

"Sopravvivi alla giornata scolastica!"

Si tratta di un gioco di carte collaborativo ispirato alle dinamiche di gruppo e agli imprevisti della vita scolastica quotidiana. L'intera classe agisce come un'unica entità con l'obiettivo comune di arrivare alla fine della giornata scolastica mantenendo un voto alto. Il tono del gioco è ironico, leggero e punta a sdrammatizzare le piccole e grandi sfide che ogni studente affronta, trasformando la routine in un'avventura condivisa.

Il gioco si basa su un mazzo di **Carte Sfida - Imprevisto**. Ogni carta rappresenta un evento specifico che il gruppo deve affrontare. Ogni carta presenta una breve descrizione narrativa che "ambienta" la scena (ad esempio, l'aula sporca o il treno in ritardo) e pone i giocatori di fronte a una sfida.

I giocatori interpretano un "personaggio" (lo studente estroverso, lo studente introverso, l'insegnante severo/autorevole, l'insegnante accogliente/empatico, il genitore, il collaboratore scolastico), ognuno dotato di emozioni specifiche.

Sono presenti anche delle **Carte Oggetto**, da pescare ogni volta che si supera la sfida. Queste non fanno né acquisire né perdere punti ma possono permettere di pescare o scambiare una Carta Oggetto, saltare il turno o ritirare i dadi. Ogni giocatore può tenere in mano un massimo di due carte ed eventualmente cederle agli altri per aiutarli se in difficoltà.

Il flusso di gioco segue tre fasi principali:

1. **L'Imprevisto (Narrazione):** Si pesca una carta e la si legge ad alta voce. Questo crea il contesto e definisce il "tono" del turno.
2. **La Risoluzione (Azione):** I giocatori devono decidere come reagire. Per superare l'evento, devono accumulare un certo numero di emozioni lanciando dei dadi per "utilizzare" le emozioni dei personaggi.
3. **Conseguenze:** Ogni sfida permette di acquisire o perdere punti a seconda che la prova venga superata o meno. I punti vanno da 1 a 10 come la valutazione scolastica.

Ad ogni personaggio corrisponde un dado di emozioni prevalenti. Le emozioni presenti nel gioco sono: Emozioni Negative - **Paura Rabbia Tristezza Ansia**; Emozioni Positive - **Gioia Speranza Serenità Gratitudine**.

Risoluzione delle Sfide

Quando viene pescata una Carta Sfida - Imprevisto, i giocatori scelgono quale personaggio far intervenire per affrontare la sfida e lanciano il dado corrispondente a turno. L'evento è superato solo se la somma dei risultati ottenuti dai giocatori copre tutti i punti delle emozioni richieste dalla carta. La partita termina quando il mazzo delle Carte Sfida - Imprevisto viene esaurito. Il voto degli studenti determina il grado di successo della giornata. Per questo, è fondamentale aiutarsi a vicenda per uscire da scuola con un voto positivo.

Finalità Educative e Sociali

Oltre all'aspetto ludico, il gioco si propone come uno strumento di:

- **Problem Solving:** gli studenti imparano a gestire gli imprevisti in modo creativo;
- **Collaborazione:** poiché si vince o si perde tutti insieme, il gioco stimola l'aiuto reciproco;
- **Empatia:** affrontare situazioni come "Litigi tra compagni" o "Voti negativi" in un contesto protetto aiuta a sviluppare sensibilità verso le difficoltà proprie e altrui, fondamentale per imparare anche a "mettersi nei panni degli altri".

Così, si trasforma la scuola in un gioco di ruolo vivo dove ogni corridoio, ora di supplenza o compito in classe diventa un'opportunità per dimostrare che, con la giusta dose di ironia e cooperazione, nessuna sfida scolastica è insuperabile. È un modo per guardare alla quotidianità con occhi diversi, celebrando i piccoli successi e imparando a ridere delle piccole sventure.

Allegre Sestini
Gidde - Breda

Sopravvivi alla giornata scolastica!

Ogni giorno di scuola può essere una sfida. Dal suono della prima campana, oltre a far fronte a lezioni, interrogazioni e verifiche può succedere di tutto. Ad ogni evento entrano in gioco delle emozioni, a volte positive altre negative. Solo collaborando riuscirete a sopravvivere alla giornata!

