

# Alla deriva



**Sperimentato da**

LV, BG



**Dimensione del gruppo**

Non sono previsti limiti



**Età delle/dei partecipanti**

14+



**Durata**

70-80 minuti (due lezioni)



**Descrizione e obiettivi**

“Alla deriva” è un’attività divertente di team building che serve a incoraggiare l’interazione e lo spirito di squadra. La possibilità di sopravvivere dipende dalla capacità di mettere in ordine di importanza gli oggetti a disposizione. L’aspetto più importante del gioco consiste nel dover prendere delle decisioni unanimi in tempi brevi.

Al termine di questa attività, le/i partecipanti saranno in grado di:

- Creare delle squadre
- Evidenziare l’importanza del lavoro di squadra
- Sviluppare il lavoro di squadra e le competenze decisionali
- Incoraggiare al dibattito
- Stimolare il pensiero logico e l’argomentazione



**Pertinenza con le discipline/attività**

Incontri di classe, Psicologia, Sport, Economia, Scienze naturali, Logica



**Occorrente**

1. Copie stampate dell’Allegato 1 – una copia per studentessa/te
  2. Penne, matite
  3. Fogli
  4. Strumenti di presentazione dei risultati – computer per presentazione PowerPoint, materiale di cancelleria; lavagna bianca; lavagna a fogli mobili (se nessuno di questi materiali è disponibile, stampare almeno 5 copie dell’Allegato 4)
- La/il facilitatrice/tore legge attentamente le istruzioni e si assicura che le/gli studentesse/ti conoscano già tutti gli elementi inseriti nella lista
  - La/il facilitatrice/tore esegue l’attività in anticipo e stabilisce l’ordine di importanza degli elementi, leggendo e comprendendo l’ordine proposto dalle/dagli esperte/i statunitensi (Allegato 3)



**Preparazione**



## Commenti e suggerimenti



## Istruzioni

### La/il facilitatrice/tore:

- Legge attentamente le istruzioni e la soluzione in anticipo per prepararsi a gestire il processo e a guidare le/gli studentesse/ti
  - Considera le ricompense o altre opzioni che stimolino la motivazione per sviluppare lo spirito di competizione
1. La/il facilitatrice/tore spiega le istruzioni e presenta le regole e le attività del gioco “Alla deriva” – Allegato 1
  2. La/il facilitatrice/tore domanda alle/gli studentesse/ti di leggere attentamente le regole del gioco (se necessario, la/il facilitatrice/tore o una/o delle/degli studentesse/ti potrebbe leggerle ad alta voce al resto del gruppo).
  3. Dopo la lettura delle istruzioni, le/gli studentesse/ti hanno 15 minuti per stabilire individualmente l'ordine di importanza degli elementi presentati nella lista e di scrivere le proprie scelte nella colonna Fase 1 a sinistra. L'ordine di importanza che viene stabilito riporterà al numero 1 l'elemento più importante, mentre al numero 15 quello meno importante. Se necessario, gli elementi della lista meno noti alle/gli studentesse/ti potrebbero essere loro spiegati in anticipo.
  4. La/il facilitatrice/tore divide il gruppo in squadre composte da 3-4 persone. Ogni squadra discute in 30 minuti l'ordine di importanza che ha personalmente assegnato ai 15 elementi, giungendo a una comune decisione sul come classificare tali elementi. Ogni squadra deve annotare l'ordine deciso insieme nella colonna Fase 2. La/il facilitatrice/tore dovrebbe spiegare loro che il tempo per prendere una decisione unanime in merito all'ordine da dare agli elementi è limitato! Se le/gli studentesse/ti non riescono a trovare un accordo, la squadra perde.

