



Il mio viaggio rivoluzionario intorno al mondo

Guida didattica



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Indice

1.Obiettivi del gioco.....	3
2.Componenti del gioco.....	4
A. Componenti del kit di gioco	4
B. Componenti supplementari (non inclusi nel kit di gioco)	5
3.Finalità del gioco	5
4.Istruzioni per il gioco.....	7
4.1 Le carte da gioco.....	7
4.2 Le carte.....	8
4.3 Le carte bonus	8
4.4 Le carte malus.....	9
4.5 Regole e modalità di gioco	10
5.Proposte didattiche per il post-gioco.....	14
6.Lettere suggerite	15
7.Scarica qui i materiali del gioco	15



This work is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

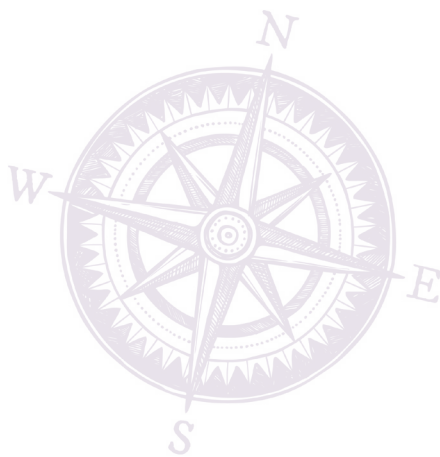
1. Obiettivi del gioco

Il gioco **“Il mio viaggio rivoluzionario intorno al mondo”** è un gioco da tavolo pensato per alunni e alunne delle scuole primarie e delle scuole secondarie di primo grado, adatto dunque a tutti i discenti in età 6-13 anni. L’obiettivo del gioco è permettere ai discenti di acquisire una nuova consapevolezza nonché una maggiore conoscenza delle diverse aree del mondo e i suoi diversi continenti, così da identificarne le similarità e le differenze e al fine di promuovere i valori della cittadinanza globale.

In un mondo sempre più interconnesso e globale, la conoscenza dell’altro, del diverso da sé diventa essenziale per formare giovani cittadini e cittadine attivi/e sia del nostro presente che del nostro futuro. A tal proposito, il gioco **“Il mio viaggio rivoluzionario intorno al mondo”** valorizza l’importanza dell’educazione alla cittadinanza globale, in inglese *GCE - Global Citizenship Education*, trattando una vastità di temi e scoprendo una varietà di popoli e di culture.

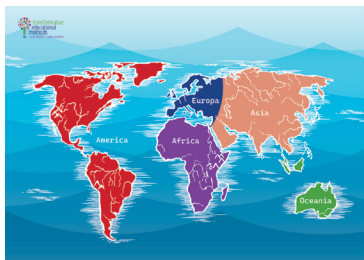
All’interno del gioco, i discenti diventano esploratori e esploratrici diretti della propria conoscenza, in un percorso di apprendimento autoguidato e centrato sulla valorizzazione delle proprie conoscenze. I discenti intraprendono infatti un viaggio immaginario alla scoperta delle diverse parti del mondo e dei popoli che vi abitano, rispondendo a una serie di domande.

Questo gioco ha il grande potenziale di essere multidisciplinare, può essere dunque usato durante le ore di geografia, scienze, arte, letteratura e riprende in parte molte delle conoscenze che i discenti 6-13 anni hanno già acquisito nei loro curricula didattici.



2. Componenti del gioco

A. Componenti del kit di gioco



Un tabellone (stampato in formato A3 per il primo test) con una rappresentazione del mondo con i 5 continenti



Un mazzo di carte da gioco contenente 180 domande



Un mazzo di carte bonus (bonus cards)



Un mazzo di carte imprevisti (malus card)



Due carte aiuto: carta "chiedere indicazioni" e carta "mi dai un passaggio?"



Un diario di viaggio per annotare le risposte corrette



Pedine



Un libretto di istruzioni con le regole del gioco

Nb. Minimo 3 giocatori che giocano per almeno 30 minuti. Se hai più di 10 giocatori, ti consigliamo di dividere il mazzo di carte in due blocchi o di fornire 2 kit di gioco, uno per ogni gruppo di 10 giocatori.

