

PotLuck March



Il gioco PotLuck March, aiuta i bambini a capire l'importanza dell'accessibilità alle risorse alimentari. La mancanza di accesso o l'accesso limitato al cibo può causare disuguaglianze e sfide nella nostra vita. I bambini impareranno come le diverse classi sociali hanno diversi livelli di nutrizione e che la mancanza di cibo può influenzare altri aspetti della loro vita (lavoro, scuola). Attraverso questo gioco, i bambini sono incoraggiati ad aiutare e condividere ciò che hanno, dando loro un atteggiamento positivo nei confronti della fame nel mondo.

Risorse stampabili **allegate**: 36 schede alimentari, 10 passi per camminare (facoltativo)

Materiale **supplementare** necessario:
cestino/contenitore per il traguardo

Territorio 3 - Follia nel Bayou



Durata totale: 30-45 minuti.



Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



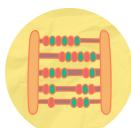
Obiettivi di apprendimento



Giustificare un approccio e le scelte effettuate



Sviluppare il mio spirito di autonomia, cooperazione e responsabilità verso gli altri - Cooperare e condividere



Comprendere numeri e calcoli



Acquisire il senso delle regole della convivenza

Modalità di gioco

6 - 8 anni

Lavoro di gruppo

In classe

A casa

Interno/esterno

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

Comprendi la disuguaglianza: oggi è essenziale che i bambini comprendano appieno la disuguaglianza. Attraverso questo gioco, verranno introdotti al concetto di privilegio.

Esegui semplici addizioni e sottrazioni: l'esecuzione di calcoli, non importa quanto semplice, può essere difficile usando carta e penna. È solo quando gli studenti hanno bisogno di calcolare qualcosa nella vita reale che capiscono davvero il processo. Fornire attività attraverso le quali gli studenti possono eseguire calcoli, senza che questo sia l'obiettivo principale, insegna loro come può essere facilmente integrato in ogni vita e attività.

Classifica gli alimenti in base al valore nutrizionale: è importante insegnare ai bambini a scegliere gli alimenti giusti indipendentemente dall'influenza diretta dei genitori. La presa di coscienza dei diversi valori nutrizionali dei diversi tipi di alimenti è il primo passo per stabilire questa indipendenza.

Progetta una soluzione per l'accesso ineguale al cibo: è importante che i bambini imparino a identificare un problema quando si presenta e ad avviare la ricerca di possibili soluzioni. Il privilegio e la disuguaglianza sono i tipi di problemi con cui i bambini potrebbero non avere familiarità a meno che non li sperimentino in prima persona. Attraverso questo esercizio, i bambini hanno la possibilità di osservare, analizzare e contribuire al problema dell'accesso iniquo al cibo. Possono anche imparare che i loro contributi possono aiutare a salvare una vita o per lo meno, le persone meno fortunate avanzano nel loro viaggio.



