

CONSUMARE

MEGLIO!

SCATOLA DEL GIOCO



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION



Co-funded by
the European Union



The Game was edited in the frame of the Erasmus+ Partnership Concious Consumption - 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718

Editors: Martin Barthel

Authors: Volker Ludwig, Kamila Franz, Andrea D' Andrea, Diana Croce, Berta Tudoras, Veronica Capozzolo, Maisa Katanen, Max Ludiwg, Małgorzata Małochleb, MArcin Wojcik, Martin Barthel,

Partnership:

Comparative Research Network e.V. (Germany)

Ludwig Intelligent Projects GmbH (Germany)

Euro-Net (Italy),

Erasmus Learning Academy (Italy)

Fundacja Otwarty Plan (Poland)

XAMK, South-Eastern University of Applied Sciences (Finland)

BLUE ROOM INNOVATION SL (Spain)

Visual elements: Andrea D' Andrea

Website:

<https://consciousconsumption.eu/>

Contact Address:

Comparative Research Network e.V.
www.crnonline.de

central@comparative-research.net

Müllerstraße 70B

13349 Berlin, Germany

Last update: 25th of August 2024

Disclaimer

The publication was edited and published in the frame of the Erasmus+ Strategic Partnership Concious Consumptions. Erasmus Plus is financed by the European Union. The European Commission support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

The external links in the ebook are being provided as a convenience and for informational purposes only; they do not constitute an endorsement or an approval by the project partners of any of the products, services or opinions of the corporation or organization or individual.

The project team bears no responsibility for the accuracy, legality, or content of the external site or for that of subsequent links. Contact the external site for answers to questions regarding its content.

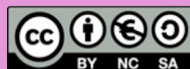
Images displayed in this booklet are the property of their respective photographers or creators.



Open Educational Resources



EPALE



Obiettivi di Gioco

Nel Co.Co. Game, i giocatori collaborano per raggiungere obiettivi legati al consumo consapevole, cercando di utilizzare il minor numero di risorse (MONETE ed ENERGIA) per completare gli obiettivi assegnati.

Componenti del gioco

Carte Personaggio (fig.1): All'inizio del gioco, ogni giocatore ha una carta personaggio che rappresenta un amico o un aiutante con caratteristiche e abilità speciali. Queste abilità influenzano il valore delle risorse necessarie per completare gli obiettivi. La carta personaggio può essere utilizzata una sola volta durante la partita.

Carte Risorse (fig.2): Le carte risorse rappresentano vari tipi di risorse che i giocatori possono utilizzare durante il gioco e sono divise nelle seguenti categorie:

- Abbigliamento
- Cibo
- Arredamento
- Energia

Carte Obiettivo (fig.3): Le carte obiettivo definiscono gli obiettivi che i giocatori devono completare, implicando scelte per ridurre l'utilizzo delle risorse.

Foglio dei punteggi: Un foglio per registrare il punteggio del giocatore.

Configurazione del Gioco

Prima di iniziare il gioco:

- Fornire a ciascun giocatore un **foglio dei punteggi**.
- Dividete le carte in 3 mazzi in base alla tipologia (Personaggio con dorso Grigio, Risorse con dorso Blu e Obiettivo con dorso Azzurro).
- Mescola i mazzi separatamente.
- Ogni giocatore, partendo dal più giovane e procedendo in senso orario, prende:
 - 1 carta** dal mazzo dei Personaggio
 - 1 carta** dal mazzo degli Obiettivo
 - 3 carte** dal mazzo delle Risorse

Dopo che ogni giocatore ha le sue carte:

- Rimuovi il mazzo delle carte Personaggio dal tavolo (possibilmente posizionalo nella scatola del gioco).
- Mescola insieme le carte Risorse e Obiettivo e posiziona il nuovo mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.
- Inizia a giocare.

Come Giocare

Ad ogni turno, il giocatore deve pescare una carta dal mazzo. Il gioco termina quando il mazzo è esaurito.

Nota: i giocatori non possono avere più di 7 carte in mano; in caso contrario, devono scartarne una. Le carte scartate vengono poste alla fine del mazzo.

Dopo aver pescato una carta, il giocatore deve eseguire una (e una sola!) delle seguenti azioni:

- **Scarta una carta:** posizionala alla fine del mazzo.
- **Scambia una carta con un altro giocatore:** Scambiatevi una carta per aiutarvi a completare gli obiettivi.
- **Gioca le carte risorsa per completare un obiettivo:** Usa i valori di MONETE ed ENERGIA delle carte risorse per compensare i valori di MONETE ed ENERGIA sulla carta obiettivo. Quando completi un obiettivo, posiziona la carta obiettivo, le relative carte risorsa e, se utilizzata, la carta personaggio a faccia in su sul tavolo (fig.6).
- **Gioca le carte personaggio:** Usa le abilità speciali dei personaggi per influenzare il gioco.

