

# ISTRUZIONI

## Per Le Sfide!



**Le sfide sono delle prove superabili grazie a diverse abilità.**

**Superare le sfide permette quindi di ottenere uno dei 4 bollini speciali.**

**Si deve quindi scegliere 1 gioco per ciascuna di queste 4 categorie.**

**A seconda del numero delle o dei partecipanti si può suddividere la classe in più squadre; in questo caso la sfida non sarà tra squadre ma ogni squadra deve provare a superare le prove, a vantaggio di tutta la classe. È sufficiente che almeno una squadra superi la prova perché la classe ottenga il bollino speciale.**

Le quattro abilità necessarie sono: *fisiche, cognitive, artistiche e sensoriali* (vedi Scheda gioco). È importante che ogni sfida per quanto valorizzi delle abilità specifiche preveda delle variabili che limitino l'eccessiva differenza fra le e i partecipanti o la svalutazione del singolo.

### [sfide fisiche](#)

Per tutte le staffette le squadre devono mettersi in fila indiana, partono in ordine scelto dalla squadra stessa, ogni concorrente parte all'arrivo del compagno precedente. Se lo spazio lo consente le squadre partono contemporaneamente una a fianco all'altra, (preferibile perché più coinvolgente) in alternativa possono partire una alla volta cronometrando i tempi. Ogni squadra non gioca contro le altre ma deve riuscire a completare la prova entro un determinato tempo.

poker	<p>Ogni squadra ha di fronte a sé (per terra o su un tavolo, etc) venti carte da gioco coperte. Le carte sono state scelte preventivamente, in modo tale da contenere un poker (cioè quattro carte dello stesso valore ma di seme diverso, es. quattro 8), insieme ad altre carte diverse.</p> <p>Ogni squadra gioca per sé. Inizia la staffetta e ogni partecipante corre a prendere una delle carte coperte a disposizione e le unisce a quelle della propria squadra, lasciando il turno al partecipante successivo, e così via.</p> <p>Ogni squadra vince la sfida appena riesce a trovare il poker. Il tempo potrebbe variare: potrebbero trovare subito le quattro carte dello stesso valore oppure potrebbero dover svelare tutte e venti le carte prima di trovare il poker.</p>
-------	--

palloncini	La modalità di gioco è la staffetta a squadre. Ogni squadra avrà un palloncino che, una volta gonfiato, servirà alla o al primo giocatore di ogni squadra per iniziare il gioco. Le o i giocatori, uno alla volta, dovranno compiere il percorso prestabilito il più velocemente possibile tenendo il palloncino in aria “palleggiando” con le mani, cedendolo infine alla o al giocatore successivo.
piede solo	Normale staffetta in cui ogni partecipante, anziché correre in modo libero, deve saltellare su un piede solo. Si può modificare all’infinito cambiando modalità di corsa (piedi uniti, corsa indietro, camminata rannicchiata...).
memory	In fondo al percorso di staffetta vanno preparate delle carte di memory coperte. Il numero di carte è a discrezione dell’insegnante, indicativamente dovrebbe esserci una coppia di carte per partecipante. Ogni partecipante corre il proprio turno per girare una coppia di carte. Le coppie trovate vanno lasciate scoperte. Le carte non identiche vanno ricoperte affinché la o il giocatore successivo possa trovarne la coppia. La staffetta si conclude quando tutte le carte identiche sono state abbinare.

### sfide cognitive

memory oggetti	Per il gioco va preparato un vassoio o una scatola con una ventina di oggetti di uso comune (anche reperiti nella classe) coperti da un telo. L’insegnante scopre gli oggetti per 30 secondi e le squadre devono scrivere una lista di tutti gli oggetti che riescono a ricordare. Il gioco finisce quando vengono ricordati almeno $\frac{2}{3}$ degli oggetti nascosti (circa 14 oggetti).
domande GoGoals	Durante il gioco GoGoals i partecipanti dovranno rispondere a delle domande a seconda delle caselle in cui arriveranno. Le domande si trovano nella scheda allegata al gioco GoGoals e sono divise per difficoltà: per le e gli alunni delle scuole primarie si potrà scegliere tra la difficoltà facile o media, per quelli/e delle scuole secondarie di primo grado invece media o difficile.
differenze tra immagini	Date due immagini, trovare le differenze tra queste (vedi immagini allegate).
trova l'errore	Si fornisce alla classe un’immagine con 10 errori da individuare relativi all’obiettivo 10 (vedi immagine allegata). Ne vanno trovati almeno la metà per vincere.

## sfide artistiche

mimo	Si fornisce all'insegnante un elenco di parole legate all'obiettivo 10 dell'Agenda 2030 (vedi elenco allegato). Le e i partecipanti, uno alla volta, sceglieranno una delle parole presenti nella lista, mimandola per gli altri. La squadra o classe dovrà cercare di indovinare la parola mimata. Il gioco finisce quando vengono indovinate almeno 3 parole.
disegno	Si fornisce all'insegnante un elenco di parole legate all'obiettivo 10 dell'Agenda 2030 (vedi elenco allegato). Le e gli alunni, uno alla volta, verranno chiamati dall'insegnante alla lavagna, sceglieranno uno degli oggetti presenti nella lista e proveranno a disegnarlo. Le e gli alunni dal posto dovranno cercare di indovinare l'oggetto.
statua	Si chiede di rappresentare una situazione o un concetto pertinente con l'obiettivo 10, e le e i partecipanti insieme creano una scena statica (vedi elenco allegato).
poesia o storia da creare	Si fornisce all'insegnante un elenco di parole legate all'obiettivo 10 dell'Agenda 2030 (vedi elenco allegato). Con queste parole i componenti della squadra devono creare una piccola storia di senso compiuto.

## sfide sensoriali

vista	Per giocare serve una benda ed un percorso tipo slalom. Le e i partecipanti giocano a turno in coppie. Uno/a viene bendato/a mentre l'altro/a ha il compito di guidarlo/a a voce sul percorso con indicazioni come: "destra", "sinistra", "avanti", e "indietro." Il gioco si conclude quando tutte le coppie hanno completato il percorso.
olfatto	Per giocare è necessaria una benda. Si benda una o un partecipante alla volta e dovrà riconoscere una serie di odori forniti (cibo, fiori, colla, pennarello, disinfettante, etc). Si supera la prova se si riconoscono almeno 5 odori.
tatto	Si prepara una scatola con dentro alcuni oggetti, le e gli alunni, una/o alla volta, dovranno cercare di indovinare un certo numero di oggetti (in base al numero delle o degli alunni per squadra) solo attraverso il tatto. A seconda dell'età (o dell'abilità dei/delle giovani) si può rendere il gioco più difficile limitando la percezione tattile, ad esempio indossando un guanto o utilizzando la maglia per coprire la mano.
udito	Le e i partecipanti devono riconoscere dei suoni o dei rumori che vengono fatti sentire. Si può scegliere se far fare la prova a turno bendando la singola persona o far partecipare in contemporanea tutta la classe utilizzando il computer per far sentire i suoni.