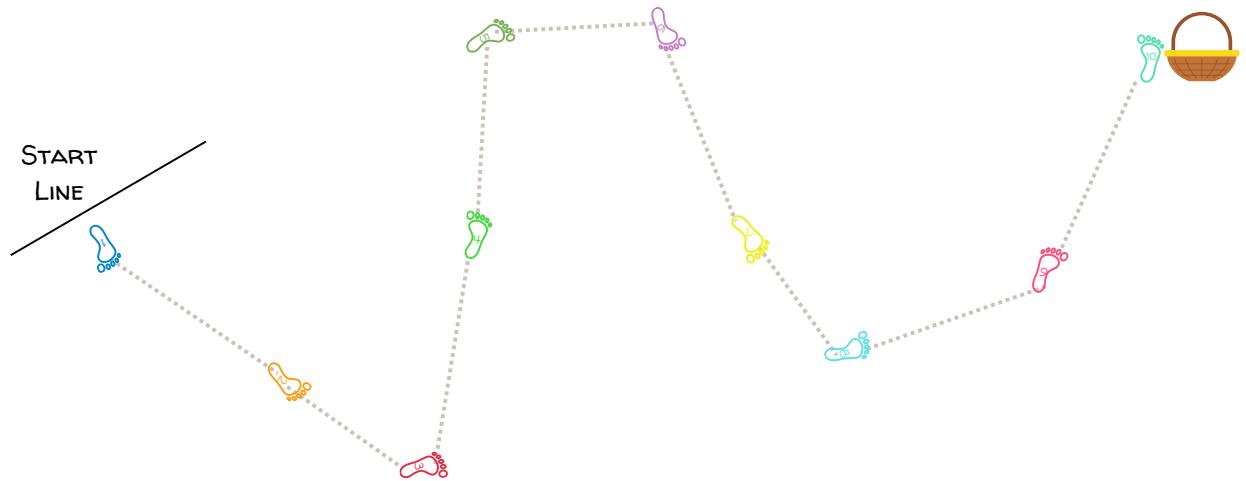


Regole del gioco

Narrativa del gioco: in questo gioco, a ogni giocatore verrà fornita una quantità casuale di cibo che fornisce loro una certa quantità di energia (annotata su una carta numerica), permettendo di compiere un certo numero di passi per avanzare verso il traguardo. Inevitabilmente, alcuni giocatori non arriveranno al traguardo, quindi impareranno che i bambini svantaggiati non hanno le stesse opportunità degli altri di avanzare nella vita. Di conseguenza, i giocatori che hanno un'abbondanza di risorse energetiche (un numero maggiore di passaggi consentiti sulla loro carta) possono condividerle con gli altri per aiutarli ad avanzare. L'obiettivo è tracciare le strategie di competizione e cooperazione e vedere se i bambini lavoreranno insieme per dare modo a tutti di arrivare al traguardo. L'obiettivo finale dei giocatori è quello di portare il maggior numero di loro al traguardo e combinare i loro punti totali per dare un contributo a una causa. Questo gioco può essere giocato anche a squadre: invece di far giocare l'intero gruppo su una mappa, i giocatori possono essere divisi in due squadre che giocano contemporaneamente e cercano di raccogliere più punti alla fine. In questo modo le due squadre possono rappresentare due "mondi" che stanno cercando di battere la fame nel mondo, e la squadra che raccoglie più punti avrebbe più successo.

Come fanno i giocatori a guadagnare punti energia? il gioco è composto da 3 round: durante ogni round, ogni giocatore pesca una carta a caso e riceve un tipo di alimento con un valore nutrizionale compreso tra 0 e 5 (Ad esempio, "Spaghetti fatti in casa con insalata: 5 punti", "A ciotola di riso integrale: 3 punti", "Niente: 0 punti"). Questo valore nutritivo è il numero di punti energia che il giocatore riceve, cioè il numero di passi che può avanzare.

Configurazione del gioco: ci sono 10 passaggi tra la partenza e il traguardo (il passaggio 10 è il traguardo). Un canestro/contenitore viene posizionato al traguardo per tutti i giocatori che raggiungono il traguardo per mettere le proprie carte. La configurazione può apparire diversa a seconda dello spazio disponibile e di altre preferenze. I requisiti sono avere un totale di 10 passi e avere abbastanza spazio in ogni passo per più di un giocatore (nel caso in cui più di loro raggiungano lo stesso numero di passi nello stesso round).





Regole del gioco:

- Il gioco è composto da tre turni.
- Durante ogni round, ogni giocatore sceglie una carta a caso e avanza del numero di passi indicato sulla carta.
- Ogni volta che qualcuno raggiunge il traguardo, mette tutte le sue carte nel cestino del traguardo.

NOTA: Anche se un giocatore raggiunge il traguardo prima del terzo round, può comunque pescare una terza carta e metterla nel canestro o darla a qualcun altro per raggiungere il traguardo.

- Solo i giocatori che raggiungono il traguardo possono aggiungere i loro punti al canestro, ovvero il totale dei fondi raccolti per la causa scelta.
- I punti dei giocatori che non raggiungono il traguardo entro la fine del round 3 non contano.
- L'opzione per condividere i punti non viene introdotta all'inizio del gioco. Durante il gioco (di solito tra il primo e il secondo round), i giocatori e l'insegnante possono discutere sulla situazione emersa. Una volta discusso, al gioco viene aggiunta un'ulteriore regola: puoi condividere i tuoi punti con altri giocatori.

Regole di condivisione dei punti:

- Il giocatore può condividere solo i punti del round corrente, cioè il giocatore non può condividere i punti che ha già utilizzato in un altro round. In altre parole, i giocatori possono condividere solo i punti sulla carta che hanno appena pescato.
- Il giocatore può scegliere di condividere tutti o parte dei punti che ha, ad esempio, se un giocatore sceglie una carta con 5 punti energia, può fare 5 passi per se stesso, regalare tutti e 5 i passi o condividerne alcuni con altri (es., tieni 2 e dai 3), condividono anche con più di un giocatore (es. dai 1 passo a un giocatore, 3 passi a un altro giocatore e mantieni 1 passo).
- Anche se un giocatore condivide i propri punti, deve tenere la carta con sé fino alla fine.

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco:

- Prepara il gioco
- Spiega le regole
- Sii il commerciante di carte
- Modera la discussione su privilegio vs. merito
- Introdurre l'idea di condividere punti nel caso in cui gli studenti non ci arrivino da soli
- Personalizza il gioco in diversi modi:
 - Cambia il cibo sulle carte cibo (magari introduci opzioni vegane, piatti locali, ecc.) A seconda del pubblico.
 - Cambia l'impostazione del gioco per rappresentare le diverse fasi della vita (o altre idee) invece del numero di passaggi.
 - Scegli una causa rilevante per gli studenti per il fondo virtuale rappresentato dal canestro del traguardo.



