



The Change: gioca il cambiamento che vuoi vedere nel mondo trasformando l'economia!

The Change è un gioco collaborativo per 2-5 giocatori/giocatrici con una durata approssimativa di 1 ora. Durante il gioco, i/le giocatori/giocatrici sperimentano il potere comunitario, scoprono vari progetti basati sui cinque rami delle *Economie trasformative*, discutono dei loro benefici e promuovono cambiamenti per raggiungere un mondo più giusto. COOPERARE con il resto dei/ delle giocatori/giocatrici, SVILUPPARE il numero massimo di iniziative di *Economie trasformative* e CAMBIARE gli effetti negativi del nostro *Sistema economico attuale* prima che sia troppo tardi!

THE CHANGE E IL PROGETTO YITEG

The Change è un gioco promosso da 7 organizzazioni di 4 Paesi (Spagna, Italia, Grecia e Francia) nell'ambito del progetto Erasmus+ "YITEG: Youth Impacting Transformative Economies through Game-Design", finanziato dall'Unione Europea. Il gioco è stato creato in collaborazione con giovani locali impegnati/impegnate a promuovere pratiche di *Economie trasformative* e a creare una comunità di moltiplicatori a livello locale ed europeo.

Lo sviluppo e la produzione del gioco hanno seguito i valori delle *Economie trasformative*.

Se vuoi saperne di più sul progetto, visita il sito web: <https://sseds4youth.org/>

Ti invitiamo a utilizzare il gioco come strumento di trasformazione con un gruppo di persone (a scuola, durante serate di giochi da tavolo o eventi simili, con gli amici, in famiglia, ecc.).

Il gioco ha risorse aggiuntive come la mappa multimediale delle reali iniziative di *Economie trasformative* e il manuale di facilitazione per avere una sessione completa sulle *Economie trasformative* e testare il gioco.

Scarica il manuale di facilitazione qui>>>



THE CHANGE.....

COMPONENTI

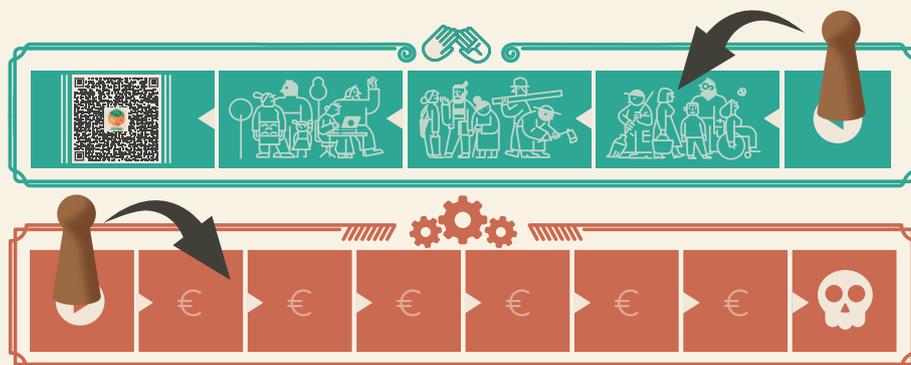
- 1 tabellone di gioco con ruota
- 32 carte grandi:
 - 28 carte iniziativa relative alle *Economie trasformative*
 - 4 carte di sintesi del gioco
- 49 carte piccole:
 - 24 carte di effetti negativi causati dal *Sistema economico attuale*
 - 10 carte evento del *Sistema economico attuale*
- 10 carte evento di *Economie trasformative*
- 5 carte junior con effetti negativi del *sistema economico attuale* (solo per i/le giocatori/gioiatrici tra i 10 e 16 anni)
- 42 pedine di 6 colori diversi (arancione, viola, giallo, blu, verde e nero)
- 2 pedine di legno
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 regole del gioco

Glossario

Pila di pedine - Potere comunitario // *Pedine* - Persone attive // *Prendere una pedina dalla pila* - Coinvolgere una persona attiva // *Girare la ruota* - Attivare il potere comunitario // *Usare le pedine per acquisire una carta di iniziative delle Economie trasformative* - Mobilitare persone attive per sviluppare iniziative di *Economie trasformative* // *Tenere una carta di iniziative delle Economie trasformative* - Mobilitare nuove persone attive per mantenere l'iniziativa in corso

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo di *The Change* è raggiungere la fine del “percorso delle *Economie trasformative*” prima che la pedina di legno raggiunga la fine del “percorso del *Sistema economico attuale*”.