5. Le risposte corrette sono state fornite dalla guardia costiera statunitense e sono presentate all'interno dell'Allegato 2. La/il facilitatrice/tore dovrebbe mostrare le classifiche stabilite dalle/dagli esperte/i attraverso una presentazione PowerPoint, sulla lavagna o distribuendo delle fotocopie. Le/gli studentesse/ti devono confrontare il loro punteggio individuale e di gruppo con le risposte corrette e trascrivere il totale.
6. Al fine di calcolare il punteggio per ogni elemento, le/i partecipanti dovranno appuntare i loro punteggi, confrontandoli con quelli dati dalla Guardia Costiera statunitense e segnando i punti di differenza tra le proprie classifiche rispetto a quella degli esperti, aggiungendo poi i punti ottenuti. Il punteggio più basso sarà anche quello migliore. Per esempio, se un elemento è posto al quinto posto da un partecipante o da una squadra, ma gli esperti lo hanno collocato al decimo posto, la differenza di punteggio è pari a 5.
7. Dopo avere effettuato tutti i calcoli necessari, se necessario, le squadre con l'aiuto della/il facilitatrice/tore potrebbero presentare al gruppo un grafico dei risultati ottenuti (Allegato3).
8. Dal momento che i gruppi hanno lavorato insieme, condividendo pensieri e idee, dovrebbero presentare un punteggio migliore di quello di quello individuale.

Al termine del gioco, la/il facilitatrice/tore inizia un dibattito con tutti i gruppi a proposito dello svolgimento dell'attività. Gli argomenti principali della discussione dovrebbero essere incentrati sul lavoro di gruppo:

- Perché i risultati individuali sono diversi da quelli raggiunti dal gruppo?
- Cosa ha permesso di raggiungere un accordo?
- Cosa risulta difficile quando occorre prendere una decisione unanime?
- Quali caratteristiche contraddistinguono una squadra di successo?
- Perché il lavoro di squadra è importante?



## Valutazione

## Allegato 1 - Per le/gli studentesse/ti

### Alla deriva

Insieme ad altri 3 tuoi amici hai deciso di affittare uno yacht per compiere il viaggio di una vita: una traversata dell'Oceano Atlantico. Dal momento che nessuno di voi ha mai avuto esperienze di navigazione, avete deciso di assoldare uno skipper esperto e due membri dell'equipaggio.

Sfortunatamente, proprio mentre vi trovate nel bel mezzo dell'oceano Atlantico, scoppia un incendio sottocoperta e lo skipper e i due membri dell'equipaggio perdono la vita mentre cercano di combattere contro le fiamme. Gran parte dello yacht è andato distrutto e sta affondando.

La vostra posizione è incerta, perché la strumentazione di bordo è stata gravemente danneggiata dall'incendio. Secondo le vostre stime vi trovate a centinaia di miglia di distanza dalla costa.

In compenso tu e i tuoi amici siete riusciti a salvare 15 oggetti dalle fiamme. Inoltre avete recuperato un gommone e una scatola di fiammiferi.

Il vostro compito è quello di classificare 15 oggetti in base all'importanza che ricoprono per voi, mentre attendete di essere salvati. Mettete al primo posto l'oggetto che per voi è più importante, al secondo posto quello che ritenete un po' meno importante e così via.

## Allegato 2 - Alla Deriva - La Classifica

Oggetti	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
	Classifica individuale	Classifica di squadra	Classifica della Guardia Costiera	Differenze fra fase 1 & fase 3	Differenze fra fase 2 & 3
Un sestante					
Uno specchio					
Zanzariere					
Un bidone d'acqua di 25 litri					
Una cassa di razioni militari					
Mappa dell'Oceano Atlantico					
Un cuscino gonfiabile					
Una tanica da 10 litri contenente una miscela di nafta e benzina					
Una piccola radio a transistor					
Un telo di plastica opaca di 6 metri quadri					
Una lattina di repellente anti-squalo					
Una bottiglia di rum con l'80% di gradazione alcolica					
4,5 m di lenza di nylon					
2 scatole di barrette di cioccolato					
Un kit per la pesca oceanica con palo telescopico					
			Totale:	Punteggio individuale:	Punteggio della squadra:

### Allegato 3 - Analisi dell'esperta/o della guardia costiera

Secondo gli esperti, in questo caso la Guardia Costiera statunitense, gli oggetti necessari quando ci si trova alla deriva nel bel mezzo dell'oceano sono degli strumenti che permettono di attrarre l'attenzione e sopravvivere fino all'arrivo dei soccorsi. Un viaggio attraverso l'Atlantico richiede all'incirca una ventina giorni; molti di meno se si ha il vento a favore, molti di più nel caso contrario.