Puoi scaricare e stampare il kit di gioco gratuitamente qui:

- <https://transformative-edu.eu/it/>

- <https://www.intered.org/es/recursos/juegos-cooperativos>

B. Componenti supplementari (non inclusi nel kit di gioco)

- > Un mappamondo o una proiezione del mondo con le sue aree
- > Un cronometro (uno per gruppo/sottogruppo)
- > Fogli di carta
- > Matite/penne

3. Finalità del gioco

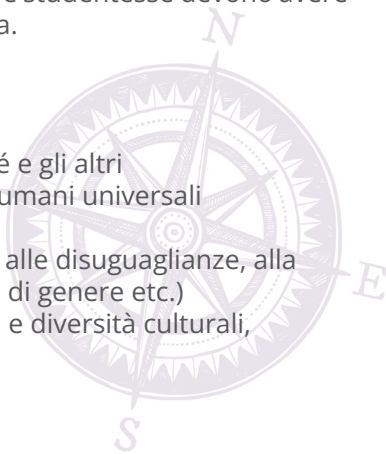
Questo gioco ha lo scopo di invitare i discenti a intraprendere un viaggio nel mondo, al fine di scoprirne le sue peculiarità e confrontarsi con le abitudini e gli stili di vita dei diversi esseri viventi che vi abitano (popoli ma anche animali etc.). Il tutto, al fine di sensibilizzare i discenti all'accettazione delle diversità e all'importanza della conoscenza, dell'informazione e dell'educazione per prevenire possibili stereotipi e pregiudizi culturali, nonché per essere cittadini/a curiosi, critici e attenti della nostra epoca.

Riferimenti didattici

Il gioco fornisce alcune linee guida per lavorare su alcune competenze e conoscenze chiave, nonché abilità che studenti e studentesse devono avere per essere cittadini/e attivi/e della nostra epoca.

Tali competenze includono:

- > Percezione di sé come cittadino globale
- > Tolleranza e comprensione reciproca tra sé e gli altri
- > Riconoscimento dell'importanza dei diritti umani universali
- > Partecipazione attiva e cittadinanza attiva
- > Giustizia sociale ed economica (attenzione alle disuguaglianze, alla povertà, alle discriminazioni, alle questioni di genere etc.)
- > Competenze intercultura (identità culturali e diversità culturali, dialogo, cooperazione con gli altri)



NB. Molte di queste competenze si concentrano sulla cultura alla democrazia e al dialogo globale

Il gioco “Il mio viaggio rivoluzionario intorno al mondo” è progettato per affrontare le tematiche dell’Agenda 2030 e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs).

In particolare, vengono affrontati i seguenti SDG:

- > SDG 2: Fame zero
- > SDG 3: Salute e benessere
- > SDG 4: Istruzione di qualità
- > SDG 5: Uguaglianza di genere
- > SDG 6: Acqua pulita e igiene
- > SDG 7: Energia pulita e accessibile
- > SDG 10: Ridurre le disuguaglianze
- > SDG 12: Consumo e produzioni responsabili
- > SDG 13: Agire per il clima
- > SDG 14: La vita sott’acqua
- > SDG 15: La vita sulla terra

4. Istruzioni per il gioco

4.1 Le carte da gioco

Il gioco da tavolo “Il mio viaggio rivoluzionario intorno al mondo” è composto da un mazzo di carte da gioco con 180 domande a cui alunni e alunne dovranno rispondere. Le 180 domande sono divise per continente e per tematica.

Nel gioco abbiamo:



5 continenti: Europa, America, Africa, Asia, Oceania



Ambiente



Clima



Animali



Cultura



Alimentazione
e cibo



Pace
e giustizia

6 tematiche specifiche.

Le tematiche rappresentano le diverse aree di esplorazione e di conoscenza:

a) ambiente, b) clima, c) animali, d) cultura, e) cibo e nutrizione, f) pace e giustizia

Per ogni continente, vi sono 6 domande per ogni tematica, per un totale dunque di 36 domande. Per ogni domanda, la risposta corretta è segnata in grassetto.

