



eniscuola

Il gioco dell'OCA INCLUSIVA

GIOCA
CON CHI
VUOI





eniscuola

ISTRUZIONI GENERALI

Questo documento contiene **63 caselle** che potrete stampare per giocare al “Gioco dell’Oca Inclusiva” in classe, in palestra, a casa o in giardino. Potrete decidere se essere voi le pedine o utilizzare quelle fornite a pagina 3. A pagina 4, inoltre, troverete le indicazioni per costruire i dadi cartacei da ritagliare e montare.

Lo scopo di questo gioco è vincere la consapevolezza e la capacità di fare squadra includendo tutte e tutti.

COME GIOCARE: posizionate a terra le caselle seguendo l’ordine numerato, costruite un percorso a piacere che sia visibile a tutti i partecipanti. Se siete in molti, dividetevi in squadre e scegliete un/una rappresentante per ciascuna squadra, la/il rappresentante avrà il compito di spostare la pedina sul gioco e dare le risposte necessarie richieste da alcune caselle (cfr. LE ISTRUZIONI DI GIOCO a pagina 5). Scegliete l’ordine di gioco e mantenetele per tutta la partita. Vince chi arriva per primo alla casella 63. Se lanciando il dado in prossimità del numero 60 si ottiene come risultato un numero maggiore di 3, si raggiunge comunque il numero 63 e si completa il percorso.

ATTENZIONE: se volete conservare il gioco e utilizzarlo più volte, potete scegliere di stampare su cartoncino e plastificare le caselle o inserirle in buste trasparenti (come quelle per i raccoglitori).

