



GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

MANUALE COMPLETO PER GLI INSEGNANTI

Autori

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DŐRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

Curatori

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DŐRI

Ringraziamenti

Desideriamo esprimere il nostro sincero apprezzamento agli insegnanti pilota coinvolti nella fase di sviluppo e sperimentazione degli strumenti di apprendimento attivo per il loro eccezionale contributo professionale allo sviluppo, alla sperimentazione e alla valutazione degli strumenti per lo sviluppo delle competenze di vita e socio-emotive dei bambini di età compresa tra i 6 e i 10 anni.

Redattore tecnico

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

Editore

Pubblicato da Fondazione Patrizio Paoletti 2026.

Dichiarazione di non responsabilità

Questo lavoro è stato realizzato nell'ambito del progetto **Skills of Tomorrow for Children of Present: Complex Future-Skill Development with the Synergy of Learning Activities, Game-Based Learning, and STEAM**. Il progetto è finanziato dall'Unione europea. (Numero dell'accordo di sovvenzione: 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457).

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia Tempus Public Foundation. Né l'Unione europea né Tempus Public Foundation possono essere ritenute responsabili per tali contenuti.

Tutti i membri del consorzio SPIRIT si impegnano inoltre a pubblicare informazioni accurate e aggiornate e prestano la massima attenzione a tal fine. Tuttavia, i membri del consorzio SPIRIT non si assumono alcuna responsabilità per eventuali inesattezze o omissioni, né si assumono alcuna responsabilità per eventuali perdite o danni diretti, indiretti, speciali, consequenziali o di altro tipo derivanti dall'uso di queste informazioni.

Copyright

© 2026 SPIRIT

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.



Indice

1. INTRODUZIONE	5
2. GIOCHI, GIOCHI DA TAVOLO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI	6
Introduzione	6
Il potere del gioco - L'approccio della scuola materna permanente.....	6
Come sviluppare le competenze trasversali dei bambini con i giochi da tavolo.....	8
Emozioni, empatia, resilienza e altro	8
3. GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI	10
3.1 Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione	11
3.1.1 Campana delle emozioni	11
3.1.2 La strega comanda un'emozione	15
3.1.3 Il lupo delle emozioni	19
3.2 Creatività	23
3.2.1 Nascondino al contrario	23
3.2.2 Melting Icebergs	27
3.2.3 Mill/Nine Men's Morris	31
3.3 Risoluzione dei problemi.....	35
3.3.1 Torre di Pisa.....	35
3.3.2 Indovina chi?	39
3.3.3 Macro-Mikado	45
3.4 Pensiero critico	51
3.4.1 Dixit	51
3.4.2 Lupi mannari	56
3.4.3 Nove pietre.....	64
3.5 Resilienza.....	68
3.5.1 Gatti saltellanti	68
3.5.2 Gioco del "ce l'hai" in bianco e nero.....	74
3.5.3 Gioco del "Nest Tag"	79
3.6 Flessibilità.....	83
3.6.1 Quad PUSE – Quartieri vincenti	83
3.6.2 Stessi quattro	89
3.6.3 Il Gioco del Paese	94

3.7	Curiosità, senso di meraviglia e apertura	98
3.7.1	La vecchia nonna cieca.....	98
3.7.2	Tic-Tac-Toe	101
3.7.3	Rope Football	105
3.8	Empatia	110
3.8.1	Il telefono emotivo	110
3.8.2	Il postino delle emozioni	115
3.8.3	Scopa	119
3.9	Apprezzare le persone e la natura	124
3.9.1	Caccia al tesoro	124
3.9.2	Castori e topi – Edizione “Biodiversità e convivenza”	129
3.9.3	Maiali nel fango – Edizione Natura: “Felici nel fango”	135
3.10	Connessione	148
3.10.1	Giochi tradizionali a staffetta – Sfide tra compagni	148
3.10.2	Falling Night a Palermo (Edizione Buddy Village – Agnelli, Lupi e Pastore).....	153
3.10.3	Jenga colorato: Torre degli amici.....	160

Alla cara Ilaria Barborini, che ha incominciato questo lavoro con noi ispirandoci: sarai sempre nel nostro cuore!



1. INTRODUZIONE

Gentile insegnante!

Questo toolbox è il secondo volume della trilogia di manuali completi del progetto Erasmus+ “SPIRIT - Skills of tomorrow for children of present”, che raccoglie giochi per lo sviluppo delle competenze trasversali provenienti da 5 paesi partner del progetto. I 30 giochi presentati in questo manuale sono stati raccolti, adattati, testati e inseriti in una raccolta completa dai partner del progetto con l'obiettivo specifico di arricchire gli strumenti degli insegnanti della scuola primaria con giochi già testati che sviluppino tutte le competenze trasversali di cui i bambini della scuola primaria di oggi avranno bisogno tra 15 anni per mantenere il benessere emotivo e sociale.

La selezione e la sperimentazione dei giochi sono state condotte da 40 insegnanti della scuola primaria provenienti dai 5 paesi partner e da quasi 1200 alunni delle 40 classi da loro seguite. I giochi presenti in questo manuale sono stati raggruppati in base alle competenze da sviluppare. Pertanto, per ogni competenza SPIRIT, proponiamo 3 giochi che sviluppino quella particolare competenza in modo complesso insieme alle altre competenze SPIRIT. Abbiamo incluso una breve descrizione di ogni gioco, insieme a una spiegazione di come si sviluppa la competenza e di come i risultati di tale sviluppo possono manifestarsi nel comportamento dei bambini. Allo stesso modo, per ogni gioco, troverete anche alcuni consigli metodologici e suggerimenti per aiutarvi nel gioco e nelle eventuali discussioni.

Il libro è disponibile anche online sul portale SPIRIT <https://tomorrowskills4kids.eu/traditional-games/>

Confidiamo che i giochi proposti porteranno grande divertimento sia agli studenti che ai loro insegnanti. Auguriamo a tutti buon divertimento e buone partite.

Il team del progetto SPIRIT - Le competenze di domani per i bambini di oggi

2. GIOCHI, GIOCHI DA TAVOLO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

Introduzione

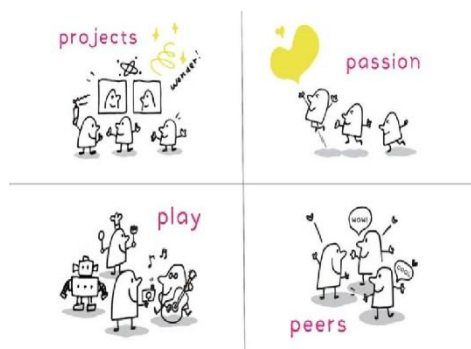
L'evoluzione dei giochi moderni ha portato, sebbene non immediatamente, a una riflessione sui benefici pedagogici del gioco. Ogni anno vengono sviluppati migliaia di nuovi giochi, la maggior parte dei quali disponibili in tutti i paesi partner. Ciò crea un'enorme varietà e un gran numero di opportunità per gli insegnanti.

Una grande varietà di giochi significa una grande varietà di modi di pensare, una grande diversità di attività, un'ampia scelta di argomenti, la possibilità di giocare da soli o in gruppo, per 3-4 minuti o per 3-4 ore, con bambini di un anno e mezzo e con adulti.

Qualunque cosa stiate cercando, la troverete. Ad esempio, se cerchiamo giochi da tavolo utili per sviluppare diverse competenze, li troveremo, l'offerta è davvero vastissima. Ciò richiede un buon approccio pedagogico, un'ottima conoscenza dei giochi e un'ottima conoscenza degli allievi. Ma poi non resta altro da fare che insegnare ai bambini a giocare e lasciare che il gioco faccia il suo lavoro.

Tuttavia, per raggiungere i nostri obiettivi pedagogici (che in questo caso sono lo sviluppo di competenze trasversali), il criterio più importante è che il gioco rimanga sempre gioco! "Dobbiamo rispettare questo principio in tutta la nostra pianificazione e nelle nostre decisioni. Non importa quanto siano grandi i nostri obiettivi pedagogici e di sviluppo delle competenze, se il bambino non è ancora al livello del gioco, se non ci sono compagni di gioco adatti, se il luogo è inadatto, se i partecipanti hanno altri interessi, ecc. Dobbiamo valutare tutte le possibilità, dobbiamo avere piani B, C, D ed è quasi impossibile ottenere un successo sicuro con solo 1-2 giochi."¹

Il potere del gioco - L'approccio della scuola materna permanente²



La missione del gruppo di ricerca [Lifelong Kindergarten](#) di Resnick è “estendere l’approccio dell’asilo a studenti di tutte le età (compresi anche gli alunni della scuola elementare). Per farlo, coltiviamo una comunità solidale che, nello spirito della scuola materna, coinvolga i giovani in esperienze di apprendimento creative, in modo che abbiano l’opportunità di pensare in modo creativo, interagire con empatia e lavorare in modo collaborativo”. Il principio del “modello di apprendimento

¹ József Jesztl – Máté Lencse: Pedagogia dei giochi da tavolo 2018.

² L'idea e la formula del "**Lifelong Kindergarten**" sono state proposte per la prima volta da Mitchel Resnick, LEGO Pappert Professor of Learning Research presso il MIT Media Lab. Il gruppo di ricerca [Lifelong Kindergarten](#) di Resnick ha sviluppato una varietà di strumenti educativi che coinvolgono le persone (in particolare i bambini) in nuovi tipi di attività di progettazione ed esperienze di apprendimento creativo.

della scuola materna” è definito come le 4P dell'apprendimento creativo: progetto, passione, compagni e gioco.

Per lo sviluppo delle competenze trasversali, raccoglieremo e offriremo un'ampia gamma di giochi (da interno, da tavolo e all'aperto) in linea con il nostro credo pedagogico di creare e mantenere la passione per l'apprendimento negli studenti, come segue:

1. **Lasciare che il gioco sia sempre un gioco.** Ciò significa consentire ai bambini di **imparare e crescere attraverso il gioco**
2. Concentrarsi sul **fare, esplorare, sperimentare e non insegnare/sviluppare direttamente.** Coinvolgere il maggior numero possibile di attività e giochi nel percorso di sviluppo, incoraggiare le esperienze pratiche, il bricolage e garantire la partecipazione attiva di tutti.
3. Concentrarsi sugli **interessi dei bambini e organizzare il loro percorso di sviluppo attorno ad attività e giochi che amano fare** (apprendimento e sviluppo guidati dagli interessi). Utilizzare, mantenere e sviluppare le motivazioni intrinseche e le passioni degli studenti come forza motrice a lungo termine del loro sviluppo, consentendo loro di approfondire argomenti che li appassionano. **Lasciare che siano loro a scegliere i giochi e le attività che preferiscono.**
4. **Mettere i bambini al "posto di guida"** e permettete loro di controllare la propria esperienza di apprendimento. Non dite loro cosa e come devono giocare e non controllateli. Non mostrate loro in anticipo le tattiche suggerite, come possono vincere di sicuro, ma lasciate che scoprano le proprie tattiche e i propri metodi. Lasciate che esplorino, perdano, pensino, siano curiosi, agiscano e decidano da soli e vincano secondo le proprie idee. Ma guidateli con opportunità e incoraggiamento.
5. **Puntare sulla collaborazione, non solo sulla competizione.** Agire e giocare insieme e in squadra. Fare le cose insieme è entusiasmante.
6. Creare un **clima** di gioco e utilizzare **strumenti che garantiscano una discussione aperta, il pensiero creativo e l'apprendimento dagli errori, oltre a creare un ambiente sicuro per affrontare e gestire il fallimento.**
7. Utilizzare **giochi diversi e un'ampia varietà di attività.** I metodi scelti devono garantire un collegamento con la vita reale e la comunità, risolvere questioni e sfide aperte, sperimentare, scoprire, armeggiare, ecc.
8. Sostenere e **concentrarsi sul processo, non solo sui risultati.** Lasciare che i giochi sviluppino una mentalità aperta.
9. Lasciare che i bambini provino **la sensazione di "flusso".** Mantenere gli studenti in uno stato psicologico di profondo coinvolgimento e concentrazione che possono sperimentare quando la sfida di un compito corrisponde al livello di abilità individuale ed è sufficientemente stimolante da catturare il loro interesse.

Sulla base dei requisiti relativi ai giochi e al gioco, la partnership ha adattato e sperimentato con successo 30 giochi (per lo più ben noti nel paese partner) che sviluppano le competenze degli studenti della scuola primaria per il loro benessere futuro attraverso il gioco. Vi invitiamo a provarli con i vostri studenti.

Come sviluppare le competenze trasversali dei bambini con i giochi da tavolo³

La risposta più semplice, breve e forse più sorprendente a questa domanda è "non svilupparle, lasciali semplicemente giocare". Ci sono tantissimi elementi di sviluppo in ogni gioco. Alcuni giochi si concentrano su aree di sviluppo molto chiare, persino su alcune fortemente legate a una singola disciplina. Possiamo pensare qui alla matematica, all'addizione, se dobbiamo sommare i punteggi. Ma i giochi in generale, o più specificamente il giocare, sviluppano in modo molto più completo. Ad esempio, con un gioco molto semplice, oltre a giocare, possiamo osservare se siamo avversi al rischio, se siamo in grado di cambiare i nostri atteggiamenti, perché spesso in un gioco non è positivo essere troppo orientati alla sicurezza, e la domanda è se siamo in grado di cambiare i nostri atteggiamenti per vincere o semplicemente per goderci di più il gioco.

Per poter sviluppare abilità complesse o abilità in modo complesso attraverso il gioco è importante avere una grande conoscenza dei giochi ed essere in grado di selezionare quelli adatti allo sviluppo dell'area in questione.

È essenziale che il gioco rimanga sempre un gioco per il bambino! In altre parole, non fate mai capire ai bambini che stiamo giocando a questo gioco perché vogliamo migliorare la loro comprensione della lettura e vorremmo che fossero un po' più creativi. Tutto dovrebbe mirare a motivare i bambini il più possibile. A parte questo, queste dovrebbero essere situazioni pianificate, strutturate, ponderate e consapevoli per l'insegnante!

Un altro aspetto molto importante per sviluppare il senso di fluidità del bambino è che i bambini possano scegliere e decidere con cosa vogliono giocare in una determinata situazione. Quindi, quando vogliamo sviluppare una determinata area di competenze, non dovremmo avere solo uno o due giochi, ma diversi giochi che sviluppino quella particolare area, in modo che il bambino possa scegliere a quale gioco è più interessato, quale si adatta a lui o al suo umore, senza sapere quale area vogliamo sviluppare. In altre parole, per sviluppare efficacemente una determinata competenza o area di competenze, dobbiamo conoscere e avere 8-10 giochi per quell'area.

Ad esempio, una conoscenza adeguata dei giochi è importante anche per poter selezionare giochi di diversi livelli di difficoltà, per poter offrire giochi basati su scelte molto semplici, ma anche per poter sostenere lo sviluppo insegnando giochi complessi in cui sono richiesti numerosi fattori e una corretta interpretazione delle informazioni per un lungo periodo di tempo e in cui il percorso verso la vittoria non è facile.

Emozioni, empatia, resilienza e altro

Parliamo un po' di alcune competenze trasversali specifiche di SPIRIT. Per cominciare, non è un caso che si parli molto di emozioni in relazione ai giochi e al gioco. Soprattutto riguardo alla capacità di perdere o al modo in cui si gestiscono situazioni di stress, la fortuna o persino il successo. Quasi tutti i

³ Un estratto dall'introduzione stimolante della presentazione di Máté Lencse sui giochi per lo sviluppo delle competenze trasversali durante la sesta CoP ungherese SPIRIT

giochi possono servire da esempio in questo ambito, poiché possiamo provare emozioni e imparare a gestirle in un ambiente protetto, lottando per obiettivi simbolici.

Come genitori o insegnanti, uno dei nostri compiti più importanti è garantire che i bambini possano svilupparsi attraverso il gioco, in modo gioioso e spontaneo, vivendo liberamente le proprie emozioni e rispettandosi a vicenda. Il gioco, in particolare quello da tavolo, può essere un ottimo modo per sostenere lo sviluppo di quest'area.

Se consideriamo semplicemente che i buoni giochi da tavolo si basano sul tentativo di prendere le migliori decisioni possibili sulla base dell'interpretazione delle informazioni disponibili, allora non c'è dubbio che la creatività, la capacità di risolvere i problemi o il pensiero critico dei bambini si sviluppino qualunque cosa giochiamo con loro.

Adattabilità, reinvenzione e flessibilità sono aspetti essenziali dei giochi. Le informazioni cambiano continuamente, piani ben congegnati possono andare in pezzi. Inoltre, la maggior parte dei giochi di qualità non ci fornisce nemmeno un insieme completo di informazioni, quindi dobbiamo adattarci a molta incertezza. I giochi, sia all'aperto che in classe, giocati in gruppo o individualmente, creano situazioni ipotetiche, quindi sono un ottimo modo per metterci alla prova in situazioni difficili che richiedono flessibilità, resilienza, risoluzione strutturata dei problemi, selezione e valutazione delle informazioni, ma senza una posta in gioco reale.

Anche i giochi più comuni richiedono un alto livello di interdipendenza se si vuole davvero giocare bene. Inoltre, i giochi di gruppo o da tavolo sono di per sé un'attività sociale che risulta molto meno piacevole senza un alto livello di empatia. Costruire una cultura condivisa del gioco è essenziale anche nei gruppi di bambini, e l'empatia è un elemento chiave.

Un'ultima cosa – riflessione finale

Si raccomanda vivamente che l'insegnante, se possibile, partecipi al gioco, poiché può insegnare ed educare molto attraverso i propri modelli di comportamento e le reazioni alle situazioni.

3. GIOCHI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE TRASVERSALI

3.1 CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA, REGOLAZIONE E COMUNICAZIONE

3.1.1 Campana delle emozioni

Breve descrizione e regole del gioco

In questa versione adattata del gioco della “campana”, i tradizionali quadrati numerati sono sostituiti da emozioni quali “gioia”, “rabbia”, “paura” o “curiosità”.

Competenze su cui ci si concentra

Competenze principali

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura
- Connessione

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Da 2 a 10 bambini (a coppie o in piccoli gruppi)	20-30 minuti

Come si gioca - breve spiegazione delle regole

1. Disegna una griglia tradizionale da „campana” per terra usando il gesso o del nastro adesivo. Invece dei numeri, scrivi su ogni casella un'emozione diversa (ad es. gioia, tristezza, rabbia, sorpresa, orgoglio, paura).
2. I bambini, a turno, si posizionano dietro la linea di partenza e lanciano un piccolo oggetto (come un sacchetto di fagioli o un sasso) su uno dei quadrati.
3. Il giocatore salta sulla griglia su un piede solo, saltando il quadrato in cui è atterrato l'oggetto, come nel classico gioco della campana.
4. Quando raggiungono la fine, si girano e saltellano indietro verso l'inizio.
5. Al termine del proprio turno, il bambino raccoglie l'oggetto e si ferma per interagire con l'emozione scritta in quel quadrato, facendo una delle seguenti cose:
 - Condividere una storia personale o un ricordo legato a quell'emozione
 - Rappresentare l'emozione usando l'espressione facciale e il linguaggio del corpo
 - Descrivere una strategia che usa per regolare o gestire quell'emozione
6. L'insegnante può suggerire quale delle tre attività svolgere oppure lasciare che sia il bambino a scegliere.
7. Il gioco continua finché tutti i bambini non hanno avuto almeno un turno.

All'interno/All'aperto Note sulla disposizione dell'aula

All'aperto: idealmente si gioca in un cortile o in un'area esterna dove la griglia del gioco della campana può essere disegnata con il gesso su una superficie piana. Assicurarsi che ci sia spazio sufficiente intorno alla griglia in modo che i bambini possano muoversi liberamente e osservare i turni degli altri senza affollarsi.

All'interno: la griglia può essere creata utilizzando del nastro adesivo colorato sul pavimento dell'aula. Le etichette delle emozioni possono essere attaccate all'interno dei quadrati o collocate su piccoli cartoncini rimovibili. Assicurarsi che ci sia spazio sufficiente per saltare in sicurezza e che l'attività non disturbi il resto del materiale didattico.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Questo gioco favorisce lo sviluppo della consapevolezza emotiva incoraggiando i bambini a riconoscere, esprimere e riflettere su un'ampia gamma di emozioni in un contesto ludico. Mentre si muovono attraverso la griglia del gioco della campana, vengono stimolati a collegare l'emozione nominata con le proprie esperienze vissute, i segnali del corpo o le strategie di regolazione. Attraverso la ripetizione e l'ascolto dei compagni, i bambini costruiscono un vocabolario emotivo più ricco e acquisiscono maggiore sicurezza nell'esprimere i propri sentimenti.

Alcune varianti prevedono anche di immaginare come potrebbero sentirsi gli altri in determinate situazioni, introducendo delicatamente elementi di empatia e di assunzione di prospettiva. Questo gioco incoraggia l'espressione delle emozioni utilizzando sia il linguaggio verbale che i segnali corporei, il che rafforza l'alfabetizzazione emotiva e aiuta i bambini a comprendere meglio la connessione tra corpo e sentimenti. I bambini iniziano anche a sviluppare empatia, specialmente quando le varianti del gioco includono l'immaginare come potrebbero sentirsi gli altri in diversi scenari.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo aver giocato a questo gioco, gli studenti:

- Acquisiranno maggiore sicurezza nel riconoscere e dare un nome a una vasta gamma di emozioni, andando oltre le etichette di base come "felice" o "triste" per includere sentimenti più sfumati come "orgoglioso", "nervoso" o "frustrato".
- Essere in grado di associare le emozioni alle esperienze della vita reale, esercitandosi a descrivere cosa li ha fatti sentire in un certo modo e come hanno reagito in quelle situazioni.
- Essere in grado di utilizzare alcune tecniche di base per regolare le proprie emozioni, come fare una pausa, respirare o riformulare i propri pensieri
- Rafforzare la consapevolezza di sé riflettendo sulle proprie esperienze emotive e condividendole con i compagni in un ambiente sicuro e solidale. I bambini saranno in grado di riconoscere e parlare delle emozioni coinvolte in situazioni scolastiche ed extrascolastiche.
- Essere in grado di ascoltare con maggiore attenzione e rispetto le esperienze emotive degli altri e comprendere che gli altri possono provare emozioni simili alle proprie, contribuendo a creare un clima di classe più solidale dal punto di vista emotivo.

Uso suggerito ed esempi pratici

Un giro tipico potrebbe prevedere che un bambino lanci la pietra sul quadrato "paura". Potrebbe poi condividere un momento in cui si è sentito spaventato, ad esempio durante un temporale, e spiegare come si è calmato. Un altro bambino che si ferma su "gioia" potrebbe esprimere la propria emozione saltando per l'eccitazione e ricordando un momento felice come una festa di compleanno.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Gesso (per disegnare la griglia del gioco della campana sul terreno) o nastro adesivo (per giocare al chiuso)
- Un sassolino o un sacchettino da lanciare sulla griglia
- Etichette delle emozioni (scritte direttamente per terra o su piccoli cartoncini)

Domande guida

- Come si manifesta questa emozione sul tuo viso o nel tuo corpo?
- Ti ricordi di quando hai visto qualcun altro provare questa emozione?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a parlare delle proprie esperienze relative a determinate emozioni, specialmente quelle più complesse come la tristezza o la rabbia.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe creare un ambiente favorevole in cui la condivisione sia incoraggiata ma non imposta. Se un bambino si sente a disagio, gli si possono proporre modi alternativi per partecipare, come rappresentare l'emozione o descrivere una situazione sotto forma di racconto piuttosto che in modo personale.
- Altri bambini potrebbero esagerare le loro reazioni quando recitano le emozioni, trasformandole in caricature.
Suggerimento: l'insegnante può guidarli verso espressioni più naturali ponendo domande del tipo: «Ti sei mai sentito davvero così? Che aspetto aveva?»
- È anche possibile che alcuni bambini trovino difficile descrivere strategie per regolare le emozioni.
Suggerimento: in questo caso, l'insegnante può introdurre una breve discussione dopo ogni turno, in cui il gruppo suggerisce diversi modi per gestire emozioni come la frustrazione o la paura. Questo approccio collaborativo favorisce l'apprendimento condiviso e aiuta i bambini a scoprire nuove strategie di coping.
- In un'altra variante, un bambino che si ferma su "tristezza" potrebbe avere difficoltà a trovare le parole per descrivere la propria esperienza.
Suggerimento: invece di spingerlo a condividere qualcosa di personale, l'insegnante potrebbe guidarlo delicatamente chiedendo: "Hai mai visto qualcun altro sentirsi triste? Cosa lo ha aiutato a sentirsi meglio?"

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: è utile inserire degli spunti visivi disegnando semplici emoticon all'interno di ogni casella. Aniché approfondire le emozioni, i bambini possono semplicemente mimare l'emozione su cui si fermano oppure usare un'espressione introduttiva come «Mi sento felice quando...»

Studenti avanzati: Il gioco può essere ampliato aggiungendo scenari di vita reale. Se un bambino si ferma su "rabbia", per esempio, l'insegnante potrebbe chiedere: "Immagina che un tuo amico ti abbia preso il giocattolo senza chiedere: come ti sentiresti e cosa potresti fare?". Questo introduce le abilità di risoluzione dei problemi e di regolazione emotiva.

Esperti: il gioco può assumere una svolta più introspettiva. Si può chiedere loro di descrivere come si manifestano le diverse emozioni nel loro corpo (ad esempio, "Quando sono nervoso, sento lo stomaco contratto"), aiutandoli a sviluppare un vocabolario emotivo più ricco e una maggiore consapevolezza di sé. Uno scenario più avanzato potrebbe prevedere che un bambino si fermi sulla casella "frustrazione" e gli venga chiesto di dimostrare come si manifesta la frustrazione nel proprio corpo. Potrebbe stringere i pugni o sospirare rumorosamente. L'insegnante potrebbe quindi chiedere: "Cosa potresti fare per calmarti in una situazione frustrante?" Questo incoraggia le strategie di autoregolazione e l'apprendimento tra pari.

Domande di debriefing e riflessione

- È stato facile o difficile esprimere alcune emozioni? Perché?
- Hai riconosciuto un'emozione a cui non avevi mai pensato prima?
- Quali emozioni pensi siano le più difficili da affrontare?
- Come esprimete di solito emozioni come la rabbia o la tristezza? Pensate che sia utile?
- Come possiamo riconoscere meglio le emozioni negli altri e sostenerli quando si sentono così?
- Come ti sei sentito ascoltando i tuoi compagni di classe parlare di queste emozioni?
- Quali emozioni ti risultano più facili o più difficili da esprimere a parole?
- Cosa possiamo fare per aiutare qualcuno che sta provando questa emozione?

3.1.2 La strega comanda un'emozione

Breve descrizione e regole del gioco

Questo gioco è una variante del classico gioco italiano per bambini "Strega Comanda Colore", in cui, invece di trovare un colore specifico, i bambini devono esprimere o mimare delle emozioni per evitare di essere catturati dalla "strega" (il cacciatore). Aiuta i bambini a sviluppare la consapevolezza emotiva in modo giocoso e coinvolgente.

Focus sulle abilità

Competenze principali

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione

Competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Resilienza
- Creatività

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Da 6 a 20 bambini	15-25 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

1. Scegliete un bambino che faccia da "Strega" e fatelo stare al centro dell'area di gioco (al chiuso o all'aperto).
2. Gli altri bambini si muovono liberamente, camminando o saltellando all'interno dello spazio, assicurandosi di stare all'erta.
3. In un momento a sua scelta, la Strega grida ad alta voce:
"La Strega comanda un'emozione... [nome di un'emozione]!"
(Ad esempio: "La Strega comanda un'emozione... gioia!")
4. Tutti gli altri bambini devono fermarsi immediatamente ed esprimere l'emozione attraverso:
 - Espressioni facciali (ad es. un grande sorriso per la gioia)
 - Il linguaggio del corpo (ad es. saltare per l'entusiasmo)
 - Una breve mimica (ad es., fingere di aprire un regalo di compleanno)
5. Mentre esprimono l'emozione, la Strega cerca di toccare qualcuno prima che inizi la sua espressione.
6. Se un bambino viene toccato prima di esprimere l'emozione, rimane "congelato" e deve stare fermo sul posto.
7. Un altro giocatore può sbloccare il bambino congelato:
 - Toccandolo
 - Descrivere una situazione della vita reale in cui qualcuno potrebbe provare quell'emozione (ad es. "Provi gioia quando il tuo cane corre ad accoglierti!")
8. Il gioco continua con nuove emozioni scelte dalla Strega ad ogni turno.

9. Dopo alcuni turni, invertite i ruoli in modo che diversi bambini abbiano la possibilità di fare la Strega.
10. Il gioco termina quando ogni bambino ha avuto il proprio turno o dopo un limite di tempo prestabilito.

All'interno/All'aperto Note sulla disposizione dell'aula

All'aperto: idealmente si gioca in un'area ampia e pianeggiante come un parco giochi o un prato, dove i bambini hanno spazio per correre in sicurezza. Utilizzate dei coni o del gesso per delimitare l'area di gioco e garantire un confine sicuro. L'atmosfera dovrebbe incoraggiare la libertà di movimento e la creatività, pur rimanendo entro i limiti delle regole.

All'interno: Adatto a una palestra, a un palazzetto dello sport o a un'aula sgomberata. Utilizzate del nastro adesivo sul pavimento per segnare le zone sicure o i confini dell'area di gioco. Se lo spazio è limitato, il gioco può essere adattato camminando o mimando le espressioni invece di correre, mantenendo l'attenzione sull'espressione emotiva e sull'osservazione dei compagni.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Questo gioco aiuta i bambini a sviluppare la consapevolezza emotiva richiedendo loro di riconoscere e esprimere rapidamente un'emozione specifica attraverso il linguaggio del corpo, le espressioni facciali o il gioco di ruolo. Poiché l'emozione viene scelta a caso e deve essere espressa immediatamente, i bambini imparano a collegare i sentimenti con segnali fisici in modo spontaneo e incarnato.

L'ulteriore sfida di essere toccati crea una leggera pressione, aiutando i bambini a esercitarsi nell'identificare ed esprimere le emozioni anche in situazioni dinamiche. La regola del "congelamento" rafforza il riconoscimento emotivo attraverso l'interazione tra pari, poiché i bambini devono pensare a esempi di vita reale in cui qualcuno potrebbe provare quella sensazione. Questo approfondisce la loro comprensione delle emozioni nel contesto e favorisce l'assunzione di prospettiva.

Assumendo a turno diversi ruoli – esprimere emozioni, interpretare le espressioni degli altri e fornire esempi – i bambini migliorano la loro capacità di osservare, comprendere e dare un nome alle emozioni, sia nelle proprie che in quelle degli altri.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti:

- Saranno in grado di identificare e distinguere le emozioni che conoscono bene.
- Saranno in grado di esprimere le emozioni attraverso le espressioni facciali, i gesti e il linguaggio del corpo in modi chiaramente osservabili dagli altri.
- Saranno in grado di regolare e controllare le proprie reazioni emotive nei momenti di difficoltà o di "blocco" temporaneo, continuando ad agire anche quando provano un'emozione negativa.
- Saranno in grado di comprendere e essere consapevoli che le emozioni possono essere espresse in molti modi e che queste espressioni possono essere interpretate dagli altri.
- Saranno in grado di comprendere e essere consapevoli che i propri compagni potrebbero riconoscere e reagire alle loro espressioni emotive durante il gioco.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

In un round, la strega grida: "La strega comanda un'emozione... paura!". Alcuni bambini potrebbero spalancare gli occhi e rimanere immobili, mentre altri potrebbero nascondersi dietro le mani o accovacciarsi come se avessero paura. Un bambino che viene toccato e rimane immobile potrebbe essere liberato quando un amico dice: "Le persone provano paura quando sentono un rumore forte al buio". In un altro round, l'emozione scelta è "orgoglio". Alcuni bambini stanno in piedi a testa alta con le mani sui fianchi, mentre altri sorridono e fingono di mostrare un trofeo. Un giocatore, insicuro su come esprimerlo, si guarda intorno in cerca di ispirazione. Dopo il round, l'insegnante li aiuta a riflettere chiedendo: "Come si manifesta l'orgoglio nel tuo corpo? Riesci a pensare a un momento in cui ti sei sentito orgoglioso?"

Un altro scenario interessante si presenta quando la strega ordina "gelosia". All'inizio alcuni bambini fanno fatica a metterla in scena, ma presto iniziano a imitare il gesto di guardare il giocattolo di qualcun altro a braccia conserte o sospirando. Questo porta a una discussione su come la gelosia possa essere difficile da riconoscere, ma sia qualcosa che tutti provano a volte.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Un'area di gioco spaziosa dove i bambini possano correre liberamente
- Un elenco o delle carte con le emozioni (facoltativo, per aiutare la strega a scegliere le emozioni)
- Un timer o un fischietto (facoltativo, per regolare i turni se necessario)

Domande guida

- In quali modi diversi possiamo esprimere la stessa emozione?
- In che modo i nostri volti e i nostri corpi aiutano gli altri a capire ciò che proviamo?
- Possiamo provare più di un'emozione alla volta? Come si manifesta?
- Quali indizi usiamo per indovinare come si sente qualcun altro?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a esprimere rapidamente un'emozione, specialmente quelle con cui hanno meno familiarità (come l'imbarazzo o la frustrazione).
Suggerimento: l'insegnante può incoraggiarli fornendo semplici spunti, come "Pensa a una volta in cui ti sei sentito così" o "Come sarebbe il tuo corpo se fossi davvero eccitato?".
- Potrebbero anche verificarsi casi in cui i bambini esagerano le loro espressioni, facendo apparire le emozioni irrealistiche o eccessivamente drammatiche.
Suggerimento: in questi casi, l'insegnante può facilitare una breve discussione su come le emozioni reali siano spesso più sottili e possano variare da persona a persona.
- Alcuni giocatori potrebbero avere difficoltà a pensare a esempi di vita reale quando cercano di "salvare" i compagni bloccati.
Suggerimento: l'insegnante può fornire degli esempi, come "Le persone provano delusione quando perdono una partita" o "L'orgoglio nasce quando riusciamo a fare qualcosa di difficile". Questo aiuta ad ampliare il vocabolario emotivo dei bambini e le loro capacità di riconoscimento.
- Infine, i bambini più piccoli o più sensibili potrebbero sentirsi frustrati se vengono "toccati" frequentemente.

Suggerimento: per garantire l'inclusione e il coinvolgimento, l'insegnante può modificare la regola in modo che i giocatori congelati vengano sbloccati automaticamente dopo poco tempo, indipendentemente dall'intervento dei compagni.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: è utile mostrare ogni emozione prima dell'inizio del gioco. L'insegnante può esaminare una per una le emozioni più comuni con il gruppo, assicurandosi che i bambini sappiano come rappresentarle prima di giocare.

Studenti avanzati: il gioco può includere emozioni più complesse come la frustrazione, la gelosia o il sollievo. Dopo ogni round, l'insegnante può chiedere brevemente: "Chi ha provato questa emozione in passato? Quando?", per incoraggiare una riflessione più profonda.

Esperti: una versione avanzata del gioco potrebbe richiedere ai bambini di abbinare le emozioni a una situazione mentre le esprimono. Invece di limitarsi a fare una faccia felice, ad esempio, potrebbero anche dire: "Sono felice perché ho vinto un premio". Questo migliora l'alfabetizzazione emotiva e collega le emozioni alle esperienze della vita reale.

Domande di debriefing e riflessione

- Quali emozioni sono state più facili da esprimere? Quali sono state più difficili? Perché?
- Avete notato differenze nel modo in cui le persone hanno espresso la stessa emozione?
- Ti sei mai sentito bloccato nella vita reale, come quando non sapevi come reagire a un'emozione?
- Come vi siete sentiti quando vi siete "bloccati" nel gioco? Come vi siete sentiti quando qualcuno vi ha aiutato?
- Perché è importante riconoscere le emozioni negli altri? In che modo questo può aiutarci nella vita quotidiana?
- In che modo giochi come questo possono aiutarci a notare e rispettare le emozioni degli altri nella vita reale?

3.1.3 Il lupo delle emozioni

Breve descrizione e regole del gioco

Ispirata al tradizionale gioco italiano "Lupo Mangia Frutta", questa variante emotiva aiuta i bambini a riconoscere, esprimere e gestire le emozioni mentre si divertono con un gioco di rincorsa attivo e divertente. Invece di nominare i frutti, i bambini assumono diverse emozioni, che devono esprimere e difendere prima di essere catturati dal "lupo".

Focus sulle abilità

Competenze principali

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Connessione
- Pensiero critico
- Processo decisionale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Da 6 a 20 bambini (squadre da 4-6)	15-25 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

1. Scegliete un giocatore che faccia da "Lupo" e fatelo stare al centro dell'area di gioco (palestra, cortile o campo aperto).
2. Tutti gli altri bambini si mettono in fila su un lato dell'area di gioco, di fronte al Lupo.
3. Ogni bambino sceglie in silenzio un'emozione da un elenco predefinito (ad es. gioia, tristezza, rabbia, paura, eccitazione, frustrazione) e la tiene segreta.
4. Il Lupo grida ad alta voce: "Il lupo mangia..." seguito da una delle emozioni (ad es. "Il lupo mangia... la paura!").
5. Tutti i bambini che hanno scelto quell'emozione devono correre sul lato opposto, cercando di non farsi prendere dal Lupo.
6. Chiunque venga toccato deve fermarsi ed esprimere l'emozione in uno dei tre modi seguenti:
 - Descrivere un momento in cui ha provato quell'emozione.
 - Mimare o rappresentare l'emozione usando il linguaggio del corpo.
 - Mostrare chiaramente l'emozione sul proprio volto.
7. Se l'emozione viene espressa in modo chiaro e convincente, il bambino può tornare nel gruppo principale.
8. In caso contrario, diventa un "cucciolo di lupo" e aiuta il Lupo principale nel turno successivo a catturare gli altri.

9. Il gioco continua finché tutti i bambini non hanno avuto un turno e la maggior parte di loro ha provato a essere sia giocatore che lupo.

All'interno/All'aperto Note sulla disposizione dell'aula

All'aperto: Ideale per uno spazio ampio e aperto come un parco giochi, un campo sportivo o un cortile dove i bambini possano correre in sicurezza. Segnare dei confini chiari per definire il campo di gioco. Le carte delle emozioni (se utilizzate) possono essere posizionate vicino a un muro o a una recinzione dove i bambini possano consultarle prima dell'inizio del round.

Al chiuso: può essere adattato a una palestra o a una grande sala polivalente. Utilizzate dei coni o del nastro adesivo per segnare le linee di partenza e di arrivo. Riducete la distanza di corsa per evitare collisioni e assicurate un'adeguata supervisione da parte degli adulti. Se lo spazio è limitato, prendete in considerazione la possibilità di sostituire la corsa con una meccanica del tipo "camminare fino all'altro lato" per preservare la sicurezza e la fluidità del gioco.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Questo gioco aiuta i bambini a diventare più consapevoli delle proprie emozioni, imparando a identificarle, esprimerle e regolarle in modo coinvolgente e interattivo. Richiedendo ai bambini di spiegare o rappresentare le proprie emozioni quando vengono catturati, il gioco rafforza l'alfabetizzazione emotiva e li aiuta a riconoscere le emozioni in se stessi e negli altri. Inoltre, favorisce lo sviluppo dell'empatia incoraggiando i bambini a mettersi nei panni emotivi degli altri. Scegliendo un'emozione e reagendo ad essa durante il gioco, i bambini sono stimolati a riflettere su come si prova quell'emozione nella vita reale. Quando vengono toccati, devono esprimere chiaramente l'emozione – attraverso storie, espressioni facciali o linguaggio del corpo – aiutando sia se stessi che gli altri a riconoscere e comprendere quell'emozione più profondamente.

L'aggiunta dei "cuccioli di lupo" permette ai bambini di osservare e aiutare i loro compagni a identificare le emozioni durante i turni successivi. Questa attenzione condivisa sul riconoscere e rispondere alle emozioni sviluppa la sensibilità emotiva e la consapevolezza delle esperienze interiori degli altri in un modo coinvolgente e basato sul movimento.

Il gioco incoraggia la rapidità di pensiero, il processo decisionale e la cooperazione, poiché i bambini devono scegliere se correre, agire o comunicare le proprie emozioni in modo efficace.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato di questa attività, gli studenti saranno in grado di:

- identificare le emozioni in se stessi e negli altri attraverso segnali fisici, azioni ed espressioni verbali.
- esprimere chiaramente le proprie emozioni utilizzando movimenti, gesti o brevi spiegazioni quando richiesto.
- regolare le proprie reazioni emotive quando vengono scoperti o quando si trovano ad affrontare piccoli momenti di pressione durante il gioco.
- essere consapevoli che le emozioni possono essere interpretate ed espresse in modi diversi a seconda della situazione e dell'individuo.

- essere consapevoli delle esperienze emotive dei propri compagni osservando come i compagni di classe scelgono di rappresentare o comunicare sentimenti diversi.
- prendere decisioni rapide su come agire, muoversi o comunicare rimanendo coinvolti nelle dinamiche di gruppo.

Uso suggerito ed esempi pratici

In un round, il Lupo grida "Il lupo mangia... la rabbia!". Alcuni bambini se toccati potrebbero irrigidire il corpo, stringere i pugni o fingere di battere i piedi prima di correre. Oppure, se uno viene preso, potrebbe dire: "Mi sono sentito arrabbiato quando il mio fratellino ha rotto il mio giocattolo". Questo porta a una discussione di gruppo sui modi sani per esprimere la rabbia.

Un altro giro prevede "Il lupo mangia... la felicità!" e i bambini ridono, saltano o agitano le braccia con entusiasmo. Un giocatore catturato potrebbe dire: "Mi sento felice quando gioco all'aperto con i miei amici". Questo aiuta a rafforzare il legame tra le emozioni e le esperienze reali.

Un giro più avanzato potrebbe prevedere "Il lupo mangia... la paura!", dove alcuni bambini potrebbero esitare, incerti su come esprimerla. L'insegnante può aiutare chiedendo: "Qualcuno può raccontare un momento in cui si è sentito spaventato? Cosa ha fatto il tuo corpo?". Questa discussione aiuta i bambini a capire che la paura può essere espressa in molti modi, dal rimanere immobili sul posto al nascondersi.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Un'area giochi spaziosa dove i bambini possano correre liberamente
- Carte delle emozioni (facoltative, per aiutare i bambini a scegliere la propria emozione)
- Un fischietto o un campanello (facoltativo, per regolare i turni)

Domande guida

- Perché pensi che qualcuno possa provare quell'emozione?
- Puoi mostrarmi come si sente il tuo corpo quando provi quell'emozione?
- Cosa ti aiuterebbe a sentirti meglio se ti sentissi così?
- Hai mai visto qualcun altro provare questa emozione? Cosa hai fatto?
- Se fossi il Lupo, come indovineresti cosa prova qualcuno solo guardandolo?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a esprimere rapidamente un'emozione, specialmente quelle con cui hanno meno familiarità (come l'imbarazzo o la frustrazione).
Suggerimento: l'insegnante può incoraggiarli fornendo semplici spunti, come "Pensa a un momento in cui ti sei sentito così" o "Come apparirebbe il tuo corpo se fossi davvero eccitato?".
- Potrebbero anche esserci casi in cui i bambini esagerano le loro espressioni, facendo apparire le emozioni irrealistiche o eccessivamente drammatiche.
Suggerimento: in questi casi, l'insegnante può facilitare una breve discussione su come le emozioni reali siano spesso più sottili e possano variare da persona a persona.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: può essere utile utilizzare delle carte con le emozioni per aiutarli a scegliere più facilmente la loro emozione. Invece di spiegare le emozioni verbalmente, si possono incoraggiare a rappresentarle usando il linguaggio del corpo.

Studenti avanzati: il gioco può includere emozioni più sottili, come l'imbarazzo, l'orgoglio o il sollievo. Dopo ogni round, l'insegnante può chiedere: "Qualcuno può condividere un esempio di vita reale in cui ha provato questa emozione?", per incoraggiare una riflessione più profonda.

Esperti: il gioco può essere reso più impegnativo aggiungendo una nuova regola: i giocatori devono giustificare il motivo per cui hanno scelto la loro emozione prima di correre. Ad esempio, se il Lupo dice: "Il lupo mangia... la tristezza", un giocatore potrebbe dire: "Mi sono sentito triste quando ho perso il mio giocattolo preferito" prima di poter correre. Questo incoraggia la consapevolezza emotiva e la narrazione.

Domande di debriefing e riflessione

- È stato facile o difficile scegliere ed esprimere un'emozione? Perché?
- Come ti sei sentito a mostrare la tua emozione davanti agli altri?
- Quali emozioni hai riconosciuto negli altri e come hai capito cosa provavano?
- Qualcuno ti ha sorpreso per come ha espresso un'emozione?
- In che modo questo gioco può aiutarci a capire meglio i nostri amici quando provano qualcosa di forte?