POTLUCK MARCH



Turni di gioco

Turno 1 - Punto di partenza

Ogni giocatore pesca una carta e avanza del numero di passi indicato sulla carta. I giocatori, a turno, pescano le carte in ordine casuale. L'insegnante chiede quindi a tutti i giocatori di guardarsi intorno e vedere dove si trovano tutti. Gli insegnanti iniziano quindi una discussione chiedendo cosa ha fatto ogni giocatore per meritarsi di essere dove si trova ora. È importante introdurre il concetto di privilegio e qualsiasi altra idea che emerga durante la discussione relativa a questo problema.

Turno 2 - Andare avanti

Ogni giocatore pesca una carta e avanza del numero di passi indicato sulla carta, ma ora l'insegnante inizia con il giocatore/i che è/sono avanti e poi procede in ordine decrescente fino al giocatore/i che ha/ha i minimi passi. Questo ordine rappresenta il privilegio che le persone già privilegiate ottengono nella loro vita. Spetta ai giocatori notare (o meno) che l'insegnante agisce in quell'ordine. (Se è stata introdotta l'idea di condividere i punti, gli studenti possono scegliere di condividere i punti che hanno ricevuto durante i loro turni). Ancora una volta, l'insegnante chiede a tutti di guardarsi intorno e vedere dove si trova ogni giocatore.

Turno 3 - Raggiungere il traguardo

Ogni giocatore pesca una carta e avanza del numero di passi indicato sulla carta. L'insegnante sta ancora procedendo in ordine decrescente dal più avanzato al minimo.

(Se è stata introdotta l'idea di condividere i punti, gli studenti possono scegliere di condividere i punti che hanno ricevuto durante i loro turni. In caso contrario, l'insegnante potrebbe volerlo fare ora.)

L'insegnante chiede quindi ai giocatori al traguardo di contare il numero totale di punti raccolti nel canestro.





Tema 1 - Povertà e uguaglianza

Il tema della povertà e della fame nel mondo è strettamente correlato alla disuguaglianza nella distribuzione delle risorse e ai privilegi per le persone. Per ricevere supporto nella moderazione di una discussione su questi argomenti sottili, potresti voler leggere:

- <https://www.verywellfamily.com/how-to-talk-to-kids-about-poverty-4142890>
- <https://educators4sc.org/topic-guides/teaching-about-hunger-and-poverty/>
- <https://www.feedingamerica.org/hunger-blog/teaching-children-about-hunger>
- <https://lawlessons.ca/curriculum/grade-6/poverty-and-inequality>

Per migliorare ulteriormente la comprensione da parte dei bambini di povertà e fame, distribuzione delle risorse e privilegi, potresti fare riferimento ad altre missioni Unplugged, come Cookies and Peace, Collezione di giochi Poverty-free, Peace Magic Grid, Equal, Form Factor



Argomento 2 - Addizione e sottrazione, Strategia

Per approfondire le abilità matematiche dei bambini in modo divertente, potresti fare riferimento ad altre missioni Unplugged come Cookies and Peace, Binary counting, ecc. Per promuovere il pensiero strategico dei bambini in modo divertente potresti fare riferimento a Reinstrada un mondo migliore, The Perfect City, Pop-up City of the Future, Farm in the City, Brain Twister, ecc.



Argomento 3 - Nutrizione

Per aiutare i bambini a comprendere l'importanza e gli elementi di un'alimentazione sana, puoi fare riferimento ad altre missioni Unplugged, ad esempio Cookies and Peace, ecc. Per animare le tue classi nell'insegnamento della nutrizione ai bambini potresti fare riferimento a:

- https://cdn1.sph.harvard.edu/wp-content/uploads/sites/30/2016/01/KidsHealthyEatingPlate_Guide_Jan2016.pdf
- <https://carithersgroup.com/fun-nutrition-games-for-kids/>
- <https://heas.health.vic.gov.au/early-childhood-services/curriculum-activities/healthy-eating-games-and-activities>



