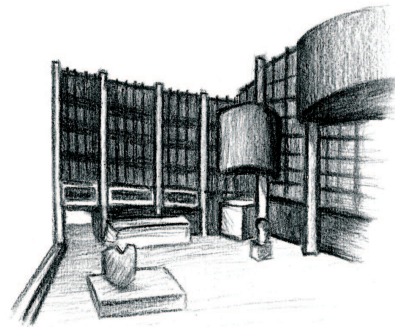




Numero giocatori:

LA FINANZIARIA

Epoca: **odierna**

Introduzione

Finanziaria è un gioco di comitato ideato per simulare, con un pizzico d'ironia e di divertimento, il dibattito politico che porta alla definizione della spesa pubblica in una amministrazione come quella della Regione Autonoma della Sardegna. Finanziaria è un gioco di comitato che si allontana dagli schemi classici di questo genere. I giocatori non hanno obiettivi fissi basati sul proprio ruolo, ma il comune obiettivo di totalizzare il maggior numero di punti. Come nei comuni giochi di comitato le posizioni di ogni partecipante sono definite dalla sorte e solo l'esercizio della dialettica e una buona pianificazione possono portarlo alla vittoria, ma in Finanziaria ogni giocatore dovrà tutelare l'interesse di più parti, anche in contrasto tra loro, privilegiando di volta in volta quella più conveniente ai fini del punteggio finale.

In breve

Ogni giocatore impersona un referente politico, al quale i gruppi di pressione (le Lobby) si rivolgono per vedere soddisfatte le proprie richieste. Durante il gioco ogni partecipante dovrà fare pressione sul governatore (eletto a turno) affinché adotti delle misure favorevoli alle lobby per i quali è referente. Ogni misura adottata fa guadagnare dei punti al referente della lobby che la promuove. Alla fine della partita vince il giocatore che ha totalizzato il maggior punteggio.

Materiale di gioco

32 carte lobby

8 carte budget

4 schede bilancio (da fotocopiare o stampare)

1 scheda punteggi (da fotocopiare o stampare)

1 Timer (non fornito)

1 matita (non fornita)

Preparazione

Il gioco non ha un limite al numero di partecipanti ma sono necessarie da 4 a 8 squadre (partiti politici) formate da una o più persone. Le squadre devono sempre agire come una unica entità, dirimendo eventuali contrasti interni prima di esprimere le proprie decisioni. In caso di squadre particolarmente numerose si suggerisce di nominare un caposquadra che agirà da portavoce. Per semplicità nel resto del regolamento si utilizzerà la parola giocatore anche per intendere una squadra.

Prima di iniziare distribuite le carte lobby in ordine casuale in modo che tutti i giocatori abbiano lo stesso numero di carte. Le carte non distribuite vanno a costituire il mazzo di carte senza referente e potranno essere assegnate al termine del primo turno (fase 8). Le carte lobby detenute da ogni giocatore sono pubbliche e liberamente consultabili da parte degli altri.

Mischiate le carte budget e tenerle capovolte. Ora siete pronti ad iniziare il primo dei quattro turni di gioco previsti.

Turni di gioco

Ogni turno rappresenta una legislatura, durante le quali il governatore dovrà decidere come distribuire il budget, adottando le misure previste dalle carte lobby in mano ai vari giocatori.

- 1 **Consultazioni (5 minuti)**
- 2 **Elezione del governatore**
- 3 **Budget**
- 4 **Discussione (15 minuti)**
- 5 **Presentazione bilancio**
- 6 **Votazione**
- 7 **Calcolo dei punti**
- 8 **Abbandoni**
- 9 **Redistribuzione**

Fasi di gioco

1 **Consultazioni**

In questa fase i partecipanti possono dialogare liberamente in sedute pubbliche o private al fine di accordarsi al meglio per la votazione successiva. Ogni giocatore può contrattare liberamente per ottenere di essere eletto governatore o promettere i propri voti in cambio di accordi futuri. Gli impegni presi non sono vincolanti.

2 **Elezione del governatore**

L'elezione del governatore avviene attraverso la votazione di tutti i giocatori. Ogni giocatore esprime la somma dei voti indicati su tutte le proprie carte lobby. Non è possibile dividere i voti o esprimere solo una parte di essi.

