

FINALITÀ PEDAGOGICHE

Questo gioco sviluppa la capacità di cogliere alcune caratteristiche delle professioni e di ordinarle a partire da quelle che possiedono maggiormente una specifica caratteristica. Sviluppa, inoltre, la capacità di lavorare in gruppo e la comunicazione assertiva.

È importante che il conduttore non si limiti ad assegnare i punteggi ma discuta sulle scelte fatte, in particolare su quelle dubbie e quelle da premiare con un bonus aggiuntivo.

MATERIALE

Un fascicolo MIPII per squadra.

Un foglietto per ogni squadra per ogni manche su cui segnare numero e nome delle professioni.

Un foglio con tabella per l'assegnazione dei punti o l'apposito file Excel.

Un timer.

DURATA

Circa 5-10 minuti a manche.

PROCEDURA

La classe viene suddivisa in 4 squadre. A ogni squadra viene fornita una copia del fascicolo MIPII e tanti fogliettini quante sono le manche che si intende condurre.

La fase iniziale, della durata di 5 minuti, consiste nella consultazione delle professioni del MIPII da parte dei partecipanti, se questi non lo conoscono già.

Compito delle squadre è quello di identificare, tra le 95 che compongono il MIPII, le 5 che maggiormente rappresentano una specifica caratteristica. Alcune caratteristiche, a titolo esemplificativo, possono essere: professioni che utilizzano macchinari grossi; professioni con le quali si guadagna molto; professioni intellettuali; professioni che richiedono impegno fisico.

Al "via", il conduttore comunica la caratteristica e fa partire il timer della durata di 5 minuti. I giocatori dovranno consegnare al conduttore il fogliettino con il numero e il nome delle cinque professioni.

Il conduttore assegna a ogni squadra il punteggio secondo le regole indicate più sotto, o trascrive il numero delle professioni nell'apposito foglio Excel che calcola automaticamente i punteggi e li rappresenta con un grafico che si aggiorna ogni volta che una nuova professione viene inserita.

Il conduttore può decidere di non inserire il numero di una professione se ritiene che non possiede quella determinata caratteristica, motivando a tutte le squadre la sua scelta. Siccome il punteggio assegnato aumenta in proporzione al numero di squadre che ha indicato la stessa professione, il conduttore può decidere di dare dei bonus nel caso in cui una squadra abbia selezionato una professione molto attinente ma che non è stata scelta da altre squadre.

Vince chi, al termine della partita, totalizza il punteggio più alto.

REGOLE

Non è possibile aggiungere o modificare le professioni dopo che il tempo è scaduto.

ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

Professione indicata da 1 squadra	+1
Professione indicata da 2 squadre	+2
Professione indicata da 3 squadre	+3
Professione indicata da 4 squadre	+4