NOME GIOCO:
GOOSE404
oltre il bug

Goose404 – Oltre il bug è un gioco dell'oca in chiave futuristica che unisce divertimento e riflessione sul mondo digitale.
Attraverso un semplice percorso a caselle, i giocatori avanzano tra glitch, errori e scorciatoie del sistema,
imparando a osservare in modo più consapevole la propria identità online.
Un gioco immediato, visivamente forte e dal messaggio attuale.




L'ULTIMO BIT CADE.
IL SISTEMA
SI INCHINA.
TU HAI VINTO.
99
GOOSE404
OLTRE IL BUG
CONTRACT

REGOLE:

CASELLE DI PENALITÀ

- NOTIFICHE OSSESSIVE: SEI DISTRATTO DA 37 NOTIFICHE IN 10 MINUTI. SALTI UN TURNO.
- SCROLL INFINITO: HAI PERSO LA COGNIZIONE DEL TEMPO. TORNA INDIETRO DI 2 CASELLE.
- FAKE NEWS CONDIVISA: HAI RILANCIATO UNA NOTIZIA FALSA. TORNA INDIETRO DI 3 CASELLE.
- COMMENTO IMPULSIVO: HAI SCRITTO QUALCOSA DI OFFENSIVO. PERDI UN TURNO PER RIFLETTERE.
- PROFILAZIONE ECCESSIVA: HAI ACCETTATO TROPPE CONDIZIONI SENZA LEGGERE. TORNA INDIETRO DI 1 CASELLA.
- SHADOWBAN: L'ALGORITMO TI PENALIZZA. RIMANI FERMO FINCHÉ NON PESCHI UNA CARTA ETICA

CASELLE PREMIO

- CONTENUTO ETICO: HAI PUBBLICATO UN POST INFORMATIVO E RISPETTOSO. AVANZA DI 2 CASELLE.
- VERIFICA DELLE FONTI: HAI SMASCHERATO UNA FAKE NEWS. AVANZA DI 1 CASELLA.
- COLLABORAZIONE POSITIVA: HAI PARTECIPATO A UNA CAMPAGNA SOCIALE. TIRA DI NUOVO IL DADO.
- DIGITAL DETOX: HAI FATTO UNA PAUSA CONSAPEVOLE DAI SOCIAL. RECUPERI 1 TURNO PERSO.
- RISPOSTA COSTRUTTIVA: HAI GESTITO UN COMMENTO NEGATIVO CON INTELLIGENZA. AVANZA DI 1 CASELLA.
- CREATIVITÀ RESPONSABILE: HAI CREATO UN CONTENUTO ORIGINALE E UTILE. VINCI UNA CARTA BONUS.

CASELLE DINAMICHE O INTERATTIVE

- DILEMMA ETICO: PESCHI UNA CARTA "SCELTA CONSAPEVOLE" E DECIDI SE GUADAGNARE VISIBILITÀ O REPUTAZIONE.
- TREND VIRALE: L'ALGORITMO TI PREMIA. AVANZA DI 3 CASELLE... MA SOLO SE IL CONTENUTO È POSITIVO.
- ECHO CHAMBER: SEI BLOCCATO IN UNA BOLLA DI CONTENUTI SIMILI.
- RIMANI FERMO FINCHÉ UN ALTRO GIOCATORE TI SUPERA.
- CHALLENGE EDUCATIVA: DEVI CREARE UNO SLOGAN O UN MEME CONSAPEVOLE PER AVANZARE.
- SONDAGGIO SOCIAL: GLI ALTRI GIOCATORI VOTANO SE IL TUO CONTENUTO È UTILE O MANIPOLATIVO. IL RISULTATO DETERMINA IL MOVIMENTO.



SEI UN INFLUENCER CON MILIONI DI FOLLOWER. TI VIENE OFFERTO UN CONTRATTO CHE PROMUOVE UN PRODOTTO DANNOSO, MA TI GARANTIREBBE RICCHEZZA. ACCETTI?

HAI LA POSSIBILITÀ DI OTTENERE INFORMAZIONI PRIVATE SU QUALCUNO PER PROTEGGERE UNA CAUSA, MA METTERESTI A RISCHIO LA LORO PRIVACY. COME TI COMPORTI?

PUBBLICARE UNA FOTO CHE MOSTRA UNA TUA VULNERABILITÀ POTREBBE AIUTARTI A CONNETTERTI CON GLI ALTRI, MA RISCHI DI ESSERE GIUDICATO. LA CONDIVIDI?

