



Il progetto

1 METRO QUADRO DI VITA

iNDiCE

IL PROGETTO **3**

1 Metro Quadro di Vita

iL LABORATORIO **4**

1 Metro Quadro di Vita

iL PROGRAMMA **10**

Delle Attività

DINAMICHE GENERALI **22**

Dei Tre Giochi

Lista dei partecipanti **27** **al laboratorio**

REGOLAMENTO **28**

Primo e Secondo Gioco

il Progetto

1 METRO QUADRO DI VITA

Il progetto "1 metro quadro di vita" si prefigge di favorire la conoscenza dell'ambiente naturale attraverso la progettazione comune e la sperimentazione di uno o più giochi da tavolo sul tema.

L'elaborazione della matematica ludica, ovvero della realtà ridotta a gioco da tavolo, si avvia dall'osservazione di "1 metro quadro di giardino", quale iniziale stimolo per la creatività di ragazzi e ragazze, basando la sperimentazione ludica su conoscenze naturalistiche di flora e piccola fauna.

La progettazione del gioco in gruppo promuoverà l'atteggiamento cooperativo e lo spirito di collaborazione dei partecipanti.

Esiste un prototipo di gioco da tavolo che abbiamo chiamato "1 metro quadro di vita", frutto di un lavoro di ricerca e laboratorio di qualche anno fa e che è stato anche messo in mostra presso la sala Manicalunga della Biblioteca Classense durante l'evento GiocOsa 2022.

Questo come i giochi da tavolo elaborati dai ragazzi/e saranno vivi oggetti di una relazione significativa dei singoli con il gruppo e l'ambiente naturale.

Obiettivi

Predisporre e favorire un contesto in cui sia possibile esercitare una pluralità e diversità di competenze tanto manuali che di tipo cognitivo e socio-relazionale per facilitare la reciproca interazione ed inclusione attraverso il saper fare e il peer teaching;

Promuovere una maggiore consapevolezza dell'ambiente naturale in cui i partecipanti vivono, attraverso modalità di ricerca, organizzazione dei saperi acquisiti e tecniche ludiche.

iL Laboratorio

1 METRO QUADRO DI VITA

In questo capitolo si descrive l'**approccio didattico e metodologico** di come si è sviluppato il laboratorio 1 METRO QUADRO DI VITA, realizzato in 5 mattine consecutive dalle 9:00 alle 12:30, nel periodo dal 30 giugno al 5 luglio 2025, in cui hanno partecipato 9 adolescenti di Ravenna, sviluppatosi sia negli spazi del parco di Marina di Ravenna che all'interno dei locali della Circoscrizione di Marina di Ravenna.

Il laboratorio "1 Metro quadro di vita" ha sostanzialmente sviluppato un'alternativa didattica e metodologica all'insegnamento di una "materia", consideriamola alternativa (che in altri tempi storici era invece di tipo esistenziale, tanto per la nutrizione che per la medicina), quale quella della conoscenza delle erbe selvatiche, attraverso la ludo-didattica.

In parte, le attività hanno richiesto di porre attenzione ad un insieme di piante che crescono spontanee ovunque, in una miriade di varietà, e da qui potrebbe venire anche la difficoltà di riconoscerle, saperle nominare e differenziare tra di loro.

Quindi, per nostra praticità didattica, abbiamo circoscritto e considerato solo quelle piante selvatiche che più sovente trovano ubicazione negli spazi pubblici non coltivati e/o poco curati del nostro territorio, a partire da quelle presenti al parco di Marina di Ravenna, sapendo che anche in tali luoghi, seppur più raramente, avvengono comunque degli sfalci, che impediscono alle piante selvatiche di evolversi.



Il gruppo dei partecipanti ed il contesto dello svolgimento del laboratorio.

Il laboratorio ha fatto prevalente ricorso a pratiche ludiche (sia quando si è operato con l'esercizio della manualità, sia quando si è fatto ricorso a esercizi ludici tipici dell'educazione ambientale), a pratiche che stimolano il confronto verbale tra i partecipanti (con "domande aperte" centrate su esperienze pratiche), nonché ricorrendo al gioco con i giochi da tavolo, e poi ad attività di stimolo dell'interazione tra e con gli altri/e (di tipo competitivo e collaborativo); infine anche allo scambio e condivisione di opinioni e di vissuti, sempre operando nella distanza comunicativa del viso a viso tra i componenti stessi del laboratorio.

L'inusuale "materia" di conoscenza ha anche offerto l'opportunità ad una critica costruttiva "al sistema" culturale dominante, che solitamente classifica con il termine erbacce quanto è stato da noi considerato come un oggetto prezioso di scoperta e indagine, di studio e di laboratorio.

L'opportunità è stata preziosa anche per avere fatto luce su sprazzi di tradizioni, sugli usi e costumi dei popoli che sono celati nel linguaggio (ad esempio i modi di dire, in cui si prende a riferimento un'erba spontanea come metafora di altro). Sostanzialmente si è indagato sul nostro passato, che alla luce dei problemi ambientali di oggi, può indicare la via per il recupero di una relazione più sostenibile, vitale, armoniosa con il creato che ci circonda, ridando senso alle relazioni tra persone e con il mondo.



Realizzare il taccuino per gli appunti ricorrendo a carta, cartoncino e forbici.

C'è da annotare che al laboratorio purtroppo si è avuto un limitato numero di partecipanti: si è avuto il massimo di 9 componenti solo il primo giorno; poi 5 il secondo giorno; 6 il successivo e 7 per gli ultimi due giorni di frequenza. Vari e tutti legittimi i motivi delle assenze, ma questo circoscritto numero di presenze ha generato una situazione al limite delle possibilità di realizzare un'efficace e creativo laboratorio, fondato sul coinvolgimento della persona a tutto tondo, sull'interazione ludica e sulla partecipazione dei/delle ragazzi/e all'elaborazione della conoscenza stessa.

