

PROGETTO “LA DIVINA SFIDA”

SETTIMANA DELLA LINGUA ITALIANA 2021/2022

Prof.ssa Tiziana D’Agostino

TITOLO DEL GIOCO: LA DIVINA SFIDA...GIOCO DA PAVIMENTO O DA TAVOLO



NUMERO DEI GIOCATORI: da 2 in su

ETA': dai sei anni in su

MATERIALE DI GIOCO:

Il gioco si compone di:

- 29 caselle di gioco dimensione A4,
- segnaposto,
- tessere bonus/malus (altrimenti detto “premio o punizione”),
- tre dadi.

DESCRIZIONE DEL GIOCO (REGOLAMENTO):

Il gioco è molto versatile e possono essere impiegate tutte le caselle di gioco o parte di esse, anche in rapporto al numero di giocatori.

Poichè le caselle rappresentano il viaggio di Dante nell'Aldilà, vanno messe per terra,

disegnando un quadrato, un cerchio o un triangolo; è consigliato disporre le caselle secondo il seguente ordine: Inferno, Purgatorio e Paradiso.

La casella d'arrivo va posta all'ultimo posto, dietro il VIA.

I giocatori partono dalla casella del VIA, lanciano due dadi ed avanzano di tanti passi quanti ottenuti.

Su ciascuna casella sono indicati gli sviluppi del gioco stesso: basta seguirne le istruzioni.

Quando un giocatore finisce nella casella di DANTE pesca dal mucchio Bonus/Malus; tali carte valgono alla fine del gioco per stabilire il punteggio ottenuto e si compensano le une con le altre (ad esempio: 5 carte BONUS e 3 carte MALUS = 2 carte BONUS).

Il BONUS si riconosce dall'immagine dell'angioletto e il MALUS dall'immagine del diavoleto, posti sul retro delle carte.

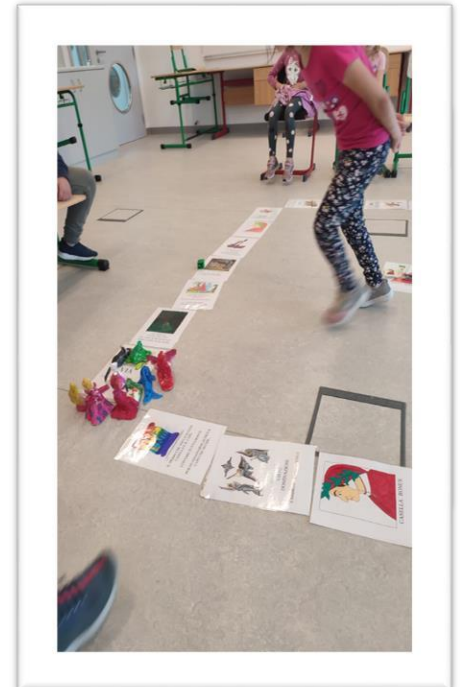
Se in una delle caselle, invece, c'è scritto di prendere un BONUS si attinge ai BONUS più piccoli.

Il primo giocatore che arriva al traguardo acquista il titolo di "Divino" e può stabilire se continuare a giocare e/o il numero

di tiri disponibili per tutti gli altri giocatori prima che il gioco possa terminare. Può inoltre annullare i MALUS e facilitare così il gioco di qualche giocatore...

Succede al titolo di "Divino" chi arriva alla casella del traguardo

Ovviamente vince chi ottiene il maggior numero di BONUS.



SCOPO DEL GIOCO E ATTIVITA'

Il gioco offre spunto per diverse attività didattiche, relative a tutte le discipline, utili sia a bambini di madrelingua italiana, sia stranieri:

- struttura della Divina Commedia e/o di alcuni brani dell'opera
- conoscenza di alcuni personaggi presenti anche in alcuni modi di dire (Es: "Essere un Cerbero")
- riflessioni di carattere etico e morale
- calcolo
- possibilità di ampliare sia la conoscenza della lingua, sia specifiche discipline, (tabelline, verbi, domande di cultura generale...), grazie alle caselle "Questionario" che possono essere sfruttate dall'insegnante secondo i propri specifici obiettivi.

