

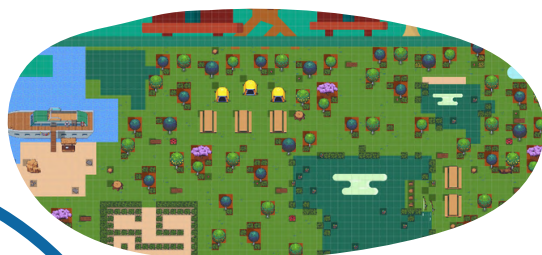


Goodways o Buoni modi è un gioco di osservazione in cui i giocatori ricordano e riproducono percorsi da una mappa cercando di contrassegnare il maggior numero possibile di punti bonus ed evitare qualsiasi punto malus. Per delineare i percorsi memorizzati in scala reale, i giocatori utilizzano mappe colorate a grandezza naturale e fogli di carta trasparente.

Risorse stampabili allegate: scheda x 3, punto x 74 (1 punto x 64, 5 punti x 10)

Materiale aggiuntivo necessario: Fogli trasparenti A4, pennarello cancellabile x 6, forbici.

Territorio 3 - Follia nel Bayou



Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



Durata totale: 20 min.

Numero di giocatori: 2-6+

Obiettivi di apprendimento



Comprendere i sistemi naturali e i sistemi tecnici



Ragionamento



Comprendere la relazione tra oggetto e spazio



Identificarsi nello spazio e nel tempo



Comprendere le rappresentazioni del mondo e dell'attività umana

Modalità di gioco

6 - 12 anni

in classe

interno

Fattibile a casa

Lavorare da soli

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea





Argomenti pedagogici

Orientamento: aiuta a situarsi nello spazio e a orientarsi. Riproducendo i percorsi, i bambini imparano a muoversi.

Prendere coscienza dell'impegno sociale: scoprire e comprendere meglio gli obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile (SDG) stabiliti dagli stati membri delle Nazioni Unite.

Concentrazione e manualità: i bambini sono sfidati a riprodurre un percorso in scala reale senza sollevare il pennarello dal foglio. Il gioco stimola manualità e motricità. L'abilità motoria è la capacità di controllare i muscoli, per eseguire movimenti e compiti: nella prima infanzia, i bambini hanno bisogno di uno sviluppo olistico, che includa lo sviluppo fisico, intellettuale (cognitivo), sociale ed emotivo.



Regole del gioco

Narrativa del gioco: Attraverso Goodways riproduci a mano il miglior percorso possibile senza sollevare la penna/pennarello dal foglio di carta trasparente, in un modo che corrisponda al meglio alla mappa a grandezza naturale!

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco: L'insegnante coordina il gioco e assicura la giusta turnazione.

Allestimento: L'insegnante posiziona le mappe al centro del tavolo e distribuisce un foglio di carta trasparente e un pennarello a ogni giocatore. Inoltre, posiziona al centro le tessere punti (stampabili pag. 7). L'arbitro è responsabile dei punti.





Turni di gioco

Allestimento

Ogni turno di gioco corrisponde a una fase:

- fase di disegno
- fase di risoluzione

Round 1 - Fase di estrazione

Tutti i giocatori tracciano simultaneamente una linea continua, senza alzare la mano dal foglio trasparente tentando di riprodurre una mappa che viene presentata su un foglio di carta separato.

I giocatori devono seguire i percorsi delle mappe, toccare i punti bonus sui percorsi, SDGs positivi (città e comunità sostenibili, consumo e produzione responsabili), ed evitare i punti malus, SDGs negativi (povertà, fame).

Di seguito sono esposte mappe con bonus e sfide. Tutti gli oggetti verdi sono bonus, compresi oggetti come l'erba e le foglie degli alberi. Tutti gli oggetti rossi sono punti malus, anche parti della mappa, come funghi o granchi velenosi. Tutti gli altri articoli non sono da considerarsi né bonus né penalità.