Alla fine si è riusciti comunque a fare tutte le attività che ci si era prefissati, ottenendo una buona efficacia tanto nella socializzazione, che apprendimento e nel bene-essere del tempo speso assieme.

Il laboratorio, nel suo complesso, ha preso in considerazione i seguenti generi di attività.

- I piccoli gruppi di attività, di carattere ludico e non, per un'effettiva promozione della socializzazione tra i ragazzi/e, nonché le attività centrate sullo scambio e la condivisione, di composizione e ricomposizione continua dei gruppetti di lavoro stessi;

- La conoscenza delle erbe spontanee, sia attraverso la trasmissione diretta di conoscenze da parte dell'esperto (ricorrendo a passeggiate con l'esperto, frequentando sia spazi minimi come le aiuole stradali o un po' più estesi come quelli al parco di Marina di Ravenna) e sia con gli inviti all'osservazione e descrizione di ciò che si andava incontrando nelle aree verdi che si frequentava (cercando soprattutto i possibili biotopi (infatti, seppur dentro ad un'area omogenea come quella del parco in questione, esistono differenze tra l'omogeneità se si guarda ad esempio negli angoli sempre in ombra, o in quelli sempre al sole, oppure i luoghi nei pressi di recinzioni e muretti o altro che risulta diverso dall'omogeneo, come intorno ad un tronco in naturale disfacimento).

La conoscenza della materia è stata stimolata anche dalla lettura e dallo studio operati in via autonoma, cercando via internet (ricorrendo all'uso degli smartphone in possesso ai ragazzi/e stessi) e minime letture di testi, stimolata da specifici giochi didattici;

- Il gioco da tavolo in commercio e l'invenzione di giochi da tavolo (che prendono spunto dalle meccaniche e dalle dinamiche di giochi noti), che - a differenza dei primi - promuovono e trattano la conoscenza delle erbe spontanee.

Su questo punto è bene sottolineare che, sin dall'inizio, per ideare qualcosa che non esiste (cioè un gioco da tavolo centrato sulle erbe spontanee), è risultato essenziale esperire e parlare dei giochi da tavolo noti ai ragazzi/e, confrontando le caratteristiche peculiari di ciascuno con quelle degli altri giochi.

Così, partendo da ciò che era già noto ai ragazzi/e (giochi da tavolo giocati in famiglia e con gli amici), ci si è avviati solo in un secondo momento verso nuove proposte di giochi da tavolo.

In tutto questo, si è preselezionato tra i tanti giochi da tavolo in commercio, quelli a percorso e con tessere, che era anche quanto ci si attendeva che fosse ideato e prodotto dai piccoli gruppi.



Materiali per costruire il taccuino "fai da te".

- La ricorrente valutazione e condivisione delle esperienze e dei vissuti. Si è dato sempre molto credito e importanza all'espressione stimolata e libera di piaceri e dispiaceri provati dai singoli partecipanti verso le attività proposte dagli adulti. Certo, all'inizio c'è stata una sorta di "diffidenza ad esporsi", non è abituale che si dia un voto ad un'attività, quest'ultimo è solitamente più appannaggio degli adulti verso i ragazzi/e.

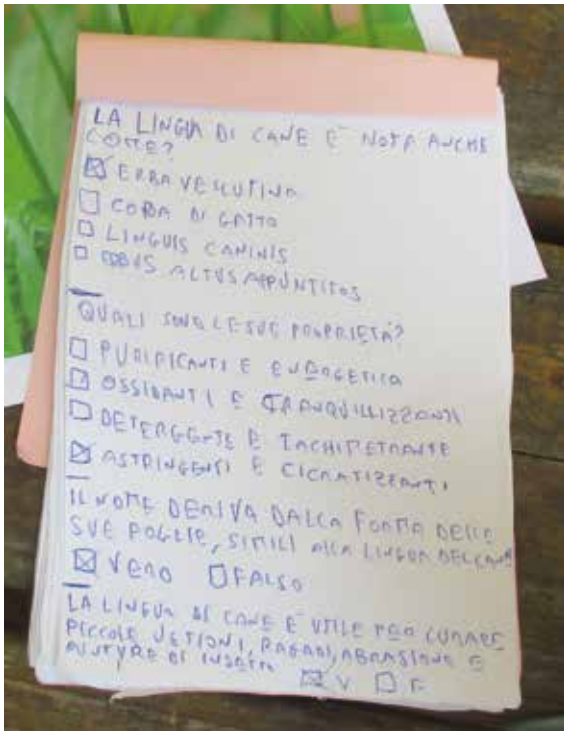


Condivisione di conoscenze inerenti le erbe selvatiche attraverso immagini fotografiche di piante selvatiche del luogo.

Richiedere un voto alla fine della giornata di laboratorio ha anche aperto la porta al confronto tra il giorno prima e quello dopo, alla ricerca delle possibili motivazioni della differenza, ad un prendere coscienza delle tante parti con cui è stato pensato e fatto il laboratorio stesso. Il voto si è anche trasformato in una facile occasione di espressione dell'ironia.

Alla fine, la valutazione giornaliera espressa da ciascuno dei partecipanti al laboratorio ci ha sempre confortato, andando, di giorno in giorno, prevalentemente in crescendo, per attestarsi ad un 8 e 8,5 più o meno costanti.

Tutto questo ci fa bene sperare che la curiosità instillata verso la "materia" di studio sia sincera e concreta, che permetta ai ragazzi e ragazze di città di ricordarsi di osservare e guardare con rispetto le piante che si incontrano tra le crepe dell'asfalto, ai margini della strada, in prati e parchi; che l'aggettivo qualificativo "selvatico" e spontaneo, associato a "piante", non sia più sinonimo di negativo, portando a disprezzare se non ad estirpare. Si spera che le piante selvatiche siano diventate, anche per questo sparuto gruppo di ragazzi/e, un "potenziale di vita" a supporto tanto della salute che dell'armonia del ciclo della vita.



Il taccuino "fai da te" con gli appunti di domande a scelte multiple elaborate dai partecipanti.