Obiettivo del gioco

Il gioco si svolge rivelando le Carte Sfida - Imprevisto. L'obiettivo è superare tutte le prove in modo che tutti i partecipanti sopravvivano alla giornata. È fondamentale aiutarsi a vicenda per uscire da scuola con un voto positivo a fine giornata. Ogni sfida permette di acquisire o perdere punti a seconda che la prova venga superata o meno. Il punteggio va da 1 a 10 come la valutazione scolastica.

Dadi:

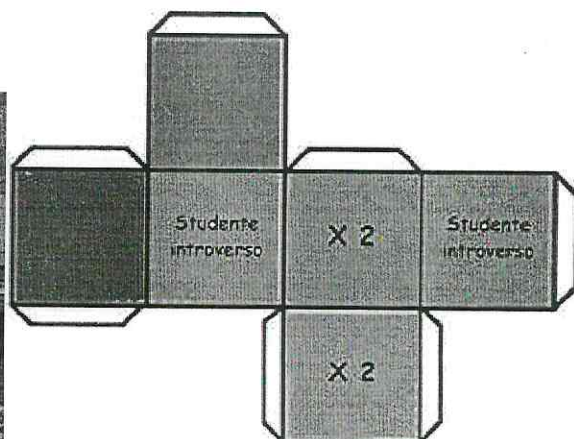
Emozioni Negative - **Paura** **Rabbia** **Tristezza** **Ansia**

Emozioni Positive - **Gioia** **Speranza** **Serenità** **Gratitudine**

Pedine e Dadi

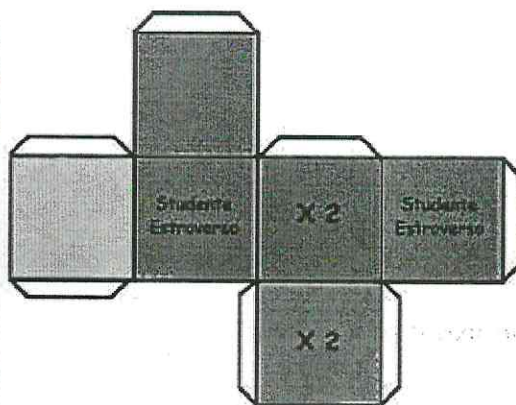
Studente introverso – Paura, Ansia e Ansia x2, Speranza, Gratitudine e Gratitudine x2

Descrizione: riflessivo, preferisce la calma e un ambiente poco affollato. Ascolta e osserva. Lavora molto bene da solo.



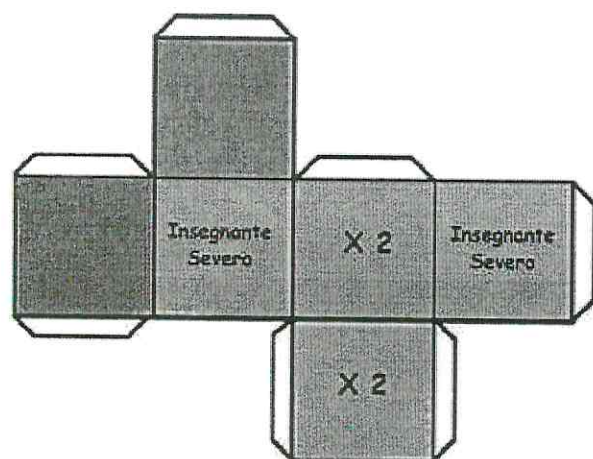
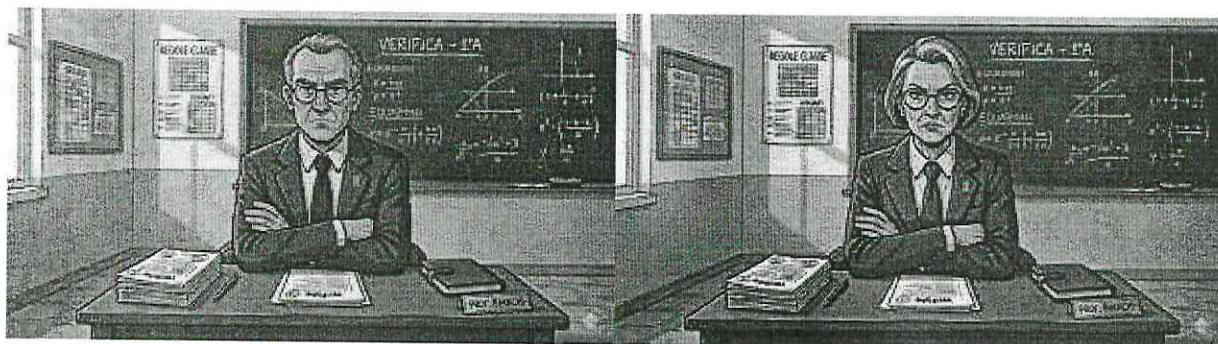
Studente estroverso – Rabbia e Rabbia x2, Tristezza, Gioia, Serenità e Serenità x2

