

ISTRUZIONI

COMPETENZIKO è un gioco da tavolo ideato per ragazzi delle medie, che permette di esercitarsi sull'inglese sviluppando le 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente (life-long learning) raccomandate dal Consiglio dell'Unione europea.

Nel gioco, le competenze sono abbinate a **8 mondi culturali**, rappresentate dai 7 continenti e dalla Stazione Spaziale Internazionale (ISS):

- Competenza alfabetica funzionale - Europe - **LITERACY CHALLENGE**
- Competenza multilinguistica - Asia - **MULTILINGUAL CHALLENGE**
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria - North America - **STEM CHALLENGE**
- Competenza digitale - International Space Station - **DIGITAL CHALLENGE**
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare - South America **LEARN TO LEARN CHALLENGE**
- Competenza in materia di cittadinanza - Antarctica - **CITIZENSHIP CHALLENGE**
- Competenza imprenditoriale - Africa - **ENTREPRENEURSHIP CHALLENGE**
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali - Oceania **CULTURAL CHALLENGE**

Lo scopo del gioco è superare una serie di sfide ("Challenges") e conquistare punti in ognuna delle 8 competenze.

Numero di giocatori: da 3 a 5

Durata del gioco: 30-50 min

Preparazione

- Stampa e ritaglia le pedine da gioco, seguendo le indicazioni.
- Stampa e ritaglia le schede "**8 Key Competencies**" in base al numero di giocatori (ciascun giocatore dovrà averne una)
- Stampa e ritaglia le carte "**Challenge**" e piegale seguendo le indicazioni.
- Metti le carte "Challenge" sugli appositi spazi sul tabellone da gioco, con il lato "**Challenge**" rivolto verso l'alto.
- **Ti servirà un timer per cronometrare il tempo per rispondere.**
- **Il gioco prevede l'uso di smartphone o tablet.**

Regole del gioco

I turni di gioco vanno in ordine di età, inizia il giocatore più giovane.

Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona su uno degli 8 mondi della mappa.

Questo sarà il suo punto di partenza. Inoltre, ogni giocatore prende una scheda

“8 Key Competencies” per segnare a matita i propri punti.

Tutte le risposte alle challenges devono essere espresse in inglese, se non diversamente specificato.

Turno di gioco

Quando è il suo turno, il giocatore deve innanzitutto spostare la propria pedina su uno degli altri mondi, purché siano collegati, con una freccia, con il mondo dal quale partono (per es. da North America potrà spostarsi a South America, Asia, Europe e ISS ma non verso Africa e Oceania).

Dopo la mossa, il giocatore prende la prima carta “Challenge” sulla pila del relativo mondo e legge la sfida contenuta sulla carta, facendo attenzione a non guardare il lato su cui sono riportate le “Tips & Solutions”.

Per alcune sfide, il giocatore avrà un tempo ristretto per rispondere, indicato sulla carta “Challenge”.

Il superamento della prova è valido se viene data la risposta corretta, indicata sul lato “Tips & Solutions”, oppure, quando indicato, la decisione spetta agli altri giocatori.

Se il giocatore supera la prova, conquista 1 punto nella relativa competenza e lo scrive nell'apposito spazio sulla sua carta “8 Key Competencies”.

Se non supera la prova, non segna alcun punto e il turno passa al giocatore successivo.

In ogni caso, la carta “Challenge” appena usata viene messa per ultima sotto tutte le altre della stessa pila.

Fine del gioco e vittoria

Il gioco finisce quando scade il tempo di gioco definito in precedenza,

oppure quando un giocatore riesce a segnare almeno un punto su tutte e 8 le competenze della sua carta “8 Key Competencies”.

Vince il giocatore che totalizza più punti.