Immagini di erbe selvatiche utili alle attività di riconoscimento e ricerca in ambiente.

il Programma

DELLE ATTIVITÀ

Qui di seguito si descrive l'insieme delle attività che sono state attraversate con il gruppo, giorno per giorno, nei 5 giorni di permanenza al parco di Marina di Ravenna e presso la sede della Circostrizione Mare. Se ne potrà apprezzare qualche iter di progressione delle attività, come il passaggio graduale dal fare al concettualizzare per arrivare a tradurre le esperienze e conoscenze in matematica ludica, ovvero i giochi da tavola.

PRIMA GIORNATA

L'appuntamento

L'incontro con il gruppo si è inizialmente svolto presso l'area esterna alla sede della Circostrizione di Marina di Ravenna; qui si sono svolte le prime operazioni amministrative di registrazione dei presenti.

Molto importante, si è poi avuta una leggera conversazione sui motivi per cui ciascuno/a ha scelto questo laboratorio (quali le ragioni per l'attrazione ed interesse verso le piante selvatiche).

Ancora più essenziale è stato conversare sulle soggettive esperienze con i giochi da tavolo, cominciando anche a individuare gli elementi (meccaniche e dinamiche) che contraddistinguono i giochi da tavolo nominati.

A parte e in attesa che si componesse l'intero gruppo, si è anche avviata la conversazione sulle piante selvatiche, che è poi continuata con l'attività seguente.

La Passeggiata esplorativa

Il luogo del primo appuntamento non era quello dello svolgimento del laboratorio, ovvero al parco di Marina di Ravenna. Per cui si è colta l'occasione di rendere "attivo" il percorso che separava l'uno dall'altro. Il gruppo è stato condotto in passeggiata dal luogo dell'incontro verso il parco, facendo delle mini tappe per osservare le piccole aiuole ai bordi del marciapiede, nelle crepe dell'asfalto e delle mura, notando le singole piante selvatiche che si incontravano, con inviti ad ascoltare gli assaggi di informazione fornite dall'adulto.

Al parco, la manualità crea-attiva

Una volta al parco si è scelta l'area all'ombra in cui si voleva operare per tutta la mattinata, chiedendo opinioni al gruppo. Provvisti di un grande telo arancione che si è aperto e steso a terra, si è fatto campo base all'ombra e nei pressi della tensostruttura del parco.



Annodare lo spago per costruire il perimetro da un metro quadro.



Costruire un recinto con uno spago per definire un metro quadro di terreno, il luogo della ricerca fotografica.

La prima attività di tipo manuale ha visto il gruppo impegnato nella realizzazione di un "taccuino fai da te". Per realizzare questo, ciascun partecipante ha fatto ricorso a forbici, carta piegata secondo le indicazioni fornite (e successivamente tagliata lungo le piegature), al cartoncino e alla puntatrice. L'azione ha permesso di ottenere un piccolo blocco per gli appunti, costituito da una decina di facciate, provvisto anche di una copertina (su cui è stato applicato un adesivo che mostra un logo, il titolo del laboratorio, assieme allo spazio per il nome del proprietario) .

Giochi di gruppo per costruire piccoli gruppi di attività

Per stimolare l'interazione tra i partecipanti che non si conoscono, si sono fatte alcune piccole attività ludiche in cui si chiedeva al gruppo di ripartirsi in sottogruppi ricorrendo a semplici criteri, che generano incontri misti e casuali, quali "ordinarsi in linea" considerando semplici stimoli, ad esempio: la taglia del numero delle scarpe, il colore degli occhi, l'altezza, l'età o le iniziali del nome... L'associazione di più criteri tra di loro ha reso il gioco più complesso; le une come le altre attività hanno generato pretesti per lo scambio e la condivisione di informazioni personali, a rendersi disponibili alla conoscenza reciproca.

Riconoscimento di piante

Le attività sono poi entrate nel vivo del tema del laboratorio e, rispetto alla passeggiata informale di inizio, si è esercitata l'analisi e il riconoscimento delle piante selvatiche. E così, provvisti di fotografie che rappresentavano fiori e piante che sono presenti nel parco, a piccoli gruppi, è arrivato l'invito/compiuto a ricercare dei micro-habitat, e poi a individuare quelle varietà di piante che erano rappresentate in foto (ogni gruppetto aveva foto di piante tra loro diverse rispetto agli altri gruppetti).

Successivamente, gli adulti hanno raggiunto i piccoli gruppi e verificato quanto era stato da loro trovato. La circostanza era utile anche per raccontare qualcosa in

più sulla pianta specifica, ad esempio sugli usi, i costumi, i miti, le fiabe e leggende ad essa associate. Si è anche osservato e descritto come la pianta era fatta, individuando le differenze con le altre, attraverso l'accostamento e il confronto dei dettagli.

La situazione ha permesso di invitare i ragazzi/e a cercare/trovare informazioni in più (e/o delle conferme a quanto si raccontava loro) attraverso i loro smartphone, nonché prendere appunti usando il taccuino, perchè tutto questo sarebbe poi stato utile per le attività successive.



Le foto delle erbe selvatiche sono state poste all'interno del recinto con lo spago e al fianco delle piante corrispondenti.



A fine ricerca, si effettua la valutazione della corrispondenza tra immagine e pianta trovata nel metro quadro.

1 mt quadro di vita

Si è quindi arrivati al gioco focus del laboratorio, quello che ha dato il titolo allo stesso: provvisti di cordella e spiedini di bambù, si è dapprima mostrato come segnalare una porzione di area verde ampia più o meno un metro quadro, di come cercare al suo interno la varietà delle piante, associandovi le foto delle piante da trovare e riconoscere.