HAI ACCESSO A INFORMAZIONI PRIVATE DI UNA CELEBRITÀ, MA CONDIVIDERLE TI POTREBBE PORTARE MOLTA ATTENZIONE. RIVELARLE O RESTARE IN SILENZIO?

UN HATER TI PROVOCA SOTTO OGNI POST. RISPONDI E RISCHI DI ALIMENTARE L'ODIO, O IGNORI E SEMBRI DEBOLE?

AGGIORNA MENTO IMPRE VISTO. TUTTI TORNANO ALLA CASELLA PIÙ VICINA CON IL SIMBOLO



TREND MOMENTANEO. PER UN TURNO, OGNI AZIONE TUA VALE DOPPIO

DURANTE UNA DIRETTA, QUALCUNO CONFESSA UN SEGRETO INTIMO. TAGLI IL VIDEO PER RISPETTO O LO LASCI ONLINE PER I NUMERI?

HAI PUBBLICATO UN VIDEO CHE DIVENTA VIRALE, MA SCOPRI CHE QUALCUNO NE È STATO UMILIATO. LO CANCELLI E PERDI LA FAMA, O LO LASCI ONLINE E IGNORI LE CONSEGUENZE?

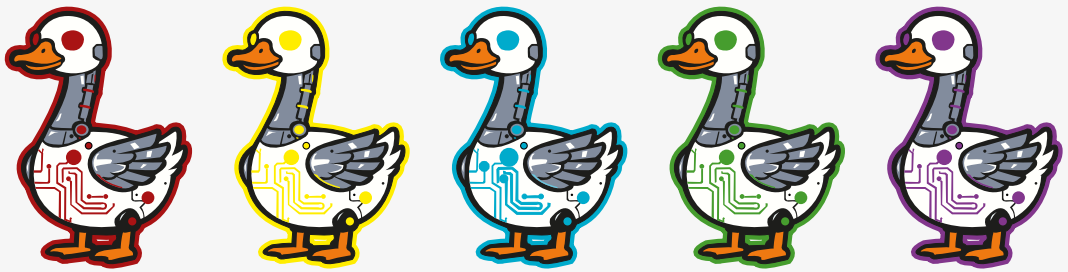
UNA FOTO RITOCCATA TI REGALA MIGLIAIA DI LIKE. AMMETTI CHE È FALSA O CONTINUI A VIVERE DIETRO IL FILTRO?

L'ALGORITMO TI AMA OGGI! I TUOI POST ESPLODONO DI LIKE: AVANZA DI 2 CASELLE.

SHADOWBAN IMPROVVISO. NESSUNO VEDE PIÙ I TUOI CONTENUTI: SALTA UN TURNO.

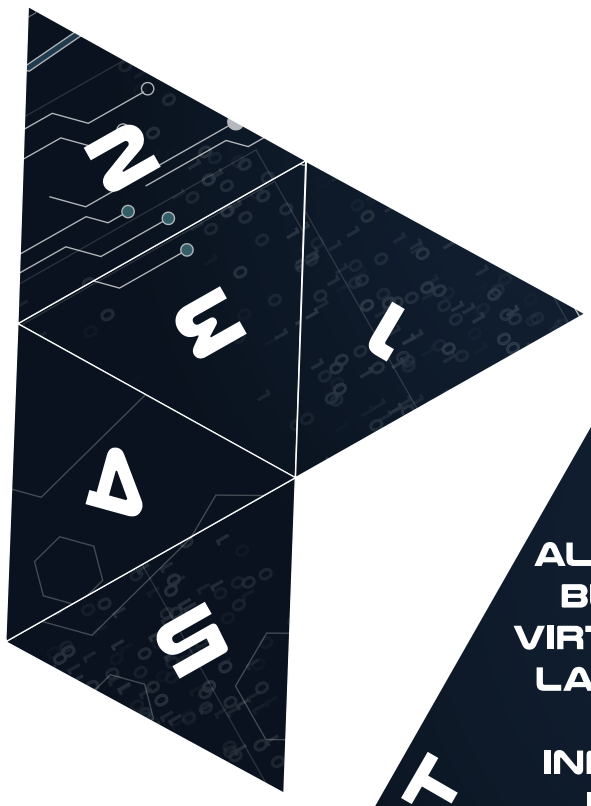
ACCOUNT SOSPESO. IL SISTEMA TI SEGNALA SENZA MOTIVO: FERMA- TI PER UN TURNO

ALGORITMO IMPAZZITO. OGNI GIOCATORE TIRA DI NUOVO IL DADO, MA I RISULTATI SI APPLICANO AL GIOCATORE ALLA SUA SINISTRA.



