

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DI ARTEGNA
ISTITUTO COMPRESIVO DI GEMONA DEL FRIULI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DI MOGGIO UDINESE
ISTITUTO COMPRESIVO DI TRASAGHIS

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO DI PONTEBBA E TARVISIO
ISTITUTO OMNICOMPRESIVO «INGEBORG BACHMANN»

ATTIVITÀ CREATIVE E DIVERTENTI

APRILE 2020

Cari ragazzi,
come state?

In attesa di rivederci abbiamo pensato di inviarvi questo opuscolo con la descrizione di attività e giochi leggeri e divertenti simili a quelli che abbiamo svolto insieme durante i nostri laboratori in classe. Se vi fa piacere potete insegnarli ai vostri familiari per giocare e divertirvi tutti insieme!

Ci mancate e vi pensiamo tanto.

Un caro saluto

Chiara A., Chiara O., Elena, Frida e Ivano

PROPOSTE DI ATTIVITÀ

- Attività «**Io dentro la scatola**»

Immaginate di avere davanti a voi una scatola nella quale riporre le “cose” per voi più importanti e più rappresentative di questo momento della vostra vita (persone, valori, esperienze, aspirazioni, desideri, luoghi, ecc.). Scrivete su un foglio un elenco degli elementi che avete individuato e provate ad associare ad ognuno di essi un oggetto o un’immagine che li rappresenti in maniera tangibile. Ora pensate con attenzione anche alla scatola: *Sarà grande o piccola? Aperta o chiusa? Di quale materiale sarà fatta? Qual è il contenitore più adatto a custodire le cose più importanti per voi?* A questo punto guardatevi attorno e provate a cercare, o ancora meglio a costruire, la scatola che avete immaginato. Potete utilizzare i materiali e la tecnica che preferite. Quando la scatola sarà pronta, riponete al suo interno gli oggetti e le immagini che avete individuato in precedenza: avrete così davanti ai vostri occhi un’insolita rappresentazione di voi stessi.

Chi lo desidera potrà scattare una foto alla propria scatola senza coperchio – in modo da vedere anche gli oggetti al suo interno – e spedirla al proprio insegnante che potrà raccogliere il ritratto «dentro la scatola» di ciascuno di voi e condividerlo anche con noi educatori.



- **Attività «Tocca a te!»**

L'attività si svolgerà in due fasi.

Fase 1: a turno, ogni membro della famiglia avrà il compito di far indovinare agli altri la parola indicata su una carta da gioco (*disponibile nell'allegato*) che pescherà di volta in volta. Il giocatore di turno dovrà descrivere/spiegare la parola indicata senza utilizzare termini che abbiano la radice in comune con quella parola (ad esempio: pane-panettiere; frutto-fruttivendolo, ecc.).

Fase 2: in questa fase le parole dovranno essere mimate, senza ricorrere all'utilizzo della voce.

Ogni turno durerà un minuto, nell'arco del quale ciascun giocatore potrà pescare più carte. Allo scadere del tempo si passerà al giocatore successivo. Se una parola dovesse risultare troppo difficile potrà essere "passata", per un massimo di tre parole.

Lo scopo dell'attività, ispirata al gioco da tavolo a squadre «Time's up», è far indovinare il maggior numero di parole ai componenti della famiglia nel tempo a disposizione. L'attività stimola la comunicazione efficace e la collaborazione.

Partecipanti: due o più.

Materiali: carte da gioco (vedere allegato).

- **Attività «Stazioni e rotaie»**

Introduzione

I giocatori dovranno collegare varie stazioni, disegnando di volta in volta le varie rotaie.

Setup del gioco

Ogni giocatore riceve una scheda (vedi allegato).

Per ogni riga orizzontale ciascun giocatore tirerà un dado. In base al numero uscito, il giocatore riempirà, annerendola, la casella sulla riga con il numero della colonna corrispondente. Le caselle annerite rappresentano montagne invalicabili: durante il loro percorso le rotaie dovranno aggirarle e non potranno mai attraversarle.

Successivamente ogni giocatore, per ciascun lato della griglia, sceglierà un quadrato di colore grigio e al suo interno scriverà un numero da 1 a 4. Questi numeri (1, 2, 3 e 4) raffigurano le stazioni da collegare tra di loro (vedere l'esempio in allegato).

Scopo del gioco e svolgimento

Il gioco si svolge in 30 turni. Ad ogni turno di gioco ciascun giocatore lancerà due dadi, possibilmente di colore differente. Un dado indicherà la colonna, l'altro la riga. Nel caso non si disponga di dadi di colore differente è possibile distinguerli stabilendo che il primo dado lanciato sia riferito alla colonna o alla riga, il secondo al tipo di tracciato da disegnare. Scelta la colonna o la riga in base al valore del dado, si



disegnerà il tracciato. Quando tutti gli spazi sulla mappa saranno occupati, i giocatori calcoleranno il loro punteggio.

Nel caso non sia possibile disegnare un tracciato, i giocatori dovranno barrare con una “X” una casella quadrata a loro scelta.

I tracciati possono essere ruotati in ogni direzione.

Riassunto

1. I giocatori lanciano i dadi.
2. I giocatori disegnano il tracciato in un quadrato della scheda.

Fine del gioco

I giocatori calcolano i punteggi. Fanno punti solo le stazioni collegate tra di loro (vedere l'allegato) e ogni collegamento tra le stazioni fa guadagnare al giocatore tanti punti quanti sono i quadrati che le rotaie attraversano per collegarle (vedere l'allegato).

Partita con più giocatori: chi ha il punteggio più alto vince.

Partita “in solitario”: il giocatore dovrà cercare di battere i seguenti risultati:

10+ «Bisogna impegnarsi di più»

20+ «Ci sei quasi»

30+ «Va bene»

40+ «Molto bene»

50+ «Ottimo, bravissimo!»

Partecipanti: da 1 a 8 giocatori.

Materiali: scheda da stampare (vedere l'allegato), due dadi (se possibile di colore differente), una matita o una penna per partecipante.

Documento elaborato dagli educatori Chiara Andreussi, Chiara Orlando, Frida Freschi e Ivano D'Aronco e dalla psicologa Elena Colautto
Aracon Cooperativa Sociale Onlus

Con la collaborazione di

Dorina Prendi

Coordinatrice degli operatori della Cooperativa Aracon (Area della promozione e della prevenzione)

Ilaria Roncastri

Coordinatrice dell'Area Educativa del Servizio sociale dei Comuni dell'ambito territoriale del Gemonese e del Canal del Ferro-Val Canale