3.2 CREATIVITÀ

3.2.1 Nascondino al contrario

Breve descrizione e regole del gioco

Invece di avere una persona che cerca tutti quelli che si nascondono, ora solo una persona deve andare a nascondersi. Gli altri devono andare a cercare questa persona. Quando scoprono dove si nasconde, devono cercare di nascondersi con quella persona senza farsi notare. L'ultimo che rimane è fuori.

Abilità su cui concentrarsi

Abilità principale

- Creatività

Abilità complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Valorizzazione delle persone e della natura
- Flessibilità
- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Almeno 4 bambini	1 round = 10-20 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

Preparazione:

1. Una persona si nasconde mentre gli altri contano.

Svolgimento del gioco:

2. Poi tutti gli altri vanno a cercare quella persona.
3. Quando qualcuno trova la persona nascosta, si unisce a lei nel nascondiglio senza dire nulla.
4. Il gruppo nel nascondiglio continua a crescere.
5. L'ultima persona a trovare il nascondiglio perde.

Quindi è l'opposto del normale nascondino.

Vincere il gioco:

- Nel nascondino al contrario, vincono tutti coloro che trovano il nascondiglio per primi e si uniscono al gruppo.
- L'ultima persona a trovare il nascondiglio perde.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

L'ambiente esterno ideale per il nascondino al contrario

- Molti nascondigli: cespugli, alberi, muri, attrezzature del parco giochi, angoli degli edifici.
- Confini chiari: un'area definita come parte di un parco giochi, un giardino o un parco.
- Sicurezza: evitare strade, corsi d'acqua, ecc.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Il gioco favorisce lo sviluppo della creatività coinvolgendo continuamente i bambini in un pensiero originale, flessibile e adattivo. Il bambino che si nasconde deve scegliere un posto che non sia ovvio ma che possa ospitare più giocatori, il che richiede l'uso dell'immaginazione spaziale e la valutazione di diverse soluzioni possibili. Chi cerca deve riflettere da diverse prospettive su dove il proprio compagno potrebbe nascondersi, il che promuove il pensiero divergente e l'esplorazione di possibilità alternative. Man mano che i giocatori si uniscono al nascondiglio, devono adattarsi allo spazio e alle dimensioni del gruppo in costante cambiamento, riorganizzare l'area disponibile e rispondere in modo creativo ai nuovi vincoli. Attraverso questo processo, l'improvvisazione, la flessibilità e la risoluzione collaborativa e creativa dei problemi vengono rafforzate, mentre i bambini sono in grado di sperimentare idee e soluzioni diverse in un ambiente sicuro e ludico.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Genereranno molteplici idee per i nascondigli, invece di affidarsi a soluzioni ovvie.
- Dimostreranno originalità scegliendo luoghi insoliti, ingegnosi o inaspettati.
- Adatteranno le loro idee quando la situazione cambia, dimostrando flessibilità se la loro prima soluzione non funziona.
- Useranno in modo creativo la consapevolezza spaziale e sociale quando si uniranno a un gruppo di nascondigli senza attirare l'attenzione.
- Combineranno e perfezioneranno le idee in modo collaborativo per massimizzare il numero di giocatori che possono condividere efficacemente uno spazio nascosto.
- Mostrare la volontà di sperimentare e assumersi rischi creativi sicuri in un ambiente ludico.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Questo gioco può essere facilmente praticato durante una gita (di più giorni) in un parco, in una foresta o in un'area all'aperto simile. Per motivi di sicurezza, dovrebbe essere praticato in un ambiente familiare e sicuro, come un parco o un parco giochi ben conosciuto. I bambini piccoli (di circa sei anni) dovrebbero sempre essere in coppia o sorvegliati da adulti per evitare che qualcuno si perda.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Nessuno.

Domande guida

Domande di supporto prima del gioco:

- Quale sarebbe un buon nascondiglio dove potrebbero stare diverse persone senza essere notate?

Domande di supporto durante il gioco:

(Da usare solo se non disturba il gioco, o in un secondo round)

- Cosa puoi fare per non farti vedere da nessuno quando ti unisci al gruppo?
- Cosa puoi fare per non farti vedere da nessuno quando sai dove si nasconde la persona e stai andando al nascondiglio?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Il bambino non sa dove guardare.
Suggerimento: “Prova a guardarti attentamente intorno. Controlla i posti dove qualcuno potrebbe nascondersi facilmente, come dietro alberi, cespugli o attrezzature del parco giochi.”
- Il bambino si sente sopraffatto dal dover cercare da solo.
Suggerimento: “Puoi collaborare con un amico. Fate squadra e cercate in zone diverse contemporaneamente.”
- Il bambino va di fretta e non coglie gli indizi.
Suggerimento: «Muoviti lentamente e resta in silenzio. Ascolta attentamente i rumori o i movimenti: ti aiuteranno a trovarli.»
- Il bambino non sa da dove cominciare.
Suggerimento: «Pensa in modo logico. Dove si nasconderebbe probabilmente il primo giocatore? Inizia vicino al punto di partenza o magari un po' più lontano.»
- Il bambino continua a controllare gli stessi punti.
Suggerimento: «Dividi l'area in zone. Controlla ogni zona una per una, così non ti sfuggirà nessuno».
- Il bambino non impara dagli altri.
Suggerimento: «Osserva come gli altri giocatori si nascondono o cercano. Puoi usare le loro idee per migliorare la tua strategia».

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti:

- Segnali acustici: chi si nasconde fischia o chiama ogni 30 secondi (ad es. “Qui!”).
- Segni: Lascia nastri colorati o piccoli oggetti lungo il percorso.
- Area piccola e familiare: Gioca in un parco giochi recintato o in un piccolo prato.
- Squadre: I bambini cercano a coppie per aiutarsi a vicenda.
- Suggerimenti: dare regolarmente indicazioni del tipo “più caldo/più freddo”.
- Nessuna pressione di tempo: Ognuno può cercare al proprio ritmo.

Allievi avanzati:

- Segnali acustici: chi si nasconde può emettere un suono solo una volta al minuto.
- Indicatori: meno nastri, solo all'inizio e a metà percorso.
- Area più ampia: utilizzare un parco o un'area giochi nel bosco con confini ben definiti.
- Nessuna squadra fissa: i bambini cercano individualmente ma possono collaborare se si incontrano.
- Suggerimenti: solo un suggerimento dopo 5 minuti di ricerca.
- Limite di tempo: fissare un limite di 10 minuti per trovare chi si nasconde.

Esperti:

- Nessun rumore: chi si nasconde rimane completamente in silenzio.
- Nessun indicatore: nessun indizio visivo.
- Limite di tempo rigoroso: massimo 6 minuti per trovare tutti.

Debriefing e domande di riflessione

Domande di aiuto dopo il gioco:

- Quale nascondiglio pensi sia stato il migliore? Perché?
- Hai visto qualcuno gestire una situazione difficile in modo creativo? Cosa ha fatto?
- Cosa faresti diversamente la prossima volta?

Cosa cambieresti nel gioco per renderlo ancora più divertente o emozionante?

3.2.2 Melting Icebergs

Breve descrizione e regole del gioco

Melting Icebergs è un'attività didattica basata sul movimento incentrata sulla risoluzione creativa dei problemi, in cui gli studenti sono sfidati a trovare modi nuovi e fantasiosi per stare al sicuro su una superficie sempre più piccola. La domanda centrale del gioco non è chi rimane e chi viene eliminato, ma piuttosto: come possiamo organizzarci in modo creativo affinché tutti possano stare? Gli studenti sperimentano insieme posizioni del corpo, disposizioni spaziali e strategie di movimento, scoprendo che la creatività spesso nasce dal pensiero condiviso, dalla cooperazione e da ripetuti tentativi ed errori. L'attività enfatizza lo sforzo, la sperimentazione e la collaborazione piuttosto che la competizione o il successo.

Competenze chiave

Competenze primarie

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Flessibilità

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
8-10 anni	tutta la classe lavora in piccoli gruppi (8-8 studenti per gruppo)	25-30 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

1. Preparazione dell'area di gioco: l'insegnante stende un grande tappeto, una coperta o un lenzuolo sul pavimento in classe o all'aperto. Questo rappresenta l'"iceberg". Gli studenti si radunano attorno al tappeto. L'insegnante introduce la trama del gioco: "Questo iceberg si sta sciogliendo lentamente. Il vostro compito è quello di assicurarvi che ci stiano quante più persone possibile, anche se diventa sempre più piccolo." È importante sottolineare che non ci sono eliminazioni, non ci sono soluzioni "sbagliate", ciò che conta di più sono l'impegno e il provare nuove idee.
2. Svolgimento del gioco – Trovare soluzioni creative: Gli studenti salgono sul tappeto. Di tanto in tanto, l'insegnante segnala lo "scioglimento" (ad esempio battendo le mani o emettendo un segnale sonoro), poi piega una parte del tappeto o lo sostituisce con uno più piccolo. Dopo ogni round, gli studenti devono riorganizzarsi in modo nuovo affinché tutti possano stare sul tappeto, nessuno scenda e si sostengano a vicenda in sicurezza. Gli studenti iniziano naturalmente ad accovacciarsi o a sedersi, ad appoggiarsi sulle spalle degli altri, a inventare e provare diverse posizioni e disposizioni del corpo.

3. Rafforzare il pensiero creativo consapevole: l'insegnante può interrompere brevemente il gioco e porre domande di riflessione come: "Qual era la tua idea?", "Cosa ha aiutato tutti a stare sul tappeto?", "Cosa potremmo provare la prossima volta?". Queste domande aiutano gli studenti a prendere coscienza dei propri processi di pensiero creativo e favoriscono la riflessione metacognitiva.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Il gioco richiede un'area spaziosa e sicura. Può essere giocato in classe, in palestra o all'aperto (ad esempio nel cortile della scuola o su un prato). L'insegnante deve assicurarsi che la superficie sia antiscivolo, che il tappeto o la coperta siano di dimensioni adeguate e che ci sia spazio sufficiente per muoversi in sicurezza.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Durante il gioco "Melting Icebergs", la creatività si sviluppa man mano che gli studenti inventano nuove posizioni del corpo, provano disposizioni spaziali insolite, creano strategie insieme e rispondono in modo flessibile alle condizioni mutevoli. L'attività dimostra che la creatività non è un "genio" individuale, ma piuttosto il risultato della generazione condivisa di idee, della sperimentazione, dell'adattamento e della cooperazione.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato del gioco, gli studenti diventano più disposti a provare nuove soluzioni, riconoscono il potere del pensiero collaborativo, gestiscono i problemi in modo più flessibile, sperimentano che le loro idee contano e contribuiscono al successo.

Uso suggerito ed esempi pratici

- Nelle lezioni di educazione fisica, il gioco funziona bene come riscaldamento creativo o attività principale. Oltre al movimento fisico, la risoluzione creativa dei problemi gioca un ruolo centrale, poiché gli studenti organizzano i movimenti e il posizionamento in base alle proprie idee piuttosto che a esercizi predefiniti. Questo contribuisce a rendere le lezioni di educazione fisica più riflessive, cooperative e orientate al pensiero.
- Nelle sessioni con l'insegnante di classe o nelle attività di costruzione della comunità, il gioco favorisce la cooperazione, la comunicazione e l'attenzione verso gli altri. Gli studenti sperimentano che ogni idea conta per il raggiungimento di un obiettivo condiviso e che le soluzioni creative spesso emergono attraverso il dialogo. È particolarmente utile quando si forma una nuova comunità di classe.
- Durante le gite scolastiche, l'attività è facile da realizzare, richiede attrezzature minime e funziona bene all'aperto. Uscire dal consueto ambiente di apprendimento incoraggia gli studenti a sperimentare più liberamente, a rimanere fisicamente attivi e a creare esperienze condivise positive che rafforzano la coesione del gruppo.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- 1–2 tappeti grandi, coperte o lenzuola
- uno strumento di segnalazione (ad es. battito di mani, campanello)
- un'area sicura e spaziosa

Domande guida

- Come siete riusciti a far stare tutti sul tappeto?
- Quale idea ha funzionato meglio?
- C'era una soluzione a cui non avevate pensato all'inizio?
- Cosa hai imparato sul lavoro di squadra?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Gli studenti si arrendono troppo in fretta.
Suggerimento: sottolinea che non c'è un limite di tempo.
Trucco: introdurre un “ultimo giro di idee” prima di fermarsi.
- Gli studenti più estroversi prendono l'iniziativa.
Suggerimento: incoraggiate anche gli studenti più timidi a condividere le loro idee.
Trucco: Lascia che in ogni round sia uno studente diverso a proporre una soluzione.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: al livello principiante, la creatività emerge nel provare idee insieme e nella sperimentazione sicura. Gli studenti possono esplorare con calma come creare diverse posizioni del corpo e disposizioni spaziali, sperimentando al contempo che ogni idea può essere preziosa. La “fusione” avviene più lentamente, è possibile utilizzare un tappeto più grande e viene concesso più tempo per la riflessione e la discussione. L'enfasi è posta sul pensiero condiviso, sull'attenzione reciproca e sulla sperimentazione di strategie di base per la risoluzione dei problemi in un ambiente sicuro e di sostegno.

Studenti avanzati: A livello avanzato, la creatività si riflette in un rapido adattamento e nella ricerca consapevole di soluzioni originali. Gli studenti inventano posizioni del corpo e combinazioni spaziali sempre più complesse, rispondendo in modo flessibile alle condizioni mutevoli. Lo spazio viene ridotto più rapidamente, lasciando meno tempo per l'organizzazione, e si può introdurre la risoluzione dei problemi senza parlare, incoraggiando nuove forme di comunicazione. Si possono applicare anche “sfide creative” predefinite (ad es. sono consentite solo posizioni sedute), migliorando la flessibilità, la cooperazione e il pensiero complesso.

Esperti: a livello esperto, la creatività emerge come collaborazione innovativa, in cui gli studenti sviluppano spontaneamente nuovi sistemi e strategie in condizioni in continuo cambiamento. La riduzione dello spazio può avvenire a un ritmo imprevedibile e si possono combinare più sfide consecutive (ad esempio, non parlare e solo parti specifiche del corpo possono toccare il tappeto), richiedendo agli studenti di pensare in modo flessibile e agire in stretta coordinazione allo stesso tempo. Questo livello richiede un alto grado di fiducia, consapevolezza del corpo, pensiero strategico e rapido adattamento creativo da parte di tutti i membri del gruppo.

Debriefing e domande di riflessione

Al termine del gioco, l'insegnante avvia una breve discussione guidata per aiutare gli studenti a riflettere sui loro processi di pensiero, sulle soluzioni creative e sulle esperienze di cooperazione. L'insegnante valorizza la creatività, la collaborazione e il coraggio di sperimentare nuove idee, piuttosto che concentrarsi sul successo o sul fallimento. Possibili domande di chiusura:

- Quale soluzione avete trovato per assicurarvi che tutti potessero stare sul tappeto?
- C'è stata un'idea che all'inizio sembrava strana ma che alla fine ha funzionato bene?
- Come vi siete aiutati a vicenda durante l'attività?
- Cosa è successo quando è rimasto pochissimo spazio?
- Quali nuove posizioni o disposizioni avete provato?
- Chi ha condiviso un'idea che ha aiutato il gruppo ad andare avanti?
- Cosa hai imparato su te stesso durante questo gioco?
- Cosa fareste di diverso se giocassimo di nuovo?

3.2.3 Mill/Nine Men's Morris

Breve descrizione e regole del gioco

Mill è un tradizionale gioco da tavolo strategico per due giocatori che si gioca su una tavola speciale composta da linee e punti di collegamento. Ogni giocatore ha nove pezzi identici dello stesso colore. Lo scopo del gioco è quello di posizionare tre dei propri pezzi in linea retta (orizzontalmente o verticalmente). Questa formazione è chiamata "mill". Durante il gioco, gli studenti si cimentano nel pensiero creativo mentre sviluppano gradualmente le proprie soluzioni passo dopo passo. Sperimentano idee diverse, osservano quali strategie funzionano efficacemente e modificano il loro approccio quando necessario. La creatività si riflette nella disponibilità degli studenti a provare nuove soluzioni, a riconoscere connessioni e schemi e a prendere decisioni basate sul proprio pensiero. Sebbene le regole del gioco siano fisse, gli studenti possono sviluppare una varietà di strategie di soluzione diverse. In questo contesto, la creatività si esprime principalmente attraverso il pensiero flessibile, il riconoscimento di nuovi schemi e la continua modifica delle strategie.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Creatività

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Flessibilità
- Pensiero critico

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Lavoro in coppia o attività con tutta la classe utilizzando più tabelloni di gioco in parallelo	5-10 minuti

Come si gioca - brevi regole del gioco

- Preparazione: l'insegnante prepara un grande tabellone Mill, che può essere posizionato sul pavimento (utilizzando nastro adesivo o gesso), su un tavolo (disegnato o stampato) o all'aperto disegnandolo sulla superficie del cortile. Ogni giocatore riceve lo stesso numero di pedine (ad es. dischi, tappi di bottiglia o sassolini) in due colori chiaramente distinguibili. L'insegnante introduce brevemente la cornice narrativa dell'attività: "Questo gioco non riguarda solo la vittoria, ma anche la sperimentazione di nuove idee".
- Svolgimento del gioco: Il gioco segue le regole tradizionali del Mill, con l'enfasi posta sul processo decisionale. I giocatori, a turno, posizionano le loro pedine sui punti liberi del tabellone. Durante questa fase, le pedine posizionate non possono essere spostate. Se un giocatore forma un mulino, può rimuovere una delle pedine dell'avversario, a condizione che

non faccia parte di un altro mulino (a meno che tutte le pedine dell'avversario non si trovino in mulini). Una volta posizionati tutti i pezzi, i giocatori, a turno, spostano uno dei propri pezzi su un punto adiacente lungo le linee. L'obiettivo rimane quello di formare nuovi mulini e rimuovere gradualmente i pezzi dell'avversario. Quando a un giocatore rimangono solo tre pezzi, si applica una regola speciale: il giocatore può "saltare", ovvero spostare un pezzo su qualsiasi punto libero del tabellone. Il gioco termina quando a un giocatore rimangono solo due pezzi e non può più formare un mulino, oppure non è in grado di effettuare una mossa regolare perché tutti i suoi pezzi sono bloccati. Prima di ogni mossa, agli studenti viene concesso un breve tempo di riflessione. L'insegnante può incoraggiarli a non scegliere sempre la soluzione più familiare. Il successo non si misura solo in base alla formazione di un mulino, ma anche alla creatività con cui gli studenti raggiungono quel risultato.

6. Incorporare variazioni creative: per rafforzare la creatività, l'insegnante può introdurre regole aggiuntive, come la "mossa libera", che permette a un giocatore per turno di posizionare un pezzo in una posizione insolita; la "mossa di scambio", in cui due pezzi possono scambiarsi di posto; il "turno a sorpresa", durante il quale il giocatore spiega perché ha scelto una mossa particolare. Queste variazioni non complicano eccessivamente il gioco, ma aprono nuove direzioni di pensiero.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Il gioco può essere facilmente implementato in classe utilizzando versioni da tavolo, in palestra utilizzando un tabellone di grandi dimensioni, all'aperto utilizzando un'area di gioco disegnata con il gesso. Un tabellone più grande permette agli studenti di entrare fisicamente nel gioco, il che migliora ulteriormente il pensiero creativo e incarnato.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Mill stimola la creatività consentendo di esplorare diverse strategie, senza penalizzare la sperimentazione, incoraggiando mosse inaspettate e favorendo il riconoscimento di nuovi schemi. Gli studenti imparano che gli errori sono opportunità di apprendimento, che la stessa situazione può essere risolta in modi diversi e che le loro idee sono preziose anche se non portano a un successo immediato.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Grazie al gioco, gli studenti diventano più disposti a provare nuove soluzioni, pensano in modo più flessibile, sono in grado di giustificare le loro decisioni e riconoscono i propri processi di pensiero creativo. Capiscono che la creatività non riguarda la velocità o l'abilità tecnica, ma il provare idee e svilupparle ulteriormente.

Uso suggerito ed esempi pratici

- Nelle lezioni di lingua, il gioco favorisce la verbalizzazione dei processi di pensiero. Dopo una mossa, gli studenti spiegano brevemente la loro decisione, rafforzando la consapevolezza e l'espressione del pensiero creativo, nonché il ragionamento logico.
- Nelle lezioni di matematica, il gioco può essere utilizzato per sviluppare il riconoscimento di schemi e il pensiero sistemico. Gli studenti osservano disposizioni ricorrenti ed esplorano

come lo stesso obiettivo possa essere raggiunto attraverso percorsi diversi. L'attenzione non è sul calcolo, ma sull'interpretazione creativa delle strutture.

- Nei club o nell'istruzione per studenti dotati, gli studenti possono progettare nuove versioni del gioco modificando le dimensioni del tabellone, le condizioni di vittoria o il numero di mosse. Questo approccio rafforza la creatività come pensiero costruttivo e sistemico.
- Per gli studenti con difficoltà di apprendimento, è particolarmente indicata una versione semplificata, su larga scala e altamente visiva del gioco. La creatività emerge man mano che gli studenti lavorano al proprio ritmo, costruendo gradualmente strategie attraverso la sperimentazione.

Materiali e strumenti necessari per l'implementazione

- Tavola da gioco (disegnata o stampata)
- Tessere di gioco in due colori
- Opzionale: timer, schede con le regole per le varianti creative

Domande guida

- Perché hai scelto quella mossa?
- Quale altra soluzione avresti potuto provare?
- C'è stata una mossa che ti ha sorpreso?
- Cosa proveresti a fare in modo diverso la prossima volta?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Gli studenti usano sempre la stessa strategia.
Suggerimento: chiedi loro di provare consapevolmente un approccio diverso in un round.
Trucco: introduci una “mossa proibita” escludendo temporaneamente una soluzione familiare.
- Paura di commettere errori
Suggerimento: sottolinea che si tratta di un gioco sperimentale.
Trucco: premiate l’“idea più interessante” piuttosto che il vincitore.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: a questo livello, la creatività si manifesta nel pensiero condiviso e nell'esplorazione sicura delle idee. Gli studenti possono pianificare le mosse insieme, discutere le possibili soluzioni e sperimentare che la stessa situazione può essere affrontata in modi diversi. L'enfasi è sulla scoperta di nuovi schemi e connessioni senza concentrarsi principalmente sulle risposte "giuste" o "sbagliate". È possibile concedere più tempo di riflessione prima di ogni mossa e introdurre la pianificazione condivisa delle mosse, in cui coppie o piccoli gruppi discutono collettivamente le opzioni. Ciò favorisce il riconoscimento degli schemi, il pensiero strategico di base e la risoluzione flessibile dei problemi.

Studenti avanzati: a livello avanzato, la creatività si riflette nella costruzione indipendente di strategie e nell'uso consapevole di interpretazioni alternative delle regole. Gli studenti sviluppano i propri percorsi di soluzione, riconoscono gli schemi dell'avversario e adattano in modo flessibile i propri piani man mano che il gioco procede. Si possono introdurre variazioni creative delle regole (ad es. “mossa libera”, “mossa di scambio”, “turno a sorpresa”) per aprire nuove direzioni di pensiero. I giocatori spiegano le proprie decisioni strategiche in modo indipendente, giustificando brevemente perché

hanno scelto una mossa particolare. Questo livello richiede un pensiero critico più profondo, un riconoscimento consapevole degli schemi e una risoluzione dei problemi più complessa.

Esperti: A livello esperto, la creatività emerge come pensiero strategico complesso e approcci innovativi. Gli studenti pensano diverse mosse in anticipo, costruiscono scenari alternativi e sperimentano deliberatamente soluzioni non convenzionali. Le variazioni delle regole possono essere combinate o addirittura modificate dagli stessi giocatori, creando ulteriore spazio per l'innovazione strategica individuale e collaborativa. Il processo decisionale diventa più dettagliato e riflessivo, e i giocatori si adattano continuamente alle nuove situazioni durante il gioco. Questo livello richiede un alto grado di flessibilità, pensiero critico e risoluzione creativa dei problemi.

Debriefing e domande di riflessione

- Di quale mossa sei più orgoglioso e perché?
- C'è stata una situazione in cui ti sono venute in mente più soluzioni? Come hai scelto?
- Quando hai dovuto cambiare il tuo piano originale? Perché?
- Hai riconosciuto un nuovo schema o una nuova connessione durante il gioco?
- Cosa hai imparato da un'idea che non ha funzionato?
- Hai provato una strategia che non avevi mai usato prima?
- Cosa faresti diversamente in una partita futura?
- In che modo il fatto che non ci fosse un'unica soluzione "corretta" ha aiutato il tuo pensiero creativo?

3.3 RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

3.3.1 Torre di Pisa

Breve descrizione e regole del gioco

"Torre di Pisa" è un gioco di destrezza in cui i giocatori, a turno, posizionano delle figure su una torre traballante. La torre si inclina sempre di più e l'obiettivo è impedire che tutte le figure cadano. Il primo giocatore a far cadere una figura perde la partita!

Abilità in primo piano

Abilità principale

- Risoluzione dei problemi

Abilità complementari/secondarie

- Creatività
- Flessibilità
- Resilienza

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	2-6 bambini	15-20 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

Preparazione:

- Ogni giocatore sceglie un colore e prende il proprio set di mattoncini (di solito 3 per giocatore).
- Posizionare la base della Torre di Pisa al centro del tavolo.
- Decidete chi inizia.

Svolgimento del gioco:

- I giocatori, a turno, lanciano il dado. Il dado determina su quale livello della torre devi posizionare il tuo mattoncino o la tua figurina.
- Quando è il tuo turno, posiziona con attenzione uno dei tuoi mattoncini sulla torre pendente.
- L'obiettivo è posizionare i blocchi senza far crollare la torre.
- Alcune edizioni includono regole speciali, come spostare i blocchi precedenti o utilizzare strumenti per stabilizzare la torre.
- I giocatori devono elaborare strategie, bilanciare la torre e, a volte, negoziare chi sarà il prossimo a posizionare un blocco.

Vincere la partita:

- Il gioco continua finché la torre non crolla.
- Il giocatore che ha posizionato l'ultimo blocco prima del crollo perde.

- In alcune versioni, vince il giocatore che ha posizionato con successo il maggior numero di blocchi.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

In classe: sistemare tavoli o tappetini sul pavimento in modo che piccoli gruppi di 2-6 giocatori possano sedersi comodamente attorno alla torre.

In che modo questo gioco sviluppa le competenze primarie?

"Torre di Pisa" sviluppa le capacità di risoluzione dei problemi perché i giocatori devono analizzare e valutare costantemente come posizionare i propri blocchi per mantenere stabile la torre, specialmente quando il dado determina quale livello devono utilizzare. Devono sviluppare strategie, anticipare le conseguenze delle loro scelte e trovare soluzioni (creative) se la torre inizia a inclinarsi.

Nel farlo, devono considerare aspetti quali la stabilità e l'equilibrio. Inoltre, devono anche pensare a come rendere le cose più difficili per l'avversario senza mettersi nei guai.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato del gioco, gli studenti:

- Capiranno quali punti della torre sono più stabili e perché la stabilità è importante quando si posizionano le figure.
- Sviluppano la capacità di pianificare in anticipo, pensando a diverse mosse per evitare che la torre crolli.
- Imparano ad adattare le strategie quando la torre inizia a inclinarsi, regolando il posizionamento in base alle mutevoli condizioni.
- Acquisiscono una comprensione delle relazioni di causa ed effetto, valutando perché una figura è caduta e come evitare esiti simili in futuro.
- Comprendono l'importanza di fermarsi, riflettere e valutare le opzioni prima di agire, piuttosto che agire in modo casuale.
- Acquisire la capacità di sperimentare diverse posizioni e confrontare quale sia la più stabile.
- Impara ad adattare il tuo approccio quando la torre diventa instabile, dimostrando flessibilità nella strategia.
- Sviluppa il pensiero predittivo anticipando le conseguenze delle tue mosse e riducendo al minimo il rischio.
- Sviluppare capacità di riflessione analizzando i successi o i fallimenti precedenti e modificando le strategie di conseguenza.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Questo gioco può essere utilizzato durante una lezione di scienze incentrata su stabilità ed equilibrio, consentendo agli studenti di sperimentare la distribuzione del peso.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- Gioco: Torre di Pisa

Domande guida

Prima del gioco (preparazione e pianificazione delle strategie):

- Quale pensi che sarà la sfida più grande nella costruzione della torre?
- Come potresti posizionare al meglio i blocchi per mantenere stabile la torre?
- Cosa faresti se il dado ti dicesse di posizionare un blocco su un livello inaspettato?
- Quali strategie potete ideare per collaborare ed evitare che la torre crolli?

Durante il gioco (adattamento):

- Cosa sta andando bene e cosa sta causando l'inclinazione della torre?
- Quali scelte tue o dei tuoi compagni di squadra influenzano la stabilità della torre?
- Riuscite a pensare a un'altra strategia se qualcosa non funziona?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Gli studenti non sanno dove posizionare la loro figura.
Suggerimento: osserva la torre da tutti i lati e trova un punto che sembri stabile. Usa i bordi con saggezza: posiziona le figure sui bordi per distribuire il peso in modo uniforme. Posizionare i pezzi al centro può rendere la torre instabile.
- Gli studenti perdono di vista l'equilibrio complessivo della torre
Suggerimento: non concentrarti su un solo punto, osserva l'intera torre. Chiediti: "Se lo posiziono qui, cosa succede dall'altra parte?". Costruisci a strati: pensa non solo a questa mossa, ma anche a come si svilupperanno le tue mosse successive.
- Gli studenti prendono decisioni affrettate senza riflettere
Suggerimento: prenditi un momento per riflettere prima di posizionare la tua figura. La stabilità è più importante della velocità: non avere fretta. Scegli una mossa che renda la torre più stabile.
- Gli studenti si sentono insicuri riguardo alle mosse rischiose
Consiglio: correre dei rischi va bene, ma agisci con intelligenza: se scegli una mossa difficile, assicurati di sapere perché lo stai facendo. A volte ti fa guadagnare punti extra! Anticipa le mosse successive: cerca di prevedere come cambierà la torre e se il rischio vale la pena.
- Gli studenti perdono la concentrazione durante i turni più lunghi
Suggerimento: resta concentrato e osserva cosa fanno gli altri. Le loro scelte possono aiutarti a prendere decisioni migliori. Presta attenzione alle mosse del tuo avversario: se rendono la torre instabile, puoi approfittarne con una mossa intelligente.
- Gli studenti si sentono frustrati quando la torre cade
Suggerimento: mantieni la calma: fai un respiro profondo e mantieni la mente lucida. Il panico rende più difficile pensare. Analizza il problema: cerca di capire cosa è andato storto e impara da questo. Come puoi fare meglio la prossima volta?
- Gli studenti faticano a gestire la pressione del tempo (ai livelli più alti)
Suggerimento: mantieni la calma anche quando il tempo stringe. Scegli un punto che puoi raggiungere rapidamente e che sembra stabile. Ricorda: la stabilità è più importante della velocità. Una mossa sicura è meglio di un errore fatto in fretta.
- Gli studenti non capiscono il sistema di punteggio (in modalità avanzata)
Suggerimento: Ricorda: una mossa rischiosa può farti guadagnare punti extra, ma solo se la torre rimane in piedi. Valuta attentamente se il rischio vale la pena e pianifica in anticipo.

Personalizzazione del livello di difficoltà

Principianti:

- Nessun limite di tempo per turno; i bambini possono prendersi tutto il tempo necessario per pensare.
- Consentite ai bambini di discutere con un compagno per scegliere insieme una posizione (incoraggia la collaborazione).

Studenti avanzati:

- Aggiungere un limite di tempo per turno (ad es. 1 minuto).
- Introdurre una regola per i turni: non è possibile posizionare due figure in fila sullo stesso livello della torre.

Esperti:

- Limite di tempo rigoroso per ogni turno (ad es. 30 secondi).
- Aggiungere regole extra come: una regola secondo cui non è possibile correggere la propria mossa se la torre si inclina. Il posizionamento deve essere corretto immediatamente.
- Sfida extra: Introdurre un sistema di punti o penalità:
 - Regola di base: ogni posizionamento riuscito = 1 punto.
 - Posizionamento rischioso: una mossa è considerata rischiosa quando la figura viene posizionata in cima o sul bordo di una torre inclinata, riducendone chiaramente la stabilità.
- Punti extra:
 - +2 punti se la torre rimane in piedi per almeno un turno completo dopo un posizionamento rischioso.
 - +3 punti se la torre rimane in piedi per due turni completi dopo un posizionamento rischioso.
 - Penalità:
 - 1 punto se la torre cade durante il tuo turno.
 - 2 punti se la torre cade a causa di un posizionamento rischioso che non regge.

Debriefing e domande di riflessione

- Quale strategia ha funzionato meglio e perché?
- Cosa hai imparato sul lavoro di squadra e sulla discussione delle soluzioni ai problemi?
- Come ti comporteresti diversamente se giocassi di nuovo?
- Cosa ti insegna questo riguardo al modo di affrontare le battute d'arresto e di perseverare nelle sfide?

3.3.2 Indovina chi?

Breve descrizione e regole del gioco

Indovina chi? è un gioco da tavolo per due giocatori in cui entrambi hanno una tavola identica piena di facce illustrate di personaggi diversi. Ogni giocatore sceglie segretamente un personaggio come persona misteriosa. L'obiettivo è indovinare per primo quale personaggio ha scelto l'avversario ponendo domande intelligenti a cui si può rispondere con sì o no ed eliminando le possibilità.

Abilità su cui concentrarsi

Abilità principale

- Risoluzione dei problemi

Abilità complementari/secondarie

- Pensiero critico
- Creatività
- Flessibilità

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	2-4 bambini	1 round: 5 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

Preparazione:

- Ogni giocatore prepara il proprio tabellone con tutte le carte con le figure rivolte verso l'alto.
- Entrambi i giocatori pescano una carta da un mazzo separato o scelgono segretamente un personaggio come loro persona misteriosa; questa carta viene tenuta nascosta all'avversario.

Come si gioca:

- I giocatori, a turno, pongono domande a cui si può rispondere con sì o no riguardo al personaggio misterioso dell'avversario, ad esempio: "Il tuo personaggio porta gli occhiali?", "È un uomo?", "Indossa un cappello?"
- In base alla risposta (sì o no), il giocatore gira a faccia in giù tutti i personaggi sul proprio tabellone che non corrispondono alla risposta, restringendo così le possibilità.
- Puoi continuare a fare domande finché non vuoi provare a indovinare.

Indovinare e vincere:

- Quando pensi di sapere chi è il personaggio misterioso del tuo avversario, puoi fare un'ipotesi. Se indovini, vinci la partita. Se sbagli, di solito perdi immediatamente (a seconda dell'edizione, ma questa è la regola standard).

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

In classe: sistemare tavoli o tappetini sul pavimento dove piccoli gruppi possano sedersi comodamente. Questo rende più facile per tutti porsi domande a vicenda.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Giocare a "Indovina chi?" coinvolge attivamente gli studenti in una forma strutturata di risoluzione dei problemi che rispecchia il ragionamento del mondo reale. Ogni turno richiede un approccio tattico per restringere le possibilità, interpretare gli indizi e adattare le strategie: tutte componenti essenziali della risoluzione dei problemi.

- Il ragionamento deduttivo viene affinato man mano che i giocatori utilizzano gli indizi per eliminare sistematicamente le opzioni. Ogni domanda aiuta a escludere intere categorie, allenando gli studenti a pensare in termini di esclusione e vincoli logici.
- Il pensiero strategico viene rafforzato attraverso la selezione delle domande ottimali. I giocatori devono decidere quali attributi forniranno le risposte più informative, imparando a dare priorità alle domande ad alto impatto che riducono l'incertezza.
- Il pensiero critico viene sviluppato analizzando le risposte e le loro implicazioni. Una singola risposta può cambiare la direzione del gioco, spingendo i giocatori a rivalutare le ipotesi e a perfezionare il loro approccio in tempo reale.
- Si esercita il processo decisionale in condizioni di incertezza, poiché i giocatori spesso operano con informazioni incomplete. Imparano a formulare ipotesi ragionate, bilanciando rischio e logica mentre aggiornano continuamente il loro modello mentale.
- L'adattabilità viene coltivata attraverso la natura dinamica di ogni round. Nuovi personaggi e indizi inediti richiedono agli studenti di adeguare le loro tattiche, incoraggiando un pensiero flessibile e la resilienza di fronte a condizioni mutevoli.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato del gioco, gli studenti:

- In grado di pensare in modo deduttivo in base alle caratteristiche della loro età e, sulla base di indizi forniti (con un semplice aiuto), restringere sistematicamente le possibili opzioni.
- In grado di porre domande pertinenti e specifiche che aiutino a raccogliere le informazioni più utili, riducendo al contempo il numero di possibili risposte.
- In grado di analizzare criticamente le risposte e le loro implicazioni, adeguando le strategie man mano che si rendono disponibili nuove informazioni.
- In grado di prendere decisioni informate sulla base di dati parziali o limitati e di affinare il proprio approccio man mano che procedono.
- In grado di adattare il pensiero e le tattiche alle nuove sfide e agli indizi presentati in ogni round.
- In grado di dimostrare pazienza e perseveranza impegnandosi in una riflessione attenta e in molteplici tentativi per risolvere il rompicapo.
- In grado di collaborare efficacemente discutendo le strategie e comunicando in modo chiaro per concordare le domande migliori da porre.

Uso suggerito ed esempi pratici

Fase 1: Inizia con domande generiche

“La persona in questione è un uomo?”

- Sì → cancella tutte le donne.
- No → cancella tutti gli uomini.

Fase 2: Controlla il colore dei capelli

“La persona in questione ha i capelli biondi?”

- Sì → tieni quelli biondi.
- No → cancellali.

Fase 3: Cerca gli accessori

“Il tuo personaggio porta gli occhiali?”

- Sì → tieni quelli con gli occhiali.
- No → cancellali.

Fase 4: Osserva la peluria del viso

“La persona in questione ha la barba o i baffi?”

- Sì → tieni quelli con la barba o i baffi.
- No → cancellali.

Fase 5: Un'altra caratteristica distintiva

“Il tuo personaggio indossa un cappello?”

- Sì → tieni quelli con il cappello.
- No → cancellali.

Fase 6: Fai la tua ipotesi finale

“Il tuo personaggio è Richard?”



Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Gioco da tavolo “Indovina chi?”

Domande guida

Domande utili prima del gioco (preparazione e strategia)

- Come puoi porre le domande in modo da raccogliere rapidamente molte informazioni sul personaggio misterioso dell'avversario?
- Quale categoria pensi sia più utile escludere per prima (ad es. sesso, colore dei capelli, accessori come occhiali o cappelli)?
- Cosa potresti fare se non sei sicuro della risposta o se l'informazione ti sembra poco chiara?

Consigli per porre domande

- Inizia con domande generiche che eliminino circa la metà dei personaggi (ad es. sesso, colore dei capelli, occhiali).
- Poni domande che dividano le opzioni rimanenti all'incirca a metà. Questo esclude molte possibilità contemporaneamente.
- Pensa in termini di opposti. Formulare una domanda per separare due grandi gruppi (ad es. "La mia persona ha i capelli corti?" vs "La mia persona ha i capelli lunghi?") aiuta a restringere rapidamente il campo.
- Presta attenzione alle combinazioni di caratteristiche (abbigliamento + acconciatura) per eliminare più velocemente.
- Osserva cosa chiedono gli altri. Le domande ben formulate degli altri giocatori possono ispirare la tua prossima mossa.
- Tieni traccia delle risposte. Ricorda cosa è già stato escluso in modo da non ripetere le domande e poter combinare gli indizi in modo efficace.

Domande utili durante il gioco (guida al processo)

- Quali domande ti hanno aiutato a eliminare molti personaggi e quali non sono state utili?
- Puoi provare una strategia diversa per restringere il campo delle possibilità più rapidamente?
- Cosa pensi che potrebbe chiedere un altro giocatore se fosse al tuo posto?
- Puoi combinare le informazioni provenienti da più risposte per escludere altri personaggi?

Consigli e suggerimenti per affrontare le difficoltà

- Difficoltà nel porre domande efficaci. Problema: gli studenti pongono domande troppo specifiche (ad es. "Il mio personaggio ha un cappello blu?"), il che elimina quasi tutte le opzioni. Suggerimento: fornire in anticipo esempi di domande ampie e strategiche (ad es. "Il mio personaggio porta gli occhiali?"). Utilizzare una breve attività in cui gli studenti elaborino insieme delle buone domande. Incoraggiare il ragionamento in termini di gruppi e opposti (ad es. "capelli corti" vs. "capelli lunghi").
- Perdere il filo durante il gioco. Problema: gli studenti dimenticano quali risposte sono già state date e ripetono le domande.

Suggerimento: Consenti agli studenti di usare un foglio per prendere appunti e tenere traccia delle risposte. Mostra un esempio di come creare una lista e cancellare le opzioni eliminate. Ricorda loro di usare combinazioni di caratteristiche (ad es. abbigliamento + acconciatura).

- Indovinare troppo presto. Problema: alcuni studenti tirano a indovinare prima di avere abbastanza informazioni, il che spesso porta a errori.
Suggerimento: spiega che la pazienza e la strategia sono importanti. Stabilisci una regola: bisogna fare almeno tre domande prima di tirare a indovinare. Sii paziente. Non tirare a indovinare troppo presto: a volte fare una o due domande più mirate evita di indovinare male. Dopo il gioco, discuti perché fare una domanda in più può essere meglio che tirare a indovinare troppo presto.
- Difficoltà con il ragionamento logico. Problema: gli studenti hanno difficoltà a combinare le risposte e trarre conclusioni.
Suggerimento: fornite un esempio di situazione: mostrate come passare da una serie di risposte a una scelta logica. Utilizzate momenti di riflessione ad alta voce: giocate un round insieme e spiegate il vostro ragionamento passo dopo passo. Incoraggiate gli studenti a chiedersi dopo ogni domanda: “Quali opzioni posso eliminare ora?” Ragionate in modo logico. Utilizzate le risposte che avete raccolto per concentrarvi solo sui candidati rimanenti.
- Mancanza di fiducia o esitazione. Problema: alcuni studenti esitano a porre domande o dubitano delle loro scelte.
Suggerimento: crea un ambiente sicuro e giocoso in cui è accettabile commettere errori. Incoraggia il lavoro di squadra: lascia che gli studenti giochino in coppia in modo che possano discutere le idee. Elogia le domande intelligenti, non solo le risposte corrette.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti:

- Per i bambini più piccoli: fate giocare gli studenti in coppia. Due bambini possono collaborare per indovinare il personaggio misterioso. Possono discutere le possibili domande, unire le idee e aiutarsi a vicenda a decidere cosa eliminare.
- Possono usare solo caratteristiche semplici e visibili:
 - maschio o femmina
 - con gli occhiali o senza

Potete fornire loro un elenco di domande di esempio per aiutarli, come ad esempio:

- "Il tuo personaggio porta gli occhiali?"
- "Ha i capelli biondi?"

In questo modo, imparano che le domande generiche possono eliminare molte carte contemporaneamente. Scoprono inoltre che è meglio ragionare dal generale al particolare.

Studenti avanzati:

- Puoi scegliere di consentire un massimo di 10 domande.

Devono scrivere le loro domande in anticipo.

- Questo insegna loro a pianificare invece di scegliere d'impulso.

- Un ordine obbligatorio delle domande

Devono iniziare con domande che eliminano molti personaggi contemporaneamente.

Ad esempio, seguono questa sequenza:

- Sesso (di solito elimina circa la metà del gruppo)
- Capelli (colore o lunghezza)
- Accessori (occhiali, cappello, baffi)
- Abbigliamento (colori vivaci, maglione, camicia)

Solo dopo queste domande generali è loro permesso porre domande più dettagliate.

Esperti:

- Domande intelligenti per dimezzare

Insegnate agli studenti a porre domande che eliminino circa la metà dei personaggi in una volta sola.

Esempi:

- “Il tuo personaggio indossa qualcosa in testa?”
- “Il tuo personaggio ha i capelli scuri?”
- “Il tuo personaggio porta gli occhiali o ha i baffi?” (una domanda che riguarda più caratteristiche contemporaneamente)
- Domande vietate
 - Evita domande semplici e di scarso impatto come:
 - “La persona ha gli occhi blu?”
 - “È Rob?” (tranne che nell’ultimo turno)
 - Gli studenti devono riflettere sul motivo per cui queste domande non sono di grande aiuto.
- Codifica a colori e raggruppamento
 - Prima di iniziare, chiedi agli studenti di creare una tabella in cui raggruppino i personaggi in base a: capelli – genere – accessori – forma del viso

Devono pianificare le loro prime tre domande prima che inizi il round.

- Gara: il minor numero possibile di domande

Massimo 7 domande

- +1 punto per ogni domanda che elimina più di 4 personaggi
- -1 punto per ogni domanda che elimina meno di 2 personaggi.