Round 2 - Fase di risoluzione

Ogni giocatore posiziona il proprio foglio trasparente sulla mappa e annota il risultato dei punti guadagnati durante il rispettivo turno. Ecco le regole per il calcolo dei punti vincenti:

- per ogni nodo bonus coincidente (tra il disegno sul foglio trasparente e la mappa) viene assegnato 1 punto (i bonus sono delimitati da bordi grafici e gli elementi diversi dagli SDG, come i percorsi, vengono conteggiati una sola volta)
- per ogni nodo malus coincidente viene sottratto 1 punto (le sfide sono limitate dai confini)
- nel caso in cui nessun nodo malus venga toccato vengono assegnati 2 punti extra
- se i punti di un giocatore in un round sono inferiori a zero, nessun punto viene annotato (o nessun punto deve essere sottratto dal turno successivo)

Esempio di conteggio dei punti utilizzando la mappa sottostante:

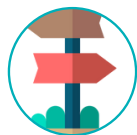


Si guadagnano 9 punti:

- 5 punti per 5 SDG, 1 ciascuno
- 1 punto per il percorso
- 1 punto per ogni stella marina verde
- 2 punti per il tocco senza penalità

Qualsiasi giocatore può, in qualsiasi momento, chiedere all'arbitro di apportare modifiche ai propri punti. Il giocatore che ha più punti dopo che tutte le mappe sono state riprodotte vince la partita.





Argomento 1 - Orientamento

Per sviluppare ulteriore orientamento e pensiero spaziale potresti fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: Farm in the City, Plastic Continent, Reroute a better world ecc.; Per saperne di più sull'importanza delle capacità di pensiero visivo che potresti vedere <http://www.xplaner.com/visual-thinking-school/>



Argomento 2 - Informazioni sull'impegno sociale

Per conoscere gli obiettivi di sviluppo sociale e le azioni che potresti desiderare di vedere <https://bit.ly/3llzknI>. Per vedere altri giochi che introducono gli SDG, potresti voler aprire: <https://go-goals.org/> e <https://culpeer-for-change.eu/quiz/en>