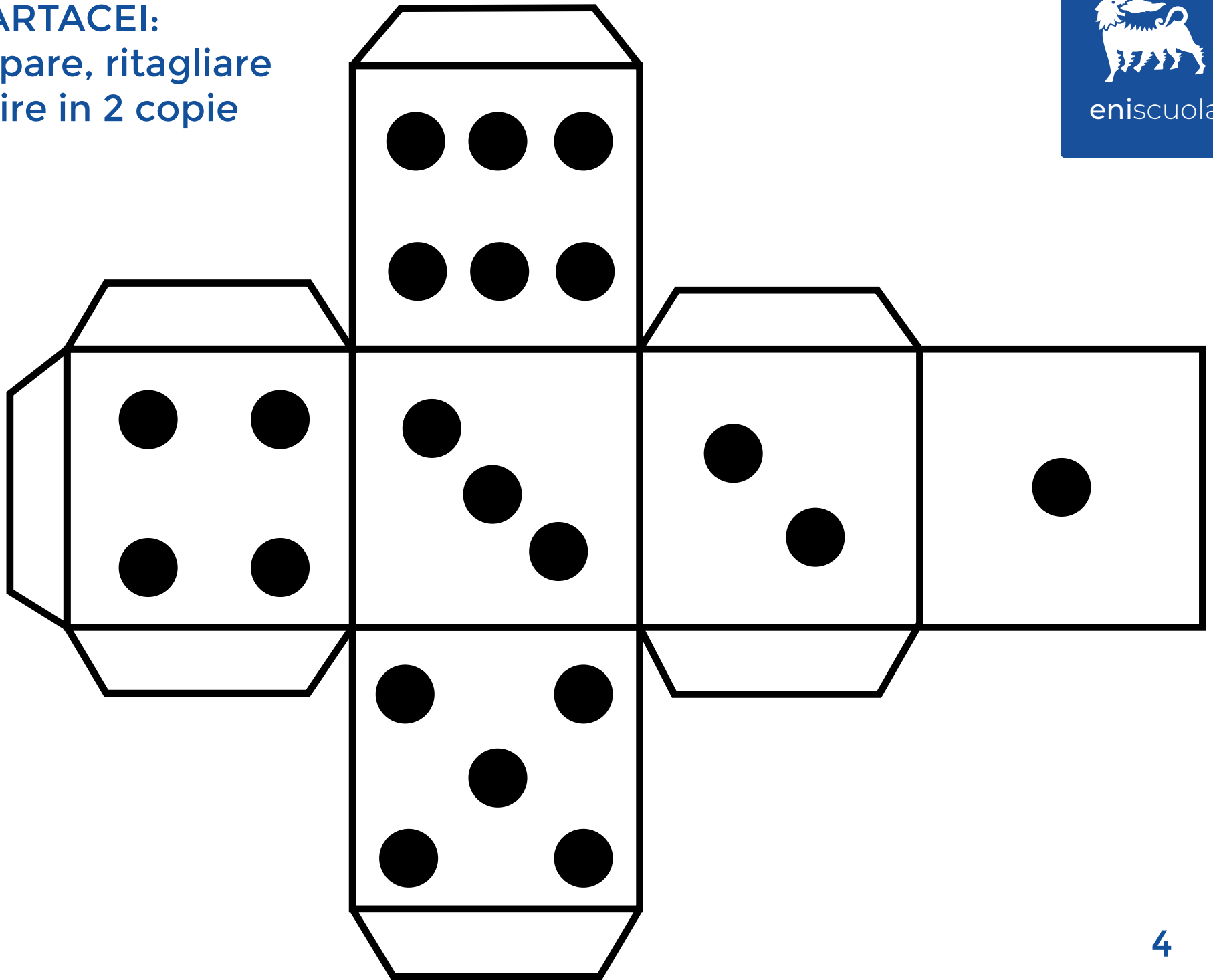


La dimensione delle caselle è A4, ma potete decidere di stamparle anche in formato A3, se avete a disposizione una stampante idonea (basterà scegliere l’opzione “adatta al foglio”).

LE PEDINE: da stampare e ritagliare



DADI CARTACEI:
da stampare, ritagliare
e costruire in 2 copie



ISTRUZIONI DI GIOCO

Giocatori: da 2 a 5 giocatori o squadre di giocatori.

Percorso di gioco: il gioco è formato da 63 caselle. Ogni giocatore/squadra è contraddistinto/a da una differente pedina. Per giocare sono necessari **due dadi (potete costruirli utilizzando il template di pag 4)**.

IMPORTANTE: di seguito trovi un elenco di caselle speciali, caselle tema e caselle "pensaci su!". Per ogni azione richiesta hai disposizione 10 secondi.

CASELLE SPECIALI: CONTENGONO UNA PAROLA E HANNO FONDO COLORATO. Spiega il significato della parola che vedi in 10 secondi e compi l'azione indicata: se la parola rappresenta un concetto positivo, potrai procedere con il gioco, diversamente dovrai fermarti.

LEGENDA.

ROSSO "DISCRIMINAZIONE"= FERMATI 1 TURNO

VIOLA "EMARGINAZIONE"= FERMATI 2 TURNI

ARANCIO "ISOLAMENTO"= INDIETRO DI 1 CASELLA

GIALLO "UGUAGLIANZA"= TIRA NUOVAMENTE IL DADO

VERDE "EMPATIA"= AVANTI DI 2 CASELLE

AZZURRO "INCLUSIONE"= AVANTI DI 4 CASELLE

CASELLE TEMA: se capiti su una di queste caselle, fai un elenco di almeno 3 parole collegate al tema proposto (ogni volta che ci passi dovranno essere diverse!).



CASELLE "PENSACI SU!"



CASELLE GRATITUDINE: quando capiti su una di queste caselle, ringrazia uno dei tuoi compagni di gioco o te stessa/o per una qualità o una buona azione compiuta.



CASELLE PROTEGGIAMOCI: quando capiti su una di queste caselle, elenca almeno 3 azioni che puoi compiere per contrastare il bullismo (dovranno essere diverse ogni volta).



CASELLE BISOGNO: quando capiti su una di queste caselle, chiediti: "Quali sono i miei bisogni e cosa mi piace davvero fare?" Elenca almeno 2 diversi ogni volta.



