

SCHEDA ATTIVITÀ: NIPPO QUIZ

A cura di EDI ONLUS Arcipelago educativo Rosarno

Obiettivo:

Potenziamento competenze alfabetico funzionali e geografiche, sviluppare il gioco di squadra, la collaborazione ed il rispetto delle regole.

Attività in semplici passi

L'Attività nasce dalla tematica del viaggio tra le culture, incentrandosi su quella giapponese. Il gioco prende spunto dai classici giochi da tavolo, riadattato secondo la cultura da esplorare.

I beneficiari dovranno provare a conquistare le città, le regioni e i punti di interesse del Giappone, affrontando delle prove e/o rispondendo a dei quesiti.

- A. (*Apertura*): L'attività inizierà con la suddivisione dei bambini e delle bambine in squadre, composte da coppie o da gruppi di tre persone (in base al numero complessivo di giocatori), assegnando loro pedine di colori diversi.
Verrà posizionata una plancia di gioco (Allegato 1) in cui sarà raffigurata la cartina geografica del Giappone, nella quale nel corso dell'attività verranno inserite dai beneficiari alcune caratteristiche principali del paese, acquisendo le informazioni attraverso le prove che affronteranno, muovendosi da un luogo all'altro.
Prima di iniziare dovranno essere spiegate le regole del gioco a tutti i partecipanti. (15')

- B. (*Attività centrale*): Le squadre, a turno, verranno condotte da educatori ed educatrici per le diverse città, regioni e punti di interesse del Giappone, attraverso una serie di carte precedentemente create.
Ogni carta conterrà 2 elementi:
 - una breve descrizione/curiosità sulla località o un'informazione culturale;
 - una domanda a cui rispondere scegliendo tra più alternative oppure una sfida da completare.

Rispondendo correttamente o portando a termine la mini sfida, la squadra ottiene il check in, e potrà muovere la propria pedina verso la prossima città, che sarà inserita nel punto corretto della cartina geografica.

Viceversa, la squadra che non supera la prova dovrà rimanere al punto di partenza.

Ogni prova superata farà acquisire un punteggio (calcolato in Yen) alla squadra, in base al grado di difficoltà della domanda.

Le varie prove da superare saranno poste intorno alla cartina geografica e tutte racconteranno qualcosa della cultura nipponica inerenti diversi aspetti e materie. Tra le prove da superare ci saranno anche degli imprevisti e delle opportunità che saranno posizionate al centro del tabellone di gioco. (allegato 2). (1h)

C. (*Chiusura*): A vincere sarà la squadra che completerà l'intero percorso prima delle altre, guadagnando il maggior numero di yen. L'attività può concludersi condividendo le informazioni ,acquisite tramite il gioco, che hanno incuriosito maggiormente i giocatori. (15')

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare lo sviluppo alla collaborazione tra pari;
- Preparare delle monete di cartoncino giallo (yen) da usare per visualizzare il punteggio di ogni squadra.
- Se una squadra non riesce a superare una prova, la squadra che segue avrà la possibilità di dare la risposta esatta.

Tempo: 1 ora e mezza circa

Materiale:

Plancia di gioco, pedine, carte domande/sfide, materiale occorrente per le prove

Allegato 1, Allegato 2

ALLEGATO 1



ALLEGATO 2

DOMANDE E SFIDE

CARTE NIPPO QUIZ

1. TOKYO:

Domanda:

Rispondete correttamente alla domanda (+ 2 yen), poi disegnate e decorate la bandiera (+ 2 yen)

- Qual era la capitale del Giappone, prima che lo fosse Tokyo?

- A. Kyoto
- B. Oita
- C. Kobe

Informazione:

Hinomaru: E' il nome con cui è comunemente conosciuta la bandiera del Giappone. Si tratta di una bandiera bianca con un grande disco rosso al centro, che rappresenta il Sole.

2. YOKOHAMA:

Sfida: Pescate 6 tessere per squadra con le bacchette e formate 3 frasi (indica soggetto e predicato verbale) (+ 2 yen)

Informazione: Kanji: i kanji sono ideogrammi, cioè simboli che i giapponesi usano per rappresentare un concetto o una parola. Nel dizionario giapponese ne sono contenuti 85.500!

3. OSAKA:

Sfida: Trovate l'aggettivo opposto: bello, dolce, ordinato, buono, onesto, ottimista, attenta, simpatica, vicina, cortese (+ 2 yen)

Informazione: Yin e Yang: Si tratta di una filosofia di vita, secondo cui tutto l'universo può esistere grazie a tantissime coppie di opposti che, alla fine, finiscono per attrarsi e convivere insieme, pacificamente.

4. NAGYOYA:

Sfida: Decorate e incollate ogni pezzo del piatto di carta, poi ritagliare il piatto in 4 parti e scambiate 1 pezzo con la coppia alla vostra destra. (+ 2 yen)

Informazione: Kintsugi: E' una tecnica antica che serve a riparare gli oggetti rotti di ceramica, unendo i cocci con l'oro. Grazie alle sue ferite, la ceramica acquista ancora più valore. Non bisogna vergognarsi delle proprie fragilità, perché sono importanti punti di forza, per noi.

5. SAPPORO:

Sfida: Imitate le mosse (asana) dell'educatore/ educatrice e indicate se il nome suggerito di volta in volta (montagna, albero, guerriero, cavallo, stella, corvo, aratro, bambino) è un nome comune di cosa, persona o animale. (+ 3 yen)

Informazione: Ki - Kou: il Ki - Kou è una ginnastica dolce, simile allo Yoga, che serve a riempire il nostro corpo di energia. Viene praticato da moltissimi anziani in Giappone e forse, anche per questo motivo, il Giappone è la nazione con il più alto numero di ultracentenari al mondo.