Descrizione: loquace, collabora facilmente con gli altri e ama stare al centro dell'attenzione e partecipare attivamente. Preferisce lo studio di gruppo.



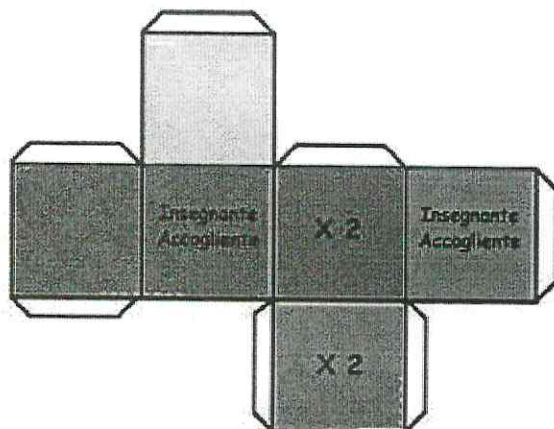
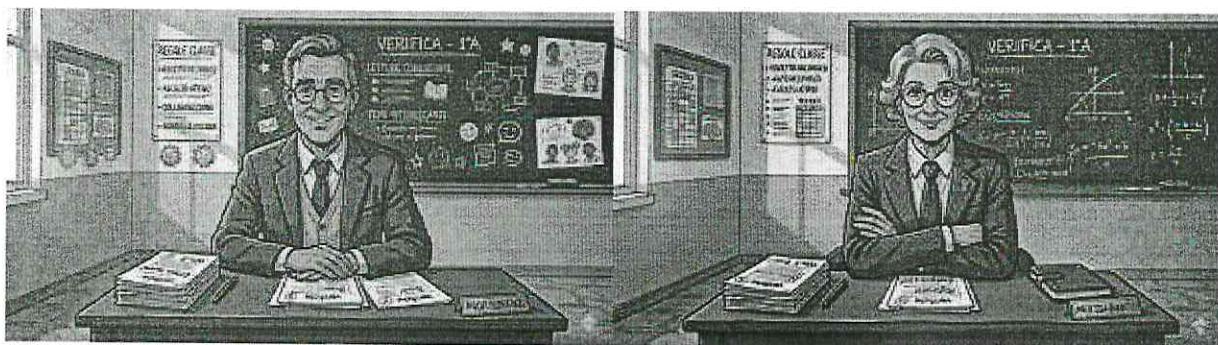
Insegnante severo/autorevole – Rabbia, Ansia e Ansia x2, Serenità, Gratitudine e Gratitudine x2

Descrizione: crea un'atmosfera disciplinata e formale, richiede un impegno costante e che la classe mantenga un certo silenzio.



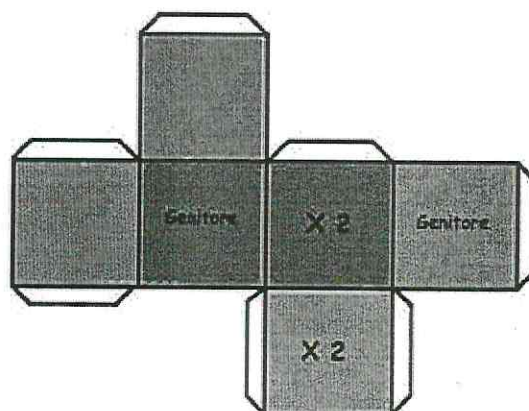
Insegnante accogliente/empatico – Paura, Tristezza e Tristezza x2, Gioia, Speranza e Speranza x2

Descrizione: crea un ambiente positivo, aperto e partecipativo, dialoga con la classe.



