

IN CLASSE CON Atlas

DIDATTICA LUDICA

Non tutti i passaporti sono uguali!



Il passaporto è un **documento di riconoscimento** necessario per viaggiare in tutto il mondo, ma non tutti i passaporti hanno lo stesso valore. Alcuni sono detti “**forti**” perché permettono a chi li possiede di viaggiare in tutto il mondo (o quasi), mentre altri sono considerati “**deboli**”, perché limitano la libertà di spostamento. La forza di un passaporto incide pesantemente sulla vita delle persone e, spesso, sulla loro possibilità di **godere appieno dei propri diritti**.

DALLA TEORIA ALLA CLASSE

Come affrontare questo complesso argomento di geopolitica in classe? Per accendere **interesse ed entusiasmo**, ma soprattutto per favorire la comprensione, la didattica ludica viene in nostro soccorso.

Attraverso **un gioco da tavolo e attività di rielaborazione ed approfondimento** forniamo a studentesse e studenti gli strumenti per rispondere alla domanda: *Come incide sulla vita delle persone il valore del loro passaporto personale?*



Come impostare il lavoro

Destinatari: Alunne ed alunni delle classi III della SSPG

FASE 1: GIOCHIAMO

Il **gioco da tavolo** va svolto dividendo la classe in **gruppi** di massimo 6 alunne e alunni. A ciascun gruppo viene affidato un **tabellone**, le **carte gioco** e una copia del **regolamento**.

Prima di dare via al gioco, leggete insieme il regolamento: verificate che tutti ne abbiano compreso il funzionamento.

Durata prevista: 1 ora



FASE 2: RIFLETTIAMO

Al termine del gioco **discutete** tutti insieme.

Chi ha vinto? **Tutti i giocatori avevano le stesse probabilità di vincere?** Perché? Quali emozioni o sensazioni hanno sperimentato i giocatori? Perché sono emerse?

Anche nella realtà accumulare esperienze è un vantaggio? Perché?

Durata prevista: 10 min

FASE 3: ANALIZZIAMO

A questo punto serve ampliare lo sguardo e **osservare la realtà**. Se non tutti i passaporti hanno lo stesso valore:

- quali sono quelli **forti**?
- quali quelli **deboli**?

Scopritelo analizzando i dati del più recente Indice Henley:
<https://www.henleyglobal.com/passport-index/ranking>

Durata prevista: 30 min



FASE 4: RIELABORIAMO

A partire dalle tue esperienze personali, il percorso svolto in classe e le conoscenze acquisite in proposito, **scrivi un testo argomentativo** per sviluppare la seguente tesi:

“Non tutti i passaporti hanno lo stesso valore e questo influenza la vita delle persone”.



REGOLAMENTO

Scopo del gioco: muoversi sul tabellone per accumulare quante più esperienze possibili prima di arrivare al traguardo.

Materiali per ciascun gruppo di gioco:

- **due dadi;**
- **tre mazzi di carte:** Carte Passaporto, Carte Novità, Carte Esperienza (pronte da ritagliare alle pagine seguenti).

Come si gioca?

- Ogni giocatore prende un foglio e una matita: serviranno per annotare il punteggio.
- Prima di iniziare il gioco, ogni giocatore pesca una **Carta Passaporto** dal mazzo.
- Ciascun giocatore legge con attenzione quanto scritto sulla propria Carta Passaporto, mostrandola a tutti e poi lasciandola visibile sul tavolo.
- A turno, tirate un dado per spostarvi sulle caselle.
- Per visitare uno degli ambienti presenti sul tabellone e guadagnare punti dovete arrivare su una delle caselle ad esso collegate. Non è possibile visitare due volte lo stesso ambiente. La visita a un ambiente fa guadagnare **50 punti**.
- Ogni volta che sostate sopra al simbolo **?** pescate una **Carta Novità**.
- Ogni volta che sostate sopra al simbolo della **trappola** dovete ottenere un numero doppio lanciando due dadi; avete due tentativi a disposizione. Se non ottenete un numero doppio saltate due turni.
- Ogni volta che sostate sopra al simbolo del **forziere** pescate una carta esperienza (che rimette in fondo al mazzo dopo averne annotato il punteggio).
- Alla fine di ogni turno, ciascun giocatore annota sul suo foglio il punteggio relativo alle esperienze acquisite o ai luoghi visitati.
- Ogni casella speciale (?, Trappola, Forziere) resta attiva anche se un altro giocatore ci è già passato sopra.
- Quando tutti i giocatori hanno raggiunto il traguardo sommate i punteggi ottenuti: chi ha accumulato più punti vince.

CARTE PASSAPORTO

DA RITAGLIARE

PASSAPORTO GIALLO

Caratteristiche:

- può entrare in ogni ambiente quando e come vuole, passando attraverso gli ingressi prestabiliti;
- durante il gioco, se incorre in una trappola, può salvarsi fino a un massimo di tre volte.

