

# Giochi senza povertà



unplugged  
ED  
QUEST

Giochi senza povertà permette ai bambini di creare una raccolta di giochi e attività ricreative usando oggetti di uso quotidiano. L'obiettivo di questo gioco è in primo luogo, far capire attentamente ai bambini che non a tutti sono offerte le stesse opportunità riguardo al proprio tenore di vita, e in secondo luogo, offrire a tutti l'opportunità di giocare, senza necessariamente avere delle risorse economiche a disposizione.

**Materiale necessario:** Penna/penna e fogli di carta (formato A4)

**Materiale aggiuntivo necessario:** I giochi possono includere o meno alcuni materiali di uso comune (ad es. hopscotch, nascondino, creazione di una corona di fiori, ricerca di animali delle nuvole, ecc.)



Durata totale: > 50 min



## Obiettivi di apprendimento



Immaginare, realizzare



Esprimere se stessi attraverso le arti



Comprendere le rappresentazioni del mondo e dell'attività umana



Acquisire una coscienza morale



Condividere le regole, assumere ruoli e responsabilità

## Territorio 1 - L'isola della pace



## Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



## Modalità di gioco

6-12, 13-16 anni

Lavorare in gruppo

Esterno/interno

In classe

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, finanziato 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

**Prendere coscienza delle differenze:** i bambini generalmente non si rendono conto dei propri privilegi. Il gioco permette ai bambini di sviluppare una consapevolezza dei propri privilegi, oltre a fornire un compito/strumento pratico per combattere la disuguaglianza con creatività e rispetto verso le differenze.

**Sviluppare la creatività usando l'immaginazione e i materiali di uso comune:** inventare giochi può migliorare lo sviluppo dei bambini in diversi modi:

- Usare oggetti di uso comune permette ai bambini di stimolare la loro creatività e l'immaginazione potenziando ingegnosità e autonomia.
- La fantasia dei bambini è stimolata se i bambini imparano a pensare in modo diverso e ad adattarsi all'ambiente, abilità che possono applicare nella loro vita scolastica o adulta.
- I bambini imparano che anche con risorse minime è possibile inventare qualcosa di interessante e divertente.

**Sviluppare capacità di collaborazione:**

- Poiché i bambini dovrebbero lavorare in team e ogni membro del team ha il proprio ruolo, imparano a lavorare con i loro compagni di squadra.
- Il lavoro in team e la divisione dei ruoli offre ai bambini un'esperienza importante che li aiuterà nella loro ulteriore vita scolastica e nell'età adulta.
- I bambini imparano a comunicare correttamente le proprie idee.

**Si avvicina l'SDG:** è estremamente importante che i bambini conoscano, in linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, il superamento della povertà, che è ancora oggi uno dei problemi della società odierna.

**Le abilità che i bambini imparano inventando giochi senza povertà sono:**

- Pensiero creativo fuori dagli schemi.
- Consapevolezza.
- Comunicazione e collaborazione.
- Capacità di risoluzione dei problemi.
- Tolleranza ed empatia.





## Regole del gioco per giocatori dai 6 ai 12 anni

**Narrativa del gioco:** impariamo a giocare senza usare i soliti giocattoli! In questo gioco si usano tutti gli oggetti intorno a noi: tavoli, sabbia, pietre, fiori e persino gambe e braccia.

**Organizzazione del gioco:** due o più squadre (3 giocatori per squadra) si alternano nel gioco.

Ogni squadra deve ricevere una carta con un ruolo assegnato dall'insegnante (le carte devono essere stampate prima dell'inizio del gioco):

- Comunicatore - la persona responsabile delle comunicazioni all'interno della squadra è quella che si assicura che ogni membro della squadra comunichi le proprie idee sui giochi\*. Il comunicatore è responsabile della presentazione del gioco finale tra tutte le idee.
- Responsabile del problema - la persona responsabile delle comunicazioni all'esterno del team (quella che dovrebbe segnalare il problema all'insegnante).
- Scrittore: una persona responsabile della scrittura e dello schizzo delle idee.