Genitore – Ansia, Paura e Paura x2, Speranza, Gratitude e Gratitude x2

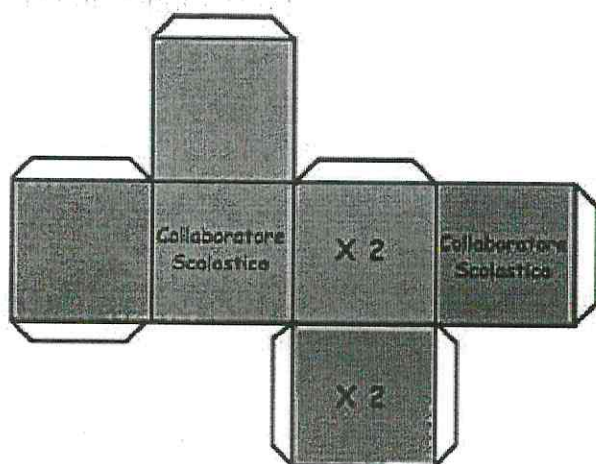
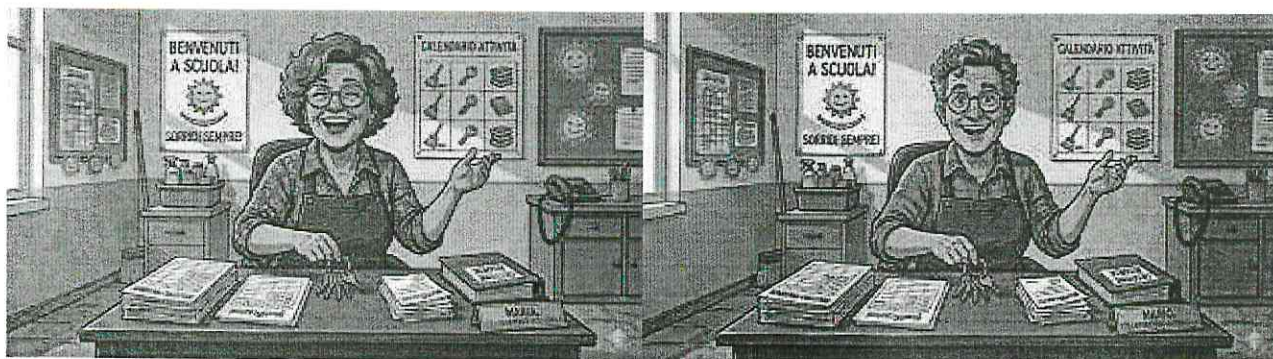
Descrizione: aiuta e guida il figlio verso l'autonomia e ad assumersi le responsabilità delle proprie scelte. Paziente, è una presenza discreta che si adatta per gestire conflitti e sbalzi d'umore del figlio. Mantiene un dialogo aperto e autorevole.



Collaboratore scolastico – Rabbia, Paura e Paura x2, Serenità, Speranza e Speranza x2

Descrizione: responsabile di accoglienza, vigilanza e sicurezza di studenti e locali. I suoi compiti includono anche pulizia e igiene degli ambienti scolastici, assistenza agli alunni e

supporto generale all'attività didattica. La sua presenza è fondamentale per garantire un ambiente sicuro e ordinato.



Sfide – Imprevisti

- **Trovi la classe sporca** --- rabbia (3) e tristezza (3) risolte con speranza (2) e gratitudine (2)

Ricreazione finita ma sembra sia passato un uragano: cartacce e briciole ricoprono il pavimento. Se il prof. vede questo disordine, nota assicurata!

Sfida: pulire velocemente prima del suono della campanella e dell'arrivo del docente o subire l'inevitabile conseguenza del disordine.

- **Riunione straordinaria** --- rabbia (4) e ansia (3) risolte con speranza (1) e serenità (2)

Subito in presidenza! Vi scambiate sguardi complici ma preoccupati cercando di capire il motivo di questa convocazione straordinaria:

Sfida: diplomazia e gioco di squadra, astuzia per evitare sanzioni collettive.

- **Prendi un voto positivo** --- gioia (5) e serenità (5)

Il foglio della verifica corretta si poggia sul tuo banco. Il voto è così alto che sembra brillare. Il peso della giornata sembra svanire.

Effetto/Bonus: guadagni due punti.