Per realizzarlo, i/le giocatori/gioiatrici devono **collaborare per cambiare 4 effetti negativi** del nostro *Sistema economico attuale* usando i benefici e i valori delle iniziative di *Economie trasformative*.



Una volta raggiunto il traguardo del percorso delle *Economie trasformative*, puoi scansionare il codice QR per scoprire alcune iniziative reali di *Economie trasformative*.

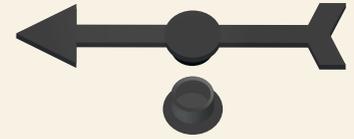
Il gioco offre due versioni extra:

- **Versione Junior** - livello adatto ai/alle giocatori/gioiatrici tra i 10 e i 16 anni.
- **Versione Expert** - livello adatto per giocatori/gioiatrici con esperienza nel gioco e conoscenza delle *Economie Trasformative*.

IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

Se questa è la prima volta che giochi

Se stai giocando per la prima volta, separa i due pezzi di plastica della freccia. Posiziona la parte con la freccia sopra il foro nel tabellone e attaccala all'altro pezzo di plastica sotto il tabellone in modo che la freccia possa girare sopra la ruota.

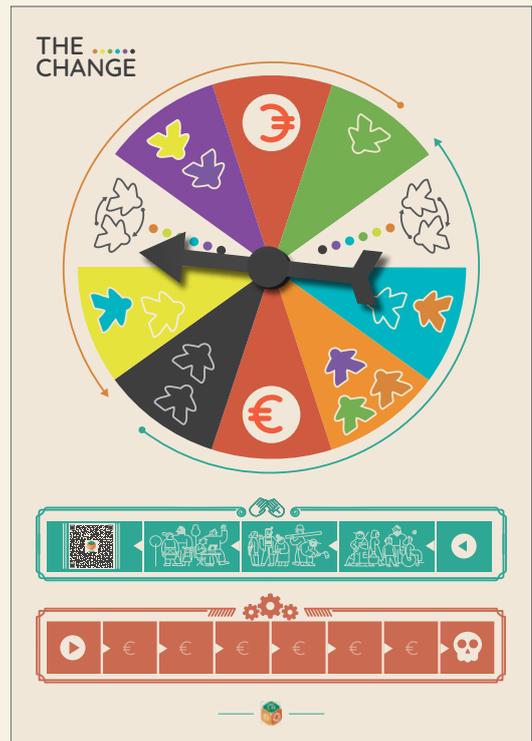


Preparazione di una sessione di gioco di *The Change*

- 1 Posiziona il tabellone al centro del tavolo. Distribuisci una **carta di sintesi** del gioco a ogni giocatore/giocatrice.



- 2 Mescolate tutte le carte delle "Economie trasformative", quindi **dividetele equamente in 4 mazzi** e lasciatele su entrambi i lati del tabellone di gioco con le carte rivolte verso l'alto. Le carte in cima a ogni mazzo sono le iniziative che i/le giocatori/giocatrici possono sviluppare mobilitando le persone attive necessarie (pedine). Sviluppando una di queste iniziative e rimuovendo la carta dalla pila, appare una nuova iniziativa.



- 3 Lasciate le carte evento negative junior nella scatola del gioco (a meno che non stiate giocando alla versione junior del gioco. Vedere "Variante di gioco per giocatori/giocatrici junior").