NB. Attenzione! Le domande più difficili sono indicate con questo simbolo: . Se lo trovi, puoi saltare la domanda e rispondere ad un'altra.

4.2 Le carte

Nel gioco, vengono fornite due carte aiuto. Queste carte non vanno mescolate nel mazzo di carte, ma devono sempre essere a disposizione dei giocatori che potranno usarle al bisogno.

Carta "Aiuto: chiedere indicazioni": chiedi aiuto a un'altra squadra/coppia per continuare il viaggio insieme. Usa questa carta in qualsiasi momento se non conosci la risposta alla domanda. Carta "Aiuto: mi dai un passaggio?". Se conosci la risposta corretta, aiuta un'altra squadra/coppia a rispondere correttamente e continua il viaggio insieme. Usa questa carta in qualsiasi momento.

Quando si utilizzano le due carte aiuto, tutte le squadre/coppie ne beneficiano e segnano dunque la risposta corretta nel proprio diario di viaggio.

4.3 Le carte bonus

Al fine di aiutare i discenti nella loro esplorazione del mondo, durante il viaggio immaginario, troveranno una serie di carte bonus che gli permetteranno di ricevere alcuni vantaggi. Queste carte sono mescolate e mimetizzate all'interno del mazzo di carte. Giocando, i discenti possano dunque pescare in maniera casuale una carta bonus.



Tipologie di carte bonus:

- > Carta bonus "viaggio premio" (n.4 in totale nel mazzo)
- > Carta bonus "studi accurati" (n.4 in totale nel mazzo)

4.4 Le carte malus

"Il mio viaggio rivoluzionario intorno al mondo" può avere alcuni eventi inaspettati ... le carte malus!

Le carte malus contengono degli imprevisti che rallenteranno semplicemente il viaggio. Studenti e studentesse continuano però a giocare, acquisendo le informazioni mancanti dai loro compagni e dalle loro compagne di classe. Queste carte sono mescolate e mimetizzate all'interno del mazzo di carte, in modo che durante il gioco, studenti e studentesse possano pescare una carta malus o una carta bonus in modo del tutto casuale. Le carte malus sono **opzionali e non obbligatorie**. Possono essere dunque rimosse o ridotte per rendere il gioco più semplice e meno frustrante.



Tipologie di carte malus:

- > Carta malus "valigia dimenticata" (n.4 in totale nel mazzo)
- > Carta malus "amnesia" (n.4 in totale nel mazzo)



4.5 Regole e modalità di gioco

Di seguito, viene riportata la modalità di gioco in ogni suo passo, così da esplicitarne la dinamica, il meccanismo, le tempistiche del gioco etc.

Step 1

I giocatori giocheranno in coppie. Se ci sono più di 10 giocatori, si consiglia di dividere il mazzo di carte in 2 blocchi o di fornire 2 kit di gioco (mazzo di carte, diario di viaggio, bonus cards e malus cards etc.), uno per ogni gruppo di 10 giocatori.

Puoi scaricare e stampare il kit di gioco qui:

- <https://transformative-edu.eu/it/>

Step 2

In un gruppo di 10 giocatori, verranno formate delle coppie e ogni coppia si posizionerà su un continente del tabellone (2 in Europa, 2 in America, 2 in Asia, 2 in Oceania, 2 in Africa = 10 giocatori). Ci si sfida a coppie.

Prima di iniziare a giocare, assicurati di mischiare bene il mazzo di carte, con al suo interno anche le carte bonus e le carte malus. Ricordati che le 2 carte aiuto non vanno mescolate nel mazzo, perché potrai usarle quando vuoi.

Step 3

Le coppie si dispongono ognuna su un continente e il gioco comincia.

Attenzione!

