

I D.A.D.I.
Caritas Diocesana Padova
Angoli di Mondo

Fondazione Fontana

GLI EQUIPAGGI DELLA SALUTE

UN GIOCO SUL SESTO OBIETTIVO DEL MILLENNIO

Ideato e realizzato da

Francesca Benciolini

Andrea Frosi

Sabrina Silvestri

con l'intervento artistico di Stella Caregnato

Racconto-regolamento

Introduzione per il conduttore

Questo regolamento del gioco contiene anche le parti di narrazione utili alla descrizione delle situazioni che verranno proposte. Tali parti vengono evidenziate dalla bordatura del testo e dal carattere corsivo. Considerato lo scopo di sensibilizzazione e formazione del gioco e la sua realizzazione in contesto prevalentemente scolastico, negli allegati, oltre ai materiali da stampare indispensabili allo svolgimento, si trovano anche proposte di approfondimento sugli argomenti affrontati.

Obiettivi formativi del gioco

- conoscere le principali categorie di determinanti della salute
- aumentare la consapevolezza del ruolo che i determinanti hanno sulla salute umana
- riconoscere l'importanza di alcune variabili per la salute umana in una situazione specifica
- affinare la capacità di scoprire meccanismi di causa-effetto riguardo alla salute umana
- conoscere le conseguenze sulla salute di una iniqua distribuzione delle risorse
- sperimentare la gestione di risorse e la multifattorialità rispetto alla salute umana
- conoscere alcune situazioni reali e approfondire l'incidenza di alcune variabili sulla salute
- ipotizzare possibili scenari di miglioramento dell'accesso alla salute

Regolamento

Giocatori

Al massimo 36, divisi in massimo 6 gruppi (equipaggi) di massimo 6 persone; un conduttore.

Scopo del gioco

Gli equipaggi devono migliorare l'aspettativa di vita del pianeta su cui si atterrano, scegliendo opportunamente tra i poteri che hanno a disposizione.

Materiali

72 carte potere

In allegato il file <matrice_carte_poteri.pdf> da stampare a colori su cartoncino A4, dividere in 4 e plastificare!

Sono suddivise in 6 categorie:

GIALLO: alimentazione

VERDE: ambiente

ROSSO: economia

AZZURRO: sanità

ROSA: società

MARRONE: politica

Ciascuna carta potere definisce un fattore di cui indica con un punteggio da 1 a 10 l'incidenza sulla salute umana e sull'accesso alla salute, e di conseguenza determina la possibilità in generale dello stesso potere di aumentare le aspettative di vita. *IPer alcuni di questi fattori può essere analizzata la reale situazione nel mondo mediante l'utilizzo, ad esempio, di Worldmapping e di altre fonti che si trovano tra gli allegati!*

6 carte pianeta

In allegato i 6 file <1_matrice_carta_SGOM.pdf> <2_matrice_carta_SLURP-BURP.pdf> <3_matrice_carta_RAMALIA.pdf> <4_matrice_carta_SIDA.pdf> <5_matrice_carta_TUBOCELORSI.pdf> <6_matrice_carta_KABUTRON.pdf> da stampare a colori in fronte e retro su cartoncino A4 e poi da plastificare!

Ciascuna carta pianeta rappresenta una situazione immaginaria, alla quale è collegata una descrizione narrativa. Per ogni pianeta è indicata l'aspettativa di vita ridotta che la situazione comporta (riferita a una normalità di 100). Sul retro di ogni carta pianeta si trova la narrazione e vengono definite le variazioni da attribuire alle carte potere in quella specifica situazione.

