

a Scuola di **Acqua**

Sete di Futuro



Mettiamoci in gioco!

GUIDA DIDATTICA

INTRODUZIONE

Il gioco di carte 'A Scuola di Acqua: Sete di futuro' è stato progettato un gioco di carte per i **bambini delle Scuole Primarie (6-11 anni)** che i docenti utilizzeranno per **consolidare**, in modo **divertente ed educativo**, le conoscenze acquisite grazie al percorso educativo.

L'emergenza climatica in corso necessita non solo di giovani individui che conoscano le valenze e le applicazioni dei **tanti valori** associati al rispetto del pianeta e alla sostenibilità ambientale, ma anche

che **li vivano** nelle esperienze di tutti i giorni.

Il **contesto ludico** è, per eccellenza, quello con le **maggiori potenzialità didattiche** perché unisce la motivazione verso il **divertimento** all'**applicazione pratica** di principi che spesso rimangono altrimenti su un piano solo teorico, scolastico.

Il gioco di carte progettato è quindi un ottimo punto di partenza per dare vita al **movimento circolare e globale** dei tanti valori trattati nel progetto.

LE TEMATICHE

Aree tematiche e filo conduttore

Il gioco si snoda su **3 aree tematiche**:

ACQUA

L'Acqua come condizione necessaria per poter immaginare un **futuro di salute** e di **pienezza per tutti**, a livello individuale e collettivo

AMBIENTE

L'Ambiente come sistema ricco di risorse preziose che vanno tutelate attraverso l'adozione di **comportamenti consapevoli** e **sostenibili** fondamentali per ridurre gli effetti del **Climate Change**

RICICLO

Il **Riciclo** dei materiali e in particolare delle **plastiche** per **ridurre** al minimo **l'impatto** della nostra presenza sul pianeta

Il **filo conduttore** del gioco è il **Climate Change**.

Si tratta di un tema che più di tutti coinvolge oggi le **nuove generazioni** e muove **l'animo degli studenti**.

È un **fenomeno molto ampio** che non può essere circoscritto ad un singolo ambito di vita ma che si presta ad essere **trattato** in **modo trasversale** in relazione sia alla risorsa Acqua, sia al contesto Ambiente, sia alla pratica virtuosa del Riciclo.

Le **piccole sfide del gioco** saranno **ideate** soprattutto alla luce del **Climate Change**, la **grande sfida** del futuro che innanzitutto i bambini, insieme ai docenti, alle famiglie e alla società intera devono **conoscere** per poter **vincere**.

La 'sete di futuro' non potrà essere soddisfatta senza una presa di coscienza e una comprensione profonda del fenomeno: va quindi **costruito proprio a scuola** quel **cambio di prospettiva** e di **abitudini** che sono necessari per attuare una efficace salvaguardia delle risorse del Pianeta.

LE VALENZE DIDATTICHE

I valori

La ricchezza dei **valori intrinseci** nell'elemento Acqua e nelle preziose Risorse Ambientali permette di utilizzarli come spunti inesauribili per le sfide in classe: **il rispetto per l'Ambiente, l'importanza del Riciclo**, il riconoscimento del **ruolo vitale dell'Acqua** - a livello di salute individuale e di benessere collettivo - non sono necessari solo per conquistare il Pass della Sostenibilità in palio nel gioco ma sono il prerequisito per poter immaginare un futuro florido e sereno.

La **'sete di futuro'** richiamata dal nome del progetto sottolinea proprio che la voglia di immaginare un futuro insieme non può prescindere dal rispetto di ciò che si ha, prima ancora della conquista di ciò che non si ha ancora.

L'educazione al 'give back' è la linea di collegamento fra ciò di cui si è usufruito e ciò che viene restituito sotto forma di comportamenti virtuosi per minimizzare gli effetti del **Climate Change**, l'impatto dell'essere umano sul Pianeta e salvaguardarne le risorse.