Debriefing e domande di riflessione

- Quale strategia ha funzionato meglio per trovare la risposta? Perché?
- Quali domande sono state meno efficaci e cosa faresti diversamente la prossima volta?
- Hai scoperto nuovi modi di pensare durante il gioco che puoi utilizzare per altri problemi?
- Come puoi pianificare meglio quali domande porre per prime?

3.3.3 Macro-Mikado

Breve descrizione e regole del gioco

Tutti conoscono il gioco del mikado, quei bastoncini che si lasciano cadere e che bisogna cercare di prendere, senza che gli altri bastoncini si muovano. Giocheremo a questo gioco con rami raccolti nel bosco. Lascia che i bambini prendano rami di diverse lunghezze e spessori dal bosco e li mettano in una pila. Ora ogni bambino può prendere un ramo dalla pila, senza che gli altri rami si muovano. Se il ramo si muove, il bambino è fuori e deve aspettare il suo turno. Chi ha raccolto più rami alla fine?

Un Mikado da giocare nella natura. Si combinano gioco, creatività, cooperazione e abilità importanti come la risoluzione dei problemi e la resilienza.

Competenze chiave

Competenze primarie

- Risoluzione dei problemi

Competenze complementari/secondarie

- Resilienza
- Creatività
- Consapevolezza emotiva (regolazione emotiva e comunicazione)

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	2+ bambini	10-30 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

1. Raccolta dei bastoncini (collaborazione e risoluzione di problemi):
 - Lasciate che i bambini trovino i propri bastoncini in un parco, in un bosco o in un giardino.
 - Fornite delle indicazioni sulla lunghezza (ad es. circa 30-40 cm) e sullo spessore (ad es. circa la larghezza di un dito).
 - Più i bastoncini sono lunghi, più è difficile trovarli e più il gioco diventa impegnativo.
 - Più i bastoncini sono dritti, più il gioco diventa facile; più sono curvi, più è impegnativo.
 - Potete chiedere di raccogliere un numero X di bastoncini dritti e un numero X di bastoncini storti
 - Devono trovare almeno 20-30 bastoncini adatti.
 - Come insegnante, scegli un numero impegnativo da raccogliere.
 - Più piccolo è ciò che deve essere raccolto, più puoi chiedere.
 - Chiedi loro di riflettere su cosa rende un bastoncino "buono": dritto, liscio, solido?
 - Risoluzione dei problemi: cosa facciamo se i bastoncini sono troppo pochi? O se sono tutti storti

2. Contrassegnare i bastoncini (creatività e risoluzione dei problemi):

- Fai in modo che i bambini contrassegnino i bastoncini con elastici, lana colorata o spago, nastro washi, gesso o pigmenti naturali. Il colore o il numero di anelli determina il valore.
- Stabilite insieme un sistema a punti come nel Mikado tradizionale (ad es. un bastoncino con molto nastro adesivo = 50 punti, altri 10, 20, 30).
- Così, creano il loro "proprio" set di Mikado.

3. Svolgimento del gioco:

Regole del gioco (adatte all'età)

- Gettate tutti i bastoncini in un mucchio sul pavimento.
 - L'insegnante o gli studenti possono anche disporre i bastoncini uno sopra l'altro.
- Uno alla volta, i giocatori cercano di rimuovere un bastoncino dal mucchio senza far muovere gli altri.
- Si muove un altro bastoncino? Allora il turno è finito.
- Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Al chiuso: È preferibile giocare all'aperto poiché richiede uno spazio all'aperto nella natura oltre alla raccolta di materiali naturali. Naturalmente, il gioco può essere giocato su scala grande o piccola a piacere. Tuttavia, più grandi sono i rami raccolti, più è possibile concentrarsi sulle abilità fondamentali qui descritte. Assicurarsi che la stanza sia abbastanza silenziosa da consentire discussioni e spiegazioni ponderate durante il gioco.

All'aperto: se si gioca all'aperto, scegliete un angolo tranquillo del bosco, del parco o del parco giochi dove gli studenti possano rimanere concentrati ed evitare interferenze (altre persone, vento). Un ambiente naturale può incoraggiare la concentrazione sul gioco e scelte più profonde basate sulla riflessione.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Macro Mikado è un modo giocoso e creativo per stimolare il pensiero orientato alla risoluzione dei problemi. In questo gioco, gli studenti cercano e creano essi stessi bastoncini e rami, ideano il proprio sistema di valori e stabiliscono insieme le regole del gioco. Questo coinvolgimento attivo li sfida a pensare, a fare scelte e a lavorare insieme.

Mentre raccolgono i materiali, i bambini imparano a valutare quali rami sono adatti, come giocare in sicurezza e come identificare le differenze. Quando elaborano un sistema di valori, devono argomentare perché un determinato bastoncino valga più o meno punti, il che incoraggia il ragionamento logico e la valutazione. Stabilire le regole richiede pensiero analitico: cosa succede se un bastoncino si sposta, come si determina chi vince e cosa si fa in caso di dubbio?

Durante il gioco stesso, i bambini sono anche stimolati a pensare in modo strategico: quale bastoncino fa guadagnare più punti senza spostare gli altri? Inoltre, imparano a gestire i conflitti e a collaborare, ad esempio quando non sono d'accordo su una regola o sul punteggio.

Aree chiave per lo sviluppo del pensiero orientato alla risoluzione dei problemi:

- Pensiero creativo e pratico nella raccolta e nella creazione di materiali di gioco
- Ragionamento logico nell'elaborazione di un sistema di valori

- Pensiero analitico durante l'elaborazione e l'adattamento delle regole del gioco
- Pensiero strategico durante il gioco stesso
- Collaborazione e risoluzione dei conflitti in un contesto di gruppo

Ponendo domande aperte e incoraggiando i bambini a riflettere sulle loro scelte ed esperienze, rafforzi le loro capacità di risoluzione dei problemi in modo giocoso e significativo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Questa competenza viene enfatizzata durante le diverse fasi del gioco. Ad esempio, quando si prepara il Macro-mikado, i bambini devono raccogliere dei bastoncini. Come, quali, perché e dove sono le domande centrali da risolvere in questo caso. Inoltre, l'assegnazione dei punti e l'elaborazione di un sistema che stabilisca quale bastoncino (e perché) riceva quale valutazione richiedono questa competenza in modo particolare.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Il gioco può essere svolto in classe, ma preferibilmente all'aperto. Più i bambini sviluppano autonomamente i materiali per questo gioco, maggiore sarà il loro coinvolgimento nel gioco.

- Esempio pratico:

I bambini raccolgono 19 bastoncini e rami lunghi almeno 160 cm ciascuno.

Dipingono a caso i bastoncini e i rami con strisce rosse, gialle e blu e realizzano alcuni bastoncini completamente di un unico colore.

- Lo svolgimento del gioco:

Raccogli i bastoncini sparsi a caso per terra, senza spostare gli altri. Ogni bastoncino ha un valore diverso. Vince chi ha più punti.

- Esempio di numeri e valutazione dei bastoncini:

1	bastoncino	Completamente rosso	Punti:	20
3	bastoncini	Con fascia gialla		10
3	bastoncini	Con fascia gialla e rossa		5
6	bastoncini	Fascia rossa, gialla e blu		3
6	bastoncini	Fascia rossa e blu		2

- Regole del gioco all'inizio:

Una coppia di giocatori scelti a caso forma un fascio verticale con tutti i bastoncini e li tiene con entrambe le mani. Poi li lascia andare all'improvviso in modo che cadano a caso a terra.

Se alcuni bastoncini sono rimasti completamente sciolti dal mucchio caduto, è possibile aggiungere fino a 3 bastoncini al mucchio per rendere il gioco un po' più difficile.

- Il gioco:

I giocatori, a turno, cercano di prendere un bastoncino dal mucchio, senza muovere gli altri. Se ci riescono, possono provare a prenderne un altro. Se un bastoncino nel mucchio si muove mentre ne prendono uno, il turno passa al giocatore successivo.

Il modo migliore per prendere un bastoncino è premere delicatamente su un'estremità; l'altra estremità si solleverà leggermente.

- Fine del gioco:

Quando tutti i bastoncini sono stati rimossi, i punti vengono conteggiati secondo la tabella dei punteggi. Il giocatore con il maggior numero di punti è il VINCITORE.

Materiali e strumenti necessari per lo svolgimento

- rami di varie dimensioni e forme (dritti, storti)
- per contrassegnare i valori
- vernici di vari colori e pennelli oppure nastro adesivo o spago di vari colori
- luoghi all'aperto come boschi, parchi o campi da gioco

Domande guida

- Riflessione sulle proprie scelte
- Pensiero creativo
- Lavorare insieme
- Applicare la matematica
- E valutare

Di seguito sono riportate le domande guida suddivise in quattro fasi: preparazione, progettazione del gioco, lo svolgimento del gioco e riflessione.

1. Preparazione: Trovare i rami

- A cosa presti attenzione quando scegli un buon bastone?
- Cosa rende un ramo robusto o fragile?
- Quale ramo pensi sia speciale? Perché?
- Riesci a trovare un bastone lungo quanto il tuo braccio? O spesso quanto il tuo pollice?
- Quali sono utili per giocare: i rami spessi o quelli sottili? Lunghi o corti?

Falli raccogliere in modo consapevole e attento. Magari in coppia o in gruppo.

2. Ideazione del gioco: inventare un sistema di punteggio

- Come determinerete quanti punti vale ogni bastoncino?
- Riuscite a pensare a un sistema che utilizzi colori, lunghezze o forme?
- Quale bastoncino pensate che dovrebbe valere di più? Perché?
- Come fate in modo che sia equo per tutti?
- Cosa farete se due bastoncini sono quasi uguali?
- Potreste anche assegnare punti negativi? In quali casi?

Incoraggiate i bambini a creare le proprie regole e il proprio sistema. Chiedete loro di disegnarlo o scriverlo, se necessario.

3. Durante il gioco

- Come potete concordare correttamente a chi tocca?
- Cosa fai se sposti accidentalmente un altro bastoncino?
- Qual è stata una scelta difficile durante il tuo turno?
- Riuscite a prevedere quale bastoncino cede di più?
- Come si può giocare con attenzione ma in modo intelligente?
- In che cosa questa versione del Mikado si differenzia da quella classica?

Di tanto in tanto puoi condividere delle osservazioni: «Vedo che vi aiutate bene a vicenda» / «Il vostro sistema funziona davvero bene!»

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Prima del gioco: chiedete ai bambini di pensare a delle strategie per trovare dei bastoncini validi, a come decorarli e a come distribuire i punti.
- Durante il gioco: Qual è il bastoncino più intelligente da prendere per primo? Come si può sollevare qualcosa senza spostare gli altri?
- Dopo il gioco: Riflettete. Cosa ha funzionato e cosa no? Quali strategie hanno usato? Farebbero qualcosa di diverso la prossima volta?

Adattamento del livello di difficoltà

Estensioni creative:

Se volete ampliare l'attività, potete chiedere:

- "Potete dare un nome al vostro set di mikado?"
- "Riuscite a inventare una storia che lo accompagni, ad esempio un 'bastoncino magico' o un 'bastoncino pericoloso'?"
- "E se ogni bastoncino avesse un potere? Cosa farebbe?"
- "Come spiegheresti o presenteresti questo gioco a qualcun altro?"
- Macro-mikado cooperativo: Giocate in coppia, con i bambini che discutono su quale bastoncino prendere.
- Aggiungi un limite di tempo: un minuto per raccogliere più punti possibile.
- Mikado della natura 2.0: Aggiungere elementi come foglie come “bonus” o sassolini come “punizioni”.
- Altre varianti:
 - Mikado normale
 - Mini Mikado: con stuzzicadenti
 - Mikado gigante: con bastoncini da 100 cm
 - Mikado XXL: con bastoncini e rami da 200 cm
 - Mikado scout: con pali da pioniere di varie lunghezze che si devono sollevare in squadra
 - Mikado cinese: con bastoncini cinesi
 - Mikado galleggiante: intrecciato con filo metallico.

Principianti: al livello principiante, la risoluzione dei problemi si concentra su decisioni di base e semplici passaggi logici. I bambini decidono insieme quale bastoncino prendere, mentre l'insegnante li guida a riconoscere quali mosse potrebbero far spostare gli altri bastoncini. Viene concesso più tempo per riflettere su ogni decisione e seguire le regole, aiutando gli studenti a familiarizzare gradualmente con le basi del pensiero strategico.

Studenti avanzati: al livello avanzato, la risoluzione dei problemi richiede un pensiero più rapido, decisioni indipendenti e pianificazione anticipata. I bambini applicano i propri sistemi a punti, valutano quale bastoncino possa fruttare il maggior numero di punti senza spostare gli altri e adattano le loro strategie durante il gioco. I disaccordi vengono risolti in modo cooperativo e gli studenti affinano le loro decisioni strategiche osservando i risultati e adattando le loro scelte.

Esperti: al livello esperto, la risoluzione dei problemi si trasforma in una complessa pianificazione strategica. I bambini pensano con diversi passi di anticipo, combinano diverse varianti delle regole e si adattano rapidamente alle condizioni mutevoli. Giustificano le loro decisioni, gestiscono i conflitti in modo indipendente e valutano continuamente i rischi e le opportunità per massimizzare il successo.

Domande di debriefing e riflessione

- Qual è stata la situazione più difficile da abbinare per te?
- La spiegazione o l'esempio di qualcun altro ti ha aiutato a vederla in modo diverso?
- Come ti sei sentito quando i tuoi rami sono stati sfidati o scelti da un altro giocatore?
- Come giocheresti in modo diverso la prossima volta?
- Cosa ha funzionato bene nel tuo sistema di valori?
- Quale bastoncino ti è piaciuto di più o ti è sembrato più speciale? Perché?
- È stato distribuito in modo equo?
- Cosa faresti in modo diverso la prossima volta?
- Cosa hai imparato sul lavorare insieme / stabilire regole / fare delle scelte?
- Riusciresti a spiegare questo gioco alla tua famiglia o ai tuoi amici?

Puoi anche chiedere ai bambini di disegnare o scrivere del loro “bastoncino preferito” o del loro sistema

3.4 PENSIERO CRITICO

3.4.1 Dixit

Breve descrizione e regole del gioco

"Dixit" è un gioco di carte creativo in cui i giocatori utilizzano illustrazioni astratte per creare storie o indizi. Il narratore seleziona una carta e fornisce un indizio criptico, mentre gli altri giocatori scelgono le carte che corrispondono all'indizio. Tutti votano poi quale carta ritengono appartenga al narratore, e i punti vengono assegnati in base alle scelte corrette o fuorvianti.

Competenze

Abilità principale

- Pensiero critico

Competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Creatività
- Resilienza
- Consapevolezza emotiva

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	3-6 bambini	30-50 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

Preparazione:

1. Ogni giocatore riceve 6 carte.

Svolgimento del gioco:

2. 1 giocatore sceglie una carta (senza mostrarla) e dice una parola, un suono o una storia che, secondo lui, si adatta all'immagine sulla carta. Questa persona è il narratore.
3. Gli altri giocatori scelgono una carta dalla propria mano che secondo loro corrisponde alla descrizione.
4. Tutte le carte scelte vengono mescolate e disposte a faccia in su sul tavolo. I giocatori (tranne il narratore) votano quindi per la carta che pensano appartenga al narratore.

Punteggio:

- Se tutti o nessuno indovina la carta del narratore: il narratore non ottiene punti, ma gli altri giocatori ricevono 2 punti ciascuno.
- Se solo alcuni giocatori indovinano la carta corretta: il narratore e chi ha indovinato ricevono 3 punti ciascuno.

- I giocatori ricevono 1 punto extra per ogni voto espresso a favore della propria carta.

Vincere la partita:

- Vince il primo giocatore che raggiunge un determinato numero di punti.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

All'interno: sistemare tavoli o tappetini sul pavimento in modo che piccoli gruppi di 3-6 giocatori possano sedersi comodamente attorno alle carte

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Questo gioco promuove il pensiero critico perché coinvolge gli studenti nell'analisi, nell'interpretazione e nella valutazione, aspetti fondamentali del pensiero critico. Ciò avviene in diversi modi:

1. Interpretazione di immagini astratte e metaforiche
 - Le carte di Dixit sono volutamente vaghe e simboliche. Gli studenti devono riflettere sul significato di un'immagine e su come tale significato si colleghi a una determinata parola, frase o storia.
 - Ciò comporta valutare diverse possibili interpretazioni e selezionare quella più appropriata.
2. Ragionare e stabilire connessioni
 - Per fare una buona scelta, gli studenti devono collegare i concetti:
 - In che modo questa carta si adatta all'indizio fornito dal narratore?
 - Quali carte potrebbero scegliere gli altri?
 - Questo incoraggia il pensiero logico e la capacità di mettersi nei panni degli altri.
3. Valutare e definire una strategia
 - Gli studenti non devono solo valutare la propria interpretazione, ma anche anticipare come penseranno gli altri.
 - Si pongono domande del tipo:
 - "Il mio indizio è troppo facile o troppo difficile?"
 - "Quale carta sceglieranno la maggior parte dei giocatori?"
 - Ciò richiede un pensiero strategico e riflessivo.
4. Risoluzione dei problemi in un contesto sociale
 - Il gioco include un elemento competitivo: guadagnare punti facendo scelte accurate.
 - Gli studenti devono analizzare le informazioni, confrontare le opzioni e prendere decisioni in condizioni di incertezza.

Conclusione: Dixit promuove il pensiero critico perché gli studenti interpretano le informazioni, considerano molteplici prospettive, stabiliscono connessioni e sviluppano strategie basate su indizi ambigui e limitati.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Comprendono il valore dell'ambiguità e del pensiero aperto, riconoscendo che possono coesistere più interpretazioni e che l'incertezza fa parte del processo creativo.
- Comprendono l'importanza del pensiero strategico, poiché prevedere le scelte degli altri giocatori aggiunge un ulteriore livello di complessità al loro processo decisionale.

Uso suggerito ed esempi pratici

- Quando questo gioco viene svolto nel cortile della scuola, può essere giocato in una "versione mercato": tutti i giocatori posizionano la carta scelta a terra, compreso il narratore. Quindi, gli studenti devono guardare tutte le carte e posizionarsi accanto a quella che ritengono corretta.

Punti = il numero di studenti in piedi accanto a una carta.

- La storia associata a questa carta può essere:



- Ascolta attentamente e sentirai qualcosa.
- Il mare sussurra segreti.
- Sento qualcosa che voi non potete sentire.

Materiali e strumenti necessari per l'attività

- Carte Dixit

Domande guida

Domande guida – Quando si sceglie una carta

- Perché hai scelto proprio quella carta per questa descrizione?
- Cosa pensi che penseranno gli altri giocatori quando vedranno la tua carta?

Domande guida – Durante la votazione

- Cosa ti fa pensare che questa sia la carta del narratore?
- Quali altre carte hai preso in considerazione? Perché?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Creatività limitata, scarsa varietà di idee o difficoltà nel creare collegamenti.
Suggerimento: prima che il gioco abbia inizio, puoi prevedere una sorta di “riscaldamento” o fase di esplorazione.
In gruppo, lascia che i bambini raccolgano ogni tipo di storia o suono per una carta specifica, in modo che durante il gioco abbiano una gamma più ampia di ispirazione. Puoi anche trasformarlo in un mini-gioco: gli studenti votano la persona che ha raccontato la storia più divertente per una data carta.
Ognuno sceglie una carta dal proprio mazzo e dice cosa pensa possa andare bene con quella carta (o quel suono). Questo offre agli studenti ispirazione per tutte le possibilità.
- Gli studenti hanno difficoltà a scegliere.
Suggerimento: chi racconta può aggiungere una parola in più, oppure potete iniziare prima con un suono, poi con una parola e infine con una storia completa.
- A volte gli studenti impiegano molto tempo a decidere.
Suggerimento: è possibile introdurre una pressione temporale, ad esempio con una canzone, un conto alla rovescia o una clessidra. Quando il tempo è scaduto, devono passare alla carta che hanno scelto.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: senza punteggio: chiedete a ogni bambino di scegliere una carta che si adatti a una storia raccontata in modo semplice. Al termine, spiegheranno perché hanno scelto quella carta.

Studenti avanzati: Limitate le scelte: ad esempio, disponete solo 3 carte per round per rendere il gioco più facile.

Esperti: Giocate in modo cooperativo: Collaborate per scegliere la carta corretta che si adatta alla storia.

Come giocare in modo cooperativo:

- Uno studente mette 4 carte al centro e racconta una storia che si adatta a una delle carte.
- Gli altri ascoltano attentamente.
- Devono indovinare a quale carta si riferisce chi racconta la storia. Chi racconta conta fino a tre e gli altri studenti indicano contemporaneamente la carta che hanno scelto.
- Se tutti hanno indovinato, il gruppo guadagna la carta come punto. Dovrebbero cercare di guadagnare insieme il maggior numero di punti possibile. Se qualcuno sbaglia, il gruppo non ottiene alcun punto.
- Tutte le carte vengono quindi rimosse e lo studente successivo diventa il narratore.

Domande di debriefing e riflessione

- Perché pensavi che fosse la carta giusta?
- Cosa l'ha resa fuorviante o ingegnosa?
- Cosa ha reso quella descrizione buona o difficile?
- Cos'altro avrebbe potuto dire il narratore per renderla migliore o più vaga?
- Perché quasi tutti hanno indovinato, o perché quasi nessuno ha indovinato?
- Cosa ci insegna questo sul nostro modo di pensare o di interpretare?
- Cosa rende una descrizione "astuta" in questo gioco?
- Come puoi metterti meglio nei panni di qualcun altro?
- Cosa ci dice questo gioco su come persone diverse interpretano le immagini?

3.4.2 Lupi mannari

Breve descrizione e regole del gioco

Il gioco Lupi mannari è un popolare gioco di deduzione sociale in cui i giocatori assumono ruoli diversi e cercano di scoprire chi sono i lupi mannari prima che questi ottengano la maggioranza. Offre un'ottima opportunità per allenare le abilità incentrate sul pensiero critico, la risoluzione dei problemi, la cooperazione e la comunicazione.

Competenze su cui si concentra

Competenze principali

- Pensiero critico

Competenze complementari/secondarie

- Resilienza
- Risoluzione dei problemi
- Empatia
- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
Età: 8 anni e oltre	Tutta la classe: minimo 3 studenti - massimo 28 studenti	10-45 minuti

Come si gioca - breve regolamento

1. In un villaggio maledetto, nulla è come sembra... o meglio, nessuno è come sembra! Sei un maestro della menzogna e dell'inganno? Nessuno può ingannarti. Allora Werewolves è sicuramente un gioco adatto alla tua classe. Assumi uno dei dodici ruoli diversi e stai in guardia: chi è il perfido lupo mannaro? E chi è l'innocente abitante del villaggio? Smascherali in fretta, perché prima che te ne accorga, la tua occasione sarà sfumata!
2. All'inizio del gioco viene scelto un narratore, il conduttore del gioco. Il conduttore del gioco non partecipa e ha il compito di mantenere il gioco in carreggiata. Può essere sia l'insegnante che uno studente.
3. Il conduttore organizza il gioco in base al numero di giocatori e alla loro esperienza con i lupi mannari. Per iniziare il gioco, il conduttore distribuisce una carta a ciascun giocatore. Ogni giocatore guarda quindi la propria carta personaggio. Questa carta personaggio è segreta e non va mostrata a nessuno!
4. La carta mostra il tuo ruolo. Sei un civile? Allora cerca di smascherare tutti i lupi mannari. Sei un lupo mannaro? Allora cerca di divorare tutti i civili.
5. Ci sono diversi scenari che puoi giocare, perfetti per ore di divertimento. È un gioco interattivo con tanta suspense perché: quanto puoi fidarti dei tuoi amici?
- 6.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

In classe: si può giocare nell'ambiente quotidiano dell'aula. Prepara un tavolo con almeno 3 carte di ruolo diverse. Assicurati che l'aula sia abbastanza silenziosa da permettere concentrazione, discussioni ponderate e spiegazioni durante il gioco.

All'aperto: se si gioca all'aperto, scegliete un angolo tranquillo del cortile dove gli studenti possano rimanere concentrati ed evitare interferenze. Un ambiente naturale può incoraggiare la concentrazione sul gioco e scelte individuali più profonde basate sulla riflessione.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Il gioco Werewolves è un ottimo modo per stimolare il pensiero critico. In questo gioco di ruolo, i giocatori devono ascoltare attentamente, osservare, ragionare e comunicare in modo strategico per scoprire chi sono i lupi mannari – o per nascondere il proprio ruolo. Il gioco sfida i bambini ad analizzare le informazioni, formulare ipotesi e prendere decisioni sulla base di dati limitati o inaffidabili.

Durante il gioco, i bambini imparano a valutare le affermazioni degli altri: ciò che dice quel giocatore ha senso? Corrisponde al suo comportamento? Devono anche determinare la propria strategia: dico la verità o inganno gli altri? Questo promuove la capacità di riflettere criticamente sulle informazioni e sulle intenzioni. Inoltre, imparano a gestire l'incertezza e a valutare i rischi, cosa essenziale per il pensiero critico.

Aree importanti per lo sviluppo del pensiero critico:

- Analisi delle informazioni: i bambini imparano a valutare le affermazioni e il comportamento degli altri.
- Ragionamento e formulazione di ipotesi: chi potrebbe essere un lupo mannaro e perché?
- Comunicazione strategica: valutare consapevolmente cosa dire e cosa non dire.
- Gestire l'incertezza: prendere decisioni senza disporre di informazioni complete
- Riflessione e valutazione: dopo il gioco, riflettere su cosa ha funzionato e cosa no.

Guidando il gioco con domande di riflessione specifiche come "Perché pensavi che quel giocatore fosse un lupo mannaro?" o "Cosa avresti potuto fare diversamente?", aiuti i bambini a sviluppare ulteriormente le loro capacità di pensiero critico in modo giocoso e sociale.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

- Sviluppare il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi, l'empatia e le capacità decisionali.
- Imparare a cooperare con gli altri in varie situazioni.
- Affrontare l'incertezza e compiere scelte strategiche.
- Sviluppare strategie per superare le sfide.
- Acquisire una comprensione delle dinamiche sociali e delle interazioni di gruppo.

Werewolves allena le capacità di pensiero critico come segue:

- **Comunicazione**

Una comunicazione chiara e convincente è essenziale in Werewolves. I giocatori devono sia ascoltare gli altri sia parlare in modo convincente per difendere il proprio punto di vista o mettere in dubbio quello degli altri. Durante il gioco vengono spesso mosse accuse ed è necessario essere in grado di sostenere adeguatamente le proprie argomentazioni per convincere gli altri che si ha ragione. Ciò rafforza le capacità di dibattito, argomentazione e parlare in pubblico.

- **Pensiero critico e strategico**

I giocatori devono analizzare costantemente chi potrebbe essere un lupo mannaro e perché. Devono pensare in modo logico e valutare comportamenti o affermazioni sospette, smascherando al contempo inganni e bluff. Ciò richiede la capacità di riconoscere schemi ricorrenti, verificare ipotesi e compiere scelte strategiche sulla base di informazioni limitate. Questo incoraggia il pensiero critico e la capacità di prendere decisioni sotto pressione.

- **Capacità di risolvere i problemi**

Lupo Mannaro offre uno scenario in continua evoluzione, in cui i giocatori devono cercare costantemente di raccogliere nuove informazioni e risolvere problemi, come identificare i lupi mannari senza eliminare troppi abitanti innocenti. Questo aiuta i giocatori a pensare in modo orientato alla soluzione e a trovare modi creativi per affrontare problemi complessi.

- **Processo decisionale**

Prendere decisioni è fondamentale in Werewolves. Che si tratti di votare per eliminare qualcuno dal gioco o di scegliere di chi fidarsi, ogni scelta ha delle conseguenze. È importante decidere rapidamente sulla base di informazioni incomplete, il che promuove le capacità decisionali. Inoltre, i giocatori devono difendere le loro scelte, il che li aiuta a sviluppare assertività.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Il gioco può essere utilizzato come breve intermezzo tra una lezione e l'altra o come gioco completo all'aperto. Giocarlo come intermezzo garantisce che tutti i bambini comprendano bene il gioco quando alla fine lo si gioca all'aperto.

1. Iniziate con una partita breve come intermezzo, limitando i ruoli. Quindi, dopo aver giocato più volte, espandete gradualmente il gioco a tutti i ruoli
2. Scegliete ruoli semplici:

Limitate il numero di ruoli speciali. I giocatori alle prime armi si confondono facilmente se ci sono troppi ruoli. Iniziate con:

- Lupi mannari
- Cittadini
- Indovino
- Strega (opzionale)
- Cacciatore (opzionale)

3. Utilizza pittogrammi o carte con immagini per rendere visivamente chiari i ruoli.

4. Il narratore ha un ruolo neutrale:

Il narratore è come un "conduttore del gioco" o un "cantastorie" e dovrebbe parlare con calma e chiarezza, facendo molte pause. Tu (o uno studente) potete assumere quel ruolo.

5. Usa una voce calma e magari della musica o dei suoni per migliorare l'atmosfera.

6. Turni più brevi:

Limita il numero di notti/giorni. I bambini piccoli spesso hanno una soglia di attenzione più breve. L'ideale è un massimo di 15 minuti per partita.

7. Chi abbandona resta coinvolto:

Non lasciare che i bambini che "abbandonano" rimangano seduti in silenzio. Esempi:

- Possono formare un pubblico e fare da "giudici".
- Lascia che indovinino chi pensano siano i lupi mannari.
- Oppure lasciate che votino come fantasmi (senza influenzare il gioco).

Esempio pratico:

Gioco semplice di base nei gruppi 1 e 2

Ruoli:

- 2 lupi mannari
- 1 veggente
- tutti gli altri studenti: civili

Svolgimento del gioco:

- Il narratore racconta una breve storia: «Wakkerdam è un tranquillo villaggio... finché non arrivano i lupi mannari!»
- Notte 1: Tutti chiudono gli occhi. I lupi mannari scelgono una vittima. Il veggente può designare una persona.
- Mattina: il veggente rivela chi è morto, i bambini discutono e votano.
- Ripetere fino a quando vincono i lupi mannari o i civili.

Durata: circa 10-15 minuti

Suggerimenti aggiuntivi per la scuola

- Disponete le sedie in cerchio: in questo modo tutti hanno una visione d'insieme.
- Durante la notte, comunicate con gesti delle mani invece che a voce: si fa meno rumore.
- Concedete del tempo per la valutazione: "Cosa vi è piaciuto?", "Cosa è stato emozionante?", "Cosa fareste di diverso la prossima volta?".
- Utilizzate dei biglietti o dei braccialetti per mantenere segreti i ruoli, ma renderli facili da ricordare.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Il gioco è disponibile in diverse versioni (da facile a difficile) di diversi produttori. A seconda della versione e del livello di difficoltà, avrete bisogno dei seguenti materiali:

- Da 3 a 16 carte dei ruoli
- dal narratore (conduttore del gioco) al lupo mannaro, per interpretare il veggente o “la ragazza che strilla”

È inoltre possibile trovare le regole del gioco online gratuitamente su vari siti con tutto il necessario (carte dei ruoli, gettoni dei ruoli, ecc.).

Domande guida

Le domande sono specifiche per ruolo e fase. In particolare, il conduttore del gioco può orientare il gioco verso la competenza centrale del pensiero critico.

Ad esempio:

Fase notturna (Assumere un tono misterioso e calmo)

1. Veggente
 - "Veggente, svegliati."
 - "Chi vuoi indagare questa notte?"
 - (Rispondi sì/no per dire se quella persona è un lupo mannaro.)
 - «Veggente, chiudi gli occhi.»
2. Strega (se presente nel gioco)
 - «Strega, svegliati.»
 - "La vittima dei lupi mannari è... Vuoi salvarlo/a?"
 - "Vuoi usare il tuo veleno? Su chi?"
 - «Strega, chiudi gli occhi.»
3. Cupido (se presente nel gioco)
 - «Cupido, apri gli occhi.»
 - "Chi vuoi colpire con la freccia dell'amore?"
 - "Grazie, Cupido. Chiudi gli occhi."

Fase diurna (il tono diventa più vivace)

1. Inizia la mattina
 - «Il sole sta sorgendo su Wakkerdam... Tutti si svegliano.»
 - «Purtroppo, [nome] è stato aggredito ieri notte ed è morto.»
 - (Se qualcuno è fuori dal gioco: "Ultime parole?")
2. Discussione e votazione
 - "Cosa ne pensate, chi è sospetto?"
 - "Chi vuole dire qualcosa?"
 - «Avete notato qualche comportamento sospetto?»
 - "Chi pensate che sia il lupo mannaro?"
 - «È ora di votare. Per chi volete votare?»

3. Dopo la votazione

- A maggioranza, [nome] viene bandito dal villaggio.»
- «Ultime parole, [nome]?»
- "Era un lupo mannaro...? Lo scopriremo tra un attimo..."

Domande guida generali di pensiero critico per orientare il gioco

- «Chi è stato particolarmente silenzioso o, al contrario, chi ha parlato a voce alta?»
- «Chi cerca di distogliere l'attenzione da sé?»
- «Chi vota sempre con la maggioranza?»
- "E se i lupi mannari fossero tra i tuoi migliori amici?"

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

Consigli per tutti i giocatori

- Ascoltatevi attentamente a vicenda!

Questo è uno degli aspetti più importanti del gioco, ma anche quello che viene più rapidamente sottovalutato o dimenticato. Troppo spesso i giocatori – inconsapevolmente – rivelano informazioni che possono conoscere solo se hanno un ruolo speciale.

- Presta molta attenzione durante la notte (fase)

Ascoltate se sentite i giocatori tacere improvvisamente quando viene chiamato un ruolo. Oppure osservate se notate qualcuno che si muove di più quando viene chiamato un ruolo.

- Fai l'osservazione finale.

Poco prima che la fase diurna finisca, fate un commento appropriato. Ad esempio: "Penso che dovremmo impiccare X..." oppure "Non credo che dovremmo sospettare di questo o di quello...". È probabile che i giocatori ne terranno (inconsapevolmente) conto al momento di votare e seguiranno il vostro "suggerimento". Ma attenzione: se il gruppo conosce (o riscopre) questo trucco, presto si ritorcerà contro di voi :-)

- Osservatevi attentamente a vicenda durante la fase diurna.

Presta inoltre molta attenzione a come si comportano i giocatori durante il giorno. Un giocatore gioca improvvisamente in modo diverso (più silenzioso o più presente) rispetto ai turni precedenti? Allora quel giocatore potrebbe avere un ruolo diverso/speciale!

- È dai giocatori uccisi di notte che si può imparare di più.

Si può imparare molto da chi viene ucciso di notte. Dopotutto, chi viene impiccato durante il giorno può essere ancora abbastanza casuale, ma chi viene ucciso di notte di solito ha intenzioni e ragioni chiare. Approfittatene!

- Il voto dice più di quanto pensi.

Quando si esprimono i voti (diurni), prestate molta attenzione a chi vota per chi. Ad esempio, i lupi mannari di solito non votano l'uno per l'altro.

E se, ad esempio, un giocatore A ha già nominato il giocatore B due volte di fila, e il giocatore A viene ucciso di notte, questo potrebbe benissimo indicare un'azione dei lupi mannari (rispettivamente del giocatore B) per mettere a tacere qualcuno che era sulla strada giusta!

Consigli per i lupi mannari (principianti)

- Sacrificati per la squadra

Come lupi mannari, vincete sempre la partita come gruppo, indipendentemente dal fatto che voi (come lupo) siate morti o meno alla fine. Quindi può essere (a volte) allettante sacrificarsi come lupo, rendendo così gli altri lupi meno sospettosi. I civili spesso hanno solo un numero limitato di possibilità di indovinare correttamente prima di perdere: se, con il vostro sacrificio, riuscite a toglierne 1 o più, il gruppo dei lupi mannari alla fine vince!

- Prendine uno dalla squadra.

Come lupo, abbi anche il coraggio di votare contro un altro lupo. Ovvero: se non riesci ragionevolmente a distogliere l'attenzione verso qualcun altro, ovviamente. Risparmiare sempre i tuoi compagni lupi è incredibilmente evidente. E seguire la corrente aumenta la fiducia che gli altri hanno in te, perché dopotutto hai votato come loro. A volte devi sacrificare 1 lupo affinché il gruppo sopravviva (vedi consiglio precedente).

- Dividi e conquista.

Se due cittadini si accusano a vicenda di essere lupi mannari durante il giorno, puoi scegliere di ucciderne uno di notte. È probabile che questo faccia sì che l'altro venga visto come un lupo, e che il gioco si risolva!

- Non essere troppo impaziente.

Come lupi mannari, quando i voti diurni vanno nella direzione sbagliata per i civili, non saltate loro addosso in massa. Per quanto sia bello vederlo accadere come lupo, si nota subito! E se in seguito venite smascherati come lupi, diventa molto più facile per i cittadini capire chi altro è un lupo mannaro.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: A livello principiante, il pensiero critico si concentra sulla valutazione delle informazioni di base e sulla formulazione di semplici deduzioni. I giocatori utilizzano i ruoli più semplici (civile, lupo mannaro, veggente) in modo da poter seguire facilmente chi dice cosa e come si comporta. L'insegnante o un giocatore più esperto può guidare l'attenzione con domande del tipo: "Perché pensi che quel giocatore sia un lupo mannaro?" o "Cosa hai notato del suo comportamento?". Questo aiuta i bambini a esercitarsi nel fare osservazioni di base, nel confrontare le informazioni e nel trarre semplici conclusioni.

Studenti avanzati: Al livello avanzato, il pensiero critico emerge in situazioni più complesse e in un processo decisionale più rapido. I giocatori incontrano ruoli aggiuntivi (ad es. strega, cacciatore) e dinamiche più complesse, che richiedono l'analisi di molteplici informazioni e un ragionamento logico. Devono decidere consapevolmente quando dire la verità e quando fuorviare gli altri, valutando continuamente le affermazioni e il comportamento dei loro compagni.

Esperti: a livello esperto, il pensiero critico emerge come pianificazione strategica complessa e valutazione flessibile in tempo reale. I giocatori utilizzano combinazioni di ruoli avanzati (ad esempio, giullare, regole personalizzate), pensano con diversi passi di anticipo e adattano continuamente le loro strategie in base all'evoluzione del gioco. Analizzano autonomamente le situazioni, traggono conclusioni e pianificano deliberatamente la loro comunicazione, gestendo al contempo l'incertezza e i colpi di scena inaspettati.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Analisi delle scelte: quali argomenti avete usato voi e gli altri per determinare chi potessero essere i lupi mannari? Erano convincenti? Perché sì o perché no?
- Riflessione sulle supposizioni: hai fatto delle supposizioni sugli altri durante il gioco? Quali erano e si sono rivelate corrette o errate?
- Valutazione delle informazioni: come hai gestito le informazioni contrastanti o gli inganni? Come hai determinato cosa fosse vero?
- Imparare dagli errori: quali momenti del gioco avresti voluto gestire diversamente a posteriori? Cosa faresti di diverso la prossima volta?
- Ragionamento logico: quanto hai trovato logico il ragionamento degli altri? In che modo questo ha influenzato il tuo modo di pensare?

3.4.3 Nove pietre

Breve descrizione e regole del gioco

Nove pietre è un gioco divertente e di squadra in cui gli studenti usano l'immaginazione, la capacità di risolvere i problemi e l'esplorazione mentre competono. La squadra in attacco cerca di abbattere e ricostruire il "castello", mentre la squadra in difesa li insegue e cerca di toccarli con la palla. Il gioco incoraggia la creatività nella ricerca di nuove strategie e favorisce la curiosità e l'apertura mentale mentre i bambini sperimentano diversi modi di cooperare, muoversi e raggiungere i propri obiettivi.

Competenze chiave

Competenze principali

- Pensiero critico

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Creatività
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
9-10 anni	tutta la classe che lavora in piccoli gruppi (min. 6 giocatori, idealmente 8-12 giocatori)	20-30 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

1. Preparazione dell'area di gioco: impilare 9 sassi, bicchieri di plastica o mattoncini al centro dell'area di gioco per creare il "castello". Tracciare una linea di tiro a 9 passi di distanza dal castello.
2. Suddivisione delle squadre: Dividere i giocatori in due squadre uguali: attaccanti e difensori.
3. Svolgimento del gioco:
 - Gli attaccanti, a turno, lanciano la palla per abbattere il castello.
 - Una volta che il castello è caduto, gli attaccanti iniziano a ricostruirlo.
 - I difensori recuperano la palla e cercano di "toccare" (colpire leggermente) gli attaccanti con la palla.
 - Gli attaccanti possono muoversi all'interno dell'area di gioco mentre cercano di ricostruire il castello.
4. Vincitori: i difensori vincono se riescono a taggare tutti gli attaccanti prima che il castello sia completamente ricostruito. Gli attaccanti vincono se ricostruiscono l'intero castello prima che tutti i membri della squadra vengano taggati.
5. Nuovo round: la squadra vincente diventa quella degli attaccanti nel round successivo.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Il gioco richiede un'area spaziosa al chiuso (palestra) o all'aperto (cortile della scuola) con una zona di gioco chiaramente delimitata con gesso o nastro adesivo.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Nine Stones sviluppa il pensiero critico mettendo i bambini in situazioni dinamiche di risoluzione dei problemi in cui devono analizzare, valutare e prendere decisioni rapidamente. Gli attaccanti devono considerare come ricostruire il castello in modo efficiente evitando di essere toccati, il che richiede loro di pianificare e adattare le strategie in tempo reale. I difensori devono osservare gli schemi di movimento, anticipare le scelte degli attaccanti e decidere come agire collettivamente, il che rafforza il ragionamento analitico e la consapevolezza situazionale. Entrambe le squadre sono incoraggiate a provare approcci diversi, valutare i risultati e imparare sia dai successi che dai fallimenti. Durante il gioco, gli studenti si esercitano a valutare le opzioni, prevedere le conseguenze e adattarsi alle condizioni mutevoli, tutti elementi fondamentali del pensiero critico.

Cosa vogliamo ottenere in termini di sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Saranno in grado di identificare strategie efficaci.
- Saranno in grado di confrontare approcci alternativi e prendere decisioni informate sotto pressione.
- Dimostreranno un pensiero flessibile adattando i piani al mutare delle circostanze.
- Impareranno a considerare più prospettive mentre risolvono i problemi.
- Si impegneranno in un pensiero riflessivo osservando i risultati delle proprie azioni e di quelle degli altri.
- Valutare cosa ha funzionato bene e cosa potrebbe essere migliorato, e applicare queste intuizioni nei round successivi.
- Rafforzare la propria capacità di pensare in modo logico, anticipare i risultati e collaborare efficacemente.
- Mantenere una consapevolezza critica delle strategie sia proprie che altrui.

Uso consigliato ed esempi pratici

- Come attività di team building nelle lezioni di educazione fisica, questo gioco può essere utilizzato con efficacia poiché richiede contemporaneamente attività fisica, pensiero strategico e cooperazione. Gli studenti non competono in base alle prestazioni individuali; al contrario, coordinano i propri movimenti, le decisioni e la comunicazione al fine di raggiungere un obiettivo comune. Durante il gioco emergono naturalmente ruoli quali costruttori, difensori o distrattori, il che favorisce lo sviluppo del senso di responsabilità e dell'attenzione verso i compagni. Pertanto, nelle lezioni di educazione fisica, l'attività non solo contribuisce allo sviluppo della resistenza fisica e della coordinazione, ma promuove fortemente anche l'apprendimento sociale e la risoluzione creativa dei problemi.
- Durante le gite scolastiche, il gioco funge da attività ideale per la costruzione di una comunità, poiché richiede un'attrezzatura minima, è facile da realizzare all'aperto e coinvolge

rapidamente gli studenti in un'esperienza condivisa. Uscendo dal consueto ambiente scolastico, gli studenti hanno l'opportunità di provare la gioia della cooperazione in un contesto nuovo e più rilassato. L'elaborazione congiunta di strategie e la competizione giocosa rafforzano il senso di appartenenza, mentre gli studenti rimangono fisicamente attivi, interagiscono liberamente tra loro e creano esperienze condivise positive che contribuiscono alla coesione a lungo termine della classe.