\**Poiché tutti i membri della squadra inventano almeno un gioco, ogni membro dovrebbe presentare le proprie idee una volta trascorso il tempo necessario per inventarla.*

I bambini possono usare tutto ciò che vedono intorno a loro (sedie, palline, alberi, fiori, le proprie gambe e mani ecc.) e inventare giochi. La squadra che esce con il gioco più interessante, secondo l'opinione dell'insegnante, vincerà un premio deciso dall'insegnante.

### Ruolo dell'insegnante e flusso di gioco:

- L'insegnante spiega le regole e forma le squadre.
- I team/insegnanti assegnano i ruoli (comunicatore, problem manager, scrittore) e distribuiscono le Carte Ruolo a ciascun membro del team \*è importante considerare i desideri e le capacità dei ragazzi (es.: un bambino non può/non vuole scrivere ancora, così potrebbe assumere un altro ruolo)
- L'insegnante annuncia l'inizio del brainstorming (i bambini iniziano ad esprimere le proprie idee e ad agire secondo il ruolo assegnato) \* l'insegnante dovrebbe aiutare a risolvere i problemi che emergono nei team.
- I bambini presentano i loro giochi (l'insegnante chiede chi vuole andare primo, secondo ecc.)
- L'insegnante distribuisce fogli in cui ogni membro della squadra può votare per una delle squadre che gli sono piaciute tranne la propria squadra.
- Dopo 5 minuti l'insegnante raccoglie le schede di voto e conta i voti, quindi annuncia i vincitori.

### Tempi:

- 10 minuti per la spiegazione delle regole
- 30 minuti per inventare i giochi
- 20 minuti o più per presentare le partite (10 minuti per ogni squadra)





## Regole del gioco per giocatori di 12-15 anni

**Organizzazione del gioco:** possono giocare due o più squadre (4 o più giocatori per squadra). Ogni squadra è composta da 5 partecipanti e deve prendere una carta con il ruolo assegnato dall'insegnante:

- Steve Jobs - responsabile del processo di progettazione del gioco (colui che deve assicurarsi che ogni membro della squadra comunichi le proprie idee di gioco). Steve Jobs presenta il gioco alla fine del processo di progettazione.
- Sviluppatore #1 - la persona responsabile dello sviluppo delle fasi e delle regole del gioco.
- Game Developer #2 - la persona responsabile dello sviluppo degli obiettivi e del nome del gioco.
- Illustratore - la persona responsabile di scrivere e disegnare le idee.
- Tester - una persona che nella fase di test si reca in un team vicino per testare il proprio gioco e dare un feedback.

### Ruolo dell'insegnante e flusso del gioco:

- L'insegnante distribuisce i fogli e chiede alle squadre di scegliere e nominare 3 oggetti che vedono nella stanza (tranne il pavimento, il soffitto e le pareti). Poi l'insegnante spiega che le squadre devono proporre un gioco utilizzando solo tre oggetti scelti.
- Le squadre/l'insegnante assegnano i ruoli (Steve Jobs, Illustratore, Sviluppatore di giochi, ecc.) e distribuiscono le carte ruolo a ciascun membro della squadra \*è importante tenere conto dei desideri e delle capacità dei bambini (ad esempio: un bambino non può/non vuole ancora scrivere, quindi potrebbe assumere un altro ruolo).
- Momento bonus: l'insegnante dice a tutti i capisquadra (Steve Jobs) di scegliere e scrivere un numero a 3 cifre. Il maggior numero scritto sarà il primo a presentarsi e avrà il diritto di scegliere un altro oggetto per inventare il gioco. La squadra con il numero più basso avrà il diritto di cambiare un oggetto con un altro qualsiasi per inventare un gioco. L'ordine di presentazione delle squadre dipende dal numero scelto, dal più basso (primo) al più alto (ultimo).
- L'insegnante annuncia l'inizio del gioco dicendo che tutti hanno 30 minuti per inventare il gioco (i bambini iniziano a esprimere le loro idee e ad agire secondo i ruoli assegnati).
- I tester di ogni squadra vanno da un'altra squadra per testare il loro gioco e dare un feedback.
- Gli Steve Jobs di ogni squadra presentano i giochi.
- L'insegnante distribuisce dei fogli di carta dove ogni membro del team può votare per una delle squadre scegliendo un numero da 1 (peggiore) a 10 (migliore), tranne che per la propria squadra.
- Dopo 5 minuti l'insegnante raccoglie le schede di voto e conta i voti per annunciare i vincitori che possono ottenere, se previsto, un premio tangibile.