Prima di passare alle votazioni i giocatori devono dichiarare la propria candidatura alla carica di Governatore. Si procede a chiamare le votazioni su tutti i candidati, scegliendo un ordine prestabilito. Ogni giocatore dovrà scegliere se esprimere i propri voti a favore di quel candidato oppure astenersi. I candidati possono ovviamente votare per se stessi. In caso di ex-equo si ripete la votazione chiamando solo i candidati in parità. In caso di nuovi ex-equo, prima di ripetere la votazione tra i candidati in parità, ogni giocatore dovrà scartare una carta lobby.

3 **Budget**

Il governatore in carica estrae dal mazzo la prima carta budget e la esamina senza mostrarla a nessuno. Dovrà custodirla fino all'inizio della fase 5, quando gli verrà richiesto di annunciare il budget. La cifra sulla carta, indicata in migliaia di milioni di euro, rappresenta il budget da destinare alle misure riportate sulle carte lobby.

4 **Discussione**

Durante questa fase il governatore consulta i vari giocatori, richiedendo l'appoggio alla legge finanziaria in cambio dell'adozione delle misure contenute nelle loro carte lobby. Con tutta probabilità il budget non sarà sufficiente a soddisfare le richieste di tutti i giocatori, perciò il governatore dovrà mediare tra la propria necessità di totalizzare più punti possibili e la soddisfazione dei giocatori che devono concedergli il voto nella fase successiva. Dal momento che in questa fase la carta budget non è ancora stata svelata, è data al governatore la possibilità di mentire sulla quantità di denaro disponibile.

In questa fase, che non può durare più di 15 minuti, tutte le consultazioni sono libere. I giocatori possono consultarsi anche in assenza del governatore e accordarsi per un'azione congiunta in sede di votazione.

Ogni impegno preso in questa fase non è vincolante.

5 **Presentazione del bilancio**

Al termine delle consultazioni il governatore segna nella scheda di bilancio quali misure intende adottare, riportandone il costo nell'ultima colonna. La somma del costo delle misure attuate non potrà mai superare l'importo indicato nella carta budget. Eventuali economie di bilancio non sono perdute ma si trasferiscono al turno successivo.

Alla fine di questa fase il governatore presenta il bilancio così formato, mostrando a tutti la carta budget che aveva tenuto nascosta fino a quel momento.

6 **Votazione del bilancio**

La legge finanziaria viene votata nella sua interezza, e non per ogni singola misura in essa contenuta. Il governatore chiama a votare i giocatori nell'ordine che preferisce. Ogni giocatore esprime la somma dei voti riportati dalle proprie carte lobby e può decidere se votare a favore o contro la legge finanziaria, oppure se astenersi. La legge finanziaria è approvata se i voti a favore sono maggiori di quelli contrari.

Se la legge finanziaria è respinta il governatore perde 5 punti e può procedere a una nuova fase di consultazioni (fase 4) della durata di 5 minuti, al termine della quale potrà presentare un nuovo bilancio (fase 5) e procedere a una nuova votazione (fase 6). La ripetizione di queste tre fasi avverrà a oltranza, ripetendo la penalità di 5 punti per ogni votazione respinta, fino all'ottenimento di un voto positivo.

Se la legge finanziaria viene approvata si può procedere con le prossime fasi.

7 **Regole del bilancio**

Il governatore provvede a segnare nella scheda del punteggio la somma dei punti che ogni giocatore ha ottenuto in virtù delle misure approvate nella legge finanziaria che sono previste da una delle proprie carte lobby. In questa fase i giocatori devono far notare eventuali note o particolarità previsti dalle proprie carte lobby.

8 **Abbandoni**

Questa fase si deve svolgere solo nei turni 1, 2 e 3.

Ogni giocatore deve scartare le proprie carte lobby insoddisfatte, secondo le seguenti regole, da verificarsi in quest'ordine:

- A** Una lobby abbandona il giocatore se nel turno in corso non è stata soddisfatta alcuna delle misure indicate sulla carta.
- B** Una carta non abbandona il giocatore se è stata soddisfatta almeno una misura contenuta in una carta della stessa classe.
- C** Una carta abbandona il giocatore se questi avrà totalizzato dei punti per l'approvazione di misura contenuta in una delle lobby opposte. Il giocatore può scegliere di non prendere i punti per una misura opposta e non applicare questa regola.

