



DIRITTI SI NASCE



Prima di entrare in classe

1. Formazione dei gruppi

- 4 squadre di 4/5 ragazzi ognuna
- 1 caposquadra per ogni gruppo
- Preliminare distribuzione dei ruoli
- Ogni squadra ha già il suo «segna-posto» e la «carta segno di impronta» sui cui devono appuntare le prove superate.



2. Spiegare le regole

- La casella azzurra centrale è il punto di partenza/arrivo
- Ogni squadra deve lasciare le sei «impronte» relative a 6 parole-chiave
- Lasciate le 6 impronte, si deve tornare alla casella azzurra e rispondere alla super-domanda finale.
- Vince chi per primo risponde correttamente dopo aver completato il giro.

3. Inizia il gioco

- Si tira il dado, ci si può spostare in tutte le direzioni.
- Ogni casella dà delle indicazioni sulla prova da sostenere. Se superata, il turno resta alla squadra.

Le caselle

Occhio = mimare una parola. È assolutamente vietato parlare.



Matita = disegnare il significato della parola (senza usare lettere, numeri né fare gesti).



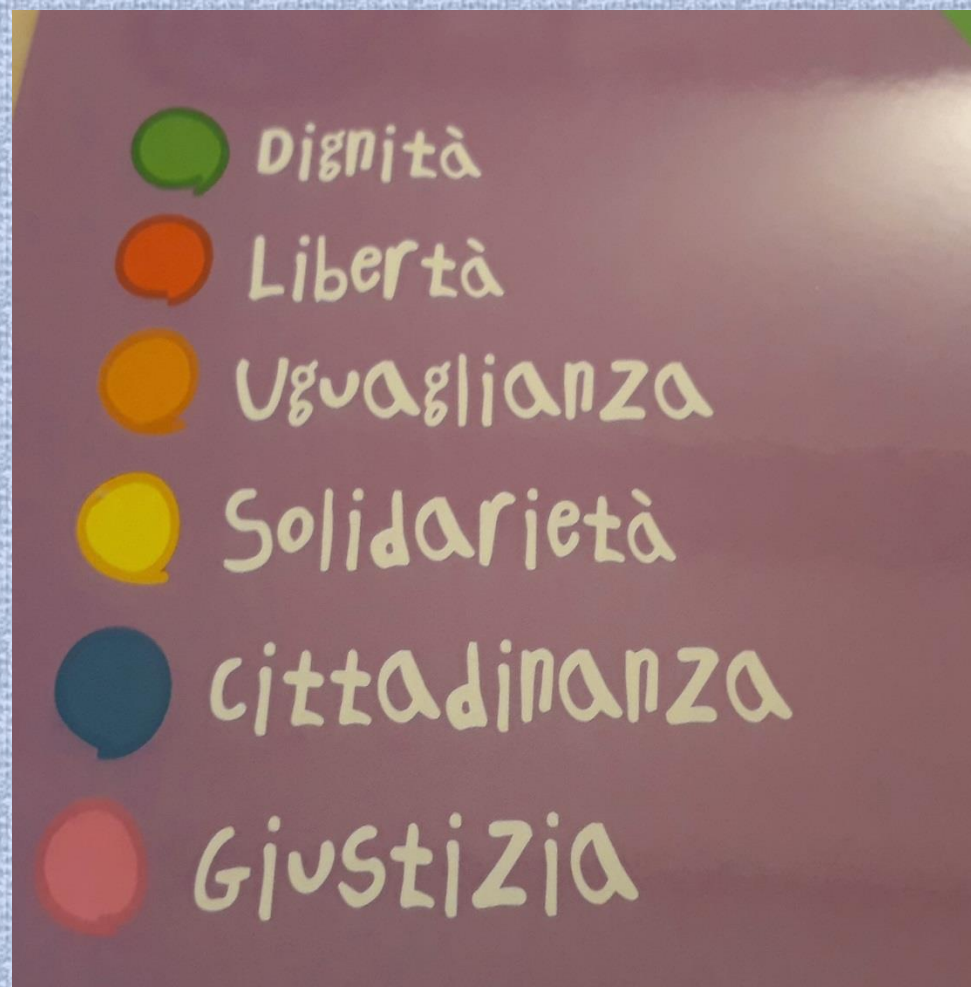
Lingua = spiegare una parola senza usare altre parole che contengono il termine o la sua radice, senza fare alcun gesto.



Parole-chiave

Le parole da indovinare vengono scelte in base al colore delle caselle. A ogni colore corrisponde l'ambito della parola chiave (foto).

Sarà compito dei capi-gioco selezionare la parola di riferimento che i ragazzi dovranno mimare, disegnare o spiegare.



Le 6 «caselle-impronta»

Alcune caselle del gioco sono caselle particolari chiamate **caselle-impronta**. Sono 6 e corrispondono alle parole-chiave.

Quando la squadra arriva su una di queste caselle deve **rispondere a una domanda sull'argomento**. In caso di risposta esatta, verrà barrata la casella corrispondente alla parola sulla **carta «segno di impronta»**.

La squadra deve toccare tutte e 6 le caselle-impronta prima di tornare alla base.



Una delle sei caselle-impronta

Tesserina in dotazione a ogni squadra in cui segnare le «impronte».

Pollice (Dignità)	
Indice (Libertà)	
Medio (Uguaglianza)	
Anulare (Solidarietà)	
Mignolo (Cittadinanza)	
Palmo della mano (Giustizia)	
Fatto? Ora tornate alla casella arrivo e lasciate il vostro segno rispondendo a una Superdomanda.	

Il ruolo dei capi-gioco

- Coordinare l'attività e il corretto svolgimento del gioco
- Selezionare le parole da mimare/disegnare/spiegare e formulare le domande delle «caselle-impronta» e la «superdomanda finale» tenendo conto della classe in cui si gestisce l'attività
- Sciogliere dubbi sui contenuti

Contatti

Portale Diritti si nasce:

<http://www.self-pa.net/dirittisinascce/>

Beatrice Collina:

beatrice.collina@gmail.com

Filippo M. Ferrara:

filippo.ferrara810@gmail.com