Nota: il giocatore può eseguire solo una di queste azioni per turno. Ad esempio, se scambi una carta con un altro giocatore, dovrai attendere fino al turno successivo per completare un obiettivo.

Contenuti in Realtà Aumentata (AR)

Durante il turno puoi sempre accedere ai contenuti in Realtà Aumentata delle carte Risorse tramite l'app. Questa funzionalità ti consente di approfondire gli argomenti delle carte e ottenere bonus sul loro valore. I valori di MONETE ed ENERGIA nella visualizzazione in AR saranno superiori a quelli stampati sulle carte. Utilizzare questi nuovi valori nel calcolo del punteggio.

Collaborare

I giocatori collaborano discutendo strategie per completare gli obiettivi con il minor impatto possibile.

NOTA: per completare un obiettivo, puoi utilizzare solo carte risorsa della stessa categoria (identificate da colore e icona).

Fine del Gioco

Il gioco termina quando il mazzo è esaurito, ma i giocatori possono completare i loro turni per utilizzare al meglio le carte rimanenti. Alla fine della partita, i giocatori calcolano il punteggio totale in base ai punti ottenuti dalle carte Personaggio e dagli Obiettivi completati, sottraendo il valore delle carte Risorse utilizzate. Un punteggio più alto rappresenta un consumo più consapevole.



fig. 1

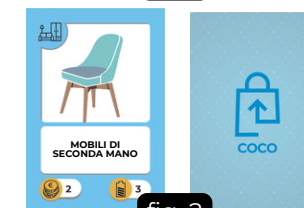


fig. 2

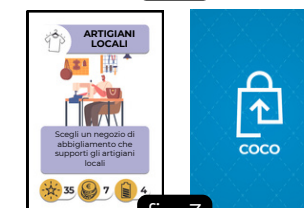
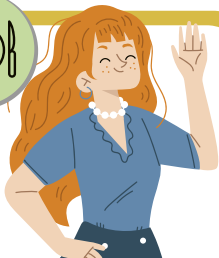


fig. 3



VALENTINA

"Consumo Locale"
gli obiettivi che
coinvolgono il CIBO
richiedono -2 ENERGIA



20



-2



COCO



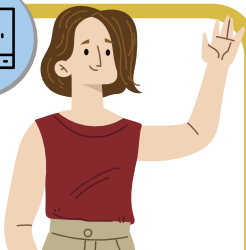
DIEGO

“Coltivatore Urbano”
gli obiettivi che
coinvolgono il CIBO
richiedono -2 MONETE





COCO



ALEXIS

"Riduzione dei Rifiuti"
gli obiettivi relativi
l'ARREDAMENTO
richiedono -2 ENERGIA





COCO



NICO

"Arredo Pulito"
gli obiettivi relativi
l'ARREDAMENTO
richiedono -2 MONETE





COCO



AMIR

"Impatto Minimo"
gli obiettivi relativi
l'ABBIGLIAMENTO
richiedono -2 ENERGIA





COCO



SOFIA

"Commerciante di Moda"
gli obiettivi relativi
l'ABBIGLIAMENTO
richiedono -2 MONETE





