

LA BANDA  
DEGLI  
SMANETTONI

ANNA FOGAROLO

# IL FURTO DELL'IDENTITÀ DIGITALE

*Una storia e tanti giochi per navigare  
consapevoli sul Web*



Illustrazioni di Irene Coletto



Erickson

# ATTENZIONE, ATTENZIONE, ATTENZIONE

**NUOVI EROI  
SONO ARRIVATI IN CITTÀ!**

## LA BANDA DEGLI SMANETTONI

Super intelligente, super connessa,  
super consapevole, ha intenzione di riparare i torti della rete,  
di fermare cyberbulli e ripristinare ordine e giustizia!!!

### E TU?

**SEI UNO SMANETTONE  
CONSAPEVOLE, ATTENTO E CRITICO?  
LEGGI LA STORIA E METTITI ALLA PROVA!**

Una storia divertente, giochi ed enigmi  
per promuovere un uso consapevole e sicuro  
del Web e dei Social Network.



42 carte per costruire il gioco della  
**BANDA DEGLI SMANETTONI!**



# LA BANDA DEGLI SMANETTONI



**LARA**  
Blogger

Testarda e curiosa, sa scrivere bene e velocemente. Vuole sempre avere l'ultima parola. Ama fotografare e ultimamente ha imparato anche a fare i video.



**LUCA**  
Youtuber

Meno testardo di Lara, ma sempre sul pezzo. Il suo argomento preferito? I videogiochi, ovvio!





**MATTEO**  
Nerd

Non ama comunicare con gli altri, anche se passa volentieri il suo tempo con Luca e Lara.  
La sua prima passione è la tecnologia.



**Hacker**

Sa tutto di internet, informatica e di come recuperare e modificare le password.  
Guai a mentire: troverà in rete la verità!



## ... E TUTTI GLI ALTRI



### LA PROF

Povera Prof... che sfortuna venire hackerata.



### ROSSELLA (detta «Roxy»)

La giornalista è ignara di tutto, ma a volte mi regala il mio fumetto preferito!



### IL LADRO

Ci vuole faccia tosta a rubare i dati informatici delle persone, per fortuna la Banda degli Smanettoni non perdona!



### LA POLIZIA

Da sola non può catturare tutti i cattivi, ma ora che c'è la Banda...

## LA MATTINA

Ciao io sono LUCA, <sup>👑</sup> studente di seconda media.

Sono più o meno alto, dipende dai punti di vista; normale, TROPPO NORMALE per le medie, e vado abbastanza bene a scuola, nel senso che studio quanto basta per galleggiare.

Gioco a basket, suono la chitarra e <sup>⚡</sup>ODIO con tutto me stesso LA MENSA della scuola.

Mi piace il verde e, per coerenza, il GELATO alla menta.



Le mie giornate iniziano sempre (più o meno) in stile SPIDERMAN... peccato che io non sono PETER PARKER e che le uniche ragnatele che produco sono quelle che non mi fanno aprire gli occhi.



Uscire dal letto senza RI-collassare di sonno sul TAPPETO è la mia massima ambizione.

