

Safer internet day 2026

Scheda didattica

Il gioco del Cookiepoli

Giorgia Mauri

Una panoramica

Il gioco del Cookiepoli rappresenta la rivisitazione del gioco da tavolo Monopoly, le cui logiche si animano in funzione dei dati personali e si trasformano per rappresentare il mercato dei dati rappresentativo dell'epoca contemporanea.

I luoghi tradizionali del Monopoly si trasformano in luoghi digitali: Facebook, TikTok, Instagram e così via.

Il capitale economico si datifica, le banconote si trasformano nei dati personali di ciascun giocatore: il proprio nome e cognome, le informazioni degli amici ecc.

Gli imprevisti e le probabilità entrano nel vissuto quotidiano: "è il tuo compleanno, ogni giocatore ti regala due informazioni personali".

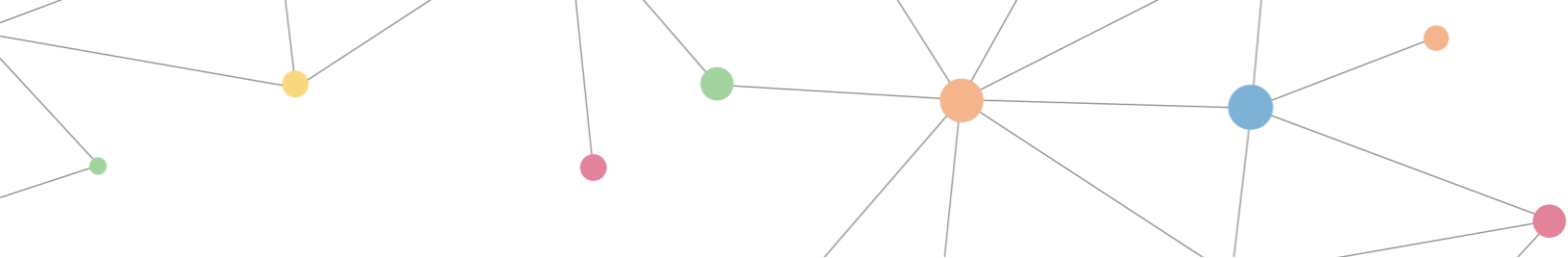
Lo studente si immerge, così, all'interno del gioco stando in equilibrio tra il desiderio di impadronirsi dei luoghi virtuali sul tabellone e la consapevolezza di cedere i propri dati.

Lo spirito del gioco

Lo spirito del gioco è di trarre profitto, comprando e vendendo i luoghi virtuali situati attorno al tabellone, sino a diventare il giocatore più ricco di informazioni personali.

Partendo dal VIA! ogni giocatore sposta la sua pedina sulle caselle del tabellone in funzione del numero dei dadi.

Quando la pedina si ferma su un luogo che non è ancora di nessuno, il giocatore può comprarlo dalla banca, pagando il prezzo segnato sulla casella, altrimenti la casella viene subito messa all'asta e ceduta al miglior offerente.



Le rendite aumentano in funzione delle case che vengono costruite sulla casella, quindi è consigliabile costruire il più possibile sui luoghi.

Quando si capita su una casella di *probabilità* o *imprevisti* il giocatore deve prendere una carta dal relativo mazzo e seguire le informazioni contenute in essa.

Nel corso del gioco si può andare a finire in prigione e uscirne, o per condono o attraverso un pagamento.

Regole del gioco

[Preparazione]

Ogni giocatore prende una *pedina* che lo rappresenta; riceve 12 informazioni da 1 punto; 12 informazioni da 2 punti; 12 informazioni da 3 punti; 9 informazioni da 4 punti; 3 informazioni da 5 punti.