Stampabili



Carta alimentare

BANANE



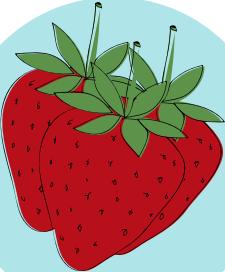
3 ⚡

INSALATA DELL'ORTO



3 ⚡

FRAGOLE



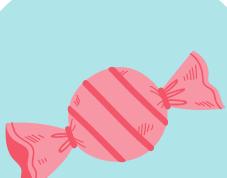
3 ⚡

INSALATA DI POLLO



5 ⚡

CARAMELLE



0 ⚡

CIOCCOLATO



1 ⚡

POPCORN



2 ⚡

GOMMA



0 ⚡

CIOTOLA DI RISO



3 ⚡

POLLO ARROSTO
E VERDURE



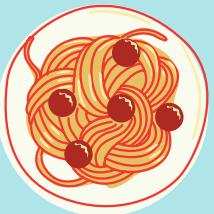
5 ⚡

BISTECCA E
PURÈ DI PATATE



5 ⚡

SPAGHETTI E
POLPETTE DI CARNE



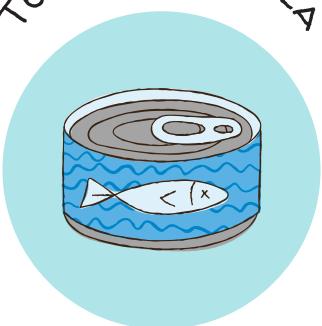
5 ⚡

Stampabili



Carta alimentare

TONNO IN SCATOLA



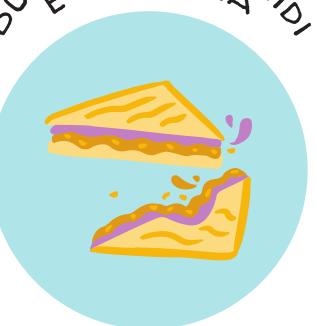
3 ⚡

UOVO SODO



3 ⚡

