikova, Univerzita Mateya Brla v Banský  
Bistrici, Slovakia**

**#ShareEU Italian Team**

Responsabile scientifica e coordinatrice progetto:

Paola Rizzi / DADU UniSS

collaborazione al coordinamento: Antonella Nuzzaci DSU  
/ UnivAQ, Andrea Natalini, Segreteria DICEAA/UnivAQ

**Collaboratori/ici volontari/e**

Cristina Cipriani, Leonardo Colantoni, Riccardo D'Alvito  
(elaborazione dati), Monia Guarino, Federico Morelli,  
Federico Murzi (editing interviste approfondite), Laura  
Pistidda (organizzazione ed editing interviste video),  
Emanuela Taraborrelli