



SUPEREROI REALI

Schede giochi



GO GOALS



Go Goals è basato sulle regole del gioco dell'oca. Qui viene proposta una versione più interattiva e con nuove regole. Inoltre, su 40 caselle del tabellone si trovano delle domande per conoscere in maniera più approfondita i temi legati agli obiettivi 2, 6 e 10 dell'Agenda 2030.



Obiettivo generale

Acquisire stili di vita e comportamenti sostenibili.

Stimolare la collaborazione tra le e gli alunni.



Competenze trasversali

- Competenza strategica
- Competenza collaborativa
- Competenza di pensiero critico
- Competenza di auto-consapevolezza



Da stampare

- **Tabellone gioco Go Goals:** è un percorso lineare composto da 70 caselle, di cui 40 predisposte per le domande e da colorare quando viene data una risposta corretta. Ogni giocatore è contraddistinto da una differente pedina che si muove sul tabellone.
- **Carte domande:** il numero delle carte domande è uguale al numero delle caselle domande presenti sul tabellone. Sulle carte domande è presente la domanda e le possibili risposte, ma non la soluzione. Le domande fanno riferimento agli obiettivi 2, 6 e 10 dell'Agenda 2030. Inoltre, molte delle domande sono accompagnate da un piccolo approfondimento sul tema affrontato dalla domanda.
- **PDF domande e risposte:** permette all'insegnante di avere tutte le domande con le rispettive risposte ed un ulteriore approfondimento da leggere in classe.
- **Bollini premio:** vengono consegnati alla o al giocatore ogni volta che risponde correttamente alle domande. Ogni bollino ha il simbolo dell'obiettivo a cui fa riferimento la domanda.
- **Bollini Jolly:** vengono consegnati alla o al giocatore che si ferma su una casella "Jolly".



Materiali

- Sacchetti o scatole per pescare le carte domanda
- Matite o pennarelli colorati
- 1 dado
- Pedine (una per giocatore)

Descrizione del gioco

Preparazione Dopo aver stampato e raccolto tutto il materiale, è necessario raggruppare le carte domanda in sacchetti o scatole a seconda del livello di difficoltà. Nella seconda parte del tabellone infatti, le domande saranno di un livello più difficile.

SCUOLE PRIMARIE: si gioca la prima parte del tabellone (fino alla casella 35) con le domande facili e la seconda parte del tabellone (dopo la casella 35) con le domande di livello medio.

SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO: si gioca la prima parte del tabellone (fino alla casella 35) con le domande di livello medio e la seconda parte del tabellone (dopo la casella 35) con le domande difficili.

Disporre il tabellone in mezzo alla classe in modo che sia visibile a tutti e tutte. L'insegnante deve avere pronte le carte domanda in sacchetti divisi a seconda del livello di difficoltà, i bollini e il PDF con le risposte corrette e i relativi approfondimenti.

Regole

Al proprio turno, la o il giocatore tira il dado e, a seconda del punteggio ottenuto, procede con la sua pedina lungo il percorso. Se la o il giocatore si ferma su una casella domanda, pesca una carta domanda.

***Se la risposta alla domanda è corretta**, l'insegnante svela l'approfondimento, la casella domanda viene "conquistata" e deve essere quindi colorata con il colore dell'obiettivo di sviluppo sostenibile relativo alla domanda indovinata.. Una casella colorata non permette più alle e ai giocatori successivi di pescare una nuova carta domanda, ma diventa invece una normale casella di avanzamento. Inoltre, l'insegnante consegna alla o al giocatore che ha risposto correttamente un bollino premio relativo all'obiettivo della domanda conquistata.*

A partire dal secondo turno della partita, la o il giocatore che risponde correttamente ad una domanda può tirare nuovamente il dado, ma solamente se accetta di far avanzare dello stesso numero di caselle anche l'ultima o ultimo giocatore sul percorso. NB: Se così avviene, il turno continua normalmente senza passare a chi è stato aiutato/a, anche se lui o lei arriva a sua volta su una casella domanda.

Se la risposta alla domanda è errata, la o il giocatore rimette la carta domanda nel contenitore per poter essere ripescata, non riceve il bollino premio, non ritira il dado e la casella rimane “libera”, in bianco, cosicché la o il giocatore successivo che si ferma può pescare una carta domanda.

Le **domande speciali** presenti sul tabellone non hanno una risposta giusta o sbagliata, ma servono per sviluppare un breve confronto di gruppo. La o il giocatore che le pesca quindi non riceve bollini premio, non ritira il dado, ma aspetta nuovamente il suo turno.

Se la o il giocatore arriva sulla **casella Jolly** vince un bollino Jolly.

Il gioco termina quando una o un giocatore arriva alla fine del tabellone. Vince il gioco la o il giocatore che ha ricevuto più bollini (ovvero la somma tra i bollini premio e i bollini Jolly).

Allegati

- Tabellone gioco Go Goals
- Carte domande
- PDF domande e risposte
- Bollini premio
- Bollini Jolly

Superpotere

Non si soffre più di fame e la sete
Punta della stella da conquistare: Icona Mano/Pane/Bicchieri.