BURRO DI ARACHIDI
E GELATINA



2 ⚡

FAGIOLI E RISO



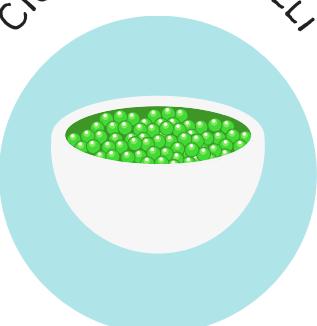
4 ⚡

YOGURT ALLA FRUTTA



3 ⚡

CIOTOLA DI PISELLI



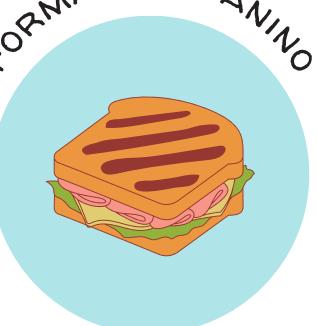
3 ⚡

PATATINE



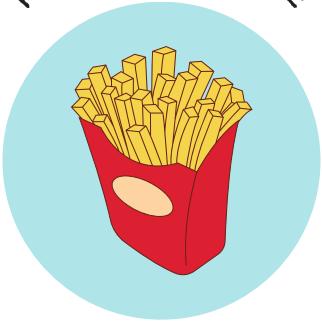
1 ⚡

PROSCIUTTO E
FORMAGGIO PANINO



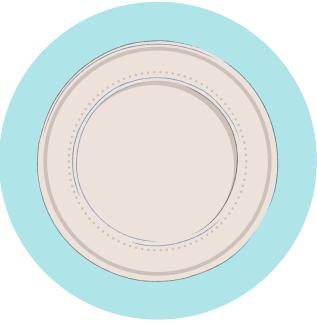
3 ⚡

PATATINE FRITTE



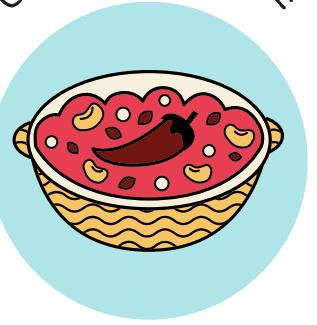
1 ⚡

NULLA



0 ⚡

CHILI CON CARNE



5 ⚡

TACO



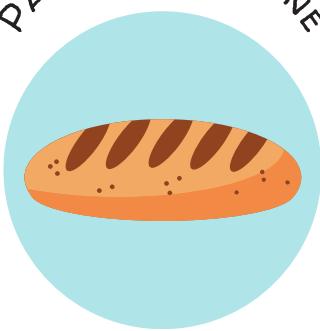
2 ⚡

Stampabili



Carta alimentare

PAGNOTTA DI PANE



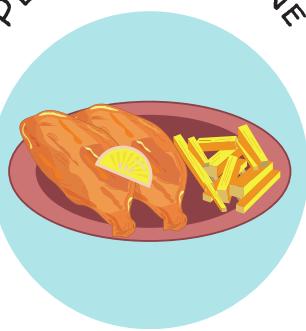
3 ⚡