[Indice delle informazioni]

1 informazione	2 informazione	3 informazione	4 informazione	5 informazione
Le ricerche che hai effettuato in rete	Il tuo indirizzo email	Il tuo nome e cognome	Il informazioni tue e dei tuoi contatti in rubrica	La tua età, i luoghi e le persone che frequenti, cosa ti piace

[Inizio del gioco]

Tutti i giocatori all'inizio lanciano due dadi: chi fa il numero maggiore comincia il gioco.

Ogni giocatore a turno lancia i due dadi e sposta la sua pedina in altrettanti spazi sulla tavola, procedendo nel senso della freccia, dal via.

A seconda della casella su cui si fermano le pedine, possono accadere le seguenti cose:

- diventare proprietario di un luogo virtuale;
- pagare la tassa di passaggio di un luogo di proprietà di un altro giocatore;
- pescare dai mazzi delle probabilità o degli imprevisti;
- la fermata del posteggio gratuito non ha conseguenze.

[Indennità]

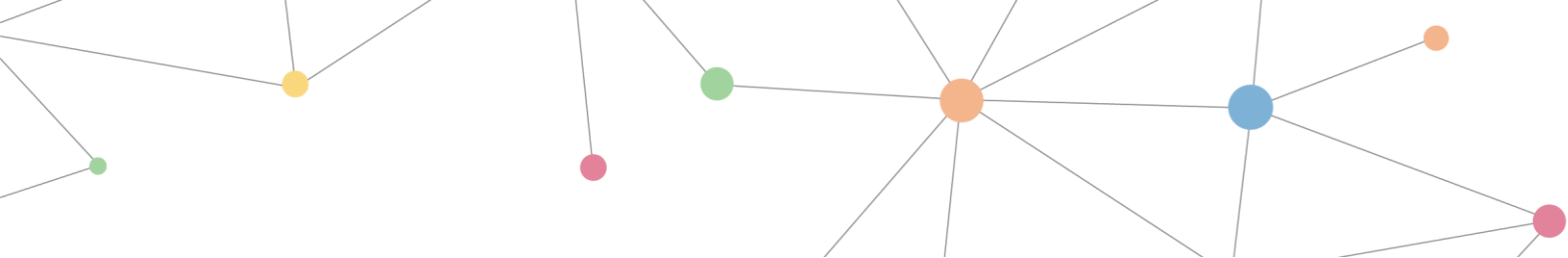
Ogni volta che un giocatore passa sulla casella del VIA! La banca gli deve pagare due volte 3 informazioni.

[Fermata su un luogo virtuale libero]

Quando un giocatore capita su un luogo virtuale che non ha comprato nessuno, può comprarlo dalla banca col prezzo segnato sulla casella.

In caso lui non voglia comprarlo, il luogo virtuale finisce all'asta e può essere comprato da qualsiasi giocatore.

Quando un giocatore diventa proprietario di un luogo virtuale, gli viene fornito un contratto che indica quanto l'ha pagato e quante tasse pagano gli altri giocatori se ci capitano sopra. Questo contratto deve essere sempre visibile anche agli altri



[Fermata sul luogo virtuale di proprietà di qualcun altro]

Quando un giocatore si ferma su un luogo virtuale aggiudicato a qualcuno, deve pagare una tassa di passaggio. Se sul luogo virtuale sono stati messe delle case, il prezzo aumenta, come indicato sul contratto.

[Vantaggi per i proprietari]

È assai vantaggioso assicurarsi i luoghi virtuali di un'unica compagnia (caselle dello stesso colore), perché in questo caso il proprietario può esigere una tassa di passaggio del doppio.

Il giocatore può costituire case solo se possiede tutti i luoghi virtuali di quello stesso colore. Il vantaggio di costruire case è che la tassa di passaggio aumenta ancora.