- 5 Posiziona una pedina di legno all'inizio del percorso delle *Economie trasformative* e un'altra all'inizio del percorso del *Sistema economico attuale*.



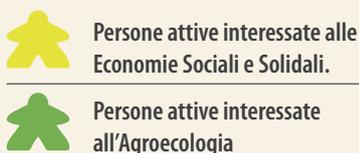
Questi percorsi vanno in direzioni opposte.

- 4 Mescolate tutte le carte "Effetti negativi del nostro *Sistema economico attuale*", formate 4 mazzi equamente divisi e metteteli al di sotto del tabellone di gioco con le carte rivolte verso l'alto. Questi sono gli effetti negativi che i/le giocatori/giocatrici devono cambiare. Ogni volta che ne viene cambiato uno, un nuovo effetto negativo appare sul mazzo in modo che ci siano sempre 4 carte attive.



- 6 Metti tutte le pedine colorate in una pila in cima al tabellone. Queste **pedine rappresentano le persone che sono attive e che sono interessate ad alcuni rami delle *Economie trasformative*** e rappresentano la base del potere comunitario:

- 7 Infine, mescola le "Carte evento del nostro *Sistema economico attuale*" (colore rosso) e mettile in un mazzo a faccia in giù accanto alla pila di pedine. Fai lo stesso con "Le carte evento delle *Economie trasformative*" (colore verde), lasciandole sul lato opposto.



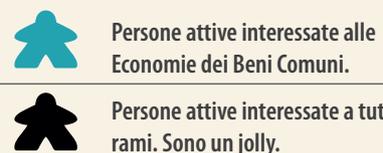
Persone attive interessate alle Economie Sociali e Solidali.

Persone attive interessate all'Agroecologia



Persone attive interessate alle Economie Femministe.

Persone attive interessate alle Economie Comunitarie.



Persone attive interessate alle Economie dei Beni Comuni.

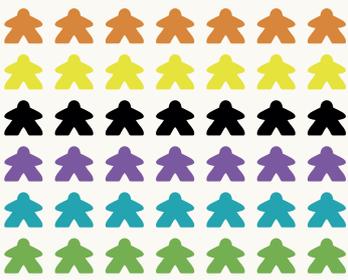
Persone attive interessate a tutti i rami. Sono un jolly.

THE CHANGE.....

6

7





7



5

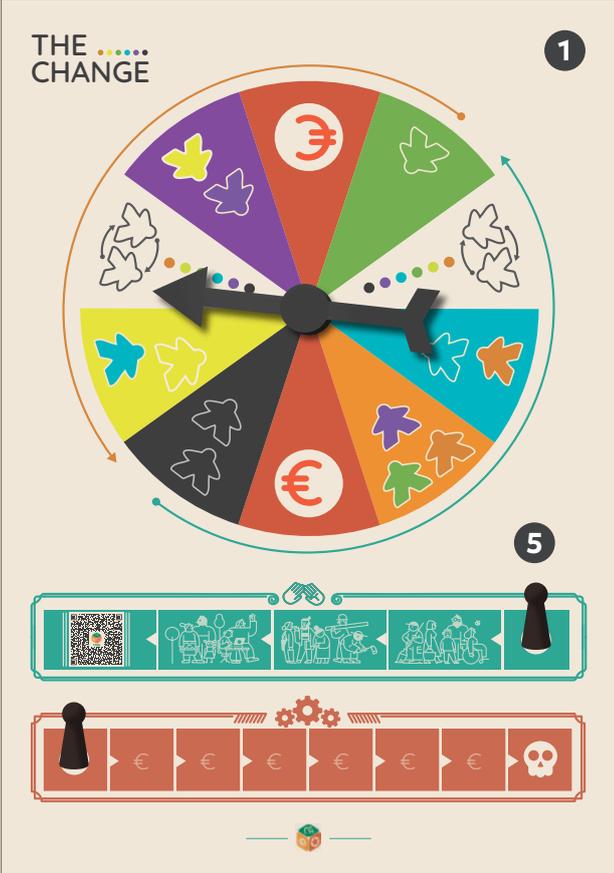
CENTRO ECO-FEMMINISTA



Spazio multiuso focalizzato sull'ecologia e la cura, affrontando il cambiamento climatico e ripensando il rapporto tra uomo e natura