eniscuola



eniscuola

PARTENZA

1





eniscuola





eniscuola





eniscuola



INTERCULTURALITÀ



4



eniscuola



5



eniscuola



6



eniscuola







ISOLAMENTO

**torna indietro
di 1 casella**





eniscuola

PARITÀ di GENERE

10



eniscuola



11



eniscuola





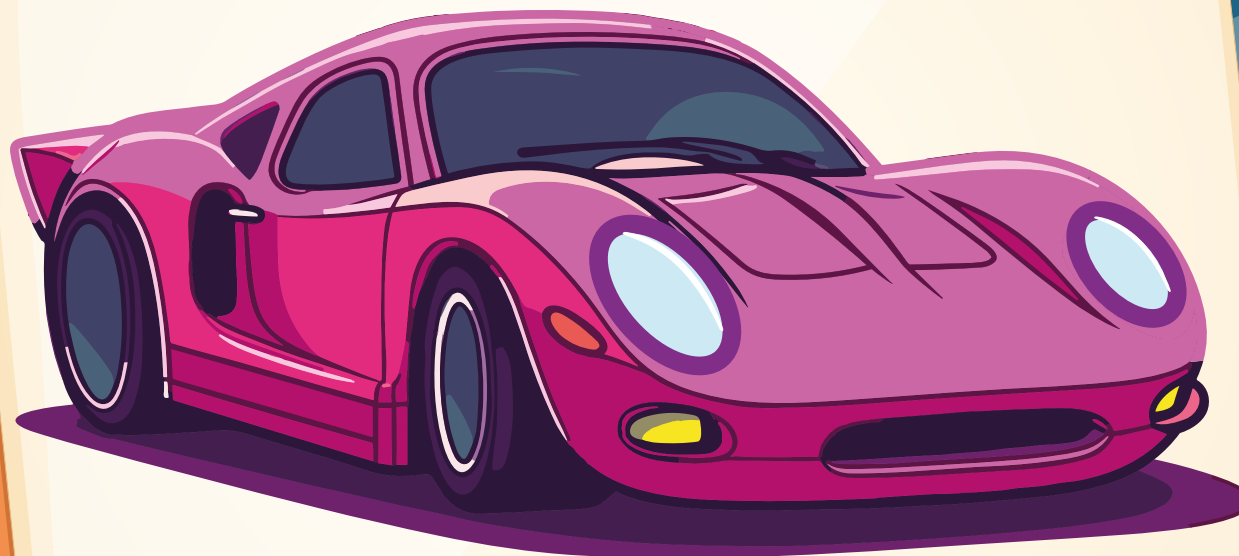
