

**PLAY**  
**YOUR ROLE**

**IL TOOLKIT**

**CON 14  
ITINERARI  
DIDATTICI**



*Play Your Role* è un progetto finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Rights, Equality and Citizenship (2014-2020) e nasce da una partnership tra sette istituzioni internazionali:

**ZAFFIRIA**, Italia

**CIAC, Universidade do Algarve**,  
Portogallo

**COSPE**, Italia

**Fundacja Nowoczesna Polska**,  
Polonia

**JFF – Institut für  
Medienpädagogik  
in Forschung und Praxis**,  
Germania

**SAVOIR\*DEVENIR**, Francia

**VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-  
EDUPRO**, Lituania



Questo documento è stato finanziato dal programma *Diritti, uguaglianza e cittadinanza* dell'Unione europea (2014-2020). Il contenuto di questo documento rappresenta solo il punto di vista dell'autore ed è sua esclusiva responsabilità. La Commissione Europea non si assume alcuna responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni che contiene.



CC BY-SA 4.0 BY Zaffiria e Cospe

Gli itinerari sono stati scritti da:

**JFF:** Ulrich Tausend, Sebastian Ring,  
Dominik Joachim, Jakob Ganzert  
e Alexander von Wedel

**Cospe:**  
Margherita Longo  
e Sara Cerretelli

**Zaffiria:**  
Adriano Siesser e  
Alessandra Falconi

**Fundacja Nowoczesna Polska:**  
Małgorzata Bazan  
e Maciej Dowgiel

Graphic Design: Cecilia Piazza

## CONTENUTI

4 **INTRODUZIONE**

15 **ITINERARI**

---

18 Itinerario #1  
**L'invasione  
dei Cyber Troll**

34 Itinerario #2  
**Newsgames**

44 Itinerario #3  
**Creare personaggi**

54 Itinerario #4  
**Sperimentare  
le discriminazioni  
con Minetest**

64 Itinerario #5  
**Rewind**

76 Itinerario #6  
**App anti-odio  
Progettare un  
mondo migliore**

88 Itinerario #7  
**Il meccanismo  
del capro espiatorio  
in natura, nelle  
culture e... nelle  
comunità di gioco**

104 Itinerario #8  
**'Giochiamo'  
ai videogiochi!  
Interpretare  
gli stereotipi  
nei videogiochi**

112 Itinerario #9  
**Scrivi il tuo  
Syrian Journey**

126 Itinerario #10  
**Amici di schermo  
– Storie e commenti**

146 Itinerario #11  
**Parole gentili**

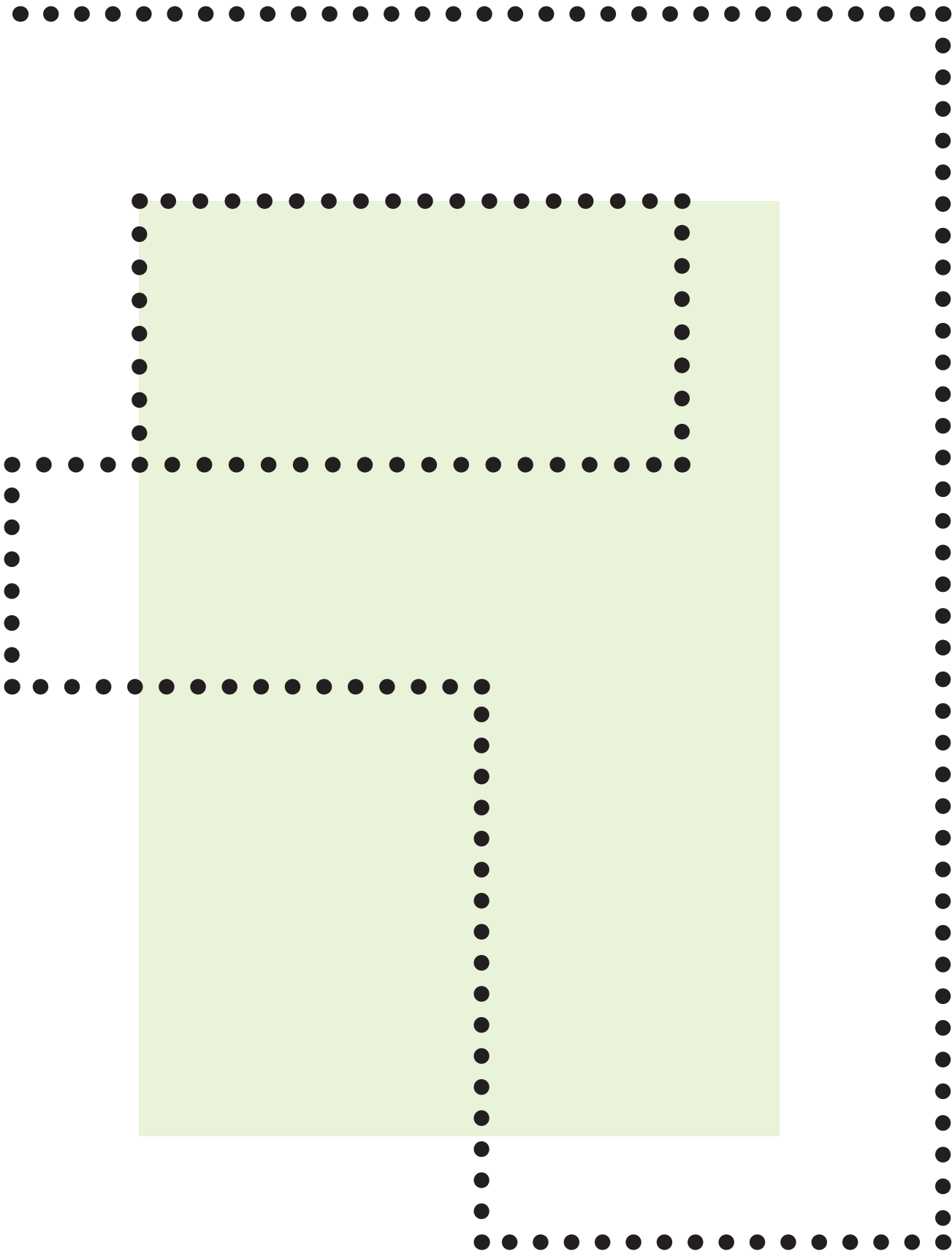
158 Itinerario #12  
**Unravel  
– I fili che ci legano**

174 Itinerario #13  
**Noi non siamo soli**

188 Itinerario #14  
**I discorsi d'odio**

Tutti i link di questa pubblicazione sono validi al 20/10/2020

# INTRODUZIONE



## Da dove siamo partiti

Il problema del discorso d'odio online viene affrontato in Europa già da tempo, sia nella discussione pubblica che a livello politico e istituzionale. Con l'attuazione del Codice di Condotta per il Contrasto all'Hate Speech Online<sup>1</sup>, dal maggio 2016 molte importanti piattaforme si sono impegnate a combattere la diffusione di tali contenuti in Europa. I risultati del secondo esercizio di monitoraggio dell'attuazione del Codice<sup>2</sup> mostravano un aumento di quattro volte delle segnalazioni di discorsi d'odio online: la xenofobia, che comprende i discorsi d'odio contro i migranti, era il motivo più ricorrente di segnalazione (17,8%), alla pari con l'islamofobia (17,7%), seguiti dall'origine etnica (15,8%). La terza valutazione del Codice di Condotta, realizzata da ONG ed enti pubblici, pubblicata il 19 gennaio 2018<sup>3</sup>, mostrava comunque alcuni passi avanti e un positivo impegno delle piattaforme nell'affrontare la questione.