CEREALI E LATTE



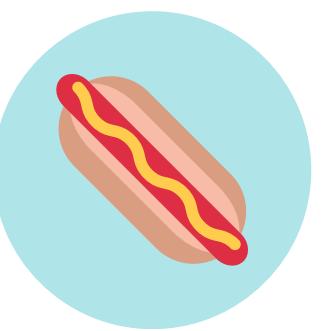
3 ⚡

PESCE E PATATINE



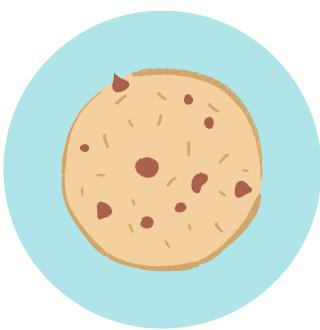
4 ⚡

HOT DOG



2 ⚡

BISCOTTO



1 ⚡

FETTA DI PIZZA



2 ⚡

CONO GELATO



1 ⚡

VERDURE AL VAPORE



3 ⚡

CIAMBELLA



1 ⚡

TAZZA D'ACQUA



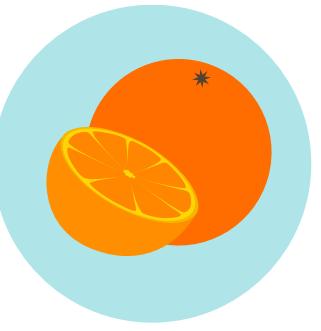
2 ⚡

MELE



3 ⚡

ARANCE



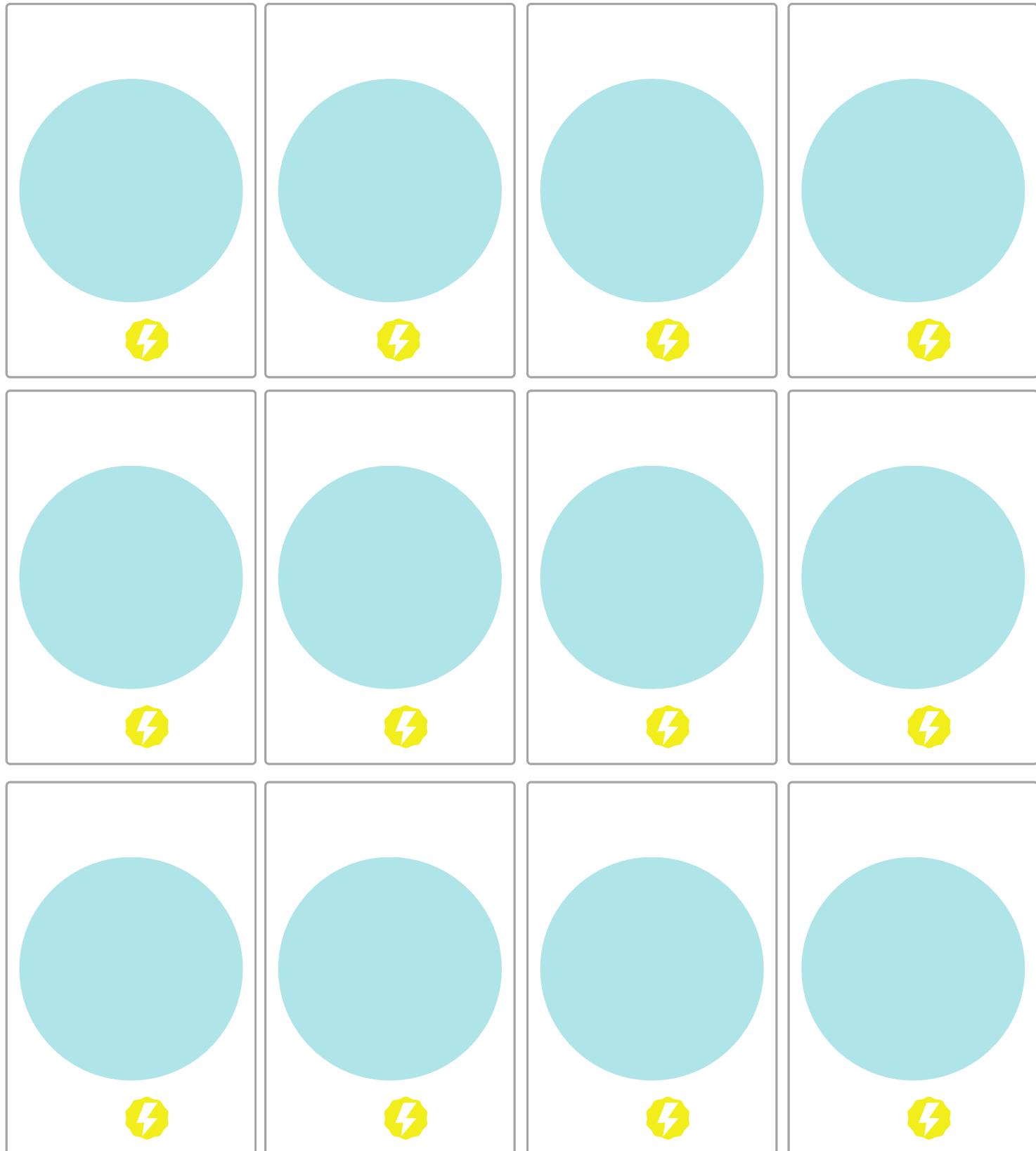
3 ⚡



Stampabili



Carte personalizzabili



Stampabili



Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



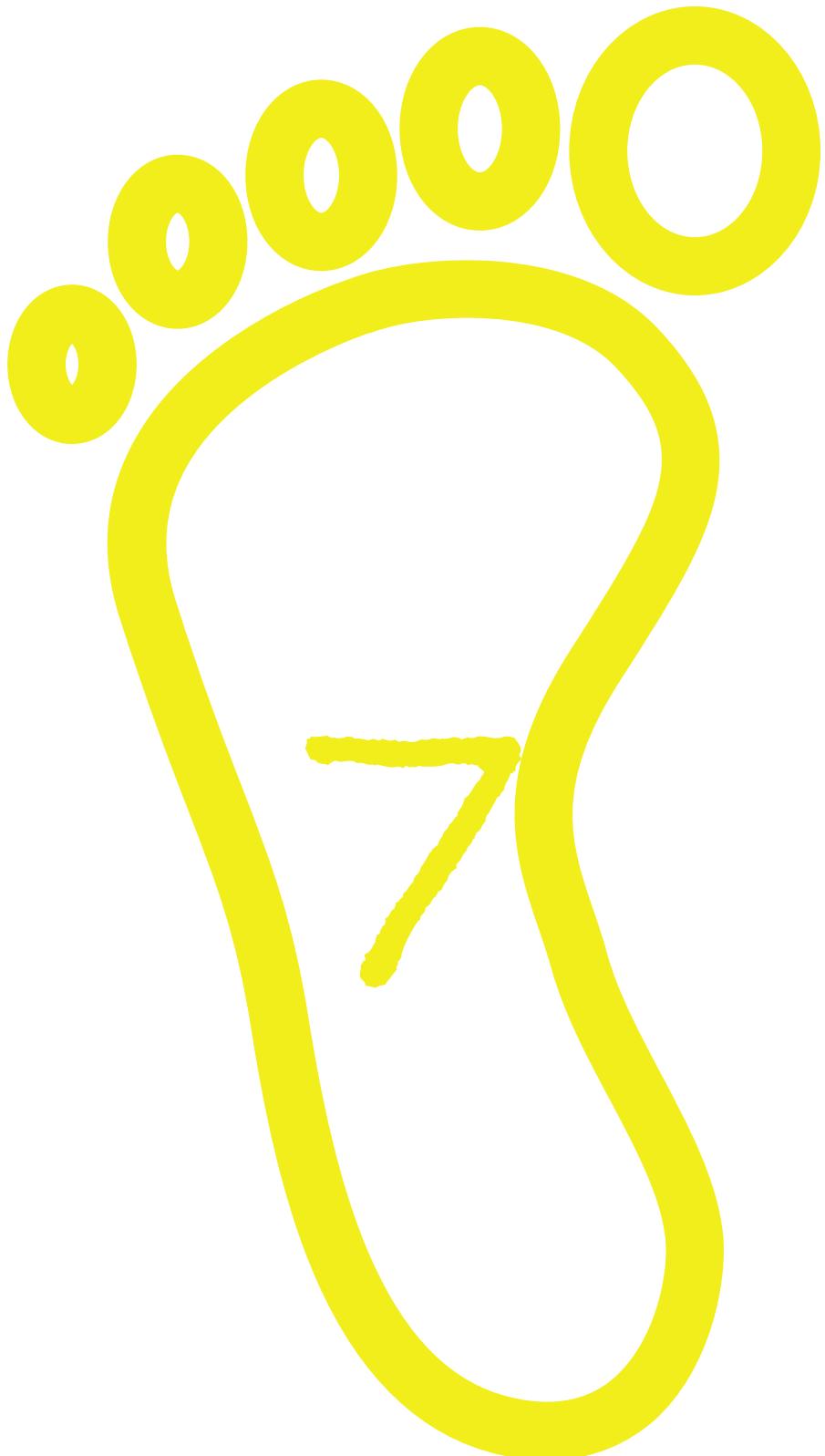
Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