- Durante le giornate sportive, il gioco offre un'alternativa alle tradizionali gare competitive, poiché premia non solo la velocità o l'abilità fisica, ma anche il pensiero creativo e il lavoro di squadra. Permette agli studenti con abilità diverse di partecipare come contributori alla pari in un'attività condivisa. Il successo non è determinato dalla prestazione di un singolo studente "più forte" o "più veloce", ma dall' e capacità della squadra di adattarsi in modo flessibile, prestare attenzione gli uni agli altri e prendere decisioni collettive. Ciò rende il gioco particolarmente adatto per eventi sportivi inclusivi e accessibili.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

- 9 pietre piccole e stabili, bicchieri o mattoncini
- 1 palla morbida (ad es. palla di gommapiuma)
- gesso o nastro adesivo per delimitare l'area di gioco

Domande guida

- Quali schemi noti nel modo in cui si muove l'altra squadra e in che modo ciò può aiutare la tua squadra a pianificare?
- Se un approccio non funziona, quale strategia alternativa potreste provare in seguito e perché?
- Qual è la parte del gioco più impegnativa in questo momento e come potreste adattare il vostro piano?
- Cosa pensi che succederà se cambi il modo in cui ricostruisci o difendi il castello?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Rischi per la sicurezza durante il movimento e il lancio
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe scegliere una palla morbida e utilizzare materiali leggeri e non pericolosi per costruire la torre (ad es. bicchieri di plastica o mattoncini).
Trucco: l'uso di materiali colorati e ben visibili non solo è più sicuro, ma anche più motivante e fornisce un supporto visivo che aiuta gli studenti a seguire il gioco più facilmente, specialmente i bambini più piccoli o quelli che si distraggono più facilmente.
- Il gioco diventa prevedibile col passare del tempo
Suggerimento: con gruppi più avanzati, l'insegnante può introdurre condizioni mutevoli che incoraggino gli studenti a ripensare le loro strategie.
Trucco: Ad esempio, si può introdurre un limite di tempo per ricostruire la torre; oppure un sistema di punteggio che premi non solo la vittoria ma anche le soluzioni creative; oppure giocare con più palline, il che aumenta la complessità e richiede un livello più alto di cooperazione.
- Partecipazione disomogenea all'interno della squadra
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe richiamare deliberatamente l'attenzione sul fatto che ogni membro della squadra svolge un ruolo importante nel raggiungimento del successo collettivo.

Trucco: si possono utilizzare assegnazioni temporanee di ruoli (ad es. “costruttore”, “osservatore”, “difensore”), con rotazione dei ruoli ad ogni round in modo che ogni studente abbia l’opportunità di provare responsabilità diverse.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: il gioco si svolge con squadre più piccole e un castello semplificato (meno pietre o bicchieri). Gli attaccanti si concentrano sull’abbattimento e la ricostruzione con la guida dell’insegnante, mentre i difensori osservano e toccano con attenzione. I bambini sono incoraggiati a verbalizzare le loro decisioni (“Ricostruirò qui perché...”) e a riflettere brevemente su ciò che ha funzionato o meno. Questo livello sviluppa il pensiero critico di base aiutando gli studenti a notare schemi, valutare opzioni immediate e fare semplici scelte strategiche sentendosi al sicuro nel sperimentare.

Studenti avanzati: le squadre sono più numerose e il castello è a grandezza naturale. Attaccanti e difensori sono incoraggiati a pianificare diverse mosse in anticipo, considerando non solo le conseguenze immediate ma anche le possibili reazioni dell’altra squadra. I bambini discutono potenziali strategie con i compagni di squadra, verificano ipotesi durante il gioco e si adattano in risposta alle azioni degli avversari. Questo livello rafforza il ragionamento analitico, la consapevolezza situazionale e la risoluzione flessibile dei problemi, promuovendo al contempo la collaborazione e la riflessione critica sui risultati.

Esperti: il gioco si svolge con squadre al completo in aree di gioco più ampie, con elementi di maggiore complessità quali limiti di tempo, castelli multipli o regole variabili (ad es. alcune zone non possono essere attraversate o solo determinati giocatori possono ricostruire). Attaccanti e difensori devono coordinare strategie avanzate, anticipare le contromosse e prendere decisioni in una frazione di secondo. I bambini sono incoraggiati a osservare, analizzare e criticare le proprie strategie e quelle degli avversari, discutendo cosa ha funzionato e perché. Questo livello sviluppa intensamente il pensiero critico, la pianificazione strategica e il processo decisionale adattivo in condizioni dinamiche.

Debriefing e domande di riflessione

- Quale strategia ha funzionato meglio per la tua squadra e perché pensi che sia stata efficace?
- Quali risultati inaspettati si sono verificati durante il gioco e cosa hai imparato da essi?
- Se poteste giocare di nuovo, cosa fareste di diverso per prendere decisioni migliori?
- In che modo le scelte della tua squadra si sono influenzate a vicenda e cosa ti insegna questo riguardo alla pianificazione e alla collaborazione?

3.5 RESILIENZA

3.5.1 Gatti saltellanti

Breve descrizione e regole del gioco

In questo gioco da tavolo tattico giocato su una griglia 6×6, l'obiettivo è allineare tre gatti dello stesso colore (piccoli o grandi) in orizzontale, verticale o diagonale. I gatti possono "rimbalzare": i gatti piccoli possono spingere solo altri gatti piccoli, mentre i gatti grandi possono spostare qualsiasi altro gatto, a condizione che la casella dietro di loro (nella stessa direzione) sia vuota.

Quando si forma una terna di gatti piccoli, questi vengono rimossi dal tabellone e sostituiti, uno per uno, da gatti grandi dello stesso giocatore.

L'obiettivo finale è creare una linea di tre gatti grandi dello stesso colore.

Abilità in primo piano

Abilità principale

- Resilienza

Abilità complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Risoluzione dei problemi
- Pensiero critico
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6+	tutta la classe / in coppia (2 bambini)	10-15 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

1. Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona 8 gattini davanti a sé. Gli 8 gatti grandi dello stesso colore vengono tenuti in una pila separata.
2. Il primo giocatore posiziona un gattino su una casella libera qualsiasi del tabellone.
3. I giocatori, a turno, posizionano i gattini sulle caselle libere.
Se uno degli otto spazi adiacenti è già occupato da un altro gattino e la casella direttamente dietro di esso (nella stessa direzione) è libera, il gattino “rimbalza” in quello spazio.
4. Quando tre gattini dello stesso colore formano una linea, vengono rimossi dal tabellone. Successivamente, tre gatti grandi entreranno in gioco al loro posto, uno alla volta.
5. I gatti grandi possono spingere qualsiasi altro gatto, mentre i gatti piccoli possono spostare solo altri gatti piccoli. È consentito spostare sia i propri gatti che quelli dell'avversario.

6. Il gioco termina quando un giocatore forma una fila di tre gatti grandi o riesce a posizionare tutti gli 8 gatti grandi sul tabellone. Quel giocatore vince la partita.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Il gioco è progettato principalmente per essere giocato al chiuso, con il tabellone e i gettoni gatto posizionati su un tavolo.

Tuttavia, una delle varianti del gioco può essere giocata all'aperto:

un grande tabellone di gioco viene tracciato sul terreno usando gesso o corde, e gli studenti stessi assumono il ruolo dei gatti. Indossano fasce per la testa che mostrano gatti di colori e dimensioni specifici, rendendo facile capire chi rappresenta quale pezzo.

Questa versione introduce movimento e coinvolgimento fisico nell'esperienza, pur conservando la logica e gli obiettivi fondamentali del gioco.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Durante il gioco, i bambini devono adattarsi continuamente alle situazioni mutevoli:

i gatti possono essere spinti fuori dalla fila, rientrare sul tabellone in un secondo momento o subire una trasformazione (i gattini piccoli diventano gatti grandi). Una posizione costruita con cura può cambiare improvvisamente a causa di un singolo rimbalzo, richiedendo ai giocatori di rivalutare la loro strategia e di rispondere in modo flessibile alla nuova disposizione del tabellone. Questo gameplay dinamico favorisce lo sviluppo dell'adattabilità e della perseveranza.

Durante il gioco, i bambini:

- Sperimentano cosa si prova quando un gatto viene spinto fuori da un trio o rimosso dal tabellone.
- Scoprono che le battute d'arresto non sono definitive: i gatti possono tornare e emergono nuove opportunità.
- Imparano a costruire con pazienza, passo dopo passo, anche quando si trovano di fronte a degli ostacoli.
- Si esercitano nel prendere decisioni in circostanze mutevoli.
- Imparano ad accettare quando la mossa di un altro giocatore sconvolge il loro piano e ad adattarsi trovando una nuova strategia.

Il gioco favorisce lo sviluppo della resilienza offrendo un ambiente ludico in cui i bambini possono esplorare come riprendersi da cambiamenti inaspettati, come ripensare il proprio approccio e come trovare nuova motivazione per continuare – il tutto in un contesto gioioso, creativo e sicuro.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Risponderanno con maggiore flessibilità a situazioni inaspettate – ad esempio, quando una situazione ben pianificata cambia improvvisamente, o una mossa non porta al risultato previsto.

- Impareranno che il fallimento non è la fine del gioco, ma il punto di partenza di nuove possibilità: all'interno della logica del gioco, i gatti possono "tornare" e le posizioni possono essere ripensate.
- Si eserciteranno nella risoluzione dei problemi sotto pressione, poiché ogni mossa crea una nuova situazione che richiede un nuovo modo di pensare.
- Sviluppano capacità di regolazione emotiva, specialmente quando l'azione di un altro giocatore li fa regredire o rompe un trio quasi completato.
- Rafforzare la perseveranza, poiché i bambini devono ricostruire e rientrare nel gioco più volte, anche quando si trovano di fronte a posizioni difficili.
- Inizia ad accettare il cambiamento come parte naturale del gioco e impara che l'adattabilità li aiuta ad andare avanti.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

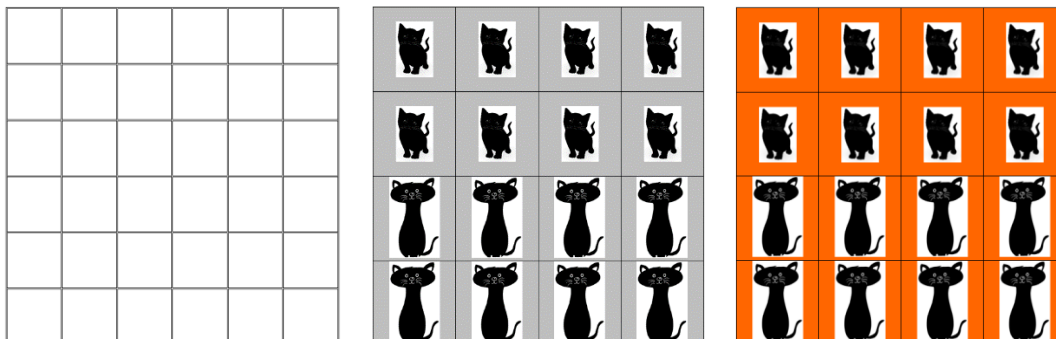
- Si può giocare in coppia o in piccoli gruppi, in classe, su un tappeto o su un tavolo, dove i bambini, a turno, pensano, pianificano ed effettuano le mosse.
- Può anche essere realizzato come un gioco da tavolo dal vivo – ad esempio, in un cortile scolastico o in palestra – dove gli studenti stessi diventano i gatti calpestando le caselle giganti del tabellone. Questa versione è particolarmente adatta come attività basata sul movimento, che sviluppa la consapevolezza del corpo e favorisce la creazione di un senso di comunità.
- Può essere integrato nelle lezioni di arti visive, dove i bambini disegnano i propri gatti, burattini o il tabellone di gioco – questo favorisce l'attaccamento al gioco e incoraggia l'espressione creativa di sé.
- Può essere collegato ad attività matematico-logiche (ad es. sequenze, orientamento spaziale, combinatoria) attraverso l'analisi delle regole del gioco e del campo di gioco.
- Nelle lezioni di educazione fisica, le azioni di "atterraggio" possono essere incorporate come esercizi di movimento che richiedono equilibrio e ritmo, specialmente nella versione del gioco da tavolo dal vivo.
- Può essere utilizzato come attività complessa durante settimane tematiche o giornate dedicate allo sviluppo delle abilità sociali – ad esempio, durante la “settimana delle emozioni”, la “giornata della cooperazione” o i temi “storie e giochi”.
- Uno strumento eccellente per sviluppare la comunicazione e la cooperazione: durante il gioco, gli studenti non solo devono prestare attenzione alle mosse degli altri, ma anche esercitare la pazienza, il rispetto delle regole e l'empatia.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

Il gioco richiede un tabellone a griglia quadrata 6×6. Inoltre, sono necessarie 8 figurine di gatti piccoli e 8 figurine di gatti grandi in due colori diversi: queste possono essere realizzate come tessere, leggermente più piccole dei quadrati sul tabellone. Le figurine possono essere gatti disegnati o fotografati, anche utilizzando gli animali domestici preferiti dai bambini: questo aggiunge un'esperienza più personale e aumenta il coinvolgimento.

Se il gioco viene svolto come gioco da tavolo dal vivo (ad esempio, nel cortile della scuola), sono gli stessi alunni a interpretare i gatti. In questo caso, si consiglia di utilizzare fasce per la testa o pennarelli di due colori diversi, ai quali fissare le figurine dei gatti, in modo che tutti possano vedere chiaramente chi interpreta quale ruolo (gatto piccolo o gatto grande). Il tabellone di gioco può essere creato

disegnando su un tappeto, tracciandolo con il gesso sull'asfalto o disponendo attrezzi da palestra, a seconda dello spazio e dei materiali disponibili.



Domande guida

- Dove sarebbe saggio spostarsi ora?
- Quali conseguenze avrà questa mossa?
- Quali altre opzioni hai?
- Come potresti difenderti dal tuo avversario?
- Ritieni che al momento sia più importante difenderti o creare il tuo trio?
- Qual è lo scenario peggiore che potrebbe capitare ai tuoi gatti in questo momento? C'è un lato positivo? Ad esempio, se un gatto cade, può essere posizionato in un punto completamente nuovo in seguito, il che potrebbe creare una nuova buona opportunità per te!
- Quale strategia dovresti scegliere se ti sono rimasti solo due gatti in gioco?
- Riesci a mantenere segreta la tua prossima mossa all'altro giocatore?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Incertezza sulle regole.
Suggerimento: discutere insieme le regole in anticipo aiuta a orientarsi ed evita malintesi o conflitti.
- Delusione quando un gatto viene eliminato dalla fila o rimosso dal tabellone.
Suggerimento: è importante riconoscere che questo fa parte del gioco e che può capitare che i propri gatti o quelli degli altri escano dall'area di gioco. Questo può anche aprire nuove opportunità.
- Difficoltà ad adattarsi a situazioni mutevoli.
Suggerimento: ripianificare e adeguare continuamente le strategie favorisce un pensiero flessibile e un rapido adattamento alla situazione.
- Tensione o risentimento se qualcuno sposta il gatto di un altro giocatore.
Suggerimento: Accettare questo aspetto come parte delle meccaniche del gioco, con un po' di umorismo – come fingere che i gatti stiano "miagolando" – può ridurre la tensione e facilitare la cooperazione.
- Rimanere indietro o avere difficoltà a ricollegarsi al gioco.
Suggerimento: valutare insieme la situazione e discutere le mosse successive aiuta i giocatori a rimettersi in carreggiata e a rimanere motivati a continuare.

Adattamento del livello di difficoltà

- Versione più semplice: si consiglia di utilizzare solo i gatti piccoli, rendendo il gioco più facile da capire e più veloce da imparare.
- Processo decisionale congiunto: due giocatori possono giocare insieme, discutendo le loro mosse in modo collaborativo, il che favorisce la comunicazione e il lavoro di squadra.
- Versione dal vivo: su un grande tabellone disegnato nel cortile della scuola o all'aperto, i bambini rappresentano essi stessi i gatti, rendendo le mosse chiaramente visibili e aggiungendo al gioco un emozionante elemento di attività fisica.

Espandibilità del gioco: le regole possono essere adattate in modo flessibile per più giocatori o per un tabellone più grande, come una griglia 8x8, aumentando così la complessità e le possibilità tattiche.

Principianti: al livello principiante, la resilienza si sviluppa attraverso sfide di base. L'uso esclusivo di gatti piccoli rende il gioco più semplice e facile da seguire. I bambini sperimentano che un rimbalzo o un trio interrotto non è un fallimento definitivo e si esercitano ad adattarsi in modo flessibile alle situazioni mutevoli. Il processo decisionale condiviso permette loro di discutere le mosse, sostenersi a vicenda e mettere in pratica la regolazione emotiva di base e la pazienza. A questo livello, iniziano a comprendere che il cambiamento è una parte naturale del gioco e che ogni battuta d'arresto può aprire nuove possibilità.

Studenti avanzati: Al livello avanzato, la resilienza è legata alla risoluzione di problemi più complessi e alla pianificazione tattica. I bambini usano sia gatti piccoli che grandi e rispondono rapidamente alle situazioni mutevoli. Imparano che una strategia ben pianificata può essere interrotta e che ogni mossa può presentare una nuova sfida che richiede un nuovo modo di pensare. La cooperazione può raggiungere un livello strategico: i giocatori discutono le opzioni, pianificano le mosse insieme e si esercitano nella regolazione emotiva quando un altro giocatore interrompe o rompe un trio quasi completato.

Esperti: A livello esperto, la resilienza si combina con un pensiero strategico complesso, un rapido adattamento e un processo decisionale indipendente. I bambini pensano con diversi passi di anticipo, combinano gatti piccoli e grandi e pianificano strategie considerando l'intero tabellone. Rimbalzi inaspettati e mosse dell'avversario richiedono una rapida riorganizzazione, insegnando ai giocatori a rimanere calmi, flessibili e motivati. Capiscono che il fallimento non è la fine del gioco, ma apre nuove possibilità, rafforzando la perseveranza mentre ricostruiscono e rientrano in gioco più volte, adattandosi alle situazioni mutevoli.

Debriefing e domande di riflessione

- Qual è stata la sfida più grande per te durante il gioco?
- Quale strategia hai usato e perché?
- Qual è stata la tua mossa di maggior successo?
- Ti è capitato spesso di perdere di vista la situazione? Cosa ti ha aiutato a superare quei momenti di difficoltà?
- Cosa faresti diversamente la prossima volta?
- Come sei riuscito ad adattarti alle mosse del tuo avversario? Quanto sei riuscito a pensare in anticipo?

- Come ti sei sentito nel creare un trio e come ti sei sentito quando l'altro giocatore ha rovinato i tuoi piani? Sei riuscito a elaborare facilmente un nuovo piano? Il ritmo di ripianificazione è aumentato?

3.5.2 Gioco del "ce l'hai" in bianco e nero

Breve descrizione e regole del gioco

Partendo dal centro del campo di gioco, le linee di partenza sono segnate a circa 1 metro di distanza in entrambe le direzioni, mentre le linee di confine sono segnate a circa 10 metri di distanza. (Le posizioni di partenza possono essere regolate in base allo spazio disponibile).

Abilità su cui concentrarsi

Abilità principale

- Resilienza

Abilità complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva (regolazione emotiva e comunicazione)
- Empatia
- Flessibilità
- Risoluzione dei problemi

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6+	Dimensione della classe	5-10 minuti

Come si gioca - breve regolamento

Si formano due squadre, denominate NERI e BIANCHI. Le squadre prendono posizione dietro le linee di partenza, una di fronte all'altra. Una volta formate le squadre, gli avversari si allineano uno di fronte all'altro lungo la linea di demarcazione tra le due metà del campo, con un piede leggermente in avanti, pronti a correre.

Il compito del capogruppo è quello di chiamare i nomi delle squadre a intervalli irregolari, ad esempio: "Bianchi!".

A quel punto la squadra BIANCA insegue la squadra NERA, ma può correre solo fino alla linea di demarcazione della metà campo avversaria. Pertanto, qualsiasi giocatore "nero" che attraversi la linea di demarcazione è salvo. I membri della squadra bianca che riescono a catturare i giocatori neri nella metà campo della squadra nera li portano dalla loro parte e li aggiungono alla propria squadra come bianchi.

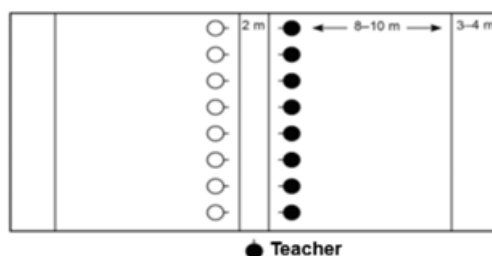
Se il capogruppo chiama "Neri!", allora naturalmente la squadra dei Bianchi deve scappare dalla squadra dei Neri. (Oltre a chiamare "Neri" e "Bianchi", il capogruppo a volte può chiamare altri nomi di colori per confondere le squadre.)

Vince la squadra che riesce ad assorbire tutti i giocatori della squadra avversaria nella propria.

Una variante più difficile si gioca quando le due metà sono separate non da una striscia ma da una singola linea. Ciò richiede reazioni più rapide alle chiamate: "Nero!" o "Bianco!".

Regole del gioco:

1. I ruoli di inseguitore e fuggitivo si alternano, in base alla decisione del capogruppo.
2. La squadra chiamata diventa l'inseguitore.
3. Il contatto è valido solo prima della linea di confine.
4. Se un corridore esce dal campo lateralmente, viene considerato come se fosse stato toccato.
5. Se un corridore ha già messo un piede nella propria zona di sicurezza, il tocco non è più valido.
6. Un inseguitore può toccare più corridori in un singolo round.
7. Vince la squadra che elimina tutti i membri della squadra avversaria.



Area di gioco

Note sulla disposizione dell'aula al chiuso/all'aperto

Il gioco può essere praticato al chiuso in palestra o all'aperto, durante le lezioni di educazione fisica o le attività ricreative.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Durante il gioco, i bambini si trovano ad affrontare situazioni in continuo cambiamento: a volte sono gli inseguitori, altre volte i fuggitivi, oppure possono persino passare alla squadra avversaria. Il gioco richiede un rapido adattamento, una reazione immediata alle situazioni decisionali e la capacità di accettare i cambiamenti che si verificano durante il gioco – ad esempio, “perdere” improvvisamente un compagno di squadra o passare essi stessi alla squadra avversaria.

Durante il gioco, i bambini:

- Elaborano le esperienze di fallimento (ad esempio, essere catturati o non riuscire a catturare nessuno).
- Imparano a ritrovare la motivazione quando tornano in campo o assumono un nuovo ruolo.
- Reagiscono rapidamente alle situazioni mutevoli (ad esempio, chiamate inaspettate del nome della squadra).
- Sperimentano l'equilibrio tra l'assunzione di rischi e l'autocontrollo (ad esempio, fino a che punto osano avanzare mentre sono in pericolo).
- Riformulano la sconfitta non come una fine, ma come l'inizio di un nuovo ruolo.

Dal punto di vista della resilienza, il gioco è particolarmente efficace nel normalizzare gli errori e nel fornire opportunità per elaborarli rapidamente e superarli, il tutto in un ambiente ludico e sicuro.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Diventeranno capaci di adattarsi in modo flessibile a situazioni inaspettate o in rapido cambiamento.
- Impareranno a rimettersi in gioco dopo fallimenti o difficoltà (ad esempio, essere stati eliminati, cambiare squadra).
- Svilupperanno l'autocontrollo emotivo, specialmente durante i momenti più tesi del gioco.
- Svilupperanno un atteggiamento più positivo nei confronti degli errori e capiranno che questi possono essere opportunità di apprendimento.
- Si eserciteranno nel processo decisionale anche in condizioni di incertezza.
- Rafforzare le proprie capacità di cooperazione e il senso di appartenenza alla comunità.

Uso suggerito ed esempi pratici

Il gioco del "Caccia al nero-bianco" è un gioco competitivo e dinamico che si svolge tra due squadre, caratterizzato da rapidi cambiamenti e da imprevedibili scambi di ruoli. Richiede un'ampia area di gioco e può essere praticato su un campo sportivo, in palestra o all'aperto. Durante il gioco, i bambini si abituano ad adattarsi frequentemente a nuove situazioni e devono prestare attenzione sia al capogruppo che ai compagni.

Si consiglia di giocare regolarmente durante l'anno scolastico, aumentando gradualmente la difficoltà. Anche il numero di giocatori e le dimensioni dello spazio disponibile influenzano le dinamiche del gioco. Le regole possono essere modificate per adattarsi a obiettivi specifici.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Nessuno.

Domande guida

Data la natura attiva del gioco, non c'è la possibilità di porre domande durante il gioco, ad eccezione di quelle volte a comprendere le regole

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- Gli studenti hanno difficoltà a comprendere le regole.
Suggerimento: fornire esempi visivi che mostrino i movimenti chiave e le situazioni tipiche durante il gioco.
- Non tutti i bambini sono motivati.
Suggerimento: inventate nomi accattivanti per le azioni principali del gioco che stimolino la loro immaginazione, aiutandoli a partecipare più facilmente.
- I bambini hanno difficoltà a stare al passo con il cambiamento dei ruoli.
Suggerimento: semplificate il gioco eliminando i nomi dei colori che possono trarre in inganno, utilizzando solo "Nero" e "Bianco" come indicazioni.
- Alcuni giocatori si eccitano troppo, il che può creare rischi per la sicurezza.
Suggerimento: chiedi temporaneamente al giocatore troppo eccitato di osservare il gioco da fuori per un po'.

- I bambini fanno fatica a gestire la situazione quando vengono catturati o devono cambiare squadra.

Suggerimento: sottolineate che il fallimento o il cambio di ruolo non sono definitivi, ma un'opportunità di apprendimento e crescita.

Adattamento del livello di difficoltà

Il gioco del "Caccia al bianco e nero" può essere giocato in diverse versioni con livelli di difficoltà variabili. In base alla composizione del gruppo e alle conoscenze pregresse, l'insegnante può modificare le regole per rendere il gioco più facile o più impegnativo.

Principianti: questa versione è consigliata per bambini dai 6 agli 8 anni e per intere classi. Una striscia divisoriale centrale segna i lati del campo di gioco delle due squadre. L'insegnante forma le squadre. I colori delle squadre sono chiaramente visibili su ciascun lato, rendendo evidenti le posizioni dei giocatori. All'inizio di ogni round, l'insegnante annuncia il nome della squadra che insegue e alza una bandiera dello stesso colore. L'inizio di ogni round è segnalato simultaneamente con un segnale acustico e visivo. Il conduttore del gioco fornisce un continuo rinforzo positivo e permette ai bambini di condividere le loro opinioni alla fine del gioco. Inizialmente vengono utilizzati solo i colori bianco e nero; in seguito, si possono introdurre altri colori come elemento di distrazione.

Allievi avanzati: questa versione è consigliata per bambini dai 6 ai 10 anni e per intere classi. I segnali visivi possono essere omessi se necessario; le regole vengono spiegate verbalmente. I capi squadra possono essere selezionati tramite sorteggio, che determina anche i nomi delle squadre e quale squadra inizia. L'insegnante conduce il gioco. Oltre alle regole di base, si possono provare diverse modalità di gioco, ad esempio:

- Modalità "Cattura del prigioniero", in cui ogni giocatore catturato si unisce alla squadra degli inseguitori.
- Modalità "Eliminazione", in cui i giocatori catturati aspettano fuori dall'area di gioco fino al turno successivo.
- Gioco a più turni con punteggio, con composizioni fisse delle squadre; i punti vengono conteggiati dal conduttore del gioco in base ai giocatori catturati.
- I giocatori possono partire da posizioni diverse (seduti a gambe incrociate, sdraiati a pancia in giù, in ginocchio, sdraiati sulla schiena).

Dopo il gioco, l'insegnante invita i bambini a condividere quali situazioni hanno reso il gioco più emozionante per loro, mettendo in evidenza le soluzioni efficaci e i diversi stili di gioco.

Esperti: questa versione è consigliata per bambini di 8-10 anni, da giocare con l'intera classe. Il campo di gioco è delimitato solo da una linea di demarcazione invece che da una striscia, il che richiede reazioni più rapide. Oltre ai capi squadra, si può nominare un capogruppo tra gli studenti. Qui si possono giocare anche tutte le versioni dei livelli precedenti, con aggiunte come i giocatori che si mettono in fila schiena contro schiena e devono girarsi all'improvviso per inseguire la squadra avversaria. È importante che la modalità di gioco venga scelta insieme al gruppo, dando l'opportunità di provare nuove varianti.

Debriefing e domande di riflessione

- Quali sensazioni hai provato quando sei stato catturato o hai dovuto cambiare squadra?
- Come sei riuscito a rientrare nel gioco dopo essere stato catturato o aver subito un fallimento?
- Quali strategie avete usato per rispondere rapidamente alle chiamate del capogruppo?
- In che modo i compagni di squadra si sono sostenuti a vicenda durante il gioco?
- Cosa hai imparato su come gestire situazioni e cambiamenti inaspettati?
- Cosa diresti a un amico che si sente deluso durante il gioco?
- In che modo sei cambiato alla fine del gioco per quanto riguarda la perseveranza o la cooperazione?

3.5.3 Gioco del "Nest Tag"

Breve descrizione e regole del gioco

Gli studenti si accoppiano, stando uno di fronte all'altro tenendosi per mano, e si sparpagliano per formare dei "nidi". Un giocatore viene designato come "cacciatore" e un altro come "corridore". Il cacciatore inizia a inseguire il corridore, che può nascondersi in uno qualsiasi dei nidi. Entrando in un nido, il corridore afferra entrambe le mani del giocatore che gli sta di fronte, spingendo fuori dal nido il giocatore che si trova dietro di lui. Quel giocatore deve quindi correre e diventa il nuovo corridore. I ruoli si invertono quando il cacciatore tocca il corridore prima che riesca a entrare in un nido.

Abilità su cui concentrarsi

Abilità principale

- Resilienza

Abilità complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Empatia
- Flessibilità
- Risoluzione dei problemi

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6+	minimo 10 e massimo 30 bambini	5-15 minuti

Come si gioca - breve regolamento

Regole del gioco:

- Il "toccare" può essere restituito.
- Il "tocco" è valido solo fuori dai nidi.
- Non si deve impedire agli altri di nascondersi nel nido.
- Non è consentito tornare nello stesso nido due volte di seguito.
- Occasionalmente, il compagno di fronte al corridore precedente, le cui mani non sono state ancora afferrate, potrebbe iniziare a correre per errore; in tal caso, questo giocatore diventa il nuovo "tagger".
- Quando il numero di giocatori è dispari, il gioco può essere giocato con due corridori e un tagger.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Si può giocare in palestra o all'aperto, durante le lezioni di educazione fisica, di musica o le attività ricreative.

In che modo questo gioco sviluppa le competenze fondamentali?

Nel gioco, i bambini passano continuamente da un ruolo all'altro: a volte sono corridori, a volte inseguitori, oppure giocatori espulsi dal nido che devono adattarsi rapidamente alla nuova situazione. Questa dinamica favorisce una rapida adattabilità e flessibilità di fronte a eventi inaspettati, come dover assumere improvvisamente un nuovo ruolo.

Durante il gioco, i bambini:

- Sperimentano rapidi cambiamenti nelle situazioni e imparano l'importanza di reagire in modo appropriato.
- Imparano a gestire le delusioni, come essere presi o espulsi dal nido.
- Sviluppano la capacità di concentrarsi nuovamente e di trovare la motivazione per continuare a giocare.
- Migliorano le loro abilità sociali, in particolare la cooperazione e l'accettazione delle regole.
- Comprendono che il fallimento non è definitivo, ma un'opportunità di crescita e un nuovo inizio.

Il gioco favorisce lo sviluppo della resilienza aiutando i bambini ad affrontare i cambiamenti, gestire la frustrazione e sviluppare la perseveranza in un ambiente giocoso e di sostegno.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Miglioreranno la loro capacità di riconoscere rapidamente le situazioni e prendere decisioni, poiché dovranno adattarsi costantemente ai ruoli e alle circostanze mutevoli durante il gioco.
- Eserciteranno la regolazione emotiva, in particolare la gestione della delusione e della frustrazione quando vengono toccati o spinti fuori dal nido.
- Miglioreranno le loro capacità di cooperazione sociale, poiché la creazione e la manutenzione dei nidi è una responsabilità condivisa e il rispetto delle regole porta al successo collettivo.
- Acquisiscono fiducia in se stessi e senso di responsabilità assumendo un ruolo attivo nel gioco e imparando ad accettare i cambiamenti di ruolo.
- Sviluppare la perseveranza e un atteggiamento positivo nei confronti delle battute d'arresto, sperimentando che perdere nel gioco non è la fine, ma un'opportunità di partecipazione e crescita.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Il gioco richiede meno spazio rispetto a un tipico gioco di rincorsa, quindi può essere giocato non solo su un campo sportivo o in palestra, ma anche in un'aula più ampia. È adatto sia alle lezioni di educazione fisica che al tempo libero. Poiché le coppie cambiano costantemente durante il gioco e i ruoli si alternano rapidamente, i bambini si abituano ad adattarsi frequentemente a nuove situazioni.

Si consiglia di giocare regolarmente per diverse settimane e poi di metterlo da parte per un po'. Successivamente, può essere reintrodotta in un altro periodo dell'anno scolastico. I cambiamenti nel numero di giocatori o nello spazio disponibile influenzeranno le dinamiche del gioco e le regole potranno essere leggermente modificate di conseguenza.

Una volta che gli studenti hanno familiarizzato con il gioco, possono sviluppare strategie per tenere il cacciatore lontano dal corridore. Diventano inoltre capaci di cooperare anche in situazioni mutevoli.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

Nessuno.

Domande guida

Data la natura attiva del gioco, non c'è la possibilità di porre domande durante il gioco, ad eccezione di quelle volte a comprendere le regole

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- Gli studenti hanno difficoltà a comprendere le regole.
Suggerimento: fornire una dimostrazione visiva che mostri i movimenti chiave e le possibili situazioni durante il gioco.
- Alcuni bambini scelgono solo i propri amici, escludendo gli altri dal gioco.
Suggerimento: chiedete ai giocatori di non tornare ripetutamente allo stesso nido.
- Chi insegue e chi scappa giocano solo tra loro, scambiandosi i ruoli, mentre gli altri sono esclusi dal divertimento.
Suggerimento: concordate un limite di tempo, ad esempio un conto alla rovescia da 15, e se nessuno riesce a entrare in un nido, selezionate una nuova coppia che giochi come corridori.
- Il corridore si precipita nel nido in modo troppo aggressivo, creando una situazione rischiosa.
Suggerimento: chiedete temporaneamente al giocatore troppo eccitato di uscire dal gioco e di osservare gli altri che giocano da bordo campo.

Adattamento del livello di difficoltà

Nest-Tag può essere giocato in diverse versioni e livelli di difficoltà, che l'insegnante può adattare in base alla composizione del gruppo e alle conoscenze pregresse, semplificando o complicando le regole.

Principianti: versione semplificata per bambini dai 6 agli 8 anni. Si raccomanda di predisporre un'area di gioco più piccola e delimitata con 8-10 "nidi" e di designare una coppia di "cacciatore-corridore". Una volta compreso il gioco, è possibile aumentare le dimensioni del gruppo. Si applicano regole semplici e le possibili situazioni vengono dimostrate in modo chiaro e visivo. Il gioco inizia e ricomincia dopo il cambio di ruoli al segnale, con la possibilità di concedere al corridore un vantaggio definito. L'insegnante sostiene i partecipanti con rinforzi positivi e chiede un feedback alla fine del gioco.

Allievi avanzati: versione base del gioco per bambini dai 6 ai 10 anni, con un gruppo delle dimensioni di una classe (20-30 giocatori) in un'area di gioco designata. Le dimostrazioni visive possono essere omesse e le regole vengono spiegate verbalmente. L'insegnante dà il via al gioco, ma dopo il cambio di ruoli, il gioco continua senza interruzioni, richiedendo reazioni rapide da parte di chi insegue e di chi scappa. Oltre alle regole già note, si possono provare nuove modalità di gioco:

- Con un numero dispari di giocatori, il gioco si svolge con 1 cacciatore e 2 fuggitivi.
- Il giocatore costretto a uscire dal nido non diventa un fuggitivo, ma diventa invece un acchiappatore che insegue l'acchiappatore precedente (scambio di ruoli).

Alla fine del gioco, è utile ascoltare il feedback dei partecipanti e chiedere loro di ricordare le situazioni che hanno reso il gioco particolarmente emozionante. Sottolineare le soluzioni di successo ed evidenziare che un buon gioco può significare cose diverse per giocatori diversi.

Esperti: Livello avanzato con variazioni delle regole più complesse, per bambini di età compresa tra gli 8 e i 10 anni, gruppi di classe (20-30 giocatori), senza un'area di gioco limitata.

- Le coppie possono muoversi lentamente per cambiare posizione, ma non devono ostruire l'ingresso al nido.
- Senza formare i nidi, le coppie si tengono semplicemente per mano; se il corridore afferra la mano libera di un membro della coppia, l'altro deve continuare a correre.
- In gruppi numerosi ed esperti, si può provare la variante «2 acchiappatori – 2 fuggitivi», che richiede una maggiore concentrazione poiché non vi è alcun aiuto visivo per identificare gli acchiappatori.
- La difficoltà può essere ulteriormente aumentata giocando nella variante con scambio di ruoli

Debriefing e domande di riflessione

- Come ti sei sentito quando sei stato spinto fuori dal nido o catturato? Cosa hai fatto per rientrare in gioco?
- C'è stata una situazione in cui hai dovuto prendere una decisione veloce o cambiare strategia? Come l'hai gestita?
- Cosa hai imparato sulla gestione della delusione o della sconfitta durante il gioco?
- Quali sentimenti ti hanno aiutato ad andare avanti quando hai affrontato una situazione difficile?
- Come è cambiato il tuo atteggiamento nei confronti del gioco quando ti è stato assegnato un nuovo ruolo?
- Cosa ti ha aiutato ad accettare le regole e i cambiamenti durante il gioco?

3.6 FLESSIBILITÀ

3.6.1 Quad PUSE – Quartieri vincenti

Breve descrizione e regole del gioco

I giocatori posizionano le tessere PUSE sul tavolo per ricreare gli schemi indicati sulle loro carte missione segrete. Le carte azione possono essere utilizzate per influenzare l'andamento del gioco. L'obiettivo è completare il maggior numero possibile di carte missione entro il tempo stabilito o prima che tutte le tessere siano esaurite.

Abilità su cui ci si concentra

Abilità principale

- Flessibilità

Abilità complementari/secondarie

- Creatività
- Risoluzione dei problemi
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale
- Resilienza

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6+	3-4 studenti / gruppo	15-20 minuti, a seconda del numero di tessere e delle carte attività

Come si gioca - breve regolamento

1. Preparazione: Disporre le tessere PUSE in due pile ai bordi del tavolo. Una terza pila è composta da carte attività e carte azione a faccia in giù. Ogni giocatore riceve tre tessere e pesca dalla terza pila fino ad avere esattamente due carte attività. (Può anche ricevere più carte azione.) Le tessere sono visibili a tutti; le carte rimangono segrete.
2. Il primo giocatore posiziona una tessera PUSE al centro del tavolo, poi pesca una nuova tessera per sostituirla. (Ogni giocatore dovrebbe avere sempre tre tessere e due carte attività, e può anche avere carte azione.)
3. Quindi, a turno in senso orario, i giocatori aggiungono una tessera alla volta alla disposizione condivisa, allineando i bordi completi e assicurandosi che le dimensioni dei quadrati di collegamento corrispondano. L'obiettivo è completare i motivi mostrati sulle proprie carte azione, in qualsiasi scala.
4. Se un giocatore completa una carta compito, posizionando la quarta tessera in un quadrato 2×2 in modo che il motivo si formi al centro, pesca una nuova carta compito.

5. Le carte azione possono essere utilizzate per influenzare il gioco. Possono essere giocate solo durante il turno del giocatore. Queste carte possono cambiare drasticamente la situazione attuale e non è sempre facile per i giocatori accettare le nuove condizioni.
6. Se un giocatore non desidera posizionare una tessera durante il proprio turno, può scegliere di passare.
7. Il gioco termina quando le tessere PUSE si esauriscono o quando il tempo di gioco concordato è terminato. Il vincitore è il giocatore che ha completato il maggior numero di carte compito.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Si tratta principalmente di un gioco da fare al chiuso. È necessario un tavolo grande per costruire sequenze continue con le tessere.

In che modo questo gioco sviluppa le competenze primarie?

In questo gioco, i bambini devono adattarsi continuamente a un tabellone mutevole e a situazioni in evoluzione: i motivi condivisi che vengono costruiti non sempre si sviluppano secondo i loro piani, e le carte azione possono improvvisamente interrompere anche un progresso ben consolidato. La natura dinamica del gioco richiede un rapido ripensamento e un pensiero flessibile, specialmente quando una carta compito è quasi completata, ma la mossa di un altro giocatore cambia il corso in modo inaspettato.

Durante il gioco, i bambini:

- Scoprono cosa significa adattarsi a uno spazio di gioco condiviso in cui le decisioni degli altri influenzano direttamente le loro possibilità.
- Imparano a sviluppare nuove strategie quando le loro idee originali non possono più essere realizzate.
- Mettono in pratica la flessibilità emotiva quando una carta azione altera completamente la struttura su cui stavano lavorando.
- Sviluppano capacità di problem solving trovando soluzioni creative con strumenti limitati.
- Si rendono conto che un fallimento o una battuta d'arresto non sono la fine del gioco, ma un'opportunità per ripensare la strategia e andare avanti.

Il gioco favorisce lo sviluppo della flessibilità sia cognitiva che emotiva, presentando sfide imprevedibili in un ambiente giocoso e di sostegno. Aiuta a rafforzare la fiducia in se stessi e la perseveranza dei bambini, incoraggiando al contempo risposte aperte e adattive ai cambiamenti inaspettati, non solo nel gioco, ma anche nella vita quotidiana.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- diventeranno più capaci di adattarsi in modo flessibile a situazioni inaspettate – per esempio, quando lo spazio di gioco condiviso non si svolge secondo i loro piani.
- Impara a lasciarsi alle spalle le strategie iniziali troppo rigide e a svilupparne di nuove che si adattino alle mutevoli circostanze.
- Imparare a gestire la frustrazione e gli sbalzi emotivi quando le opportunità costruite con cura vanno a monte.

- Acquisire esperienza pratica nel considerare le battute d'arresto o i limiti non come vicoli ciechi, ma come opportunità di crescita e progresso.
- Sviluppare capacità di cooperazione, poiché l'area di gioco condivisa richiede una costante consapevolezza delle mosse e delle intenzioni degli altri.
- Rafforzare l'autocontrollo e la capacità decisionale: ad esempio, imparando quando correre dei rischi, quando aspettare e in che modo le proprie scelte influenzano gli altri.

Uso suggerito ed esempi pratici

Matematica

Il gioco è uno strumento eccellente per approfondire la comprensione della geometria da parte degli studenti. Combinando tessere PUSE di varie forme e dimensioni, gli studenti interagiscono visivamente ed esperienzialmente con concetti quali figure piane, area e perimetro. Come attività di approfondimento, gli studenti possono calcolare le dimensioni dei motivi completati.

Il completamento delle schede attività sviluppa anche il pensiero logico, specialmente quando vengono introdotti limiti di tempo o regole aggiuntive.

Combinatoria e pensiero creativo

Colorare le tessere PUSE in bianco e nero in modi diversi (individualmente o in gruppo) favorisce la comprensione della progettazione di motivi, delle permutazioni e delle variazioni. Queste tessere create dagli studenti possono successivamente servire come base per la progettazione di schede attività personalizzate.

Arti visive

Discutere e analizzare le forme, i colori e i motivi utilizzati nel gioco lo rende adatto anche a fini di educazione visiva. Gli studenti esplorano motivi ripetitivi, contrasti di colore e proporzioni, e possono anche progettare le proprie tessere con uno stile visivo personale.

Cooperazione e sviluppo delle abilità sociali

Quando si gioca in coppia o in piccoli gruppi, il gioco è particolarmente efficace per esercitarsi nella cooperazione. I giocatori prendono decisioni congiunte, sviluppano strategie insieme e prestano attenzione gli uni agli altri, il che aiuta a rafforzare la comunicazione, il compromesso e il lavoro di squadra.

Apprendimento basato su progetti ed estensioni creative

Gli studenti possono essere coinvolti nell'espansione creativa del gioco: progettando nuove carte di attività o di azione, testando le versioni degli altri e fornendo feedback ai compagni. Questo processo favorisce lo sviluppo del design thinking e delle capacità di riflessione.

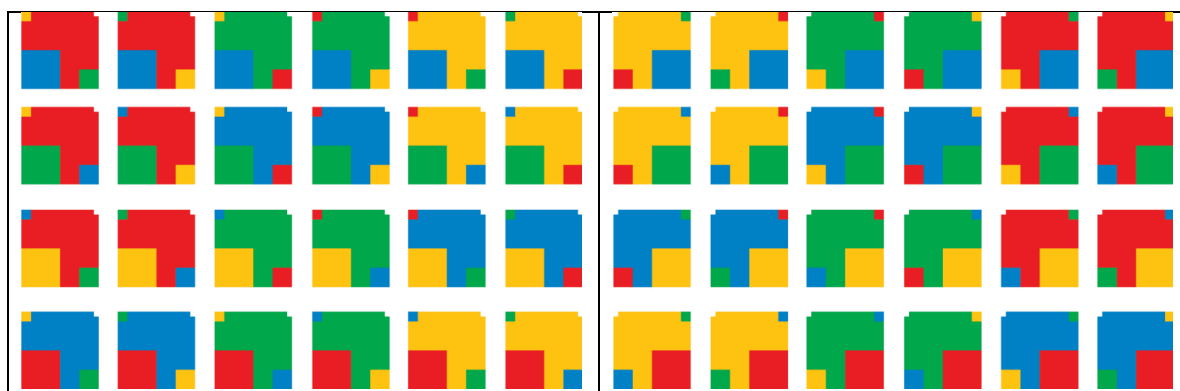
Come attività di chiusura in classe, gli studenti possono inventare le proprie regole di gioco o varianti e presentarle ai compagni come mini-progetto.

