



Gioco Decision Time!

Istruzioni di gioco

Obiettivo

L'obiettivo del gioco è sviluppare competenze imprenditoriali, digitali e trasversali per creare giovani più inclusi e sicuri di sé. Secondo l'UNESCO, le Soft Skills (note anche come Non-Cognitive Skills) sono "modelli di pensiero, sentimenti e comportamenti" (Borghans et al., 2008) che sono socialmente determinati e possono essere sviluppati nel corso della vita per creare valori. Le competenze trasversali possono comprendere tratti della personalità, motivazioni e atteggiamenti e sono di vitale importanza per l'occupabilità e l'adattabilità dei cittadini europei.

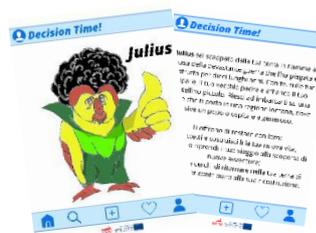
Numero di giocatori

Minimo 2 giocatori e Massimo 5.

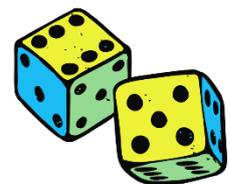
Materiale necessario



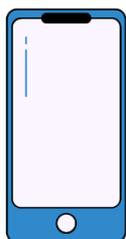
Mazzo di 55 carte



5 carte personaggi



1 dado



Cellulare



1 scheda punti per giocatore



1 penna per giocatore



1 Timer



Istruzioni

Ogni giocatore sceglie il proprio personaggio dal mazzo dei personaggi. Ogni giocatore deve avere 1 scheda conto, 1 penna, il suo cellulare.

Il mazzo di carte è posizionato al centro. Si gioca in senso orario. Prima di iniziare ogni giocatore deve lanciare il dado per stabilire chi dovrà pescare la prima carta. Inizia il giocatore con il numero più alto.

A turno, i giocatori prendono una carta. Il giocatore legge il contenuto ad alta voce. Per completare il compito ci sono 3 modalità:



Lanciare il dado e scoprire quanti punti vale la risposta.



Scegliere uno dei codici QR disponibili e scannerizzarlo per sapere quale è la risposta e quanti punti vale.



Scegliere una delle opzioni e scannerizzare il codice QR corrispondente per sapere quanti punti si è guadagnato o perso.

Ogni giocatore deve scrivere sulla scheda i punti guadagnati o persi ad ogni turno. Sulla scheda il giocatore prende appunti della storia che ha pescato. Servirà alla fine del gioco per raccontare la storia completa. Nella carta del personaggio sono riportate 3 opzioni. La scelta di ognuna di esse darà inizio alla storia del personaggio.

Carte riunione di famiglia



Nel mazzo di carte si possono trovare le carte speciali chiamate “riunione di famiglia”. In queste carte ci sono compiti che tutti i giocatori dovranno completare come gruppo. La carta contiene un’attività da fare tramite gioco digitale (LearningApp). Possiamo dividere le carte in due tipi.

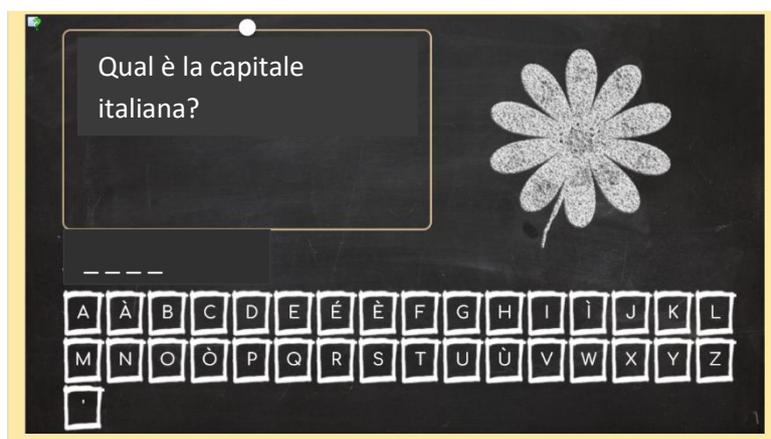
Carta riunione di famiglia tipo 1



Gioco dell'impiccato su Learning app. Una volta pescata la carta il giocatore dovrà lanciare il dado: se usciranno i numeri da 1 a 3 dovrà scannerizzare il codice QR e giocare su learning app; invece, se usciranno i numeri da 4 a 6 dovrà far indovinare agli altri giocatori una parola scelta da chi ha pescato la carta.

- **Come si gioca su Learning app:** ogni giocatore deve scannerizzare il codice qr col proprio cellulare. Avete 1 minuto di tempo per trovare la parola nascosta utilizzando l'indizio e le lettere a vostra disposizione. Impostare un timer con 1 minuto. Il primo che trova il risultato guadagna i punti assegnati dalla piattaforma, agli altri vengono sottratti. Esempio: Giocatore A hai vinto +10 punti. Giocatore B ha perso -10 punti.
- **Come si gioca senza Learning app:** il giocatore che ha pescato la carta dovrà pensare ad una parola da far indovinare agli avversari. Ha massimo 2 minuti di tempo per pensare alla parola e alla domanda da fare. Impostare un timer con 1 minuto. Una volta scelta la parola il giocatore dovrà scrivere la domanda su un foglio e disegnare tanti trattini quante le lettere della parola da far indovinare. Ogni giocatore ha 10 tentativi. Per ogni lettera sbagliata si cancella un petalo del fiore. Chi indovina la parola guadagna 30 punti, tutti gli altri perdono 30 punti. Se la parola non viene indovinata, il giocatore che ha pescato la carta guadagna 30 punti e tutti gli altri ne perdono 30.

Esempio:



Carta riunione di famiglia tipo 2



Una volta pescata la carta dovrai scannerizzare il codice QR e giocare sull'app. In questo caso bisogna lavorare in squadra. Un solo cellulare dovrà scannerizzare il codice QR. Una volta scannerizzato il codice scegliere in gruppo uno dei numeri che si trovano al suo interno. Tutti i giocatori dovranno collaborare per ricomporre una storia utilizzando le frasi fornite. La storia dovrà essere riordinata prima dello scadere del tempo: 3 minuti. Per riordinare la storia si devono mettere tutte le card su una stessa riga, altrimenti risulterà sbagliato. Dopo aver riordinato le storie cliccare sul pulsante in basso a destra per confermare. Se si riesce a ricomporre la storia, ogni giocatore vince i punti bonus. Nel caso in cui non si riesce a trovare la soluzione ogni giocatore perde 30 punti.



Vincitore

Puoi decidere se impostare un tempo massimo di gioco, (2 giocatori massimo 30 minuti, 5 giocatori massimo 1 ora) o se finire in gioco quando terminano tutte le carte. Alla fine del gioco ogni giocatore legge la storia che ha creato agli altri giocatori e calcola i punti totali ottenuti. Vince il giocatore con più punti.