LE VALENZE DIDATTICHE

Le competenze

Le competenze stimolate ed esercitate nell'esecuzione del gioco sono **molto ampie** e vanno dalla sfera prettamente **cognitiva** a quella **sociale** ed **espressiva**.

Qui, di seguito, le principali competenze che verranno 'messe in gioco':

- » **comprensione** e **consapevolezza** delle **tematiche**
- » **soluzione** dei **problemi**
- » **ascolto attivo** (del docente e dei compagni di squadra)
- » **collaborazione** fra compagni o fra soggetto e docente
- » scambio di **opinioni** e visioni
- » **rispetto** delle **regole** (del gioco o dei ruoli assegnati)
- » esercizio della **fantasia/pensiero laterale**
- » espressione **figurativa** e **orale**
- » esposizione in **pubblico/recitazione**



LA MECCANICA DEL GIOCO

Sintesi

La dinamica del gioco è **semplice e intuitiva** sia per **agevolare** i **docenti** nel loro ruolo di animatori in classe, sia per **massimizzare il divertimento** e le potenzialità di **apprendimento** dei temi trattati da parte dei piccoli giocatori.

In estrema sintesi, la classe viene divisa in **2-5 squadre** (in base al numero degli allievi).

Ciascuna squadra, a turno, deve pescare una carta e **superare la sfida** contenuta in essa.

Le carte trattano 3 temi: **Acqua, Ambiente, Riciclo** e presentano sfide di tipo diverso (ad esempio: Domanda a risposta multipla, Mimo, Vero o Falso, ecc..)

Numerose domande riguardano il tema del **Cambiamento Climatico** e sono contraddistinte da una icona in alto a sinistra raffigurante il pianeta.

Si tengono **9 turni di sfide** per ciascuna squadra (3 sfide per ciascun tema).

La squadra che riesce a **superare 2 sfide per ciascun tema** conquista il **Pass della Sostenibilità**.

Naturalmente possono vincere anche più squadre anzi, il vero obiettivo è portare tutte le squadre alla conquista del Pass!

Si rimanda alle sezioni successive per le **istruzioni dettagliate di gioco**.

Materiale

Il materiale per giocare in classe, in gruppo o a casa è **molto semplice**:

Carte Acqua: 40

Carte Ambiente: 40

Carte Riciclo: 40

Istruzioni di gioco: riepilogo dettagliato della dinamica e di eventuali varianti

Caratteristiche tecniche

Numero squadre: minimo 2, massimo 5

Durata del gioco: 45/60 minuti

Le carte: 120 in totale, 40 per ciascun tema (Acqua, Ambiente, Riciclo) in formato è A7 (dimensione 74x105 mm), formato tascabile comodo e versatile.

Le sfide: sono di 5 tipologie

- *Indovinello*
- *Domanda a risposta multipla*
- *Domanda Vero/Falso*
- *Mimo*
- *Elenca 3...*



LE ISTRUZIONI DI GIOCO

Contenuto

- 3 mazzi tematici: Acqua: 40 carte (azzurro); Ambiente: 40 carte (verde); Riciclo: 40 carte (blu)
- Carte *Pass della Sostenibilità*
- Istruzioni

Scopo del gioco

Conquistare il **Pass della Sostenibilità**: ogni squadra deve **vincere almeno 2 sfide per ciascun mazzo** superando le prove indicate sulle carte.

Tipologie di sfide:

- *Indovinello*
- *Domanda a risposta multipla*
- *Vero o falso?*
- *Elenca 3...*
- *Mimo*

Le soluzioni alle sfide sono indicate sulle carte stesse ad eccezione della sfida 'Mimo'.

Nel caso della sfida 'Mimo', a turno, sarà uno dei componenti della squadra a dover mimare l'oggetto o l'azione riportati sulla carta ai suoi compagni di squadra.

In questo caso, il docente leggerà la sfida solo al giocatore, scelto dai compagni, cui toccherà il compito di eseguire il mimo.