Istruzione differenziata e sviluppo del talento

Il gioco è particolarmente adatto a gruppi con abilità miste, poiché consente diversi livelli di difficoltà: carte attività più semplici o più complesse, sfide a tempo o regole creative per il posizionamento delle tessere. Questa flessibilità favorisce sia una pratica didattica inclusiva che lo sviluppo dei talenti.

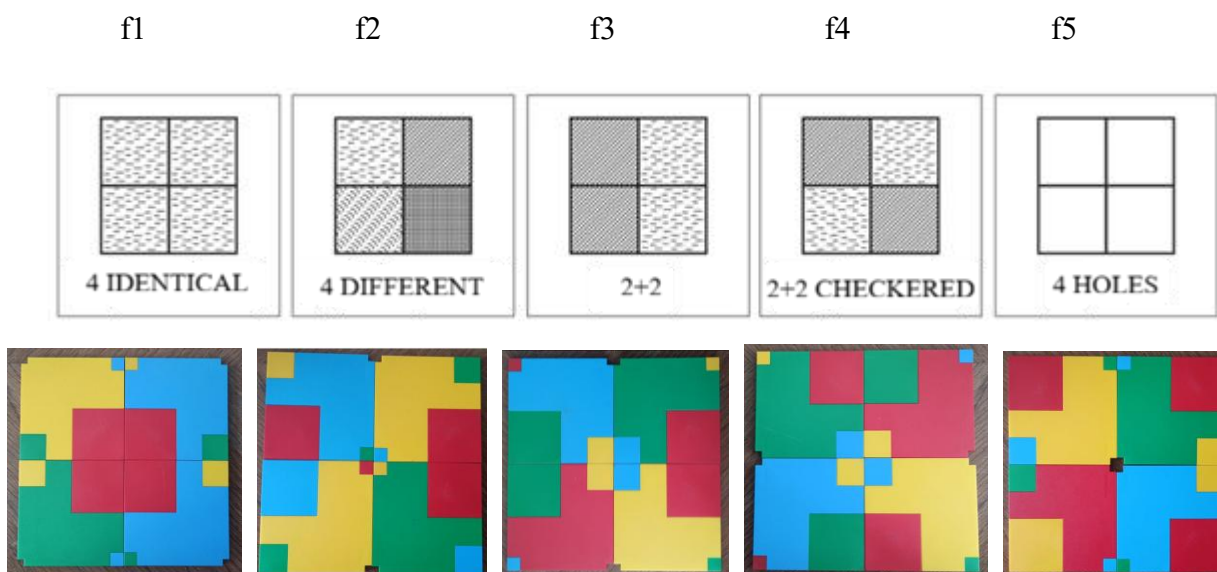
Materiali e strumenti necessari per l'implementazione

- Due set di tessere PUSE quadrate (possono essere stampate su carta e plastificate)

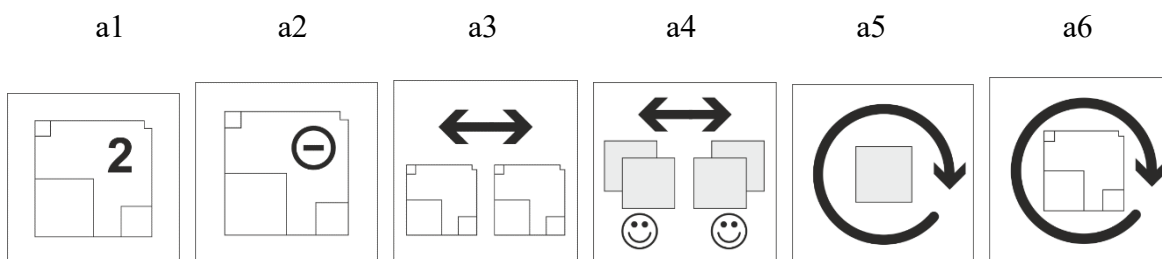


- Carte attività (da due a tre volte il numero delle tessere PUSE)
- Carte azione
- Un tavolo grande

Schede attività:



- f1/ Quattro quadrati dello stesso colore;
f2/ Quattro quadrati di colori diversi;
f3/ Due coppie di quadrati adiacenti con colori corrispondenti;
f4/ Due coppie di quadrati disposti in diagonale con colori corrispondenti;
f5/ I quattro quadrati PUSE collegati dai lati vuoti, il colore non viene considerato in questo caso.



- a1/ Il giocatore che utilizza questa carta azione può posizionare due tessere invece di una durante il proprio turno (poi pesca due nuove tessere dalla cima dei mazzi);
a2/ Il possessore della carta può rimuovere qualsiasi tessera dal layout condiviso e posizionarla in fondo a uno dei mazzi di pesca (può essere riutilizzata in seguito);

a3/ Due tessere scelte a caso all'interno del layout collegato possono essere scambiate (deve comunque essere rispettata la corrispondenza delle dimensioni);

a4/ Il giocatore può scambiare tutte le sue tessere, carte compito e carte azione con un altro giocatore a sua scelta;

a5/ A partire dal giocatore attivo, tutti prendono una carta compito dal giocatore alla loro sinistra, in modo che tutti ne ricevano una nuova ma ne cedano anche una;

a6/ A partire dal giocatore che ha giocato questa carta, tutti passano una tessera a loro scelta in senso orario al giocatore successivo, in modo che tutti ne ricevano una nuova

Domande guida

- Quale carta missione vale di più la pena completare in questo momento?
- Come puoi impedire a un altro giocatore di completare la sua carta missione?
- Perché hai deciso di passare o di usare una carta azione?
- Cosa è cambiato nel tuo piano dopo le mosse degli altri giocatori?
- Hai mai pensato a più strategie contemporaneamente nel caso in cui un altro giocatore interrompa la tua disposizione attuale o una carta azione modifichi le condizioni?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Introduzione graduale delle carte azione.
Suggerimento: nella fase iniziale del gioco, è consigliabile giocare utilizzando solo le carte compito, consentendo agli studenti di acquisire sicurezza con le meccaniche di base. Si consiglia di introdurre le carte azione una volta che gli studenti applicano con sicurezza le regole fondamentali e sono pronti per un gameplay più complesso.
- Versione semplificata per principianti.
Suggerimento: per ridurre la frustrazione iniziale, è utile utilizzare meno carte azione o non utilizzarle affatto durante le prime sessioni di gioco. Questo approccio è particolarmente utile per i giocatori più giovani o socialmente sensibili.
- Opzione di scambio delle tessere in caso di stallo.
Suggerimento: se un giocatore si blocca, può essere utile consentirgli di scambiare una tessera. Questo favorisce un pensiero flessibile e può ridurre il senso di impotenza durante il gioco.
- Rinforzo positivo del pensiero flessibile.
Suggerimento: occorre prestare particolare attenzione alle decisioni che riflettono una ripianificazione e un adattamento. Il feedback positivo dovrebbe concentrarsi sul processo – come l'apertura mentale e la risoluzione creativa dei problemi – piuttosto che esclusivamente sul completamento del compito o sulla vittoria nel gioco.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: al livello principiante, la flessibilità è supportata da carte compito più semplici e schemi di tessere PUSE più facili. I bambini possono giocare con calma, esercitandosi nell'adattamento al gioco e sperimentando che i piani possono cambiare senza che ciò costituisca un problema. Le carte azione vengono introdotte con parsimonia o gradualmente. Nel gioco in coppia o in piccoli gruppi, gli studenti prendono decisioni insieme, promuovendo la comunicazione, la cooperazione e i primi livelli di pensiero flessibile.

Studenti avanzati: al livello avanzato, la flessibilità è messa alla prova da carte compito più complesse, schemi delle tessere PUSE variati e un uso più frequente delle carte azione. I bambini devono adattarsi rapidamente quando la situazione di gioco cambia in modo inaspettato e sviluppare nuove strategie quando i loro piani originali non sono più fattibili. Il processo decisionale di gruppo li aiuta a migliorare l'attenzione, la comunicazione e la capacità di adattarsi allo spazio di gioco condiviso.

Esperti: Al livello esperto, la flessibilità è altamente sviluppata. Carte compito difficili, schemi complessi delle tessere PUSE e carte azione richiedono un continuo ripensamento e adattamento. I bambini devono pianificare in anticipo, considerare le mosse degli altri e reagire rapidamente ai cambiamenti inaspettati. Attraverso queste sfide, imparano a gestire l'incertezza, a generare soluzioni alternative e a mantenere la motivazione durante il gioco.

Debriefing e domande di riflessione

- Quale carta compito è stata la più difficile da completare e perché?
- Qual è stata la tua strategia e ha avuto successo?
- C'è stata una situazione in cui hai dovuto cambiare il tuo piano? Cosa hai fatto in quel caso?
- Qual è stata la sfida più grande del gioco e come l'hai risolta?
- C'è stato un momento in cui ti sei sentito un po' deluso? Cosa ti ha aiutato ad andare avanti?
- Quale nuova idea ti è venuta in mente durante il gioco a cui non avevi pensato all'inizio?
- Se dovessi giocare di nuovo la prossima volta, cosa faresti in modo diverso e perché?

3.6.2 Stessi quattro

Breve descrizione e regole del gioco

Same Four è un gioco da tavolo per due giocatori simile al tris. Durante la partita, i due giocatori si scambiano a turno i pezzi, che il giocatore ricevente posiziona liberamente sulla tavola 4x4 durante il proprio turno. L'obiettivo è quello di essere il primo a creare una riga, una colonna o una diagonale contenente quattro pezzi con la stessa proprietà (ad esempio, forma, colore, dimensione o schema dei fori) in linea. Se la tavola si riempie senza che nessuno dei due giocatori riesca a raggiungere questo obiettivo, il gioco finisce in parità.

Abilità su cui concentrarsi

Abilità principale

- Flessibilità

Abilità complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Pensiero critico
- Resilienza
- Consapevolezza emotiva (regolazione emotiva e comunicazione)

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6+	2 bambini	15 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

- Ogni coppia riceve una tavola vuota 4x4 e un set di pedine, che vengono posizionate accanto alla tavola.
- Un giocatore sceglie una pedina dal proprio set e la consegna all'avversario.
- Il giocatore che riceve il pezzo lo posiziona su uno spazio vuoto del tabellone, dove non potrà più essere spostato.
- Quindi, il giocatore che ha appena posizionato un pezzo ne sceglie uno nuovo e lo consegna all'altro giocatore. I giocatori continuano a turno a scambiarsi e posizionare i pezzi.
- L'obiettivo è quello di essere i primi a formare una riga, una colonna o una diagonale di quattro pedine che condividano la stessa proprietà.
- Se il tabellone si riempie senza un vincitore, la partita finisce in parità.

Note sulla disposizione in classe al chiuso/all'aperto

Gioco da interno che richiede un tavolo su cui i due giocatori possano posizionare il tabellone e le pedine.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Nel gioco, i bambini devono passare continuamente dalla pianificazione strategica all'adattamento flessibile: un momento decidono quale pezzo dare al loro compagno e quello dopo devono posizionare sul tabellone un pezzo ricevuto inaspettatamente in una posizione vantaggiosa per loro. Questo doppio ruolo — decisore e adattatore — sviluppa la flessibilità cognitiva, poiché i bambini devono rivedere continuamente i loro piani in base alle scelte dell'altro giocatore.

Durante il gioco, i bambini:

- Ci si trova spesso ad affrontare situazioni impreviste che richiedono reazioni rapide.
- Esercitati a scegliere e a riconsiderare le opzioni disponibili.
- Impara ad accettare che non hai sempre il controllo, ma che puoi comunque prendere buone decisioni.
- Scopri cosa si prova quando un piano fallisce e si deve trovare la soluzione migliore
- Sviluppare capacità di anticipazione tenendo conto delle mosse dell'altro giocatore.

Il gioco favorisce lo sviluppo della flessibilità insegnando ai bambini, in un ambiente sicuro e ludico, ad adattarsi rapidamente alle situazioni mutevoli, ad accettare le conseguenze delle proprie decisioni e a modificare il proprio modo di pensare in modo flessibile.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Risponderanno in modo più flessibile alle situazioni inaspettate e saranno in grado di ripensare il loro approccio per adattarsi alle circostanze mutevoli,
- Accetteranno che non tutte le situazioni possono essere controllate, ma che è comunque possibile prendere decisioni significative ed efficaci,
- saranno più disponibili a comprendere le intenzioni e le decisioni degli altri e sapranno adattarsi di conseguenza,
- Svilupperanno un pensiero orientato alla risoluzione dei problemi attraverso una rapida valutazione della situazione e un processo decisionale,
- Tollerano l'incertezza con pazienza e imparano che commettere errori o affrontare delle perdite non è un fallimento, ma parte dell'apprendimento e della crescita,
- Affrontare compiti sconosciuti o insoliti con un atteggiamento più positivo, rendendosi conto che il pensiero creativo può portare a nuove soluzioni.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Il gioco "The Same Four" può essere facilmente integrato nella vita scolastica quotidiana perché la partita è breve, richiede una preparazione minima e può essere giocato con pochi materiali. Può essere utilizzato durante le lezioni (ad esempio, nelle classi di sviluppo o di svago), così come durante le pause o nei programmi doposcuola, fornendo una buona opportunità per il gioco strutturato. È inoltre possibile organizzare tornei all'interno di una classe o di un anno scolastico, il che può essere motivante per i bambini.

Durante le lezioni di tecnologia, gli studenti possono creare i propri set di gioco, il che aiuta a sviluppare le abilità manuali, la creatività e la pianificazione autonoma. Il tabellone 4x4 ha dimensioni fisse ma

può essere decorato liberamente. I pezzi del gioco possono variare ampiamente nella forma purché siano chiaramente distinguibili in base a quattro diverse proprietà: possono essere bidimensionali o tridimensionali, disegnati, incollati, intagliati o realizzati con materiali riciclati.

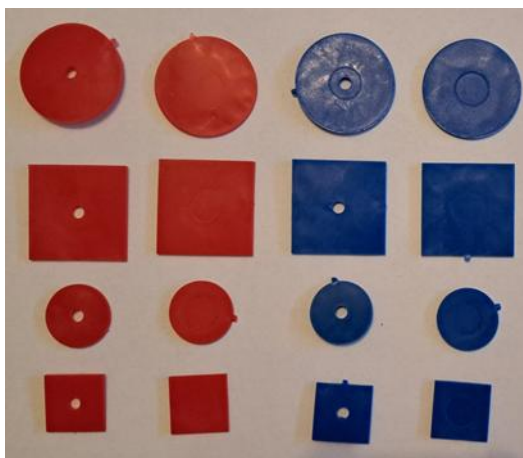
Sia la creazione che il gioco sviluppano la creatività, il rispetto delle regole, la pazienza e offrono opportunità di espressione personale.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

Il tabellone di gioco è una griglia 4x4. Può trattarsi di un semplice foglio di carta stampato.

I pezzi del gioco sono elementi di un set logico. La caratteristica dei set logici è che ogni pezzo è unico (non ce ne sono due identici) e ogni pezzo è definito dallo stesso insieme di proprietà. Per Same Four è necessario un set di 16 pezzi. Questi 16 pezzi dovrebbero essere caratterizzati da 4 proprietà, ciascuna con due possibili valori. Un esempio di quattro proprietà potrebbe essere: forma (cerchio o quadrato), colore (rosso o blu), dimensione (piccola o grande) e riempimento (pieno o vuoto).

Sulla base di ciò, i 16 pezzi necessari sono:



I bambini possono anche creare i propri set per il gioco. Possono scegliere qualsiasi tema, ma i 16 pezzi devono soddisfare i criteri descritti sopra.

Ad esempio:

Fiori – colore (giallo o blu), stelo (inclinato a sinistra o a destra), petali (4 o 3), foglie (con foglie o senza foglie)

Bottiglie (vere) – materiale (vetro o plastica), forma (robusta o allungata), tappo (con o senza), etichetta (con o senza)

Domande guida

- Cosa puoi fare ora con il pezzo che hai appena ricevuto?
- Come è cambiato il tuo piano ora che devi posizionare questo oggetto?
- C'è un punto in cui non collocheresti questo pezzo? Perché?
- Se prima avevi un piano diverso, come puoi prendere rapidamente una nuova decisione?
- A quali caratteristiche presti attenzione ora per prendere una buona decisione?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Differenze significative nell'esperienza di gioco o nella velocità di pensiero delle coppie.
Suggerimento: consentire il libero cambio di partner nel corso di diversi turni, in modo che tutti possano trovare un partner con un livello di abilità adeguato.
- Alcuni studenti hanno difficoltà ad accettare di non avere il controllo del gioco o di non vincere.
Suggerimento: durante il gioco, sottolinea che l'obiettivo principale è esercitare un pensiero flessibile, non solo vincere.
- Alcuni studenti si sentono insicuri e si bloccano nei momenti decisionali.
Suggerimento: incoraggiate a provare nuove idee e ribadite che ogni mossa è un'opportunità di apprendimento.
- I tempi di riflessione troppo lunghi interrompono il flusso del gioco.
Suggerimento: introduci un limite di tempo consigliato per ogni mossa per mantenere un ritmo di gioco costante.
- Gli stessi studenti tendono a giocare sempre tra loro.
Suggerimento: incoraggiate occasionalmente lo scambio di compagni in modo giocoso per favorire una cooperazione variegata.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti:

- Modalità di gioco (Own Same Three): Il gioco si svolge su una tavola 3×3 con 9 pezzi, ciascuno con tre valori per due proprietà (ad esempio: forma – triangolo, cerchio, quadrato; colore – rosso, giallo, blu). Il giocatore sceglie autonomamente quale pezzo posizionare sulla tavola.
- I bambini imparano ad adattare i propri piani e a riconoscere soluzioni alternative quando una disposizione non funziona al primo tentativo. Sperimentano le conseguenze delle proprie decisioni mentre provano strategie diverse.

Studenti avanzati:

- Meccanica di gioco (Own Same Four): Il gioco si svolge su una tavola 4×4 e il giocatore sceglie comunque quale pedina posizionare.
- I bambini devono sviluppare continuamente nuove strategie, tenendo conto delle mosse dell'avversario e delle situazioni inaspettate. Questo livello migliora la capacità di prendere decisioni rapide, trovare soluzioni alternative e adattarsi in modo flessibile alle circostanze mutevoli, ottimizzando al contempo le proprie opportunità.

Esperti:

- Gioco (Same Three / Same Four): I giocatori scelgono le pedine per il proprio avversario. Same Three si gioca su una tavola 3×3, Same Four su una tavola 4×4.
- È richiesto un adattamento immediato: i bambini devono anticipare le mosse del partner, valutarne gli effetti e adeguare rapidamente la propria strategia se l'avversario crea una situazione inaspettata. Questo livello sviluppa la rapidità di reazione, la risoluzione flessibile dei problemi e l'adattabilità strategica. I bambini imparano a gestire l'incertezza prendendo decisioni efficaci in tempo reale.

Debriefing e domande di riflessione

- C'è stato un momento in cui hai dovuto cambiare il tuo piano originale? Come l'hai gestito?
- Come ti sei sentito quando non hai ottenuto ciò che volevi?
- Cosa ti ha aiutato a trovare una nuova soluzione in una situazione difficile?
- Cosa hai imparato sull'adattarti alle decisioni degli altri?
- Cosa faresti di diverso la prossima volta se giocassi di nuovo?



3.6.3 Il Gioco del Paese

Breve descrizione e regole del gioco

Si tratta di un gioco simile al dodgeball pensato per bambini dai 6 anni in su, in cui l'obiettivo del giocatore attivo è colpire con una palla gli avversari in fuga ed eliminarli gradualmente dal gioco. I bambini in piedi attorno al cerchio scelgono ciascuno il nome di un paese: da qui deriva il nome del gioco.

Abilità su cui concentrarsi

Abilità principale

- Flessibilità

Abilità complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva (regolazione emotiva e comunicazione)
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura
- Resilienza
- Empatia
- Risoluzione dei problemi

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6+	6-12 bambini	20-40 minuti

Come si gioca - breve regolamento

1. I bambini si dispongono in cerchio con un diametro di 1,5–2 metri, in modo da poter scappare facilmente. Al centro del cerchio viene posizionata una palla. Ogni bambino sceglie il nome di un paese, che il conduttore del gioco annota su un foglio di carta.
2. Il conduttore del gioco inizia quindi a chiamare i nomi dei paesi uno per uno, dicendo: “Che sia il famoso e ben noto paese... (ad es. Polonia)”.
3. Il bambino il cui nome di paese viene chiamato afferra la palla e cerca di colpire uno degli altri, mentre gli altri cercano di scappare.
4. Se chi lancia colpisce qualcuno, il giocatore colpito riceve un punto di penalità. Se il lancio manca il bersaglio, è chi lancia a ricevere il punto di penalità. Il conduttore tiene il conto delle penalità.
5. Chiunque riceva tre punti di penalità è eliminato. L'ultimo giocatore rimasto vince e diventa il prossimo conduttore del gioco.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Si tratta principalmente di un gioco all'aperto, ma può essere giocato anche in un palazzetto dello sport.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Nel gioco, i bambini devono prestare attenzione contemporaneamente ai propri movimenti, alle intenzioni del giocatore in possesso della palla e alla posizione degli altri. Poiché i giocatori non sanno in anticipo quando diventeranno bersagli, sono richieste reazioni rapide e un continuo adattamento.

Durante il gioco, i bambini:

- vivono cambiamenti improvvisi di situazione, come quando viene chiamato il nome del loro paese e diventano immediatamente corridori,
- si esercitano a prendere decisioni rapide e ad adeguare rapidamente i propri movimenti, ad esempio quando schivano la palla o scelgono un nuovo percorso,
- imparano a gestire gli errori e le sensazioni spiacevoli che derivano dall'essere colpiti,
- Sviluppano la concentrazione poiché devono osservare costantemente il capogruppo e il giocatore che lancia la palla,
- Scoprono come essere presenti fisicamente, mentalmente ed emotivamente allo stesso tempo durante una situazione di gioco.

Il gioco favorisce lo sviluppo della flessibilità aiutando i bambini ad adattarsi a situazioni dinamiche e in rapido cambiamento, a trovare nuove soluzioni e a superare le difficoltà. Attraverso il gioco, imparano che il cambiamento è una parte naturale del gioco – e della vita – e che ogni nuova situazione offre anche una nuova opportunità di successo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Come risultato dell'attività, gli studenti:

- Rilevano le situazioni mutevoli più rapidamente e adattano i propri movimenti in modo flessibile di conseguenza (ad es. cambiamenti improvvisi di direzione, ricerca di nuovi percorsi),
- saranno in grado di passare emotivamente da uno stato di "sono al sicuro" a una situazione di "sono in pericolo, devo agire",
- Accetteranno il fallimento come parte del processo di apprendimento e rimarranno motivati a partecipare al round successivo,
- Sviluppare la flessibilità sociale collaborando nell'alternarsi dei ruoli e applicando le regole durante il gioco,
- Acquisire strategie positive di autoregolazione (ad es. rapida valutazione della situazione, ricerca di nuove tattiche) che possano essere applicate anche in altre situazioni.

Suggerimenti d'uso ed esempi pratici

Variante del gioco con il gesso, senza palla e senza un capogruppo:

Si disegna un cerchio per terra e lo si divide in sezioni uguali, con i nomi dei paesi scritti all'interno di ogni sezione. Il giocatore che inizia chiama il primo paese: «Che sia il famoso e ben noto paese»

Il giocatore chiamato salta al centro del cerchio e grida ad alta voce: “Uno, due, tre, stop!”

Gli altri che non sono stati chiamati devono scappare, ma quando viene gridato, sono tenuti a fermarsi immediatamente nel punto in cui si trovano. Il paese chiamato sceglie chi “attaccare” e misura tre passi dal centro del cerchio verso il giocatore scelto. Se l'attaccante raggiunge il giocatore scelto, taglia un pezzo grande quanto un palmo dalla sezione del paese di quel giocatore (contrassegnata con

il gesso per accorciare la sezione). Se l'attaccante non raggiunge il bersaglio, allora il bersaglio prende un pezzo grande quanto un palmo dalla sezione dell'attaccante. Tutti i giocatori tornano a disporsi intorno al cerchio, e il prossimo paese ad essere chiamato è quello che ha perso un pezzo nel round precedente. Durante il gioco, i pezzi persi in precedenza possono essere recuperati utilizzando lo stesso metodo. Un giocatore viene eliminato dal gioco quando il suo territorio si esaurisce.

Questo gioco può essere utilizzato come gioco con la palla nelle lezioni di educazione fisica.

Si può giocare anche su un'area pianeggiante e erbosa durante le escursioni o le attività nelle scuole nel bosco.

Nei cortili scolastici con superfici pavimentate, è possibile giocare alla versione senza palla, utilizzando solo il gesso.

Al posto dei nomi dei paesi, si possono scegliere altre categorie come i nomi di fiori o animali. In questo modo, il gioco può essere utilizzato anche per esercitarsi con le tabelline, ad esempio.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

a) Versione con palla: palla e, facoltativamente, gesso, bastone o corda per tracciare il cerchio a seconda del terreno. (Il gioco può essere praticato anche senza questi oggetti.) Carta e matita.

b) Versione senza palla: gesso da marciapiede.

Domande guida

- Cosa ti ha aiutato a decidere rapidamente in quale direzione correre?
- Cosa hai fatto quando il tuo movimento non è andato come volevi?
- Come hai deciso quando fermarti o cambiare direzione?
- Come ti sei sentito quando sei stato colpito o sei stato eliminato? Cosa ti ha aiutato a rimanere motivato per la partita successiva?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Gli studenti potrebbero sentirsi delusi quando vengono eliminati dal gioco.
Suggerimento: è utile sottolineare che l'eliminazione non è la fine del gioco, ma un momento per prepararsi al prossimo round – durante questo tempo, possono osservare gli altri, imparare le tattiche e ritrovare la motivazione per rientrare.
- Trovano difficile cambiare rapidamente ruolo, ad esempio passando da una posizione sicura a quella di corridore.
Suggerimento: all'inizio del gioco, è utile sottolineare che i ruoli cambiano rapidamente e che questo fa parte del gioco. Brevi esercizi di riscaldamento o cambi di ruolo intenzionali possono aiutare a praticare questa transizione.
- Provano tensione se pensano di essere stati eliminati ingiustamente.
Suggerimento: è importante sottolineare che ogni tentativo è prezioso e che l'eliminazione fa parte del processo di apprendimento. Rassicurate i bambini sul fatto che le regole valgono allo stesso modo per tutti e che ogni nuovo round offre una nuova opportunità

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti:

- Adattamenti del gioco: i giocatori stanno in piedi in un cerchio più piccolo, riducendo la distanza da percorrere e semplificando la situazione. Vengono utilizzati solo pochi nomi di paesi facili da ricordare. Chi lancia annuncia in anticipo chi prenderà di mira, dando al corridore più tempo per reagire. I giocatori eliminati possono assumere il ruolo di aiutanti o osservatori invece di rimanere inattivi.
- I bambini si esercitano ad adattare i propri movimenti a situazioni prevedibili, pur continuando a reagire ai cambiamenti. Imparano ad anticipare e ad adattarsi rapidamente, acquisendo sicurezza nel passare dalla corsa, alla schivata e all'osservazione. Questo livello favorisce lo sviluppo graduale di un pensiero flessibile in un ambiente poco stressante.

Allievi avanzati:

- Adattamenti del gioco: il cerchio è più grande, richiedendo movimenti più lunghi e veloci. Vengono utilizzati nomi di paesi più complessi, inclusi nomi con più sillabe o dal suono simile. Possono essere introdotte più palle o due lanciatori. I ruoli possono cambiare più rapidamente, come chiamare due nomi di paesi contemporaneamente.
- I bambini sperimentano cambiamenti più rapidi e meno prevedibili, che richiedono una rapida rivalutazione della strategia e dei movimenti. Rafforzano la loro capacità di adattarsi in tempo reale, prendere decisioni in una frazione di secondo e affrontare molteplici sfide simultanee. Questo livello migliora il pensiero adattivo e la consapevolezza situazionale.

Esperti:

- Adattamenti del gioco: Il cerchio può essere ingrandito al massimo e si applicano tutte le regole del gioco avanzato. Sfide aggiuntive come palline multiple, rapidi cambiamenti di ruolo e nomi di paesi complessi aumentano l'imprevedibilità.
- I bambini devono spostare continuamente l'attenzione, adattare le loro tattiche e anticipare le mosse degli avversari in condizioni di forte pressione. Sviluppano una flessibilità cognitiva e fisica avanzata, imparano a riprendersi rapidamente dagli errori e a coordinare le loro azioni con le circostanze mutevoli. Questo livello incoraggia la resilienza, la risoluzione rapida dei problemi e la padronanza delle strategie adattive in ambienti dinamici.

Debriefing e domande di riflessione

- Come ti sei sentito quando sei stato eliminato?
- C'è stato un momento in cui hai dovuto ripensare a come ti muovevi o a cosa facevi? Come l'hai risolto?
- Come ti sei sentito quando hai affrontato una situazione difficile o sorprendente durante il gioco?
- Cosa hai imparato su te stesso giocando oggi?
- Se giocassimo di nuovo la prossima volta, cosa faresti in modo diverso per sentirti ancora meglio o reagire con maggiore abilità?

3.7 CURIOSITÀ, SENSO DI MERAVIGLIA E APERTURA

3.7.1 La vecchia nonna cieca

Breve descrizione e regole del gioco

In "La vecchia nonna cieca", un bambino (la "nonna") viene bendato e messo al centro dell'area di gioco, mentre gli altri si muovono liberamente. Il giocatore bendato deve affidarsi all'udito, all'immaginazione e alla curiosità per scoprire dove si trovano gli altri. I giocatori possono emettere suoni lievi, risatine o picchiettare per guidare la Nonna e rispondere alla sua domanda "Dove sei?" con "Eccomi qui!". L'obiettivo non è solo trovare e riconoscere gli altri, ma anche godersi la meraviglia di muoversi e giocare senza vedere, aprendo spazio a scoperte creative e curiose.

Abilità su cui concentrarsi

Competenze principali

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura mentale

Competenze complementari/secondarie

- Flessibilità
- Creatività
- Regolazione della consapevolezza emotiva e comunicazione
- Empatia

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	tutta la classe che lavora in piccoli gruppi	15-30 minuti

Come si gioca - brevi regole del gioco

- Preparazione: l'insegnante delimita un'area di gioco ben definita (un cerchio o un quadrato) all'interno della quale tutti i giocatori devono rimanere. Uno studente si offre volontario o viene scelto per diventare la "nonna cieca". Gli occhi dello studente vengono coperti con una sciarpa o una benda. È importante che l'area di gioco sia sicura e priva di ostacoli, oltre ad avere confini chiaramente visibili per tutti i partecipanti.
- Svolgimento del gioco: Il giocatore bendato si posiziona al centro dell'area di gioco. Gli altri studenti si muovono lentamente e con cautela attorno a lui all'interno dello spazio delimitato. I giocatori possono emettere suoni lievi (come risate, battiti di mani o leggeri battiti di piedi) per aiutare la Nonna Cieca a orientarsi. In qualsiasi momento, la Nonna Cieca può chiedere ad alta voce: "Dove sei?". Gli altri giocatori possono rispondere dicendo: "Eccomi!", continuando a muoversi se lo desiderano.
- Identificazione e cambio di ruolo: quando la Nonna Cieca tocca un giocatore, cerca di identificarlo per nome. Se l'ipotesi è corretta, lo studente toccato diventa la nuova Nonna Cieca. Se l'ipotesi è errata, il gioco continua con lo stesso giocatore bendato. Qualsiasi

studente " " che esce dall'area di gioco designata diventa automaticamente la prossima Nonna Cieca.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Il gioco può essere praticato al chiuso (palestra, aula spaziosa) o all'aperto (cortile della scuola, campo aperto). Assicurarsi che l'area sia sicura e priva di ostacoli.

In che modo questo gioco sviluppa le competenze primarie?

Il gioco "Old Blind Granny" mette i bambini in una situazione in cui devono esplorare il mondo senza la vista, risvegliando la loro curiosità e il loro senso di meraviglia. Ascoltando attentamente e sperimentando con suoni, movimenti e voci, diventano più aperti a nuovi modi di percepire e interagire. Questo favorisce l'apertura verso l'ignoto e rafforza il gioco immaginativo. La creatività entra in gioco quando i bambini inventano modi originali per muoversi, guidare o ingannare la Nonna. Si sviluppano anche la consapevolezza emotiva e l'empatia, poiché i bambini riflettono su come ci si sente ad avere gli occhi bendati e a dipendere dagli altri. Nel complesso, il gioco crea fiducia, giocosità e apertura nel gruppo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

- Rafforzamento della curiosità e dell'apertura attraverso l'esplorazione sensoriale.
- Maggiore creatività nell'inventare nuove strategie di movimento e guida.
- Maggiore consapevolezza emotiva ed empatia.
- Migliore cooperazione e coesione di gruppo.

Uso consigliato ed esempi pratici

- Perfetto come attività rompighiaccio all'inizio dell'anno scolastico.
- Può essere utilizzato nelle lezioni di educazione fisica per il riscaldamento o il defaticamento.
- Efficace per le attività di costruzione della comunità di classe.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Una sciarpa o una benda

Domande guida

- Cosa ti ha sorpreso quando non potevi usare la vista?
- Come hai esplorato e trovato nuovi modi di muoverti o ascoltare?
- Cosa hai scoperto dei tuoi compagni di classe attraverso il suono e il gioco?
- Qual è stato il momento in cui ti sei sentito più curioso o creativo?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Per i bambini timidi, iniziate con gruppi più piccoli.
- Una musica di sottofondo ritmica e soft può aiutare il giocatore bendato a orientarsi.
- Spiega accuratamente le regole e fai delle prove prima di iniziare, per garantire sicurezza e comfort.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: si gioca in un gruppo più piccolo con un'area di gioco designata più ristretta, rendendo più facile seguire il gioco. I giocatori devono rispondere ad alta voce e chiaramente quando la Nonna chiede: "Dove sei?". I bambini esplorano l'ambiente in sicurezza, notando suoni, movimenti e cambiamenti impercettibili intorno a loro. Sono incoraggiati a porre domande e a riflettere su eventi inaspettati. Questo livello stimola la curiosità e lo stupore, consentendo ai bambini di sperimentare gradualmente, osservare i risultati e sviluppare un senso di apertura verso l'esplorazione di nuovi modi di muoversi e interagire.

Allievi avanzati: area di gioco più ampia, con i giocatori che rispondono in modo più sommesso. Si incoraggia il movimento continuo, senza pause obbligatorie. I bambini esplorano relazioni spaziali più complesse e percepiscono sottili segnali audio e corporei, migliorando la consapevolezza situazionale e l'attenzione. Sono invitati a chiedersi: "Cosa potrebbe succedere se mi avvicinassi in modo diverso?" o "Come reagiranno gli altri al mio movimento?". Indagano attivamente su causa ed effetto, provano strategie alternative e notano schemi emergenti. Questo livello favorisce una curiosità più profonda, un senso di meraviglia più forte e incoraggia il pensiero creativo e flessibile in situazioni dinamiche.

Esperti: l'area di gioco più ampia, in cui possono giocare più gruppi contemporaneamente. I giocatori si muovono quasi in silenzio e la Nonna deve fare affidamento su segnali impercettibili. Schemi di movimento più rapidi e complessi e interazioni multiple aumentano la difficoltà. I bambini sono incoraggiati a formulare ipotesi, testare nuove strategie e riflettere su risultati inaspettati. Esplorano i movimenti congiunti, anticipano le azioni degli altri e assumono rischi calcolati rimanendo aperti alle sorprese. Questo livello enfatizza la curiosità di alto livello, l'esplorazione immaginativa e l'apertura creativa, consentendo ai bambini di provare meraviglia in ogni interazione e di adattarsi continuamente a situazioni in evoluzione.

Debriefing e domande di riflessione

- Come ti sei sentito a giocare ed esplorare senza vedere?
- Quali nuove idee o strategie hai provato?
- In che modo la curiosità ti ha aiutato nel gioco?
- Cosa hai imparato sulla fiducia e l'apertura con i tuoi compagni di classe?

3.7.2 Tic-Tac-Toe

Breve descrizione e regole del gioco

Tic-Tac-Toe è un noto gioco di logica attraverso il quale gli studenti sviluppano la curiosità riguardo alle possibilità, pongono domande ed esplorano apertamente come una situazione cambi a seguito di decisioni diverse. L'obiettivo del gioco non è la vittoria rapida, ma piuttosto incoraggiare gli studenti a osservare con curiosità cosa succede dopo ogni mossa, riconoscere connessioni e schemi e accettare che la stessa situazione possa svolgersi in modi diversi. Durante il gioco, emerge naturalmente l'esperienza dello stupore (ad esempio: «Non mi aspettavo che finisse così!»), così come l'apertura, quando gli studenti sono disposti a provare nuove strategie o a imparare dalle soluzioni degli altri.

Focus sulle competenze

Competenze primarie

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura

Competenze complementari/secondarie

- Risoluzione dei problemi
- Creatività
- Flessibilità

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
8-10 anni	Lavoro in piccoli gruppi (4–10 studenti) o attività con l'intera classe utilizzando tabelloni di gioco paralleli	10-15 minuti

Come si gioca - brevi regole del gioco

- Preparazione: l'insegnante prepara in anticipo i tabelloni del Tic-Tac-Toe. Questi possono essere disegnati o stampati su carta o cartoncino, disegnati sulla lavagna o creati in versione gigante sul pavimento o nel cortile della scuola. Gli studenti lavorano in coppia. L'insegnante sottolinea che questo gioco non riguarda chi vince, ma l'osservazione di ciò che accade e l'esplorazione delle possibilità con curiosità.
- Svolgimento del gioco: Gli studenti giocano secondo le regole familiari del Tic-Tac-Toe, a turno, posizionando i propri simboli sul tabellone, con l'obiettivo di allinearne tre identici. L'insegnante incoraggia gli studenti a osservare come cambia il tabellone dopo ogni mossa, quando una situazione si trasforma improvvisamente e quali decisioni portano a risultati inaspettati.
- Sensibilizzazione alla meraviglia e all'apertura mentale: durante il gioco, o dopo ogni round, l'insegnante può fare una breve pausa e porre domande di riflessione come: "Cosa ti ha sorpreso in questo round?", "Cosa è successo di diverso da come ti aspettavi?", "Quali nuove

possibilità hai notato?". Questi momenti aiutano gli studenti non solo a giocare, ma anche a esplorare e scoprire.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Il gioco può essere utilizzato in modo flessibile in classe, in palestra utilizzando una grande griglia, o all'aperto disegnando il tabellone con il gesso. L'uso variegato dello spazio rafforza ulteriormente l'apertura mentale e la curiosità, poiché gli studenti si trovano di fronte a un gioco familiare in contesti nuovi.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Il Tic-Tac-Toe sviluppa la curiosità, il senso di meraviglia e l'apertura incoraggiando gli studenti a osservare continuamente i cambiamenti, a porre domande (ad es. "Perché è finito in parità?") e ad aprirsi a soluzioni e prospettive alternative. Il gioco insegna che la prima idea non porta sempre al successo, che le sorprese sono una parte naturale dell'apprendimento e che provare nuove idee è un'esperienza preziosa.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Grazie al gioco, gli studenti osservano le situazioni di gioco con maggiore curiosità, provano nuove soluzioni con maggiore sicurezza, accettano l'incertezza e il cambiamento e diventano più aperti al pensiero dei loro compagni.

Uso suggerito ed esempi pratici

- Il gioco può essere utilizzato come breve attività di riscaldamento "esplorativa" all'inizio di una lezione (5-7 minuti). L'insegnante inizia con turni veloci, concentrandosi non sulla vittoria, ma sull'aiutare gli studenti a notare quanto velocemente una situazione possa cambiare dopo una singola mossa. Gli studenti sono incoraggiati a condividere un'osservazione sul tabellone in ogni turno (ad esempio: "Questa volta avevo due opzioni possibili"), il che stimola la curiosità e l'attenzione osservativa.
- Nelle lezioni di matematica, il gioco può essere utilizzato come situazione di apprendimento del tipo "E se...?", concentrandosi su schemi e regole. L'insegnante introduce delle varianti, come una tavola 4x4, una condizione di vittoria di quattro simboli in fila o schemi vincenti alternativi (ad es. diagonale più angolo). Gli studenti sperimentano come un piccolo cambiamento nelle regole possa aprire un "mondo" completamente nuovo, favorendo fortemente l'apertura mentale e il senso di meraviglia.
- Per sviluppare le relazioni sociali (durante le lezioni con l'insegnante di classe o le attività di costruzione della comunità), l'insegnante può introdurre una regola di "gioco educato": alla fine di ogni round, entrambi i giocatori condividono un'osservazione positiva sull'altro (ad esempio: "È stata una mossa intelligente."). Questo favorisce la costruzione di relazioni e l'apertura verso i modi di pensare degli altri.

Materiali e strumenti necessari per l'implementazione

- Tabelloni per il Tic-Tac-Toe (disegnati o stampati)
- Segnalini (simboli X-O, pedine, oggetti naturali come sassi o semi)

Domande guida

- Cosa hai notato sulla tavola che non era vero prima della mossa precedente?
- Cosa è cambiato a causa di una sola mossa?
- Cosa ti ha sorpreso della mossa dell'altro giocatore?
- Cosa succederebbe se questa volta non scegliessi il posto "solito"?
- Quale opzione ti incuriosisce di più in questo momento?
- C'è una mossa che faresti solo per «vedere cosa succede»?
- Cosa pensi che stia cercando di ottenere l'altro giocatore?
- Se scambiassi i simboli, dove faresti la prossima mossa? Perché?
- Cosa puoi imparare dalla soluzione dell'altro giocatore?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Gli studenti si concentrano troppo sulla vittoria e perdono il loro spirito di esplorazione.
Suggerimento: l'insegnante introduce i "punti esploratore": viene assegnato un punto per una buona osservazione o una domanda interessante.
Trucco: Organizza una "sfida per il pareggio", in cui l'obiettivo consapevole è raggiungere il pareggio piuttosto che vincere. Questo spesso sorprende gli studenti e li incoraggia a esplorare nuove strategie.
- Si verificano mosse ripetitive e automatiche ("Metto sempre il mio simbolo nello stesso punto").
Suggerimento: chiedere agli studenti di indicare almeno due possibili opzioni prima di effettuare una mossa.
Trucco: Introdurre un round con una "casella proibita", in cui un campo è temporaneamente bloccato, costringendo gli studenti a cercare soluzioni alternative.
- La frustrazione emerge quando il piano di uno studente non funziona.
Suggerimento: l'insegnante normalizza esplicitamente questa esperienza dicendo: "Questo gioco è un esperimento, non un test".
Trucco: usa un "segnale di ripianificazione": quando viene dato il segnale, tutti si fermano brevemente e espongono un nuovo piano in una sola frase?

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: il gioco si svolge su una tavola 3×3 a un ritmo più lento. L'insegnante modella il pensiero ad alta voce, ad esempio: "Vedo due possibili posizioni... quale potrebbe essere migliore?". Si possono utilizzare schede di supporto con semplici spunti di osservazione (ad es. "Noto che...", "Mi chiedo se..."). I bambini esplorano le possibilità in modo sicuro, notano gli schemi e fanno domande sui risultati. Sviluppano la curiosità osservando come piccoli cambiamenti influenzano il tabellone, chiedendosi cosa succede se provano mosse diverse e riflettendo sui risultati sorprendenti.

Studenti avanzati: il gioco si svolge su una tavola 4×4, con l'obiettivo di allineare quattro simboli identici. Gli studenti partecipano a turni "E se...?", modificando una regola dopo ogni partita e osservandone l'effetto. Cercano anche di prevedere la mossa successiva del loro compagno. I bambini esplorano attivamente strategie alternative, notano schemi complessi e pongono domande sui potenziali risultati. Ciò incoraggia una curiosità più profonda, l'apertura a nuove idee e l'abitudine di verificare ipotesi sulle possibilità del tabellone.