Regola 1:

Le coppie non sono autorizzate a leggere le domande, ma solo a rispondervi. Sarà dunque cura di un'altra coppia leggere la domanda (a voce alta) alla coppia che sta giocando. Le risposte sono infatti annotate nelle carte stesse (evidenziate in grassetto), dunque la coppia dovrà ascoltare la domanda ma senza leggere la risposta

Regola 2:

Qualora si indovina la domanda, per es. rispondiamo correttamente alla domanda sul clima in Africa, **la coppia non dovrà spostarsi fisicamente, alzarsi e collocarsi in Africa, ma per convalidare la sua risposta basterà completare il diario di viaggio e spostare la pedina sulla casella Africa che appare nel tabellone**

Regola 3:

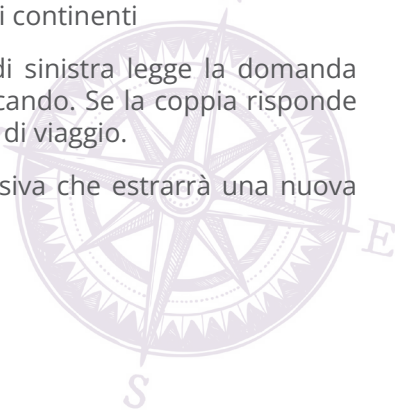
Il diario di viaggio è uno strumento che verrà dato in dotazione ad ogni coppia. Questo strumento altro non è che una tabella da completare con righe e colonne. Le righe: abbiamo 1 riga per ogni continente. Le colonne: abbiamo 1 colonna per ogni tematica (ricorda che sono 6 tematiche in tutto). Basterà incrociare le informazioni riga e colonna per completare la tabella. Si tratta di una tabella dove annotare man mano le varie risposte corrette.

Step 4

Scegli la coppia che giocherà per prima. Ogni coppia prende una pedina (se non ce l'hai la puoi creare anche con materiale di cartoleria o di riciclo). La pedina verrà utilizzata per viaggiare nei diversi continenti

Si gioca in senso orario, dunque la coppia di sinistra legge la domanda ad alta voce alla coppia di destra che sta giocando. Se la coppia risponde correttamente, si annota la risposta nel diario di viaggio.

Il turno viene poi passato alla coppia successiva che estrarrà una nuova carta e il gioco ricomincerà.



Nb. Non conosci la risposta? Chiedi aiuto a un'altra coppia utilizzando la carta "Aiuto: chiedere indicazioni".

Oppure, se conosci già la risposta e vuoi aiutare un'altra coppia, usa la carta "Aiuto: mi dai un passaggio?"

Ricorda: se necessario, utilizza le carte aiuto. Quando si utilizzano le due carte aiuto, tutte le squadre/copie ne beneficiano e segnano dunque la risposta corretta nel proprio diario di viaggio.

Step 5

Il gioco procede in senso orario e tutti/e possono viaggiare, esplorando così il mondo e completando il proprio diario di viaggio.

Attenzione!

Cosa succede se?

Peschiamo una carta bonus

La carta bonus darà un piccolo vantaggio: dovrai completare una singola casella del diario di viaggio oppure un'intera riga del diario di viaggio. Attenzione a non confondersi tra caselle e righe del diario.

Ci sono due tipi di carta bonus:

Carta bonus "viaggio premio" (n.4 in totale nel mazzo)

Questa carta permette di riempire **un'intera riga** del diario di viaggio. La coppia che pesca dal mazzo, in maniera casuale e aleatoria, la carta bonus "viaggio premio" potrà dunque riempire un'intera riga di un continente a scelta (mettere X su tutte le caselle della riga del continente scelto)

Carta bonus "studi accurati" (n.4 in totale nel mazzo)

Questa carta permette di riempire solo una casella del diario di viaggio. La coppia che pesca dal mazzo, in maniera casuale e aleatoria, la carta bonus "studi accurati" potrà dunque spuntare, mettendo una X, solo una casella del diario di viaggio. La coppia può scegliere una casella di un continente a scelta, per esempio il continente che conosce meglio. Per esempio, la coppia sceglie di spuntare con X la casella "clima" del continente Africa.