Le carte scartate vengono aggiunte al mazzo delle carte da riassegnare nella prossima fase.

9 **Redistribuzione**

Questa fase si deve svolgere solo nei turni 1, 2 e 3.

In questa fase vengono assegnate le carte lobby prive di referente ai giocatori che hanno perso delle carte nella fase precedente. A turno, cominciando da quello col punteggio più basso, i giocatori scelgono una carta lobby dal mazzo. In caso di parità di punteggio si procede a uno spareggio casuale, avendo cura di invertire l'ordine nel caso la spartizione preveda più di una scelta.

Al termine di questa fase nessun giocatore deve avere più carte di quelle che gli erano state assegnate all'inizio della partita.

Termine del gioco

Al termine del gioco viene proclamato vincitore il partito politico che ha totalizzato il maggior numero di punti.

Le Lobby

Le carte lobby rappresentano i gruppi di interesse che fanno pressione sulle forze politiche (i giocatori) affinché le proprie istanze vengano rappresentate all'interno della legge finanziaria. Ogni Carta lobby reca diverse informazioni:

Voti

Rappresenta il numero di voti che la lobby è in grado di esprimere. Ogni giocatore partecipa alle votazioni con la somma dei voti delle carte lobby che ha in mano.

Classe

La regola prevede che una carta lobby abbandoni il giocatore che non sia riuscito a far approvare nessuna delle misure in essa contenute. Le alleanze di classe rappresentano una eccezione a questa regola. Tutte le carte della stessa classe fanno parte di una alleanza. Se due carte lobby fanno parte di una alleanza (come ad esempio Allevatori e Agricoltori) e, ai fini dell'abbandono, vengono considerate come una unica Lobby. In questo caso perciò una lobby non abbandonerà il giocatore se questi sarà riuscito a far approvare almeno una misura prevista da una lobby alleata.

Opposti

Alcuni gruppi di interesse hanno obiettivi così incompatibili da rendere impossibile perfino il sostegno contemporaneo allo stesso partito politico. Nello spazio Opposti può essere indicato il nome di un'altra lobby o quello di una classe. Una carta lobby abbandonerà il giocatore se questi totalizzerà dei punti per misure contenute in carte lobby opposte.

Le misure

Le misure sono interventi di spesa, articoli all'interno della legge finanziaria. Ogni misura reca diverse informazioni:

Codice: A ciascuna misura è assegnato un codice univoco che permette di rintracciarla facilmente nel foglio di bilancio.

Descrizione: Una sommaria descrizione dell'intervento

Costo: Il costo della misura da inserire in bilancio

Punti: Il numero di punti ottenuto grazie all'inserimento della misura in una finanziaria che viene approvata.

Ripetibile: Solo le misure con questa Indicazione possono essere approvate più di una volta nel corso di una partita

Penalità: Alcune misure, oltre al costo corrente da imputarsi nel bilancio annuale, hanno degli effetti sui turni successivi. Questi effetti possono riassumersi in due categorie:

- **Impopolarità**

Il presidente che approva tale manovra diviene talmente impopolare che non può ricandidarsi nel turno successivo

- **Multa UE**

L'Unione Europea punisce le amministrazioni che concedono agevolazioni finalizzate a drogare la libera concorrenza aiutando le aziende a restare artificialmente sul mercato grazie ai soldi pubblici. Per questo motivo le misure che riportano questa dicitura provocheranno una sanzione da pagare nel bilancio successivo. Queste misure non possono essere giocate nell'ultimo turno di gioco.

Dal portale dell'Unione Europea - http://europa.eu/pol/comp/index_it.htm

La Commissione controlla anche il livello di sostegno che i governi dell'UE forniscono alle imprese (aiuti di Stato), ad esempio:

- prestiti e sovvenzioni
- agevolazioni fiscali
- fornitura di beni e servizi a tassi preferenziali
- garanzie statali che migliorano il rating di credito di un'impresa rispetto ai suoi concorrenti

Non è consentito fornire alcun tipo di aiuti di Stato a un'impresa in sofferenza e senza speranze di diventare economicamente autonoma.