6 giornali di bordo

Ogni equipaggio personalizza dei fogli sui quali tiene il conteggio delle carte utilizzate in ogni pianeta e registra i risultati ottenuti *in un modello di giornale di bordo è disponibile nel file allegato <modello_giornale_di_bordo.pdf>!*

1 Tabellone riassuntivo del conduttore sul quale collocare le carte pianeta di volta in volta estratte e segnare i punteggi ottenuti da ciascun gruppo per ogni categoria e quindi l'aspettativa di vita dopo l'intervento dell'equipaggio. *Il punteggi relativi ai singoli pianeti vengono raccolti utilizzando la tabella <tabellone_pianeta.pdf>!*

1 dado numerato 1-6 (ottimi quelli di gommapiuma da 20-25 cm di lato)

Prologo

Nel 2000 i capi di stato di quasi tutte le nazioni del mondo si sono incontrati per parlare delle risorse e delle problematiche del pianeta Terra. Essi hanno scoperto che la maggior parte dell'umanità vive con queste problematiche: sopravvivenza quotidiana, diritto al cibo, accesso ai farmaci essenziali, ai vaccini... per cui hanno stipulato la Carta del Millennio, dove vengono dichiarati gli 8 OBIETTIVI da raggiungere entro il 2015 per migliorare le condizioni di vita della Terra

Nell'anno 2009/2010 i ragazzi delle classi 4-5 elementari hanno conosciuto il SESTO OBIETTIVO DEL MILLENNIO e hanno scelto di affrontare un duro allenamento per diventare Portasalute.

Ogni Portasalute ha con sé i poteri dei determinati della salute umana: dovete custodire questi poteri e portarli nei pianeti che da anni chiedono il nostro aiuto per migliorare le condizioni di vita del loro popolo.

Voi siete gli equipaggi scelti per partire in questo viaggio: preparatevi nelle vostre navicelle per essere pronti ad iniziare questa credibile avventura.



Svolgimento

I giocatori si dividono in gruppi, ogni gruppo sceglie un nome per il proprio equipaggio, che il conduttore scrive su un cartellone, e personalizza il giornale di bordo a partire dal modello proposto.

Il conduttore mescola le carte e ne distribuisce in senso orario 10¹ per gruppo, a partire dal primo gruppo alla sua sinistra.

I gruppi osservano le carte ricevute [tale occasione permette di discutere sul significato e sul valore delle variabili relative alle carte potere in loro possesso].

Ogni gruppo tira una volta il dado: il valore ottenuto verrà indicato sul tabellone dal conduttore e sul diario di bordo dal gruppo: rappresenta il valore di base con cui l'equipaggio affronta la missione [occasione per parlare della differenza tra le varie parti del mondo in cui – casualmente! - si nasce].

Il conduttore estrae una carta pianeta, narrando la situazione raffigurata seguendo il testo già predisposto sul retro della carta.

Ogni equipaggio, ascoltata la storia e, fatte le debite considerazioni in merito ai poteri a disposizione, sceglie tra le carte ricevute una carta potere per ciascuna delle sei categorie, carte che utilizza per affrontare la situazione proposta per quel pianeta. Le carte scartate vengono consegnate al conduttore.

Naturalmente, dopo la distribuzione delle carte una squadra potrebbe non avere a disposizione una carta per ogni categoria: per completare la propria tavolozza, quindi, chiede al conduttore una carta per ciascuna delle categorie di cui è priva. Il conduttore, una volta raccolte tutte le carte scartate dagli equipaggi, mescola le carte rimaste. L'equipaggio dichiara le categorie di cui ha bisogno e il conduttore, scorrendo il mazzo, estrae la prima carta che trova per ciascuna delle categorie richieste e la consegna alla squadra. Inizia la richiesta la seconda squadra alla sinistra del conduttore, in senso orario. In generale, si fa in modo che le consegne e le richieste procedano sempre con una nuova squadra.

Le squadre, ottenute le carte potere per le categorie mancanti, le collocano vicino al loro diario di bordo.

Il conduttore, leggendo sul retro della carta pianeta, specifica eventuali modifiche nel potere delle carte², aiutando gli equipaggi a calcolare il corretto punteggio ottenuto le commentando o giustificando l'importanza di alcuni fattori che modificano il potere delle carte potere. Il conduttore scrive sul tabellone i singoli punteggi per categoria.

