



**SUPREM**

## Sviluppo delle Life-Skills

Manuale dell'insegnante



Erasmus+

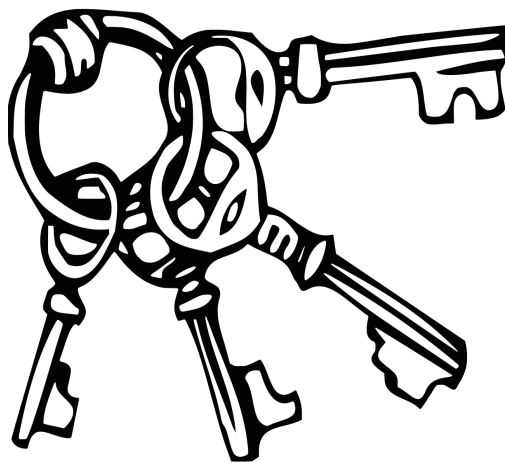


## MODULO 6

### ORGANIZZAZIONE DEI PROPRI TEMPI DI VITA

## ORGANIZZAZIONE DEI PROPRI TEMPI DI VITA – "CORSA A OSTACOLI"

	Conoscenze	Abilità	Attitudini	Autonomia e responsabilità
6. Organizzazione dei propri tempi di vita – "corsa a ostacoli"	Lo studente/la studentessa conosce i suoi punti di forza e suoi punti deboli. Conosce /apprende le strategie di problem solving. Riconosce e identifica le situazioni di vita, sceglie metodi di soluzione efficace.	Lo/a studente/ssa è abile nel controllare se stesso/se stessa.	Lo studente/la studentessa rappresenta in modo chiaro la sua visione e le soluzioni.	Nella gestione della (sua ) situazione, lo studente/la studentessa è indipendente dall'influenza altrui, nelle sue attività non necessita della supervisione di altri.



### ESCAPE ROOM NELLA CITTÀ/NELLA SCUOLA

Il progetto di oggi è una corsa ad ostacoli avventurosa: affronterete delle vere e proprie sfide in un ambiente reale e dovrete risolverle. Per farlo avrete bisogno di usare le vostre abilità e di passare all'azione! Nella vita di tutti i giorni spesso incontriamo situazioni che necessitano di una risposta veloce e



quando accade, di solito, prendiamo decisioni rapide e agiamo o chiediamo aiuto, utilizzando risorse di diverso tipo.

Questo è quello che dovrete fare oggi. Ci sono alcune regole a cui dovrete attenervi strettamente, ma comunque sarete assolutamente liberi di utilizzare ogni risorsa e ogni aiuto o qualsiasi cosa possiate procurarvi.

La vostra insegnante vi darà informazioni sulle regole e le condizioni.

---

### Guida per l'insegnante:

*La corsa ad ostacoli è un'interessante serie di attività implementata fuori dalla classe. In una situazione ideale, il progetto può essere svolto nei pressi della scuola (fuori dall'edificio scolastico), ma, qualora non ci fossero possibilità e condizioni di sicurezza, può essere organizzata dentro l'edificio. Se dobbiamo organizzare le attività all'interno, si rende necessario pianificare ancor più attentamente l'itinerario del gruppo e le fasi dei compiti, per evitare che i gruppi si incontrino rischiando di perdere il focus.*

*L'attività può essere svolta in strada, in posti conosciuti, in un edificio o nelle classi, l'importante è avere abbastanza spazio affinché le squadre possano evitarsi l'un l'altra. Nella linea di attività le fasi si susseguono in un ordine fisso: le squadre hanno lo stesso tempo per ogni fase (15 minuti). Alcune fasi necessitano della supervisione costante di un insegnante, mentre altre fasi non ne hanno bisogno. L'Insegnante supervisore (o altro personale, anche volontario) partecipa alle fasi solo per garantire le stesse condizioni a tutte le squadre.*

*Gli studenti dovranno essere provvisti dei seguenti mezzi:*

- un dispositivo smart con un applicativo di lettura dei QR code e connessione internet;*
- una mappa, che può essere cartacea o digitale, con le coordinate delle tappe;*
- l'ordine delle attività della squadra (su carta o in formato digitale) che mostri loro qual è il compito successivo;*
- a seconda della sede del progetto, possono avere oggetti personali, ma è necessario essere certi che non abbiano cibo!*