REALIZZAZIONE:

Per l'attuazione del progetto gli alunni sono stati impegnati per sviluppare diverse

conoscenze:

- Lingua italiana (con obiettivi trasversali di storia, geografia, matematica, educazione all'arte e immagine, religione):
- conoscenza di Dante Alighieri;
- cenni sulla storia della lingua italiana dal Volgare al linguaggio odierno;
- la Divina Commedia: storia di base; struttura di Inferno, Purgatorio e Paradiso;
- conoscenza di alcuni personaggi (Virgilio, Cerbero, Caronte, Lucifero Ulisse, Beatrice, S. Francesco) e di alcuni aneddoti ed essi relativi.
- Progettazione di una bozza del gioco.
- Ricerche su INTERNET di informazioni e immagini utili.
- Creazione dei comandi di gioco
- Produzione al PC delle caselle che sono state assemblate, stampate, colorate e plastificate.
- Creazione dei segnaposto col DAS e decorazione attraverso pittura degli stessi.

[DOWNLOAD MATERIALE](#)

Contattare l'insegnante per ricevere i file PDF stampabili da colorare in formato A4.

VIA
RICEVI UN BONUS
OGNI VOLTA CHE PASSI DA QUI

SEI NELLA SELVA OSCURA
tira i dadi: se fai un numero doppio avanzi di tre caselle

HAI INCONTRATO VIRGILIO
RICEVI UN PREMIO SE...
Pesca una carta PREMIO / PUNIZIONE

HAI INCONTRATO CARONTE
TIRA UN DADO
E VAI AVANTI DI TANTE CASELLE QUANTE SE INDICA

CASELLA BONUS

Hai incontrato **CERBERO**
per avanzare rispondi a delle domande

Sei fra i **DANNATI**
Tira i dadi e fatti tirare a tutti i giocatori: chi ha il tuo stesso punteggio, si muove la stessa casella

ANGELI ARCANGELI e PRINCIPATI
ti accolgono: se rispondi ad una DOMANDA CULTURA prendi TRE BONUS

POLITICA VIRTU' DOMINANZONI
ti rispondono, mandati un BONUS

Sei davanti ad un diavolo.
Tira tre dadi e se esce tre volte sei torni indietro di sei caselle

Per superare la **BOLGIA INFERNALE**
DEVI PESCARE UN BONUS

Sei davanti a **MINOSSE**
tira i dadi:
se fai pari avanzi se fai dispari retrocedi

Sei arrivato in **PURGATORIO**
vinci un BONUS

IL MONDO E' UN GLOBO
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 1 o 2
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 3 o 4
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 5 o 6
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 7 o 8
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 9 o 10
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 11 o 12
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro

Hai incontrato **BEATRICE**
TIRA DI NUOVO I DADI PER AVANZARE

Sei davanti a **L'UCIERO**
stai fermo un giro per il terrore

CASELLA BONUS

SEI ARRIVATO IN PARADISO
per un tuo merito

CASELLA BONUS

TIRA UN DADO
IL PRIMO CHE TOCCA QUESTA CASELLA E' IL CAPO.
CONTARE TUTTI I BONUS
PER GUADAGNARNE ALTRI E' IL CAPO CHE DECIDE...

Per i peccati di **LUSSURIA**
PAGHI UN PEGNO

stai facendi un peccato di **SUPERBIA**
TORNI INDIETRO TIRANDO IL DADO

Per farti perdonare i tuoi scatti di **IRA**
DEVI FARE UN COMPLIMENTO AD UNO DEI GIOCATORI

Sei stato troppo pigro:
per avanzare rispondi a delle domande di **CULTURA**
se esce il numero 1 o 2
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 3 o 4
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 5 o 6
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 7 o 8
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 9 o 10
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 11 o 12
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro

Tira il dado:
Con numero **PARI**:
sei **AVARO** e devi restituire $\frac{1}{2}$ dei tuoi BONUS
Con numero **DISPARI**:
sei **PRODIGO** e perdi un BONUS

Hai mangiato troppi dolci ed hai commesso un peccato di **GOLA**
stai **FERMO UN GIRO** per farti passare il mal di pancia

Il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 1 o 2
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 3 o 4
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 5 o 6
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 7 o 8
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 9 o 10
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro
se esce il numero 11 o 12
il tuo dado ti indica se ti muovi in avanti o indietro