1



4

ASSOCIAZIONE DI SOLIDARIETÀ PER LE DONNE



Iniziativa sociale per aiutare le donne vittime della tratta a ricostruire la propria vita attraverso la mutualità e l'accesso alle risorse locali



2

CENTRO SOCIALE RURALE AUTOGESTITO



Centro sociale autogestito con pratiche agroecologiche



2



5



20

COOPERATIVA ENERGIE RINNOVABILI



Fornitore cooperativo che offre energia rinnovabile e socialmente responsabile



4

EFFETTI NEGATIVI



Cambiamento climatico

EFFETTI NEGATIVI



Allevamento industriale

EFFETTI NEGATIVI



Iperconsumismo

EFFETTI NEGATIVI



Divisione della classe sociale

All'inizio del gioco ogni giocatore/giocatrice deve scegliere 2 pedine che rappresentano le persone attive dei rami a cui sono interessati/interessate. I/Le giocatori/giocatrici possono scegliere qualsiasi colore tranne il nero.

Esempio: un/una giocatore/giocatrice molto interessato/interessata alla sostenibilità e alla sovranità alimentare prenderà 2 pedine verdi (persone attive nell'agroecologia), mentre un/una giocatore/giocatrice interessato/interessata alle economie femministe e comunitarie prenderà una pedina viola e una pedina arancione.

Ogni volta che una delle pedine di legno si muove lungo il suo percorso (*Economie trasformative* o *Sistema economico attuale*), i/le giocatori/giocatrici **devono pescare la carta in cima alla pila corrispondente** e applicarne gli effetti.

COME GIOCARE

The Change si gioca a turni, a partire dal/dalla giocatore/giocatrice più giovane.

Nel suo turno, il/la giocatore/giocatrice deve eseguire le seguenti azioni in questo ordine:

- 1) Attivare il potere comunitario
- 2) Mobilitare le persone attive per sviluppare iniziative di *Economie trasformative*
- 3) Utilizzare i valori e i benefici delle iniziative di *Economie trasformative* sviluppate per cambiare un effetto negativo del nostro *Sistema economico attuale*

1. Attivare il potere comunitario

Il/La giocatore/giocatrice gira la ruota e, a seconda di dove si ferma la freccia, esegue una delle seguenti azioni:

Il/La giocatore/giocatrice coinvolge le persone attive interessate ad alcuni rami delle *Economie trasformative* prendendo le pedine del colore corrispondente e aggiungendole alla propria pila.

Il/La giocatore/giocatrice coinvolge 2 persone attive interessate a tutti i rami delle *Economie trasformative* e prende 2 pedine nere dalla pila comune.



Il/La giocatore/giocatrice coinvolge 2 persone attive (qualsiasi colore tranne le pedine nere) e avvia un momento di scambio tra giocatori/giocatrici del potere comunitario. I/le giocatori/giocatrici possono scambiarsi o darsi reciprocamente le pedine a loro scelta, con l'obiettivo di avere la migliore combinazione possibile di persone attive per sviluppare un'iniziativa di *Economie trasformative* (vedere la prossima sezione delle regole).

Il/La giocatore/giocatrice deve spostare in avanti la pedina di legno di una casella nel percorso del *Sistema economico attuale*, pescare una carta evento relativa al *Sistema economico attuale* e applicarne l'effetto. Bisogna stare attenti/attente, perché se la pedina di legno raggiunge la fine del percorso, si perde la partita!