Ogni squadra dovrà sommare il punteggio ottenuto con il dado ai punteggi potere appena indicati sul tabellone. La somma finale ottenuta per quella situazione verrà aggiunta all'aspettativa di vita, che si augura possa essere nuovamente quella che si sarebbe trovata in quel pianeta in situazioni di normalità [potranno essere oggetto di discussione i risultati ottenuti, talvolta addirittura migliorativi].

Potrà essere ora affrontato il viaggio in un altro pianeta. Ci sarà un altro lancio di dado per definire nuovamente il punteggio di partenza per affrontare la nuova situazione. E via di seguito.

¹ Nel caso in cui ci siano solo 4 o 5 gruppi, per favorire l'analisi critica, si possono consegnare 12 carte.

² Per giocatori svegli, sono previste le seguenti variabili:

- La carta "POLITICA - donatore di cooperazione internazionale" consente in qualsiasi occasione di assegnare un numero di punti pari al punteggio iniziale ottenuto con il lancio del dado all'equipaggio (o agli equipaggi) che gioca (giocano) una delle due carte "POLITICA - beneficiario di cooperazione internazionale" e "ECONOMIA - beneficiario di cooperazione internazionale" [richiamo all'obiettivo8].
- La carta "POLITICA – pianeta inserito in una rete internazionale" permette di scegliere un equipaggio con cui allearsi: i due possono unire le carte scegliendo per ciascuna categoria quella che ritengono migliore.

Racconto

PIANETA SGOM

Aspettativa di vita: 80 anni/100



Gli Sgommiani sono gli abitanti del pianeta Sgom, un pianeta quadrato e composto da tante scatolette di varie forme e dimensioni. Il popolo sgommiano è molto sedentario: tutti viaggiano dentro a scatolette-auto superaccessorate, con rasoio e frigo incorporato, sgommando nella giungla trafficata e con facce sempre sgomente per il forte inquinamento acustico causato dagli altri automobilisti strombazzanti sgommanti e sgomenti.

Usano solo la scatoletta-ascensore perché le scale si sono corrose per lo scarso utilizzo nel tempo e ora non sono più agibili. Trascorrono interi pomeriggi seduti davanti alla scatoletta-computer e alla scatoletta-tv, rinchiusi nelle loro scatolette-case e scatolette-uffici. Tutto questo a causa del forte inquinamento, del grigiore, dello smog e delle montagne di rifiuti che caratterizzano questo ambiente. Correre e divertirsi all'aria aperta non è possibile perché non ci sono luoghi adatti a farlo visto che il paesaggio è un susseguirsi continuo di scatolette su cui incombono grandi ciminiere di industrie che producono giorno e notte nuove scatolette. I colori della natura sono stati nascosti nel tempo dal deposito delle polveri dell'aria inquinata, e la visibilità degli Sgommiani diminuisce sempre più, confondendosi in tutto quel grigiore che causa in loro tanta tristezza e apatia. Le strade e i luoghi pubblici sono percepiti come rischiosi e pericolosi: quando il traffico blocca completamente il transito delle scatolette-auto e qualche Sgommiano tenta di raggiungere la sua destinazione a piedi, non riesce ad arrivare perché è bloccato dal rischio di essere investito da qualche automobilista sgommante, o perché è costretto a respirare quell'aria decisamente poco sana, che ingriscia la pelle e tappa le vie respiratorie obbligandolo a fermarsi continuamente per la forte tosse e la mancanza di respiro.

Così gli Sgommiani, dopo aver sgommato e strombazzato tutto il giorno per le vie della grigia e inquinata città, tamponando altri veicoli a causa della fitta nebbia sempre presente, tornano alle loro scatolette-case.

Quando si affacciano alla finestra, togliendo lo strato di polvere depositato, essi guardano sconfortati le distese di terreni, un volta coltivati, ora coperte di spessi strati di polveri e montagne di rifiuti accatastati senza differenziazione.