Esperti: Si gioca su una tavola 4×4 o più grande con sfide aggiuntive, come l'introduzione di più tavole di gioco contemporaneamente o il gioco con limiti di tempo. Gli studenti possono sperimentare regole personalizzate, creare le proprie varianti o giocare in modalità "previsione alla cieca", in cui le mosse vengono pianificate senza vedere la posizione del compagno. I bambini sperimentano regole personalizzate, esplorano risultati inaspettati e reagiscono a cambiamenti rapidi. Sono incoraggiati a formulare ipotesi, osservare attentamente i risultati e porre domande del tipo "E se...?". Questo livello rafforza la curiosità, il pensiero riflessivo e la capacità di adattare le strategie in modo flessibile, rimanendo aperti a risultati sorprendenti.

Debriefing e domande di riflessione

- Qual è stato il momento più sorprendente del gioco di oggi?
- C'è stata una mossa che ti ha fatto pensare: "Non me l'aspettavo!"? Perché?
- In quale situazione il gioco è cambiato maggiormente a causa di una singola mossa?
- Quale domanda del tipo "E se...?" ti ha interessato di più?
- Hai provato qualcosa solo per curiosità? Che cosa è successo?
- Cosa hai imparato dal semplice fatto di voler vedere cosa sarebbe successo?
- Cosa hai preso dall'altro giocatore (un'idea, un modo di pensare, una strategia)?
- Quando sei stato disposto a cambiare il tuo piano? Cosa ti ha aiutato a farlo?
- In che modo il gioco ti ha aiutato ad accettare che più di una soluzione può essere valida?

3.7.3 Rope Football

Breve descrizione e regole del gioco

Il Rope Football è un gioco di squadra basato sul movimento in cui gli studenti sperimentano una forma insolita di cooperazione. I membri della squadra tengono la stessa corda e, pur essendo fisicamente collegati, cercano di spostare una palla verso un'area di destinazione designata. L'unicità del gioco risiede nel fatto che i movimenti familiari del calcio non possono essere applicati automaticamente, il che incoraggia naturalmente gli studenti a esplorare la nuova situazione. L'obiettivo principale del gioco non è vincere, ma piuttosto consentire agli studenti di osservare con curiosità come i loro movimenti si influenzano a vicenda durante l'azione congiunta, di provare un senso di meraviglia di fronte alle sfide e alle opportunità create dalla connessione fisica e di sperimentare apertamente nuove forme di cooperazione. Durante il gioco, le squadre sperimentano continuamente come anche piccoli cambiamenti (come il ritmo, la direzione o la comunicazione) possano influenzare il risultato, favorendo così lo sviluppo della curiosità e dell'apertura mentale.

Focus sulle abilità

Competenze principali

- Curiosità, senso di meraviglia e apertura

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Empatia
- Risoluzione dei problemi
- Flessibilità
- Legame

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Due squadre (4–8 studenti per squadra) o attività con l'intera classe utilizzando la rotazione	25-30 minuti

Come si gioca - breve spiegazione delle regole

- Preparazione: L'insegnante delimita l'area di gioco e le zone di arrivo o le porte. Gli studenti vengono divisi in due squadre di dimensioni più o meno uguali. Ogni squadra riceve una corda di lunghezza adeguata, che tutti i membri della squadra tengono in mano stando in piedi uno accanto all'altro, a distanza regolare. Agli studenti non è permesso lasciare la corda durante il gioco. L'insegnante introduce brevemente la situazione di base del gioco e richiama l'attenzione degli studenti sul fatto che non si tratta di una partita di calcio tradizionale, ma di una sfida di cooperazione esplorativa. È utile iniziare con una domanda del tipo: "Cosa pensate che potrebbe essere difficile se tutti tenessero la stessa corda?" Domande di questo tipo aiutano a stimolare la curiosità e a far emergere le supposizioni pregresse degli studenti.

- Primo tentativo: il primo round ha carattere esplorativo. La palla viene posizionata al centro dell'area di gioco e, al segnale dell'insegnante, le squadre tentano di spostare la palla verso l'area di porta dell' e, muovendosi insieme con la corda. In questa fase, l'insegnante non corregge né dirige gli studenti, consentendo loro di fare le proprie esperienze. Spesso nei primi minuti emerge un senso di stupore (ad es. "È molto più difficile di quanto pensassimo!"), che è una parte naturale del processo di apprendimento. Dopo poco tempo, l'insegnante può mettere in pausa il gioco e chiedere: "Cosa vi ha sorpreso di più finora?"
- Secondo tentativo: Nei turni successivi, l'insegnante incoraggia le squadre a modificare deliberatamente i propri movimenti. Agli studenti può essere chiesto di muoversi più lentamente, di discutere la direzione prima di muoversi o di osservare cosa succede se tutti partono contemporaneamente. L'insegnante sottolinea che non esistono soluzioni "giuste" o "sbagliate"; ogni turno è un nuovo esperimento. Gli studenti imparano gradualmente che il successo non dipende dall'abilità individuale, ma dall'osservazione, dal coordinamento e dall'adattamento collettivi. Una volta che le squadre si muovono insieme con maggiore sicurezza, l'insegnante può introdurre semplici variazioni, come camminare solo, giocare un round senza parlare o scegliere un percorso diverso verso l'obiettivo. Queste piccole modifiche creano nuovi momenti di stupore e rafforzano ulteriormente l'apertura verso soluzioni non familiari.
- Conclusione del gioco: alla fine del gioco, l'insegnante interrompe l'attività e segnala che il passo successivo è la riflessione collettiva piuttosto che un altro round. Il gioco è considerato un successo se gli studenti hanno scoperto nuove intuizioni su se stessi, sulla loro squadra e sulla cooperazione, indipendentemente dal numero di gol segnati. Questa conclusione conduce naturalmente alla sezione di riflessione.

Note sulla disposizione dell'aula interna/esterna

Il Rope Football può essere praticato sia al chiuso che all'aperto, tenendo come considerazioni primarie la sicurezza e una chiara organizzazione dello spazio. Al chiuso, la palestra è l'ambiente ideale dove l'insegnante può delimitare l'area di gioco utilizzando coni, linee o nastro adesivo. Le dimensioni del campo devono essere adattate alla dimensione della squadra per consentire spazio sufficiente per i cambi di direzione, assicurando al contempo che gli studenti rimangano vicini grazie alla corda condivisa. Le porte possono essere costituite da panche da palestra, coppie di coni o una linea tracciata, e devono essere chiaramente visibili.

All'aperto, un parco giochi o un'area erbosa sono adatti, purché la superficie sia antiscivolo e priva di ostacoli. In questo caso, il campo può essere rettangolare o, per una maggiore sicurezza, a forma di ampio corridoio. L'insegnante si assicura che la lunghezza della corda corrisponda al numero di giocatori e che ci sia spazio sufficiente per un movimento coordinato. Lo scopo dell'organizzazione dello spazio è aiutare gli studenti a percepire la struttura del gioco (confini e porte), lasciando comunque spazio alla sperimentazione e all'esplorazione.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Il Rope Football sviluppa principalmente la curiosità, il senso di meraviglia e l'apertura mentale, poiché gli studenti si trovano di fronte a una situazione familiare (un gioco di squadra con la palla) combinata con una regola insolita: muoversi mentre si è fisicamente collegati tramite una corda condivisa. Ciò suscita naturalmente meraviglia ("Quindi questo è un altro modo di giocare!") e solleva domande su come si possa ottenere una cooperazione efficace all'interno di questo contesto. Durante il gioco, gli

studenti osservano come il ritmo, i cambi di direzione, la distanza e la comunicazione modellano il movimento collettivo. La curiosità si rafforza man mano che gli studenti vogliono provare attivamente diverse soluzioni (ad esempio: “Cosa succede se ci muoviamo più lentamente?”). L’apertura mentale si sviluppa quando gli studenti si rendono conto che le strategie familiari non funzionano sempre e che vale la pena sperimentare le idee degli altri, anche quelle che inizialmente sembrano insolite.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Attraverso questa attività, l’obiettivo è che gli studenti affrontino situazioni nuove e sconosciute con maggiore sicurezza e consapevolezza. Dovrebbero arrivare a comprendere che la curiosità non è solo interesse, ma una spinta interiore che li aiuta a dare un senso alle situazioni e a identificare le opportunità al loro interno. Gli studenti dovrebbero essere in grado di articolare ciò che li ha sorpresi, quali domande sono sorte e come hanno sperimentato nuove soluzioni per raggiungere un obiettivo condiviso. Un altro obiettivo è che gli studenti diventino più aperti al pensiero e ai suggerimenti dei loro compagni, imparando dalle idee degli altri e accettando che all'interno di un gruppo possano essere validi approcci diversi. A lungo termine, il gioco aiuta gli studenti ad associare la novità a esperienze positive e a percepire le situazioni non familiari non come minacce, ma come opportunità di scoperta e apprendimento.

Uso suggerito ed esempi pratici

- Nelle lezioni di educazione fisica, Rope Football permette agli studenti di sperimentare e riflettere sulla complessità del movimento coordinato. Piuttosto che dare istruzioni tecniche, l'insegnante guida l'attenzione attraverso domande su come il gioco cambia quando si alterano il ritmo o la direzione.
- Durante le sessioni di orientamento o di costruzione della comunità, il gioco aiuta gli studenti a riconoscere come le decisioni individuali influenzano il gruppo. Sperimentano l'importanza dell'adattamento, della pazienza e dell'apertura.
- Durante le gite scolastiche o le giornate sportive, il Rope Football è la scelta ideale grazie al fabbisogno minimo di attrezzature, all'adattabilità all'ambiente esterno e alla capacità di coinvolgere rapidamente gli studenti in un'attività esplorativa condivisa.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Pallone morbido e non pericoloso (ad es. palla di gommapiuma o palla di gomma leggera)
- Due corde di media lunghezza o lunghe (senza nodi o parti metalliche)
- Coni, dischi segnaletici, nastro adesivo o gesso per delimitare l’area di gioco e le zone di bersaglio
- Dispositivo di segnalazione per l'inizio e la fine dei turni (ad es. fischietto, campanello o battito di mani)
- Opzionale: semplici schede con domande per favorire l’osservazione e la curiosità

Domande guida

- Cosa hai notato nei movimenti della squadra che non c'era all'inizio?
- Cosa è cambiato quando vi siete mossi più velocemente o più lentamente?
- Quale momento ti ha sorpreso di più?
- Cosa succede quando qualcuno vuole fare qualcosa di diverso dagli altri?
- Cosa ti piacerebbe provare nel prossimo round?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Gli studenti si concentrano troppo sul punteggio o sulla vittoria, riducendo il loro atteggiamento esplorativo.
Suggerimento: sottolinea che l'obiettivo non è segnare in fretta, ma osservare come il movimento collettivo cambi a seconda dei diversi approcci.
Trucco: Introdurre i “punti esploratore”: le squadre guadagnano punti per osservazioni interessanti o soluzioni appena provate, indipendentemente dal risultato.
- Uno o due studenti dominano la squadra
Suggerimento: sottolinea che il movimento di ogni membro della squadra è ugualmente importante.
Trucco: Introdurre un “giro silenzioso” in cui la comunicazione è solo non verbale, garantendo la partecipazione attiva di tutti.
- Gli studenti perdono la curiosità e ripetono automaticamente le soluzioni precedenti.
Suggerimento: indirizzate l'attenzione con domande del tipo "Cosa succederebbe se provaste questo in un modo completamente diverso?"
Trucco: applica il metodo del “cambiamento di regole per un round” (ad es. solo camminare), creando nuove situazioni di esplorazione.
- La frustrazione nasce quando la cooperazione non porta a un successo immediato.
Suggerimento: ribadite che le difficoltà sono una parte naturale dell'apprendimento e che ogni tentativo è prezioso.
Suggerimento: ricorrete a un «giro al rallentatore», in cui la squadra si muove intenzionalmente molto lentamente per osservare e comprendere gli effetti del movimento articolare.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: il gioco si svolge su un campo più piccolo, con meno giocatori per squadra e a un ritmo più lento. L'insegnante interrompe il gioco più frequentemente per aiutare i bambini a esprimere le loro osservazioni e domande. Le squadre possono procedere passo dopo passo o discutere in anticipo le direzioni dei loro movimenti. I bambini possono esplorare in sicurezza come i propri movimenti influenzano la squadra, notare cambiamenti inaspettati e porre domande su cosa succede se agiscono in modo diverso. Provano un senso di meraviglia quando il movimento collettivo rivela nuove sfide o opportunità.

Allievi avanzati: si utilizza un campo più grande e le zone di destinazione sono più complesse, possibilmente raggiungibili da più direzioni. Le squadre sperimentano in modo più indipendente, regolando il ritmo o la direzione e rispondendo in modo flessibile a eventi inaspettati. I bambini osservano attivamente come piccoli aggiustamenti influenzano i risultati, esprimono ciò che li sorprende e sperimentano nuove strategie. Questo rafforza l'apertura mentale, il senso di meraviglia e li incoraggia a provare soluzioni non convenzionali con sicurezza.

Esperti: si possono introdurre più palline, aree di destinazione parallele o restrizioni di comunicazione. Le squadre risolvono diverse sfide contemporaneamente, applicando tecniche di coordinazione più avanzate mentre monitorano i movimenti reciproci in tempo reale. I bambini formulano e verificano ipotesi, si adattano continuamente alle situazioni mutevoli e rimangono aperti alle idee dei compagni di squadra. Provano momenti inaspettati di meraviglia mentre il movimento congiunto crea nuovi schemi e possibilità, diventando sempre più consapevoli delle dinamiche di squadra.

Debriefing e domande di riflessione

- Qual è stato il momento più sorprendente durante il gioco?
- Quando avete dovuto essere veramente aperti gli uni verso gli altri?
- Cosa hai imparato da un round che non è andato come previsto?
- Quali nuove domande sono emerse durante il gioco?
- Come è cambiata la cooperazione della squadra rispetto all'inizio?

3.8 EMPATIA

3.8.1 Il telefono emotivo

Breve descrizione e regole del gioco

Questo gioco segue le regole classiche del "telefono senza fili", ma invece di trasmettere una parola o una frase, viene comunicata un'emozione attraverso una breve espressione verbale e non verbale. Il bambino che riceve il messaggio deve interpretarlo e trasmetterlo al partecipante successivo fino all'ultimo bambino, che cercherà di identificare l'emozione originale.

Focus sulle abilità

Competenze principali

- Empatia

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione delle emozioni
- Legame

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	6-15 bambini	15-20 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

1. Organizzare il gruppo: i bambini si mettono in fila in modo che ciascuno possa vedere chiaramente la persona accanto.
2. Scegliere il primo giocatore: l'insegnante consegna in silenzio al primo bambino una carta delle emozioni o gli sussurra un'emozione (ad es. gioia, paura, rabbia, sorpresa).
3. Espressione delicata dell'emozione: il primo bambino esprime l'emozione in modo delicato — usando il tono di voce, l'espressione facciale e gesti sottili — in modo che solo il bambino successivo possa osservarla.
4. Trasmettere l'emozione: il secondo bambino osserva e ascolta attentamente, poi cerca di riprodurre la stessa emozione per il bambino successivo in fila o nel cerchio.
5. Continuare la catena: ogni bambino ripete questo processo, trasmettendo l'emozione fino a quando non raggiunge l'ultimo bambino.
6. Indovinare alla fine: l'ultimo bambino deve indovinare quale fosse l'emozione originale e dirla ad alta voce.
7. Riflessione di gruppo: l'insegnante conduce una breve discussione confrontando la prima e l'ultima versione dell'emozione, chiedendo come e perché possa essere cambiata durante il processo.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

In classe: disponete gli alunni in un grande cerchio o seduti in fila in modo che ogni bambino possa vedere e sentire chiaramente gli altri. Scegliete un ambiente tranquillo, come un angolo della biblioteca o un'aula vuota, per garantire che i bambini possano concentrarsi sui sottili cambiamenti di tono e sulle espressioni facciali senza rumori di fondo. Tenete una lavagna bianca a portata di mano per annotare le emozioni dopo l'attività.

All'aperto: scegliete uno spazio tranquillo e chiuso, come un cortile silenzioso, sotto un gazebo o in una zona ombreggiata del parco giochi. I bambini possono sedersi su tappetini o panchine disposte in cerchio. Per evitare distrazioni dall'ambiente (vento, rumore), prendete in considerazione l'uso di coni per sussurrare o di avvicinarvi a turno per preservare la trasmissione del tono sommesso.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Questo gioco illustra chiaramente come piccoli malintesi possano crescere e modificare il messaggio man mano che si diffonde da persona a persona. Le emozioni possono essere facilmente fraintese se non ascoltiamo attentamente l'altra persona e/o non le esprimiamo chiaramente. Inoltre, dimostra che una determinata emozione può significare qualcosa di leggermente diverso per un bambino rispetto a un altro. Il gioco incoraggia quindi i partecipanti ad ascoltare attentamente il messaggio e l'un l'altro e mostra ai giocatori quanto sia importante comunicare le informazioni in modo chiaro e comprensibile all'altra parte, in modo che il messaggio venga trasmesso correttamente.

Il gioco favorisce lo sviluppo dell'empatia e della consapevolezza emotiva aiutando i bambini a esercitarsi nel riconoscere ed esprimere le emozioni in modi sottili e non verbali. Man mano che l'emozione viene trasmessa da un bambino all'altro, essi devono concentrarsi attentamente sul tono, sulle espressioni facciali e sul linguaggio del corpo — componenti chiave della comunicazione emotiva. La discussione di gruppo finale incoraggia la riflessione su come le emozioni vengono interpretate in modo diverso e su quanto facilmente i messaggi emotivi possano cambiare, aiutando i bambini a comprendere meglio sia i propri sentimenti che quelli degli altri. Questo processo sviluppa il vocabolario, la sensibilità e l'attenzione alle sfumature emotive.

Quali risultati vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze di base (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo aver giocato a questo gioco, gli studenti:

- Saranno in grado di riconoscere e interpretare meglio le emozioni degli altri.
- Comprendere l'importanza di prestare attenzione agli altri e di cogliere i segnali non verbali.
- Essere consapevoli che gli altri possono percepire le emozioni in modo diverso.
- Capiranno che le emozioni vengono interpretate in modo diverso e che i messaggi emotivi possono cambiare facilmente.
- Saranno in grado di comprendere meglio sia i propri sentimenti che quelli degli altri.
- Disporre di un vocabolario emotivo (verbale e non verbale) adeguato all'età ed essere in grado di utilizzarlo per comunicare le proprie emozioni.
- Essere in grado di interpretare e scoprire sfumature emotive comprensibili in base alla propria età.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Un modo per esplorare le emozioni in questo gioco è attraverso uno scenario in cui il primo bambino esprime gioia sorridendo e dicendo: “Mi sento felice perché ho ricevuto un abbraccio dal mio amico”. Man mano che il messaggio passa lungo la catena, alcuni bambini potrebbero amplificare l'espressione con un sorriso più grande, mentre altri potrebbero ridurne l'intensità, rendendola più neutra. Quando raggiunge l'ultimo partecipante, l'emozione potrebbe essere passata dalla gioia all'eccitazione o persino alla contentezza. Questo offre all'insegnante l'opportunità di discutere di come sottili cambiamenti nell'espressione e nel tono possano influenzare il modo in cui le emozioni vengono percepite. Un altro caso interessante si verifica quando un'emozione come la paura viene introdotta all'inizio. Un bambino potrebbe esprimerla sussurrando con voce tremante, simulando una reazione a un rumore improvviso. Tuttavia, mentre il messaggio si propaga, qualcuno nella catena potrebbe interpretare gli occhi sgranati e le sopracciglia alzate come sorpresa anziché come una paura. Durante la fase di riflessione, il gruppo può discutere di come queste due emozioni condividano espressioni facciali simili, ma il loro significato dipenda dal contesto.

Ci sono anche momenti in cui i bambini faticano a esprimere pienamente certe emozioni, in particolare quelle percepite come negative, come la rabbia. Un bambino potrebbe inizialmente rappresentare la frustrazione incrociando le braccia e aggrottando le sopracciglia, ma man mano che il messaggio viene trasmesso, alcuni partecipanti potrebbero esitare a esagerare l'emozione e invece attenuarla, trasformando la rabbia in una lieve delusione o addirittura in tristezza. Ciò offre l'opportunità di discutere di come a volte sia difficile comunicare apertamente le emozioni e di come i filtri sociali e personali modellino il modo in cui ci esprimiamo.

Per aggiungere un ulteriore livello al gioco, l'insegnante può introdurre una versione non verbale, in cui i bambini devono trasmettere emozioni senza parlare, affidandosi esclusivamente alle espressioni facciali e ai gesti. Questa variante li spinge a concentrarsi sui segnali non verbali, sottolineando l'importanza del linguaggio del corpo nella comunicazione emotiva. Consente inoltre loro di riflettere su quanto ci affidiamo alle parole per trasmettere i nostri sentimenti e su come, in alcune situazioni, i segnali non verbali siano altrettanto potenti.

Giocando con questi diversi scenari, i bambini possono approfondire la loro comprensione di come le emozioni vengono trasmesse e interpretate nella vita quotidiana. Diventano più consapevoli di come piccole differenze nell'espressione, nel tono e nei gesti possano cambiare completamente la percezione di un sentimento, rafforzando sia l'empatia che la consapevolezza emotiva attraverso l'apprendimento esperienziale.

Ci sono molti modi per esprimere il proprio mondo emotivo. Abbiamo suggerito molte attività che coinvolgono il linguaggio, ma anche l'arte è un modo per esprimere le proprie emozioni. Nel gruppo di domande troverete domande che vanno in questa direzione.

Materiali e strumenti necessari per la realizzazione

Piccole carte delle emozioni (facoltative, per aiutare i bambini a visualizzare le diverse emozioni).

Uno spazio tranquillo dove i bambini possano ascoltarsi e osservarsi facilmente.

Una lavagna bianca o un foglio di carta (facoltativo) per annotare le diverse emozioni alla fine e discuterne.

Un timer o un campanello (facoltativo, per segnalare l'inizio di un nuovo giro).

Domande guida

- Cosa noti nel loro volto o nella loro voce che ti aiuta a indovinare l'emozione?
- Ti sembra un'emozione familiare? Quando ti sei sentito così?
- Cosa rende questa emozione difficile o facile da mostrare senza parole?
- Come pensi che l'ultima persona capirà questa emozione?
- Se questa emozione fosse un colore o un suono, quale sarebbe?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Uno scenario comune è che alcuni bambini possano esagerare o stereotipare le emozioni, rendendole più teatrali di quanto originariamente previsto.
Suggerimento: in questo caso, l'insegnante può aiutarli a riflettere su come le emozioni reali siano spesso espresse attraverso segnali più sottili e sfumati.
- Un'altra situazione si verifica quando il messaggio emotivo viene distorto lungo la catena, rendendo l'emozione finale molto diversa da quella iniziale.
Suggerimento: l'insegnante può sottolineare come la comunicazione emotiva sia soggettiva e influenzata dalle esperienze personali, aiutando i bambini a sviluppare empatia verso diverse interpretazioni.
- Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a esprimere certe emozioni, in particolare quelle negative come la rabbia o la tristezza.
Suggerimento: in questo caso, l'insegnante può incoraggiarli a sperimentare in un ambiente sicuro e privo di giudizi, spiegando che tutte le emozioni sono valide e importanti da riconoscere.
- Se un bambino si sente insicuro o si blocca,
Suggerimento: l'insegnante può sostenerlo fornendo piccoli suggerimenti o esempi, magari dimostrando lui stesso un'espressione emotiva simile per aiutare il bambino a sentirsi più sicuro.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: il gioco può essere semplificato fornendo solo quattro emozioni di base con immagini illustrative per aiutarli a riconoscerle più facilmente. L'insegnante può anche nominare le emozioni dopo ogni turno per rafforzare il legame tra espressione e significato.

Studenti avanzati: i bambini possono essere incoraggiati ad aggiungere una breve frase accanto alla loro espressione emotiva, come "Oggi mi sento felice perché ho giocato con un amico" o "Sono un po' arrabbiato perché qualcuno mi ha spinto". Questo li aiuta a collegare le emozioni a situazioni di vita reale, stimolando la riflessione sulla regolazione emotiva.

Esperti: il gioco può essere reso più complesso introducendo una variante in cui i bambini devono trasmettere l'emozione in modo sempre più sottile, senza parole o con gesti minimi. Si possono introdurre emozioni più complesse, come la gratitudine o la frustrazione, per ampliare il loro vocabolario emotivo.

Debriefing e domande di riflessione

- È stato facile o difficile riconoscere l'emozione trasmessa?
- L'emozione iniziale è cambiata lungo il percorso? Perché pensi che sia successo?
- Cosa ti ha aiutato a capire meglio l'emozione: il tono di voce, l'espressione facciale o i gesti?
- Come ti sei sentito quando hai capito che l'emozione era cambiata?
- Ti è mai capitato di trovarti in una situazione in cui le tue emozioni sono state fraintese? Come ti sei sentito?
- Cosa possiamo fare per comunicare le nostre emozioni in modo più chiaro?
- Cosa hai imparato su come gli altri esprimono e interpretano i sentimenti?

3.8.2 Il postino delle emozioni

Breve descrizione e regole del gioco

In questa versione adattata del gioco del postino, i bambini si "consegnano" a vicenda messaggi emotivi. I messaggi contengono situazioni emotive e il destinatario deve indovinare e reagire all'emozione, aiutando il gruppo a imparare a dare un nome, interpretare ed entrare in empatia con vari sentimenti.

Focus sulle abilità

Competenze principali

- Empatia

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Legame

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	8-20 bambini	25-35 minuti

Come si gioca - brevi regole del gioco

1. Preparazione: l'insegnante prepara una serie di piccole carte, ciascuna contenente un breve scenario emotivo (ad es. "Hai perso il tuo giocattolo preferito", "Il tuo amico ti ha fatto un regalo a sorpresa", "Devi parlare davanti alla classe"). Queste vengono piegate e messe in un sacchetto o in una busta.
2. Formare il gruppo: i bambini si siedono in cerchio. Viene scelto un bambino che farà da Postino e si mette in mezzo tenendo in mano la busta o il sacchetto con le carte degli scenari emotivi.
3. Consegna della lettera: il Postino gira intorno al cerchio, si ferma davanti a un bambino a caso e dice: "Una lettera per te!". Consegna al bambino una carta dalla busta.
4. Lettura e recitazione: il bambino selezionato legge la carta in silenzio, pensa a come potrebbe sentirsi il personaggio e poi recita l'emozione senza nominarla. Può usare:
 - espressioni facciali
 - gesti o posture
 - una breve frase (ad es. "Perché è successo proprio a me?")
5. Indovinare l'emozione: il resto del gruppo osserva attentamente e cerca di indovinare:
 - Quale emozione viene espressa?
 - Cosa potrebbe averla provocata?
6. Conferma e riflessione: una volta indovinata l'emozione corretta, il bambino la conferma e può scegliere di aggiungere un commento del tipo:

"Sì, ero nervoso perché tutti mi guardavano."
7. Nuovo turno: viene scelto un nuovo Postino e il gioco continua con un'altra consegna.

8. Estensione (facoltativa): man mano che il gioco procede, l'insegnante può:

- introdurre emozioni più complesse o miste
- incoraggiare brevi riflessioni di gruppo su come le emozioni vengono espresse e riconosciute

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Questa attività funziona meglio all'aperto, in un giardino spazioso o in un cortile scolastico, dove i bambini possono muoversi liberamente tra le stazioni (che rappresentano diverse "case"). Tuttavia, può essere adattata anche per il gioco al chiuso utilizzando aree chiaramente delimitate in un'aula grande o in una palestra.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Questo gioco rafforza l'empatia e la consapevolezza emotiva incoraggiando i bambini a riconoscere ed esprimere le emozioni in modo non verbale e creativo. Ogni bambino deve interpretare una situazione emotiva, immaginare come ci si sente e tradurre quello stato interiore in gesti, postura o tono di voce. Questo processo sviluppa la loro capacità di identificare le emozioni in se stessi e negli altri, anche quando non vengono esplicitamente nominate.

Mentre i bambini osservano i loro coetanei e cercano di indovinare l'emozione, imparano a prestare attenzione a sottili segnali emotivi e al linguaggio del corpo. Questo affina le loro capacità di osservazione e costruisce un vocabolario emotivo più ricco.

Il gioco promuove anche l'empatia invitando i bambini a immaginare le esperienze che stanno dietro a ciascuna emozione. Quando indovinano o riflettono su ciò che il personaggio potrebbe provare e perché, si esercitano a mettersi nei panni di qualcun altro. Nel tempo, questo sviluppa una maggiore sensibilità verso le emozioni degli altri nelle situazioni della vita reale.

Il contesto giocoso e sicuro aiuta anche i bambini timidi o tranquilli a sentirsi a proprio agio nell'esprimersi e a vedere le emozioni come un'esperienza umana normale e condivisa.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo aver giocato a questo gioco, gli studenti saranno in grado di:

- Riconoscere le emozioni espresse dagli altri attraverso le espressioni facciali, il tono di voce e i movimenti.
- Riconoscere e dare un nome alle proprie emozioni di base in modi adeguati alla loro età.
- Comunicare le proprie emozioni utilizzando gesti, racconti ed espressioni verbali semplici.
- Utilizzare un vocabolario emotivo adeguato all'età durante le interazioni di gruppo.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Utilizzate questo gioco per introdurre o rafforzare il vocabolario emotivo, specialmente nei primi anni della scuola primaria. Può essere un modo giocoso per esplorare l'empatia, incoraggiando i bambini a riflettere su quale emozione "appartiene" a quale personaggio o contesto.

Esempio: durante un'unità didattica sull'amicizia, il postino consegna messaggi emotivi tra amici immaginari. I bambini devono decidere come rispondere con gentilezza a qualcuno che si sente solo o arrabbiato.

Funziona bene anche come riscaldamento durante il momento del cerchio o come riflessione di fine giornata.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Una borsa o una scatola con l'etichetta "Borsa del postino"
- 20–30 bigliettini piegati su cui sono scritte brevi situazioni emotive (possono essere illustrati per i bambini più piccoli)
- Una sedia o un cappello morbido per il postino (facoltativo, per aggiungere un rituale giocoso)

Domande guida

- Cosa pensi che provi il personaggio nella tua busta?
- Perché qualcuno potrebbe sentirsi così?
- Ti sei mai sentito così? Quando?
- Come aiuteresti qualcuno che si sente così?

Consigli e trucchi per affrontare le difficoltà

- Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a esprimere chiaramente un'emozione o potrebbero sentirsi in imbarazzo.
Suggerimento: l'insegnante può aiutarli con semplici domande come "Pensa a un momento in cui ti sei sentito così" o "Come si vedrebbe il tuo corpo se provassi questa emozione?"
- Alcuni bambini potrebbero esagerare le loro espressioni emotive.
Suggerimento: l'insegnante può guidare una breve conversazione su come le emozioni reali siano spesso più sottili e possano variare notevolmente da persona a persona.
- Alcuni bambini indovineranno le emozioni rapidamente, mentre altri avranno bisogno di più tempo per riflettere.
Suggerimento: l'insegnante dovrebbe riconoscere la validità di entrambi gli approcci e incoraggiare l'esplorazione attraverso domande come "Cos'altro potrebbe provare questo bambino?"
- L'insegnante svolge un ruolo chiave nel creare un clima emotivo sicuro.
Suggerimento: se sorgono risatine o disagio, questi dovrebbero essere affrontati con calore, ribadendo che tutte le emozioni sono normali e che interpretarle richiede pratica e gentilezza.
- I bambini che si sentono timidi o esitanti potrebbero aver bisogno di ulteriori modelli o esempi.
Suggerimento: l'insegnante può proporre semplici scenari emotivi per aiutarli a partecipare con maggiore sicurezza e ampliare il loro vocabolario emotivo.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: traggono beneficio da carte con situazioni semplici e familiari e icone visive (come una faccina triste o un regalo). L'insegnante può leggere le carte ad alta voce e aiutarli a esprimere l'emozione attraverso la mimica e i gesti.

Studenti avanzati: si possono introdurre scenari più complessi — per esempio, sentimenti ambigui come "Sei felice che il tuo amico abbia vinto, ma anche un po' geloso". Queste situazioni consentono una discussione emotiva più ricca e un'espressione più sofisticata.

Esperti: i bambini più grandi possono anche scrivere i propri messaggi emotivi da aggiungere alla borsa del postino.

Domande di debriefing e riflessione

- Come ti sei sentito nel ricevere e interpretare l'emozione di qualcun altro?
- È stato facile indovinare cosa provavano gli altri? Perché sì o perché no?
- Ti sei mai sentito insicuro riguardo a un'emozione? Cosa ti ha aiutato a decidere?
- Come pensate che possiamo usare questa abilità in classe o con gli amici?
- Due persone possono provare emozioni diverse nella stessa situazione? Cosa ci dice questo?
- È facile o difficile indovinare le emozioni? Perché?

3.8.3 Scopa

Breve descrizione e regole del gioco

Il gioco si ispira alla Scopa, un gioco di carte tradizionale italiano in cui i giocatori raccolgono le carte attraverso abbinamenti e strategie. In questa versione adattata, invece dei valori numerici, i bambini abbinano le carte in base alle emozioni. Ciò mantiene le dinamiche originali del gioco relative al turno e al processo decisionale, spostando al contempo l'attenzione sul riconoscimento e l'espressione delle emozioni.

Competenze principali

Competenze principali

- Empatia

Competenze complementari/secondarie

- Regolazione della consapevolezza emotiva e comunicazione
- Valorizzazione delle persone e della natura
- Risoluzione dei problemi

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	2-6 bambini	20-30 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

Preparazione:

- Preparare un mazzo di carte Emozioni (almeno 32 carte), assicurandosi che ogni emozione compaia più volte (ad esempio, 4 carte per la Gioia, 4 per la Tristezza, 4 per la Paura, ecc.), in modo che più giocatori possano avere in mano o giocare la stessa emozione.
- Le emozioni possono essere rappresentate con etichette scritte o semplici disegni/icone, a seconda della fascia d'età.
- Preparare un mazzo di Carte Situazione (almeno 20 carte), ciascuna delle quali descrive un breve scenario adeguato all'età (ad esempio, "Un bambino ha perso il suo giocattolo preferito", "Qualcuno si sente nervoso prima di un esame importante", "Un amico è stato escluso da un gioco").
- Mescola entrambi i mazzi e metti quattro Carte Situazione a faccia in su sul tavolo.
- Ogni giocatore riceve tre Carte Emozione nella propria mano.
- Le carte Emozione rimanenti formano il mazzo da cui pescare durante il gioco

Svolgimento del gioco:

1. I giocatori, a turno, scelgono una delle loro Carte Emozione e cercano di abbinarla a una Carta Situazione sul tavolo.
2. Per rivendicare l'abbinamento, il giocatore deve spiegare perché l'emozione si adatta alla situazione (ad esempio: "Abbinerei 'Paura' a 'Un bambino perso in un supermercato' perché quando ci perdiamo, spesso proviamo paura").
3. Il giocatore suggerisce quindi un modo per aiutare la persona che prova quell'emozione (ad esempio: «Per aiutarla, potrei dirle di cercare una guardia di sicurezza o di mantenere la calma e chiedere aiuto»).
4. Se il ragionamento è valido e convincente, il giocatore raccoglie le carte corrispondenti e le mette nel proprio mazzo personale.
5. Viene pescata una nuova Carta Situazione dal mazzo per sostituire quella presa.
6. Il giocatore successivo ripete il procedimento.

Vincere la partita:

- Il gioco termina quando non ci sono più Carte Situazione.
- I giocatori contano le loro coppie abbinate, ma l'attenzione è rivolta a chi ha fornito le risposte più significative e penetranti, non solo a chi ha raccolto il maggior numero di carte.

Regole speciali:

- Se un giocatore non riesce ad abbinare nessuna delle sue carte, può scambiare una carta della propria mano con una del mazzo.
- Bonus Empatia: Qualsiasi giocatore al tavolo (non solo quello di turno) può contestare un abbinamento se ritiene che un'emozione diversa si adatti meglio alla situazione. Il giocatore che contesta deve proporre una Carta Emozione alternativa e spiegare brevemente il proprio ragionamento.
- Se il gruppo concorda che l'emozione alternativa è più adatta, il giocatore che ha contestato vince la coppia al posto del giocatore originale.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

In aula: sistemare tavoli o tappetini sul pavimento in modo che piccoli gruppi di 3-6 giocatori possano sedersi comodamente attorno alle carte. Assicurarsi che la stanza sia abbastanza silenziosa da consentire discussioni e spiegazioni approfondite durante il gioco. È possibile esporre su una lavagna degli ausili visivi relativi alle emozioni per aiutare gli studenti più giovani.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Questo gioco aiuta i bambini a sviluppare l'empatia incoraggiandoli a creare connessioni emotive significative tra situazioni quotidiane e sentimenti specifici. Per creare un abbinamento valido, i giocatori devono non solo identificare l'emozione che si adatta allo scenario, ma anche spiegare il loro ragionamento e suggerire una risposta premurosa. Questo processo richiede ai bambini di mettersi nei panni di un'altra persona, pensare a ciò che quella persona potrebbe provare e considerare come rispondere al meglio.

Poiché il gioco include sia il ragionamento emotivo che la discussione collaborativa, favorisce un ambiente di sostegno in cui i bambini ascoltano le prospettive degli altri, si confrontano in modo rispettoso e riflettono su diverse interpretazioni. L'atto di giustificare le proprie scelte e rispondere ai

bisogni emotivi aiuta i bambini a mettere in pratica la capacità di assumere la prospettiva altrui, l'alfabetizzazione emotiva e il comportamento prosociale in modo strutturato ma giocoso.

Il gioco incoraggia l'assunzione di prospettiva e il riconoscimento emotivo, aiutando i bambini a vedere le situazioni attraverso gli occhi degli altri. Insegna inoltre l'ascolto attivo e le capacità di comunicazione, poiché i giocatori devono giustificare le proprie scelte e rispondere in modo ponderato alle diverse emozioni. Gli elementi cooperativi del gioco aiutano a sviluppare la sensibilità sociale e l'intelligenza emotiva.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo aver giocato a questo gioco, gli studenti saranno in grado di:

- Stabilire un collegamento diretto tra una situazione e un'emozione appropriata.
- Spiegare quali emozioni una determinata situazione potrebbe suscitare in un altro bambino e perché.
- Comprendere che la stessa situazione può suscitare negli altri emozioni simili a quelle che provano loro stessi.
- Parlare apertamente delle emozioni durante la discussione di gruppo e giustificare le proprie scelte utilizzando il vocabolario emotivo.

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Un giocatore pesca "Solitudine" e la abbina a "Un nuovo studente a scuola", spiegando: "Quando sei in un posto nuovo e non conosci nessuno, è facile sentirsi soli." Suggerisce: "Lo inviterei a giocare con me durante la ricreazione."

Un altro giocatore sceglie "Orgoglio" e lo abbina a "Qualcuno che ha imparato a nuotare", dicendo: "Quando raggiungiamo un obiettivo difficile, ci sentiamo orgogliosi di noi stessi".

Un round più avanzato prevede "Gelosia", abbinata a "Un amico che ha preso un voto migliore in un compito". Il bambino riflette: "È normale sentirsi gelosi, ma invece di arrabbiarsi, possiamo chiedere loro dei consigli per migliorare la prossima volta".

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Almeno 32 carte delle emozioni (con emozioni diverse come Felicità, Tristezza, Paura, ecc.), assicurandosi che ogni emozione compaia più volte (ad esempio, 4 carte per la Gioia, 4 per la Tristezza, 4 per la Paura, ecc.),
- Carte Situazione (almeno 20 carte), ciascuna delle quali descrive un breve scenario adeguato all'età
- Un mazzo da cui pescare le nuove carte

Domande guida

- Riesci a immaginare come si sente questa persona in questo momento? Cosa potrebbe succedere dentro di lei?
- Ti sei mai sentito così in una situazione simile? Cosa è successo?
- Cosa potresti dire o fare per aiutare qualcuno che si sente così?
- Pensi che persone diverse potrebbero provare emozioni diverse in questa situazione? Perché?
- Perché hai scelto questa emozione per questa situazione? Cosa ti fa pensare che sia appropriata?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a capire perché un'emozione sia adatta a una situazione.
Suggerimento: l'insegnante può fornire domande guida, come "Ti sei mai sentito così?".
- I giocatori potrebbero non essere d'accordo su un'emozione (ad esempio, uno dice "rabbia", mentre un altro dice "frustrazione").
Suggerimento: l'insegnante può facilitare la discussione, mostrando come persone diverse interpretino le emozioni in modo diverso.
- Alcuni bambini potrebbero avere difficoltà a proporre soluzioni.
Suggerimento: l'insegnante può introdurre degli esempi o chiedere: "Come vorresti che qualcuno ti aiutasse se ti sentissi così?"
- Se un bambino è timido o insicuro
Suggerimento: l'insegnante può fargli formare una coppia con un compagno per rafforzare la fiducia in sé stesso.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: semplificare il gioco può renderlo più coinvolgente e accessibile. Aniché ricorrere a descrizioni scritte di emozioni e situazioni, i bambini possono avvalersi di carte illustrate, in cui abbinano espressioni facciali disegnate a semplici scenari. Se hanno difficoltà a verbalizzare un'emozione, possono invece mimarla, il che permette loro di sperimentare i sentimenti attraverso il movimento e l'imitazione piuttosto che tramite spiegazioni complesse. Questa versione mantiene il gioco divertente, favorendo al contempo il riconoscimento delle emozioni.

Studenti avanzati: il gioco può introdurre emozioni più sfumate oltre a quelle di base come la felicità o la tristezza. Si possono aggiungere emozioni come l'imbarazzo, la gratitudine o la frustrazione, incoraggiando i bambini a riflettere più a fondo sulle interazioni sociali e sulle diverse risposte emotive. In questa fase, le discussioni possono andare oltre il semplice riconoscimento delle emozioni, spingendo i giocatori a riflettere su come le persone le regolano o le gestiscono in diverse situazioni.

Esperti: il gioco può diventare ancora più analitico e stimolante. Ai giocatori può essere chiesto non solo di abbinare un'emozione a una situazione, ma anche di offrire due diverse prospettive: una dalla persona che prova l'emozione e un'altra da un osservatore o da chi offre aiuto. Questo permette loro di considerare più punti di vista e di impegnarsi in un'assunzione di prospettiva a un livello più profondo. Possono anche discutere esperienze di vita reale che si riferiscono all'emozione che hanno abbinato, rafforzando la loro capacità di collegare le esperienze personali con una comprensione emotiva più ampia.

Domande di debriefing e riflessione

- C'è stata un'emozione che è stata più difficile da comprendere?
- Hai imparato oggi un nuovo modo per aiutare qualcuno, comprendendo meglio come si sente?
- Perché è importante considerare come si sentono gli altri?
- Qualcuna delle vostre opinioni sulle emozioni è cambiata durante il gioco?
- Come possiamo usare ciò che abbiamo imparato per essere amici migliori?



3.9 APPREZZARE LE PERSONE E LA NATURA

3.9.1 Caccia al tesoro

Breve descrizione e regole del gioco

Si tratta di una caccia al tesoro a squadre in cui i bambini seguono indovinelli, mappe e compiti di osservazione legati alla natura per trovare una serie di stazioni nascoste con indizi. Ad ogni stazione, le squadre risolvono un quesito legato al valore della natura e delle persone, guadagnando così un pezzo di puzzle. Una volta raccolti tutti i pezzi, le squadre li assemblano in un “messaggio finale” in formato A4 che rivela la posizione del tesoro finale (una ricompensa legata alla natura).

Competenze

Competenze principali

- Valorizzazione delle persone e della natura

Competenze complementari/secondarie

- Connessione
- Curiosità, senso di meraviglia e apertura
- Risoluzione dei problemi

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	2-30 bambini (preferibilmente in squadre)	30-50 minuti (a seconda del numero di postazioni)

Come si gioca - breve regolamento

1. Preparare 6–12 postazioni (al chiuso o all'aperto). Ogni postazione ha:
 - un indizio/indovinello che porta alla postazione successiva
 - un breve mini-compito (legame tra persone e natura)
 - un pezzo di puzzle (parte di un foglio A4 per squadra)
2. Dividete gli studenti in squadre da 3–5 persone. Date a ogni squadra:
 - l'indizio della postazione 1 (o una mappa iniziale)
 - Una cartellina/una cartellina
 - Una piccola busta per conservare i pezzi del puzzle
3. Le squadre risolvono l'indovinello, si recano alla stazione successiva e completano il mini-compito.
4. Una volta completato il compito, raccolgono il pezzo del puzzle e proseguono utilizzando l'indizio successivo.
5. Quando le squadre raccolgono tutti i pezzi del puzzle, li assemblano nel messaggio finale in formato A4, che rivela la posizione del tesoro finale.

6. Il tesoro finale dovrebbe essere legato alla natura (ad es. carta con semi, un distintivo da "protettore della natura", una piantina, un kit di artigianato con materiali riciclati o un certificato di "missione natura").

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

All'aperto (consigliato): cortile della scuola, giardino, area del parco o parco giochi con confini ben definiti.