Intrinsecamente intrecciato con il mondo dei social media è il mondo dei videogiochi, ancora marginalmente studiato in relazione al discorso d'odio. **Oggi i videogiochi rappresentano uno dei media più influenti nella cultura popolare:** a livello europeo il 97% degli adolescenti (12-17 anni, di cui il 40% sono ragazze) gioca o ha giocato ai videogiochi; contando solo il mercato europeo delle console, i primi 20 giochi più popolari hanno venduto più di 973 milioni di copie. Nel corso del 2018 il mercato dei videogiochi ha raggiunto nuovi record in termini di dimensioni delle comunità di gioco. Due esempi rilevanti sono *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)* e *Fortnite*. *PUBG* è stato il primo videogioco a rendere popolare il genere "battle royale", un tipo di gioco in cui un gran numero di giocatori (di solito 100) si sfidano sulla stessa mappa contemporaneamente e dove solo uno sopravvive. Uscito nel 2017, il videogioco

<sup>1</sup> [ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/combating-discrimination/racism-and-xenophobia/eu-code-conduct-countering-illegal-hate-speech-online\\_en](https://ec.europa.eu/info/policies/justice-and-fundamental-rights/combating-discrimination/racism-and-xenophobia/eu-code-conduct-countering-illegal-hate-speech-online_en)

<sup>2</sup> [ec.europa.eu/newsroom/document.cfm?doc\\_id=45032](https://ec.europa.eu/newsroom/document.cfm?doc_id=45032)

<sup>3</sup> [europa.eu/rapid/press-release\\_IP-18-261\\_en.htm](https://europa.eu/rapid/press-release_IP-18-261_en.htm)

registra costantemente più di 500 milioni di ore di gioco al mese e nel gennaio 2018 ha raggiunto un picco di ben 3.236.000 di giocatori che hanno giocato contemporaneamente sul suo server. Dello stesso genere è anche *Fortnite*, molto discusso per la sua popolarità, che ospita oltre 40 milioni di giocatori ogni mese. Giocabile su quasi tutti i dispositivi - console, PC, tablet e perfino smartphone - è attualmente uno dei più famosi videogiochi al mondo. Tra le piattaforme di streaming più popolari troviamo invece Youtube e Twitch, una piattaforma di live streaming video focalizzata principalmente sui videogiochi dove i top player più seguiti hanno milioni di follower e iscritti a pagamento (Ninja, uno dei più famosi pro-player di *Fortnite*, ha oltre 9 milioni di iscritti).

Nonostante l'importanza dell'industria dei videogiochi e il suo ruolo nella vita degli adolescenti, gli strumenti esistenti fanno ancora fatica ad affrontare pienamente il problema del discorso d'odio. Considerando le difficoltà degli adolescenti e dei giovani a identificarlo e ad affrontarlo in modo costruttivo, questa lacuna può avere ripercussioni negative sullo sviluppo del loro spirito critico. Tuttavia, le comunità di gioco sono particolarmente attive e possono diventare luoghi in cui i ricercatori analizzano il fenomeno e studiano possibili interventi. Come suggerisce Jane McGonigal nel suo libro *Reality is Broken: "Viviamo in una società in cui una parte sostanziale della popolazione dedica le sue migliori energie al gioco, crea i suoi migliori ricordi negli ambienti di gioco e raccoglie i maggiori successi nei mondi di gioco"*<sup>4</sup>.

Al momento, a livello educativo e culturale queste comunità non sono, in genere, controllate: insegnanti ed educatori tendono ad evitare questi mondi e mancano gli strumenti che possano mettere gli adulti a loro agio nel guidare i giovani verso una maggiore consapevolezza. Inoltre, il rischio è che confrontarsi con questo mondo (capace di suscitare una profonda passione) in modo "scolastico", risulti inefficace. D'altra

4 McGonigal J., *Reality is Broken. Why Games Makes Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press, New York, 2011

parte, è necessario prendere dal mondo dei videogiochi il "grande desiderio di un forte senso di comunità, di una vita più coinvolgente e significativa"<sup>5</sup> che riduce la paura dell'altro e depotenzia il razzismo e la violenza come mezzi di affermazione del sé.

I discorsi d'odio nei videogiochi si possono trovare principalmente in tre diverse circostanze:

1. **Gioco offline**
2. **Gioco online**
3. **Comunità online**

Il primo aspetto - **il gioco offline** - riguarda i contenuti e l'esperienza complessiva del giocatore. A questo proposito, alcuni videogiochi possono contenere materiale legato al discorso d'odio o possono favorirne lo sviluppo sotto forma di linguaggio e situazioni molto crudeli e violenti. Questo aspetto è ben esemplificato da alcuni dei descrittori di contenuti PEGI<sup>6</sup> come *Discrimination* (Discriminazione) e *Bad language* (Linguaggio scurrile), utilizzati in videogiochi famosi (e malfamati) come *Grand Theft Auto*.

Il **gioco online** si riferisce alle dinamiche di interazione con gli altri giocatori durante le sessioni di gioco multigiocatore online. Spesso non moderate, attività come la costruzione di squadre o clan, la condivisione di strategie e le chat vocali, possono portare a conflitti o essere un veicolo di incitamento all'odio. Si tratta di azioni in tempo reale che non possono essere considerate solo virtuali, in quanto coinvolgono il giocatore come persona e possono avere implicazioni e influenze nella vita reale, portando a conflitti tra amici e compagni di classe<sup>7</sup>. Ad esempio, PewDiePie - celebrità di Youtube legata al genere "Let's play" - ha subito multe e ha visto i suoi sponsor annullare alcuni contratti per aver diffuso insulti antisemiti sul suo canale Youtube.

5 McGonigal J., *Reality is broken*, ibid.

6 Il PEGI (Pan European Game Information) è un sistema europeo di classificazione dei contenuti dei videogiochi.

7 [www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/le-climat-de-classe-et-les-environnements-virtuels-de-socialisation.html](http://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/le-climat-de-classe-et-les-environnements-virtuels-de-socialisation.html)

Il terzo aspetto riguarda le **comunità online**, formate attorno a specifici videogiochi (es., *PUBG*, *Fortnite*, *League of Legends*, *Overwatch*, ecc.) su social media e piattaforme di videogiochi (ad es. Twitch, Steam e Reddit), dove è facile trovare commenti pieni di violenza verbale, intolleranza o "pietre virtuali" lanciate contro chi esprime opinioni diverse. Purtroppo, negli ultimi anni questi atteggiamenti si possono riscontrare in diverse occasioni, come nelle campagne contro le donne dell'industria dei videogiochi<sup>8</sup>, nei gruppi d'odio<sup>9</sup> e nei server della supremazia bianca<sup>10</sup>. Episodi più gravi hanno visto un passaggio dal mondo digitale a quello reale, mettendo a rischio la privacy di personaggi di spicco di queste comunità o addirittura la loro stessa sicurezza<sup>11</sup>.