Poi accendono la tv e sintonizzano il canale del programma Il meteo dello smog: verificano così quale tipo di inquinamento troveranno domani al loro risveglio.

ALIMENTAZIONE

Il valore delle carte rimane invariato

AMBIENTE

Il valore delle carte viene moltiplicato per 2 perché il loro potere da solo basterebbe a risolvere molti dei problemi del pianeta Sgom
La carta ARIA PULITA vale 20 PUNTI

ECONOMIA

Il valore delle carte rimane invariato

POLITICA

La carta LEGGI AMBIENTALISTE vale 20 PUNTI

SANITA'

Il valore delle carte rimane invariato

SOCIETA'

Il valore delle carte rimane invariato

PIANETA SLURP-BURP

Aspettativa di vita: 70/100



I piccoli Gnam-gnam sono gli abitanti pallina del pianeta Slurp-Burp: essi trascorrono le loro giornate gareggiando tra di loro in mega abbuffate di ogni genere alimentare: oggi c'è la festa del panino supermegagigante, domani c'è quella della pizzona farcitona, dopodomani ci sarà quella del tuttofritto,...

Essi si divertono a rimbalzare dentro e fuori il cibo della gara, creandone all'interno dei cunicoli, e il vincitore sarà chi uscirà per primo dall'altra parte con la pancia più grossa, burpando felicemente per la gran mangiata. Ce n'è davvero per tutti i gusti e per tutte le tasche, già perché, ovviamente, partecipare ad abbuffate così fantasiose ed originali ha un suo costo, ma ne vale la pena, chiedete agli Gnam-gnam!!

In questo pianeta medici, dottori, infermieri e operatori sanitari non ci sono più: nessuno li ascoltava quando dicevano di essere contrari alle grandi abbuffate e quando ricordavano agli Gnam-gnam di non esagerare col cibo per non mettere in pericolo la loro salute facendoli rattristare. Ma come si può togliere il sorriso agli Gnam-gnam!

Dal paese un po' alla volta sono spariti anche dietisti e contadini, che avevano tentato di protestare per il divieto di produrre cibi sani: i terreni non sono più coltivati e qualche esemplare di mucca si può trovare ancora solo allo zoo, assieme agli altri animali da allevamento.

I cibi vengono prodotti ormai in laboratorio, dove c'è una continua sperimentazione per proporre la moda del colore e del gusto, diversi ad ogni nuova gara e abbinabili in modo originale. Ogni nuovo prodotto è atteso con grande emozione dagli Gnam-gnam che ne vengono subito informati con costosissime e spettacolari campagne pubblicitarie. Certo, tanta sperimentazione ha un suo prezzo, ma gli Gnam-gnam sono disposti a tutto pur di aprire le confezioni che racchiudono i nuovi invitanti, colorati, accattivanti prodotti!

L'unico problema è che gli Gnam-gnam stanno diventando delle palline enormi: più mangiano e più s'ingrossano meno si muovono e più rotolano in continuazione, scontrandosi con i vicini, rimbalzano per il pianeta, in un movimento infinito. Se continuano così il pianeta Slurp-Burp scoppierà!

ALIMENTAZIONE

Il valore delle carte viene moltiplicato per 2 perché il loro potere da solo basterebbe a risolvere molti dei problemi del pianeta Slurp-burp.

La carta MERENDINE vale 0 PUNTI

AMBIENTE

Il valore delle carte rimane invariato

ECONOMIA

Il valore delle carte viene dimezzato perché l'obesità è un male soprattutto delle società opulente, cioè il benessere economico favorisce questa malattia e non è quindi un potere positivo.

POLITICA

La carta PREVENZIONE vale 20 punti

SANITA'

La carta PREVENZIONE vale 20 punti.