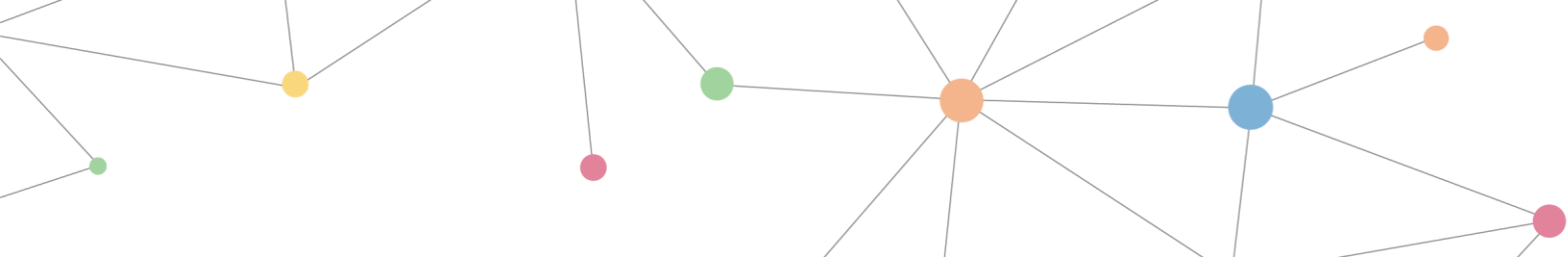
[Fermata su probabilità o imprevisti]

Il giocatore che finisce su una di queste caselle, prende la prima carta coperta dal mazzo relativo e segue le istruzioni scritte sopra. Poi rimette la carta in fondo al mazzo.

Solo le due carte "Uscite gratis di prigione..." possono essere trattenute finché non vengono usate dal giocatore o da chi le ha comprate.

[Indice delle probabilità e degli imprevisti]

Probabilità	Imprevisti
È il tuo compleanno: ogni giocatore ti regala 2 informazioni.	Hai accettato tutti i cookies del Post senza controllare cosa ti chiedessero: paga 4 informazioni.
La banca ti deve indietro le tue informazioni: ritira 5 informazioni.	Hai condiviso un tuo selfie solo con i tuoi amici: ritira dalla banca 3 informazioni.
Hai vinto una causa contro Twitter per hate speech: ritira 3 informazioni dalla banca o dal proprietario di Twitter se esiste.	Hai creato un profilo pubblico in Instagram: paga 3 informazioni.
Vai a leggere qualche informazione: torna a Wikipedia.	Vai fino a Behance, se passi per il VIA! ritira il tuo compenso dalla banca.
Sei stato irresponsabile sul Web, ti vengono tolti 2 punti di informazioni che tornano alla banca... oppure rischia e ritira un cartoncino dagli imprevisti.	Hai creduto a una fake news che parlava di maiali volanti: paga alla banca 4 informazioni.
Esci gratis di prigione.	Informati sull'attualità: vai al Corriere.
Hai postato una foto con un tuo amico senza chiedergli il permesso: paga alla banca 3 punti di informazioni.	Compi 18 anni, è il momento di gestire più informazioni personali: ritira 3 informazioni.



[Fermata sul posteggio gratuito o in prigione]

Il giocatore che si ferma sul posteggio gratuito vi rimane senza subire alcuna conseguenza fino al prossimo lancio dei dadi.

Se un giocatore lancia i dadi e finisce in prigione ci resta fino al prossimo lancio dei dadi.

Chi è andato in prigione ne esce:

pagando 5 volte 2 informazioni prima di lanciare i dadi;

utilizzando o comprando da un altro giocatore il cartoncino delle probabilità o degli imprevisti "Esci gratis di prigione".

Il giocatore che si trova in prigione può comunque riscuotere le tasse di passaggio, comprare e vendere.

[Contratti dei luoghi virtuali]

Google Maps

Questo luogo vale 4 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 1 informazione; con una casa: 2 informazioni; con due case: 3 informazioni; con tre case: 4 informazioni; con quattro case: 5 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 4 informazioni.

Wikipedia

Questo luogo vale 5 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 1 informazione; con una casa: 2 informazioni; con due case: 3 informazioni; con tre case: 4 informazioni; con quattro case: 5 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 4 informazioni.