A questo proposito, grandi aziende come Ubisoft hanno deciso di applicare un Codice di Condotta all'interno delle loro comunità di gioco e in-game chat, escludendo i giocatori che utilizzano insulti razzisti o omofobi. La messa al bando dei giocatori dipende dall'entità dell'offesa e può durare due, sette, quindici giorni oppure essere permanente (ad esempio, *Tom Clancy's Rainbow Siege*). Più difficile da rintracciare è tutto ciò che accade nelle chat e nelle discussioni: alcuni utenti russi riferiscono di un'ostilità generalizzata quando gli altri giocatori li sentono parlare nella loro lingua; allo stesso modo, a causa della crisi in Siria, gli utenti con un accento mediorientale sono spesso il bersaglio di offese<sup>12</sup>. "Quando sei online senti di poter dire qualsiasi cosa", ha detto Larry Rosen, autore di *The Distracted Mind: Ancient Brains in a High-Tech World*, aggiungendo: "Molti comportamenti antisociali si verificano quando senti un senso di libertà, la libertà di dire quello che vuoi".

8 [thisisvideogames.com/gamergatewiki/index.php/Operation\\_DiggingDiGRA](http://thisisvideogames.com/gamergatewiki/index.php/Operation_DiggingDiGRA)

9 [www.kotaku.co.uk/2018/03/23/valve-is-quietly-deleting-hate-groups-but-it-isnt-solving-steams-big-problem](http://www.kotaku.co.uk/2018/03/23/valve-is-quietly-deleting-hate-groups-but-it-isnt-solving-steams-big-problem)

10 [www.kotaku.co.uk/2017/08/14/discord-shuts-down-white-supremacist-servers-in-wake-of-charlottesville-rally](http://www.kotaku.co.uk/2017/08/14/discord-shuts-down-white-supremacist-servers-in-wake-of-charlottesville-rally)

11 [www.kotaku.co.uk/2018/09/13/after-shooting-at-dr-disrespects-house-streamers-are-concerned-for-their-safety](http://www.kotaku.co.uk/2018/09/13/after-shooting-at-dr-disrespects-house-streamers-are-concerned-for-their-safety)

12 [www.japantimes.co.jp/news/2017/05/14/business/tech/racial-ethnic-hate-speech-thrives-online-games/#.W7OLcWgzaUk](http://www.japantimes.co.jp/news/2017/05/14/business/tech/racial-ethnic-hate-speech-thrives-online-games/#.W7OLcWgzaUk)

Ma ci sono anche aspetti molto positivi nelle comunità, casi in cui i clan e i gruppi agiscono come strutture sociali che assumono un ruolo importante nel creare e mantenere saldi i valori dei giocatori. Un esempio dalla Germania è "Dein Spiel, dein Leben" (Il tuo gioco, la tua vita), un approccio comunitario che sviluppa linee guida sociali per le comunità online<sup>13</sup>. Inoltre, ci sono videogiochi, sia nel mercato mainstream che nella scena indipendente, che propongono contro narrazioni, promuovendo comportamenti positivi e virtuosi.

A seguito di queste considerazioni, **è necessario lavorare sull'educazione e sulla prevenzione, aiutando i giovani a comprendere criticamente la natura dei messaggi mediatici nei videogiochi e a riconoscere il discorso d'odio e il suo impatto sugli individui e, allo stesso tempo, essere in grado di proporre contro-narrazioni positive.**

## Gli itinerari pedagogici: 14 modi di affrontare il tema

Gli itinerari pedagogici per insegnanti ed educatori permettono ai giovani di affrontare il tema in modo nuovo, modificando il loro modo di pensare e di agire nella vita quotidiana e stimolando il loro desiderio di impegnarsi e di creare legami forti e significativi con il mondo che li circonda. I media, come i videogiochi e le pratiche legate ai giochi, sono mondi complessi e intrecciati che svolgono un ruolo importante nella vita quotidiana dei giovani e degli adulti e hanno quindi un'influenza significativa quando si tratta di costruire il concetto dell'altro, i modelli di comportamento e la gestione dei conflitti. L'attenzione a questa influenza è stata rivolta soprattutto alla relazione negativa con il comportamento violento, la radicalizzazione violenta (pensando agli "strumenti di propaganda" dell'ISIS e al loro legame con media come i videogiochi<sup>14</sup>).

13 [dein-spiel-dein-leben.de/kampagne/teams-clans-gilden](http://dein-spiel-dein-leben.de/kampagne/teams-clans-gilden)

14 [www.theguardian.com/world/2016/jan/29/how-isis-hijacked-pop-culture-from-hollywood-to-video-games](http://www.theguardian.com/world/2016/jan/29/how-isis-hijacked-pop-culture-from-hollywood-to-video-games)



e con alcune attività ricreative meno preoccupanti ma comunque a volte problematiche per i giovani. Non si è tenuto conto, finora, del potenziale positivo del videogioco nel fornire spazi sicuri di confronto, rafforzando e premiando i comportamenti positivi e utilizzando un approccio ludico ad argomenti complessi, con un linguaggio che parla direttamente ai giovani.

**L'alfabetizzazione mediatica (*media literacy*) gioca un ruolo cruciale** nel fornire gli strumenti per il pensiero critico e l'uso corretto dei media, ma anche per rafforzare approcci più sensibili alla creatività. L'alfabetizzazione mediatica è l'insieme di tutte le capacità tecniche, cognitive, sociali, civiche e creative che ci permettono di accedere alle forme di media sia tradizionali che nuove, di averne una comprensione critica e di interagire con essi. [...] È strettamente connessa a un impegno attivo nella vita democratica, alla cittadinanza e all'abilità di esercitare il proprio giudizio in modo critico e indipendente, oltre che di riflettere sulle proprie azioni e può pertanto rafforzare la resilienza dei giovani a fronte di messaggi estremisti e disinformazione"<sup>15</sup>.

Questo toolkit presenta 14 itinerari pedagogici che sono stati scritti dai partner del progetto *Play Your Role* e provengono da diverse esperienze pedagogiche e contesti culturali europei. Sono 14 proposte didattiche, anche molto diverse tra loro, che affrontano il tema da differenti punti di vista, concentrandosi su vari aspetti: suscitare empatia, rafforzare comportamenti corretti e responsabili, riflettere su stereotipi e pregiudizi, progettare app per combattere l'odio online sono alcune delle proposte che si trovano all'interno di questo toolkit.