SOCIETA'

La carta SPORT e la carta INFORMAZIONE E PREVENZIONE SU MALATTIE valgono 20 PUNTI

PIANETA RAMALIA

Aspettativa di vita: 60/100



<p><i>Ramalia è un pianeta principalmente acquatico, e il clima è caldo-umido. Ci sono parecchie aree acquitrinose e salmastre, con acque stagnanti e terreni paludosi dove prolifera ogni genere d'insetti.</i></p> <p><i>In questo desolante paesaggio che si delinea al vostro sguardo, l'unica vegetazione che è riuscita a sopravvivere senza marcire è data da alberi dalle lunghe radici danzanti sull'acqua, i cui rami nodosi s'intrecciano tra loro. Vi accorgete che proprio tra le grandi fronde verdi hanno costruito le loro semplici abitazioni i Ramalini, buffi esseri dal corpo piccolo e tozzo e braccia lunghissime e viscosse che avvolgono come un turbante quando non utilizzate. In un ambiente di vita così inospitale i Ramalini hanno sviluppato braccia così lunghe per raggiungere il suolo e le fronde più alte, raccogliendo il cibo e approfittando del tepore del giorno per svolgere le loro attività lavorative: essi sono specializzati nella tessitura di grandi ragnatele filamentose che utilizzano come coperte nelle ore notturne.</i></p> <p><i>Infatti i Ramalini temono la notte. Quando il sole lascia il posto alle tenebre e nel cielo regna solo l'oscurità, si leva un fastidioso ronzare che dura tutta la notte. Sono le Anofele, le abitanti delle acque acquitrinose, che vivono nell'oscurità popolando il cielo buio con le loro attività frenetiche.</i></p> <p><i>Trascorsa la notte, ricompare il giorno e le Anofele tornano ai loro nidi nelle acque stagnanti. Alcuni Ramalini però si svegliano ogni giorno sempre più stanchi con febbri alte e incapaci di lavorare: nel loro volo notturno le anofele hanno lasciato cadere dalle zampe gocciolanti una pioggia fangosa e giallognola sui corpi dei Ramalini che non si erano avvolti nelle coperte!</i></p> <p><i>Gli ammalati hanno bisogno di ricevere cure adeguate ma siccome sono troppo deboli non riescono ad intraprendere il lungo viaggio per raggiungere i dispensari. I medici talvolta arrivano dopo giorni e giorni di traversata delle paludi, balzando da un ramo all'altro e portando nelle loro valigette i costosi farmaci. Solo pochi Ramalini hanno ancora i soldi per acquistarli, spesso iniziano a curarsi ma diventano ancora più poveri.</i></p>	ALIMENTAZIONE Il valore delle carte rimane invariato
	AMBIENTE Il valore delle carte viene moltiplicato per 2 perché il loro potere da solo basterebbe a risolvere molti dei problemi del pianeta Ramalia. La carta BONIFICA vale 20 PUNTI.
	ECONOMIA Il valore delle carte viene moltiplicato per 2 perché la povertà aumenta la diffusione delle malattie, quindi il potere economico potrebbe risolvere molti dei problemi del pianeta Ramalia
	POLITICA La carta PREVENZIONE vale 20 PUNTI.
	SANITA' Le carte vengono moltiplicate per 2 perché il loro potere basterebbe a risolvere molti dei problemi del pianeta Ramalia. La carta PREVENZIONE vale 20 PUNTI
	SOCIETA' La carta INFORMAZIONE E PREVENZIONE SU MALATTIE vale 20 PUNTI

Indicazioni per il conduttore:

RAGNATELE -COPERTE = retine antizanzare

ANOFELE = zanzare portatrici della malaria

PIANETA SIDA

Aspettativa di vita: 50/100



Il pianeta Sida sta morendo a causa di un mostro che anni fa è penetrato nelle sue terre in cerca di nutrimento. Esso si aggira per il pianeta rimanendo nascosto nel sottosuolo e afferra l'aurea delle sue vittime risucchiandone l'energia vitale. Di anno in anno il mostro ha viaggiato lungo il pianeta, diventando sempre più grande ed affamato.