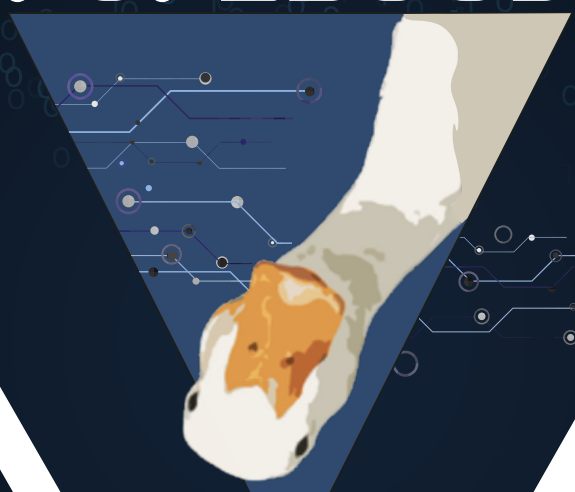
BOOST MISTERIOSO. UN TUO VIDEO VA VIRALE PER CASO: VA AVANTI DI 3 CASELLE.

CAMBIO DI TREND. CIÒ CHE ERA POPOLARE ORA È FUORI MODA: TORNA INDIETRO DI 3 CASELLE.



CONCEPT

IL GIOCO SI SVOLGE ALL'INTERNO DI UN GRANDE BUG DIGITALE, UN MONDO VIRTUALE CHE RAPPRESENTA LA CONFUSIONE DEI SOCIAL NETWORK E LA LORO INFLUENZA SULL'UMANITÀ. I GIOCATORI AVANZANO TRA LE CASELLE AFFRONTANDO OSTACOLI, TENTAZIONI E RIFLESSIONI LEGATE ALLA TECNOLOGIA, ALLA DIPENDENZA DA LIKE E ALLA PERDITA DEI VERI RAPPORTI UMANI.



OLTRE IL BUG

GOOSE404

ISTRUZIONI

NEL GIOCO DELL'OCA I GIOCATORI, A TURNO, LANCIANO DUE DADI E AVANZANO SUL TABELLONE FINO AD ARRIVARE ALLA CASELLA 90. SI GIOCA 2+ PERSONE ED È PERFETTO PER TUTTE LE ETÀ. LE CASELLE SPECIALI SONO INDICATE NEL FRONTE DEL TABELLONE. VINCE CHI RAGGIUNGE PER PRIMO LA CASELLA FINALE CON UN TIRO ESATTO.

OGNI CASELLA PROPONE UN'AZIONE DIVERSA CHE PUÒ FAR PROGREDIRE O RALLENTARE, MENTRE LE CARTE INTRODUCONO TEMI SOCIALI SU CUI DISCUTERE, COME L'IDENTITÀ ONLINE, L'ISOLAMENTO O LA RICERCA DI APPROVAZIONE. LO SCOPO È SUPERARE L'ILLUSIONE DEI SOCIAL E RAGGIUNGERE L'ULTIMA CASELLA, SIMBOLO DELLA VITA ETERNA, DOVE L'ESSERE UMANO RITROVA SE STESSO OLTRE LO SCHERMO.

NOME GIOCO:
CHAT IN MENTE

Chat in Mente è un gioco di carte a turni in cui i giocatori devono rispondere rapidamente
a domande legate alle lettere dell'alfabeto per conquistare gettoni e fare più punti degli avversari.
Velocità, memoria e prontezza mentale sono la chiave per vincere.

A B C D

F G H I L

M N P Q

R S T U V

A NSIA DA LIKE

B ODY SHAMING

C YBERBULLISMO

D IPENDENZA DIGITALE



E MPATIA ONLINE

F AKE NEWS

G ROOMING



H ATE SPEECH

I NTELLIGENZA ARTIFICIALE

L INGUAGGIO ESCLUSIVO

M ISINFORMATION

N AVIGAZIONE SICURA



O NLINE ETIQUETTE

P RIVACY

Q UALITY CONTENT

R ESPONSABILITA' DIGITALE

S EXTING CONSAPEVOLE



T RASPARENZA DIGITALE

U TENTI CONSAPEVOLI

V IRALITA'

fronte

Facile:
Cita un'emozione che inizi con A e che può comparire quando non ricevi abbastanza like.
Media:
Scrivi un'azione che inizi con A e che può ridurre l'ansia da social.
Difficile:
Descrivi una breve frase che inizi con A e che rappresenti un modo sano di vivere i social.