*Si può usare l'app google maps per dare indicazioni (vedi esempio nella prossima pagina), questo implica che la squadra abbia un dispositivo mobile ITC e connessione internet.*

*Consigliamo di mettere QR code stampati nei luoghi che contengono le descrizioni dei compiti (anche qui sono necessari dispositivi smart e un accesso a internet).*

*Attività preliminari:*

- 
- 1. visitare i luoghi e segnare le coordinate gps ( è importante che ci sia una distanza di minimo 100 metri tra un luogo e l'altro), le posizioni possono essere identificate con una bandiera o con I QR code,*
  - 2. creare QR codes che includano la descrizione dei compiti, che deve essere corta, sintetica e comprensibile;*
  - 3. creare il QR code con un generatore di codici QR gratuiti poi salvare e stampare l'immagine;*
  - 4. quando si genera il QR code, selezionare simple static TEXT function, può anche essere un link, in questo caso hai bisogno di creare una pagina web;*
  - 5. Di seguito alcuni generatori di qr code gratuiti:*

---

*<https://qr.io/>*

*<https://www.the-qr-code-generator.com/>*

*<http://goqr.me/>*

*(Se non vuoi usare i codici QR e google maps , avrai bisogno di fare un libricino con una mappa con le posizioni e la descrizione )*

---

# Prima parte

## ESERCIZIO 1

*L'insegnante forma le squadre di studenti con un metodo casuale. È abbastanza importante evitare di formare squadre di studenti che sono amici e che passano solitamente molto tempo libero insieme, a tal fine è importante usare un metodo chiaramente casuale per formare le squadre.*

*In questo progetto abbiamo bisogno di 9 squadre e la dimensione della squadra dipende dal numero di studenti della classe. La squadra ideale è di 2 studenti ma anche nel caso di 3 o 4 membri per squadra si possono ottenere buoni risultati. Quando le squadre sono formate si comincia facendo degli esercizi di riscaldamento.*

Lavoro individuale di 5 minuti: La nostra personalità ha un' enorme influenza su nostri risultati, le nostre caratteristiche possono supportare o ostacolare i nostri successi anche se non ne riconosciamo l'importanza .

Scrivere un testo di storia o di lingua dipende principalmente dalle nostre conoscenze ma, nella vita reale, i nostri risultati e il modo in cui gestiamo la nostra vita dipendono anche da altri fattori.

Sai che cosa direbbero di te i tuoi genitori? Sai cosa evidenzerebbero i tuoi amici come tue migliori qualità? E i tuoi difetti? Dovresti chiederglielo una volta a casa, ma adesso è tempo di "raccolgere" alcune informazioni su di te. Di seguito puoi trovare una tabella con due colonne. scegli per ogni colonna 5 aspetti che consideri tipici di te (evidenziali con un colore). Se non riesci a trovare caratteristiche che senti tue puoi inserirne altre..

gentile	sgarbato
determinato	esitante
socievole	schivo
gran lavoratore	pigro
umile	orgoglioso
altruista	egoista
puntuale	ritardatario
rispettoso	maleducato
coraggioso	codardo
leale/devoto	ribelle
perseverante	che si arrende facilmente
premuroso	privo di tatto
onesto	disonesto
gentile	avaro
sincero	falso
preciso	timido

## ESERCIZIO 2

---

*Lavoro di squadra 10 minuti*

---

Ora, insieme ai vostri compagni di squadra, scegliete caratteristiche che considerate come le più importanti per risolvere le sfide e gli imprevisti della vita di tutti i giorni poi parlatene insieme : in che cosa possono aiutarci?

Le nostre scelte:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

Una volta definiti i nostri obiettivi ci sono molti modi per raggiungerli, ma stai certo che non ci vorrà un solo passo, bensì più passi che si susseguono.



## ESERCIZIO 3

---

*Lavoro di squadra 10 minuti*

---

Avete una serie di caratteristiche che fanno di voi una persona di successo nella vita di tutti i giorni. C'è n'è qualcuna che corrisponde al vostro ideale di persona? Pensate a un supereroe!! Riuscite a pensare ad un eroe immaginario che possa essere descritto con queste 5 caratteristiche? Provate a trovarne uno, parlatene e scegliete un personaggio di un film, della storia o della mitologia che calzi in questa descrizione.