- Posizionare le stazioni sotto punti di riferimento sicuri e visibili: un albero, una panchina, l'angolo di una recinzione, un cartello, ecc.
- Stabilite le "regole della natura" prima di iniziare: guardate prima con gli occhi, toccate delicatamente, non lasciate rifiuti.

Opzione al chiuso: corridoi + angoli dell'aula.

- Utilizzare "oggetti naturali" all'interno: angolo delle piante, luce del sole che entra dalla finestra, postazione dell'acqua, cestino per la raccolta differenziata.

Suggerimento per la disposizione: alternare le squadre (la Squadra A parte dalla Stazione 1, la Squadra B dalla Stazione 2, ecc.) per evitare l'affollamento.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Questa caccia al tesoro sviluppa il valore delle persone e della natura attraverso l'esperienza vissuta: i bambini si muovono in spazi reali e imparano che la natura non è uno "sfondo", ma una casa condivisa che merita rispetto.

Biodiversità e apprezzamento della natura: molti indizi richiedono di notare parti viventi e non viventi dell'ambiente (ombra, foglie, terra, insetti, fonti d'acqua), aiutando i bambini a vedere che la natura è fatta di molti elementi collegati.

Curiosità e senso di meraviglia: il formato della caccia al tesoro suscita naturalmente entusiasmo e attenzione ai dettagli. I bambini osservano con maggiore attenzione, fanno domande e scoprono piccole cose che spesso ignorano (i disegni sulle foglie, da dove proviene l'ombra, come si muovono le formiche).

Connessione (persone + natura): le squadre hanno successo solo cooperando e muovendosi in modo responsabile nello spazio condiviso. Gli spunti collegano l'apprezzamento dei compagni di squadra con l'apprezzamento della natura ("Abbiamo bisogno gli uni degli altri, proprio come gli esseri viventi in un ecosistema").

Responsabilità e convivenza: chiare "regole di rispetto della natura" e compiti da svolgere nelle stazioni trasformano i valori in azioni: non lasciare tracce, proteggere gli esseri viventi, usare le risorse con saggezza e trattare l'ambiente come qualcosa a cui apparteniamo, non come qualcosa che usiamo.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo questo gioco, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- Descrivere che la natura comprende molti esseri viventi diversi e che la biodiversità aiuta gli ecosistemi a rimanere sani.
- Mostrare un comportamento più attento negli spazi naturali (tocco delicato, non raccogliere fiori, non gettare rifiuti, rimanere sui sentieri/all'interno dei confini).
- Dimostrare apprezzamento per i compagni di squadra attraverso una comunicazione rispettosa e un processo decisionale condiviso.
- Utilizzare strategie pratiche di risoluzione dei problemi: testare le idee, rileggere gli indizi, dividere i ruoli, mantenere la calma quando ci si blocca.
- Mostrare apertura mentale ascoltando le idee degli altri e provando approcci diversi (senza insistere su un'unica risposta "giusta").
- Indicare almeno un modo in cui gli esseri umani possono coesistere con la natura (proteggere gli habitat, ridurre i rifiuti, rispettare gli esseri viventi).

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

È possibile progettare ogni stazione in modo da includere un focus sulla natura + un focus sulle persone + una piccola azione.

Esempi di stazioni (attività veloci e in movimento):

1. Stazione "Ombra" (Alberi e gratitudine)
 - Indizio: "Trova qualcosa che faccia ombra senza un tetto."
 - Compito: "Indica un modo in cui gli alberi aiutano gli esseri viventi." + "Indica una cosa che apprezzi di un compagno di squadra."
 - Si guadagna un pezzo del puzzle.
2. Punto biodiversità (Molti esseri viventi)
 - Indizio: "Vai in un posto dove puoi vedere almeno tre tipi diversi di piante."
 - Compito: "Individua 3 esseri viventi diversi (pianta/insetto/uccello). Un compagno indica, un compagno annota, un compagno condivide."
 - Pezzo del puzzle guadagnato.
3. Stazione "Non lasciare tracce" (Responsabilità)
 - Indizio: "Trova il posto dove teniamo pulita la nostra zona." (cestino per il riciclaggio / punto designato per la pulizia)
 - Compito: "Separa 3 oggetti di esempio (carta/plastica/rifiuti organici) OPPURE rispondi: 'Cosa facciamo con i rifiuti in natura?'"
 - Pezzo del puzzle guadagnato.
4. Stazione Acqua (Legame con la vita)
 - Indizio: "Trova qualcosa di cui gli esseri viventi hanno bisogno ogni giorno."
 - Compito: "Di un modo per risparmiare acqua a scuola/a casa."
 - Pezzo del puzzle ottenuto.
5. Stazione dell'apertura (Idee diverse)

- Indizio: “Vai in un posto dove puoi sentire più di un suono.”
- Compito: Ogni membro della squadra condivide un'ipotesi per l'indizio successivo prima di scegliere. La squadra deve scegliere insieme.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Carte con gli indizi o indovinelli stampati/buste
- Una mappa semplice (facoltativa)
- Piccoli oggetti “tesoro” (adesivi, gettoni, dolcetti)
- Contenitori o buste in cui nascondere i premi
- Portablocchi o cartelline per le squadre per trasportare gli indizi
- (Facoltativo) Adesivi o timbri per contrassegnare ogni stazione trovata
- Fogli A4 × numero di squadre (per comporre il messaggio finale)
- Forbici
- Nastro adesivo
- (Facoltativo) Oggetti di scena (lenti d'ingrandimento, binocoli, distintivi da "detective della natura").

Domande guida

(Queste domande sono pensate come “micro-suggerimenti” che non interrompono il flusso: una risposta breve, poi si va avanti.)

- La tua squadra ha notato più di un tipo di essere vivente qui?
- Qual è un piccolo modo per mostrare rispetto per questo luogo (in questo momento)?
- Ci stiamo comportando come ospiti nella natura, con delicatezza e attenzione?
- Le idee di tutti sono state ascoltate prima di scegliere il passo successivo?
- Possiamo risolvere la questione più velocemente se ci dividiamo i ruoli (lettore / cercatore / annotatore)?
- Cosa sappiamo per certo dall'indizio?
- Qual è un'idea nuova che non abbiamo ancora provato?
- Qual è una cosa sorprendente o bella che hai notato?

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- Squadre che vanno di fretta e tralasciano compiti:
Suggerimento: stabilite la regola: “Nessun pezzo del puzzle finché il compito non è completato”. Mantenete i compiti brevi e chiari.
- Affollamento alle stazioni:
Consiglio: scaglionare i punti di partenza delle squadre o crea due percorsi paralleli che si uniscono alla fine.
- Eccitazione eccessiva all'aperto (correre, toccare le piante):
Suggerimento: stabilite 3 semplici regole:
 1. cammina velocemente, non correre
 2. guardare prima, toccare delicatamente solo se permesso
 3. non lasciare tracce
- Alcuni bambini che dominano le decisioni:

Suggerimento: assegnate ruoli a rotazione in ogni stazione: lettore di indizi, navigatore, segretario, controllore.

- Bambini bloccati su un indovinello:

Suggerimento: proponete un sistema di «suggerimenti sulla natura»: un suggerimento a squadra per ogni caccia (insegna il senso di responsabilità e la strategia).

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: il gioco si svolge in piccoli gruppi con 6-8 stazioni. Utilizzate indizi visivi, frecce e compiti molto concreti, ad esempio: “Trova una foglia!”, “Trova l’ombra!”, “Trova qualcosa di ruvido!”. I bambini esplorano la natura e i compagni di squadra in un ambiente sicuro e guidato, mentre mettono in pratica il lavoro di squadra. Notano piccoli dettagli, fanno domande e provano meraviglia per le loro scoperte. L’obiettivo è osservare come i propri movimenti e le proprie scelte influenzano la squadra e l’ambiente naturale.

Studenti avanzati: Il gioco include 8–10 stazioni, con semplici indovinelli e sfide di osservazione, ad esempio: “Trova due foglie di forma diversa”. Le squadre lavorano in modo più indipendente, coordinando movimenti e decisioni, riflettendo sulle idee degli altri e sperimentando soluzioni multiple. I bambini osservano attivamente come le scelte influenzano i risultati, provano strategie diverse e rafforzano la curiosità, il senso di meraviglia e l’apertura verso la natura e i loro coetanei.

Esperti: Vengono introdotti un numero maggiore di stazioni, passaggi logici e punti decisionali, ad esempio: “Due possibili ubicazioni – usa l’indizio per decidere!”, insieme a mini compiti di “compromesso”, ad esempio: “Quale scelta protegge di più la natura?”. Le squadre affrontano più sfide contemporaneamente, bilanciando il valore della natura e del lavoro di squadra mentre definiscono autonomamente le strategie. I bambini verificano continuamente le ipotesi, notano i risultati inaspettati, sperimentano nuove soluzioni e sviluppano intensamente la curiosità, il senso di meraviglia, l’apertura e la responsabilità verso la natura e i propri coetanei.

Debriefing e domande di riflessione

- Cosa hai notato oggi che di solito non noti all’aperto o nel cortile della scuola?
- Dove hai visto la biodiversità (diversi esseri viventi)? Perché è importante?
- Come ha risolto i problemi la tua squadra quando vi siete bloccati? Cosa ha funzionato meglio?
- Qualcuno ha cambiato idea dopo aver ascoltato l’idea di qualcun altro? Cosa è successo?
- Cosa ti ha suscitato un senso di meraviglia o curiosità oggi?
- Qual è un modo in cui gli esseri umani possono vivere dimostrando rispetto per la natura?
- Qual è una piccola azione che intraprenderai questa settimana per prenderti cura della natura e delle persone che ti circondano?

3.9.2 Castori e topi – Edizione “Biodiversità e convivenza”

Breve descrizione e regole del gioco

Questa è una versione adattata di Castori e topi, un gioco di memoria, fortuna e semplice aritmetica. L’obiettivo dei giocatori rimane quello di finire ogni round con il totale più basso, sostituendo le carte in modo intelligente senza poterle girare di nuovo.

In questa versione, gli animali non sono solo decorazione. I castori, i topi e le carte che mostrano entrambi i tipi di animali rappresentano la biodiversità e l’interdipendenza: anche quando c’è rivalità, gli esseri viventi spesso hanno bisogno l’uno dell’altro per sopravvivere e prosperare. Il gioco rimane competitivo, ma gli studenti imparano che vincere e prosperare non sono la stessa cosa – la natura prospera attraverso l’equilibrio e la diversità, e le persone prosperano quando rispettiamo le differenze e cooperiamo in modo responsabile.

Competenze chiave

Competenze primarie

- Valorizzare le persone e la natura

Competenze complementari/secondarie

- Interconnessione
- Pensiero critico
- Risoluzione dei problemi

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Gruppi di 2-10 bambini (ideale: 4-8)	20-30 minuti

Come si gioca - Brevi regole del gioco

A) Regole di base (invariate)

1. Mescola il mazzo e distribuisce 4 carte a faccia in giù a ciascun giocatore in fila.
2. All’inizio, ogni giocatore guarda in segreto le due carte agli angoli, le memorizza e le rimette a faccia in giù.
3. I giocatori giocano a turno in senso orario. Nel tuo turno:
 - Pesca una carta dal mazzo, guardala e decidi se vuoi tenerla.
 - Se la tieni, sostituisci una delle tue quattro carte a faccia in giù (senza girarla). Metti la carta sostituita a faccia in su accanto al mazzo.
 - Se non la tieni, scarta la carta pescata a faccia in su accanto al mazzo.
4. Il giocatore successivo sceglie se:
 - pescare una nuova carta dal mazzo, oppure
 - prendere la prima carta scoperta dal mazzo degli scarti.
5. Le carte rosse non contano come numeri. Se pescata, rivelala e segui le istruzioni:

- Scambio: scambia una delle tue carte coperte con una carta coperta di un altro giocatore (senza guardarle).
 - Seconda possibilità: pesca una carta di nascosto; se non la vuoi, scartala e pescane un'altra.
 - Sbirciatina: dai un'occhiata di nascosto a una delle tue carte coperte.
6. Se un giocatore pensa di avere il totale più basso, bussa. Tutti gli altri giocatori hanno un ultimo turno.
 7. Scoprite le carte, sommate i totali, il totale più basso vince il round. Giocate più round e tenete il punteggio complessivo.

B) Il livello "Biodiversità e coesistenza" (aggiunto in cima)

Queste aggiunte non modificano le meccaniche, ma solo il significato e l'obiettivo didattico in classe.

1. Controllo della biodiversità (prima dell'inizio del round – 1 minuto)
L'insegnante dice:
“In natura, non conta solo chi è il più forte. Un habitat sano ha bisogno di diversi esseri viventi. Castori e topi a volte possono competere, ma hanno anche bisogno l'uno dell'altro perché ognuno ha qualcosa di importante per l'ecosistema.”
2. Suggerimento sull'interdipendenza (durante il gioco – 5 secondi quando si vede un animale)
Ogni volta che viene mostrata una carta a faccia in su:
 - Castoro: “In che modo il castoro aiuta la natura?” (ad es. habitat acquatici, costruzione, riparo per gli altri)
 - Topo: «A cosa serve il topo in natura?» (ad es. diffondere i semi, far parte della catena alimentare, mantenere l'equilibrio)
 - Entrambi gli animali: «Questo mostra la convivenza: cosa succede quando esseri viventi diversi condividono la stessa casa?»
3. Momento “Abbiamo bisogno l'uno dell'altro” (solo quando si gioca la carta Scambio)
Lo scambio avviene esattamente allo stesso modo, ma si aggiunge una frase:
Prima dello scambio, ogni giocatore dice una di queste frasi (l'insegnante può fornirle come opzioni):
 - “Anche se siamo in competizione, condividiamo comunque lo stesso habitat.”
 - “Esseri viventi diversi hanno punti di forza diversi.”
 - “Scambierò in modo equo e rispettoso.”

È qui che il gioco insegna in modo naturale l'idea: ciò che ho io potrebbe essere prezioso per te, e ciò che hai tu potrebbe essere prezioso per me – anche senza sapere ancora di cosa si tratta.

4. Obiettivo facoltativo (semplice) di coesistenza per l'intero gruppo (non influisce su chi vince)
Alla fine del round, fai un rapido controllo della classe:
 - Se, in tutto il tavolo, i giocatori hanno collettivamente un mix di carte castoro e carte topo nei loro mazzi scoperti, la classe guadagna un punto “Habitat sano” per quel round.
 - Se quasi tutte sono di un solo tipo, l'insegnante dice: “Questo è ciò che accade quando si perde la biodiversità: gli habitat si indeboliscono”.

Questo crea un messaggio parallelo: potete comunque competere, ma l'habitat ha bisogno di diversità per rimanere sano.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

In classe: piccoli gruppi ai tavoli. Tenete il mazzo degli scarti ben visibile.

All'aperto: superficie piana con vassoi/portablocchi in modo che le carte non volino via.

Suggerimento per la disposizione: posizionare al centro una piccola scheda “Promemoria sull’habitat” con la scritta: “Biodiversità = esseri viventi diversi. Punti di forza diversi. Casa condivisa”.

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Questo gioco sviluppa il valore delle persone e della natura aiutando i bambini a sperimentare, attraverso il gioco, che:

1. La biodiversità è importante (prospettiva della natura)

I bambini notano che i castori, i topi e le carte miste rappresentano ruoli diversi nell'ecosistema. Le brevi indicazioni rafforzano l'idea che un habitat è più sano quando include diversi esseri viventi, non solo uno. Le carte "Entrambi" aiutano i bambini a comprendere la coesistenza, in cui specie diverse condividono lo spazio e si influenzano a vicenda.

2. La diversità è importante (prospettiva umana)

In classe, gli studenti vedono che anche i giocatori apportano diversi punti di forza: memoria, pazienza, propensione al rischio, pensiero attento, calcolo rapido, controllo emotivo. L'insegnante sottolinea:

“Proprio come la natura ha bisogno di molti tipi di esseri viventi, le comunità di persone funzionano meglio quando rispettiamo le differenze.”

3. Gli esseri umani devono rispettare la natura e coesistere con essa – e abbiamo bisogno gli uni degli altri

Il messaggio che si ripete è:

- gli esseri viventi sono interconnessi
- la competizione esiste, ma esiste anche il bisogno reciproco
- le scelte responsabili proteggono gli habitat condivisi

I bambini iniziano a collegare tutto questo alle azioni quotidiane: prendersi cura di animali e piante, ridurre i danni, condividere le risorse in modo equo e vedersi come parte della natura – non separati da essa.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo questo gioco, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- Spiegare perché la biodiversità rende la natura più forte (esseri viventi diversi = equilibrio e resilienza).
- Fornire almeno un esempio di come due esseri viventi possano sia competere tra loro sia aver bisogno l'uno dell'altro (habitat condiviso, catena alimentare, riparo, equilibrio).
- Usare un linguaggio più rispettoso nei confronti degli animali, degli habitat e della natura (“Hanno un ruolo”, “Appartengono a questo posto”).

- Riconoscere che la diversità umana (punti di forza, culture e bisogni diversi) è preziosa e favorisce il benessere della comunità.
- Dimostrare comportamenti di convivenza durante il gioco: scambi equi, tono gentile, nessuna accusa e responsabilità per lo spazio condiviso.
- Usa il pensiero critico quando sei incerto: “Cosa so? Cosa non so? Qual è la mia decisione migliore in questo momento?”

Uso suggerito ed esempi pratici

1. Prima di iniziare:

“In questo habitat, i castori modificano il corso del fiume e i topi contribuiscono a diffondere la vita nella foresta. Potrebbero litigare o competere, ma fanno parte dello stesso sistema.”

2. Quando appare una carta “entrambi” a faccia in su:

Insegnante: “Questa carta mostra la convivenza. Cosa dobbiamo fare quando condividiamo una casa?”

Alunno: “Stare attenti, rispettare lo spazio, non fare del male.”

3. Quando viene giocata la carta “Scambio”:

Insegnante: “Lo scambio può sembrare ingiusto, ma noi pratichiamo l’equità. Anche in natura, condividere lo spazio non è sempre facile.”

4. Verifica della biodiversità a fine round:

“Vediamo entrambi gli animali rappresentati sul tavolo? Cosa ci dice questo riguardo a un habitat sano?”.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Mazza di carte Castori e Topi
- Opzionale: una piccola carta/poster “Promemoria sull’habitat” (biodiversità, coesistenza, casa condivisa)
- Opzionale: foglio dei punti “Habitat sano” (un punto per round se la biodiversità è presente tra i giocatori)
- Carta e matita per il conteggio dei punti.

Domande guida

Per non interferire con lo svolgimento del gioco, le domande guida, se utilizzate, dovrebbero essere molto brevi o servire a far notare qualcosa da discutere in seguito durante il debriefing.

- Si può vincere solo con le carte iniziali o serve l’aiuto di ciò che gli altri rivelano?
- Cosa ti ha aiutato di più in questo momento: la fortuna, la memoria o la carta scartata da un altro giocatore?
- Il “rifiuto” di un altro giocatore ti è tornato utile? Cosa ti ricorda questo fenomeno in natura?
- Stai gareggiando... ma dipendi anche dagli altri per migliorare il tuo set?
- Se ognuno tenesse tutto per sé, il gioco andrebbe comunque avanti senza intoppi?
- Quando hai visto una carta castoro/topo/entrambi, ha cambiato la tua scelta o il tuo piano?

- Stai cercando di eliminare solo i "numeri grandi"... o stai anche cercando di mantenere il gioco equo e rispettoso?
- Cosa sai per certo e cosa stai ipotizzando?
- "Si può vincere da soli?"
- Questa carta rappresenta competizione, coesistenza o equilibrio? (scegli una parola)

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

- È competitivo, quindi i bambini potrebbero ignorare il messaggio.
Suggerimento: mantieni le indicazioni brevi, ripetute e calme. Non stai interrompendo il gioco, stai solo aggiungendo piccoli “momenti significativi”.
- Gli scambi possono causare frustrazione.
Suggerimento: normalizza i sentimenti e concentrati sull'equità:
- "Va bene sentirsi delusi. Continuiamo comunque a trattarci con gentilezza".
Suggerimento: i bambini potrebbero trattare gli animali come "squadre" e diventare cattivi al riguardo.
- Riformulate immediatamente il concetto.
Suggerimento: “In natura, le squadre non sono ‘migliori’. Ogni essere vivente ha un valore.”
- Alcuni bambini faranno fatica a gestire l'incertezza.
Suggerimento: usatelo come occasione di apprendimento: “Non hai tutte le informazioni, quindi fai la scelta migliore in modo responsabile.”
- Brevi commenti dell'insegnante:
Quando un giocatore prende una carta dal mazzo degli scarti: “Interessante: la carta di qualcun altro è diventata una tua risorsa.”
Quando viene giocata la carta Scambio: “Condividiamo un habitat, quindi ci influenziamo a vicenda.”
Quando appare una carta “entrambi”: “Esseri viventi diversi possono condividere lo spazio”.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: usa domande molto semplici, come “Di cosa ha bisogno?” o “Come condividiamo lo spazio?”. Se necessario, agli studenti può essere concessa una sbirciatina in più all'inizio. I bambini si concentrano sull'osservare come ogni carta rappresenti un animale o un ruolo nell'ecosistema e come le loro scelte influenzino sia il gioco che l'“habitat”. Si esercitano in scambi equi e cooperazione, sviluppando il rispetto per i bisogni degli altri, sia in natura che tra le persone. L'obiettivo principale è rafforzare la consapevolezza dell'interdipendenza e del valore di tutti gli esseri viventi.

Studenti avanzati: Aggiungere domande "perché", ad esempio: "Perché la biodiversità protegge l'habitat?" Gli studenti spiegano le loro strategie e il loro ragionamento: "Cosa mi ha aiutato a fare questa scelta?" Esplorano come le loro decisioni influenzano sia l'ecosistema animale che i giocatori umani. Questo incoraggia la responsabilità, l'empatia e il pensiero riflessivo sulle conseguenze delle azioni per le persone e la natura. Le squadre sviluppano una comprensione più profonda dell'interdipendenza e imparano a bilanciare la competizione con la cooperazione.

Esperti: Introdurre sfide basate su scenari, ad esempio: “Una nuova strada attraversa la foresta. Cosa potrebbero fare gli esseri umani per ridurre il danno?” Gli studenti propongono soluzioni realistiche come passaggi per la fauna selvatica, aree protette, riduzione dei rifiuti o piantumazioni. I team discutono i compromessi e prevedono le conseguenze sia per gli animali che per gli esseri umani. I

bambini si esercitano nel prendere decisioni responsabili, nel collaborare e nel valutare i bisogni di diversi esseri viventi. Questo livello pone l'accento sul valore delle persone e della natura, promuovendo il pensiero etico, l'empatia e un senso di responsabilità condivisa per la comunità e l'ambiente.

Domande di debriefing e riflessione

- Se questo animale potesse parlare, cosa chiederebbe: acqua pulita, una casa sicura o cibo?
- Cosa potrebbe accadere alla foresta/al fiume se questo animale scomparisse?
- Questo animale è una parte "piccola"... o una parte importante dell'intero sistema?
- La natura funziona meglio con un solo tipo di animale o con molti tipi diversi?
- Quando gli habitat cambiano, chi altro ne risente?
- Qual è un modo in cui gli esseri umani potrebbero aiutare questo habitat oggi? (un'idea veloce)
- Dove hai visto la competizione nel gioco? Dove hai visto l'interdipendenza?
- Cosa hai imparato sulla biodiversità dalle carte degli animali?
- Perché un habitat potrebbe indebolirsi se perdesse una specie?
- In che modo le persone sono simili alla biodiversità? Perché abbiamo bisogno di diversi punti di forza e differenze?
- Come ti sei comportato quando qualcosa ti è sembrato ingiusto (come uno scambio)? Cosa ti ha aiutato a rimanere gentile?
- Qual è un modo in cui gli esseri umani possono coesistere con la natura invece di danneggiarla?
- Qual è una piccola azione che intraprenderai questa settimana per mostrare rispetto per la natura?

3.9.3 Maiali nel fango – Edizione Natura: “Felici nel fango”

Breve descrizione e regole del gioco

Pigs in Mud/Dirty Pig, originariamente Drecksau, è un gioco di carte veloce e interattivo in cui ogni giocatore è un contadino che si prende cura dei propri maialini. I giocatori cercano di essere i primi a rendere tutti i propri maialini “felici nel fango”.

In questa versione adattata, manteniamo le regole originali ma ne cambiamo il significato:

- Il fango non è “sporcizia = cattivo”. Rappresenta un comportamento naturale e un’esigenza dell’habitat (raffreddamento, protezione della pelle, protezione dagli insetti).
- L’acqua è considerata una preziosa risorsa condivisa che deve essere utilizzata con attenzione.
- Altre carte (Fienile, Porta chiusa, Pioggia, Fulmine, Parafulmine) diventano strumenti narrativi per la protezione, la responsabilità e la comprensione delle forze naturali.

Gli studenti continuano a giocare in modo competitivo, ma tengono anche traccia di un “impatto sull’ecosistema” condiviso (Misuratore della Natura) e utilizzano spunti narrativi rapidi e immediati che collegano le scelte di gioco alla cura degli esseri viventi e delle risorse condivise.

Focus sulle abilità

Focus sulle competenze primarie

- Valorizzare le persone e la natura

Focus sulle competenze complementari/secondarie

- Connessione
- Pensiero critico
- Risoluzione dei problemi
- Empatia

Fascia d'età	Numero di matricola	Durata
6-10 anni	2-4 squadre per partita (con 1-2 giocatori per squadra). Per l'utilizzo con l'intera classe: giocare in gruppi, con un set di gioco per tavolo.	20-30 minuti di gioco + 10-15 min di debriefing = 30-45 min in totale

Come si gioca - breve spiegazione delle regole

1. Breve introduzione (2 minuti – copione per l'insegnante)

L'insegnante dice:

- “In questa storia, il fango è sinonimo di comfort e protezione: per alcuni animali fa parte della natura.”
- “L’acqua è preziosa. La usiamo quando ne abbiamo bisogno ed evitiamo di sprecarla.”
- “Possiamo giocare per vincere pur rimanendo rispettosi e responsabili.”

2. Preparazione del gioco (come nell'originale)

- Dai le carte maiale:
 - 2 giocatori → 5 maiali ciascuno
 - 3 giocatori → 4 maiali a testa
 - 4 giocatori → 3 maiali a testa
- Mescola il mazzo rimanente.
- Distribuisci 3 carte a ciascun giocatore.
- Metti il resto a faccia in giù come mazzo da cui pescare.

Tutti i maialini iniziano puliti (con il lato pulito rivolto verso l'alto).

3. Obiettivo

Vince il primo giocatore che riesce a far diventare tutti i propri maialini "felici nel fango" (con il lato sporco rivolto verso l'alto).

4. Un turno

Nel tuo turno:

- Gioca 1 carta dalla tua mano e segui le istruzioni.
- Pesca 1 carta dal mazzo (in modo da tornare ad avere 3 carte).

Regole opzionali di scarto:

- Se non vuoi giocare nessuna carta, puoi scartarne 1 senza alcun effetto e poi pescarne 1.
- Se non puoi giocare nessuna delle tue carte, puoi scartarle tutte e 3 e pescarne 3 nuove.

5. “Aggiunta di abilità” che NON cambia chi vince: L'Indicatore della Natura Condivisa

Metti un piccolo indicatore su ogni tavolo con due tipi di gettoni (molto semplice):

- Gocce d'acqua (5 gettoni) = risorsa idrica condivisa
- Foglie di cura (5 gettoni) = azioni di gestione/cura

Quando i gettoni cambiano:

- Quando un giocatore usa una carta Lavaggio → rimuovi 1 Goccia d'acqua
- Quando si verifica una carta Pioggia (pulisce tutti i maiali) → rimuovere 1 Goccia d'acqua (evento naturale che ha un impatto su tutti + effetto sull'uso dell'acqua)
- Quando un giocatore usa Fango sul proprio maiale e dice una frase che spiega il motivo legato all'habitat → aggiungi 1 Foglia di cura (fino a 5)
- Quando un giocatore protegge in modo responsabile (Fienile o Parafulmine) e spiega in una frase "perché la protezione è importante" → aggiungi 1 Foglia di cura (fino a 5)

Importante: i gettoni non influenzano il vincitore. Aiutano i bambini a vedere l'"impatto condiviso" e a stimolare la discussione.

6. Fine del gioco

Il vincitore viene dichiarato secondo le regole originali.

Poi il gruppo controlla rapidamente:

- Gocce d'acqua rimanenti

- Foglie di cura ottenute e discute che tipo di “agricoltori/comunità” sono stati durante il gioco.

7. Guida al significato delle carte

- **Carta Fango**
 - Azione di gioco: sporca di fango uno dei tuoi maiali (giralo sul lato sporco).
 - Significato: Esigenza dell’habitat/comportamentale (raffreddamento, protezione dagli insetti, protezione dal sole).
 - Micro-suggerimento: “Il fango aiuta perché ____.”
- **Carta Lavaggio**
 - Azione di gioco: Pulisci (girala di nuovo) un maiale infangato di un avversario.
 - Significato: Intervento umano — a volte utile, a volte eccessivo.
 - Micro-suggerimento: “Necessità o spreco?” (una parola)
- **Carta pioggia**
 - Azione di gioco: tutti i maiali vengono puliti (tutti girano la carta per pulirli).
 - Significato: la natura influisce su tutti; condizioni condivise; non possiamo controllare tutto.
 - Micro-frase (senza risposta): “La natura ha un impatto su tutti noi.”
- **Carta Fienile**
 - Azione di gioco: Posizionala su uno dei tuoi maiali per proteggerlo dalla Pioggia (solo).
 - Significato: Riparo/custodia — proteggere gli esseri viventi dalle condizioni avverse.
 - Micro-suggerimento: “Li proteggiamo per mantenerli ____.” (al sicuro / in salute / a loro agio)
- **Carta Porta chiusa (giocata sopra un fienile)**
 - Azione di gioco: una volta che il maiale è infangato, aggiungi la carta "Porta chiusa" in modo che nessuno possa disturbarlo.
 - Significato: Confini/proprietà/controllo — proteggere può essere positivo, ma può anche creare un “accesso chiuso”.
 - Micro-suggerimento: “Protezione o controllo?” (scegli una parola)
- **Carta Fulmine**
 - Azione di gioco: distrugge una carta "Chiudi la porta" (e rompe quella protezione).
 - Significato: Interruzione improvvisa/pericolo — nella natura e nella vita accadono eventi inaspettati.
 - Micro-frase: “Accadono cose inaspettate.”
- **Carta Parafulmine (posizionata sul Fienile)**
 - Azione di gioco: Protegge un Fienile dai Fulmini.
 - Significato: prevenzione/preparazione — pianificazione responsabile per ridurre i danni.
 - Micro-suggerimento: “Ci prepariamo così ____.” (riduciamo i danni / restiamo al sicuro).

Note sulla disposizione dell’aula interna/esterna

All’interno (ideale):

- Tavoli in gruppi di 3-5.
- L’insegnante gira tra i banchi per favorire il fair play e dare suggerimenti rapidi.
- Una piccola immagine che ricordi la natura sul tavolo (zona umida/terreno/acqua) può aiutare a contestualizzare.

All'aperto (se possibile):

- Utilizzare panchine/tavoli, proteggere le carte dal vento (vassoio, portablocchi, piccoli pesi).

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Questo gioco sviluppa il valore delle persone e della natura (con enfasi sulla natura) perché invita ripetutamente i bambini a mettere in pratica il rispetto per gli esseri viventi e gli ecosistemi attraverso scelte concrete, conseguenze visibili e una breve riflessione sul momento.

1. Comprendere e apprezzare la natura nel suo insieme (totalità)
 - Il benessere del maiale è mostrato come una relazione tra un essere vivente e il suo ambiente: fango, pioggia, riparo ed eventi improvvisi influenzano tutti ciò che accade.
 - Carte come Pioggia (cambiamento a livello di sistema) e Fango (bisogno di habitat) aiutano i bambini a capire che la natura funziona come un sistema interconnesso, non come oggetti isolati.
2. Empatia e relazioni significative con gli esseri viventi
 - Riformulando "fangoso" come "confortevole e protetto", i bambini si esercitano a pensare dal punto di vista di un animale: "Di cosa ha bisogno questo animale per stare bene?"
 - Il micro-suggerimento Fango ("Il fango aiuta perché...") crea momenti di empatia semplici e ripetuti senza interrompere il gioco.
3. Curiosità e rispetto per le differenze (gli esseri viventi hanno esigenze diverse)
 - Il gioco sfida l'idea predefinita che "pulito è sempre bene". I bambini imparano che specie diverse hanno esigenze diverse e che la natura non è "giusta/sbagliata", ma dipende dal contesto.
 - Il micro-suggerimento "Lavaggio" ("Necessità o spreco?") stimola la curiosità critica: quando l'intervento è premuroso e quando potrebbe diventare controllo?
4. Gentilezza, equità e cura (valori che vanno oltre la vittoria)
 - Gli studenti si esercitano a giocare in modo competitivo senza crudeltà, usando un linguaggio rispettoso e controllando le emozioni quando i loro maiali vengono puliti o quando la pioggia azzerà i progressi.
 - L'impostazione dell'insegnante ("proteggere le persone, mettere in discussione le azioni") rafforza un approccio basato sui valori: possiamo competere pur continuando a prenderci cura degli altri.
5. Assumersi la responsabilità e trasformare i valori in azioni
 - Il Misuratore della Natura Condivisa rende visibile la responsabilità:
 - Lavaggio/Pioggia riduce le Gocce d'Acqua → l'acqua è limitata e condivisa
 - Fango/Fienile/Bastone possono aumentare le Foglie della Cura → azioni protettive e orientate alla gestione responsabile
 - Questo aiuta i bambini a collegare il comportamento nel gioco a quello nella vita reale: risparmiare acqua, pensare prima di agire, proteggere gli esseri viventi e pianificare in anticipo.
6. Interdipendenza uomo-natura (impatto condiviso)
 - Poiché il contatore è condiviso, i bambini vedono che le azioni individuali influenzano l'“equilibrio dell'ecosistema” dell'intero gruppo.
 - Questo sostiene l'idea centrale: valorizzare la natura significa notare le conseguenze e fare scelte che rispettino il bene comune.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo questo gioco, gli studenti saranno in grado di dimostrare quanto segue (in modi adeguati alla loro età):

Comprendere e valorizzare la natura (primario)

- Esigenze dell'habitat (significato del fango): quando giocano una carta Fango, gli studenti possono fornire almeno una volta una ragione corretta relativa all'habitat (ad es. raffreddamento, protezione dagli insetti, protezione dal sole) in una breve frase.
- Risorse e responsabilità (significato dell'Acqua): quando viene giocata una carta Lavaggio o una carta Pioggia, gli studenti sono in grado di identificarla come utilizzo/impatto su una risorsa condivisa spostando correttamente 1 Goccia d'Acqua sul Misuratore della Natura Condivisa e dicendo "bisogno" o "spreco" (una parola) almeno una volta.
- La natura come sistema (Pioggia / Fulmine): gli studenti sono in grado di affermare che alcuni eventi influenzano tutti (ad es. la pioggia cambia tutti i maiali) utilizzando una frase semplice come “La natura influenza tutti noi” almeno una volta durante il round o il debriefing.

Custodia, protezione e conseguenze (primario)

- Azioni di protezione (fienile / parafulmine): quando posizionano un fienile o un parafulmine, gli studenti possono indicare ciò che stanno proteggendo (sicurezza/rifugio/prevenzione) con una breve frase almeno una volta.
- Protezione vs controllo (Porta chiusa): quando viene utilizzata una Porta chiusa, gli studenti possono scegliere tra le parole “protezione” o “controllo” (classificazione con una sola parola) e spiegarlo in una frase durante il debriefing.

Da valori ad azioni (primaria)

- Pensiero orientato al bene comune (contatore condiviso): gli studenti possono descrivere l'idea del contatore condiviso in termini semplici:
 - "Le nostre scelte influenzano i gettoni acqua/cura", oppure
 - "Condividiamo l'acqua",
 - almeno una volta durante il debriefing.

Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione (secondario ma essenziale per un gioco sicuro)

- Vocabolario emotivo: gli studenti sono in grado di indicare un'emozione provata durante il gioco (ad es. delusione, eccitazione, frustrazione, orgoglio) e collegarla a un'azione (ad es. “Mi sono sentito frustrato quando il mio maialino è stato lavato, quindi ho fatto un respiro profondo”) durante il debriefing.
- Strategia di regolazione: gli studenti mettono in pratica almeno una strategia rapida durante il gioco quando sono delusi (ad es. pausa + respiro + “piano successivo”) con la guida dell'insegnante.

Connessione (secondario)

- Linguaggio competitivo rispettoso: gli studenti sono in grado di utilizzare almeno una frase di base rispettosa durante il gioco (ad es. "Ho scelto questo perché..." / "La prossima volta farò...") invece di un linguaggio provocatorio o offensivo.

- Responsabilità condivisa: gli studenti possono dimostrare di essere consapevoli che il Misuratore della Natura Condivisa appartiene a tutti, dando un suggerimento del tipo “Proviamo a proteggere invece di lavare così tanto” (durante il gioco o il debriefing?)

Uso suggerito ed esempi pratici

Su ogni tavolo, posizionare:

- la Guida al significato delle 7 carte (una pagina)
- il Misuratore della Natura Condivisa (5 gocce d’acqua + 5 foglie di cura)
- una piccola “striscia di micro-suggerimenti” per l’insegnante o il Narratore della Natura del tavolo:
 - Fango → “Il fango aiuta perché ____”
 - Lavaggio → “Necessità o spreco?”
 - Fienile/Bastone → “Proteggiamo/prepariamo in modo che ____”
 - Porta chiusa → “Protezione o controllo?”
 - Pioggia/Fulmini → “La natura ci influenza tutti / succedono cose inaspettate”

Assegnare i ruoli a rotazione (30 secondi):

- Narratore della natura (legge il micro-suggerimento)
- Custode dei gettoni (sposta i gettoni)
- Aiutante del Fair Play (ricorda di usare un linguaggio rispettoso)

In questo modo i valori sono integrati fin dall’inizio, non aggiunti in un secondo momento.

Esempio 1: Carta Fango (bisogno dell'habitat + empatia)

Momento di gioco: un bambino gioca "Fango" per sporcare di fango uno dei suoi maiali.

Segnale per l'insegnante o il narratore naturalista (3 secondi):

- “Il fango aiuta perché ____.”

Micro-risposta dello studente (1 breve frase):

- “Li rinfresca.” / “Li protegge dagli insetti.”

Azione visibile:

- Girare la carta del maialino sul lato fangoso + aggiungere 1 Foglia di Cura (se si utilizzano le Foglie di Cura per le dichiarazioni di tutela ambientale).

Perché è importante (nota per l’insegnante):

I bambini si esercitano a vedere la natura come casa e protezione, non come “sporco = cattivo”.

Esempio 2: Carta Lavaggio (gestione delle risorse + moderazione)

Momento di gioco: un bambino gioca "Lavaggio" per pulire il maialino infangato di un avversario.

Suggerimento:

- "Necessità o spreco?" (una sola parola)

Risposta dello studente:

- “Necessità” o “Spreco”.

Azione visibile:

- Capovolgere il maialino per pulirlo + rimuovere 1 goccia d’acqua

Seguito facoltativo (solo se la situazione è tranquilla, 5 secondi):

- “Un modo per risparmiare acqua è ____.”
Studente: “Chiudere il rubinetto.”

Perché è importante:

Collega l’“uso dell’acqua” alla risorsa condivisa e incoraggia scelte consapevoli.

Esempio 3: Carta Poggia (pensiero sistemico + impatto condiviso)

Momento di gioco: qualcuno gioca “Poggia” e tutti i maiali vengono puliti.

Suggerimento dell’insegnante (non è necessaria la risposta degli studenti):

- “La natura ha un effetto su tutti noi.”

Azione visibile:

- Tutti girano i maiali che sono infangati → puliti
- Rimuovere 1 goccia d’acqua (perché il sistema condiviso è cambiato / l’impatto dell’acqua è evidenziato)

Integrazione delle emozioni (facoltativa, 3 secondi):

- “Pollici: tranquilli / infastiditi / sorpresi?” (i bambini mostrano i pollici e continuano)

Perché è importante:

I bambini sperimentano un cambiamento a livello di sistema e si esercitano a gestire la delusione.

Esempio 4: Carta del fienile (custodia, riparo, protezione premurosa)

Momento di gioco: un bambino gioca Barn su un maiale (protegge dalla pioggia).

Spunto:

- “Proteggiamo per mantenerli ____.”

Risposta dello studente:

- “Al sicuro.” / “In salute.” / “A proprio agio.”

Azione visibile:

- Posizionare la carta Barn + aggiungere 1 foglia Care

Perché è importante:

Inquadra la “protezione” come cura responsabile, non solo come blocco competitivo.

Esempio 5: Carta “Chiudi la porta” (protezione vs controllo – pensiero critico)

Momento di gioco: un bambino posiziona la carta “Chiudi la porta” su un fienile (solo dopo che il maialino si è sporcato di fango).

Suggerimento:

- “Protezione o controllo?” (una sola parola)

Risposta dello studente:

- “Protezione.” o “Controllo.”

Azione visibile:

- Posizionare la porta chiusa (non è necessario spostare il gettone durante il gioco per mantenerla chiusa)

Punto di riferimento per il debriefing (nota per l’insegnante):

Riservare il “perché” per dopo il round:

- “Quando la protezione diventa un controllo eccessivo?”

Perché è importante:

Questa è la carta "valori" più forte: introduce sfumature senza moralizzare durante il gioco.

Esempio 6: Fulmine + Parafulmine (rischio, prevenzione, responsabilità)

Momento di gioco A: viene giocato Fulmine e distrugge una Porta Chiusa.

Suggerimento per l’insegnante:

- "Succedono cose inaspettate."

Momento di gioco B: si gioca Parafulmine su un Fienile.

Suggerimento:

- “Ci prepariamo così ____.”

Risposta degli studenti:

- “Riduciamo i danni.” / “Ci mettiamo al sicuro.”

Azione visibile:

- Per Rod: posizionare Rod + aggiungere 1 Foglia di Cura

Perché è importante:

Si collega alla responsabilità nel mondo reale: pianificare in anticipo fa parte della cura degli esseri viventi.

Esempio 7: Strategia di connessione + bene comune (quando le Gocce d’Acqua scendono)

Momento di gioco: l’indicatore della Natura Condivisa è basso (rimangono 0-1 Gocce d’Acqua).

Micro-suggerimento dell’insegnante (5 secondi, non ogni volta):

- “Controllo di squadra: come possiamo giocare al meglio utilizzando meno acqua?”

Suggerimenti degli studenti (sceglierne uno):

- “Usare di più il fienile.”
- “Smettiamo di lavare ad ogni turno.”
- “Proteggiamo invece di sprecare.”

Azione visibile:

- Nessun cambiamento alle regole — solo consapevolezza.

Perché è importante:

È qui che il gioco smette di essere un “tema” e diventa una responsabilità collettiva.

Materiali e strumenti necessari per l’implementazione

Indispensabili (per far funzionare il gioco)

- Mazza di carte / set di gioco Pigs in Mud (include carte maiale + carte azione)
- Spazio sul tavolo per 3-5 giocatori per set (banchi uniti o un unico tavolo)

Indispensabili (per rendere visibile e valutabile l’obiettivo di abilità)

- Guida al significato delle 7 carte (Edizione Natura) – 1 per tavolo
 - Fango / Lavaggio / Pioggia / Fienile / Porta chiusa / Fulmine / Parafulmine
 - Scopo: rendere esplicito e coerente il legame tra la valorizzazione della natura
- Kit "Misuratore della natura condivisa" – 1 per tavolo
 - 5 gettoni Goccia d'acqua (bottoni, segnalini, gocce di carta)
 - 5 gettoni Foglia di cura (adesivi, segnalini, foglie di carta)
 - Scopo: mostra l'impatto condiviso e le azioni di gestione responsabile in modo concreto
 - Nota: i gettoni devono essere abbastanza grandi da non perdersi
- Striscia di micro-suggerimenti (scheda di suggerimento per l'insegnante/il tavolo) – 1 per tavolo (o esposta alla lavagna)
 - Fango → “Il fango aiuta perché ____.”
 - Lavaggio → “Necessità o spreco?”
 - Fienile/Bastone → “Proteggiamo/prepariamo in modo che ____.”
 - Porta chiusa → “Protezione o controllo?”
 - Pioggia/Fulmini → “La natura ci riguarda tutti / succedono cose inaspettate.”
 - Scopo: mantenere brevi i suggerimenti e non interrompere il gioco

Fortemente raccomandato (per la gestione della classe + coesione)

- Carte ruolo per i compiti al tavolo (facoltative ma molto efficaci):
 - Narratore della natura (legge i micro-suggerimenti)
 - Custode dei gettoni (sposta i gettoni Acqua/Cura)
 - Aiutante del Fair Play (ricorda di usare un linguaggio rispettoso)
 - Organizzatore delle carte (mantiene in ordine le carte scartate/pescate)
 - Scopo: mantiene tutti i bambini coinvolti, previene il dominio, favorisce la connessione
- Frasi di inizio per un gioco rispettoso (su una piccola carta o sulla lavagna)
 - “Ho scelto questo perché...”
 - “Il mio prossimo piano è...”
 - “Mi sento ____, quindi farò un respiro profondo.”
 - “Bella partita / ben giocato.”
 - Scopo: riduce le prese in giro + favorisce la comunicazione emotiva

Supporto per il debriefing (utile ma facoltativo)

- Lavagna bianca / lavagna a fogli mobili per annotare rapidamente il debriefing
 - due colonne: “Cosa ha aiutato la natura?” / “Cosa ha utilizzato le risorse condivise?”
- Mini-striscia con parole che descrivono le emozioni (calmo / infastidito / frustrato / orgoglioso / eccitato)
 - Scopo: aiuta gli studenti più giovani a dare un nome ai sentimenti rapidamente senza lunghi discorsi

Accessori pratici per la classe (solo se necessari)

- Timer (opzionale)
 - per far procedere i turni ed evitare lunghe discussioni
- Pesi da tavolo / vassoio (per il gioco all'aperto)
 - per evitare che le carte/i gettoni volino via.

