

Il sentiero delle emozioni

Come giocare

						
S		verde	 sorpresa	F	viola	 premura
	 rabbia			R		marrone
grigio		blu	 START	rosa	 fiducia	
P	 gioia	T	 disgusto		 tristezza	giallo
D	rosso		 paura	G		P
						

Il tabellone può essere usato per giocare a 3 giochi di difficoltà crescente:

1. Conoscere il robot e le emozioni
2. Comprendere le emozioni e trovare soluzioni
3. Roleplaying-

La classe viene divisa in piccoli gruppi (da 3 a 5 studenti), ciascuno gioca su un tabellone.

1. Conoscere il robot e le emozioni

Per alunni più giovani o per conoscere come funziona il robot

- 1) Il robot viene posizionato sulla casella di inizio (start)
- 2) Il giocatore sceglie il colore da raggiungere e programma il robot
- 3) La seconda mossa è quella di raggiungere la lettera con lo stesso colore
- 4) La terza mossa è quella di programmare il robot per raggiungere l'emozione che inizia con la stessa lettera.

Questo gioco di “ Associazione colore-lettera-emozione” è utile per far conoscere ai bambini come funziona la programmazione di un robot.

Con bambini piu' piccoli o con principianti, le 3 mosse possono essere separate.

Quando i bambini avranno acquisito una maggiore abilità nella programmazione, potranno programmare tutti i percorsi nello stesso momento (aggiungendo il pulsante “suono” quando raggiungono la casella desiderata).



2. Capire le emozioni e trovare soluzioni

Questo gioco rappresenta un primo passo per collegare situazioni, emozioni e possibili soluzioni.

E' necessario avere un dado, un set di carte colorate che rappresentino situazioni di possibile bullismo (le carte possono essere create dagli studenti durante le lezioni precedenti). Se non avete un dado, gli studenti possono scegliere liberamente il colore che vogliono raggiungere.

L'insegnante lavora precedentemente con la classe per identificare dei casi nei quali un bambino/a può trovarsi in situazione di bullismo. Ciò può essere fatto sia lavorando con libri specifici o chiedendo direttamente agli allievi di descrivere tali situazioni. Nel secondo caso gli allievi descriveranno delle situazioni vicine alla loro esperienza e ciò potrà condurre a una discussione di classe su eventi già accaduti.



Come giocare:

1) Lanciate il dado: il numero indica il numero di mosse che il robot può fare per raggiungere una casella colorata

OPPURE scegliete il colore che preferite

2) Raggiungete la casella colorata, prendete una carta delle situazioni dello stesso colore e leggetela agli amici

3) Trovate una soluzione alla situazione raggiungendo la LETTERA corrispondente

Carta delle situazioni

La campanella della scuola suona, Martina e Silvia finiscono la loro merendina e, dopo aver chiesto il permesso all'insegnante, si incamminano lungo il corridoio. Quando arrivano di fronte alla porta dei bagni trovano Camilla di fronte a loro. Camilla dice che Silvia dovrebbe trascorrere tutto il tempo dell'intervallo con lei perché loro due sono migliori amiche. Silvia non dovrebbe stare con Martina. Silvia e Camilla se ne vanno assieme mentre Martina....

[Rosa]

Paolo, Matteo e Giacomo, accompagnati dai loro papa, arrivano al campo di basket, vicino al campo gioco del loro paese.

Dopo un giro di lanci liberi arriva anche Pietro che chiede loro di giocare due contro due.

Matteo e Paolo sfidano Giacomo e Pietro.

Ogni volta che il compagno di gioco commette degli errori Pietro lo deride con parole sempre più sgradevoli. Giacomo, di fronte ai suoi amici, prova sempre più vergogna e ...

[Verde]