Il nostro supereroe è:

---

Questo eroe sarà il vostro AVATAR per oggi, usate il suo supporto virtuale durante le vostre avventure!

---

*Quando la squadra sarà pronta, saranno date: la mappa, le istruzioni e gli strumenti; a questo punto si discuteranno insieme le regole.*

---

## Seconda parte

---

### ESERCIZI

---

*Istruzioni per l'insegnante*

*Posizione: nove classi/spazi scolastici o spazi aperti individuati nella pianificazione, come stazioni, piazze, parchi, parchi sportivi, etc...*

*Nella linea di attività ci sono nove prove intermedie e due prove finali. Le prove finali non sono connesse ad alcuna tappa. Le squadre conoscono le prove finali già all'inizio.*

*E' consigliato dare 10-15 minuti per ogni obiettivo.*

*La cosa migliore è che le squadre abbiano accesso ad un archivio su cloud e carichino le loro soluzioni. Gli insegnanti quindi le inseriranno subito nelle loro cartelle cloud.*

## Esercizio generale 1:

Dovete imparare il testo che trovate nello spazio sotto, è necessario che tutti voi ne impariate una parte ma potete dividerlo come preferite. Il testo sarà condiviso quando tornerete al punto d'arrivo dove un insegnante ascolterà la performance.

---

*(suggeriamo un testo di prosa di 150 parole.)*

## Esercizio generale 2:

Prima di dirigerli alla prima stazione , avrete un compito che richiede attenzione, cura, ma anche ingenuità.

A ogni squadra saranno dati 5 spaghetti e avrete bisogno di prendere un uovo crudo prima della fine del gioco. Dove? Cercatelo ma in modo onesto. Dovrete tenere gli spaghetti con voi per tutto il tragitto e riportarli indietro intatti. Si accettano tutte le soluzioni ,ma sul finale dovrete avere l'uovo e i 5 spaghetti con voi. Il tempo parte ora!

---

*L'insegnante distribuisce gli spaghetti e fa partire il tempo.*

## Compito 1- “ 4 litri è il vincitore”

---

*L'insegnante deve essere presente in questa fase per tutto il tempo e ripristinare le condizioni iniziali dopo il passaggio di ogni squadra.*

---

In questa stazione, devi risolvere un problema logico-matematico.

Dovete riuscire a capire come misurare esattamente 4 litri d'acqua usando un contenitore da 5 litri e uno da 3 litri. Avete a disposizione due piatti pieni e una catinella vuota con un imbuto per la misurazione. I contenitori non sono graduati e le loro forme sono irregolari, inoltre non si possono usare altri strumenti di misurazione.

---

*(Dopo il passaggio di ogni squadra la soluzione è controllata dall'insegnante prima che ripristini le condizioni per la squadra successiva. Facoltativamente: i contenitori possono essere da 3,4 e 5 decilitri. Si può accettare che gli studenti presentino la soluzione solo a parole.*

*Soluzioni:*

- 
- 1) *Si riempie il contenitore da 3 litri dal contenitore da 5 litri, lasciando 2 litri d'acqua nel contenitore da 5. Si versa l'acqua dal contenitore da 3 litri nella bacinella e si versano i 2 litri d'acqua rimasta nel contenitore da 5 litri in quello da 3. Si riempie d'acqua il contenitore da 5 litri e poi, con questo, si finisce di riempire quello da 3 (nel quale manca 1 litro d'acqua), così, nel contenitore da 5 litri ne rimangono esattamente 4.*
  - 2) *Si riempie il contenitore da 3 litri e si versa l'acqua in quella da 5 litri. Poi si riempie di nuovo quello da 3 litri e si versa nuovamente l'acqua in quello da 5 litri (fino a riempirlo così che 1 litro rimanga nel contenitore da 3). Si versa l'acqua dal contenitore da 5 litri nella bacinella e poi si versa il litro d'acqua nel contenitore da 3 litri in quello da 5 litri. Riempi di nuovo il contenitore da 3 litri e poi trasferisci il contenuto in quello da 5 così da avere esattamente 4 litri d'acqua in esso.*
-

## Compito 2- “Aggiustala!”

*E' bene che ci sia un insegnante supervisore durante l'intera fase, e richiuda con il lucchetto la bicicletta, togliendo la ruota ad ogni cambio di squadra.*

In questa stazione troverete una bicicletta che è stata chiusa con un lucchetto con una combinazione di tre numeri e uno di questi è stato rimosso. Il vostro lavoro è di riuscire ad aprire il lucchetto e riparare la bici. Avete bisogno di aiuto? Cercatelo!