2. Mobilitare le persone attive per sviluppare iniziative di *Economie trasformative*

Dopo aver fatto girare la ruota, il/la giocatore/giocatrice attivo/attiva può mobilitare le sue persone attive per sviluppare un'iniziativa di *Economia trasformativa*. Per farlo, il/la giocatore/giocatrice **prende una carta iniziativa di *Economie trasformative* e sposta tante pedine quante ne indica la carta** e li rimette nella pila centrale (poiché le pedine sono rappresentate ora in fondo alla carta). Quando la carta mostra pedine di colore nero (persone attive interessate a qualsiasi ramo), i/le giocatori/giocatrici possono mobilitare qualsiasi tipo di pedina.

Dopo aver sviluppato la carta *Economie trasformative*, il/la giocatore/giocatrice attivo/attiva deve posizionarla sotto le 4 pile di carte effetto negativo senza assegnarla a nessuna di esse. **Queste carte *Economie trasformative* sono comuni a tutti/tutte i/le giocatori/giocatrici.**

Se il/la giocatore/giocatrice attivo/attiva non ha abbastanza pedine o ha interessi diversi da quelli indicati sulle 4 pile di carte di *Economie trasformative*, il/la giocatore/giocatrice non può mobilitarle per sviluppare un'iniziativa di *Economia trasformativa*. Quindi è molto importante che quando la ruota mostra l'immagine dello "condivisione del potere comunitario", i/le giocatori/giocatrici pianifichino bene come vogliono distribuire le persone attive disponibili. Possono essere sviluppate solo le iniziative visibili in cima a ciascuna delle 4 pile di carte Iniziative relative alle *Economie trasformative*.

THE CHANGE

Esempio: A questo punto del gioco, Jade ha 5 pedine: 2 che rappresentano persone attive interessate all'economia femminista, 2 all'economia comunitaria e 1 all'agroecologia. D'accordo con il resto dei/delle giocatori/giocatrici, Jade decide di mobilitare 4 pedine per sviluppare l'iniziativa PROGETTO DI PROMOZIONE ALLA SANITÀ e le rimette nella pila del potere comunitario (2 viola, 1 arancione e 1 verde al posto della pedina nera indicata sulla carta). Quindi Jade posiziona la carta iniziativa sotto le carte effetto negativo del *Sistema economico attuale*. Così facendo, appare una nuova iniziativa. La carta sviluppata PROGETTO DI PROMOZIONE ALLA SANITÀ è comune a tutti i/le giocatori/giocatrici e può essere utilizzata in seguito per provare a cambiare alcuni degli effetti negativi del *Sistema economico attuale*.



3. Utilizzare i valori e i benefici delle iniziative di *Economie trasformative* sviluppate per cambiare un effetto negativo del nostro *Sistema economico attuale*

Il/La giocatore/giocatrice attivo/attiva può **proporre agli/alle altri/altre di provare a cambiare uno degli effetti negativi** del *Sistema economico attuale*. Per farlo, tutti i/le giocatori/giocatrici devono selezionare, in modo collaborativo e consensuale, tra 3 e 6 carte iniziativa relative alle *Economie trasformative* che avevano precedentemente sviluppato e associarle all'effetto negativo che vogliono cambiare.

Gira la carta effetto negativo selezionata per rivelare l'elenco delle carte *Economie trasformative* che, con la loro azione e i loro valori, ne provocano il cambiamento.



>>>> Se nell'elenco compaiono 3 o più carte selezionate dai/dalle giocatori/giocatrici:

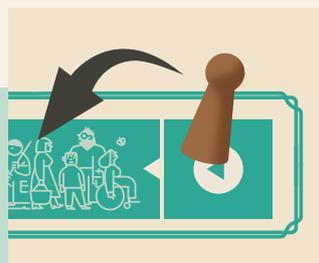
Ottimo, **siete riusciti/riuscite a cambiare l'effetto negativo!** I/Le giocatori/giocatrici scartano quella carta effetto negativo e muovono la pedina di legno di una casella nel percorso delle *Economie trasformative*.