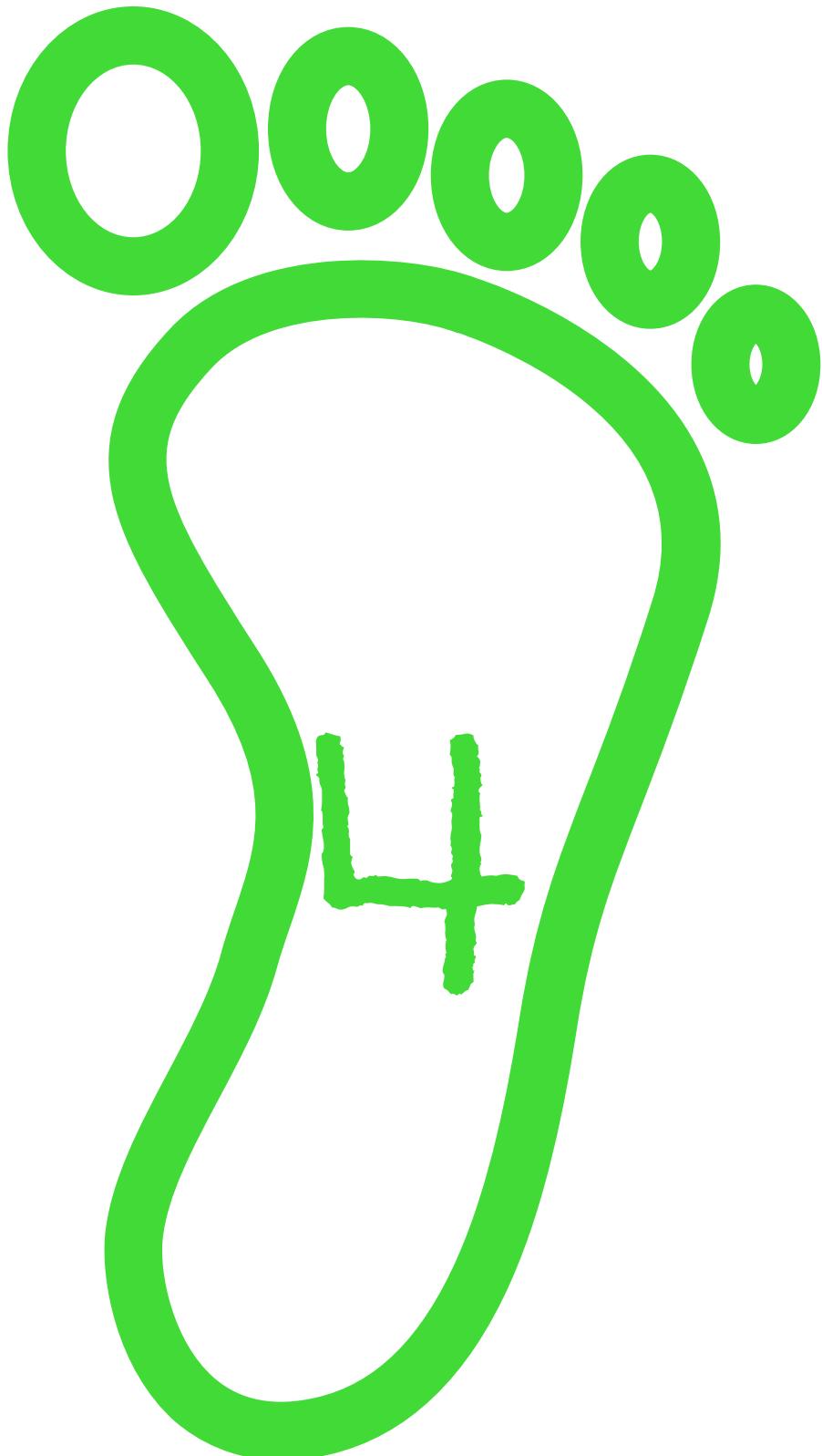
Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



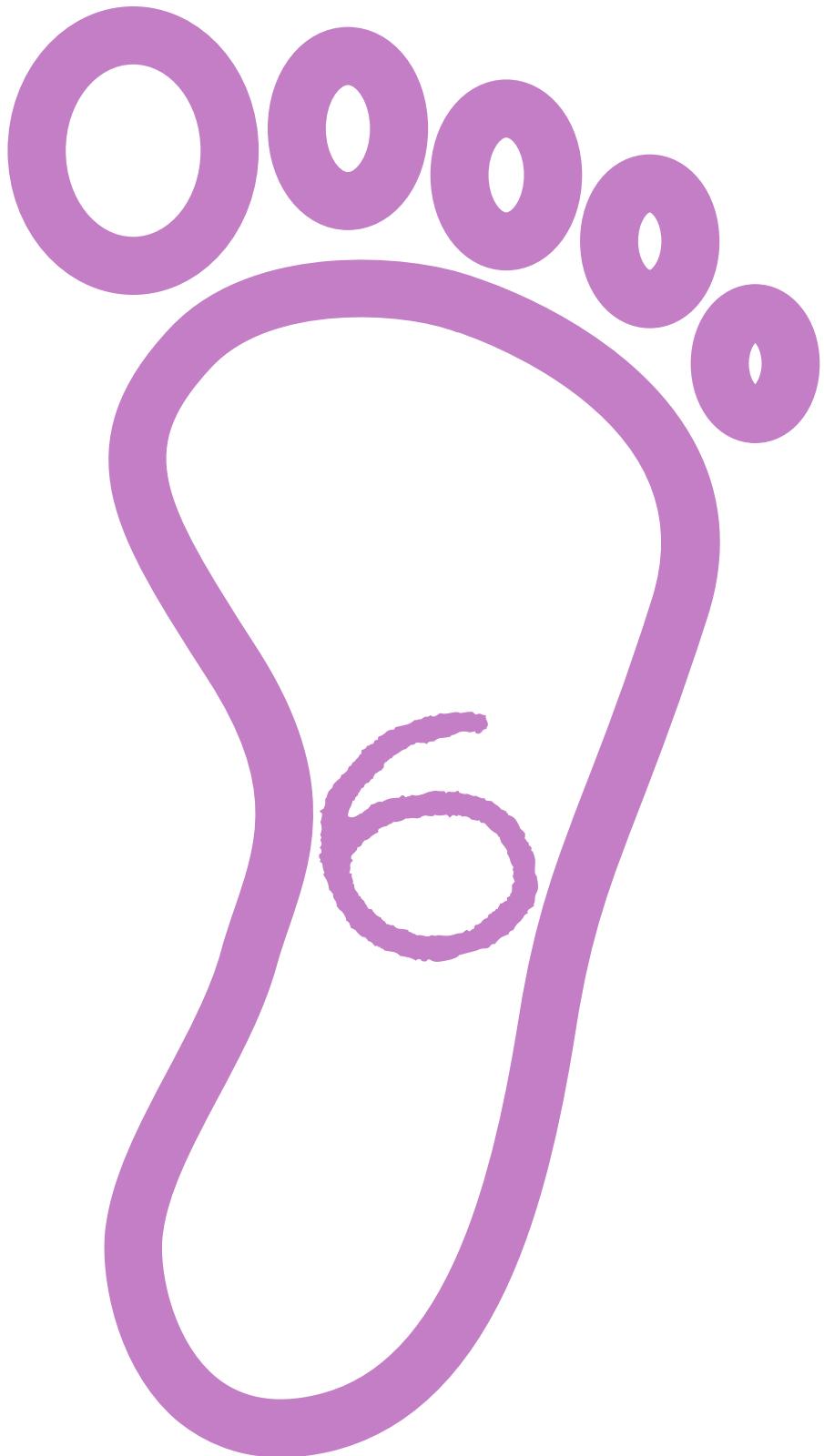
Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



