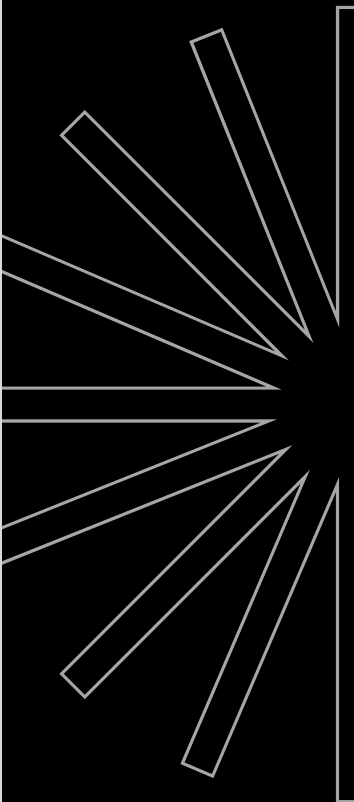

SEI UNO SEI SEI



CHI SIAMO⁺

Classi prime
A e B

*Ics Capponi_sec I°
A. GRAMSCI (MI)*

Laboratorio di
melting pot

*SPAZIO, LUOGO,
TEMPO, LUCE,
MATERIA...e*





Questo progetto, denominato "Sei Uno Sei Sei", si vuole contestualizzare come sintesi tra antropologia, matematica del gioco e inclusione sociale.

Utilizzare il **gioco dei dadi come ponte comunicativo**, specialmente in un contesto di preadolescenza e neurodiversità, trasforma un oggetto millenario in uno strumento pedagogico d'avanguardia.

Colui che osserva diviene elemento attore del **prompt** del gioco:

.

IL GIOCO IL DADO

Implicazioni Sociali e Culturali del Dado

MANCA? ALLORA LO REALIZZO

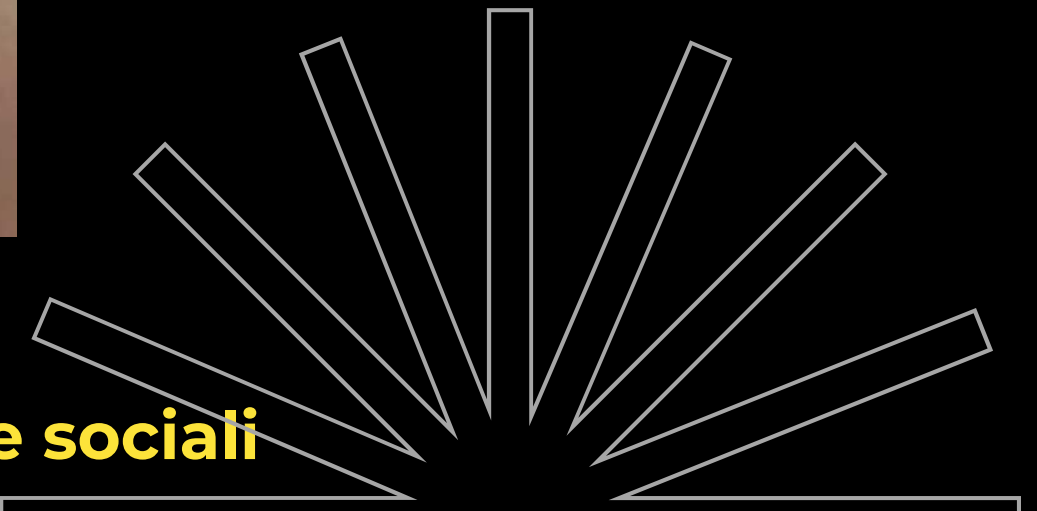
Occidente (Il Fato e il Rischio): Tradizionalmente legato al concetto di Alea. Il dado rappresenta la fortuna cieca, l'uguaglianza di fronte al destino e, storicamente, la sfida alle gerarchie sociali (il re e il servo lanciano lo stesso dado)

Oriente (L'Armonia e la Divinazione): Spesso associato a pratiche divinatorie o filosofiche (come nel gioco cinese Liubo). Il numero non è solo quantità, ma un segno di allineamento con l'ordine cosmico o familiare.