I piccoli gruppi, arricchiti del piccolo equipaggiamento, sono stati indirizzati a cercare dei biotopi, cioè aree piccole di parco che si differenziano tra loro e anche rispetto al "generale", ad esempio luoghi differenti per il fatto di essere sempre al sole, sempre all'ombra, vicino ad un muro o una rete, ad una costruzione in rovina, o altro ... Ai gruppetti questa volta sono stati consegnati 15 minuti di tempo e il compito, poi con l'aiuto di alcune foto (che rappresentavano gran parte delle piante selvatiche che si possono trovare al parco - e che come adulti avevamo osservato nelle nostre esplorazioni dell'ambiente fatte qualche giorno prima dell'avvio del laboratorio), si è dato il via all'azione di gioco e ricerca d'ambiente.

Allo scadere del tempo, ci siamo ritrovati vicino ai diversi luoghi scelti dai gruppetti, per ascoltare le diverse presentazioni fornite a turno dai componenti dei gruppetti stessi.

Valutazione della prima giornata

A fine giornata abbiamo richiesto a ciascun partecipante una sintetica valutazione delle attività, attraverso "il voto": si sono raccolti qualche 6,5 e molti 7 e 7,5, un 8; nonchè si sono richieste semplici spiegazioni su cosa era piaciuto di più e cosa di meno.

A questo è seguito un discorso fatto dai conduttori per considerare le tante attività ed elementi fatti nella mattinata, evidenziando la complessità e articolazione dell'esperienza di laboratorio. Un'esperienza che chiaramente non è descrittiva e sintetizzabile con un voto, ma necessita di condivisione di parole, restando indicativo di un certo "grado di benessere della partecipazione".

Come adulti conduttori del laboratorio, si è comunque sperato di poter incrementare questi voti di qualche punto ulteriore nei successivi appuntamenti.



A piccoli gruppi, elaborare, porre domande e rispondere reciprocamente sulla materia "erbe selvatiche" che ci circondano.

Visto il numero esiguo dei partecipanti, si è optato per cominciare a giocare con un gioco da tavolo e, nell'attesa che arrivi qualche altro partecipante o si arrivi a comprendere il motivo delle 4 assenze, procedere con quanto programmato.

Giochi da tavolo

L'attività inizia con il gioco con due diversi giochi da tavolo a percorso e con tessere: *Karuba** e *Tsuro***, proseguendo fino al momento della pausa/merenda.

Per il gioco *Karuba* si è fatta una variante in cui, la tessera percorso che si pesca, non viene "imposta" da un giocatore a turno, ma ciascuno pesca la tessera che vuole posizionare sulla sua plancia, scegliendo a caso da una delle tre pile di tessere percorso (ovviamente disposte a testa in giù e tra loro mischiate).

Sulla scorta del piacere e soddisfazione manifestate nel giocare a questi due giochi (che sono risultati nuovi per il gruppo), si sono avviate delle considerazioni generali sugli elementi della meccanica e dinamica dei giochi giocati, anche facendo il confronto con i giochi noti ai ragazzi.

Elementi che, nel momento dell'ideazione/invenzione del gioco da tavolo, sarebbero divenuti preziose prese di coscienza, orientative informazioni per ri-creare il gioco in base a personali interessi ed autonome impostazioni per la realizzazione di due nuovi giochi da tavolo a tema, che abbiano le caratteristiche di soddisfare e portare piacere ai partecipanti.

Quindi si è attivato il gruppo in un problem solving ideativo, fondato sulla questione: "In che modo si potrebbero ulteriormente sviluppare i giochi giocati?" Ne sono nate nuove idee su come arricchire il gioco che si è giocato, sulle possibili varianti da apportare al gioco per renderlo più interessante, apportando benefici alle dinamiche e meccaniche del gioco da tavola.

Si è poi posta anche una seconda domanda, al fine di ricercare nuovi e possibili adattamenti dei due giochi al tema del laboratorio: "Se si dovessero ri-editare questi giochi in funzione della promozione della conoscenza delle erbe selvatiche, cosa si potrebbe fare/cambiare, aggiungere, togliere?" Con questa domanda si è avviata la ricerca di qualcosa di più specifico e a tema, della matematica ludica applicata alla promozione della conoscenza delle erbe selvatiche.

Tempo della pausa/merenda

* vedi tutorial del regolamento originale _ "<https://www.youtube.com/watch?v=ir-1ssw843s>"

** vedi il tutorial che spiega come si gioca _ "<https://www.youtube.com/watch?v=VcDlxEb5n7g>"

Domande e risposte, attività di ricerca e competizione a squadre

Terminata la pausa e considerando che i partecipanti sono solo in 5, ritrovandosi attorno allo stesso tavolo, si è proposto di giocare un gioco che si costruisce facendo in tre fasi, e che richiede il pieno protagonismo dei partecipanti.

Nella prima fase, ogni piccolo gruppo è diventato una squadra che, per primo ha selezionato un'immagine - tra le tante - di pianta selvatica; successivamente ogni squadra ha avuto a sua disposizione 15 minuti di tempo per cercare informazioni sulla pianta stessa, ricorrendo ai propri smartphone e appuntando tutto sul taccuino. In questo tempo e con le informazioni trovate, ogni piccolo gruppo ha elaborato 4 o 5 domande, che sono poi state poste all'altro gruppetto, in una situazione di competizione a punti.

Scaduto il tempo si è chiesto se si necessitava di qualche altro minuto e, infine, terminati i lavori di ricerca delle informazioni ed elaborazione delle domande, i due gruppetti sono ritornati al tavolo comune.

A questo punto inizia la seconda fase dell'attività, che si è svolta in ulteriori 10 minuti di tempo. In essa ogni piccolo gruppo ha usato il tempo a disposizione per cercare informazioni sulla pianta su cui l'altro gruppo avrebbe posto delle domande, questo per poter prepararsi al meglio a rispondere nella situazione della competizione a quiz, o terza fase.

Nell'ultima fase, i due piccoli gruppi diventano due squadre che competono, cercando di rispondere al meglio alle domande che gli vengono poste dall'altra squadra. La competizione a punti ha visto i partecipanti definire da loro stessi sia l'organizzazione che le modalità di assegnazione del punteggio della competizione. L'attività, nel suo svolgimento, ha trovato il pieno coinvolgimento e soddisfazione dei presenti, nonché la conferma che sia utile a conoscere qualcosa in più sulle piante selvatiche.