6. FUKUKOA:

Sfida: Inventate il menu di sushi del vostro locale, poi ricreatelo con i cartoncini. (+ 3 yen)

Informazione: Sushi: è un insieme di piatti tipici della cucina giapponese a base di riso insieme ad altri ingredienti come pesce, alghe o uova. Ne esistono 7 tipologie e vanno tutte mangiate con le bacchette di legno.

7. SAITAMA:

Sfida: Inventate e disegnate un personaggio di un manga tutto vostro e raccontate la sua storia brevemente.

Informazione: Manga: Il manga è il fumetto giapponese, si legge da destra verso sinistra e vengono stampati su una carta molto spessa. Dai Manga vengono spesso tratte anche serie animate (chiamate Anime). I più popolari nel mondo sono Dragon Ball, Naruto e One Piece!

8. SENDAI:

Sfida: Inventate una semplice danza di coppia, sincronizzando i vostri movimenti (+ 2 yen)

Informazione: Sumo: Il sumo non è solo una lotta, o un arte marziale come si crede, ma una danza sacra tra due persone. Il percorso per diventare un lottatore di sumo è impegnativo e inizia spesso da piccolissimi. La Dohyo - iri è una danza rituale, eseguita dai lottatori per onorare gli dei, prima di sfidarsi sul dohyo.

9. HIROSHIMA:

Domanda: Rispondete alla domanda correttamente e componete gli origami.

Per quale motivo Hiroshima è una città molto conosciuta? (+ 4 yen)

- A. Per via dell'antico castello di Hisumoto
- B. Per via di un bombardamento atomico
- C. Per via delle mele caramellate

Informazione:

Origami: Con il termine origami si intende l'arte di piegare la carta per formare delle figure. La carta, nella cultura giapponese, è il simbolo della trasformazione, della morte e della rinascita. L'unica costante nel mondo, infatti, è il cambiamento.

10. MATSUYAMA:

Sfida: Porta la pallina sul cucchiaino fino al termine del percorso, senza farla cadere, tenendo il bicchiere in equilibrio sulla testa. Poi rispondi correttamente a una domanda di matematica. (+ 4 yen)

Informazione: Rikisha: E' un tradizionale mezzo di trasporto giapponese. Si tratta di una carrozza a due ruote, trainata da una persona (lo shafu). In passato veniva utilizzato dai nobili, oggi da molti turisti.

11. OITA:

Sfida: Inventate una poesia e una melodia semplice per accompagnarla, mentre la leggete agli altri (+ 2 yen)

Informazione: Shamisen: Lo shamisen è uno strumento musicale giapponese a tre corde, simile a un liuto. Viene utilizzato per accompagnare le rappresentazioni teatrali e le poesie giapponesi (Haiku)

12. HIRAKATA:

Sfida: Ritagliate e decorate dei ventagli giapponesi. (+ 2 yen)

Informazione: Sensu: è il ventaglio pieghevole giapponese, realizzato in una grande varietà di colori e dimensioni. Il sensu è simbolo di buona fortuna e di ricchezza.

13. KYOTO:

Domanda: Rispondete alla domanda correttamente e poi create un ponte tenendovi per mano e seguendo le indicazioni dell'educatore. (+ 4 yen)

- Per quale motivo Tokyo è una città famosa nel mondo?
- A. Per i suoi laghi salati
- B. Per i fiori di ciliegio
- C. Per gli accordi sul clima del 1997

Informazione:

Akashi Kaikyo: Il ponte Akashi Kaikyo è il più alto, lungo e costoso ponte sospeso mai realizzato nella storia. Si trova in una zona dove sono frequenti i temporali e i venti forti, ma questo gigante se ne sta lì, tranquillo, sospeso a migliaia metri sul fondale marino.

14. KOBE:

Sfida: Disegnate la vostra maschera/ Imitate le espressioni facciali e la postura indicata dall'educatore. (+ 2 yen)

Informazione_

Oni: Sono personaggi popolari dell'arte, della letteratura e del teatro giapponesi. Rappresentano degli spiritelli non troppo benevoli. Gli Oni sono protagonisti di una festività, chiamata Setsubun. Durante questo festival la gente lancia fagioli di soia fuori dalle case gridando: "Oni fuori! Fortuna dentro!".

15. NARA:

Sfida: Scrivete la regola principale della vostra nazione e create i 3 oggetti che rappresentano il vostro impero. (+ 2 yen)

Informazione:

Tenno: Secondo la Costituzione del Giappone, l'Imperatore è il capo di stato. Il potere imperiale in Giappone è prevalentemente maschile, ma sono esistite 8 imperatrici. Ogni nuovo imperatore riceve dal precedente una spada, una pietra preziosa e uno specchio.

IMPREVISTI(Dragone- TOTSUZEN)

1 rispondi alla domanda correttamente oppure perdi 4 yen.

2 rispondi correttamente alla domanda oppure state fermi per 1 turno.

Opportunità (fiore di loto-KIKAI)

1 Diamo vita ai bonsai. Piantate i semi di pesca nel bicchiere e innaffiamoli.

2 Così come le fiaccole abbracciano il cielo notturno del Giappone, dai un abbraccio ai tuoi compagni/compagne di isola.