Gli strumenti per la navigazione sono poco importanti, perché anche se è possibile che un piccolo gommone raggiunga la costa, sarebbe pressoché impossibile conservare le provviste necessarie per un viaggio tanto lungo. Dunque, senza strumenti per la segnalazione a bordo, le possibilità di essere individuati e messi in salvo si riducono. Di sotto, troverete la classifica degli oggetti in base alla loro importanza ai fini della vostra sopravvivenza:

Oggetti	Classifica della Guardia Costiera	Motivazioni della Guardia Costiera
Un sestante	15	Inutile senza tavole numeriche e cronometro.
Uno specchio	1	L'oggetto più importante di tutti. È uno strumento potentissimo per comunicare la vostra presenza in mare. Se esposto al sole, uno specchio ha la stessa intensità luminosa di cinque-sette milioni di candele. I raggi del sole possono essere riflessi oltre l'orizzonte.
Zanzariere	14	Non ci sono zanzare nel bel mezzo dell'oceano, e una zanzariera non può essere utilizzata per altri scopi.
Un bidone d'acqua da 25 litri	3	Fondamentale per recuperare i liquidi persi a causa della sudorazione. 25 litri basteranno al tuo gruppo per un paio di giorni.
Una cassa di razioni militari	4	La vostra razione di cibo quotidiana.
Mappa dell'Oceano Atlantico	13	Inutile senza equipaggiamento per la navigazione.
Un cuscino gonfiabile	9	Utile se qualcuno dovesse finire in mare.

Una tanica da 10 litri contenente una miscela di nafta e benzina	2	Il secondo strumento utile per segnalare la vostra presenza. Il liquido galleggia ed è infiammabile, pertanto potreste incendiarlo usando dei fiammiferi.
Una piccola radio a transistor	12	Non è possibile per voi captare e inviare segnali radio.
Un telo di plastica opaca di 6 metri quadri	5	Può essere utilizzato per raccogliere l'acqua piovana e proteggersi da onde e vento.
Una lattina di repellente anti-squali	10	Tiene lontani gli squali, naturalmente! ☺
Una bottiglia di rum con l'80% di gradazione alcolica	11	Contiene l'80% di alcol, ciò significa che può essere utilizzato come antisettico in caso di emergenza, altrimenti serve a poco. Molto pericoloso se ingerito, perché disidraterebbe ulteriormente il vostro fisico, già debilitato.
4,5 m di lenza di nylon	8	Può essere utilizzato per legare insieme persone o oggetti ed evitare che finiscano in mare. La lenza può essere utilizzata anche ad altri scopi, ma nessuno di questi vi potrebbe salvare la vita.
2 scatole di barrette di cioccolato	6	La vostra riserva di cibo.
Un kit per la pesca oceanica con palo telescopico	7	Meno importante delle barrette di cioccolato, perché non è detto che riusciate a pescare qualcosa. Il palo potrebbe essere utilizzato per costruire un riparo.

## Allegato 4 - Punteggi

00 - 25	<b>Eccellente</b>	Avete dimostrato di conoscere molte tecniche di sopravvivenza. Siete salvi!
26 - 32	<b>Buono</b>	Risultato al di sopra della media. Buone capacità di sopravvivenza. Siete salvi!!
33 - 45	<b>Medio</b>	Mal di mare, fame e stanchezza. Siete salvi!
46 - 55	<b>Discreto</b>	Disidratati e un po' ammaccati. È stato difficile, ma ce l'avete fatta!
56 - 70	<b>Scarso</b>	In salvo, per un pelo!
71 +	<b>Molto scarso</b>	Amici, il vostro gommone è stato ritrovato su una spiaggia, alcune settimane dopo la sospensione delle ricerche.