Ideazione di un gioco da tavolo

L'ultima parte di tempo rimasta della seconda mattinata è stata impegnata per avviare l'ideazione di due giochi da tavolo con lo scopo di promuovere la conoscenza delle piante selvatiche, ricorrendo agli elementi esplorati e sperimentati sino ad oggi. I due gruppi si sono ritrovati in luoghi separati per discutere su cosa ideare, arrivando ad abbozzare due idee generali di giochi che ricorrono alla trasformazione e adattamento di giochi noti.

Prima del termine del tempo a disposizione, si è chiesto ai partecipanti di ritrovarsi attorno al tavolo comune e di illustrare/condividere quanto era in essere della bozza di idea del nuovo gioco. Questa è stata una prima opportunità di ricevere buone critiche costruttive, ben ragionate.

Autovalutazione: come per il primo giorno si è infine chiesta una votazione sulla mattinata di attività e ne è risultato un nuovo successo, premiato da un insieme di voti tra l'8 e il 9.

TERZA GIORNATA

RIEPILOGO E GIOCO

Al fine di introdurre una persona assente al secondo incontro, e con l'aiuto dei partecipanti presenti al secondo giorno, si è fatto un riepilogo dell'attività svolta nell'incontro precedente, che avrebbe trovato continuità nella terza mattinata di attività. Per coinvolgere chi non c'era nel secondo incontro, si è tornati a giocare a Tsuru, lasciando la spiegazione delle regole del gioco ai ragazzi stessi.

UN NUOVO GIOCO DA TAVOLO

Per tornare a parlare degli elementi, delle meccaniche e delle dinamiche del gioco da tavolo (nonchè per consegnare nuove idee utili ai prototipi di gioco che sono stati abbozzati nella seconda mattina di laboratorio), si è coinvolto i partecipanti a giocare ad un nuovo gioco da tavolo, un altro gioco a percorso, quale Cartagena*** quindi si è aperto un confronto verbale per fare luce sulle dinamiche del gioco e le differenze con i precedenti giochi giocati.

Pausa



Terza mattina con il ri-avvio dei Team di progettazione di un gioco da tavolo.



Terza mattina con il ri-avvio dei Team di progettazione di un gioco da tavolo.

REALIZZARE LE IDEE ABBOZZATE

A piccoli gruppi, si è avviata la realizzazione dell'equipaggiamento del gioco da inventare, a partire dalla plancia e dalle tessere.

In continuità e sulla base delle bozze di idee elaborate nell'incontro precedente, ai partecipanti sono state messe a disposizione vari materiali in legno, carta e cartone, con forbici, colla, colori e matite. Poi si è anche avviata la scrittura dei regolamenti, entrando più nel dettaglio dei due giochi da tavolo in bozza.

Il lavoro è stato febricitante, con ciascuno e ciascuna impegnato/a a fare qualcosa in conseguenza a ruoli e compiti auto-assegnati in ciascun gruppetto

AUTO VALUTAZIONE

Infine la consueta valutazione della giornata: tutti 8 e un 8,5, dandosi come nuovo appuntamento per il giorno dopo la sala auditorium della Circoscrizione mare.

*** vedi tutorial del gioco "<https://www.youtube.com/watch?v=fAe80PzTOss>"

QUARTA GIORNATA

Giunti alla quarta mattinata di laboratorio, si è deciso di utilizzare un ambiente più strutturato e con l'aria condizionata, come la sala auditorium della Circostrizione di Marina di Ravenna. In essa, la presenza di un ambiente bene isolato dai rumori, provvisto di ampi tavoli e comode sedie ha permesso un maggiore agio per operare manualmente sulla realizzazione della componentistica dei giochi, portando a termine dapprima la plancia e poi avviando un fine lavoro di design per il resto dell'equipaggiamento necessario.

Il regolamento lo si pensa, si discute, e soprattutto lo si comincia ad impostare "strada facendo" perché, tanto la plancia come la componentistica, variano e le stesse suggeriscono idee e dettagli per le regole.

Anche nella quarta mattinata e prima di avviare i lavori di manualità, si è giocato con un nuovo gioco da tavolo, che ha consegnato nuove possibili idee per i progetti ideatori di giochi da tavolo e nuove opportunità di socializzazione tra i presenti.

Mentre i partecipanti hanno svolto diligentemente i loro compiti in via autogestita, gli adulti si sono preoccupati di completare la componentistica del gioco da tavola che anch'essi proporranno al gruppo nella giornata di domani.

Prima di lasciarsi ci si è accordati sui contenuti dell'ultimo giorno di laboratorio, in quanto ci si è accorti che non si è riusciti a completare la componentistica dei giochi inventati, e che serve almeno una mezzoretta in più di lavoro, da prendere ad inizio della quinta giornata.

Valutazione della giornata: tutti 8 e un 8,5.



Realizzare un prototipo di gioco da tavolo che funziona a partire da qualcosa di noto.

QUINTA GIORNATA

L'ultima mattina è iniziata con un'attività a piccoli gruppi, allo scopo di completare i nuovi giochi da tavolo, lavorando sui dettagli della componentistica e sul regolamento dei giochi stessi. Ci si è soprattutto concentrati sullo sviluppo delle domande che servono a sondare la conoscenza che i giocatori hanno delle erbe selvatiche.

Quindi ci si accorda su quali dei tre giochi giocare per primo.

Nella decisione si prende in considerazione il fatto che, per lasciare un pò più di tempo ad un piccolo gruppo che necessita di completare alcune componenti del loro gioco, si coinvolge solo uno dei due piccoli gruppi nelle vesti di giocatori del gioco "1mt quadro di vita", ovvero il gioco da tavolo ideato dai conduttori del laboratorio. Quest'attività si protrae fino al tempo della pausa.