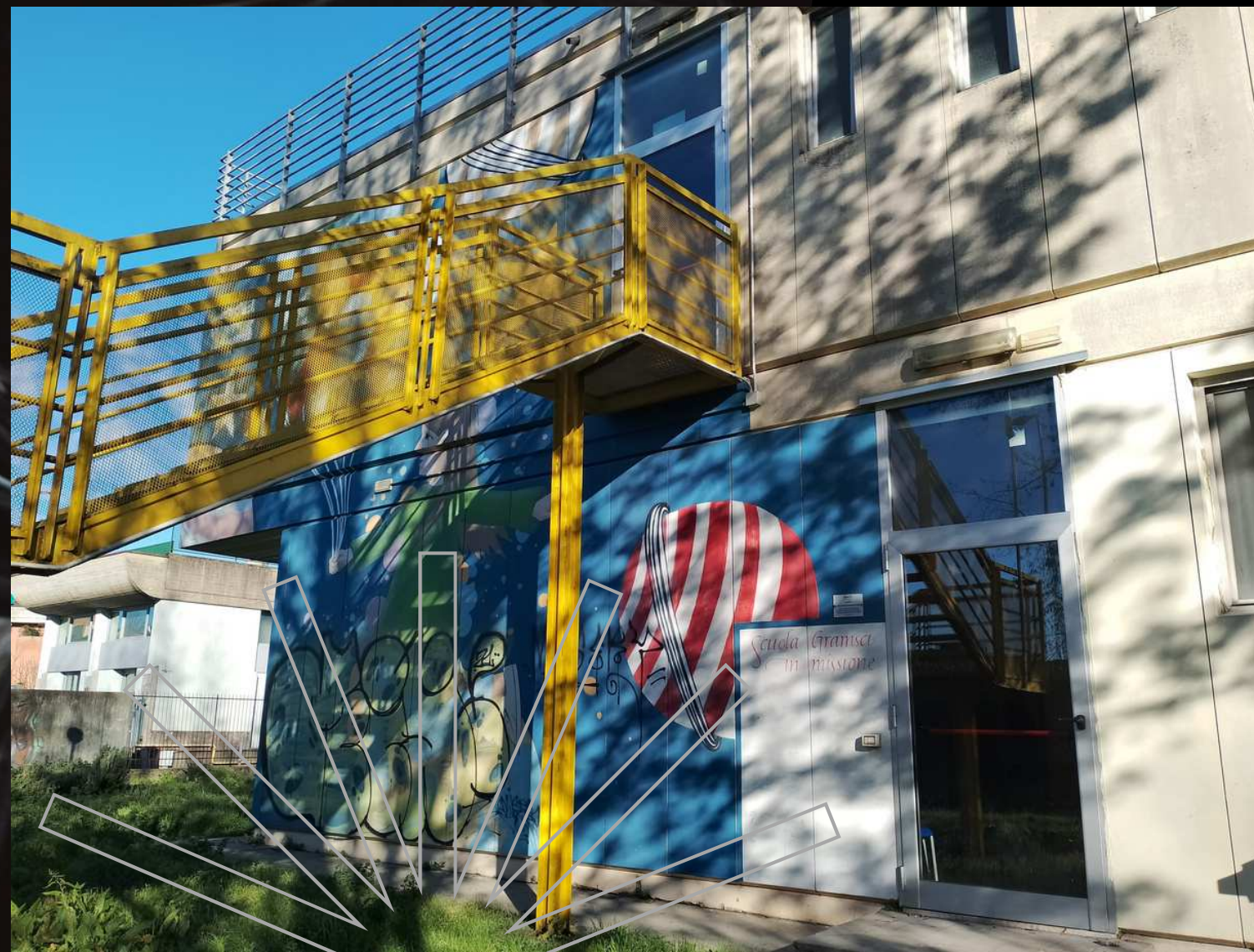
Punto di Incontro: In entrambi i mondi, il dado è un mediatore universale. Non serve conoscere la lingua dell'altro per capire il risultato di un lancio: il numero è il primo esperanto dell'umanità.



Il lancio dei dadi non è solo un atto aleatorio, ma un riflesso delle strutture sociali



INCLUSIONE E NEURODIVERSITÀ LA LOGICA COME PONTE



Il **Dado** come "Script" Sociale: Il gioco dei dadi fornisce un turno, una regola e un risultato oggettivo. Questo riduce l'ansia da prestazione sociale perché l'interazione è mediata dal numero.