Domande guida

A) Micro-suggerimenti durante il gioco (da usare solo quando viene giocata quella carta)

(Una breve risposta, poi si continua a giocare. Nessuna discussione.)

Carta Fango (bisogno di habitat / empatia)

- “Il fango aiuta perché ____.” (raffreddamento / insetti / sole / comfort)

Carta Lavaggio (gestione delle risorse / moderazione)

- “Necessità o spreco?” (una sola parola)
- Seguito facoltativo solo se c'è tempo: “Necessità di ____?” (salute / sicurezza / regole)

Scheda pioggia (pensiero sistemico + impatto condiviso)

- Frase dell'insegnante (non è richiesta la risposta degli studenti): “La natura ha un effetto su tutti noi.”
- Opzionale: “Cosa è cambiato per tutti?” (una parola: “tutti i maiali puliti”)

Scheda “Fienile” (custodia / protezione)

- “Li proteggiamo per mantenerli ____.” (al sicuro / a loro agio / in salute)

Carta “Porta chiusa” (protezione vs controllo / etica)

- “Protezione o controllo?” (una parola)

Carta Fulmine (perturbazione / incertezza)

- Frase dell'insegnante: “Accadono cose inaspettate.”
- Opzionale: “Qual è il nostro prossimo piano?” (una frase)

Parafulmine (preparazione / responsabilità)

- “Ci prepariamo per ____.” (ridurre i danni / stare al sicuro)

B) Controlli rapidi del Misuratore della Natura Condivisa (solo quando si sposta un gettone)

(Nessuna discussione — solo un'abitudine di consapevolezza.)

- Quando si rimuove una Goccia d'Acqua: “L'acqua condivisa diminuisce.”
- Quando si aggiunge una Foglia della cura: “La cura sale.”

Frase facoltativa:

- “Questa scelta aiuta la natura o consuma risorse?” (lo studente indica i gettoni acqua/cura)

Suggerimenti e trucchi per affrontare le sfide

Per evitare di interrompere il gioco:

- Utilizzare solo un micro-segnale per ogni carta pertinente (3–5 secondi).
- Salta i follow-up durante il gioco; conserva i dettagli per il debriefing.
- Se un tavolo si distrae, usa solo mosse con i gettoni (in silenzio) e parla in seguito.

Eccessiva competitività / prese in giro

- Stabilisci una regola: niente "linguaggio d'attacco". Sostituiscilo con un linguaggio naturale: "Sto cambiando la situazione dell'habitat" invece di "Ti sto rovinando".
- Dai "gettoni foglia" per il gioco gentile, non per la vittoria.

Confusione su "sporco = buono"

- Rendetelo molto chiaro:
"In questa storia, 'infangato' significa a proprio agio nella natura, non 'sporco' in senso negativo".

Gli studenti si sentono turbati quando i loro maialini vengono puliti

- Normalizzate le emozioni: “Va bene sentirsi delusi.”
- Aggiungete una frase rassicurante: “Qual è il tuo prossimo piano?”

I giocatori veloci dominano

- Alternare i ruoli (Narratore, Assistente al Fair Play, Organizzatore) per coinvolgere tutti.

Semplificazione eccessiva del messaggio morale (lavarsi è sempre negativo)

- Nota importante per l’insegnante:
«Nella vita reale, pulire può essere un gesto di cura (per la salute), ma a volte gli esseri umani interferiscono troppo con la natura. Il nostro compito è riflettere sul contesto e sull’impatto.»

Suggerimento per la gestione della classe:

- Se possibile, dividete gli studenti in gruppi misti per età e livello (favorisce la connessione e l’apprendimento tra pari).

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti (focus: apprezzamento di base della natura + semplice sicurezza emotiva):

Obiettivo di competenza: riconoscere le esigenze dell’habitat + comprendere il concetto di “acqua condivisa” a un livello di base.

Durante il gioco (solo micro-suggerimenti, nessuna discussione):

- Utilizzare solo 2 spunti in modo coerente:
 - Fango → “Il fango aiuta perché ____.”
 - Lavaggio/Pioggia → “Necessità o spreco?” (una sola parola)
- Le azioni simboliche sono automatiche:

- Lavaggio/Pioggia → rimuovere 1 goccia d'acqua
- Fango/Fienile/Bastone + 1 breve frase sulla gestione responsabile → aggiungi 1 Foglia della cura

Prove attese (semplici, osservabili):

- Ogni studente fornisce almeno una volta una motivazione relativa all'habitat.
- Ogni studente usa una parola che descrive un'emozione una volta durante il debriefing (felice/infastidito/orgoglioso).

Studenti avanzati (focus: responsabilità + bene comune + pensiero causa-effetto):

Obiettivo di abilità: collegare le scelte alle conseguenze e iniziare a pensare al "bene comune".

Durante il gioco (stessi micro-suggerimenti + 1 momento di verifica di squadra):

- Mantenere gli stessi suggerimenti dei principianti.
- Aggiungere un breve controllo dell'“impatto condiviso” quando le gocce d'acqua si stanno esaurendo (una volta per partita):
 - "Verifica di squadra: come possiamo giocare al meglio utilizzando meno acqua?"
 Risultati attesi:
- Gli studenti sono in grado di formulare una frase causa-effetto durante il debriefing:
 - "Quando abbiamo lavato molto, le gocce d'acqua sono diminuite."
- Gli studenti suggeriscono un'azione per risparmiare acqua a scuola/a casa.

Esperti (focus: valori in azione + sfumature + ragionamento etico):

Obiettivo di competenza: Gestire la complessità: protezione vs controllo, necessario vs spreco, compromessi.

Durante il gioco (sempre breve, sempre senza interrompere):

- Aggiungere due micro-suggerimenti di livello superiore quando appare la carta pertinente:
 - Chiudi la porta → “Protezione o controllo?” (una parola)
 - Parafulmine → “Ci prepariamo così ____.”
- Introdurre un dilemma di valori solo nel debriefing, non durante il gioco:
 - “Volevi vincere in fretta, ma ti è costato molte Gocce d’Acqua. Cosa sceglieresti la prossima volta e perché?”
 Risultato atteso:
- Gli studenti sono in grado di giustificare una decisione con una motivazione basata sui valori:
 - “Penso che lavarsi sia una ‘necessità’ in questo caso perché...”
- Gli studenti sono in grado di citare un'azione di “custodia” nella vita reale che vada oltre l'acqua:
 - riduzione dei rifiuti, cura delle piante, protezione degli animali, mantenimento della pulizia degli spazi comuni)

Domande di debriefing e riflessione

- Quando hai sentito di “pensare alla natura” durante il gioco?
- Cosa hai notato riguardo all'acqua come risorsa condivisa? È stato facile “spendere” le Gocce d’Acqua?

- Come cambia il nostro modo di pensare quando il fango viene visto come habitat/conforto e non come “sporczia”?
- In che modo il fango aiuta un maiale nella vita reale (raffreddamento, protezione dal sole, protezione dagli insetti)?
- Quando hai deciso che qualcosa era un “bisogno” o uno “spreco”? Cosa ti ha aiutato a decidere?
- Cosa ti ha insegnato la carta Pioggia su come la natura possa influenzare tutti allo stesso tempo?
- Cosa ti ha fatto pensare la carta del Fienile nella vita reale (rifugio, protezione, cura degli esseri viventi)?
- Quando hai usato (o visto) la carta "Porta chiusa", ti è sembrata più una protezione o un controllo? Perché?
- Cosa ti hanno ricordato il Fulmine e il Parafulmine (eventi inaspettati ed essere preparati)?
- In che modo le scelte di una persona hanno influenzato l'intero gruppo (il Misuratore della Natura Condivisa e gli altri giocatori)?
- Come ti sei sentito quando il tuo maiale è stato ripulito o quando la pioggia ha azzerato i maiali (entusiasta, infastidito, frustrato, orgoglioso, sorpreso)?
- Cosa hai fatto (o cosa potresti fare la prossima volta) per calmarti e continuare a giocare in modo gentile?
- Hai notato qualcuno usare un linguaggio rispettoso o giocare lealmente quando la situazione si è fatta competitiva? Cosa hanno detto/fatto?
- Se giocassi di nuovo, cosa faresti di diverso per avere più cura del bene comune (acqua condivisa + azioni di cura)?
- Se la natura avesse una "voce", cosa ci direbbe riguardo alle nostre scelte di oggi?
- Quale piccola azione possiamo intraprendere questa settimana a scuola per la natura (acqua/rifiuti/piante/animali)?
- Domanda di chiusura (insegnante): Oggi ci siamo esercitati a giocare per vincere e a prenderci cura della nostra casa comune.

3.10 CONNESSIONE

3.10.1 Giochi tradizionali a staffetta – Sfide tra compagni

Breve descrizione e regole del gioco

Si tratta di un gioco di staffetta a squadre in cui gli studenti completano brevi sfide di movimento (correre, stare in equilibrio, palleggiare, trasportare) e poi danno il cambio al compagno successivo. L'adattamento trasforma una normale staffetta in una staffetta con sistema di coppia: ogni frazione di staffetta include un'azione di connessione di 10 secondi (incoraggiamento, apprezzamento, inclusione, responsabilità). Le squadre continuano a gareggiare, ma il vero obiettivo è esercitarsi a essere una comunità solidale sotto pressione.

Focus sulle abilità

Abilità principale

- Connessione

Focus sulle abilità complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Il valore delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6-10 anni	Tutta la classe (in gruppi).	25-40 minuti (1-3 turni)

Come si gioca - breve spiegazione delle regole

A) Struttura base della staffetta (invariata)

1. Dividere la classe in squadre di uguale numero. Le squadre si mettono in fila dietro una linea di partenza.
2. Allestire delle stazioni o un percorso semplice (cono → compito → ritorno).
3. Il primo giocatore completa l'attività della stazione, torna indietro e dà il cambio al compagno successivo.
4. Continuare finché tutti i giocatori non avranno completato una frazione.
5. Eseguire un altro giro (facoltativo), ruotando i ruoli e i tipi di postazione.

B) Regole del sistema a coppie (adattamento chiave)

Per mettere al centro la connessione, ogni squadra utilizza ruoli a rotazione:

- Corridore: completa l'attività di movimento
- Incoraggiatore: rivolge al corridore una breve frase di incoraggiamento prima che parta
- Stratega: interviene rapidamente se la squadra si blocca o una stazione non funziona (“Prova di nuovo con una piccola modifica”)
- Connettore: si assicura che tutti siano coinvolti (soprattutto gli studenti più timidi)

I ruoli possono ruotare ad ogni round o ogni 2 turni.

C) La regola del “Toccare con connessione” (sempre)

Toccare non è solo un semplice tocco. Quando tocca, il corridore deve dire una breve frase di connessione (sceglierne una):

- “Ce la puoi fare!”
- “Sono con te!”
- “Facciamolo insieme!”

Questo mantiene vivo il legame senza interrompere la staffetta.

Note sulla disposizione della classe al chiuso/all'aperto

Palestra / cortile (consigliato): corsia libera per ogni squadra con i coni.

Opzione corridoio ampio: percorso più breve, voci più basse.

Sicurezza: un corridore per squadra alla volta; chiara regola di “divieto di attraversare le corsie”.

Suggerimento per la disposizione: mettere un poster con le “frasi da compagno” vicino alla linea di partenza in modo che gli studenti possano prendere rapidamente una frase.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Questa staffetta crea un senso di connessione perché il successo di ogni bambino dipende dalla squadra, e la squadra è allenata ad agire come una comunità solidale.

- Appartenenza e coinvolgimento: ogni studente ha un posto nella squadra e un ruolo oltre alla corsa (incoraggiatore, stratega, mediatore).
- Rispetto reciproco e valorizzazione degli altri: gli studenti mettono in pratica l'apprezzamento e l'inclusione in modi rapidi e semplici (frasi di incoraggiamento, riconoscimento dello sforzo, condivisione equa dei turni).
- Relazione dinamica e reciproca: i bambini sperimentano il dare e il ricevere sostegno immediatamente, prima e dopo ogni frazione.
- Responsabilità: le squadre imparano a proteggersi a vicenda, a seguire le regole e ad aiutare un compagno in difficoltà senza vergogna.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo questo gioco, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- Usare in modo naturale un linguaggio di sostegno (incoraggiamento, gratitudine, inclusione).
- Mostrare un più forte senso di appartenenza (“Faccio parte della mia squadra/classe e qui sono importante”).
- Dimostrare un lavoro di squadra equo: fare a turno, sostenere diversi livelli di abilità, celebrare lo sforzo.
- Usare competenze emotive di base in situazioni di pressione: dare un nome ai sentimenti, calmarsi, chiedere aiuto.
- Risolvere i problemi come squadra quando qualcosa va storto (“Ci riproviamo: cosa cambiamo?”).

- Mostrare responsabilità per lo spazio e le attrezzature condivise (connessione tra persone e natura).

Uso suggerito ed esempi pratici

Esempi di tipi di stazioni (micro-azioni di movimento + connessione)

Scegli 4-6 stazioni e alternale:

1. Stazione dell'equilibrio (sostegno + apprezzamento)
 - Compito: tenere in equilibrio un pouf su un cucchiaino fino al cono e ritorno.
 - Micro-azione prima di taggare: "Una cosa che apprezzo di te è..."
2. Stazione del palleggio (regolazione delle emozioni + calma della squadra)
 - Compito: palleggiare una palla intorno a un cono e tornare indietro.
 - Micro-azione: due respiri profondi + "Mi sento ____ (entusiasta/nervoso/orgoglioso)."
3. Stazione Puzzle (Risoluzione dei problemi di squadra)
 - Compito: abbinare correttamente una semplice carta (parola/immagine/forma), poi tornare indietro.
 - Micro-azione: "Il nostro trucco di squadra è ____" (più lenti, concentrazione, a turno).
4. Stazione "Trasporta e cura" (Responsabilità)
 - Compito: trasportare con cura un "gettone della comunità" senza farlo cadere.
 - Micro-azione: "Ci prendiamo cura del nostro spazio condiviso..."
5. Stazione dell'inclusione (Appartenenza)
 - Compito: saltellare fino al cono e tornare indietro.
 - Micro-azione: "Ora faccio entrare ____ (nome) perché abbiamo bisogno di tutti."

Suggerimento: Limita la micro-azione a una sola frase, poi tagga.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Coni o segnalini (corsie + punti di svolta)
- Oggetti per le stazioni: sacchetti di fagioli + cucchiaini, palline, semplici carte puzzle, gettoni
- Opzionale: poster con frasi di incoraggiamento / carte dei ruoli
- Opzionale: piccole carte con parole che descrivono le emozioni (felice, nervoso, frustrato, orgoglioso, calmo)

Domande guida

(Brevi suggerimenti durante il gioco – 1 risposta breve, senza interruzioni.)

Connessione (primaria)

- Hai taggato qualcuno con una frase di incoraggiamento?
- Hanno avuto tutti la possibilità di parlare e si sono sentiti inclusi?
- Chi ha bisogno di un sostegno in più in questo round? (nome a bassa voce)
- In questo momento ci stiamo comportando come una squadra o come individui?

Consapevolezza/regolazione emotiva (secondaria)

- Che sensazione provi in questo momento: eccitazione, nervosismo, frustrazione, orgoglio?
- Hai bisogno di fare un respiro profondo o di un compagno?

Valorizzare le persone e la natura (secondario, molto leggero)

- Ci stiamo prendendo cura del nostro spazio comune e delle attrezzature?
- Abbiamo lasciato l'area pulita e sicura?

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

I bambini si concentrano solo sulla vittoria:

Assegnate dei "punti spirito di squadra" per comportamenti di sostegno (incoraggiamento, inclusione, rassicurazione). Annunciate sia la velocità che lo spirito.

Alcuni bambini si sentono lenti o in imbarazzo:

- Sottolinea che "Tutti hanno un posto". Offri diverse opzioni di difficoltà per le stazioni (camminare velocemente vs correre).

Discussioni dopo gli errori:

- Usa una frase di reset predefinita: "Ci riproviamo: cosa dobbiamo cambiare?"
- Nessuna colpa; solo aggiustamenti.

Il rumore diventa troppo forte:

- Usa un "incitamento silenzioso" (pollice in su senza far rumore, un tranquillo "ce la puoi fare"). Mantieni un'atmosfera amichevole.

Partecipazione diseguale:

- I ruoli assicurano che anche chi non corre contribuisca. Ruotare i ruoli ad ogni giro.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti: a questo livello, si utilizza un percorso più breve con meno stazioni e compiti semplici come correre, mantenere l'equilibrio o trasportare una palla. Ad ogni cambio, i bambini esprimono una sensazione con una sola parola o una breve frase di incoraggiamento come "Ce la puoi fare!" o "Sono con te!", praticando piccoli ma intenzionali momenti di connessione. I bambini iniziano a rendersi conto che ogni compagno di squadra è importante e sperimentano le basi del sostegno reciproco. L'attenzione è rivolta all'empatia, al dare un feedback semplice e alla pratica dell'inclusione, mentre si esplora in sicurezza come la squadra funziona insieme.

Allievi avanzati: al livello intermedio vengono introdotti un percorso più lungo e una stazione aggiuntiva di puzzle o logica, in cui i bambini devono considerare la strategia di squadra. I bambini esprimono anche frasi di apprezzamento del tipo "Ho notato che..." riguardo agli sforzi dei compagni, riflettendo consapevolmente sui contributi reciproci. Prestano sempre più attenzione gli uni agli altri durante tutto il percorso, offrendo sostegno in ogni stazione e comprendendo l'importanza della collaborazione. L'attenzione è rivolta alla consapevolezza delle dinamiche di squadra, alla responsabilità verso i compagni, alla cooperazione indipendente e all'attenzione focalizzata.

Esperti: Al livello esperto, le squadre compiono scelte strategiche, come "veloce ma rischioso" o "costante e preciso", assicurandosi che ogni membro sia incluso e supportato. I bambini si coordinano deliberatamente con più compagni di squadra, mantenendo la consapevolezza dei bisogni reciproci. L'enfasi è sulla collaborazione complessa, il processo decisionale inclusivo, l'attenzione riflessiva e la responsabilità condivisa per il successo della squadra e l'esperienza di gioco collettiva.

Debriefing e domande di riflessione

- Quando ti sei sentito più parte della tua squadra?
- Chi ti ha sostenuto e come ti sei sentito?
- Come ha reagito la tua squadra quando qualcosa è andato storto?
- Quali emozioni hai provato durante la staffetta? Cosa ti ha aiutato a gestirle?
- Tutti sono stati inclusi e rispettati? Cosa ha contribuito a questo?
- Cosa fa una “comunità” quando qualcuno è in difficoltà?
- Come possiamo usare il nostro sistema di coppia durante le lezioni, la ricreazione o con un nuovo studente?
- Come ci siamo presi cura del nostro spazio comune (e perché è importante per le persone e la natura)?

3.10.2 Falling Night a Palermo (Edizione Buddy Village – Agnelli, Lupi e Pastore)

Breve descrizione e regole del gioco

Si tratta di un gioco di deduzione sociale adatto ai bambini, basato sul tradizionale gioco greco “Πέφτει η νύχτα στο Παλέρμο”. È un gioco cooperativo di carte e, come i giochi cooperativi in generale, i giocatori collaborano per raggiungere un obiettivo comune piuttosto che competere l’uno contro l’altro, ponendo l’accento sul lavoro di squadra, sulla comunicazione e sul successo o fallimento collettivo. In questo gioco specifico i giocatori formano una comunità di villaggio. La maggior parte dei giocatori sono Agnelli (membri della comunità). Due giocatori sono Lupi (un Lupo Nascosto e un Lupo Visibile). Un giocatore è il Pastore, che scopre in segreto chi è il Lupo Visibile e cerca di aiutare gli agnelli.

Il gioco si alterna tra il Giorno (discussione + votazione per eliminare qualcuno) e la Notte (i lupi “rubano” un abitante del villaggio). Il villaggio vince eliminando entrambi i lupi; i lupi vincono se superano in numero gli agnelli. Nel caso speciale in cui rimangono solo il Pastore e un Lupo, il villaggio vince perché il Pastore può “liberare gli agnelli”.

Adattamento incentrato sulla connessione: anche se le squadre possono “vincere/perdere” il round, la classe gioca anche per una vittoria della comunità: mantenere il rispetto, includere le voci di tutti, gestire le emozioni e riparare dopo gli errori.

Focus sulle abilità

Focus sulle competenze primarie

- Connettività

Focus sulle abilità complementari/secondarie

- Consapevolezza, regolazione e comunicazione emotiva
- Valorizzazione delle persone e della natura
- Pensiero critico

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
8–10 anni (possibile a partire dai 7 anni solo con un forte legame di classe + turni molto brevi)	8–28 (ideale: 10–18) (oppure è possibile dividere la classe in gruppi).	25–40 minuti (10–15 min. per round)

Come si gioca - regole di gioco sintetiche

Ruoli (set per principianti)

Agnelli (maggioranza)

- Obiettivo: proteggere il villaggio individuando ed eliminando entrambi i lupi.
- Regola: gli agnelli non rivelano le carte.

Lupo nascosto (minoranza)

- Conosciuto solo dal lupo visibile durante la notte.
- Obiettivo: conquistare il villaggio "rubando" agnelli durante la notte e sopravvivendo alle votazioni.

Lupo visibile (minoranza)

- Il Pastore sa chi è.
- Obiettivo: lo stesso dei lupi, ma deve anche stare attento all'influenza del Pastore durante il giorno.

Pastore (1 giocatore)

- Scopre chi è il Lupo Visibile durante il segnale della prima notte.
- Obiettivo: guidare la comunità verso una decisione saggia senza rivelare la propria identità.
- Abilità chiave da mettere in pratica: leadership calma, linguaggio attento, protezione del senso di appartenenza.

Fasi del gioco (svolgimento esatto in base alle vostre regole)

0) Preparazione (Narratore/Insegnante)

- Gli studenti si siedono in cerchio.
- Il narratore distribuisce una carta ruolo segreta a ogni studente.
- Tutti guardano in silenzio la propria carta.

Spunto narrativo:

“I ruoli sono costumi. Le persone hanno sempre valore. Interpretiamo il ruolo, ma rispettiamo la persona.”

1. Prima notte (speciale: incontro dei lupi + il Pastore impara il Lupo Visibile)

Segnale di narrazione (lento, calmo):

“Cala la notte nel villaggio. Tutti chiudono gli occhi. Non si parla, non ci si muove.”

- Narratore: “Lupo Nascosto e Lupo Visibile, aprite gli occhi e guardatevi.”
- I lupi seguono silenziosamente le istruzioni (si riconoscono a vicenda).
- Narratore: “Lupi, chiudete gli occhi.” (tutti hanno ancora gli occhi chiusi)
- Narratore: “Lupo Visibile, alza con cautela un dito.” (gli occhi sono ancora chiusi)
- Narratore: «Pastore, apri gli occhi.» (Il pastore guarda e vede il dito alzato)
- Narratore: «Lupo Visibile, abbassa il dito.»
- Narratore: «Pastore, chiudi gli occhi.»
- Narratore: «Inizia il Giorno. Tutti aprono gli occhi.»

2. Fase Giorno (ogni round inizia con il Giorno)

Gli studenti discutono su chi potrebbero essere i lupi.

Regola di connessione per il Giorno:

- Non dire “Sei cattivo.”
- Usare un linguaggio di osservazione: “Ho notato che...” / “Mi chiedo...”
- Tutti fanno parte del gruppo, anche se sospettati.

Suggerimento per la narrazione:

“Proteggiamo le persone, mettiamo in discussione le idee. Parla con gentilezza. Ascolta attentamente.”

Discussione (2–5 minuti):

- Il narratore può utilizzare una semplice regola di conversazione: ogni persona parla una volta prima che qualcuno possa parlare due volte.

Votazione:

- Ogni giocatore alza un dito per indicare chi vuole eliminare.
- I giocatori danno una breve motivazione (una frase).
- Il giocatore con il maggior numero di voti viene espulso dal villaggio.
- In caso di parità, si vota di nuovo solo tra i giocatori a pari merito.

Regola per il giocatore eliminato:

- Non rivela la propria carta.
- Rimangono nel cerchio ma non possono più parlare con il villaggio.

Adattamento della connessione per i giocatori rimossi (consigliato):

Diventano Guardiani Silenziosi: sono ancora inclusi, sono ancora importanti, ma in silenzio. Il loro compito è:

- tenere un "gettone della comunità" (o semplicemente fare un segnale con la mano) quando notano un discorso rispettoso
- dimostrare un linguaggio del corpo calmo
- alla fine, parlare durante il debriefing

(Questo mantiene il senso di appartenenza senza infrangere la regola del "divieto di parlare").

3. Fase notturna (i lupi rubano)

Segnale di narrazione:

"Cala di nuovo la notte. Chiudete tutti gli occhi."

- Narratore: "Lupi, aprite gli occhi."
- I lupi indicano in silenzio chi “rubano”.
- Narratore: “Lupi, chiudete gli occhi.”
- Narratore: «Inizia il giorno. Tutti aprono gli occhi.»
- Il narratore rivela chi è stato rubato.

Regola per il giocatore rubato:

- Rimangono nel cerchio.
- Non può parlare.
- Non rivelano la propria carta.

4. Condizioni di vittoria (invariate)

- Il villaggio vince se entrambi i lupi vengono eliminati.
- I lupi vincono se i lupi sono più numerosi degli agnelli o se tutti gli agnelli vengono eliminati.
- Caso speciale: se rimangono solo il Pastore + un Lupo → vince il Villaggio.

Fine del gioco:

- Il narratore annuncia il risultato.
- Tutti rivelano le carte.

Segnale di narrazione (molto importante):

“Gioco finito. I ruoli finiscono qui. Siamo di nuovo compagni di classe.”

Suggerimenti per la narrazione dell’insegnante (breve promemoria)

Inizio: “I ruoli sono costumi. Le persone sono degne.”

Durante la giornata: “Osservazioni, non attacchi. Coinvolgete tutti.”

Prima della votazione: “Un respiro. Siate gentili.”

Dopo un errore: “Rimediare, non incolpare.”

Conclusione: “Via i ruoli. Via i compagni di classe.”

Note sulla disposizione dell’aula interna/esterna

In aula: sedie disposte in cerchio, ambiente tranquillo, timer visibile per la discussione.

All'aperto: zona tranquilla, sempre in cerchio, evitare rumori che possano distrarre.

Suggerimento per la disposizione degli elementi:

Metti in bella vista un piccolo poster con 3 regole:

- “I ruoli sono costumi. Le persone sono degne.”
- “Osservazioni, non insulti.”
- “Dopo gli errori ci ripariamo.”

In che modo questo gioco sviluppa la competenza primaria?

Questo gioco crea una forte esperienza di appartenenza alla comunità: ogni decisione riguarda tutti e gli studenti imparano come i gruppi affrontano insieme l’incertezza.

- Senso di appartenenza: sedersi in cerchio, storia condivisa, responsabilità condivisa per il villaggio.
- Rispetto reciproco: i bambini si esercitano a dissentire senza danneggiare le relazioni (un’abilità fondamentale per la comunità).
- Interdipendenza: il villaggio può avere successo solo se gli studenti ascoltano, condividono idee e riflettono insieme.

- Responsabilità collettiva: il voto è potente; gli studenti imparano a usarlo con attenzione, non impulsivamente.
- Consapevolezza/regolazione emotiva: il sospetto, la pressione e l'essere messi in discussione generano emozioni reali. Il gioco diventa un luogo sicuro dove esercitarsi a dare un nome ai sentimenti, a calmarsi e a comunicare con rispetto.
- Valorizzare le persone (e, in misura minore, la natura): il villaggio è una “casa condivisa”. Proteggerlo significa prendersi cura gli uni degli altri e dell'ambiente della comunità.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo questo gioco, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- Usare un linguaggio rispettoso all'interno della comunità anche sotto pressione (“Ho notato che...”, “Potrei sbagliarmi...”, “Puoi spiegarmi?”).
- Ascoltare gli altri e considerare più punti di vista prima di decidere.
- Provare un senso di appartenenza anche quando si è sospettati o allontanati (senza vergogna).
- Mostrare un comportamento solidale dopo gli errori (voto sbagliato, sospetto errato).
- Gestire le emozioni intense (frustrazione, imbarazzo, ansia) utilizzando strategie semplici.
- Comprendere che la risoluzione dei problemi nella comunità funziona meglio quando le persone mantengono la calma, l'umiltà e si concentrano sulla soluzione.

Uso suggerito ed esempi pratici

Buona pratica: “Giro di riscaldamento” per classi che non si conoscono

Round 0: Discussione di prova (senza lupi)

- Tutti sono agnelli.
- Il narratore inventa un “problema misterioso” (“È scomparso qualcosa nel villaggio”) e gli studenti si esercitano:
 - “Ho notato che...”
 - “Mi chiedo...”
 - votando con delicatezza
 - Questo insegna loro come parlare prima che i ruoli veri e propri abbiano inizio.

Durante il gioco: schemi di argomentazione di una sola frase (alla lavagna)

- “Ho notato ____.”
- “Penso che ____ perché ____.”
- “Potrebbe anche essere ____.”
- “Non ne sono ancora sicuro.” (l'umiltà è permessa!)

Connessione “Vittoria della comunità”

Date alla classe un obiettivo condiviso oltre al normale vincere/perdere:

- La classe guadagna una “Stella della Comunità” quando:
 - tutti mantengono un atteggiamento rispettoso durante la votazione
 - qualcuno include una voce silenziosa
 - qualcuno ammette “Potrei sbagliarmi”

- qualcuno si calma invece di reagire
- Se la classe raccoglie 3-5 stelle, la classe “vince insieme” indipendentemente da chi vince il round.

Materiali e strumenti necessari per l’attuazione

- Carte dei ruoli: Agnello, Lupo nascosto, Lupo visibile, Pastore
- Timer (per i round di discussione)
- Poster delle “Regole della comunità” (3 semplici regole)
- Opzionale: Stelle/Gettoni della Comunità (adesivi, stelle di carta)
- Opzionale: schede con le emozioni (calmo / nervoso / frustrato / orgoglioso)

Domande guida

(Questi sono spunti per il narratore che favoriscono la connessione senza interrompere il flusso.)

Fase diurna (discussione)

- “Cosa abbiamo osservato (non supposto)?”
- “Chi non ha ancora parlato?”
- “Possiamo sentire un’idea diversa?”
- “È un dato di fatto o una supposizione?”
- “Come possiamo dirlo in modo più gentile?”

Segnali di regolazione emotiva

- Controllo veloce: siamo calmi, nervosi, frustrati?” (segnale con il pollice)
- “Facciamo un respiro insieme prima di votare.”

Suggerimenti sulla responsabilità comunitaria

- “Come proteggiamo il villaggio senza ferire persone innocenti?”
- “Stiamo cercando di trovare una soluzione?”

Consigli e trucchi per affrontare le sfide

- Il sospetto si diffonde al di fuori del gioco.
Suggerimento: Concludete con un rituale chiaro: “Via i ruoli, via i compagni di classe.”
Opzionale: ognuno dice una frase gentile al cerchio.
- I bambini prendono le accuse sul personale.
Suggerimento: tenete ben visibili le regole linguistiche. Il narratore ripete: «Mettiamo in discussione il ruolo, non la persona».
- Studenti silenziosi che non partecipano:
Suggerimento: usa i “gettoni parola” o richiedi: un’idea a persona prima del secondo turno.
- Emozioni in escalation (lacrime, rabbia):
Suggerimento: interrompi il turno. Fai un reset: “Stop — respira — voci gentili”.
Ricorda: “È un gioco di narrazione”.
- Giocatori eliminati che si sentono esclusi:
Suggerimento: Tienili nel cerchio come Guardiani Silenziosi con un compito significativo (gettoni / dare l’esempio della calma / voce di debriefing).

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti (focus: senso di appartenenza + discussione sicura):

Ruoli: Agnelli, Lupo Nascosto, Lupo Visibile, solo Pastore.

- Discussioni brevi durante la giornata (2-3 minuti).
- Utilizzare frasi guida alla lavagna.
- Si dà maggiore importanza alle "stelle della comunità" piuttosto che alla "vittoria".

Studenti avanzati:

Aggiungere un nuovo ruolo che sostenga la comunità (non il caos):

Cane da guardia (facoltativo)

- Una volta per partita, può proteggere un giocatore dal furto notturno.
- Insegna la responsabilità e la cura ("Proteggo qualcuno vulnerabile.")

Esperti (gruppo più grande / emotivamente pronto):

Aggiungere:

Guaritore (opzionale)

- Può riportare in gioco un giocatore rapito una volta per partita (senza rivelare i ruoli).
- Oppure "Mediatore", che può permettere a due giocatori di parlare con calma dopo un momento di tensione.
- Questi ruoli sono scelti per rafforzare la connessione, non per aumentare il tradimento.

Domande per il debriefing e la riflessione

- Quando ti sei sentito più parte del villaggio?
- Cosa ha aiutato a mantenere la discussione rispettosa?
- Qualcuno ha mostrato umiltà (ad es. "Potrei sbagliarmi")? In che modo ciò ha influito sulla fiducia?
- Come ti sei sentito quando sei stato sospettato? Cosa ti ha aiutato a gestire le tue emozioni?
- Come ha gestito il gruppo un voto sbagliato o un errore? Abbiamo cercato di rimediare o abbiamo dato la colpa a qualcuno?
- Qual è una cosa che possiamo trarre da questo gioco e applicare alla vita reale in classe (lavoro di gruppo, conflitti, nuovi studenti)?
- In che modo una comunità sana è simile a una "casa condivisa" sana (aula/cortile/natura)?

3.10.3 Jenga colorato: Torre degli amici

Breve descrizione e regole del gioco

Si tratta di un adattamento a squadre di Colour Jenga in cui gli studenti, a turno, rimuovono un blocco da una torre di Jenga e lo posizionano in cima senza farla crollare. Il colore di ogni blocco è collegato a una categoria di connessione, quindi quando viene estratto un colore, la squadra completa rapidamente un esercizio di “buddy-system” (10–20 secondi). La torre potrebbe comunque crollare, ma il vero obiettivo è mettere in pratica il senso di appartenenza, il sostegno, l’empatia e il lavoro di squadra, mantenendo la calma e il rispetto anche sotto pressione.

Focus sulle competenze

Competenze principali

- Connessione

Competenze complementari/secondarie

- Consapevolezza emotiva, regolazione e comunicazione
- Valorizzazione delle persone e della natura

Fascia d'età	Numero di studenti	Durata
6–10 anni	2–24 bambini (in gruppi)	25–40 minuti

Come si gioca - breve regolamento

A) Regole fondamentali (invariate)

1. Costruite la torre alternando le direzioni.
2. Gli studenti giocano in squadre (non individualmente). Le squadre si siedono attorno alla torre.
3. Ad ogni turno, una squadra rimuove un blocco da sotto il livello completo più in alto.
4. La squadra annuncia il colore del blocco, completa il breve compito relativo a quel colore, quindi posiziona il blocco in cima.
5. Se la torre crolla, la classe fa una breve "pausa di riparazione", ricostruisce insieme e continua.

B) Regole del sistema a coppie (l'adattamento chiave)

Per mettere in primo piano la connessione, ogni squadra ha ruoli a rotazione:

- Costruttore (Estrattore): rimuove con cura il blocco
- Voce: legge la domanda sul colore + risponde brevemente
- Compagno (Sostenitore): offre un aiuto di sostegno (promemoria tranquillo, incoraggiamento, nota i sentimenti)

I ruoli ruotano ad ogni turno, così ogni bambino sperimenta l'essere sostenuto e il sostenere gli altri.

Importante: la squadra ha successo insieme. Non c'è "colpa" se la torre cade: solo apprendimento e riparazione.

Note sulla disposizione dell'aula (interna/esterna)

All'interno (consigliato): cerchio sul pavimento o gruppi di tavoli con spazio libero attorno alla torre.

- Posizionare la legenda dei colori (poster) in modo che tutti possano vederla.
- Le squadre si siedono abbastanza vicine da potersi aiutare a vicenda in silenzio.

All'aperto: funziona se i blocchi non si perdono; utilizzare una superficie piana.

Suggerimento per la disposizione: disporre le squadre in modo che gli studenti possano sentirsi l'un l'altro. L'obiettivo è la collaborazione, non la velocità.

In che modo questo gioco sviluppa l'abilità primaria?

Questo gioco crea un senso di connessione perché i bambini provano la sensazione reale di "essere tutti sulla stessa barca". La torre è condivisa, la pressione è condivisa e il successo dipende dal sostegno reciproco, non dalla prestazione individuale.

- Senso di appartenenza e coinvolgimento: ogni studente ha un ruolo e un compagno. Nessuno è "solo a guardare".
- Rispetto reciproco e valorizzazione degli altri: le indicazioni guidano i bambini a notare i punti di forza, a includere le voci più silenziose e a rispondere con gentilezza.
- Relazione dinamica e reciproca: gli studenti si esercitano a dare e ricevere sostegno sul momento (incoraggiamento, promemoria tranquilli, empatia).
- Responsabilità: le squadre sono responsabili della sicurezza, dell'equità e della ricostruzione della torre dopo le cadute, proprio come una comunità che ripara qualcosa che riguarda tutti.
- Connessione cognitiva: durante il debriefing, la classe collega la "comunità" all'interdipendenza della vita reale (scuola, quartiere, mondo esterno) in modi brevi e adeguati all'età.

Cosa vogliamo ottenere per quanto riguarda lo sviluppo delle competenze primarie (comprensione e/o comportamento degli studenti)?

Dopo questo gioco, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- Mostrare comportamenti di sostegno più forti: incoraggiare gli altri, rispettare i turni in modo equo, aiutare senza prendere il controllo.
- Usare semplici parole che descrivono le emozioni ("nervoso", "entusiasta", "frustrato", "orgoglioso") e strategie per calmarsi (respirare, chiedere aiuto).
- Dimostrare un linguaggio di appartenenza: "Ce la possiamo fare", "Proviamo insieme", "Buona idea", "Ti aiuto".
- Rispettare le differenze in termini di sicurezza e abilità (mani ferme, pianificazione accurata, lettura ad alta voce, ecc.).
- Ricostruire socialmente dopo gli errori (senza dare la colpa; riflessione di sostegno; ricostruire insieme).
- Stabilisci un collegamento di base sul fatto che le comunità funzionano perché le persone dipendono l'una dall'altra e si prendono cura degli spazi condivisi (e che questo si estende anche alla cura della natura).

Suggerimenti per l'uso ed esempi pratici

Prima di iniziare (2 minuti)

Introdurre l'idea della "Torre degli amici":

- “Questa torre è come una comunità. Quando vacilla, la sosteniamo. Quando cade, la ricostruiamo insieme.”

Durante il gioco (senza interruzioni)

I suggerimenti durano 10-20 secondi, una risposta breve, poi si posiziona il blocco.

Dopo un crollo (30 secondi)

- L'ultima squadra dice: “Cosa abbiamo provato a fare?”
- Un compagno di un'altra squadra dice una frase di incoraggiamento: “Va bene, stiamo imparando.”
- Tutti aiutano a ricostruire rapidamente e si continua.

Materiali e strumenti necessari per l'attuazione

- Set Jenga (dipinto o etichettato con colori distinti)
- Poster con la legenda dei colori (cosa significa ogni colore)
- Opzionale: carte dei ruoli (Costruttore / Voce / Compagno)
- Opzionale: mini-poster con parole che descrivono le emozioni (felice, nervoso, frustrato, orgoglioso, calmo)
- Timer (facoltativo, per dare suggerimenti rapidi)

Domande guida

(Si tratta di micro-suggerimenti "durante il gioco". Una risposta breve, poi si prosegue.)

Categorie di colori collegate alle sotto-abilità di connessione

Puoi usare 5–6 colori e assegnarne uno a ciascuna categoria di connessione:

1. ROSSO – Appartenenza (“Faccio parte di noi”)
 - “Di una cosa che fa sentire la nostra squadra come una squadra.”
 - “Indica un modo in cui includiamo tutti.”
2. BLU – Empatia e rispetto (“Ti noto”)
 - “Scegli qualcuno e di: ‘Ti ho notato...’ (hai aiutato/hai mantenuto la calma/hai dato una buona idea).”
 - “Come potrebbe sentirsi un compagno di squadra in questo momento: eccitato, nervoso, calmo, frustrato?”
3. VERDE – Sostegno e solidarietà (“Ci penso io”)
 - “Chiedi al tuo compagno: ‘Vuoi un consiglio o un incoraggiamento?’”
 - “Di una frase di sostegno al Costruttore.”
4. GIALLO – Responsabilità condivisa (“Ci prendiamo cura”)
 - “Qual è una regola equa che stiamo seguendo in questo momento?”
 - “Cosa facciamo se qualcuno commette un errore?” (una frase)

5. ARANCIONE – Comunità e mondo esterno (“Siamo connessi”)
 - “Nomina una comunità a cui appartieni (classe/famiglia/squadra/quartiere).”
 - “Una cosa che condividiamo con i bambini di altri paesi è...” (cibo, giochi, sentimenti, scuola)
6. VIOLA – Legame tra persone e natura (“Condividiamo una casa”) (collegamento con abilità secondaria)
 - “Indica un modo in cui possiamo prenderci cura della nostra classe/del nostro cortile come se fosse una casa condivisa.”
 - “Una piccola azione che aiuta la natura e le persone è...”

Opzione super veloce per i bambini più piccoli:

Invece di parlare, possono indicare un poster a scelta (Appartenenza / Sostegno / Equità / Natura).”

Suggerimenti e trucchi per affrontare le difficoltà

- I bambini potrebbero prendere in giro gli altri quando la torre cade.
Suggerimento: stabilisci una regola: «Niente rimproveri, solo sostegno». Rendi il linguaggio incoraggiante parte integrante del gioco.
- Alcuni bambini dominano le decisioni.
Suggerimento: usa ruoli a rotazione e una “regola della voce unica”: solo la Voce parla durante il suggerimento.
- I bambini nervosi evitano di essere il Costruttore.
Suggerimento: Lascia che inizino come Amico o Voce e scelgano di essere il Costruttore quando sono pronti. Normalizza il nervosismo.
- I prompt richiedono troppo tempo.
Suggerimento: tieni a vista un timer e ricorda: "Solo una frase".
- Conflitto tra compagni di squadra.
Suggerimento: usa una frase di reset: “Pausa — respiro di squadra — scegliamo insieme”.

Adattamento del livello di difficoltà

Principianti:

- Usa meno colori (3–4). I suggerimenti sono semplici frasi di inizio:
- “Posso aiutare...” / “Mi sento...” / “Siamo una squadra perché...”

Studenti avanzati:

- Aggiungere il colore “comunità e mondo esterno”. Incoraggiare l’uso di esempi brevi.

Esperti:

- Aggiungi mini-scenari
- “Qualcuno viene escluso: cosa facciamo?”
- “Due persone sono in disaccordo: come decidiamo in modo equo?”

Domande per il debriefing e la riflessione

- Quando ti sei sentito più parte del gruppo oggi?
- Cosa ha fatto il tuo compagno per aiutarti?
- Cosa hai fatto per aiutare qualcun altro a sentirsi al sicuro o incluso?
- Quali emozioni hai provato (nervosismo, eccitazione, frustrazione, orgoglio)? Come le hai gestite?
- Quando la torre è crollata, cosa ha aiutato il gruppo a rimanere gentile e calmo?
- In che modo la nostra classe è simile a una comunità? Quali responsabilità condividiamo?
- Come possiamo usare il sistema dei compagni al di fuori del gioco (ricreazione, lavoro di gruppo, nuovo studente)?
- In che modo prendersi cura dei nostri spazi comuni (aula/cortile/natura) aiuta le persone a sentirsi in contatto tra loro?