eniscuola



13



eniscuola



14



eniscuola





eniscuola



EMARGINAZIONE

**STOP per
2 turni**

16



eniscuola





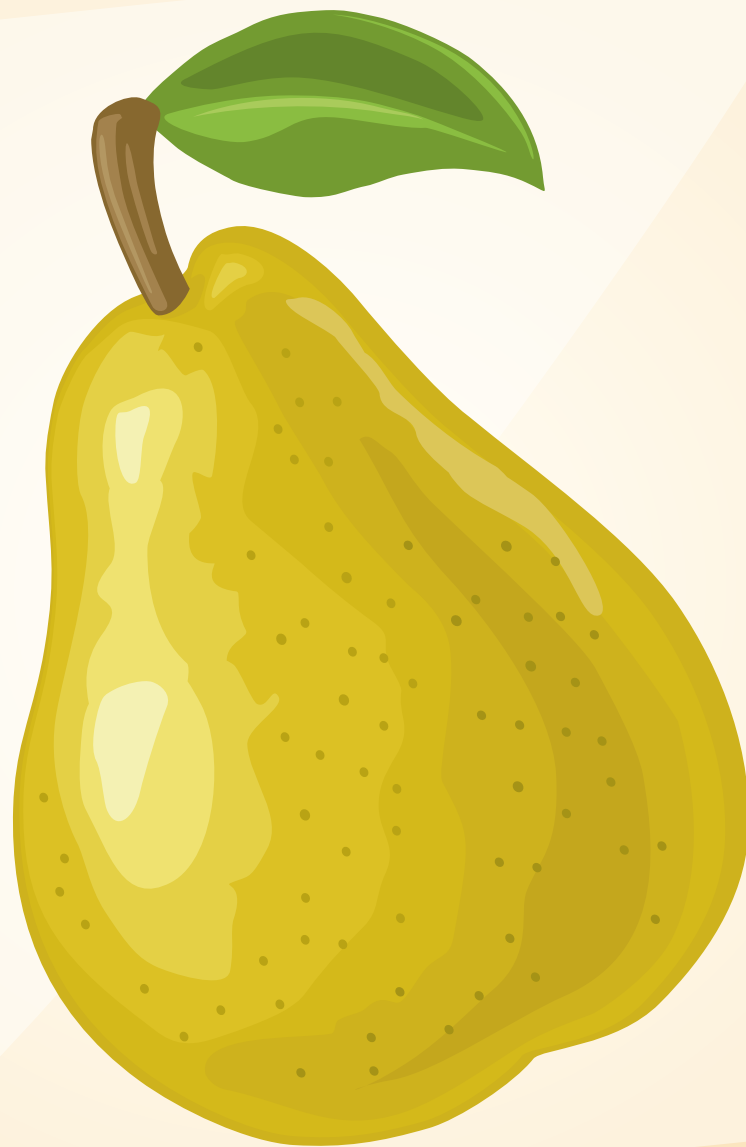


eniscuola





eniscuola



20



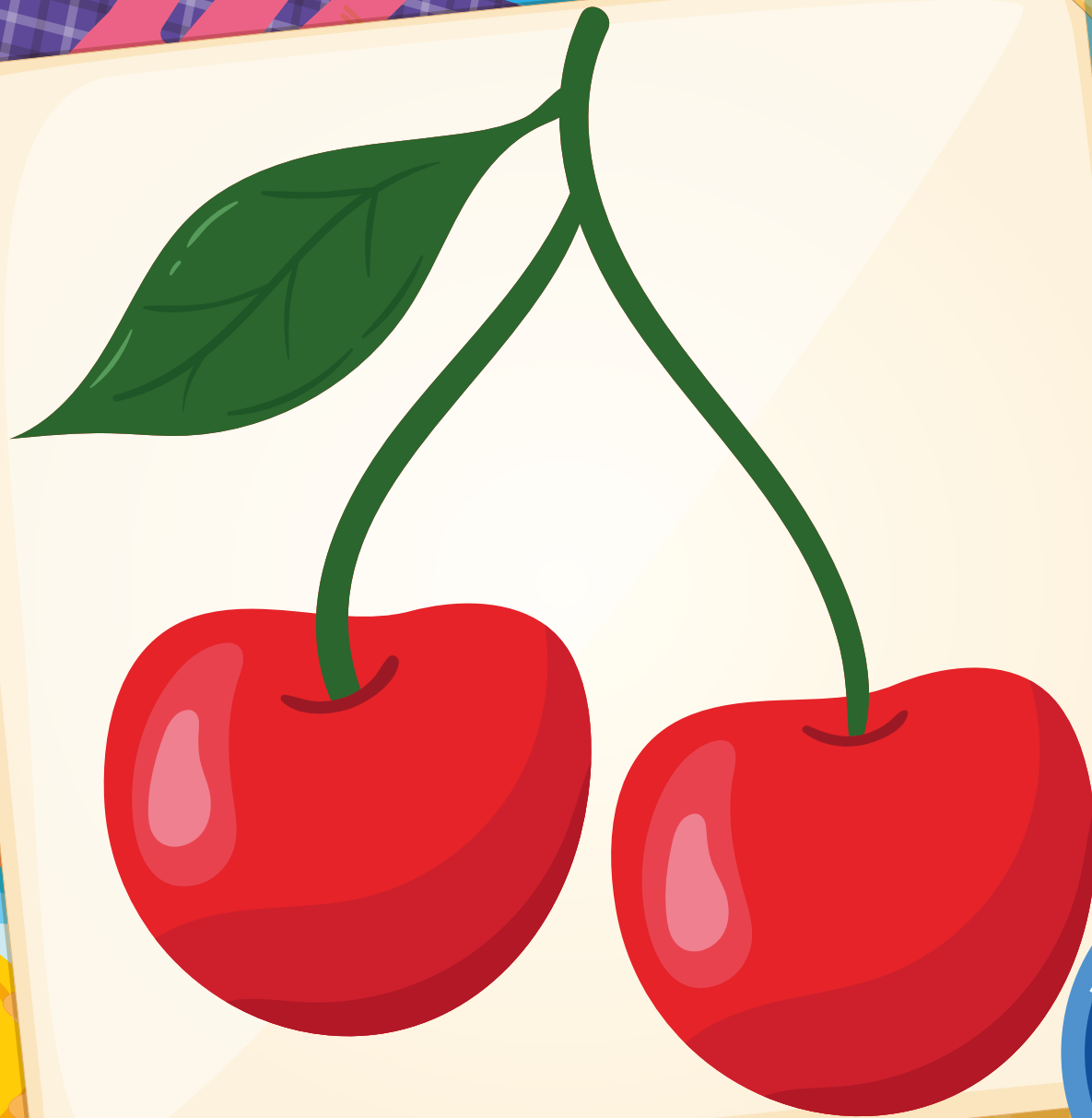
eniscuola



21



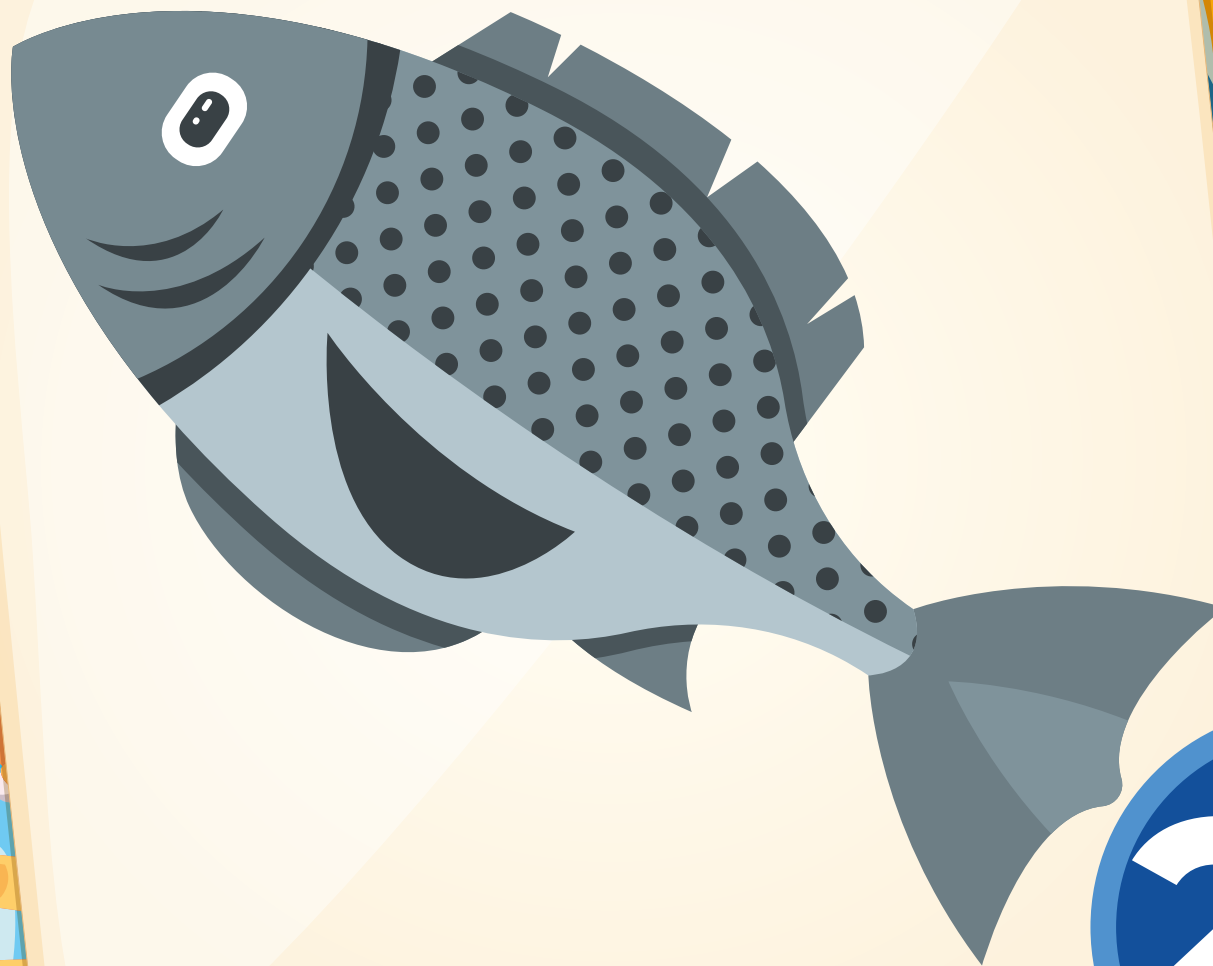
eniscuola