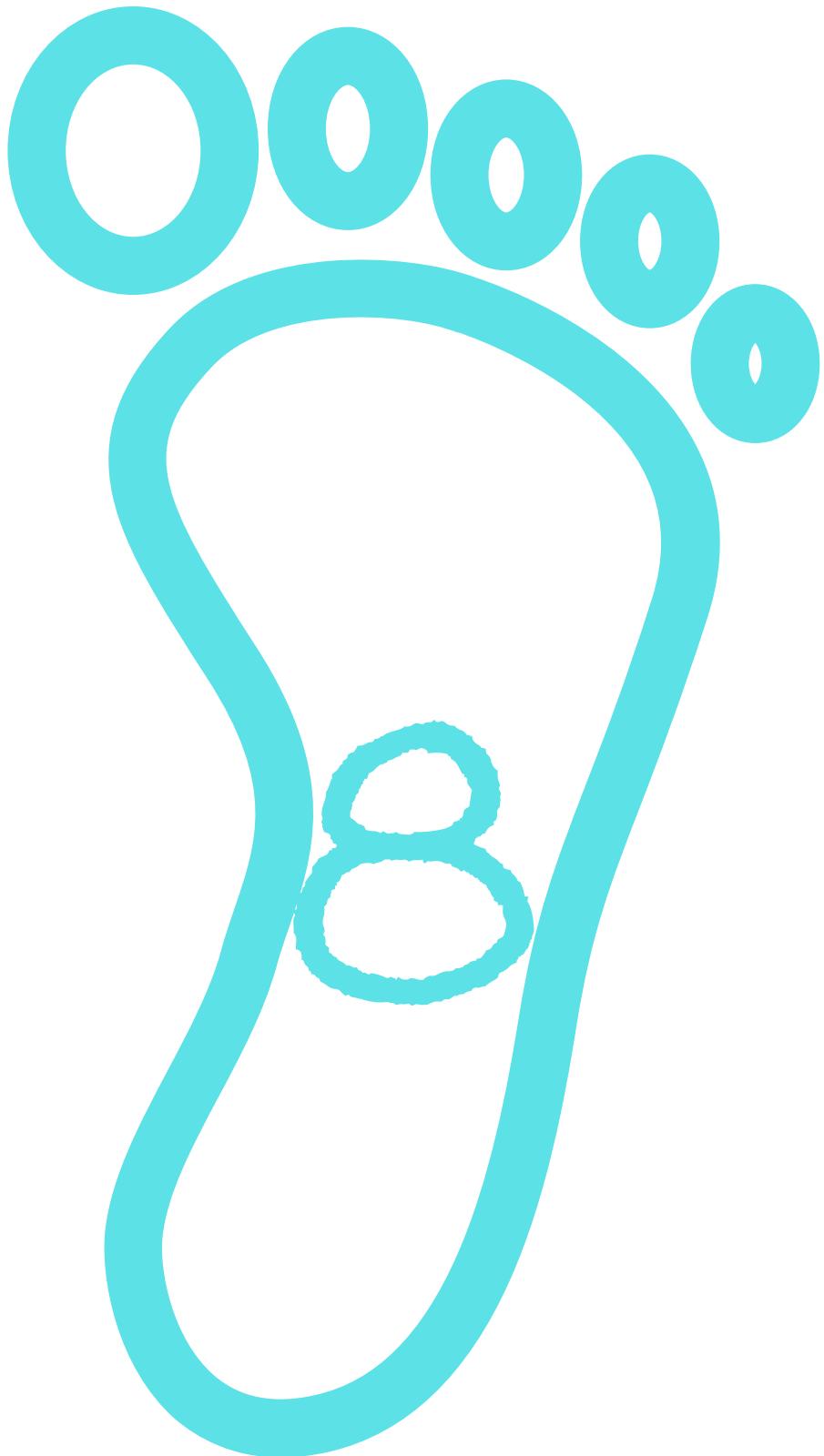
Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.



Stampabili



Passi - Illustrano gli spostamenti dei giocatori sul campo.