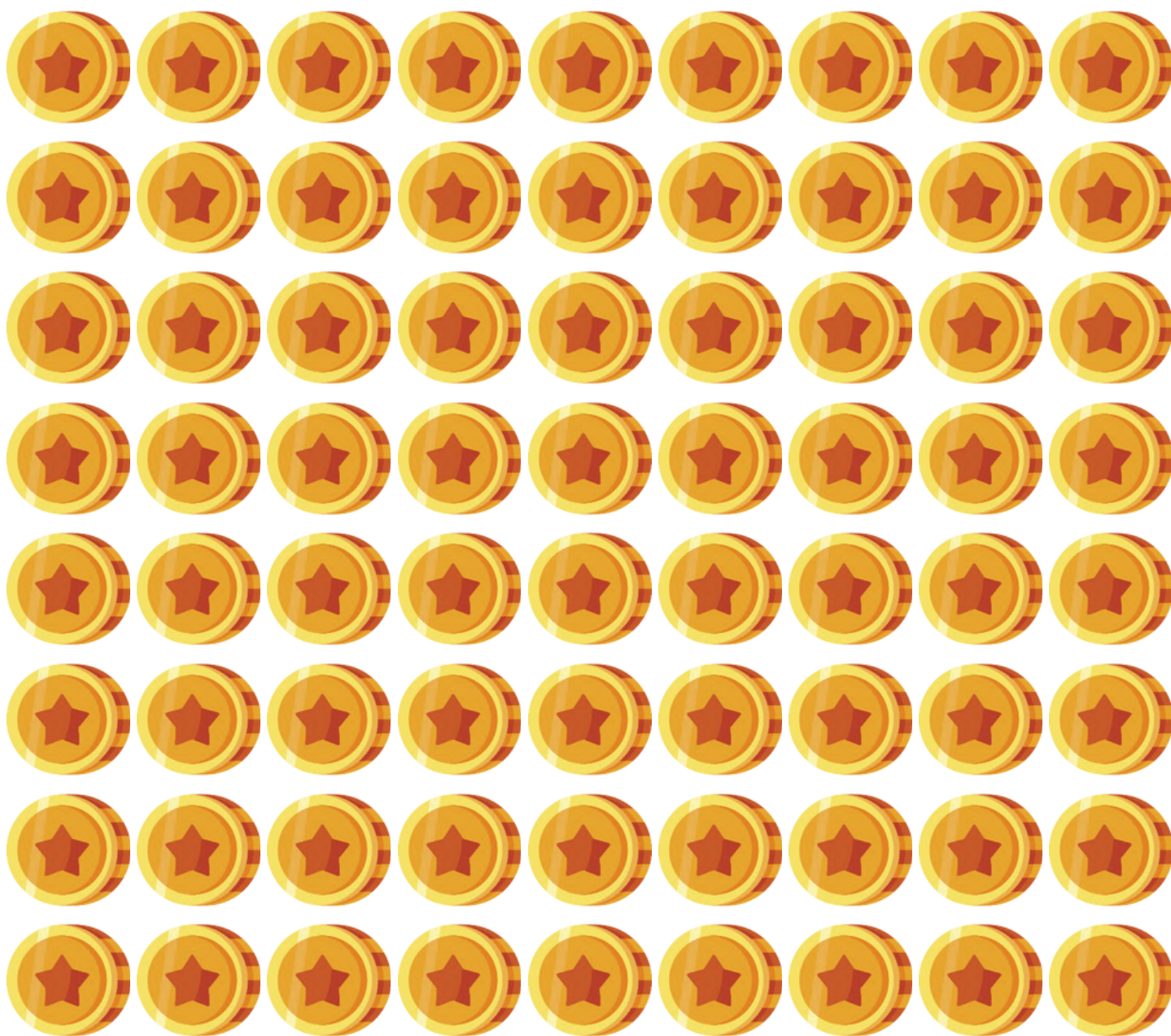


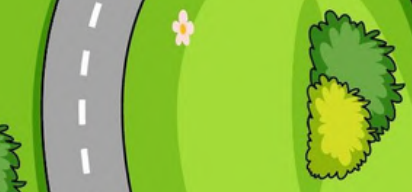
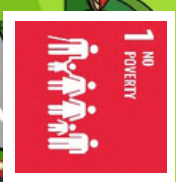
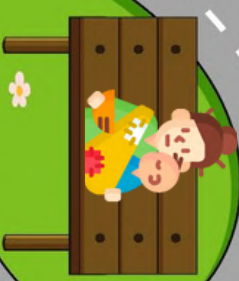
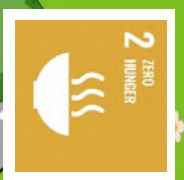
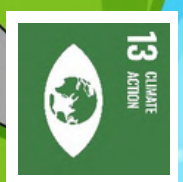
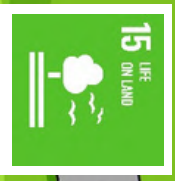
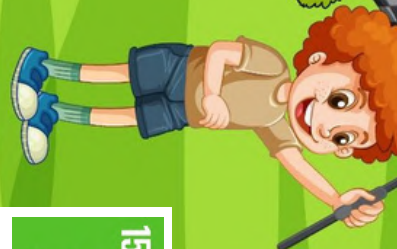
Argomento 3 - Concentrazione e destrezza

Per addestrare ulteriormente i bambini a sviluppare la loro destrezza e capacità motorie, potresti fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: Goodways, Pop-up city in the Future, Dr. Hanoi, ecc.


Per saperne di più sull'importanza di sviluppare abilità motorie fini potresti vedere <https://empoweredparents.co/why-are-fine-motor-skills-important/>









6 CLEAN WATER AND SANITATION




10 REDUCED INEQUALITIES



14 LIFE BELOW WATER



7 AFFORDABLE AND CLEAN ENERGY



5 GENDER EQUALITY



11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES



4 QUALITY EDUCATION



12 RESPONSIBLE CONSUMPTION AND PRODUCTION



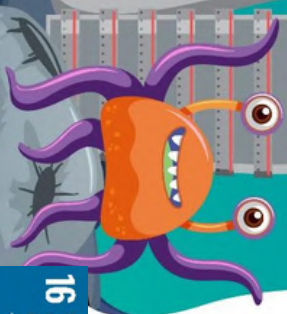
9 INDUSTRY, INNOVATION AND INFRASTRUCTURE



8 DECENT WORK AND ECONOMIC GROWTH



16 PEACE, JUSTICE AND STRONG INSTITUTIONS



?