Curare i dettagli del prototipo di gioco da tavolo.

Lavoro sulla plancia del gioco da tavolo da ideare e realizzare.

Terminata questa, ogni gruppetto spiega all'altro gruppetto come si gioca il gioco che ciascuno ha realizzato e immediatamente ci si applica nella spiegazione del regolamento e nell'uso della componentistica sulla plancia di gioco.

Si nota fin da subito il pieno coinvolgimento dei partecipanti, tanto nell'insegnare che nel giocare.

Al termine della mattinata si sollecita una libera espressione del grado di soddisfazione rispetto a quanto ciascuno ha creato, ritrovandosi tutti e tutte contenti/e e soddisfatti/e delle diverse opere.

Valutazione finale dell'incontro: tutti 8 e un 8,5



Realizzare la componentistica del prototipo di gioco.



Preparare le tessere della componentistica per il gioco da tavolo.

In sintesi

Il laboratorio ha permesso di validare una metodologia di lavoro che rende i partecipanti dei "protagonisti" nel loro conoscere il mondo, in specifico le erbe spontanee, affrontando la questione della ludo didattica, che fa ricorso anche ai giochi da tavolo, mantenendo attivi l'ascolto e la comprensione reciproca, un clima di interazione sereno e ludico.

Conoscere i giochi da tavolo, conoscere la materia da insegnare (le erbe spontanee), non è abbastanza per generare a breve termine di tempo un clima di interazione e relazione significativo con e tra i presenti, che è la chiave per accendere il desiderio, la curiosità e l'impegno, attivando la motivazione interna a fare e ad impegnarsi.

Il rispetto tra le parti e la promozione del protagonismo secondo una coerente metodologia, fanno il resto.



Componentistica "fai da te" del gioco da tavolo.



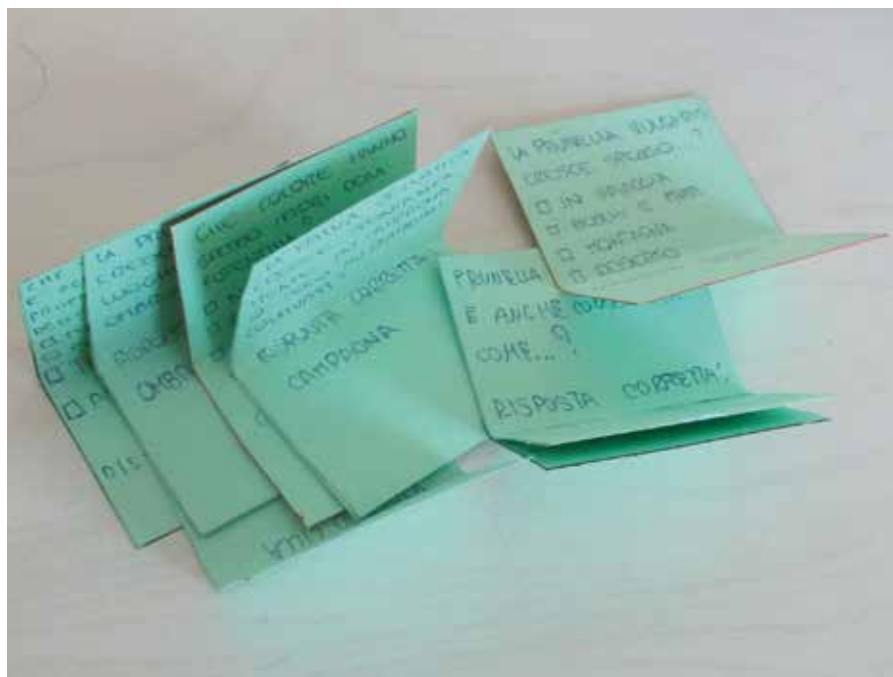
Prova di gioco con alcune tessere percorso disposte sulla plancia, la pedina muove verso i fiori da conoscere.

A piccoli passi si è entrati nel mondo della conoscenza specifica senza isolarsi ma restando nel mondo concreto in cui la vita accade, divertendosi e partecipando alla costruzione della conoscenza stessa e dei modi per accedervi in via ludica.

E quello che può accadere nel "laboratorio mondo" è imprevedibile, come fare l'incontro occasionale con il vestito di una cicala, che ha da poco spiccato il volo.

Per entrambi i giochi se ne può bene apprezzare il dettaglio e l'accuratezza del messaggio e della decorazione, la cura con cui sono stati realizzati. Le domande elaborate dai team di lavoro sono tutte pertinenti, modello a scelta multipla.

La componentistica è stata avvantaggiata dall'uso di materiali in legno preformati. I giochi durano una lunghezza giusta per non annoiare e, al loro interno, hanno diversificate e motivanti dinamiche di gioco.



Foglietti su cui sono riportate le domande e risposte per accedere o meno al punteggio del "fiore" tessera.

Dinamiche Generali

DEL TRE GIOCHI

L'ultimo giorno del laboratorio è stato dedicato a giocare al gioco con i giochi inventati.

Il primo di questi è stato proprio **"1 mt quadro di vita"**, ovvero il gioco ideato dai conduttori stessi del laboratorio.

In esso e nella sua dinamica di gioco principale, i 4 giocatori muovono vari "Insetti" su di una plancia centrale (fatta di 9x9 caselle quadrate) e su di esse vengono piazzate casualmente delle "Tessere pianta".

L'obiettivo degli "Insetti" è di andare a caccia di "Tessere pianta" che possono conferire poteri benefici ma anche malefici ai diversi giocatori.

Questi poteri facilitano, oppure ostacolano, la corsa dei "Corridori", che viene effettuata su di un percorso di altre caselle che fanno da "cornice" alla plancia centrale, fatta di caselle più piccole.

Rispetto ai due giochi ideati dai/dalle ragazzi/e, "1 mt quadro di vita" chiede la collaborazione tra i partecipanti per sconfiggere "Il Gioco", cioè tutti e 4 i giocatori fanno squadra per competere contro "Il Gioco" stesso.