<p>Durante l'ora di ginnastica, l'insegnante chiede agli allievi di formare due squadre per una partita di palla a volo. Michela e Filippo sono i due capisquadra e, a turno, scelgono i loro compagni di squadra. Riccardo è lasciato per ultimo e si arrabbia molto: non vuole assolutamente far parte della squadra di Michela. Quando Riccardo, rosso in viso, si avvicina a Michela, lei ...</p> <p>[Rosso]</p>	<p>E' l'intervallo, Giulia non vede l'ora di mangiare il muffin al cioccolato che la mamma le ha preparato. Prima di mangiare va in bagno per lavarsi le mani ma quando rientra in classe vede che Tommaso si sta mangiando la sua merenda.</p> <p>Giulia cerca di riprendersi il muffin ma Tommaso continua a mangiarla.</p> <p>Quindi Giulia...</p> <p>[Marrone]</p>
<p>E' la lezione di arte: l'insegnante dice agli allievi che il primo che finirà il disegno sarà il suo assistente per due giorni. Michele finisce prima di tutti e l'insegnante lo manda a fare delle fotocopie. Francesco, il suo compagno di banco, voleva a tutti i costi essere il primo a finire per poter fare l'assistente e, con una penna rossa, rovina il disegno di Michele.</p> <p>Quando Michele torna in classe e vede quello che è successo rimane immobile ed incredulo...</p> <p>[Viola]</p>	<p>E' un pomeriggio di primavera. Cecilia e Kevin stanno giocando su uno scivolo nel parco giochi quando Gioele, insieme a sua zia, arrivano nello stesso parco. Il bambino corre immediatamente verso lo scivolo perchè vuole salirci. Cecilia vorrebbe invece giocare solo con Kevin sullo scivolo e proprio mentre Gioele sta cominciando a scendere dallo scivolo, lei gli dà una forte spinta che fa cadere Gioele a terra. Gioele ...</p> <p>[Grigio]</p>
<p>Francesco ha iniziato da poco a frequentare una nuova scuola. E' molto timido e un po' impacciato e i suoi compagni di classe cominciano subito a chiamarlo "carota" per i suoi capelli rossi. Francesco è stufo della situazione e ...</p> <p>[Blu]</p>	<p>E' una mattina d'estate. Marco e Amina sono al campo estivo e stanno seguendo un laboratorio artistico. Notano i disegni di Nicola e cominciano a prenderlo in giro perchè considerano i suoi disegni i più brutti di tutti. Nicola diventa sempre più nervoso, è stanco della situazione e ...</p> <p>[Giallo]</p>

Soluzioni:

- D: Distanza:** allontanarsi dalla situazione
- G: Gruppo** - chiedere aiuto agli altri
- P** (di colore viola): **Pazienza** - non lasciarsi innervosire
- P** (di colore blu): **Parliamo?** - cercare il dialogo
- S: Stop!** Dire chiaramente di smettere
- R: Riportare** la cosa agli adulti.
- F: Fare battute.** Rispondere in modo ironico alla provocazione
- T: Ti va di giocare?** - cercare un'altra attività da fare insieme

Questo gioco offre ai bambini situazioni pre-definite e alcune soluzioni. Può essere d'aiuto all'insegnante per iniziare una discussione di classe su episodi di bullismo.

3. Role playing

Questo gioco è più complesso, gli allievi mettono in scena situazioni collegate alle emozioni e alle loro reazioni. L'attività si basa sull'abilità di narrazione.

Un gruppo di 4 bambini gioca diviso in 2 squadre, che muovono due robot.

Il gioco richiede:

- un dado,

- un set di carte con personaggi (il nome del personaggio inizia con una delle lettere sulla tavola da gioco),
- un set di carte che descrivono un contesto (nelle quali vi sia la descrizione di un ambiente o una situazione)

- 1) La prima coppia inizia a giocare. Il primo giocatore (A) pesca una carta con un personaggio e programma il robot per raggiungere la casella con la prima lettera del nome del personaggio indicato sulla carta.
- 2) Il secondo giocatore (B) lancia il dado e programma il robot per raggiungere una casella relativa alle emozioni con il numero di mosse corrispondenti al numero risultato dal lancio del dado. Questa è l'emozione che il personaggio sta provando.
- 3) La seconda coppia segue lo stesso procedimento con il robot.
- 4) Uno dei giocatori prende una delle carte che descrivono un contesto (context card) , che ha un colore definito, e dove viene descritta una situazione di prepotenza.
- 5) Il gruppo di bambini inventa uno scenario che possa unire i personaggi, le emozioni e il contesto, che sono stati scelti in precedenza a caso.
- 6) I bambini che hanno scelto i personaggi inventano i dialoghi
- 7) Nel frattempo, i bambini che hanno scelto le caselle delle emozioni muovono il robot sul tabellone di gioco mentre il dialogo prosegue, e raggiungono poi le caselle delle emozioni che , secondo i giocatori, i personaggi stanno provando.
- 8) Lo scopo è di trovare una soluzione comune. Una volta che si è trovato un accordo, entrambi i robot devono raggiungere il colore indicato sulla carta relativa al contesto. Un set extra di carte può essere aggiunto al gioco per definire altri elementi della storia. L'insegnante può usare dei dadi creati appositamente per migliorare la narrazione o fornire delle carte relative al contesto più strutturate.

Esempio di carte personaggio

D= Daniela
G= Giorgio
P= Paola
P= Pietro
S= Samir
R= Ramona
F= Francesca
T= Tommaso

Esempio di carte di contesto

Verde =parco giochi
Viola = scuola
Marrone = campo sportive/palestra
Grigio = piazza / strada
Blu = mare-spiaggia / piscina
Rosa = festa
Giallo = autobus
Rosso = doposcuola