Decidete di fare un giro di ricognizione con la vostra navicella. Dall'alto vi aggirate in quel grigiore e decidete di abbassarvi di quota: sembra non abiti nessuno quelle terre ma abituandovi all'oscurità riuscite a scorgere le sagome degli abitanti, che si muovono lentamente. Guardandoli più da vicino vi accorgete che sono vitrei e la loro pelle è trasparente, sembrano stanchi e anche i loro movimenti avvengono con lentezza proprio perché l'energia è stata loro rubata dal mostro.

Continuando il viaggio vi accorgete che tra questi ci sono altri abitanti che non sprigionano luce, ma hanno la pelle coperta di un super mantello protettivo, che nasconde la loro aurea. E' uno dei pochi sistemi che hanno i Sidani per proteggersi dagli aculei che il mostro, quando è affamato, fa emergere dal suolo pungendo le sue vittime e introducendo nel loro corpo una piccola bolla spugnosa capace nel tempo di assorbire tutta l'energia vitale.

Purtroppo nel pianeta da molti anni la maggior parte dei ragazzi non va più a scuola sia perché ha poca energia mentale, sia perché molte famiglie sono diventate povere. Sono molti infatti i genitori che hanno perso il lavoro perché privi di forza e così la povertà è dilagata impedendo spesso a chi è malato di poter acquistare i costosi farmaci retrovirali. Le false credenze e l'ignoranza sono così diffusi che i Sidani raramente utilizzano i mantelli protettivi, nonostante la loro efficacia contro gli aculei sia ormai provata. Essi, inoltre, rifiutano spesso di curarsi perché temono che i farmaci retrovirali peggiorino il loro stato di salute anziché migliorarlo, e non assumono in modo adeguato la terapia, ostacolando così la guarigione.

Tali farmaci, per altro, non sono ancora risolutivi: sarebbe necessario poter avere più fondi per continuare una ricerca costosa ma necessaria se si vuole riuscire a combattere definitivamente il mostro.

ALIMENTAZIONE

Il valore delle carte rimane invariato

AMBIENTE

Il valore delle carte rimane invariato

ECONOMIA

Il valore delle carte viene moltiplicato per 2 perché la povertà aumenta la diffusione delle malattie, quindi il potere economico potrebbe risolvere molti dei problemi del pianeta Sida

POLITICA

La carta SISTEMA SCOLASTICO PUBBLICO vale 20 PUNTI

La carta INVESTIMENTI NELLA RICERCA vale 20 PUNTI

La carta PREVENZIONE vale 20 PUNTI

SANITA'

Le carte vengono moltiplicate per 2 perché il loro potere basterebbe a risolvere molti dei problemi del pianeta Sida.

SOCIETA'

Le carte vengono moltiplicate per 2 perché il loro potere basterebbe a prevenire molti dei comportamenti a rischio che causano i problemi del pianeta Sida

La carta INFORMAZIONE E PREVENZIONE SU

MALATTIE vale 20 PUNTI

La carta SCUOLA PUBBLICA PER TUTTI vale 20 PUNTI

Indicazioni per il conduttore:

