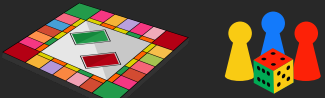


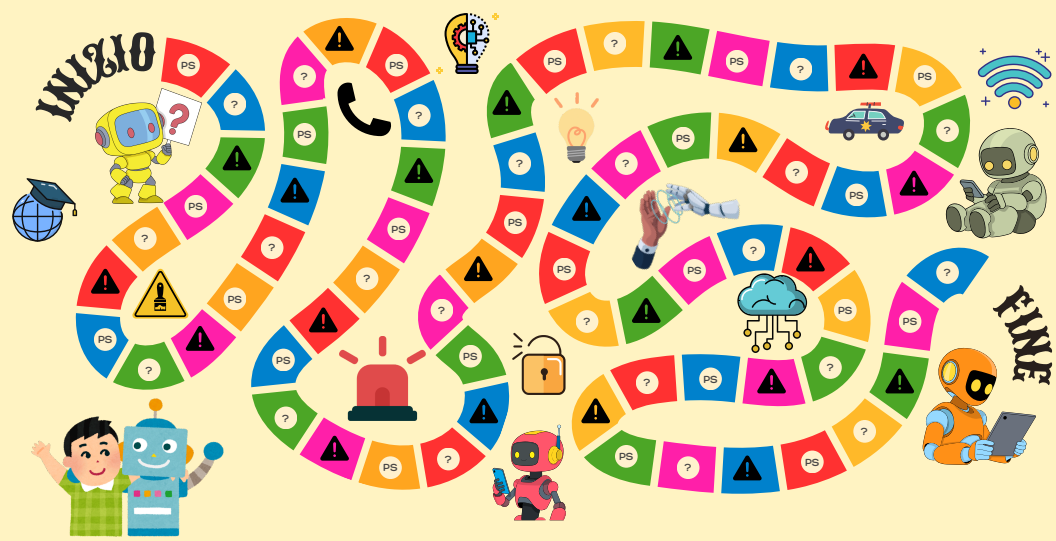
# INTRODUZIONE AL GIOCO

Caccia alla truffa è un gioco da tavolo progettato per bambini tra i 6 e i 12 anni. Il gioco consiste in un uso non consapevole dei dispositivi elettronici. L'obiettivo del gioco è di sensibilizzare bambini e famiglie su un tema molto rilevante e attuale in modo semplice e divertente, fornendo gli strumenti per comprendere il corretto utilizzo.



## GAME TIME

# GACCIA ALLA TRUFFA



## REGOLE

- Percorso con 68 caselle.
- Tessere a tema: quiz, imprevisti, piccole storie.
- Carta piccole storie: la tua pedina non avanza, devi aspettare il prossimo turno.
- Carta quiz: se la tua risposta è corretta avanzi di due caselle, se è sbagliata retrocedi di due caselle.
- Scegli una pedina del gioco per rappresentarti e posizionala sulla casella di INIZIO sul tabellone di gioco.
- Scegliete un'ordine di partenza e a turno tirate il dado: il numero che uscirà corrisponde al numero di caselle su cui la vostra pedina dovrà avanzare.
- In base al simbolo della casella su cui la tua pedina si ferma pesca una carta dei tre mazzi.
- PS: piccola storia, ▲: imprevisto, ?= quiz.
- Chi arriva per primo alla FINE vince il gioco.

## RISPOSTE QUIZ

1. B
2. A
3. B
4. B
5. C
6. A
7. A
8. C
9. C

## PICCOLE STORIE

<p><b>1</b></p> <p>Quando Sara ha visto un video in cui sembrava che il suo compagno dicesse cose cattive, si è spaventata, ma la maestra ha spiegato che poteva essere un deepfake, cioè un video falso creato col computer che fa sembrare vere cose mai dette. Sara ha imparato che non tutto ciò che si vede online è reale e che, prima di credere o condividere un video, è importante chiedere aiuto e verificare la fonte.</p>	<p><b>2</b></p> <p>Quando Luca ha iniziato a ricevere messaggi con prese in giro nel gruppo della classe, si è sentito triste e confuso: quello è cyberbullismo, cioè fare del male a qualcuno usando il telefono o il computer. Parlandone con la maestra e i genitori, ha scoperto che non è colpa sua, che bisogna chiedere aiuto a un adulto e che online si devono usare parole gentili proprio come nella vita reale.</p>
<p><b>3</b></p> <p>Quando Marco ha ricevuto un messaggio da qualcuno che chiedeva la sua password e prometteva regali, si è confuso e preoccupato: quella era una truffa di phishing, cioè un tentativo di ingannare le persone online per rubare informazioni. Parlandone con i genitori, Marco ha capito che non deve condividere mai password e dati personali e che deve chiedere sempre aiuto a un adulto quando qualcosa sembra sospetto.</p>	<p><b>4</b></p> <p>Quando Giulia ha sentito parlare di un sito segreto chiamato dark web, all'inizio sembrava curioso, ma la maestra le ha spiegato che lì si possono trovare cose pericolose e illegali. Ha imparato che internet ha posti sicuri e posti pericolosi, e che bisogna navigare solo dove è sicura, chiedendo sempre aiuto a un adulto se qualcosa fa paura o confonde.</p>