Facile:
Trova un aggettivo positivo che inizi con B per descrivere il corpo di qualcuno.
Media:
Indica un comportamento che inizi con B e che può ferire qualcuno riguardo al corpo.
Difficile:
Scrivi una frase che inizi con B e che promuova il rispetto del corpo altrui.

Facile:
Trova un oggetto digitale o una parola che inizi con C e che sia collegata alla comunicazione online.
Media:
Scrivi un comportamento negativo che inizi con C e che può contribuire al cyberbullismo.
Difficile:
Formula una frase che inizi con C e che descriva una strategia per prevenirlo.

Facile:
Cita un dispositivo che inizi con D e che usi spesso.
Media:
Scrivi un effetto negativo che inizi con D legato all'uso eccessivo della tecnologia.
Difficile:
Crea una frase che inizi con D e che suggerisca come ridurre la dipendenza digitale.

Facile:
Trova una parola gentile che inizi con E e che potresti usare nei commenti.
Media:
Descrivi un'azione empatica che inizi con E che puoi fare durante una conversazione online.
Difficile:
Scrivi una frase che inizi con E e che rappresenti un comportamento empatico nel web.

Facile:
Scrivi qualcosa che inizi con F e che ha a che fare con le notizie.
Media:
Indica un rischio legato alle fake news che inizi con F.
Difficile:
Formula una frase che inizi con F e che descriva come contrastare la disinformazione.

Facile:
Trova un gesto o parola che inizi con G e che renda sicura la tua esperienza online.
Media:
Scrivi un pericolo legato al grooming che inizi con G.
Difficile:
Crea una frase che inizi con G e che suggerisca come proteggere i minori online.

Facile:
Trova una parola positiva che inizi con H e che sia l'opposto dell'odio.
Media:
Scrivi un effetto dell'hate speech che inizi con H.
Difficile:
Formula una frase che inizi con H e che proponga una soluzione al discorso d'odio.

Facile:
Scrivi un oggetto o strumento tecnologico che inizi con I.
Media:
Cita un rischio legato all'AI che inizi con I.
Difficile:
Crea una frase che inizi con I e che descriva un uso responsabile dell'AI.

Facile:
Trova una parola inclusiva che inizi con L.
Media:
Scrivi un effetto negativo del linguaggio esclusivo che inizi con L.
Difficile:
Crea una frase che inizi con L e che promuova un linguaggio rispettoso.

Facile:
Cita una parola che inizi con M e che abbia a che fare con le notizie.
Media:
Cita un problema legato alla misinformation che inizi con M.
Difficile:
Formula una frase che inizi con M e che spieghi come riconoscere notizie errate.

Facile:
Trova un oggetto o app che inizi con N e che usi online.
Media:
Scrivi una buona pratica di sicurezza che inizi con N.
Difficile:
Crea una frase che inizi con N che suggerisca come proteggersi sul web.

Facile:
Cita una regola di buona educazione che inizi con O.
Media:
Trova un comportamento scorretto online che inizi con O.
Difficile:
Scrivi una frase che inizi con O e che promuova l'educazione digitale.

Facile:
Trova un elemento che inizi con P e che riguarda i tuoi dati personali.
Media:
Cita un rischio digitale che inizi con P.
Difficile:
Crea una frase che inizi con P che descriva una misura avanzata per proteggere la privacy.

Facile:
Scrivi una caratteristica positiva che inizi con Q per un contenuto online.
Media:
Cita un criterio di qualità che inizi con Q.
Difficile:
Formula una frase che inizi con Q che definisca un contenuto digitale eccellente.

Facile:
Trova una parola che inizi con R e che rappresenti un buon comportamento online.
Media:
Cita un rischio della mancanza di responsabilità che inizi con R.
Difficile:
Scrivi una frase che inizi con R e che promuova il rispetto digitale.

Facile:
Trova un termine che inizi con S collegato alla sicurezza.
Media:
Scrivi un rischio del sexting che inizi con S.
Difficile:
Formula una frase che inizi con S e che promuova il rispetto e il consenso.

