

REGOLAMENTO UFFICIALE

Giocando con la Puglia che partecipa

Un viaggio civico nelle sei province in 63 caselle

63 CASELLE - 32 DOMANDE CIVICHE - 1 DADO - 2+ GIOCATORI / SQUADRE

Cooply Societa' Cooperativa Sociale - Consiglio regionale della Puglia

ACA - Avviso Consiglio Aperto 2026

Dinamiche adattate dal format Giocando con la Storia (San Vito dei Normanni).

1 In breve

Il gioco si impara in pochi secondi: si tira il dado, si avanza e si risponde a domande sulla cittadinanza attiva e sul Consiglio regionale. Tre passi.

- **Tira e avanza** - al tuo turno lanci il dado e muovi la pedina del numero uscito.
- **Rispondi** - sulle caselle domanda rispondi a una domanda civica. Le caselle illustrate hanno effetti speciali.
- **Arriva e vinci** - vince chi raggiunge la casella 63, la Chiave della Cittadinanza, e supera la prova finale.

2 Obiettivo del gioco

I giocatori percorrono il tabellone dalla casella 1 (Partenza) alla casella 63, rispondendo alle domande civiche e superando premi, aiuti e ostacoli lungo la strada, in un viaggio che attraversa le sei province pugliesi.

Vince chi arriva per primo alla casella 63 - la Chiave della Cittadinanza - e risponde correttamente alla domanda finale.

3 Cosa serve

- Il tabellone illustrato (versione gigante calpestabile in piazza o da tavolo).
- Un dado.
- Una pedina per ogni giocatore o squadra.
- Le 32 domande civiche, gestite dal conduttore, in tre livelli di difficoltà (bambini, ragazzi, adulti).
- I contenuti audio richiamabili via QR per l'accessibilità.

4 Le caselle del tabellone

Il percorso di 63 caselle è composto da tre tipi. Le sei province colorano gli archi del tracciato: Foggia/Gargano, BAT, Bari, Taranto, Brindisi, Lecce/Salento.

- Caselle domanda civica: 32 caselle in cui si risponde a una domanda sulla cittadinanza attiva.
- Caselle speciali (illustrate): premi, aiuti e ostacoli legati alla partecipazione.
- Casella finale (63): la Chiave della Cittadinanza, con la prova conclusiva.

Nota: la distribuzione esatta delle 32 caselle domanda e delle caselle speciali lungo i 63 riquadri è definita nella mappa grafica casella-per-casella; le posizioni speciali fisse sono indicate nelle sezioni seguenti.

5 Lo svolgimento del turno

Al proprio turno ogni giocatore tira il dado, avanza del numero indicato e applica l'effetto della casella raggiunta. Se finisce su una casella domanda, deve rispondere.

Risposta corretta

Conquisti la casella e resti nella posizione raggiunta. Al turno successivo tiri normalmente.

Risposta errata

Resti sulla casella, ma salti il turno successivo. Si resta fermi e non si torna indietro: così una risposta corretta non rischia mai di spingere su una casella punitiva, perché premiare qualcuno mandandolo indietro non avrebbe senso.

Esempio. Sei sulla casella 16 e rispondi bene: resti sulla 16 e al prossimo turno tiri normalmente. Se sbagli, resti sulla 16 ma salti un turno.

6 Le regole d'oro

- Niente effetti a catena - quando una casella speciale ti sposta su un'altra casella, non scatta un secondo effetto: aspetti il turno successivo.
- Arrivo con il numero esatto - per entrare nella casella 63 serve il tiro esatto. Se superi il 63 resti fermo dove sei e riprovi al turno dopo: nessun rimbalzo all'indietro.
- Lo scudo protegge una volta - lo Scudo civico annulla la prossima penalità subita, poi si consuma.
- Nessun premio e' punitivo - i bonus fanno sempre avanzare verso una casella sicura: un premio non ti manda mai su un ostacolo.

7 Caselle premio - la partecipazione fa avanzare

Rappresentano gli strumenti e i gesti della cittadinanza attiva: chi partecipa guadagna terreno verso un punto sicuro.

Casella (nome civico)	Effetto di gioco	Ancoraggio civico
Il Voto (le Oche)	Avanzi alla domanda civica sicura piu' vicina.	Elezioni del Consiglio regionale
La Petizione	Avanzi alla prossima domanda sicura.	Statuto Puglia, art. 16
L'Iniziativa popolare	Avanzi di piu', verso un punto sicuro del percorso.	Statuto Puglia, art. 15
L'Assemblea pubblica	Ascolti e capisci: tiro bonus protetto (una penalita' eventuale non conta).	Partecipazione, art. 13-14
Lo Scudo civico (Informazione)	Otteni uno scudo che annulla la prossima penalita', poi si consuma.	Diritto all'informazione, art. 14
Il Bene comune adottato	Salti avanti a una casella sicura, verso la parte finale.	Cura dei beni comuni

8 Caselle aiuto - la trasparenza ti da' un vantaggio

Non ti fanno avanzare in automatico, ma ti danno un aiuto da spendere su una domanda futura.

L'Accesso agli atti e la trasparenza (art. 14)

- Eliminare una risposta sbagliata, oppure
- chiedere un piccolo indizio al conduttore, oppure
- cambiare la domanda una sola volta.