COCO



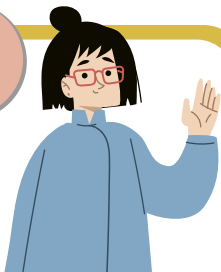
LUKE

"Mobilità Sostenibile"
gli obiettivi relativi
l'ENERGIA richiedono
-2 ENERGIA





COCO



MARTA

"Energia Pulita"
gli obiettivi relativi
l'ENERGIA richiedono
-2 MONETE



20



-2



COCO



PRODOTTI SENZA IMBALLAGGIO



2



3



COCO



MERCATO DEGLI AGRICOLTORI



2



3



COCO



BEVANDE IN BOTTIGLIE RIUTILIZZABILI



2



4



COCO



SEMI E VASI



3



2



COCO



CEREALI INTEGRALI



2



2



COCO



FRUTTA DI STAGIONE



3



3



COCO



PASTI PIANIFICATI



4



2



COCO



PESCE CERTIFICATO



2



2



COCO



PROTEINE VEGETALI



2



3



COCO



LIBRO DI RICETTE



2



2



COCO



SPUNTINI SALUTARI



2



3



COCO



**EROGATORE DI
ACQUA FILTRATA**



2



3



COCO



MOBILI DI SECONDA MANO



2



3



COCO



LEGNO E CHIODI



3



2



COCO



CORSI ONLINE



3



2



COCO



VECCHIA LIBRERIA



3



2



COCO



VERNICE PER LEGNO



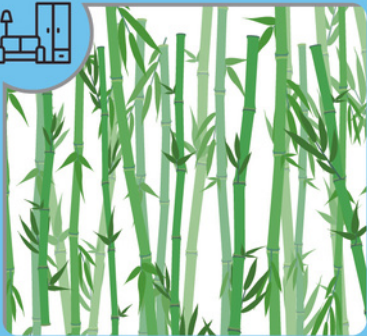
3



3



COCO



BAMBOO



2



3



COCO



PIANTE DA INTERNO



3



3



COCO



KIT PER LA RIPARAZIONE DI MOBILI



3



2



COCO



INIZIATIVA SUL BARATTO DI MOBILI



2



4



COCO



TAPPETI E MOQUETTE IN FIBRA NATURALE



1



3



COCO



PARETE VERDE



2



3



COCO



VERNICI ECOLOGICHE



2



2



COCO



VESTITI USATI



2



3



COCO



MACCHINA DA CUCIRE



3



2



COCO



LEZIONI DI LAVORO A MAGLIA



2



3



COCO



TESSUTI NATURALI



1



3



COCO



VESTITI DI LUNGA DURATA



1



3



COCO



SCARPE DA GINNASTICA SOSTENIBILI



3



2



COCO



DETERSIVO PER BUCATO ECOLOGICO



1



3



COCO



DENIM RICICLATO



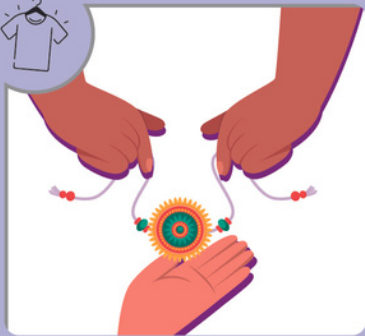
2



3



COCO



GIOIELLI ETICI



1



3



COCO



NOLEGGIO ABBIGLIAMENTO



3



2



COCO



APP DI SCAMBIO VESTITI



2



2



COCO



GUIDA PER LA CURA DEI TESSUTI



2



3



COCO



BICICLETTA ELETTRICA



1



3



COCO



TRASPORTO PUBBLICO



2



2



COCO



PANNELLI SOLARI



1



4



COCO



MICROONDE



1



3



COCO



MACCHINA IBRIDA



1



4



COCO



USO CONDIVISO DI AUTOMOBILE



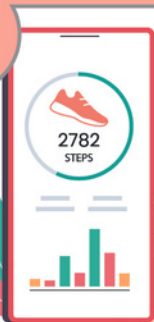
2



3



COCO



CAMMINARE



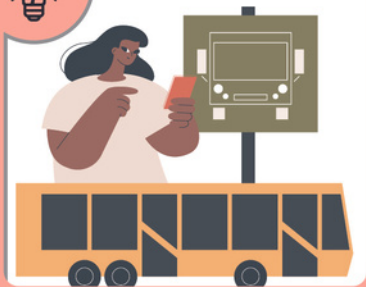
4



4



COCO



BIGLIETTO MENSILE



2



3



COCO



ELETTRODOMESTICI INTELLIGENTI



1



4



COCO



IMPIANTO DI COMPOSTAGGIO DOMESTICO



2



3



COCO



KIT ISOLAMENTO FINESTRE



2



3



COCO



CARICATORE SOLARE PORTATILE



1



4



COCO



BOTTIGLIE RIUTILIZZABILI



Usa bottiglie d'acqua riutilizzabili invece di bottiglie di plastica



20



7



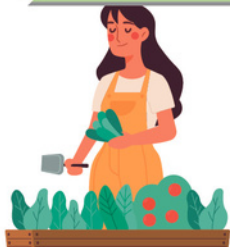
4



COCO



GIARDINAGGIO DOMESTICO



Coltiva le verdure sul
tuo balcone



50



5



7



COCO



SPRECO DI CIBO



Riduci lo spreco alimentare nella tua vita quotidiana



35



4



7



COCO



SUCCO DI FRUTTA



Prepara il tuo succo dalla frutta invece di acquistare bevande analcoliche industriali



20



4



6



COCO



GRUPPI DI ACQUISTO SOLIDALE



Partecipare ad un Gruppo di Acquisto Solidale (GAS) che incoraggia l'acquisto diretto dai produttori locali a prezzi equi