Le "Tessere pianta" sono in accordo con le qualità delle erbe selvatiche; molte volte, per procedere verso la vittoria, si deve dimostrare di conoscere le piante selvatiche, rispondendo a delle domande o leggendo delle schede, che suggeriscono le risposte alle domande.



Giocando al gioco 1 mt quadro di vita.



Team A spiega al team B il gioco ideato nelle sue regole e dinamiche.

Il primo gioco (quello con le immagini a destra) è ispirato da un recente gioco da tavolo di nome Tsuru****.

Nel gioco inventato si piazzano una serie di "Tessere percorso" che illustrano parti di strade, che tra di loro si combinano alla perfezione (esse riprendono il design del gioco Tsuru).

Aggiungendo più tessere alla plancia, i giocatori si costruiscono vie per attraversare le distanze che separano le loro pedine dalle "Tessere fiore", che sono poste al lato opposto della plancia.



Dettaglio del gioco 1 mt quadro di vita.

Le "Tessere percorso" vengono prese una alla volta (una per ogni turno di gioco, da ciascun giocatore) da una pila, estratte in via casuale.

Le "Tessere fiore", una volta raggiunte dalla pedina del giocatore (basta accostarsi con una "Tessera percorso"), rivelano le immagini dei fiori di determinate piante. A questo punto è necessario rispondere correttamente a una/due domande al fine di guadagnare punti.

Una volta risposto correttamente o scorrettamente, il giocatore di turno e con la sua pedina, abbandona la "Tessera percorso" su cui si era posizionato (per accostarsi alla "Tessera fiore"), riportando la propria pedina al punto di partenza (ma non si rimuovono le "Tessere percorso" che sono state piazzate da questo giocatore).

Al nuovo turno di gioco, quel giocatore potrà tornare a gareggiare per andare a svelare nuovi fiori, solo dopo avere "sbloccato" la situazione, cioè solo dopo avere fatto "il corretto" numero dei dadi. Questo lo si ottiene facendo combaciare il numero del dado con il numero di tessere che sono state piazzate da quel giocatore per accostarsi al fiore. Solo dopo di ciò si può riprendere ad aggiungere tessere percorso per coprire la nuova distanza che separa il giocatore dal nuovo fiore.

Ad esempio se da questo giocatore sono state piazzate 5 "Tessere pianta" sulla plancia per accostarsi alla "Tessera fiore", lui o lei dovrà compiere un tiro di dado facendo 5 per sbloccare la sua situazione; se invece ne avrà posizionate 7, allora dovrà fare un tiro con due dadi.

**** vedi il tutorial che spiega come si gioca _ "<https://www.youtube.com/watch?v=VcDlxEb5n7g>"

Ovviamente i fiori che sono stati svelati dagli altri giocatori vengono rimossi dalla plancia; e il gioco continua fino a quando non ci sono più "Tessere fiore" disponibili.



Team B spiega al team A il gioco che ha realizzato.

Il secondo gioco ha come fonte di ispirazione il popolare gioco da tavolo "Labirinto magico"****, che ha la singolare caratteristica di avere sulla plancia alcune "Tessere fisse", mentre i giocatori possono inserire altre "Tessere mobili". Queste ultime fanno scivolare via le "Tessere mobili" già presenti e contigue sulla plancia (muovendo una riga in orizzontale di "Tessere mobili" o una colonna in verticale di "Tessere mobili").

Nel gioco inventato, sulla plancia si trovano delle "Tessere fisse" che portano immagini di vari fiori.

**** <https://www.ravensburger.org/it/scopri-il-nostro-mondo/i-nostri-marchi/labirinto/index.html>

Arrivare a questi fiori permette di avere la chance di guadagnare punti; questo accade solo se si risponde correttamente a delle domande a scelta multipla, tutte centrate sulle erbe selvatiche.

Sulle tessere è illustrato sia il pezzo di percorso, sia il fatto che questo è tra delle mura; solo disponendo correttamente le tessere si riesce a combinare la strada di una tessera con la strada di un'altra tessera; la strada di una tessera combinata con il muro di un'altra tessera non permette di avanzare.

I muri non possono essere attraversati a meno che non si accede al Bonus.

I fiori si distinguono in arancioni, neri e verdi: ogni colore permette di accedere a più o meno punti, ma anche le domande diventano più o meno difficili.



In fase preparatoria del gioco, si dispongono le tessere in via casuale sulla plancia.

Quando un giocatore raggiunge prima degli altri i 5 punti (perché ha raggiunto almeno due fiori), allora può anche accedere ad un Bonus. Il Bonus è esemplificato da una tessera speciale a due facce. Lanciando in alto questa tessera - e facendola poi cadere sul tavolo - si scopre a quale delle due facce si ha diritto: la prima faccia indica che si ha il Bonus per superare un muro e l'altra faccia permette di superare un maggior numero di muri (permette cioè di arrivare prima degli altri al fiore desiderato).

Se vuoi scaricare***** il regolamento dei due giochi ideati e realizzati dal team di ragazzi/e al termine del laboratorio.



La pedina accede al bonus del fiore dopo avere costruito una percorso di tessere, turno dopo turno.