MOSTRO = Aids

BOLLA SPUGNOSA = virus Hiv

AUREA = energia fisica e mentale delle persone

PELLE TRASPARENTE = sistema immunitario debole

SUPER MANTELLO PROTETTIVO = strumenti di protezione



PIANETA TUBOCELORSI

Aspettativa di vita: 55/100

<p><i>Il pianeta è abitato dai Tubociani, i quali vivono all'interno di lunghi tubi che racchiudono l'aria sana del pianeta, che loro respirano e che allo stesso tempo usano per venire velocemente trasportati da una parte all'altra del loro mondo.</i></p> <p><i>Questi tubi protettivi sono stati costruiti anni fa, in seguito all'invasione del fantasma Starnutino, il quale si aggirava nell'aria pulita di Tubocelorsi, per ripulirsi dal muco di cui era infetto. In questo modo Starnutino aveva trasmesso la sua malattia ai poveri Tubociani, i quali per proteggersi costruirono la grande rete tubolare entro cui vivere. In seguito riuscirono anche a sconfiggere il fantasma, cacciandolo via.</i></p> <p><i>Quando voi, valorosi membri degli equipaggi, venite invitati a visitare le città tubolari, scoprite che in alcune zone del pianeta le pareti trasparenti dei tubi sono ricoperte di un muco verdognolo capace di penetrare le fessure dei tubi ormai vecchi. Starnutino è tornato, ancora più malato e c'è il rischio che anche l'aria pulita dentro i tubi venga infettata!</i></p> <p><i>I Tubociani che abitano quelle zone si ammalano velocemente respirando l'aria infetta, diventando sempre più deboli, con forti dolori alle ossa e una tossaccia tremenda. Data la velocità dei loro spostamenti, si rischia un contagio catastrofico, per cui è necessario isolare i malati chiudendo i loro passaggi. In questo modo i malati tubociani non possono più recarsi a lavoro e nel tempo diminuiscono le loro risorse economiche e relazionali. Diventano così sempre più deboli e tristi, isolati nelle loro celle tubolari, separati dai loro familiari che, non sufficientemente informati su come trattare chi ha contratto la malattia, temono altrimenti di ammalarsi anche loro.</i></p> <p><i>Nel frattempo l'ormai vecchio Tubociano che anni fa aveva salvato il pianeta dall'ultima invasione di Starnutino, si rimette a lavoro. Nel suo laboratorio segreto riprende il materiale con cui aveva costruito i tubi protettivi, e inizia gli esperimenti per inventare un materiale nuovo e più resistente al muco verdognolo del fantasma. Purtroppo vuole lavorare da solo per mantenere segrete le sue scoperte: serviranno tempi lunghi prima di riuscire a immettere nel mercato i nuovi tubi, che verranno fatti pagare costi altissimi a chi se li potrà permettere.</i></p>	ALIMENTAZIONE Il valore delle carte rimane invariato
	AMBIENTE La carta ARIA PULITA vale 20 PUNTI
	ECONOMIA Le carte vengono moltiplicate per 2 perché il loro potere basterebbe a risolvere molti dei problemi del pianeta Tubocelorsi
	POLITICA La carta SISTEMA SANITARIO PUBBLICO vale 20 PUNTI
	SANITA' Il valore delle carte viene moltiplicato per 2 perché il loro potere da solo basterebbe a risolvere molti dei problemi del pianeta Tubocelorsi. La carta INFORMAZIONE vale 20 PUNTI.
	SOCIETA' La carta IGIENE vale 20 PUNTI

Indicazioni per il conduttore:

TUBI PROTETTIVI = terapia farmacologica, a cui molti casi di tubercolosi oggi risultano resistenti.

ARIA DEL PIANETA = trasmissione diretta della malattia, per via aerea

MUCO DEL FANTASMA = batterio *Mycobacterium tuberculosis*

CELLE TUBOLARI = isolamento dovuto ai pregiudizi culturali e alla lunga terapia in ospedale

VECCHIO TUBOCIANO = aziende farmaceutiche

PIANETA KABUTRON

Aspettativa di vita: 40/100



Il pianeta Kabutron è in guerra da anni con i mondi vicini, protagonista di continue lotte interplanetarie che stanno seminando solo devastazione e morte nei vari popoli coinvolti.

L'immagine che si presenta nel monitor della vostra navicella all'atterraggio sul suolo Kabutroniano è catastrofica: il cielo è oscurato dal fumo di focolai sparsi per il territorio, macerie di palazzi ovunque. Le uniche scie di luce sono date dal passaggio di qualche bomba.