Twitch

Questo luogo vale 7 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 2 informazioni; con una casa: 3 informazioni; con due case: 4 informazioni; con tre case: 5 informazioni; con quattro case: 6 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 4 informazioni.

Spotify

Questo luogo vale 7 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 2 informazioni; con una casa: 3 informazioni; con due case: 4 informazioni; con tre case: 5 informazioni; con quattro case: 6 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 4 informazioni.



Behance

Questo luogo vale 10 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 3 informazioni; con una casa: 4 informazioni; con due case: 5 informazioni; con tre case: 6 informazioni; con quattro case: 7 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 5 informazioni.

Amazon

Questo luogo vale 10 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 3 informazioni; con una casa: 4 informazioni; con due case: 5 informazioni; con tre case: 6 informazioni; con quattro case: 7 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 5 informazioni.

YouTube

Questo luogo vale 8 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 4 informazioni; con una casa: 5 informazioni; con due case: 6 informazioni; con tre case: 7 informazioni; con quattro case: 8 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 6 informazioni.

Enciclopedia Treccani

Questo luogo vale 8 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 4 informazioni; con una casa: 5 informazioni; con due case: 6 informazioni; con tre case: 7 informazioni; con quattro case: 8 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 6 informazioni.

Flickr

Questo luogo vale 6 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 6 informazioni; con una casa: 7 informazioni; con due case: 8 informazioni; con tre case: 9 informazioni; con quattro case: 10 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 6 informazioni.

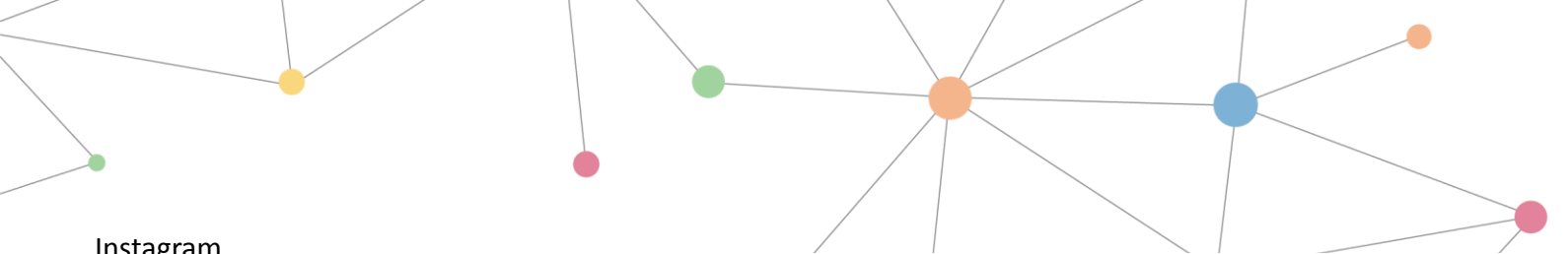
Pinterest

Questo luogo vale 8 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 6 informazioni; con una casa: 7 informazioni; con due case: 8 informazioni; con tre case: 9 informazioni; con quattro case: 10 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 6 informazioni.



Instagram

Questo luogo vale 8 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 6 informazioni; con una casa: 7 informazioni; con due case: 8 informazioni; con tre case: 9 informazioni; con quattro case: 10 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 6 informazioni.

TikTok

Questo luogo vale 10 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 7 informazioni; con una casa: 8 informazioni; con due case: 9 informazioni; con tre case: 10 informazioni; con quattro case: 11 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 10 informazioni.

Facebook

Questo luogo vale 10 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 7 informazioni; con una casa: 8 informazioni; con due case: 9 informazioni; con tre case: 10 informazioni; con quattro case: 11 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 10 informazioni.

Freepik

Questo luogo vale 20 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 8 informazioni; con una casa: 9 informazioni; con due case: 10 informazioni; con tre case: 11 informazioni; con quattro case: 12 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 12 informazioni.