***** <https://lucertotaludens.it/onewebmedia/REGOLAMENTO%20primo%20e%20secondo%20gioco.pdf>

Progetto

1 METRO QUADRO DI VITA

Progetto a cura dell'associazione Lucertola Ludens APS
Per maggiori informazioni visitare sito internet www.lucertolaludens.it

Elenco partecipanti -2025-

Dal 30/06/2025 Al 04/07/2025

CAMBISI EDOARDO

LUCARELLI ELIA

**NANNI MARGHERITA
REBECCA**

OCCHIALINI GIANNI

PAGANI FEDERICO

RIZZO GRAZIA

SARNARI RICCARDO

VICCHI ANDREA



 [lucertolaludens.it](http://www.lucertolaludens.it)

Regolamento

PRIMO E SECONDO GIOCO

Dallo Tsuru al “Campo di fiori”

Equipaggiamento:

- Una plancia variopinta costituita da 8x8 caselle
- Quattro pedine per 4 giocatori
- 64 tessere che coprono le 8x8 caselle della plancia: 5 di queste tessere sono per 5 fiori di erbe selvatiche, e le restanti 59 tessere sono per costruire le strade su cui si muovono le pedine dei giocatori.
- Fogliettini con le Domande per i giocatori inerenti le piante selvatiche, che sono collegate ai 5 fiori
- Due dadi



Ad inizio gioco le pedine sono pronte a partire verso le “tessere fiore” da svelare.

Obiettivo del gioco

Scoprire le tessere fiori al fine ottenere punteggi da accumulare; vince il giocatore che ha più punti degli altri.

PREPARAZIONE del gioco

Distribuire casualmente tre tessere strada a ciascun giocatore.

Posizionare le 5 tessere fiore a testa in giù e casualmente sull'estremità opposta della plancia (rispetto al punto da cui partono i giocatori).

REGOLAMENTO e svolgimento del gioco

Le tessere strada ricevute ad inizio gioco sono utili per costruire un percorso che porta ciascun giocatore alle tessere con i fiori.

Ogni giocatore, al proprio turno, posiziona una tessera delle tre a disposizione sulla plancia; poi pesca dal mucchio delle tessere restanti la tessera mancante, per ritornare a possederne tre, e attende il suo nuovo turno.

Ciascun giocatore può decidere di piazzare una delle sue tre tessere di fronte al percorso di un altro giocatore, questa è una mossa che permette di fare deragliare (quando la strada costruita lo porta ad uscire dalla plancia) l'altro giocatore, di fargli perdere tempo, distogliendolo dal suo percorso.

Questa mossa è consentita solo una volta per ciascuno dei giocatori, e dopo di questo il giocatore viene penalizzato non potendo ripescare la tessera mancante per arrivare a tre, e quindi resta con in mano solo due tessere da giocare.

Se un giocatore deraglia, al suo turno è costretto a tornare alla sua partenza e a tirare uno o due dadi per ripercorrere la strada già costruita; solo atterrando esattamente fino all'ultima tessera deposta (rimuovendo la tessera che lo ha fatto deragliare); se questo non accade, egli deve ritentare al turno successivo dal punto in cui si è fermato.

Alcune delle tessere percorso portano anche il disegno di una margherita (in un angolo), questo permette di ricevere un punto nel momento che la pedina passa e/o ripassa da questa tessera.

Le tessere fiore sono disvelate solo quando un giocatore si avvicina, deponendo la sua tessera in maniera contigua a quella del fiore.

A questo punto, al giocatore vengono fatte due domande sulle erbe selvatiche e, se risponde correttamente, egli si appropria del fiore e dei punti corrispondenti; poi riporta la sua pedina al punto di partenza e, al turno successivo, tirando uno o due dadi deve ritornare esattamente sull'ultima casella del percorso costruito con le sue tessere (se questo non accade, egli deve ritentare al turno successivo dal punto in cui si è fermato).

Se sbaglia la risposta, il giocatore riporta la sua pedina alla propria partenza e al turno successivo deve tirare i dadi per arrivare all'ultima tessera deposta.

Una volta conquistato un fiore si può procedere alla conquista degli altri fiori, deponendo la propria tessera in maniera contigua a quella della nuova tessera fiore.

Dal Labirinto Magico al “Labirinto di fiori”

Equipaggiamento:

- Una Plancia con uno spazio capace di contenere 7x7 tessere
- 4 pedine per 4 giocatori
- 50 tessere, di cui 16 sono fisse sulla plancia (tutte che illustrano muri e strade, di colore verde e giallo), con alcune di esse che raffigurano immagini di fiori
- 4 tessere fisse sono riservate alla partenza dei giocatori (disposte agli angoli della plancia), segnalate con un pallino di colore diverso
- Tessere minime, esagonali di tre colori (arancio, nero verde)
- 1 tessera Bonus con due lati colorati come le bandiere del Senegal e della Giamaica
- Fogliettini piegati in 4 su cui sono scritte le domande, tutti contenuti in tre bicchieri



La mano è pronta a disporre la tessera in ingresso, obbligando le altre (in colonna o riga) a muovere oltre.

Obiettivo del gioco

Raccogliere punti più degli altri giocatori, muovendosi sulla plancia per cercare di raggiungere i fiori, rispondendo correttamente alle domande.

PREPARAZIONE del gioco

Posizionare casualmente le tessere sulla plancia.

Posizionare le pedine dei giocatori sulle tessere fisse ai corrispondenti quattro angoli della plancia.

REGOLAMENTO e svolgimento del gioco

Ciascun giocatore, al proprio turno, muove di un passo alla volta la sua pedina sulla plancia, che è arricchita dalle tessere gialle e verdi, a partire dai punti colorati fissi (rosso, nero, azzurro, viola, come le pedine dei giocatori); ma, prima di muovere la pedina, sposta una colonna di tessere sulla plancia, inserendo una di queste tessere.

La tessera che fuoriesce dalla colonna non può essere reinserita nello stesso punto dal giocatore successivo (per muovere la stessa colonna di tessere ma in senso contrario).

Quando la pedina muove sopra ad una tessera con il fiore, egli risponde a una domanda, che può essere facile, media o difficile, questo dipende dal colore del fiore.

A risposta corretta si vince un esagono minimo dello stesso colore: rosso (che vale 2 punti), verde (che vale 1 punto) o nero (che vale 3 punti).

Quando il giocatore raggiunge 5 punti ha la possibilità di prendere il bonus e lanciarlo in aria per rilevare se cade con il lato Giamaica o Senegal. Il primo lato permette di avere un bonus per oltrepassare due mura quando lo si desidera, l'altro lato per oltrepassare un muro.