Un piccolo aiuto per la combinazione del lucchetto: il numero più piccolo è la seconda cifra, e un'altra cifra è la terza potenza di esso. La cifra mancante , girata sottosopra è uguale.

Se riuscite a riparare la bici, uno di voi dovrà sedersi sopra e andare a fare un giro! Dovrete riprendere la prova con un video!

*Soluzione della combinazione della catena: la cifra in mezzo è 1, la prima o terza cifra è anch'essa 1 e la mancante è 0 o 8. L'ordine deve essere deciso dall'adulto che organizza.*

*Le possibili combinazioni sono 118,110,011,811. Il blocco numerico può anche essere “virtuale “ e il supervisore deve approvare la combinazione numerica dichiarata. Se non è disponibile una bicicletta , possono essere trovate altre cose da riparare.*

*Se la riparazione della bicicletta sembra troppo difficile per gli studenti può essere eliminata dall'attività, in questo caso si deve solo aprire il lucchetto. se non si può comprare un lucchetto a combinazione impostabile , si può costruire un lucchetto virtuale, e il supervisore darà la bici alla squadra solo una volta trovata la combinazione*

## Compito 3 - “Aiuta gli altri!”

In questa stazione, il tuo lavoro è di aiutare qualcuno vicino a te e riprendere la scena con un video! Sta a te decidere come risolvere il compito ma l'aiuto deve essere un vero aiuto, prezioso per quella persona.

## Compito 4- “Attività logiche”

Troverai 3 attività logiche, risolvile! La soluzione dovrà essere espressa e registrata in un video.

*La soluzione è scritta in azzurro-per l'insegnante!*

### 1. *Quattro studenti e i cappelli colorati.*

Quattro studenti vengono messi in fila dall'insegnante di logica. L'insegnante di logica dice di avere 4 cappelli : uno rosso, uno giallo, uno blu e il quarto dello stesso colore di uno degli altri. L'insegnante mette i cappelli sulle teste degli studenti ma ogni studente vede solo il cappello sulla testa del compagno che ha in fronte a lui , non il suo , né quello/i dei compagni dietro di lui. Iniziando dal fondo l'insegnante di logica chiede di che colore è il cappello sulla proprio testa . Ogni studente può dire correttamente e confidenzialmente che colore è il suo cappello. La domanda è, quali sono i due studenti che hanno il cappello dello stesso colore.

*Soluzione:*

*Poniamo che ci siano due cappelli rossi. Quello dietro non può essere rosso se vedi tre colori differenti davanti e tu non sarai in grado di determinare il colore del tuo cappello.*

*Così, lo studente nel fondo può vedere 2 cappelli rossi , e un altro colore per esempio giallo davanti a lui. e da questo lui/lei sa che può avere soltanto un cappello blu. Il penultimo studente può non indossare un cappello rosso perché potrebbe vedere un cappello giallo o rosso davanti a sé e non essere in grado di decidere che colore potrebbe*



*essere il cappello sulla sua testa. Così i primi 2 studenti hanno il cappello dello stesso colore, ed è anche chiaro che in questo caso anche loro possono determinare il colore dei loro cappelli .*

---

## **2. Il lupo, la capra e il cavolo.**

Un contadino ha un lupo, una capra e un cavolo. Deve attraversare il fiume con una barca ma può portare solo una cosa per volta. Se porta il cavolo ma lascia il lupo e la capra insieme , il lupo mangerà la capra, se prende il lupo ma lascia la capra e il cavolo, la capra mangerà il cavolo. Come può portare il lupo, la capra e il cavolo dall'altra parte della riva?

---

*Soluzione:*

*Devi cominciare con la capra, il contadino prende la capra e la porta aldilà del fiume, ritorna e porta il lupo dall'altra parte , lo lascia lì e porta indietro la capra. Lascia la capra e porta il cavolo dal lupo. Ritorna per prendere la capra e la porta dall'altra parte.*

---

## **3. Lampadine.**

Un elettricista collega tre lampade in un seminterrato i cui interruttori sono nell'appartamento sopra. Ma sfortunatamente dimentica quale interruttore accende quale lampada, è al piano di sopra e vuole scendere nel seminterrato e tornare indietro una sola volta. Come fa a determinare quale lampada è collegata a quale interruttore?