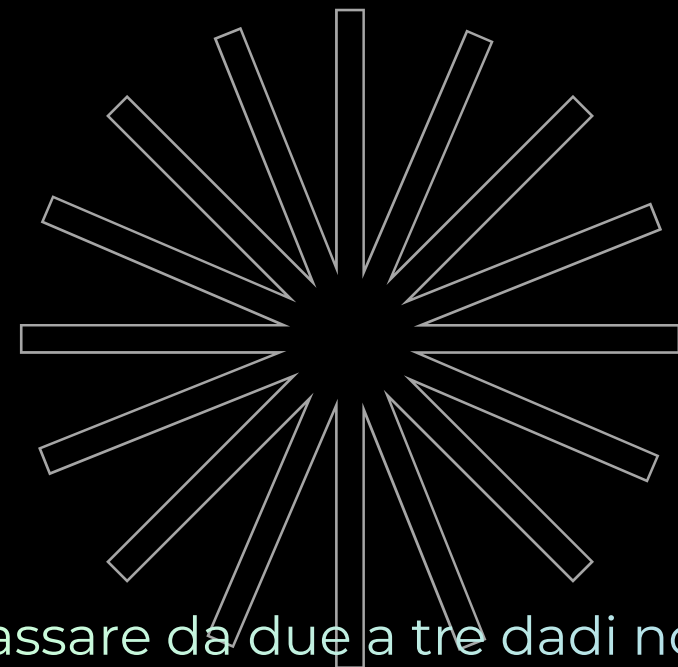
Valorizzazione del "**Numero Uno**": Nella tua visione, il numero uno vale il massimo. Questo è un potente ribaltamento simbolico: ciò che solitamente è considerato "minimo" o "marginale" diventa il perno del successo. È una metafora perfetta per l'inclusione.

La Chiave Comunicativa: La manipolazione dei numeri permette al ragazzo neurodivergente di mostrare la propria competenza logica, guadagnando stima sociale all'interno del gruppo dei pari.

PER I RAGAZZI NELLO SPETTRO AUTISTICO, IL MONDO SOCIALE PUÒ APPARIRE CAOTICO E PRIVO DI REGOLE CHIARE. I NUMERI, AL CONTRARIO, SONO COERENTI

DINAMICHE DEL GIOCO:

L'IMPATTO PSICOLOGICO:
AUMENTARE I DADI
AUMENTA IL TEMPO DI
CALCOLO E LA "DENSITÀ"
DEL GIOCO. OFFRE AI
RAGAZZI PIÙ VARIABILI SU
CUI ESERCITARE LA LOGICA,
TRASFORMANDO IL CASO IN
UNA STRUTTURA
COMPLESSA MA LEGGIBILE.



Passare da due a tre dadi non è solo un'aggiunta numerica, ma un cambiamento radicale della "curva di probabilità"



DA 2 A 3 DADI

Con 2 dadi: La distribuzione dei risultati è triangolare. Il 7 è il numero più probabile. La dinamica è rapida e prevedibile.



Con 3 dadi: Si entra nella curva a campana (normale). I risultati estremi diventano molto più rari, mentre quelli centrali (10 e 11) dominano.

IL PROGETTO "SEI UNO SEI SEI": ARTE, CRETA E NUMERI

- Manipolazione e Creta:
- - **Tattilità:** Realizzare i dadi con la creta permette di "sentire" il numero. La forma del cubo nasce dalle mani, rendendo la geometria un'esperienza sensoriale.
 - **Identità:** In un gruppo multiculturale, decorare i propri dadi di creta permette di inserire simboli della propria origine, rendendo l'oggetto matematico un oggetto identitario.



LA STRUTTURA DEL GIOCO SPECIALE

- I Protagonisti: 2 dadi standard (1-6) + 1 dado costante (tutte facce "1").

La Funzione dell'Uno: Il terzo dado con soli "1" funge da stabilizzatore e inclusore. Garantisce che ci sia sempre un punto di partenza comune, un "minimo garantito" che eleva il risultato finale.