**Il contributo di questo Toolkit** consiste nel valorizzare la gamification come strumento per creare spazi di dialogo e sensibilizzare i giovani sul discorso d'odio online a partire dal videogioco, una delle pratiche che amano

<sup>15</sup> Definizione tratta dalle Conclusioni del Consiglio sullo sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica e del pensiero critico per mezzo dell'istruzione e della formazione, adottate il 30 maggio 2016, [www.consilium.europa.eu/it/press/press-releases/2016/05/30/eys-conclusions-developing-media-literacy/](http://www.consilium.europa.eu/it/press/press-releases/2016/05/30/eys-conclusions-developing-media-literacy/)

di più. E nel promuovere il suo potenziale pedagogico attraverso la creazione di nuovi materiali didattici che gli insegnanti, gli educatori e gli animatori giovanili possono utilizzare nel loro lavoro quotidiano. Il progetto si propone quindi di insegnare ai ragazzi a combattere il discorso d'odio online utilizzando i videogiochi, trasformando un gruppo di estranei in una comunità: scoprire l'altro, attivare l'empatia, essere in grado di mettersi in contatto con gli altri, avere interessi comuni e mezzi per interagire, creando qualcosa di concreto.

## Obiettivi principali

- Contrastare il discorso d'odio online, potenziando i videogiochi come strumenti per rafforzare comportamenti positivi negli adolescenti.
- Promuovere la consapevolezza e la comprensione dei discorsi d'odio online xenofobi e razzisti con strumenti per insegnanti ed educatori che consolidino l'empatia e il pensiero critico, attraverso l'utilizzo dei videogiochi.

## Destinatari

Insegnanti, educatori, operatori giovanili e giovani dagli 11 ai 19 anni.

Buona lettura!

## Chi siamo

*Play Your Role* è un progetto europeo, finanziato dal Programma Diritti, Uguaglianza e Cittadinanza dell'Unione Europea (REC 2014-2020).

Il partenariato è composto da sei organizzazioni della società civile e una università di sei paesi europei. Il Centro Zaffiria, capofila, lavora nel campo della media education, organizza e sviluppa formazioni per gli insegnanti, laboratori scolastici ed extra scolastici e progetta applicazioni e giochi educativi. COSPE, organizzazione no profit, opera in Italia, in Europa e in 30 paesi del mondo. Una delle sue attività principali è il lavoro nelle scuole con bambini e adolescenti per promuovere l'educazione interculturale e per prevenire e combattere il discorso d'odio online. VSI EDUKACINIAI PROJEKTAI (EDUPRO) è un'organizzazione no profit impegnata nella ricerca, sviluppo, organizzazione, coordinamento e supervisione di corsi di formazione nel campo dell'educazione non formale per vari gruppi target, nonché per professionisti e volontari che si occupano di gruppi vulnerabili, educazione ai media e integrazione sociale. UALG - Università dell'Algarve è l'istituzione che ospita il CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação (Centro di ricerca per l'arte e la comunicazione), un'unità di ricerca riconosciuta dalla Fondazione per la Scienza e la Tecnologia. Modern Poland Foundation sostiene i media e l'educazione digitale, promuove il libero accesso alla cultura digitale e si batte per una migliore normativa su Internet. Savoir\*Devenir, associazione senza scopo di lucro sostenuta dalla cattedra Unesco "Savoir -Devenir" presso l'Università Sorbonne Nouvelle di Parigi, mira a sostenere la transizione digitale attraverso azioni di alfabetizzazione mediatica e dell'informazione, alfabetizzazione digitale e governance di Internet. Il JFF - Istituto per la Ricerca e l'Educazione ai Media studia il modo in cui le giovani generazioni utilizzano i media attraverso la ricerca e l'esperienza pratica.

Gli autori di questo toolkit sono:

Centro Zaffiria (IT) - Cospe (IT) - Modern Poland Foundation (PL) - Istituto JFF per la Ricerca e l'Educazione ai Media (DE)

## Are di competenze digitali

Una caratteristica importante degli itinerari pedagogici presentati in questo toolkit è il rapporto tra analogico e digitale: sono molte e variegata le attività "manuali" che vengono proposte per educare al digitale. È un aspetto fondamentale dell'approccio pedagogico proposto da Zaffiria: l'analogico rallenta il digitale e permette di approfondirlo, quando le mani lavorano in modo pratico anche "la testa pensa". Il lavoro concreto permette agli studenti di interagire tra loro con maggiore concentrazione, rende visibile i processi necessari a poter raggiungere gli obiettivi, permette di valorizzare le diverse abilità degli studenti.

Sono itinerari pedagogici che propongono di produrre - in modo collettivo - le risorse necessarie a sensibilizzare e a comprendere meglio il fenomeno dell'*hate speech* online.

Le forbici, la colla, i colori... e le possibilità touch degli schermi sono in dialogo costante tra loro come modalità che si alternano e integrano, completandosi e aiutando i giovani a riflettere sul senso delle esperienze digitali che vivono quotidianamente.

Ogni itinerario pedagogico mira allo sviluppo di specifiche competenze digitali. Queste competenze sono state suddivise in cinque macro aree nella pubblicazione *Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini* a cura dell'European Commission's Joint Research Centre (2017). Le aree di competenze digitali di interesse vengono segnalate nella pagina introduttiva di ogni unità didattica.



### AREA DI COMPETENZE 1

#### *Alfabetizzazione su informazioni e dati*

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



## AREA DI COMPETENZE 2 *Comunicazione e collaborazione*

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale



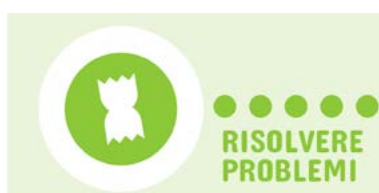
## AREA DI COMPETENZE 3 *Creazione di contenuti digitali*