Normalmente le misure sono espressione di una unica lobby, tuttavia alcune misure rappresentano gli interessi di più di un gruppo e sono perciò contenute in più di una carta lobby. Queste misure "condivise" saranno più facili da approvare perché spesso avranno l'appoggio di più di un giocatore.

Il bilancio

Codice	Misura	Punti	Note	Costo	
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	2		1	
AGR2	Contributi per la riconversione delle colture	4		3	
ALL1	Contributo sul prezzo del latte	6	Multa + 6	4	
ALL2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	4		3	
AMB1	Campagna anti incendi	4		3	
AMB2	Azioni di rimboscimento	3		2	
AMB3	Creazione del parco di...	3		3	
AMB4	Dismissione base militare di	6		6	
ART1	Creazione di un consorzio di qualità per l'artigianato Sardo	3		2	
ASA1	Contributi per l'assistenza sanitaria	3		2	
ASC1	Contributi per allestimento rassegne di spettacolo	2		2	
ASS1	Contributi per associazioni sportive	3		2	
CAC1	Allungamento della stagione venatoria	1		0	
CAC2	Ampliamento delle aree riservate alle attività venatorie	1		1	
CAG1	Inizio lavori metropolitana leggera a Cagliari	5		4	
CAG2	Organizzazione Grandi eventi	4		2	
CAG3	Nuova area fieristica	5		4	
CH11	Fondi per la ristrutturazione dei luoghi di culto	3		2	
CH12	Contributi per le attività delle scuole private	3		2	
COM1	Manifestazioni ed eventi a sostegno della piccola distribuzione	2		1	
COM2	Limitazione agli orari di apertura dei punti vendita	1		2	
COS1	Contributi per migliorare l'efficienza energetica delle abitazioni	4		3	
COS2	Opere di miglioramento della strada ...	5		4	
COS3	Piano casa	4		1	
CRE1	Partecipazioni pubbliche in imprese	6		3	
CRE2	Credito agevolato alle imprese di tipo ...	5		3	
CRE3	Contributi a fondo perduto per ...				
EEL1	Contributi per manifestazioni	2		1	
EEL2	Contributi per l'edilizia scolastica	4		3	
EEL3	Contributi per il funzionamento della macchina pubblica	3		2	
IND1	Contributi sul costo dell'energia	3	Multa + 10	5	
IND2	Concessioni per aree destinate alla produzione di energia rinnovabile	3		1	
IND3	Contributi per la riconversione industriale	4		4	
INF1	Istituzione della zona franca al porto di ...	6	Solo I	4	
INF2	Lavori di miglioramento dell'aeroporto di ...	4		3	
PAR1	Aumenti di retribuzione nel Contratto di Lavoro	3		2	
PAR2	Premi di produttività per il personale	3		2	
PAR3	Concorsi per avanzamento di ruolo	4		2	
PES1	Contributi per il fermo biologico	2		2	
PES2	Contributi per l'acquisto di imbarcazioni	3		2	
SAN1	Innalzamento del tetto alle prestazioni sanitarie private	5		3	
SIN1	Integrazione CIG	3		4	
SIN2	Contributi in conto occupazione alle imprese	4		3	
SIN3	Interventi a favore della sicurezza sul lavoro	3		3	
STA1	Contributi all'informazione Radio-Televisiva	3		2	
STA2	Contributi all'informazione della carta stampata	3		2	
TRA1	Abbattimento del prezzo del trasporto passeggeri	4		3	
TRA2	Abbattimento del prezzo del trasporto delle merci	4		3	
TRA3	Contributi per l'abbattimento del costo del carburante	3		2	
TUR1	Campagna di comunicazione turistica	3		2	
TUR2	Riduzione limiti di edificabilità lungo la costa	6	Impopolarità	0	
UNI1	Fondi per la ricerca in campo scientifico	4		3	
UNI2	Fondi per la ricerca in campo umanistico	3		2	
UNI3	Apertura di nuove facoltà a ...	4		2	
UT11	Privatizzazione delle forniture idriche	4	Impopolarità	1	
UT12	Privatizzazione del Trasporto Pubblico	4	Impopolarità	1	
UT13	Privatizzazione delle autorità portuali	4		2	