Il Corriere

Questo luogo vale 20 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 8 informazioni; con una casa: 9 informazioni; con due case: 10 informazioni; con tre case: 11 informazioni; con quattro case: 12 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 12 informazioni.

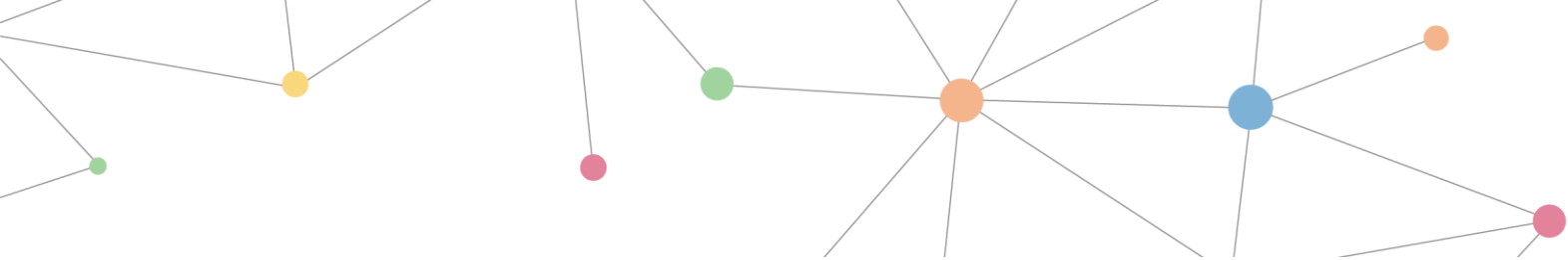
Il Messaggero

Questo luogo vale 30 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 8 informazioni; con una casa: 9 informazioni; con due case: 10 informazioni; con tre case: 11 informazioni; con quattro case: 12 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 12 informazioni.



Il Post

Questo luogo vale 35 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 9 informazioni; con una casa: 10 informazioni; con due case: 11 informazioni; con tre case: 12 informazioni; con quattro case: 14 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 15 informazioni.

Among Us

Questo luogo vale 35 informazioni.

Le tasse di passaggio sono: luogo virtuale da solo: 9 informazioni; con una casa: 10 informazioni; con due case: 11 informazioni; con tre case: 12 informazioni; con quattro case: 14 informazioni.

NB: se possiedi tutti i luoghi dello stesso colore la tassa di passaggio raddoppia.

Costo di ogni casa: 15 informazioni.

[Case]

La vendita delle case è riservata solo alla banca.

Un giocatore può costruire delle case solo se ha comprato tutti i luoghi virtuali dello stesso colore e deve erigere lo stesso numero di case su ogni luogo (es: se ha tre luoghi, deve erigere almeno una casa su ogni luogo).

Non si può superare il numero di 4 case su ciascun luogo. Il prezzo di ogni casa è segnato sul contratto dei luoghi.

[Penuria di case]

Se la banca rimane senza case, bisogna aspettare che un giocatore voglia vendere una sua casa alla banca.

[Vendita di tool]

I luoghi virtuali, senza case, possono essere venduti al miglior offerente. Se un luogo virtuale vuole essere venduto, ma sopra ci sono delle case, queste devono essere vendute prima alla banca, poi si può procedere.

Il prezzo di vendita è contrattato tra il venditore e il compratore.

[Fallimento]

Se un giocatore deve pagare a un altro giocatore più di quello che possiede e non ha possibilità di vendere un suo terreno per guadagnare delle informazioni private, questo fallisce ed esce dal gioco.

Tutte le sue informazioni sono diventate di proprietà di altri giocatori: la sua privacy non esiste più.

[Conclusione del gioco] Vince l'ultimo giocatore che rimane in gara o, se la gara viene interrotta dal docente, vince chi ha più informazioni personali in mano.