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione



## AREA DI COMPETENZE 4 *Sicurezza*

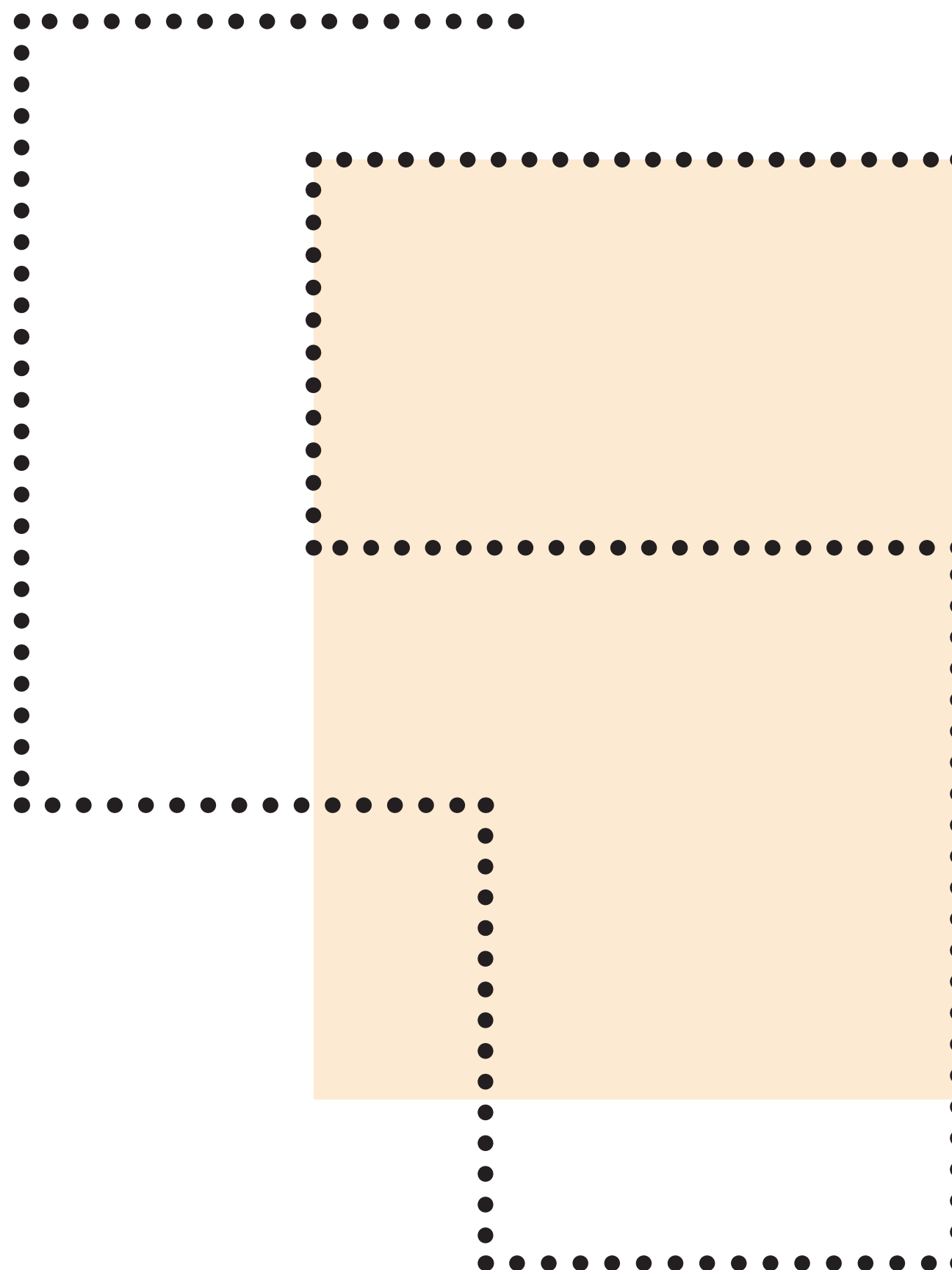
- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente



## AREA DI COMPETENZE 5 *Risolvere problemi*

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

# ITINERARI





Titolo	Tags	Obiettivi	Durata	Destinatari
<b>Itinerario #1</b> <b>L'invasione dei Cyber Troll</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Troll</li> <li>Discorsi d'odio</li> <li>Cultura della discussione in rete</li> <li>Resistenza alle provocazioni</li> <li>Riconoscimento delle opinioni altrui</li> <li>Empatia</li> <li>Lavoro di squadra</li> <li>Sviluppo di strategie</li> </ul>	Itinerario basato su un gioco digitale per l'identificazione, la prevenzione e la gestione appropriata del discorso d'odio. Per facilitare il trasferimento delle conoscenze dal gioco alla vita quotidiana, vengono utilizzati anche metodi pedagogici classici come le discussioni di gruppo guidate e altri metodi di riflessione.	2 - 8 ore	Età: 12-21  Gruppo: 6 - 24 partecipanti
<b>Itinerario #2</b> <b>Newsgames</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Libertà di espressione</li> <li>Design di giochi</li> <li>Notizie</li> <li>Prototipi su carta</li> <li>Test</li> <li>Discussione</li> </ul>	Fornire un'introduzione generale al discorso d'odio online incoraggiare il dibattito tra i partecipanti sulle loro conoscenze, esperienze, possibili risposte e reazioni ai discorsi d'odio. Stimolare il pensiero critico sulle condizioni sistemiche del discorso d'odio creando prototipi su carta per newsgames.	5 ore	Età: 14-19
<b>Itinerario #3</b> <b>Creare personaggi</b> <b>Ruoli di genere e diversità nei videogiochi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Giochi</li> <li>Genere</li> <li>Personaggi</li> <li>Avatar</li> <li>Non-binario</li> <li>Stereotipi</li> <li>Diversità</li> <li>Intersezionalità</li> </ul>	Il workshop ha come tema principale i ruoli di genere stereotipati e la diversità nei videogiochi. A titolo di esempio, vengono analizzati e classificati i personaggi dei videogiochi più noti e in seguito, i partecipanti creano digitalmente i loro personaggi e riflettono insieme.	Tra le 3 ore e mezzo e le 5 ore.	Età: 14 - 21  Gruppo: 6-30 partecipanti
<b>Itinerario #4</b> <b>Sperimentare le discriminazioni con Minetest</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Minecraft</li> <li>Minetest</li> <li>Discriminazioni</li> <li>Discorsi d'odio</li> <li>Empatia</li> <li>Sviluppo di strategie</li> <li>Lavoro di gruppo</li> </ul>	Identificare e prevenire le discriminazioni e l'incitamento all'odio ed affrontarli adeguatamente. La componente centrale è il gioco per PC Minetest e il suo ambiente 3D.	5/6 ore	Età: 12-18  Gruppo: 8-14 partecipanti
<b>Itinerario #5</b> <b>Rewind</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Errori</li> <li>Hate speech</li> <li>Bullismo</li> <li>Riparazione</li> <li>Problem solving</li> <li>Fotografia</li> </ul>	Stimolare i partecipanti a riflettere sul proprio comportamento online. Mettersi in discussione, ammettere i propri errori, cercare di rimediare a comportamenti sbagliati, sono elementi essenziali per sviluppare la capacità di comunicare correttamente in rete.	6 ore	Età: 16 +
<b>Itinerario #6</b> <b>App Anti-Odio. Progettare un mondo migliore</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Design thinking</li> <li>Immedesimazione</li> <li>Discorsi d'odio</li> <li>Problem solving</li> <li>Videogames</li> </ul>	Progettare un'app che aiuti efficacemente a risolvere il problema degli haters e contribuisca a ridurre il fenomeno dell'incitamento all'odio nella comunità dei giochi.	6 ore	Età: 15 - 18
<b>Itinerario #7</b> <b>Il meccanismo del capro espiatorio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Razzismo</li> <li>Nazionalismo</li> <li>Pregiudizio</li> <li>Stereotipi</li> <li>Capro espiatorio</li> </ul>	Imparare il meccanismo che regola la creazione degli stereotipi e come essi possono trasferirsi nel contesto dei videogiochi, nonché comprendere il meccanismo del capro espiatorio nella cultura e nei videogames.	Circa 6 ore	Età: 18 +