---

*Soluzione:*

*Accende un interruttore, lo lascia acceso per alcuni minuti e poi lo spegne. Ne accende un altro e va di sotto. Uno è acceso di sotto, e degli altri due spenti quello caldo è quello che era stato precedentemente acceso.*

---

## Compito 5- “Fate uno spuntino!”

Sarete già affamati, vero? Fate uno spuntino!

Procuratevi del cibo che sia adatto, dovete essere corretti (pensate a cibo che mangiate di solito, non dev’essere un’idea estrema) . Fate una foto del cibo che state mangiando.

---

*Qui portiamo all’attenzione le conseguenze del furto, se necessario!*

---

## Compito 6- “Andate in biblioteca!”

**Dovete andare in biblioteca e trovare un libro. C’è una poesia in quel particolare libro che comincia così:**

“Tu sei per i miei pensieri

come il cibo per la vita,

o come per la terra

le dolci piogge di primavera”

Aiuto: L’autore era inglese e morì nel 1616.

Trova la poesia, scrivi sotto il numero della pagina e porta il tag con te fino al traguardo!

---

*Prima del compito è necessario che un insegnante vada in biblioteca e prenda alcune informazioni. Può dire alla squadra dove cercare (scomparto) o si può descrivere l’aspetto del libro...*

---

## Compito 7- “Entrate in un luogo chiuso!”

I membri della squadra devono entrare in una stanza, un palazzo, un veicolo o un ufficio che sia chiuso in quel momento e che non sia altrimenti visitabile.

Assicuratevi di ottenere il permesso ( è proibito accedere senza permesso!)

Il compito è verificabile facendo una foto o un selfie una volta dentro il luogo che avete scelto.

Esempi di posti in cui provare:

- Ufficio di una società;
- Una chiesa o il suo campanile;
- Una dispensa di una casa privata;
- Il sedile del conducente di un'auto parcheggiata;
- L'ufficio del sindaco;
- Il magazzino di un museo;

## Compito 8 - “Applausi”

Vi è stato dato un breve testo al punto di partenza, dovete impararlo a memoria durante i compiti. Ora potete passare alla pratica . In questa stazione il compito è recitare il testo ad un pubblico di almeno due persone. Riprendete l'evento con un video o una foto! Sia i membri della squadra che recitano, sia le due o più persone che non possono essere membri del team, dovrebbero essere ripresi!

## Compito 9 -" Narrazione di storie"

Alle squadre vengono date cinque parole, il vostro compito è di usare queste parole una ad una in una frase, così da formare una storia da cinque frasi che abbia un senso. Con l'eccezione della prima squadra (che inizia per prima ed è libera di scrivere), il testo dovrebbe essere creato in relazione a quanto scritto dalle squadre precedenti in termini di contenuto.

---

**Implementazione offline:** il compito può anche essere svolto su carta. Gli studenti prendono le parole in una busta all'inizio e scrivono le loro storie su un foglio di carta nel luogo del compito. Una soluzione digitale è consigliata. L'ultima squadra raccoglie e porta indietro il foglio con la storia.

**Implementazione online:** create un documento google drive pubblico condiviso con i membri della squadra, questo documento dovrebbe essere editato dalle squadre. In questo modo tutti possono vedere cosa hanno scritto gli altri. Le parole sono ottenute usando un QR-code. Sono necessari dispositivi elettronici e una connessione a internet.

**Istruzioni per l'insegnante:** la linea di attività richiede almeno 2 adulti nella fase 1 e 2, che possono essere all'inizio e alla fine.

Le squadre iniziano contemporaneamente ma tutte hanno differenti punti di partenza, così da non incontrarsi, se mantengono il giusto tempo.

Se 2 squadre si incontrano in una fase, non possono avvicinarsi più di 50 metri e devono dichiarare che la squadra deve finire la fase. La squadra che arriva dopo deve aspettare che l'altra squadra se ne sia andata.

Quando le squadre tornano al traguardo, un adulto scrive il tempo di arrivo e controlla le seguenti cose:

- 5 spaghetti (interi, senza lesioni)
- 1 uovo
- la squadra recita il testo.