Peschiamo una carta malus

La carta malus darà un piccolo svantaggio: dovrai cancellare una singola casella del diario di viaggio oppure un'intera riga del diario di viaggio. Attenzione a non confondersi tra caselle e righe del diario.

Ci sono due tipi di carta malus:

Carta malus “valigia dimenticata” (n.4 in totale nel mazzo)

Questa carta avrà come conseguenza quella di cancellare **un'intera riga (a scelta)** del diario di viaggio. La coppia sceglie, a piacere, un continente e ne cancella la riga corrispondente. Si tratta di una piccola penalità, la coppia non viene dunque esclusa né fermata nel gioco, ma continuerà a giocare al proprio turno.

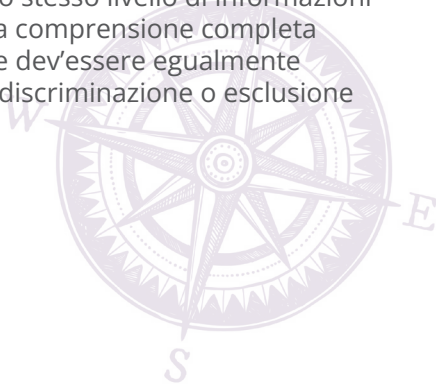
Carta malus “amnesia” (n.4 in totale nel mazzo)

Questa carta avrà come conseguenza quella di cancellare solo una casella (a scelta) del diario di viaggio. La coppia sceglie, a piacere, un continente e ne cancella una casella corrispondente. Si tratta di una piccola penalità, la coppia non viene dunque esclusa né fermata nel gioco, ma continuerà a giocare al proprio turno.

Termina il tempo ma non abbiamo completato il nostro diario di viaggio

Cosa fare se termina il tempo? Niente panico! Ci sono due opzioni:

- > Riprendi a giocare la volta successiva, durante la prossima lezione scolastica.
- > Il tempo finisce e non è possibile giocare la volta successiva. In questo caso, l'insegnante riunisce tutta l'aula, a prescindere dalle coppie di gioco, e il diario di viaggio viene completato tutti insieme. In questo modo, tutti e tutte avranno lo stesso livello di informazioni e conoscenze in modo da ottenere una comprensione completa ed esaustiva del mondo. Tutta la classe dev'essere egualmente informata e coinvolta nel gioco, senza discriminazione o esclusione per qualcuno/a.



NB. Si suggerisce al docente di prevedere del tempo per la restituzione collettiva dell'esperienza, per il confronto e il dibattito costruttivo tra gli alunni e le alunne che hanno partecipato al gioco.

5. Proposte didattiche per il post-gioco

Studenti e studentesse hanno ora una certa conoscenza del mondo, sono sicuramente più informati e hanno sicuramente saputo apprezzare questo viaggio, scoprendo nuovi territori, popoli, animali etc.

Se si volesse continuare la discussione e approfondire le diverse tematiche legate alla cittadinanza globale, all'interculturalità, ai diritti umani, alla giustizia sociale etc. si potrebbero invitare i discenti a fare ulteriori ricerche (nei libri di scuola, nelle enciclopedie, su internet)

Domande per approfondire (da porre ai discenti):

- > Cosa vuol dire essere cittadini del mondo?
- > Cosa vuol dire cittadinanza globale?
- > Cosa vuol dire società multiculturale?
- > Cosa sono i diritti universali degli uomini?
- > Cos'è il principio di non discriminazione?

6. Letture suggerite

Global Citizenship Education (UNESCO):

<https://en.unesco.org/themes/gced>

Tackling Discrimination (Council of Europe):

https://www.coe.int/en/web/campaign-free-to-speak-safe-to-learn/tackling-discrimination/-/asset_publisher/4a3esYbkstv9/content/improving-well-being-at-school?_101_INSTANCE_4a3esYbkstv9_viewMode=view/

Sustainable Development Goals (United Nations):

<https://sdgs.un.org/goals>

7. Scarica qui i materiali del gioco





InteRed
por una educación transformadora



c e s i e
the world is only one creature

SÜDWIND



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.