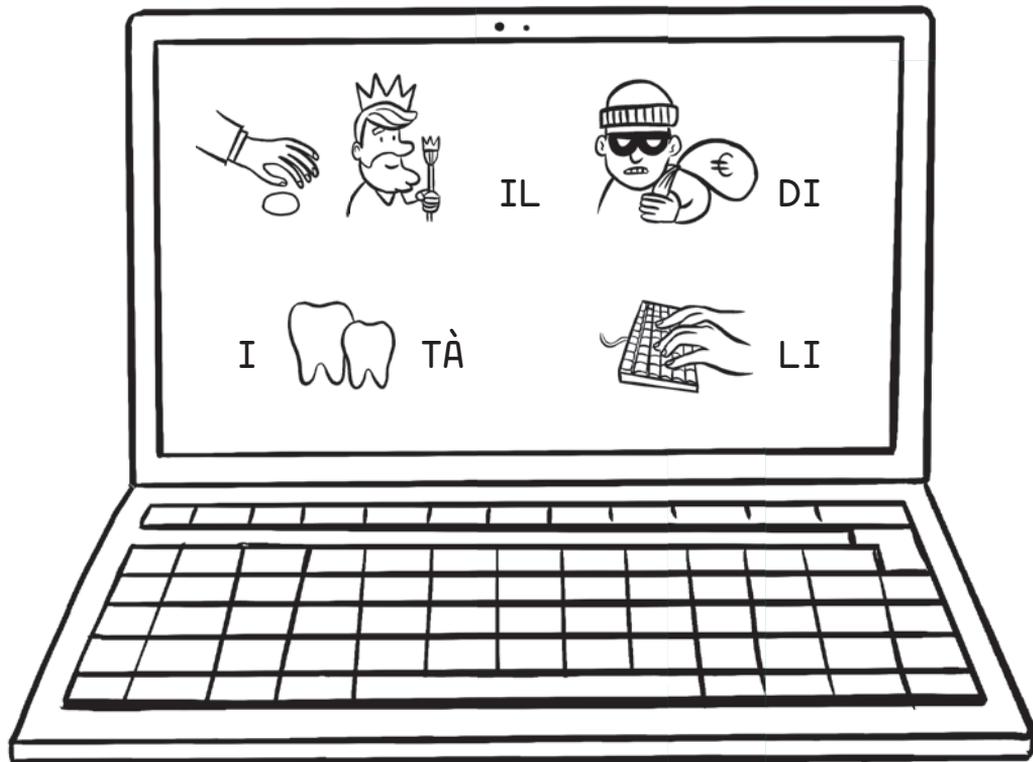
Allora apro gli occhi, ma BOOM! eccomi trascinato nel CAOS totale!

Mamma e papà corrono come due BUFALI a destra e a sinistra. Risultato: ogni giorno dimenticano qualcosa o qualcuno (tipo ME!) a casa.



# REBUS

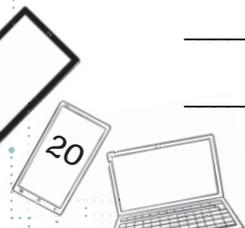
La missione della Banda degli Smanettoni è...



Soluzione (8-2-5-2-8-8)

---

---



## REGOLE DEL GIOCO

Il gioco ha un unico, preciso, inequivocabile obiettivo: raggiungere la **CONOSCENZA SUPREMA**.

Abbiamo **4 PERSONAGGI**: lo **YOUTUBER**, l'**HACKER**, il **NERD** e il **BLOGGER**. Ogni personaggio ha delle abilità di base: la *Velocità di Scrittura*, la *Velocità di Navigazione*, la *Conoscenza Informatica*, la *Visibilità sui Social Network*.

Le abilità di base rimangono tali anche in caso di disastri totali (ripartire da 0).

Ogni personaggio ha abilità differenti, perché ognuno di loro ha diversi interessi.

Il gioco prevede 2 varianti: la prima «competitiva» e la seconda «supercompetitiva».

**DI CHE COSA HAI BISOGNO?** Di un dado e tanta consapevolezza!

### PRIMA VARIANTE COMPETITIVA

Per raggiungere la conoscenza suprema è necessario, partendo da 0, avanzare fino al decimo livello (a volte è davvero difficile, puoi fermarti a 5 livelli e ottenere  $\frac{1}{2}$  conoscenza suprema). Superare un disastro permette di raggiungere uno o più livelli. Le carte *Disastro* indicano chiaramente come è possibile rimanere indenni e superare l'ostacolo a patto che si posseggano determinate abilità.

I punteggi delle abilità di base variano durante il gioco a seconda delle carte *Oggetto* e *Capacità* pescate.

