



LE EMOZIONI DEL GORILLA

Riconoscere le emozioni e parlarne liberamente sembra facile, quasi scontato, ma... non lo è affatto, soprattutto per i giovani delle scuole secondarie di secondo grado, a cui è dedicato questo gioco. La scuola non è solo un luogo di sviluppo di conoscenze ed abilità ma una straordinaria occasione di conoscenza di sé e degli altri: quali modo migliore per conoscersi se non attraverso le proprie emozioni?

Questa attività rientra a pieno titolo tra le richieste dal Ministero dell'Istruzione per supportare lo sviluppo delle competenze trasversali degli studenti; tali competenze non sono richieste solo dalle istituzioni scolastiche bensì anche dal contesto socio-culturale in continua e repentina evoluzione.

Perché a tema gorilla? Questo gioco è il risultato del contributo di studenti e personale docente della Scuola Oliver Twist – Cometa. Nell'atto d'ingresso della scuola è rappresentata questa scena: un gorilla adirato; una mano tesa verso l'animale; nel mezzo, la citazione dantesca "Fatti non foste a viver come bruti ma per seguir virtute e conoscenza". Ciò per dire che, ogni giorno, possiamo scegliere se interpretare la parte del gorilla oppure andare verso la mano, farci aiutare dalle altre persone, vivere cercando di essere persone migliori: uno dei modi per non essere solamente gorilla è... conoscere le emozioni proprie ed altrui.

Per maggiori informazioni:



CONTENUTO DELLA SCATOLA

126 carte illustrate
28 carte emozioni
2 carte informative
Un poster regolamento

MODALITÀ DI GIOCO

È possibile giocare a "Le emozioni del gorilla" in due modalità diverse.
Modalità solitaria: L'emozione gemella
Modalità a squadra: Le emozioni della classe

Modalità solitaria: L'emozione gemella

Preparazione.
Ciascun giocatore riceve una carta emozione e tre carte illustrate.
Consigliamo a ciascun giocatore di munirsi di carta (post-it) e penna.

Fase 1. La mia emozione

Ciascun giocatore segretamente sceglie una delle due emozioni a disposizione e la associa secondo il proprio gusto personale ad una illustrazione tra quelle a disposizione. Posiziona sul tavolo la carta emozione con il nome dell'emozione scelta verso l'alto, e posiziona sopra di essa la carta illustrata con l'illustrazione scelta verso l'alto. In questo modo ogni giocatore può vedere l'illustrazione scelta ma non l'emozione che si trova nascosta sotto.

Fase 2. Ricerca dell'emozione gemella

Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase 1, ciascuno è libero di muoversi in classe trovato una illustrazione che condivide la stessa emozione che ha scelto per sé nella fase 1 può fermarsi nella ricerca e lasciare a fianco a quella l'illustrazione il suo nome scritto su un foglio o post-it. Se invece un giocatore pensa che non ci sia nessuna illustrazione che condivide la sua stessa emozione può dichiararlo senza associare nessun post-it.

Fase 3. Calcolo del punteggio

Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase 2, si passa al conteggio dei punti. Ogni giocatore svela la propria emozione e chiama il/i compagno/i che hanno lasciato il proprio nome a fianco della sua illustrazione. Si verifica se condividono la stessa emozione. Per ogni associazione corretta si calcola un punto. Si procede allo stesso modo nella verifica di tutte le associazioni e si sommano i punti raccolti dall'intera classe. I giocatori che hanno dichiarato di non aver trovato nessuna emozione corrispondente alla propria carta emozione, si possono verificare le seguenti condizioni:
- I punti collezionati sono inferiori alla metà del numero di giocatori presenti. Ancora non vi conoscete bene, consigliamo di riprovare al più presto!
- I punti collezionati sono superiori al 50% ma inferiore al 70% del numero di giocatori presenti. Vi conoscete abbastanza bene ma si può migliorare!
- I punti collezionati sono superiori al 70% ma inferiore al 90% del numero di giocatori presenti. Siete una bella classe unita, potete raggiungere la perfezione!
- I punti collezionati sono superiori al 90% del numero di giocatori presenti. Siete un bel gruppo di amici, complimenti!