Il laboratorio si configura come un "Melting Pot" dove la materia (creta) e la logica (dadi) si fondono

FASI DEL LABORATORIO

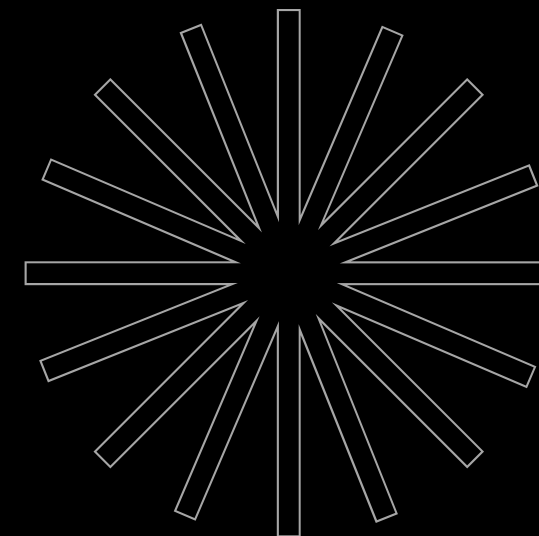
1. **L'Universalità del Numero:** Usare il dado per superare le barriere linguistiche tra ragazzi di origini diverse.
2. **La Costante Inclusiva:** Il dado con tutti "1" rappresenta la solidarietà: un elemento fisso che aiuta tutti a raggiungere un punteggio più alto.
3. **Il Pensiero Tangibile:** La creta trasforma l'astrazione del numero in un oggetto fisico che può essere toccato, pesato e modellato.



4. **La Cooperazione Logica. Invece di competere,** i ragazzi possono sommare i propri lanci per raggiungere un "obiettivo comune" scolpito nella creta, trasformando il gioco individuale in un'opera collettiva.



LET'S "WORK" TOGETHER



TEATRO: GLI SPAZI E IL LAB DELLA A. GRAMSCI

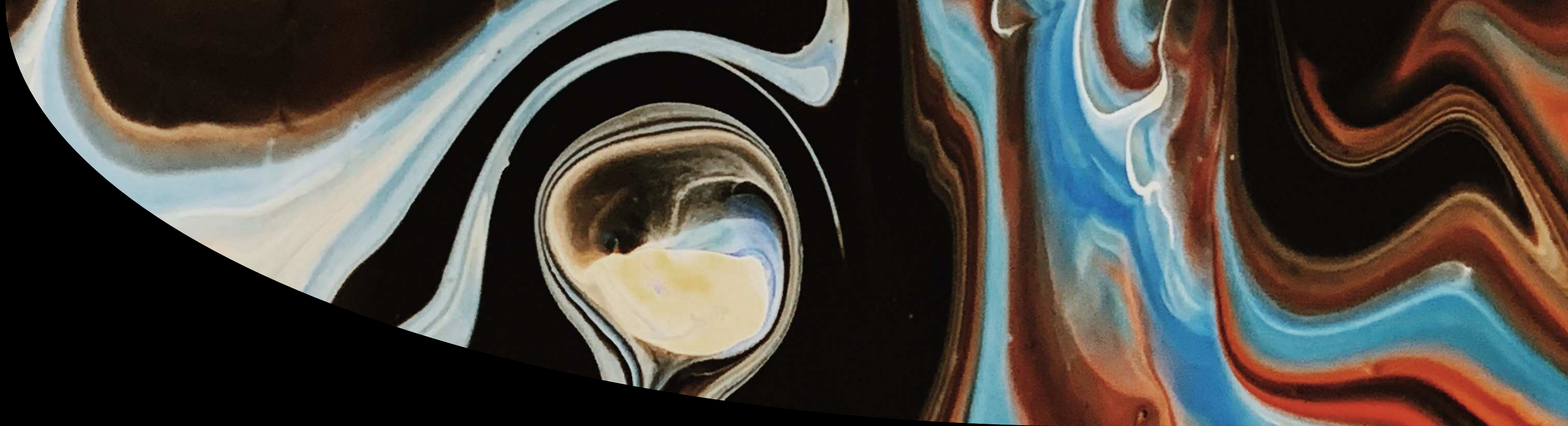
SCENEGGIATURA:
PROF. FERRARA

SCENOGRAFIA
PROF. ANSELMI

PROTAGONISTI: LE CLASSI
1A E 1B

ATTORI E INTERPRETI
PRINCIPALI :
DANILO_AARON_SUN

IMPRESARIO E SUPERVISORE: DIRIG. CAVALLO



agramsci LabArte siamo
tutti noi

GRAZIE