L'aria è irrespirabile e l'acqua è scura e maleodorante. Un tempo l'acqua era limpida e pulita, ma le macerie e la devastazione delle armi hanno distrutto i pozzi e inquinato i fiumi. La gente deve camminare ogni giorno per lunghi tratti su strade insicure per raggiungere i pochi pozzi rimasti e pagare a caro prezzo ai mercanti la poca acqua pulita. Molti però non riescono a sostenere il viaggio perché la fame ha privato il corpo di energia e forza. Per cui ci si è abituati a bere e utilizzare quel liquido, con atroci conseguenze.

Infatti la carenza di latrine e igiene e la presenza di acqua infetta e stagnante permette la trasmissione delle infezioni intestinali. I parassiti intestinali sottraggono nutrimento all'organismo, aggravando lo stato di malnutrizione dei Kabutroniani. A causa delle malattie causate dalla qualità dell'acqua e dalla malnutrizione, molti Kabutroniani sono gravemente malati, soprattutto i bambini.

I pazienti devono percorrere enormi distanze per arrivare a un centro di salute, percorrendo strade distrutte su enormi camion, perché non dispongono di un mezzo proprio, e rischiano di contagiarsi tra di loro. Una volta giunti, non vi trovano le medicine necessarie, o costano troppo rispetto alle loro ridotte possibilità economiche.

Lo stato di guerra ha sperperato tutte le risorse economiche del pianeta: ora Kabutron non riesce più a sostenere economicamente la sua popolazione, e il sistema sanitario pubblico, oltre a quello scolastico, sono i due settori maggiormente colpiti. I Kabutroniani vivono nelle tende dei campi profughi, allestite dalle associazioni di aiuto intergalattico, e nessuno osa addentrarsi tra le macerie delle case per vedere quanto ne è rimasto.

E' chiaro che solo un deciso intervento politico potrà riportare la pace nel paese e far sperare ai Kabutroniani una possibilità di rinascita del paese e l'accesso a quei beni essenziali come cibo, acqua, farmaci che potranno ridare loro energia e fiducia nel futuro.

ALIMENTAZIONE

Il valore delle carte rimane invariato

AMBIENTE

Il valore delle carte rimane invariato

ECONOMIA

Il valore delle carte rimane invariato

POLITICA

Il valore delle carte viene moltiplicato per 2 perché il loro potere basterebbe a risolvere radicalmente i problemi di Kabutron
La carta PAESE NON BELLIGERANTE vale 30 PUNTI

SANITA'

Il valore delle carte rimane invariato.

SOCIETA'

Le carte RETE DI FAMIGLIE, FAMIGLIA ALLARGATA, GRUPPI DI AIUTO, AIUTO, SOSTEGNO A BAMBINI SOLI valgono 20 PUNTI perché quando la società è distrutta la solidarietà tra individui è fondamentale

Indicazioni per il conduttore:

ACQUA MALEODORANTE = il sistema di depurazione è stato distrutto dalle bombe, e l'acqua malsana si rivela portatrice di malattie che potrebbero essere curate se ci fossero le risorse economiche.

BAMBINI: sono loro le principali vittime della guerra, rimanendo orfani, subendo violenze o essendo impiegati nell'esercito per combattere.

CENTRI DI SALUTE: non sono solo ospedali e dispensari, ma anche i luoghi della prevenzione come le vaccinazioni. Difficile è raggiungerli a causa delle vie di comunicazione interrotte, i mezzi di trasporto inagibili o poco sicuri, gli stessi edifici resi inagibili dagli attacchi.

Conclusione per il conduttore

Il gioco non finisce qui: grazie all'approfondimento delle tematiche legate ai determinanti e all'accesso alla salute, grazie alle situazioni che nel mondo si presentano collegate alla tematica salute, grazie alla ricerca specifica che ciascuno potrebbe compiere relativamente ai paesi del mondo e alle patologie più o meno gravi o diffuse, grazie alle novità nel campo della ricerca e delle politiche... Insomma, grazie a tutto ciò sarà sempre possibile individuare nuovi determinanti e costruire nuove carte potere, e riconoscere nuove situazioni dalle quali partire per inventare e narrare altri pianeti da visitare e da aiutare.