9 Caselle ostacolo - rallentano, non bloccano

Rappresentano cio' che ostacola la partecipazione. Nessun ostacolo blocca davvero il cammino e lo Scudo civico puo' sempre annullarlo.

Casella (nome civico)	Effetto di gioco
La Burocrazia	Salti un turno. Annullabile con lo Scudo civico.
La Disinformazione	Torni alla domanda precedente.
L'Astensione	Torni indietro di una casella: chi non partecipa perde terreno.
Il Bivio delle competenze (Stato / Regione / Comune)	Se sbagli il livello di competenza, torni indietro; se scegli bene, prosegui.

10 La casella finale

63 - La Chiave della Cittadinanza

La prova finale, non una semplice casella. Per vincere devi arrivare alla 63 con il numero esatto e rispondere correttamente alla domanda conclusiva sulla cittadinanza attiva.

- Risposta corretta: vinci la partita e conquisti la Chiave della Cittadinanza.
- Risposta errata: torni alla casella 62 e riprovi nei turni successivi.

Legenda completa

Casella	Tipo	Effetto
Il Voto (Oche)	PREMIO	Avanzi alla domanda sicura piu' vicina
La Petizione	PREMIO	Avanzi alla prossima domanda
L'Iniziativa popolare	PREMIO	Avanzi di piu' verso un punto sicuro
L'Assemblea pubblica	PREMIO	Tiro bonus protetto
Lo Scudo civico	DIFESA	Scudo anti-penalita' (una volta)
Il Bene comune adottato	PREMIO	Salto avanti a una casella sicura
Accesso agli atti / Trasparenza	AIUTO	Aiuto su una domanda futura
La Burocrazia	OSTACOLO	Salto un turno
La Disinformazione	OSTACOLO	Torni alla domanda precedente
L'Astensione	OSTACOLO	Torni indietro di una casella
Il Bivio delle competenze	OSTACOLO	Torni indietro se sbagli livello
La Chiave della Cittadinanza (63)	ARRIVO	Domanda finale

Le 32 domande civiche

I temi delle domande, organizzati in sette aree e ancorati allo Statuto della Regione Puglia e alle fonti ufficiali del Consiglio regionale. Le formulazioni e le risposte definitive sono validate sulle fonti citate prima della stampa.

Area 1 - Che cos'è il Consiglio regionale (art. 20, 22)

- Quali sono gli organi della Regione Puglia? (Consiglio regionale, Presidente della Giunta, Giunta - art. 20)
- Che cosa fa il Consiglio regionale?
- Dove ha sede il Consiglio regionale?
- Che differenza c'è tra Consiglio regionale e Giunta regionale?

Area 2 - Le funzioni del Consiglio (art. 22)

- Chi approva le leggi regionali?
- Chi approva il bilancio della Regione?
- Che cos'è una legge regionale?
- Il Consiglio controlla l'operato della Giunta: vero o falso?

Area 3 - I consiglieri e come si eleggono

- Come si diventa consigliere regionale?
- Ogni quanti anni si vota per il Consiglio regionale?
- Che cos'è un gruppo consiliare?
- Chi presiede il Consiglio regionale?

Area 4 - Lo Statuto della Regione (Titolo I - Principi)

- Che cos'è lo Statuto regionale?
- Lo Statuto è la 'legge fondamentale' della Regione: vero o falso?
- Quali principi afferma lo Statuto della Puglia?
- La Regione favorisce la partecipazione delle formazioni sociali: vero o falso? (art. 8)

Area 5 - Gli strumenti di democrazia diretta (art. 15-19)

- Come può un gruppo di cittadini proporre una legge regionale? (iniziativa popolare - art. 15)
- Che cos'è una petizione? (art. 16)
- Che cos'è il referendum abrogativo? (art. 18)
- Che cos'è il referendum consultivo? (art. 19)
- I progetti di legge di iniziativa popolare decadono se il Consiglio si scioglie? (no - art. 15)

Area 6 - La cura dei beni comuni

- Perché prendersi cura di una biblioteca, di un museo o di uno spazio pubblico è cittadinanza attiva?
- Che cos'è un bene comune?
- Che cos'è un patto di collaborazione tra cittadini e amministrazione?
- Chi può proporre di prendersi cura di uno spazio pubblico?

Area 7 - Come partecipare alla vita pubblica regionale (art. 13-14)

- Che cos'è il diritto all'informazione dei cittadini? (art. 14)
- Come posso sapere cosa decide la Regione?
- Che cos'è l'accesso agli atti?
- Come posso far arrivare una proposta al Consiglio regionale?
- Che differenza c'è tra votare ed essere eletti?

- Che cosa significa 'cittadinanza attiva'?
- Perché partecipare conviene alla comunità?

Il gioco è di tutti - accessibilità

L'accessibilità è parte delle regole, non un'aggiunta. Tutti i contenuti sono ad alta leggibilità, con audio richiamabile via QR a beneficio anche delle persone cieche e ipovedenti, sottotitoli e chat scritta dell'assistente virtuale per le persone sorde, versione italiano e inglese. Il conduttore adatta il livello delle domande al gruppo.

Qui nessuno resta indietro per come legge, comprende o parla. Si gioca per scoprire come si partecipa, non per escludere.

Giocando con la Puglia che partecipa - Cooply Società Cooperativa Sociale - ACA 2026. Dinamiche di gioco ispirate al format Giocando con la Storia (San Vito dei Normanni).