<b>Itinerario #8</b> <b>'Giochiamo' ai videogiochi!</b> <b>Interpretare gli stereotipi nei videogiochi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stereotipi</li> <li>Rappresentazioni</li> <li>Iconografia</li> <li>Teatro</li> <li>Fisicità</li> </ul>	Stimolare la riflessione sugli stereotipi presenti nella nostra quotidianità e in particolare quelli presenti nei videogames. Stimolare un processo creativo che, a partire dalla fisicità, metta in discussione e decostruisca gli stereotipi.	6 ore	Età: 11 - 18
<b>Itinerario #9</b> <b>Scrivi il tuo Syrian Journey</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Collaborazione</li> <li>Stereotipi</li> <li>Empatia</li> <li>Scrittura creativa</li> </ul>	Stimolare un percorso di scrittura creativa, perseguendo i seguenti obiettivi: stimolare un processo di decentramento dello sguardo; stimolare l'immedesimazione e l'empatia; imparare a ricercare ed acquisire informazioni corrette; attivare una meta riflessione su come le tecniche narrative utilizzate cambino il modo di percepire una vicenda.	6-8 ore	Età: 16 +
<b>Itinerario #10</b> <b>Amici di schermo. Storie e commenti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Amicizia</li> <li>Adolescenza</li> <li>Social network</li> <li>Scelte</li> <li>Discorso d' odio</li> </ul>	Far riflettere sull'impatto che un commento negativo può avere. Mostrare l'importanza di condividere diversi punti di vista e sensibilità. Fornire gli strumenti per saper condurre un dialogo costruttivo senza mancare di rispetto all'altro. Costruire una storia collettiva sui temi dell'adolescenza e dell'odio, condividendo scelte e percorsi.	6 - 8 ore	Età: 11 - 17
<b>Itinerario #11</b> <b>Parole gentili</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discorso d'odio online</li> <li>Bullismo</li> <li>Social networks</li> </ul>	Sperimentare e discutere le strategie per rispondere ai commenti d'odio. Far imparare a narrare situazioni spiacevoli e raccontare possibili soluzioni. Fare riflettere sulle parole da usare in un commento, in un discorso. Far comporre una lettera usando "parole gentili"	6-7 ore	Età: 11 - 17
<b>Itinerario #12</b> <b>Unravel I fili che ci legano</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Amicizia</li> <li>Comunicazioni</li> <li>Bullismo</li> </ul>	Imparare a comunicare aspetti specifici di una questione/problema come emozioni e amicizia. Sapere come progettare e realizzare un breve prodotto in stop-motion. Imparare a leggere i videogiochi in modo critico	6-9 ore	Età: 11 - 17
<b>Itinerario #13</b> <b>Noi non siamo soli</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Amicizia</li> <li>Espressione di sé</li> <li>Discorso d'odio nei videogiochi</li> </ul>	Aumentare l'empatia verso gli altri comprendendo la complessità di ogni personalità. Far comprendere come un social network può essere uno strumento utile per trasmettere messaggi positivi e costruttivi. Far comunicare in modo chiaro ed efficace contenuti relativi ai videogiochi e ai discorsi d'odio	6 ore	Età: 11 - 17
<b>Itinerario #14</b> <b>I discorsi d'odio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Discorsi d'odio</li> <li>Hater</li> <li>Empatia</li> <li>Effetto anonimato</li> </ul>	Offrire una comprensione approfondita del fenomeno dei discorsi d'odio, le sue cause e i vari modi di affrontarlo.	6 ore	Età: 16-18



## Itinerario #1 L'invasione dei Cyber Troll



### Competenze



- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali



- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale



- 4.3 Proteggere la salute e il benessere



- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

### Tags

- Troll
- Discorsi d'odio
- Gioco da tavolo digitale
- Cultura della discussione in rete
- Resistenza alle provocazioni
- Riconoscimento delle opinioni degli altri
- Empatia
- Lavoro di squadra
- Sviluppo di strategie

### Durata

2 - 8 ore

### Destinatari

- Età: 12-21 anni
- 6 - 24 partecipanti (3-4 persone per gruppo) + 1 animatore



## Panoramica

Questo itinerario utilizza delle metodologie basate sul gioco. La componente centrale è il gioco da tavolo digitale rivolto ai giovani "Invasion of the Cyber Trolls" (L'invasione dei Cyber Troll), sull'identificazione, la prevenzione e la corretta gestione del discorso d'odio. Il discorso d'odio in rete rappresenta attualmente una grande sfida nella vita digitale e sono i giovani in particolare a soffrire di questo tipo di comportamento distruttivo: in primo luogo perché una parte considerevole della loro vita si svolge in rete e in secondo luogo perché devono affrontare molte incertezze dovute al loro processo di crescita. Di conseguenza, gli educatori sono chiamati ad adottare misure preventive e di supporto.

Il gioco da tavolo digitale "Invasion of the Cyber Trolls" può offrire un contributo perché affronta il tema della liberazione dei social network dai "troll". Questi esseri - qui raffigurati come i troll delle leggende - simboleggiano le persone in rete che diffondono affermazioni denigratorie e provocatorie nei confronti degli altri. Pertanto, "Invasion of the Cyber Trolls" contribuisce in modo ludico-metaforico all'identificazione del discorso d'odio e alla definizione di pratiche per reagire ad esso in modo responsabile.

Il gioco può essere giocato su tablet o computer. Una volta terminata la partita, i partecipanti discutono su quali soluzioni hanno trovato per gestire i troll.

## Contesto

*Invasion of the Cyber Trolls* è adatto sia per attività scolastiche che extrascolastiche con bambini e giovani. L'itinerario offre un particolare valore aggiunto per adolescenti e giovani che sono già coinvolti in attività sul tema del discorso d'odio. Tuttavia, nello svolgimento delle attività sono necessarie consapevolezza ed empatia, poiché potrebbero emergere esperienze negative che i ragazzi possono aver vissuto riguardo a questo tema.

I materiali utilizzati nell'itinerario contengono testi come: *"Attenzione, questo troll sa quel che fa! Diffonde deliberatamente falsità e lavora attivamente per far stare male le altre persone. Per fare questo va persino oltre i confini di Internet e potrebbe diventare un vero pericolo."*

Inoltre, la parte di valutazione dell'itinerario porta a far emergere esperienze personali nelle seguenti situazioni:

- Insulti personali provenienti da persone conosciute
- Diffusione intenzionale di pettegolezzi / falsità
- Insulti rivolti a gruppi di persone

Il workshop "Invasion of the Cyber Trolls" è stato originariamente sviluppato dalla Open Knowledge Foundation ed è stato adattato per il progetto *Play Your Role*. Se non indicato diversamente, tutti i materiali possono essere utilizzati con Licenza Creative Commons CC-BY 4.0, OKF DE. La Open Knowledge Foundation fornisce tutte le informazioni necessarie per poter condurre l'itinerario in maniera autonoma. La panoramica di tutti i materiali, il programma dettagliato, video e

materiale informativo pronto per la stampa sono disponibili su [demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/](http://demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/) (in tedesco) e [playyourrole.eu](http://playyourrole.eu) (in inglese).

La componente centrale dell'itinerario è l'omonimo gioco da tavolo digitale, disponibile in open source in tedesco. La versione inglese è in fase di sviluppo. A meno che non siano disponibili versioni nella propria lingua, si consiglia di utilizzare il gioco solo con studenti che abbiano un livello sufficiente di conoscenza del tedesco o dell'inglese.