Facile:
Trova una parola che inizi con T e che significhi chiarezza.
Media:
Cita un vantaggio della trasparenza che inizi con T.
Difficile:
Crea una frase che inizi con T e che descriva un principio di trasparenza nei dati.

Facile:
Trova una parola che inizi con U e che descriva un buon utente online.
Media:
Cita un rischio per un utente inesperto che inizi con U.
Difficile:
Scrivi una frase che inizi con U e che rappresenti una competenza digitale avanzata.

Facile:
Trova qualcosa che inizi con V e che può diventare virale.
Media:
Cita un rischio della viralità che inizi con V.
Difficile:
Formula una frase che inizi con V e che descriva come gestire contenuti virali.

retro

Y OUTH EMPOWEREMENT

Z ERO DISCRIMINAZIONI

K NOWLEDGE SHARING

J USTICE ONLINE

W EB ETHICS

X ENOFOBIA DIGITALE

Quale parola che inizia con Z può rappresentare un mondo in cui differenze e pregiudizi vengono ridotti al minimo, fino quasi a scomparire?

Quale parola che inizia con K potrebbe simboleggiare qualcosa che si trasmette, si apre o si condivide per combattere ignoranza e falsi stereotipi?

Quale parola che inizia con J può richiamare l'idea di protezione, equità o responsabilità all'interno degli spazi digitali?

Quale parola che inizia con W potrebbe rappresentare un comportamento corretto, una direzione morale o un principio essenziale da seguire quando si agisce online?

Quale parola che inizia con Y potrebbe descrivere la forza o la speranza che un giovane può trovare in sé o negli altri quando affronta s ituazioni di esclusione o bullismo?

Quale parola o concetto che inizia con X può suggerire l'idea di ciò che appare sconosciuto, distante o percepito come 'altro' nel mondo digitale?

domande extra

CHAT IN MONTE

Obiettivo del gioco

Rispondere correttamente alle domande delle carte per ottenere più punti possibili.
Vince chi accumula il maggior numero di gettoni.

Materiali

Tabellone con 20 lettere dell'alfabeto
(Nel tabellone NON sono presenti: Y, Z, K, J, W, X)
26 carte: 20 carte corrispondenti alle lettere sul tabellone
6 carte extra (Y – Z – K – J – W – X) per la fase finale
Gettoni tutti uguali (1 punto ciascuno)
Pallina e Clessidra (30 secondi)

Preparazione

Posizionare il tabellone sul tavolo. Disporre le 20 carte normali vicino al tabellone.
Tenere da parte le 6 carte extra per la fase finale. Preparare i gettoni. Decidere l'ordine dei giocatori.

COME SI GIOCA

1. Turni normali: 5 turni a giro
Ogni giocatore non gioca 5 turni consecutivi: si gioca a giro, quindi:
Giocatore 1 fa il suo turno. Poi Giocatore 2 Poi Giocatore 3 ...e così via
Questo giro si ripete finché ognuno ha fatto 5 turni totali. Durante il proprio turno:
Il giocatore lancia la pallina sul tabellone. La pallina indica una delle 20 lettere presenti sul tabellone.
Si prende la carta con quella lettera. Ogni carta contiene 3 domande:
Facile → 1 punto
Media → 2 punti
Difficile → 3 punti
Si gira la clessidra da 30 secondi.
Il giocatore risponde alle domande finché c'è tempo. Alla fine del turno, raccoglie un gettone per ogni punto ottenuto. Esempio: risponde a facile e media → 1 + 2 = 3 gettoni.

2. Carte Extra – Fase Finale
Dopo che TUTTI i giocatori hanno completato 5 turni a giro, inizia la fase extra. Le carte Y – Z – K – J – W – X:
NON sono sul tabellone. Si usano solo adesso... Hanno 1 sola domanda, molto difficile
Ogni domanda vale 5 punti
Tempo: clessidra da 30 secondi
Risposta corretta → prendi 5 gettoni.. Sbagli → 0 gettoni (nessuna penalità)
Puoi provare quante carte extra vuoi
Ogni giocatore, nel proprio turno, sceglie se pescare una carta extra e tentare la domanda.

Fine della partita

Ogni giocatore conta i suoi gettoni: Ogni gettone = 1 punto
Il giocatore con più punti (gettoni) vince.
Opzionale: In caso di pareggio: si estrae casualmente una carta extra e si usa come spareggio.