50



6



6



COCO



EROGATORE DI ACQUA FILTRATA



Riduci l'acquisto di
acqua in bottiglia e l'uso
di bottiglie di plastica



35



6



5



COCO



MOBILI DI SECONDA MANO



Arreda la tua nuova
stanza solo con mobili di
seconda mano



50



8



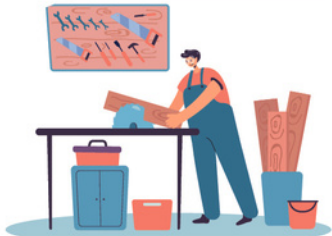
5



COCO



LAVORO ARTIGIANALE



Costruisci una libreria o
un tavolino



50



7



6



COCO



RACCOLTA USATO



Trova un'azienda che
ritiri i mobili che
desideri donare



35



6



6



COCO



RINNOVA IL TUO DIVANO



Ottieni una nuova fodera per rivestire il tuo divano invece di acquistarne uno nuovo



20



5



5



COCO



TESSUTI ECOLOGICI



Arreda una stanza della casa solo con tende e tappeti in tessuti ecologici e sostenibili



35



7



5



COCO



ZONA SENZA PLASTICA



Elimina tutti i mobili e gli oggetti decorativi in plastica da una stanza della tua casa



50



8



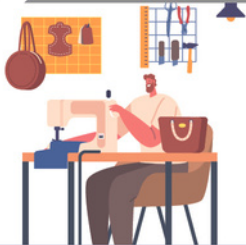
5



COCO



ARTIGIANI LOCALI



Scegli un negozio di abbigliamento che supporti gli artigiani locali



35



7



4



COCO



VESTITO DA SPOSA



Prendi in prestito un vestito da indossare a un matrimonio invece di comprarne uno nuovo



20



5



6



COCO



RICICLARE



Ricicla un capo di abbigliamento (trasformalo in una borsa, un vestito in una gonna, ecc.)



50



5



7



COCO



RIPARAZIONE SCARPE



Allunga la vita delle
scarpe invece di
sostituirle



20



5



5



COCO



EVENTO SCAMBIO DI VESTITI



Organizza un evento per scambiare abiti e accessori promuovendo la moda sostenibile



50



6



6



COCO



BORSE RIUTILIZZABILI



Facile cambiare stile e
promuovere l'uso di
alternative sostenibili ai
sacchetti di plastica



35



4



4



COCO



TRENO



Scegli di viaggiare in treno durante le vacanze estive



35



6



5



COCO



LAMPADINA



Sostituisci le tue
lampadine con modelli a
risparmio energetico



50



7



4



COCO



RISCALDAMENTO DOMESTICO



Imposta il termostato su
una temperatura
più bassa



20



6



4



COCO



PROGRAMMA DI RIFORESTAZIONE LOCALE



Supporta la
piantumazione di alberi
nella tua comunità o
in remoto



35



7



5



COCO



RACCOLTA DELL'ACQUA PIOVANA



Per annaffiare le piante o
per altri usi domestici
non potabili



50



7



5



COCO



RIDUZIONE DEL CARBONIO



Riduci l'impronta di carbonio della tua famiglia del 10% in tre mesi



20



5



4



COCO



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION



Scansiona questo
codice QR con il tuo
cellulare per
utilizzare la Web App
CoCo Game e
accedere ai
contenuti in Realtà
Aumentata.



COCO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno dell'Unione Europea. Commissione del programma Erasmus+ nell'ambito della convenzione di sovvenzione: **2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718**. Il sostegno della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce approvazione dei contenuti, che riflettono solo il punto di vista degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Coco Game cerca di mostrare agli adulti, ma non solo, come sia possibile cambiare i propri modelli di consumo verso una forma più sostenibile e come la loro scelta può aiutare a combattere il cambiamento climatico. Il gioco è frutto di un progetto di ricerca che ha visto impegnati 7 partner per circa 18 mesi. Di seguito l'elenco dei partner: **XAMK, South-Eastern University of Applied Sciences**, dalla **Finlandia** (Kouvola); **Fundacja Otwartość Plan**, dalla **Polonia** (Kraków); **Blue Room Innovation SL**, dalla **Spagna** (Girona, Barcelona); **ela Erasmus Learning Academy**, dall'Italia (Bologna); **Comparative Research Network e.V.**, dalla **Germania** (Berlin); **Ludwig Intelligent Projects GmbH**, dalla **Germania** (Bonn); **Euro-Net**, dall'Italia (Potenza). Per sapere di più sul progetto visitate il sito: consciousconsumption.eu