## QUIZ

<p><b>1</b></p> <p>Qual è la cosa più importante quando parli con un chatbot?</p> <p>A) Essere gentile B) Non condividere informazioni private C) Scrivere tutto in maiuscolo</p>	<p><b>2</b></p> <p>Cos'è il phishing?</p> <p>A) Un trucco per rubare informazioni con messaggi falsi B) Andare a pescare al lago C) Un gioco online</p>	<p><b>3</b></p> <p>Cos'è il cyberbullismo?</p> <p>A) Un gioco online divertente B) Offendere o prendere in giro qualcuno su internet C) Inviare una mail alla maestra</p>
<p><b>4</b></p> <p>Se leggi un commento cattivo verso qualcuno perché è diverso, tu:</p> <p>A) Lo condividi B) Lo ignori e avvisi un adulto C) Scrivi un altro insulto</p>	<p><b>5</b></p> <p>Se ricevi un messaggio che dice "Dannai la tua password o perdi tutto", cosa fai?</p> <p>A) La scrivi subito B) Infrangi il messaggio ai miei amici C) Chiedi a un adulto e NON rispondi</p>	<p><b>6</b></p> <p>Cos'è un deepfake?</p> <p>A) Un video o un audio finto fatto sembrare vero B) Un pesce raro C) Un videogioco nuovo</p>
<p><b>7</b></p> <p>Il dark web è:</p> <p>A) Una parte nascosta di internet non per bambini B) Un cartone animato C) Una app per fare foto</p>	<p><b>8</b></p> <p>Se ricevi un SMS che dice "Hai vinto un premio! Clicca qui", cosa fai?</p> <p>A) Clicca subito B) Rispondi con la mia età C) Ignora e avvisi un adulto</p>	<p><b>9</b></p> <p>Password sicura</p> <p>Quale password è più sicura?</p> <p>A) 123456 B) marlo C) M4r!0_2026</p>

## IMPREVISTI

<p><b>1</b></p> <p>Un tuo compagno ha subito hate speech, torna indietro di 3 caselle per aiutarlo.</p>	<p><b>2</b></p> <p>Hai appena subito una truffa, tira il dado per sapere di quante caselle tornare indietro.</p>	<p><b>3</b></p> <p>Hai ricevuto un messaggio ingannevole, non ci sei cascato! Sei riuscito a non condividere le tue informazioni, vai avanti di 3 caselle.</p>
<p><b>4</b></p> <p>Dopo Non hai messo una password abbastanza sicura per il tuo account. Vai indietro di 3 caselle.</p>	<p><b>5</b></p> <p>Hai appena ricevuto un insulto online, ne hai parlato con i tuoi genitori. Ottimo lavoro! Vai avanti di 2 caselle.</p>	<p><b>6</b></p> <p>Non hai fatto i compiti per oggi, perché hai visto un video della tua maestra che diceva di non farli. Sei stato ingenuo! Qualcuno ha modificato il video per farti credere. Vai indietro di due caselle.</p>
<p><b>7</b></p> <p>Sei andato per sbaglia su un sito pericoloso e oscuro, per fortuna te ne sei accorto in tempo e sei riuscito a chiuderlo. Vai avanti di 3 caselle.</p>	<p><b>8</b></p> <p>Pensavi di aver trovato un nuovo amico online. Gli hai rivelato delle informazioni private. Oh, un altro chatbot! Tira il dado e torna indietro di quanto indicato.</p>	<p><b>9</b></p> <p>Un tuo compagno ti ha mandato un messaggio che circola in giro. Tu non l'hai condiviso e gli hai detto di non credere a queste cose. Bravoo! Vai avanti di 3 caselle.</p>

## PICCOLE STORIE

<p><b>5</b></p> <p>Quando Matteo ha visto commenti cattivi e pieni di insulti contro una campagna perché era diversa, si è sentito triste: quello si chiama hate speech, cioè parole che feriscono e discriminano le persone. Ha imparato che online, come nella vita reale, bisogna usare parole gentili, difendere chi subisce insulti e chiedere aiuto a un adulto quando qualcuno viene ferito dalle parole dette.</p>	<p><b>6</b></p> <p>Quando Elena ha ricevuto un messaggio sul telefono che diceva "Hai vinto un premio, clicca qui", si è spaventata: quello era phishing, cioè un messaggio falso usato per ingannare e rubare informazioni personali. Parlandone con i genitori, ha imparato a non cliccare mai link sospetti e a chiedere sempre aiuto a un adulto prima di rispondere a messaggi strani.</p>
<p><b>7</b></p> <p>Quando Tommaso ha iniziato a parlare con un chatbot su internet, all'inizio sembrava un nuovo amico, ma la maestra gli ha spiegato che era un programma e non una persona reale. Ha imparato che, anche se i chatbot possono aiutare o creare dei giochi, non bisogna mai condividere informazioni private e che online bisogna parlare con persone reali e di fiducia quando serve aiuto.</p>	<p><b>8</b></p> <p>Quando Sara ha visto un video in cui sembrava che il suo compagno dicesse cose cattive, si è spaventata, ma la maestra gli ha spiegato che poteva essere un deepfake, cioè un video falso creato con il computer che fa sembrare vere cose mai dette. Sara ha imparato che non tutto ciò che si vede online è reale e che, prima di credere o condividere un video, è importante chiedere aiuto a un adulto e verificare la fonte.</p>

## PICCOLE STORIE

<p><b>9</b></p> <p>Quando Luca ha iniziato a ricevere messaggi con prese in giro nel gruppo della classe, si è sentito triste e confuso: quello è cyberbullismo, cioè fare del male a qualcuno usando il telefono o il computer. Parlandone con la maestra e i genitori, ha scoperto che non è colpa sua, che bisogna chiedere aiuto a un adulto e che online si devono usare parole gentili proprio come nella vita reale.</p>
---

## IMPREVISTI

IMPREVISTI

QUIZ

## PICCOLE STORIE