Carte budget

€ *Anno Povero* €




€ *Budget annuo 12* €

€ *Anno Ricco* €



€ *Budget annuo 20* €

€ *Anno Povero* €




€ *Budget annuo 14* €

€ *Anno Ricco* €




€ *Budget annuo 18* €

€ *Anno Neutro* €



€ *Budget annuo 16* €

€ *Anno Neutro* €



€ *Budget annuo 16* €

Carte Lobby

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Agricoltori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	4	2		
AGR2	Contributi per la riconversione delle colture	3	4		
TRA3	Contributi per l'abbattimento del costo del carburante	2	3		

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Allevatori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
ALL1	Contributo sul prezzo del latte	4	6		Multa + 6
ALL2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	3	4	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Ambientalisti	2		AGPA

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AMB1	Campagna anti incendi	3	4	Si	
AMB2	Azioni di rimboscimento	2	3		
AMB3	Creazione del parco di...	3	3		
AMB4	Dismissione base militare di	6	6		

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Artigiani	3		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
ART1	Creazione di un consorzio di qualità per l'artigianato Sardo	2	3		
CRE2	Credito agevolato alle imprese di tipo...	3	5		
SIN2	Contributi in conto occupazionale alle imprese	3	4	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Associazioni assistenziali	3	CHI	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
ASA1	Contributi per l'assistenza sanitaria	2	3	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Associazioni culturali	2	CUL	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
ASC1	Contributi per allestimento rassegne di spettacolo	2	2	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Carte Lobby

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Associazioni sportive	3		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
ASS1	Contributi per associazioni sportive	2	3	Si	

FABBRICASTOIRE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Cacciatori	1	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
CAC1	Allungamento della stagione venatoria	0	1		
CAC2	Ampliamento delle aree riservate alle attività venatorie	1	1		

FABBRICASTOIRE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Chiesa cattolica	6	CHI	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
CHI1	Fondi per la ristrutturazione dei luoghi di culto	2	3		
CHI2	Contributi per le attività delle scuole private	2	3		

FABBRICASTOIRE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Commercianti	4		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
COM1	Manifestazioni ed eventi a sostegno della piccola distribuzione	1	2		
COM2	Limitazione agli orari di apertura dei punti vendita	2	1		
SIN2	Contributi in conto occupazionale alle imprese	3	4	Si	

FABBRICASTOIRE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Costruttori	0		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
COS1	Contributi per migliorare l'efficienza energetica delle abitazioni	3	4	Si	
COS2	Opere di miglioramento della strada	4	5	Si	
COS3	Piano casa	1	4		

FABBRICASTOIRE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Credito	0		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
CRE1	Partecipazioni pubbliche in imprese	3	6		
CRE2	Credito agevolato alle imprese di tipo...	3	5		
CRE3	Contributi a fondo perduto per...				

FABBRICASTOIRE

LA FINANZIARIA

Carte Lobby

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Enti Locali	2		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
EEL1	Contributi per manifestazioni	1	2	Si	
EEL2	Contributi per l'edilizia scolastica	3	4	Si	
EEL3	Contributi per il funzionamento della macchina pubblica	2	3	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
PMI			

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
CRE3	Contributi a fondo perduto per...				
TRA3	Contributi per l'abbattimento del costo del carburante	2	3	Si	
SIN2	Contributi in conto occupazione alle imprese	3	4	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Grandi Industrie	3		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
IND1	Contributi sul costo dell'energia	5	3		Multa + 10
IND2	Concessioni per aree destinate alla produzione di energia rinnovabile	1	3		
IND3	Contributi per la riconversione industriale	4	4		

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Organi di informazione	3		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
STA1	Contributi all'informazione Radio - Televisiva	2	3	Si	
STA2	Contributi all'informazione della carta stampata	2	3	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Dipendenti Regionali	2		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
PAR1	Aumenti di retribuzione nel Contratto di Lavoro	2	3		
PAR2	Premi di produttività per il personale	2	3	Si	
PAR3	Concorsi per avanzamento di ruolo	2	4		