## Supporti richiesti

Luogo di svolgimento del gioco:

- 1 stanza per ogni gruppo di 4 persone o aree separate in una stanza grande
- Tavoli e sedie, proiettore
- Bevande, snack
- Carta, penne, pennarelli, nastro adesivo, ecc.
- Tablet/Computer + app "L'Invasione dei Cyber Troll".
- Lavagna a fogli mobili

I media:

- Un tablet, cellulare o laptop per gruppo
- Gioco da tavolo e app
- Regole per il gioco di riscaldamento 'Ninja' ([www.wikihow.it/Giocare-a-Ninja](http://www.wikihow.it/Giocare-a-Ninja))
- Foglio degli obiettivi
- Materiale di gioco

## Obiettivi

L'obiettivo del gioco "L'invasione dei Cyber Troll" è quello di liberare i social network dai "troll". Per raggiungere questo obiettivo, i membri dei team devono svolgere i compiti e affrontare gli avversari che li aggrediscono con ostilità e offese. Invece dei classici combattimenti, però, i troll possono essere sconfitti solo con un comportamento appropriato. Per fare questo, bisogna prima imparare a riconoscere e trattare con i "troll" in rete, a prevenire il discorso d'odio e ad argomentare bene nelle discussioni.

Il sistema del gioco da tavolo è abbastanza semplice da essere appreso molto rapidamente, ma fornisce comunque incentivi che stimolano al gioco e un preciso quadro di riferimento per le azioni dei giocatori. Un'app per tablet guida i giocatori attraverso il gioco, in cui sono possibili diverse strategie (ad es. discutere, essere gentili, riferire, ignorare). I giocatori presentano le loro strategie agli altri una volta terminato il gioco e le esaminano per verificarne l'efficacia nella vita reale.

Il lavoro di prevenzione viene realizzato attraverso la sensibilizzazione sul tema: i giovani che affrontano in modo critico il tema del discorso d'odio limitano i rischi di esprimersi in modo inappropriato. Inoltre, questi giovani imparano strategie in difesa degli altri e di sé stessi quando vengono provocati, acquisiscono conoscenze sui comportamenti corretti, imparano a riconoscere le opinioni degli altri, a valorizzare il lavoro di squadra e a sviluppare strategie.

### PARTE 1: Introduzione e panoramica

- Introduzione: risvegliare la voglia di giocare
- Riscaldamento: lavoro di squadra, cambio di prospettiva e formazione dei gruppi
- Preparazione del gioco: conoscere il materiale di gioco, accordo sui ruoli.

Metodologie:

- Conoscersi
- Gioco di riscaldamento/rompighiaccio "Ninja", anche con variazione a tema Supereroi

Inizialmente l'animatore spiega brevemente di cosa si tratta (gioco di ruolo per salvare un regno dai troll) e chiede al gruppo di riflettere sul tema attraverso le seguenti domande:

- Chi fra i partecipanti è spesso online/offline?
- Chi assume ruoli online che non corrispondono alle proprie caratteristiche?
- Chi è attivo in forum, messenger, comunità online?
- Chi sa cos'è un troll?

"Un troll, nel gergo di Internet e in particolare delle comunità virtuali, è un soggetto che interagisce con gli altri tramite messaggi provocatori, irritanti, fuori tema o semplicemente senza senso e/o del tutto errati, con il solo obiettivo di disturbare la comunicazione e fomentare gli animi."

Troll (Internet), Da Wikipedia, l'enciclopedia libera, [it.wikipedia.org/wiki/Troll\\_\(Internet\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Troll_(Internet))

- Chi ha mai incontrato i troll?

L'animatore spiega che il gioco sarà incentrato su come trattare con i troll e salvare un intero regno.

In seguito - come attività di riscaldamento e rompighiaccio - l'animatore invita i partecipanti a giocare al gioco di movimento "Ninja", molto popolare tra i giovani. Al posto dei ninja è possibile utilizzare i supereroi preferiti dai ragazzi. L'animatore stimola il gioco in modo proattivo.

I partecipanti formano gruppi di 4 persone. Ogni gruppo si siede a un tavolo con il gioco da tavolo e tutti i suoi elementi, compresa l'app (preferibilmente su tablet - è possibile utilizzare anche PC o smartphone). Cliccando sul pulsante di avvio, l'app guida i partecipanti attraverso il gioco: prima di tutto, i partecipanti sono invitati a concordare i ruoli e a preparare le figure e le schede dei personaggi corrispondenti.

### PARTE 2: Gioco

- L'app introduce il gioco: Storia e regole
- Gioco di base: esperienza pratica, coesione di gruppo, come riconoscere i troll e trattare con loro

Metodologie:

- App
- Gioco da tavolo digitale

Nell'app i giocatori saranno introdotti alla seguente situazione: "Il CyberImpero è invaso dall'odio e dai troll maleducati e deve essere salvato".

Il gioco inizia e l'app spiega cosa occorre fare a turno.

Importante: il centro del tabellone deve essere tenuto libero. Piccoli troll emergono da quattro stanze e si spostano verso il centro. Se i giocatori li incontrano, devono prendere decisioni su situazioni che vengono spiegate tramite l'app. Se i giocatori entrano nelle stanze, possono provare a liberarle dal "troll capo". Per fare ciò, possono usare le loro abilità per raccogliere varie informazioni e poi decidere su diversi tipi di comportamento. Il gioco finisce quando tutte le stanze sono state liberate.

Pausa (se richiesta)

### PARTE 3: Valutazione

- Valutazione del gioco: riflessione basata sul gioco
- Riferimento alla vita non virtuale: riflessione
- Valutazione del workshop: scambio finale

Metodologie:

- Riflessione basata sul gioco
- Trasferimento: trasferire l'esperienza di gioco nella vita reale
- Scambio finale

Nella terza fase dell'itinerario vengono valutate le schede dei personaggi. I giocatori hanno annotato durante il gioco quali comportamenti sono stati utilizzati contro i troll piccoli e grandi e quali di questi hanno avuto successo. Questi comportamenti vengono poi messi tutti insieme singolarmente, all'interno del gruppo e infine da tutti i partecipanti.

In seguito viene impostata una discussione con le seguenti domande:

- Come avete deciso quali comportamenti adottare?
- Quali sono i comportamenti che secondo voi funzionano bene e perché?
- Le azioni che avete simulato potrebbero funzionare anche nella vita reale?
- Cosa fareste di diverso nella vita reale?
- Conoscete altre specie di troll?
- Come si può riconoscere il loro comportamento?
- Ci sono altri modi di agire?

Dopodiché, ad ogni gruppo vengono distribuiti gli obiettivi sui temi del gioco, che sono contrassegnati con 4 punti

chiave: "L'ho già vissuto / L'hanno vissuto persone intorno a me / Penso che sia terribile / So come gestirlo". A tutti i partecipanti viene chiesto di alzarsi e di mettere una croce su ogni foglio degli obiettivi per dare le loro risposte.

Poi ogni gruppo valuta il proprio foglio degli obiettivi con l'aiuto delle seguenti domande guida:

- Perché il workshop ha raggiunto questo risultato?
- Quale sarebbe stato il risultato per tutta l'Italia?

Infine, i gruppi presentano brevemente i loro risultati in base al proprio foglio degli obiettivi. Vengono lette le domande e viene riassunto il risultato della discussione. Segue una breve discussione e riflessione comune:

- Cosa vi resta da questa esperienza?
- Quali sono le domande ancora aperte?
- Cosa vi è piaciuto di più oppure non vi è piaciuto?