Modalità a squadra: Le emozioni della classe

Preparazione.

Formare delle squadre di due o tre giocatori massimo.

Ciascuna squadra riceve una carta emozione e tre carte illustrate.

Consigliamo a ciascun giocatore di munirsi di carta (post-it) e penna.

Consigliamo di appendere il poster con il grafico delle emozioni ben in vista a tutta la classe.

Fase 1. La nostra emozione

Ciascuna squadra segretamente sceglie una delle due emozioni a disposizione e la associa secondo il proprio gusto personale ad una illustrazione tra quelle a disposizione. Ciascun giocatore deve proporre delle soluzioni e la squadra deve dibattere la soluzione per arrivare ad una scelta condivisa. La squadra posiziona sul tavolo la carta emozione con il nome dell'emozione scelta verso l'alto, e posiziona sopra di essa la carta illustrata con l'illustrazione scelta verso l'alto. In questo modo ogni squadra avversaria può vedere l'illustrazione scelta ma non l'emozione che si trova nascosta sotto.

Fase 2. Indovina l'emozione

Quando tutte le squadre hanno terminato la fase 1, a turno, ciascuna squadra si sposta sui tavoli delle altre squadre. La squadra in gioco osservando l'illustrazione sul tavolo prova ad indovinare a quale emozione corrisponde (tra le 8 principali). La scrive sul foglio o post-it e la consegna alla squadra avversaria. Se la risposta è corretta la squadra avversaria riconsegna il foglio, se è errata lo tiene e lo accartoccia. In questa fase la squadra che deve indovinare l'emozione è invitata a discutere ma non deve proclamare a voce alta quale emozione sceglie, l'emozione scelta va scritta sul foglio e la verifica della squadra avversaria deve avvenire in silenzio.

Fase 3. Calcolo del punteggio

Quando tutte le squadre hanno terminato la fase 2, la squadra che possiede più fogli con le emozioni indovinate è la squadra vincitrice. In caso di parità tra più squadre, verranno proclamate vincitrici a pari merito.

CREDITS E RINGRAZIAMENTI

Da un'idea degli studenti del quarto anno delle leFP (a.f. 2023/2024) della Scuola Oliver Twist di Cometa a Como.

Game design di Cristina Ciociola, Paola Marche, Flavio Mazzoleni, Cristina Villa e Giulia Villa (in rigoroso ordine alfabetico per cognome), con la preziosa collaborazione di Cristian Confalonieri. Grafica e illustrazione: Studiolabo

Il gioco nasce dalla collaborazione di studenti e docenti della Scuola Oliver Twist, in particolare con il coinvolgimento delle classi 4° Legno, 4° Tessile, 4° SalaBar, che hanno collaborato all'ideazione e al testing del gioco.

Un ringraziamento speciale a Fondazione Cassa Depositi e Prestiti per il supporto offerto all'interno del progetto "Artigiani di futuro", realizzato con La Cometa S.c.s.

Le illustrazioni sono frutto del lavoro e degli stimoli dei docenti e degli studenti del 1° e 2° anno del Liceo artigianale imprenditoriale del design della Scuola Oliver Twist di Como. Tutte le immagini presenti nel gioco sono state finalizzate con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale Gencraft e curate da Serena Mazzi e Cristian Confalonieri.

AIUTACI A MIGLIORARE

Gli autori del gioco vorrebbero conoscere la tua opinione!

Visitando la pagina www.leemozionidelgorilla.org troverete un form da compilare: i vostri feedback sono fondamentali per migliorare l'esperienza di gioco e aumentare il coinvolgimento degli studenti.