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Pescatori	1		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
PES1	Contributi per il fermo biologico	2	2	Si	
TRA3	Contributi per l'abbattimento del costo del carburante	2	3	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Carte Lobby

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Sanità privata	1	ASS	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
SAN1	Inalzamento del tetto alle prestazioni sanitarie private	3	5		
CRE3	Contributi a fondo perduto per				

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Sindacati	6	POP	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
SIN1	Integrazione CIG	4	3	Si	
SIN2	Contributi in conto occupazionale alle imprese	3	4	Si	
SIN3	Interventi a favore della sicurezza sul lavoro	3	3		

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Trasporti	2		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
TRA1	Abbattimento del prezzo del trasporto passeggeri	3	4	Si	
TRA2	Abbattimento del prezzo del trasporto delle merci	3	4	Si	
TRA3	Contributi per l'abbattimento del costo del carburante	2	3	Si	

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Operatori turistici	3		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
TUR1	Campagna di comunicazione turistica	2	3	Si	
TUR2	Riduzione limiti di edificabilità lungo la costa	0	6		Impopolarità

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Università	2	CUL	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
UNI1	Fondi per la ricerca in campo scientifico	3	4	Si	
UNI2	Fondi per la ricerca in campo umanistico	2	3	Si	
UNI3	Apertura di nuove facoltà a ...	2	4	Si	

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Comitati d'affari	0		POP

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
UT11	Privatizzazione delle forniture idriche	1	4		Impopolarità
UT12	Privatizzazione del trasporto pubblico	1	4		Impopolarità
UT13	Privatizzazione delle autorità portuali	2	4		

LA FINANZIARIA

Carte Lobby

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Agricoltori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	4	2	si	
AGR2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	1	3	si	Impopolarità
AGR3	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	2	2		
AGR4	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	1	4	si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Agricoltori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	4	2	si	Improbabilità
AGR2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	1	3	si	Improbabilità
AGR3	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	2	2		
AGR4	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	1	4	si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Agricoltori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	4	2	si	
AGR2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	1	3	si	Impopolarità
AGR3	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	2	2		
AGR4	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	1	4	si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Agricoltori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	4	2	si	Improbabilità
AGR2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	1	3	si	Improbabilità
AGR3	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	2	2		
AGR4	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	1	4	si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Agricoltori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	4	2	si	
AGR2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	1	3	si	Impopolarità
AGR3	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	2	2		
AGR4	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	1	4	si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Agricoltori	4	AGPA	

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AGR1	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	4	2	si	Improbabilità
AGR2	Risarcimento per l'abbattimento dei capi colpiti da malattie endemiche	1	3	si	Improbabilità
AGR3	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	2	2		
AGR4	Creazione di un consorzio di qualità per le colture isolate	1	4	si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Carte Lobby

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Cagliari	4		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
CAG1	Inizio lavori metropolitana leggera a Cagliari	4	5		
CAG2	Organizzazione grandi eventi	2	4	Si	
CAG3	Nuova area fieristica	4	5		
COS2	Opere di miglioramento della strada...	4	5	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Sassari	3		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
UNI3	Apertura di nuove facoltà a ...	2	4	Si	
INF2	Lavori di miglioramento dell'aeroporto di ...	3	4		
COS2	Opere di miglioramento della strada ...	4	5	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Oristano	3		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
UNI1	Apertura di nuove facoltà a ...	2	4	Si	
INF2	Lavori di miglioramento dell'aeroporto di ...	3	4		

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Nuoro	2		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
UNI3	Apertura di nuove facoltà a ...	2	4	Si	
COS2	Opere di miglioramento della strada...	4	5	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Gallura	2		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
INF2	Lavori di miglioramento dell'aeroporto di ..	3	4		
COS2	Opere di miglioramento della strada ...	4	5	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Sulcis	1		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
AMB3	Creazione del parco di...	3	3		
COS2	Opere di miglioramento della strada...	4	5	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Carte Lobby

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Ogliastra	1		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
INF1	Lavori di miglioramento dell'aeroporto di...	3	4		
AMB4	Dismissione base militare di...	6	6		

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Lobby	Voti	Classe	Opposti
Medio Campidano	2		