### In sintesi

"L'invasione dei Cyber Troll" è un itinerario basato su un gioco digitale destinato a gruppi di giovani per l'identificazione, la prevenzione e la gestione appropriata del discorso d'odio. La componente centrale è l'omonimo gioco da tavolo digitale.

Per facilitare il trasferimento delle conoscenze dal gioco alla vita quotidiana, vengono utilizzati anche metodi pedagogici classici come le discussioni di gruppo guidate e altri metodi di riflessione.

### Fonti e link

L'itinerario è basato sul gioco e concept workshop *Invasion der Cybertrolle* CC-BY 4.0, OKF DE.

Materiali e app:

- *Invasion der Cybertrolle* (versione originale in tedesco): [demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/](https://demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/)
- Versione inglese: [playyourrole.eu](https://playyourrole.eu)
- Ninja: [ultimateninjacombat.com](https://ultimateninjacombat.com)



### MATERIALI ESSENZIALI

## Manuale di istruzioni del gioco *L'invasione dei Cyber Troll*

### Introduzione

Li conosciamo tutti: i troll su Internet. In questo gioco, dovrete lavorare insieme e, con un po' di ingegno e di fortuna, impedire che i cyber-troll si impadroniscano completamente di Internet. Proteggete il vostro spazio e fate di Internet un luogo di collaborazione!

### Preparazione

Preparate le penne, tabelloni, i personaggi, la guida dei troll e le schede dei personaggi. Per giocare è necessaria anche un'applicazione web: [demokratielabore.de/workshops/downloads/invasiondercybertrolle/app/index.html](https://demokratielabore.de/workshops/downloads/invasiondercybertrolle/app/index.html) (in tedesco) - [playyourrole.eu](https://playyourrole.eu) (in inglese).

È possibile accedervi da qualsiasi dispositivo in grado di visualizzare le pagine web. Su smartphone e tablet funziona anche offline, se la si salva come app sulla schermata iniziale.

### Inizio del gioco

Scegliete un personaggio, prendete la scheda del personaggio corrispondente, scriveteci il vostro nome e, se lo desiderate, il vostro nickname. La persona con il ruolo di "studioso" dovrebbe già dare un'occhiata più approfondita alla guida dei troll per assicurarsi che il gruppo sia preparato per le battaglie contro i troll capo. Quando si avvia l'app, è possibile aggiungere le proprie parole 'offensive' e (dis)attivare l'opzione di lettura ad alta voce nel menù delle impostazioni. Poi premete start e riceverete istruzioni dettagliate su come impostare il tabellone di gioco e sul funzionamento delle singole mosse.

### Scopo del gioco

Il vostro compito è quello di proteggere il vostro spazio sicuro e allo stesso tempo raggiungere le stanze dei social media dove dovrete sconfiggere i troll dalla testa viola. Lungo la strada combatterete i piccoli troll verdi normali e riceverete messaggi che possono essere sia positivi che negativi.



## Procedura

La persona che ha pubblicato qualcosa per ultima su una piattaforma social inizia il gioco, dopo di che si continua a turno. Una mossa funziona così:

- Tocca il tuo personaggio nell'app
- Spotalo fino a 2 caselle
- Arrivi o resti su una casella con un troll: lotta con il troll
- Arrivi o resti su una casella con un messaggio: messaggio
- Arrivi o resti sulla porta di una stanza dei social media dove c'è un'altra persona: apri la stanza
- Pronti? Tocca di nuovo il tuo personaggio. Tutti e quattro i giocatori hanno fatto la loro mossa: muove il troll.

## Mosse

È possibile spostarsi di 0, 1 o 2 caselle, ma solo orizzontalmente e verticalmente, non in diagonale. È possibile spostarsi in tutte le caselle, anche se sono già occupate da altri. Lo spazio sicuro è un unico grande campo. Le azioni (messaggio, lotta con il troll, apertura della stanza) possono essere attivate prima o dopo aver mosso:

es. lotta con il troll > spostati di una casella indietro > messaggio > spostati di un'altra casella indietro > apri la stanza.

## Messaggio

Se nella tua casella è presente un messaggio, puoi aprirlo con il tasto messaggi. Possono accadere cose buone o meno buone. A volte ti verrà chiesto di posizionare il riquadro nella barra inferiore della tua scheda del personaggio in modo da non dimenticare la funzione. Se c'è già un riquadro sul campo, tira di nuovo i dadi. Se tutti i gettoni sono andati, non si possono più piazzare altri gettoni.

## Lotta dei troll verdi

Se c'è un troll verde sul campo, il combattimento inizierà immediatamente. Premi il pulsante di combattimento con il troll e poi decidi come reagire all'attacco. Altri possono aiutarti, ma devi decidere tu.

IMPORTANTE: SEGNA OGNI VITTORIA E OGNI SCONFITTA SULLA SCHEDA

DEL PERSONAGGIO CON I SIMBOLI CORRISPONDENTI. È ESSENZIALE PER LA FINE DEL GIOCO!

## Apri la stanza

Quando due personaggi sono sulla porta di fronte a una stanza social media, inizia la battaglia dei troll. Premi il pulsante "apri la stanza" e imposta due personaggi (clicca sui personaggi) che aprono quale stanza (clicca sulla stanza) e combattete tutti e 4 insieme.

Utilizza le tue abilità speciali:

apri il menu a sinistra e seleziona una delle tue due abilità per saperne di più sul troll. Più si conosce il troll capo, più facile è ottenere consigli su come affrontarlo nella guida dei troll. Poi scegli uno dei quattro modi di trattare con il troll e osserva il risultato.

IMPORTANTE: SEGNA OGNI VITTORIA E OGNI SCONFITTA SULLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO CON I SIMBOLI CORRISPONDENTI. È ESSENZIALE PER LA FINE DEL GIOCO!

È il turno del troll.

Dopo che tutti hanno giocato a turno, i piccoli troll (che non sono su una casella con un pezzo del gioco) si muovono in avanti lungo le frecce sul tabellone verso lo spazio sicuro. Non possono andare verso le caselle dove sono già presenti altri troll. Si allineano uno dopo l'altro, poi i troll capo chiedono rinforzi: tira i dadi due volte per vedere da quale spazio appaiono nuovi piccoli troll. Un troll capo di una stanza è già stato sconfitto? Gli spazi dove dovrebbero apparire i troll sono già occupati? Sei fortunato: da lì non apparirà nessun nuovo troll!

## Suggerimenti

Conviene che due persone vadano nella stessa direzione per conquistare al più presto una stanza dei social media. Le stanze dei social media che sono state liberate dalla presenza dei troll capo non possono ospitare nuovi piccoli troll!

- Durante il combattimento con i troll capo, leggi esattamente cosa fa il troll, usa tutte le tue abilità, cerca di scoprire che tipo di troll è con l'aiuto della guida e, soprattutto, discuti insieme agli altri giocatori per trovare la strategia migliore.
- se ci sono già 3 troll (sia verdi che viola) nello spazio sicuro, è meglio sorvegliare l'ultima casella con un personaggio, in modo che un altro