Modalità di gioco

Si può giocare:

- in **squadre** (minimo 2 massimo 5)
- **singolarmente** (fra amici o in famiglia)

Le istruzioni di seguito riportate sono stilate considerando la variante base del gioco in classe a squadre, ma possono essere adattate alle altre varianti proposte in fondo.

Preparazione

Mescolare i 3 mazzi "Acqua", "Ambiente" e "Riciclo" e posizzarli, in quest'ordine, al centro del tavolo.

Attenzione: in ciascun mazzo sono presenti sia sfide di livello base (6-8 anni) sia sfide di livello più avanzato (9-11 anni). Leggi i suggerimenti presenti più avanti (paragrafo I livelli di difficoltà) per scegliere come utilizzarle.

Regole

Il docente **forma le squadre** a propria discrezione.

Si gioca a turno in senso orario.

Inizia la squadra con il **minor numero di componenti** oppure la **squadra con il giocatore più giovane**.

Il docente inizia pescando una carta dal mazzo "Acqua" e la legge alla prima squadra. Se la squadra risolve la sfida, conquista la carta e la conserva. In caso contrario, la carta viene messa nella pila degli scarti.

Il docente prosegue con la squadra successiva finché ogni squadra non ha affrontato una sfida del tema "Acqua".

Dopodiché si passa al mazzo "Ambiente" e successivamente al mazzo "Riciclo".

Si ripete il giro Acqua-Ambiente-Riciclo finché ad ogni squadra non sono state proposte almeno 3 carte per ciascun mazzo.

La squadra che conquista almeno 2 carte per ciascun mazzo vince il **Pass della Sostenibilità**.

I livelli di difficoltà

In ciascun mazzo sono presenti sia sfide di **livello base (6-8 anni)** sia sfide di **livello più avanzato (9-11 anni)**.

Le carte contenenti le sfide di livello più avanzato sono contraddistinte graficamente da un angolo colorato in alto a destra con indicato "+8"

Per ogni mazzo, questo è il numero di carte presenti per ciascun livello, in base al tipo di sfida:

Tipologia di sfida	Livello base (6-8 anni)	Livello avanzato (9-11 anni)
Indovinello	4	1
Domanda a risposta multipla	6	4
Vero o falso?	8	4
Elenca 3	5	3
Mima	3	2

In base all'età dei giocatori e al loro livello di conoscenza dei temi trattati, si possono utilizzare in diversi modi. Proponiamo alcuni suggerimenti che non sono esaustivi ma fungono da esempio e lasciamo alla sensibilità del docente o dell'animatore la scelta di utilizzo.

Bambini di 6-8 anni:

- si utilizzano solo le carte di livello base
- si introducono le carte di livello avanzato una volta acquisita una buona conoscenza dei temi trattati da parte della classe
- si utilizzano tutte le carte, livello base e avanzato, mescolate insieme e se la squadra non supera la sfida di livello avanzato ha diritto a pescare un'altra carta (di livello base)

Bambini dai 9-11 anni:

- si utilizzano tutte le carte, livello base e avanzato, mescolate insieme
- si utilizzano le carte di livello base per i primi 2 giri (Acqua-Ambiente-Riciclo) e le carte di livello avanzato per l'ultimo giro

LE VARIANTI

Il Pass a oltranza - in classe:

Alla fine del gioco, il docente può decidere di proseguire 'ad oltranza' fino a che tutte le squadre non abbiano conquistato il Pass della Sostenibilità.

La classifica della Sostenibilità - in classe:

Alla fine gioco, il docente può stilare una classifica delle squadre in base al numero di sfide superate, al di là della conquista del Pass. Tale classifica si può aggiornare a seguito di nuove sessioni di gioco, da programmare nel calendario didattico.

Gioco in famiglia:

In questo caso, i giocatori partecipano a squadre o anche singolarmente.

Le domande vengono lette dagli avversari di gioco, per mantenere alto il coinvolgimento di tutti.

Per le sfide 'Mima', sono gli avversari/famigliari a dover indovinare l'oggetto/concetto mimato.