### Tempi:

- 15 minuti per la spiegazione delle regole
- 30 minuti per inventare i giochi
- 10 minuti per la fase di test
- 20 minuti o più per presentare i giochi e votare





## Argomento 1 - Libri per bambini su povertà e fame

I bambini possono prendere coscienza del fatto che ci sono persone in tutto il mondo che non hanno risorse sufficienti per vivere una vita sana e attiva leggendo uno dei 18 libri scritti per i bambini su povertà e fame, che potrebbero aiutarli a rispondere alle loro domande e avere più empatia, compassione e desiderio di aiutare le persone che sono meno fortunate di loro. I bambini possono raggiungere il sito con i libri tramite il link del codice QR (recuperato da: <https://www.rebekahgienapp.com/poverty-books/>), dove possono trovare libri scritti da autori di diversi paesi e continenti e scegliere tra varie storie di personaggi



## Argomento 2 - Pensiero Creativo

Per esplorare ulteriormente come insegnare ai bambini il pensiero creativo, potresti considerare di fare riferimento ad altre missioni Unplugged, come Pop-up City of the Future, Collezione di giochi senza povertà, Fantasy là fuori!, Form Factor, The Perfect City. Il pensiero creativo inizia con la creazione creativa. Ecco un paio di librerie online che forniscono attività di crafting:

- <https://diy.org/>
- <http://krokotak.com/>



## Argomento 3 - Giochi per bambini conosciuti in tutto il mondo

Esistono diversi giochi semplici conosciuti in tutto il mondo che non richiedono altro che il proprio corpo e materiali di uso comune (ad esempio, giochi nascondino, sasso, carta, forbici e recupero). Ma anche, ogni nazione ha il suo tradizionale gioco unplugged, e alcuni di essi possiamo osservarli seguendo questo link: <https://www.whatdowedoallday.com/traditional-games/>



## Argomento 4 - Metodologia dello Sprint di progettazione

Scopri di più sulla Metodologia del Design Sprint qui. Ai fini della ricerca, combiniamo le fasi Definisci e Disegna. Consultare: <https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/overview>



# Stampabili



Modalità per partecipanti di età compresa tra 6 e 12 anni

- Penne/matite/marcatori (uno per ogni membro del team)
- Fogli bianchi (A4 per ogni membro del gruppo)
- Carte di ruolo - un set per ogni squadra

## Materiale aggiuntivo necessario:

- 1 timer (su smartphone o altri dispositivi)



Gestisce la comunicazione interna ed esterna del gruppo

Manage the internal and external communications of the group



Se ci sono problemi comunica con l'insegnante

If there is a problem go to the teacher



Scrive i problemi e le soluzioni su un foglio

Write the "problem/solution/accomplishment" process on the paper

# Stampabili



Modalità per partecipanti di età compresa tra 13 e 16 anni



Tester

At the testing stage, go to a neighboring team to review their game and give them your feedback

Durante il test, rivede il gioco e dà un feedback



Steve Jobs

Manage the process of game design and internal and external communications of the group, present the game

Gestisce il processo di progettazione del gioco e lo presenta.



Illustratore

Write/sketch ideas on the blank sheets

Scrive su un foglio le idee



Sviluppatore #1

Set the game objectives, name the game

Decide gli obiettivi del gioco e il suo nome



Sviluppatore #2

Develop game flow and rules

Sviluppa il flusso di gioco e le regole



# POVERTY-FREE GAME COLLECTION



## CINQUE FASI NELLA PROGETTAZIONE:

1. COMPRENDERE LE VARIE POSSIBILITÀ DI PROGETTAZIONE
2. IDEARE SOLUZIONI (ABBOZZARE E PRESENTARE LE IDEE DI OGNI MEMBRO DEL TEAM)
3. DECIDERE QUALI SOLUZIONI COSTRUIRE E SCEGLIERNE UNA CHE SODDISFI GLI UTENTI.
4. PROTOTIPO: PROGETTARE LA PRIMA VERSIONE DEL GIOCO.
5. TEST

## GIOCHIAMO!