Esempio: A questo punto del gioco, María, Félix e Silvia decidono di usare le carte PROGETTO DI PROMOZIONE ALLA SANITÀ, CENTRO COMUNITARIO, LIBRERIA FEMMINISTA, ASSOCIAZIONE DI ARTE TERAPIA e BANCA ETICA sviluppate nei turni precedenti per provare a cambiare la carta effetto negativo ELEVATO NUMERO DI PERSONE DEPRESSE E IN BURNOUT. Per farlo, le posizionano accanto alla carta effetto negativo e la girano per vedere l'elenco delle misure che possono cambiarla. In questo caso, il cambiamento ha successo perché almeno 3 delle iniziative selezionate compaiono sul retro della carta effetto negativo.

Dopo aver modificato con successo un effetto del *Sistema economico attuale*, il/la giocatore/giocatrice attivo/attiva pesca una carta evento relativa alle *Economie trasformative* (carte verdi) e ne applica l'effetto. Queste carte propongono un'azione comune a tutti/tutte i/le giocatori/giocatrici. Se la realizzano, il/la giocatore/giocatrice attivo/attiva può coinvolgere 2 pedine dalla pila comune e spostare di una casella indietro la pedina di legno del *Sistema economico attuale*.

Poiché è il turno di María, sposta la pedina di legno di una casella e pesca una carta evento relativa alle *Economie trasformative*.

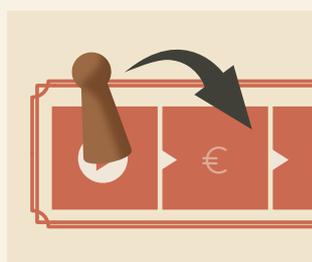


Se riescono a superare la sfida dell'evento, María può coinvolgere 2 persone attive della pila del potere comunitario (prendere 2 pedine di qualsiasi colore dalla pila comune) e spostare indietro di una casella la pedina di legno nel percorso del *Sistema economico attuale*.



>>>> Se nell'elenco non compaiono 3 o più carte selezionate dai/dalle giocatori/giocatrici:

L'azione non ha avuto abbastanza successo e l'effetto negativo rimane. I/Le giocatori/giocatrici devono lasciare la carta sul tavolo e spostare la pedina di legno di una casella in avanti nel percorso del *Sistema economico attuale*. II/La giocatore/giocatrice attivo/attiva deve pescare una carta evento dalla pila del *Sistema economico attuale* (carte evento rosse) e applicarne l'effetto. Queste carte consentono ai/alle giocatori/giocatrici di attivare le persone in base alle loro effettive pratiche quotidiane.



4. Mantenere attive le iniziative delle *Economie trasformative*

Una volta utilizzate, le carte iniziativa relative alle *Economie trasformative* devono essere scartate, a meno che i/le giocatori/giocatrici non mobilitino nuove persone attive che condividono uno dei colori delle pedine presenti nella carta per poterla tenere. Per farlo, qualsiasi giocatore/giocatrice può restituire al potere comunitario (pila comune delle pedine) una delle sue pedine che corrisponde a uno dei colori sulla carta che desidera tenere. Una volta fatto questo, la carta rimane sul tavolo e può essere usata per cambiare un altro effetto negativo ogni volta che lo si desidera.

Esempio: Successivamente María, Félix e Silvia decidono di mobilitare 4 delle loro persone attive per mantenere 4 carte iniziativa relative alle *Economie trasformative* utilizzate per modificare l'effetto negativo ELEVATO NUMERO DI PERSONE DEPRESSE E IN BURNOUT e scartano l'iniziativa ASSOCIAZIONE DI ARTE TERAPIA perché non hanno abbastanza persone attive mobilitate per mantenerla. Per fare ciò, restituiscono 4 pedine (2 viola, 1 gialla e 1 blu) al potere comunitario.



I/Le giocatori/giocatrici possono tentare di cambiare vari effetti negativi durante un turno mentre hanno ancora iniziative attive. Dopo ogni tentativo riuscito, i/le giocatori/giocatrici scartano la carta effetto negativo e viene mostrata una nuova carta.