Cod.	Misura	€	pts.	Rip.	Note
COS2	Opere di miglioramento della strada...	4	5	Si	

FABBRICASTORIE

LA FINANZIARIA

Bibliografia essenziale

I sacri testi

Chi volesse affrontare lo studio del gioco e della cultura ludica attraverso i testi fondanti del pensiero del '900 in materia farà bene a rivolgersi anzitutto a Johan Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1993 e 2002. Di grande interesse anche Roger Caillois, *I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano 2000: nella sua divisione quadripartita dei caratteri fondanti del gioco: competizione, mascheramento, alea e vertigine i giochi di comitato e di ruolo ne assommano almeno tre. Il terzo autore di riferimento è ovviamente Gregory Bateson, *Questo è un gioco!*, Cortina, Milano 1995. Per una trattazione comparata delle diverse impostazioni degli autori citati, nonché per una elaborazione autonoma a un tempo originale e profonda si veda Enrico Euli, *I dilemmi (diletti) del gioco, come formare al gioco giocando*, La Meridiana, Molfetta (BA) 2004, che contiene anche un ottimo repertorio di giochi di interazione e tecniche di animazione. Sui giochi di ruolo l'unica riflessione teorica in lingua italiana che conosciamo è il testo pionieristico di Luca Giuliano, *I padroni della menzogna*, Meltemi, Roma 1997.

I repertori

Sulle diverse forme di gioco, in particolare nella tradizione italiana, non si può non segnalare Giampaolo Dossena, che a questo argomento ha dedicato l'opera di una vita. Come esempio dell'ampia cultura e arguzia di Dossena si può vedere *Abbasso la pedagogia*, Garzanti, Milano 1993, ma l'opera principale è l'*Enciclopedia dei giochi* (3 voll.), UTET, Torino 1999. Praticamente appena uscito (e altrettanto enciclopedico fin dal titolo) è invece Andrea Angiolino, Beniamino Sidoti, *Dizionario dei giochi - da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Zanichelli, Bologna 2010.

Narrazioni, giochi di comitato, giochi con le storie e... la didattica

Indichiamo qui di seguito una serie di libri che come questo nostro contengono giochi già pronti, accompagnati magari anche da una riflessione di tipo teorico.

Al di là delle nostre segnalazioni, conviene sempre tenere d'occhio i cataloghi delle case editrici che indichiamo di seguito, più altre che tradizionalmente dedicano attenzione all'argomento, come Erickson. Questo perché purtroppo spesso i testi hanno una circolazione limitata ed escono rapidamente dalla disponibilità commerciale, per venire magari sostituiti da altri.

Sulla narrazione è ottimo Raffaele Mantegazza, *Un tempo per narrare*, EMI, Bologna 1999, con un target esplicitamente scolastico. Una impostazione forse più simile alla nostra hanno Beniamino Sidoti, *Giochi con le storie*, La Meridiana, Molfetta (BA) 2001, e Andrea Angiolino, Luca Giuliano, Beniamino Sidoti, *Inventare destini*, La Meridiana, Molfetta (BA) 2003. Più centrato sull'accoglienza e l'integrazione è Paolo Marcato, Augusta Giolito, Luciana Musumeci, *Benvenuto!*, La Meridiana, Molfetta (BA) 1997 (con qualche perplessità sui giochi presentati, e un vivo apprezzamento per alcune delle parti teoriche). Una riflessione sulla didattica accompagna due libri di Andrea Angiolino, *Costruire i libri gioco*, Sonda, Casale Monferrato 2004, e *101 giochi di carta e matita*, Sonda, Casale Monferrato 2008.

Alcuni libri si concentrano su singole materie: un esempio riuscito di gioco didattico a sfondo storico è Franz, Elena de Feo, *Il più grande cavaliere del mondo*, La Meridiana, Molfetta (BA), 1997. S'economia, i rapnord-sud e l'eduione almondialità l'lenpcbbe eesterma: climittiamo a ndcare due trecenti: MattMo, Antonella Velari, *L'economia giocata*, EMI, Bgn2, e Pea G, Paolorecc(a cura), *L'Africa può nutrire se stessa*, l, gna 200.