22



eniscuola



23



eniscuola





eniscuola



25



eniscuola



DISABILITÀ SENSORIALE

26





eniscuola



28



eniscuola





EMPATIA

avanti di
di 2 caselle

30



eniscuola





eniscuola



32



eniscuola



33



eniscuola



34



35



eniscuola



DISCRIMINAZIONE

**STOP per
1 turno**

36



eniscuola





eniscuola



38



eniscuola



39



eniscuola



40



eniscuola

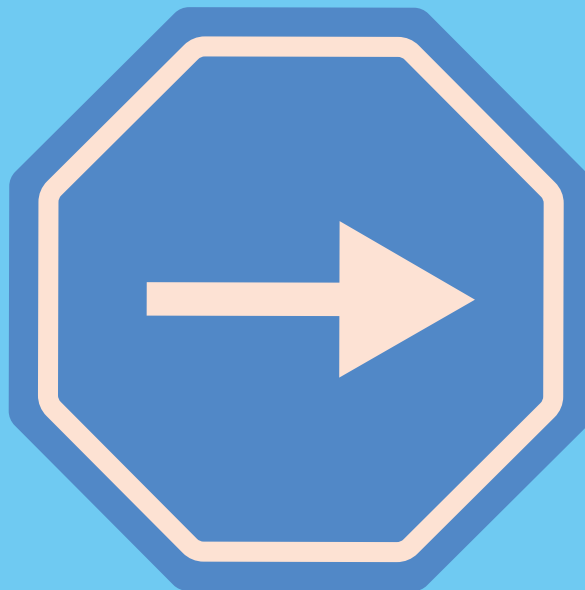


41





eniscuola



INCLUSIONE

avanti di
4 caselle

4+3

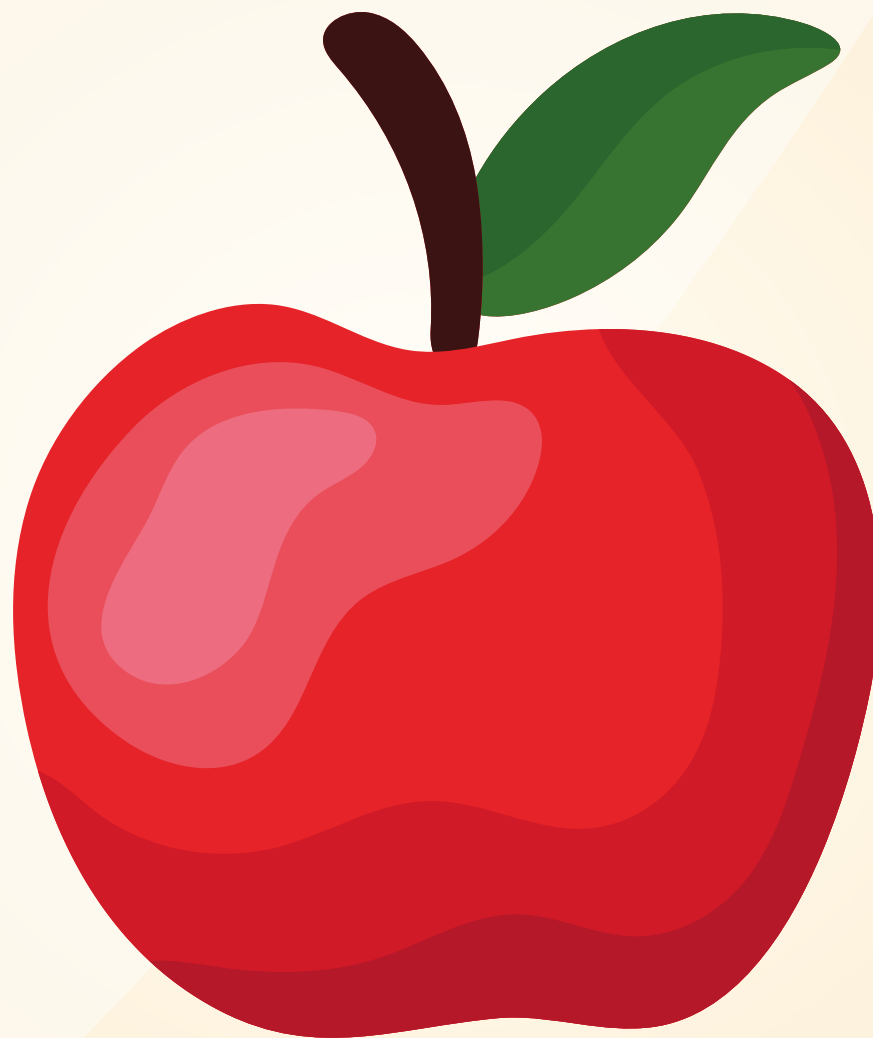


eniscuola





eniscuola



4+5



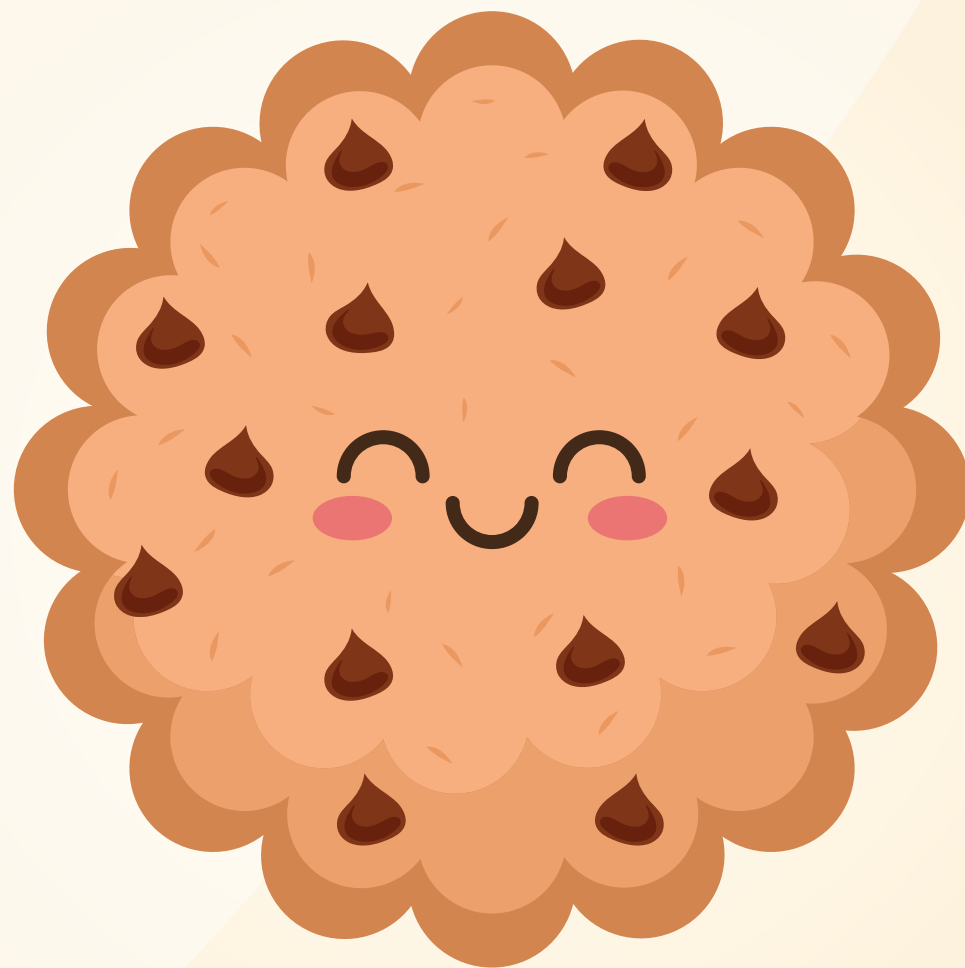
eniscuola

DISABILITÀ MOTORIA

46



eniscuola



47



eniscuola





eniscuola

?

49



eniscuola



50



eniscuola





eniscuola



UGUAGLIANZA

fai un altro
LANCIO







eniscuola



54



eniscuola





eniscuola



56





eniscuola



58



eniscuola



LOTTA al BULLISMO

59





eniscuola



61





eniscuola

63