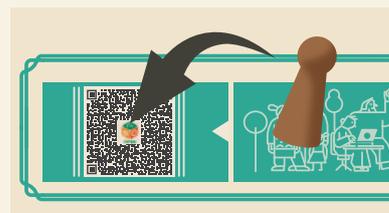
Una volta completate queste azioni, tocca al/alla giocatore/giocatrice successivo/successiva. I/Le giocatori/giocatrici devono seguire l'ordine delle azioni o possono anche scegliere di non fare nessuno dei passaggi 2 o 3, sia perché non hanno le capacità necessarie sia perché vogliono prima vedere come si evolve il gioco.

THE CHANGE.....

FINE DEL GIOCO

I/Le giocatori/giocatrici vincono se riescono a **cambiare 4 effetti negativi** del *Sistema economico attuale* e la pedina di legno raggiunge la casella finale con il codice QR. Il collegamento QR mostra una mappa con una selezione di iniziative locali di *Economie trasformative* in tutta Europa.

Altrimenti, se la pedina di legno del *Sistema economico attuale* raggiunge per prima la fine del suo percorso, i/le giocatori/giocatrici perdono la partita... ma possono sempre provare a giocare di nuovo!



VARIANTE DI GIOCO PER GIOCATORI/GIOCATRICI JUNIOR

Se giochi a *The Change* con giocatori/giocatrici dai 10 ai 16 anni, usa solo le **5 carte effetto negativo junior del *Sistema economico attuale***.

Il gioco mantiene le stesse regole con una variante:

Per cambiare un effetto negativo, le carte delle iniziative di *Economie trasformative* devono essere associate ad almeno lo stesso numero di persone attive mostrato dalla carta effetto negativo e con la stessa distribuzione di colori. Pertanto, le persone attive interessate a tutti i rami delle *Economie trasformative* (rappresentate dalle pedine nere) non contano per cambiare l'effetto negativo.

Esempio: Jade, Felix, Maria e Silvia decidono di usare le loro carte COOPERATIVA ALIMENTARE, CENTRO ECO-FEMMINISTA, MONETA LOCALE e NEGOZIO DEL COMMERCIO EQUO E SOLIDALE per cambiare l'effetto negativo IPER-CONSUMISMO. Tra tutte le carte ci devono essere almeno 3 persone attive interessate alle economie dei beni comuni, 2 alle economie comunitarie, 2 all'agroecologia, 1 alle economie femministe e 1 interessata all'economia sociale e solidale. Le pedine nere delle carte delle *Economie trasformative* non possono essere usate per cambiare un effetto negativo.



Poiché non è possibile modificare un effetto negativo se non si hanno abbastanza carte iniziativa relative alle *Economie trasformative*, nella versione junior la pedina di legno del *Sistema economico attuale* avanza solo quando il suo simbolo appare sulla ruota.

VARIANTE DEL GIOCO PER GIOCATORI/GIOCATRICI ESPERTI/ESPERTE

Se hai già giocato una partita a *The Change* e vuoi aumentare la difficoltà, puoi aggiungere le seguenti 3 regole extra:

1. La pedina di legno del *Sistema economico attuale* inizia nella terza casella del suo percorso.
2. Per cambiare un effetto negativo del *Sistema economico attuale*, puoi selezionare solo un massimo di 4 carte iniziativa relative alle *Economie trasformative* (invece di 6).
3. Tutti/Tutte i/le giocatori/giocatrici che non soddisfano la condizione delle carte evento del *Sistema economico attuale* devono scartare 1 pedina (se non ne hai, questo effetto non si applica).



The Change viene rilasciato con questa licenza che richiede che gli/le utenti diano credito ai/alle creatori/creatrici. Consente quindi di distribuire, ricomporre, adattare e sviluppare il materiale in qualsiasi mezzo o formato, solo per scopi non commerciali.