- **Prendi un voto negativo** --- rabbia (5) e paura (5)

Succede anche ai migliori. Il voto negativo ormai è lì, presagio di sventure e di chissà quali punizioni inflitte dai tuoi genitori. Non è la fine del mondo, ma dovrai inventare una strategia di recupero al più presto.

Effetto: serve una merenda per riprenderti. Perdi due punti in caso di sconfitta.

- **Verifica a sorpresa** --- ansia (3) e paura (4) risolte con speranza (2) e gioia (1)

"Mettete via tutto, lasciate solo la penna". Cala il silenzio, spezzato solo dal fruscio dei fogli che vengono distribuiti. È l'inizio del dramma. Chi ha studiato il giorno prima?

Sfida: memoria o rapidi e furtivi sguardi al compagno di banco per non consegnare in bianco!

- **Ora buca. Relax! (forse)** --- gioia (4) e serenità (3) o tristezza (1) e paura (2)

Nessun prof. all'orizzonte! Arriva il supplente. Speranza di libertà... Tuttavia, fare troppo rumore significa rischiare di ricevere sanzioni o punizioni, o peggio che il sorvegliante assegni qualcosa da fare.

Sfida: scegli se studiare per dopo, riposare o rischiare il caos totale.

- **Brutto tempo** --- tristezza (2) e ansia (3) risolte con serenità (2) e speranza (3)

Piove a catinelle. Il prof. spiega da più di un'ora mentre l'acqua continua a venir giù incessantemente. Riuscire a mantenere la concentrazione o addormentarsi?

Sfida: resistenza fisica contro il torpore e il freddo.

- **Materiale dimenticato** --- paura (4) e ansia (5) risolte con serenità (2) e gratitudine (1)

"Ma io ero convinto di averlo messo dentro!". Invece, il libro è rimasto sulla scrivania a casa. Ora devi affrontare l'ora di lezione fingendo di leggere il testo dal compagno di banco senza farti beccare.

Sfida: convincere il vicino a condividere il libro con te.

- **Litigio tra compagni** --- rabbia (4) e paura (2) risolte con gioia (1) e serenità (3)

Malinteso sull'organizzazione dei turni di interrogazione. Si rischia che il prof. chiami qualcuno a sorteggio. Sale la tensione. Qualcuno inizia a discutere animatamente. Riuscirete a trovare un accordo e a riappacificarvi prima dell'intervento del prof.?

Sfida: forza o empatia per sedare la rivolta.

- **Aula inagibile** --- tristezza (2) e speranza (8)

Un nastro giallo sbarra l'ingresso. Un tubo rotto o un soffitto instabile hanno reso la vostra aula inagibile. "Ragazzi, visto che la nostra aula è inagibile per manutenzione, seguiremo una conferenza in aula magna".

Sfida: adattarsi ad un nuovo ambiente

- **Bagni affollati** --- rabbia (3) e ansia (5) risolti con speranza (1) e serenità (1)

Al suono della campanella dell'intervallo è un via libera generale. La coda per il bagno è infinita. Riuscirai a tornare in classe prima della fine dell'intervallo? Ricorda: non appena arriverà in classe il prof. non ti manderà più ai servizi.

Sfida: agilità e pazienza infinita.

- **Palestra: esercizi a circuito** --- ansia (5) e gioia (5)

Tutti in tuta! Scarpe ben allacciate e capelli legati. Il prof. di motoria non accetta debolezze. Giri di campo infiniti e attrezzi polverosi vi attendono per temprare i vostri corpi stanchi... o spezzarli definitivamente.

Sfida: energia fisica e coordinazione.

- **Treno in ritardo il giorno della gita** --- ansia (3) e tristezza (3) risolte con speranza (2) e gratitudine (2)

Tutti pronti per la gita, zaini pieni di snack e playlist pronte. Ma il tabellone parla chiaro: il treno è in spaventoso ritardo. L'unico miraggio di libertà sta scivolando via. Riuscirà la classe a partire?

Sfida: gestire l'attesa con pazienza e spirito di gruppo.

Carte Oggetto (che non fanno perdere punti):

- Scopa e paletta (salta un turno)
- Penna e quaderno (pesca un altro oggetto)
- Libri (scambia un oggetto con un altro giocatore)
- Merenda rigenerante (ritira i dadi)
- Borraccia d'acqua fresca (ritira i dadi)