PASSAPORTO BLU

Caratteristiche:

- può entrare in ogni ambiente, passando attraverso gli ingressi prestabiliti, solamente se al tiro del dado ottiene un numero pari (in caso contrario deve attendere o cambiare strada);
- durante il gioco, se incorre in una trappola, può salvarsi fino a un massimo di tre volte.

PASSAPORTO VERDE

Caratteristiche:

- può entrare in ogni ambiente, passando attraverso gli ingressi prestabiliti, solamente se al tiro del dado ottiene un numero pari (in caso contrario deve attendere o cambiare strada);
- durante il gioco, se incorre in una trappola, può salvarsi una sola volta.

PASSAPORTO ROSSO

Caratteristiche:

- può entrare in ogni ambiente, passando attraverso gli ingressi prestabiliti, solamente se al tiro del dado ottiene un numero pari per due volte di fila (in caso contrario deve attendere o cambiare strada);
- durante il gioco, se incorre in una trappola, può salvarsi solamente se in possesso di una Carta di Salvezza.

PASSAPORTO VIOLA

Caratteristiche:

- può entrare in ogni ambiente, passando attraverso gli ingressi prestabiliti, solamente se al tiro del dado ottiene un numero pari per due volte di fila (in caso contrario deve attendere o cambiare strada);
- durante il gioco, se incorre in una trappola, può salvarsi solamente se in possesso di una Carta di Salvezza.

PASSAPORTO BIANCO

Caratteristiche:

- può entrare in ogni ambiente, passando attraverso gli ingressi prestabiliti, solamente se al tiro del dado ottiene un numero pari (in caso contrario deve attendere o cambiare strada);
- durante il gioco, se incorre in una trappola, può salvarsi una sola volta.

CARTE NOVITÀ

DA RITAGLIARE

CARTA SALVEZZA

Se finisci sopra una trappola puoi liberarti senza tirare i dadi né saltare turni. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTA MAGICA

Il prossimo forziere che troverai ti darà diritto a due carte esperienza. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTA SALVEZZA

Se finisci sopra una trappola puoi liberarti senza tirare i dadi né saltare turni. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTA MAGICA

Il prossimo forziere che troverai ti darà diritto a due carte esperienza. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTA SALVEZZA

Se finisci sopra una trappola puoi liberarti senza tirare i dadi né saltare turni. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTA MAGICA

Il prossimo forziere che troverai ti darà diritto a due carte esperienza. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTA SALVEZZA

Se finisci sopra una trappola puoi liberarti senza tirare i dadi né saltare turni. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTA MAGICA

Il prossimo forziere che troverai ti darà diritto a due carte esperienza. Questa carta può essere usata una sola volta, poi va rimessa nel mazzo. Tienila con te fino a che non decidi di usarla.

CARTE NOVITÀ

DA RITAGLIARE

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

CARTE NOVITÀ

DA RITAGLIARE

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

IMPREVISTO

Resti fermo un turno.

ESPERIENZA

Pesca una carta esperienza.

CARTE ESPERIENZA

DA RITAGLIARE

CARTA ESPERIENZA

Hai vinto un abbonamento per assistere a ben 10 spettacoli teatrali.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai fatto un viaggio per esplorare una terra che non conoscevi. Hai incontrato ambienti e culture nuove.

50 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai superato un esame di lingua araba... ora hai in mano un certificato che dice che conosci questa lingua molto bene.

20 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai superato un esame di lingua inglese... ora hai in mano un certificato che dice che conosci questa lingua molto bene.

20 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai superato un esame di lingua cinese... ora hai in mano un certificato che dice che conosci questa lingua molto bene.

20 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai vinto i biglietti per partecipare a un festival di cinema internazionale.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Frequenti un corso per imparare a usare lo skateboard in modo professionale.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Frequenti un corso di arrampicata.

10 punti

CARTE ESPERIENZA

DA RITAGLIARE

CARTA ESPERIENZA

Partecipi a un festival teatrale come attore, dopo aver frequentato un corso di teatro.

20 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai letto un libro interessante, ti è rimasto nel cuore.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai letto un libro interessante, ti è rimasto nel cuore.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai letto un libro interessante, ti è rimasto nel cuore.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai visto un film premiato a livello internazionale.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai visto un film premiato a livello internazionale.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Vinci il secondo premio in un concorso di fotografia.

30 punti

CARTA ESPERIENZA

Partecipi a un corso di scrittura creativa e il tuo racconto è premiato.

30 punti

CARTE ESPERIENZA

DA RITAGLIARE

CARTA ESPERIENZA

Visiti una mostra fotografica.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Visiti un museo d'arte.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Visiti il museo di scienze naturali locale.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Visiti una mostra d'arte fotografica.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Incontri una famosa autrice di libri per ragazzi.

10 punti

CARTA ESPERIENZA

Hai conosciuto un ragazzo venuto in Italia per uno scambio interculturale e ora è un tuo amico di penna.

50 punti

CARTA ESPERIENZA

Partecipi a un torneo sportivo di atletica leggera e ottieni una medaglia.

30 punti

CARTA ESPERIENZA

Partecipi a un corso di robotica.

10 punti