

# IN CLASSE CON

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**