*Durante gli esercizi di chiusura, gli insegnanti controllano le prove caricate (foto, video, testi) dalla squadra.*

---

## Terza parte

---

### Come sopravviviamo...

#### Esercizio 4 - ogni squadra ha 3 minuti

Dopo l'avventura, a ogni squadra si richiede di discutere rispetto:

- i compiti più difficili (perché sono stati difficili, siete riusciti a gestirli, se sì, come? se no, perché?);
- il compito più facile (perché è stato il più facile? come lo avete risolto?);
- la cosa più sorprendente durante la corsa ad ostacoli;
- qualsiasi cosa che fareste adesso ma in modo diverso.

#### Esercizio 5 - tempo 5 minuti

Dopo questa attività per favore controllate le caratteristiche del vostro avatar: che cosa pensate? Il vostro supereroe sarebbe riuscito a superare tutte le sfide?

Vorreste scegliere ora caratteristiche differenti per il vostro supereroe che avrebbero potuto aiutarlo in questa avventura?

Discutetene in gruppo.

#### Esercizio 6 – lavoro individuale in 5 minuti



Torna all'esercizio 1 e alla lista delle tue caratteristiche: in base alla tua esperienza di oggi, cambieresti qualcuno dei tratti precedentemente elencati? Hai scoperto qualcosa di te che realmente non sapevi prima?

## APPENDICI AGLI INCARICHI PER GLI STUDENTI

### Esercizio generale 1:

Dovete imparare il testo che trovate nel modulo sottostante! È una regola che tutti partecipino all'apprendimento, ma potete dividere il testo a vostro piacimento. Leggerete il testo al vostro ritorno.



---

*Al punto di arrivo, un adulto ascolterà il testo*

---

### Esercizio generale 2:

Prima di recarvi alla prima stazione, vi affidiamo un compito che richiede attenzione, cura, ma anche ingegno.

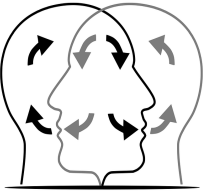
Daremo 5 spaghetti a ciascuna squadra. Avrete bisogno di prendere un uovo crudo prima della fine del gioco. Dove? Cercatelo ma in modo onesto.

---

*Dovrete portare gli spaghetti con voi fino alla fine e riportarli intatti.*

---

## Compito 1- “4 litri è il vincitore”



*In questa stazione, dovete risolvere problema di matematica e logica.*

Dovete capire come misurare esattamente 4 litri di acqua usando un contenitore da 5 litri e uno da 3 litri! Avete due piatti pieni e un lavabo vuoto e un imbuto per la misurazione. I vasi non hanno scala e la loro forma è irregolare. Inoltre, non potrete utilizzare nessun altro strumento di misura o.

## Compito 2- “Aggiustala!”

*In questa stazione troverai una bicicletta che è stata bloccata con un lucchetto con combinazione a tre cifre ed una delle sue ruote è stata rimossa. Il tuo compito è liberare e riparare la bici. Hai bisogno di aiuto? Cercalo!*



Un piccolo aiuto per la combinazione del lucchetto: il numero più piccolo è la seconda cifra, e un'altra cifra è la terza potenza di esso. La cifra mancante, girata sottosopra è uguale.

Se riuscite a riparare la bici, uno di voi dovrà sedersi sopra e andare a fare un giro! Dovrete riprendere la prova con un video!

### Compito 3 - “Aiuta gli altri!”



In questa stazione, il tuo lavoro è di aiutare qualcuno vicino a te e riprendere la scena con un video! Sta a te decidere come risolvere il compito ma l'aiuto deve essere un vero aiuto, prezioso per quella persona.

### Compito 4- “Attività logiche”

*Troverai di seguito 3 attività logiche. Pensaci!  
La soluzione deve essere spiegata e registrata su un video.*

#### 1. Quattro studenti e i cappelli colorati.



?



Quattro studenti vengono messi in fila dall'insegnante di logica. L'insegnante di logica dice di avere 4 cappelli : uno rosso, uno giallo, uno blu e il quarto dello stesso colore di uno degli altri. L'insegnante mette i cappelli sulle teste degli studenti ma ogni studente vede solo il cappello sulla testa del compagno che ha in fronte a lui , non il suo , né quello/i dei compagni dietro di lui. Iniziando dal fondo l'insegnante di logica chiede di che colore è il cappello sulla proprio

testa . Ogni studente può dire correttamente e confidenzialmente che colore è il suo cappello. La domanda è, quali sono i due studenti che hanno il cappello dello stesso colore.

## 2. Il lupo, la capra e il cavolo.



Un contadino ha un lupo, una capra e un cavolo. Deve attraversare il fiume con una barca ma può portare solo una cosa per volta. Se porta il cavolo ma lascia il lupo e la capra insieme , il lupo mangerà la capra, se prende il lupo ma lascia la capra e il cavolo, la capra mangerà il cavolo. Come può portare il lupo, la capra e il cavolo dall'altra parte della riva?

## 3. Lampadine



Un elettricista collega tre lampade in un seminterrato i cui interruttori sono nell'appartamento sopra. Ma sfortunatamente dimentica quale interruttore accende quale lampada, è al piano di sopra e vuole scendere nel seminterrato e tornare indietro una sola volta. Come fa a determinare quale lampada è collegata a quale interruttore?

## Compito 5- "Fate uno spuntino!"

Sarete già affamati, vero? Fate uno spuntino!

Procuratevi del cibo che sia adatto, dovete essere corretti (pensate a del cibo che mangiate di solito, non dev'essere un'idea estrema) . Fate una foto del cibo che state mangiando.

## Compito 6- “Andate in biblioteca!”



**Dovete andare in biblioteca e trovare un libro.**

C'è una poesia in quel particolare libro che inizia così

Così sei per i miei pensieri come cibo per la vita,

O come piovono a terra gli acquazzoni di stagione;

Aiuto: L'autore era inglese e morì nel 1616.

Trova la poesia, annota il suo numero di pagina e porta la nota con te al traguardo!

## Compito 7- “Entrate in un luogo chiuso!”

I membri della squadra devono entrare in una stanza, un palazzo, un veicolo o un ufficio che sia chiuso in quel momento e che non sia altrimenti visitabile.

Assicuratevi di ottenere il permesso ( è proibito accedere senza permesso!)

Il compito è verificabile facendo una foto o un selfie una volta dentro il luogo che avete scelto.

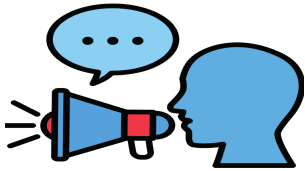
Esempi di posti in cui provare:

- Ufficio di una società;
- Una chiesa o il suo campanile;
- Una dispensa di una casa privata;



- Il sedile del conducente di un'auto parcheggiata;
- L'ufficio del sindaco;
- Il magazzino di un museo;

## Compito 8 - “Applausi”



Vi è stato dato un breve testo al punto di partenza, dovete impararlo a memoria durante i compiti. Ora potete passare alla pratica . In questa stazione il compito è recitare il testo ad un pubblico di almeno due persone. Riprendete l'evento con un video o una foto! Sia i membri della squadra che recitano, sia le due o più persone che non possono essere membri del team, dovrebbero essere ripresi!

## Compito 9 – Storytelling



Alle squadre vengono date 5 parole per uno. Il loro compito è usare le parole una per una in una frase ( quindi una storia formata da 5 frasi ha senso).  
Ad eccezione della prima squadra (che inizia questo compito – quindi è libera di scrivere) il testo dovrebbe essere creato per relazionarsi con i precedenti in termini di contenuto.



REALIZZATO ALL'INTERNO  
DEL PROGETTO  
2019-1-HU01-KA201-061091

[WWW.SUPREM.EU](http://WWW.SUPREM.EU)

L'AUTORE DEL MODULO 6 (ORGANIZZAZIONE  
DEI PROPRI TEMPI DI VITA – "CORSO A  
OSTACOLI"): M-AROUND TANÁCSADÓ ÉS  
SZOLGÁLTATÓ KFT.

MAROSLELEI ÁLTALÁNOS ISKOLA  
2021.

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della  
Commissione Europea (contratto n.  
2019-1-HU01-KA201-061091). Questo prodotto riflette  
unicamente il punto di vista dell'autore e la Commissione e  
l'Agenzia Nazionale ungherese, in quanto enti  
aggiudicatori, non possono essere ritenute responsabili  
per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni  
in esso contenute.

