

1. LAGO DEI FENICOTTERI PATTINATORI



Congratulazioni per aver raggiunto il traguardo!

L'interazione deve essere avviata dall' **Assistente alla didattica**, che dovrebbe essere l'unico giocatore a leggere il retro della carta.

2. PRATO DEI PAPAVERI



Congratulazioni per aver raggiunto il traguardo!

L'interazione deve essere avviata dall' **Insegnante Junior**, che dovrebbe essere l'unico giocatore a leggere il retro della carta.

3. TRAMONTO SUL FIUME



Congratulazioni per aver raggiunto il traguardo!

L'interazione deve essere avviata dalla **Preside della scuola** che dovrebbe essere l'unico giocatore a leggere il retro della carta.

4. ROCCE MOSTRUOSE



Congratulazioni per aver raggiunto il traguardo!

L'interazione deve essere avviata dall' **Insegnante Senior** che dovrebbe essere l'unico giocatore a leggere il retro della carta.

5. CAVERNA MAGICA



Congratulazioni per aver raggiunto il traguardo!

L'interazione deve essere avviata dalla **Guida Alpina** che dovrebbe essere l'unico giocatore a leggere il retro della carta.

2. PRATO DI PAPAVERI

- Il gruppo vuole fare una pausa per conoscersi meglio. L'Insegnante Junior lancia i dadi e il giocatore abbinato al numero che è uscito (vedi sotto) deve dire 1 verità e 2 bugie e gli altri membri della squadra devono indovinare quale sia la verità. Se la maggioranza indovina, ottiene 2 punti motivazione.

1. Guida Alpina
2. Assistente alla didattica
3. Insegnante Senior
4. Insegnante Junior

5. Preside della scuola
6. Rilancia il dado fino a quando esce un numero corrispondente

4. ROCCIA MOSTRUOSE

- Ogni personaggio legge la descrizione del proprio ruolo nel: **Dibattito sul posto sbagliato per dormire**

Il gruppo ha camminato tutto il giorno e si ferma per la sera per accamparsi. Tuttavia, si rendono presto conto che il luogo scelto è un po' troppo lontano dall'acqua e il terreno è roccioso. Il gruppo deve decidere se accamparsi per la notte sul terreno roccioso o cercare un posto migliore al buio. L'**Insegnante Senior** inizia la discussione.

Accamparsi per la notte: -1 energia e -2 motivazione a causa della brutta dormita.

Cercare un posto migliore. tirate i dadi, se esce:

- 1-3: Il gruppo trova un posto migliore dove accamparsi per la notte e tutto va bene.
- 4-6: Il gruppo si perde prima di non avere altra scelta che tornare alle roccia mostruose e accamparsi. -2 energia e -2 motivazione a causa dell'energia extra spesa per essersi persi

1. LAGO DEI FENICOTTERI PATTINATORI

Come **Assistente alla didattica**, vuoi che il gruppo si rafforzi e inizi il seguente gioco di disegno. Devi disegnare gli oggetti elencati di seguito e gli altri giocatori hanno 2 minuti per indovinare il maggior numero possibile di oggetti. Puoi solo disegnare gli oggetti e non puoi parlare o interagire fisicamente con gli altri giocatori. Per ogni risposta corretta, puoi fare 1 passo in qualsiasi direzione.

1. tenda
2. stivali
3. cascata
4. mappa

5. alba
6. piccozza
7. capra
8. ponte

9. binocolo
10. lago

3. TRAMONTO SUL FIUME

- Ogni personaggio legge la descrizione del proprio ruolo in:

Pantomima del tramonto - niente dialoghi

Il gruppo ha raggiunto un punto panoramico mozzafiato al tramonto. Ogni persona reagisce silenziosamente al momento in base alla propria personalità, usando gesti esagerati, linguaggio del corpo ed espressioni facciali per comunicare i propri sentimenti e interagire con gli altri. La preside della scuola inizia e gli altri cercano di indovinare l'emozione (ogni personaggio ha 30 secondi). Per ogni risposta corretta, si possono fare 2 passi in qualsiasi direzione.

5. LA CAVERNA MAGICA

Il gruppo ha raggiunto una comoda grotta e decide di riposarsi. La **Guida Alpina** propone un gioco simile a "Taboo": la guida deve cercare di spiegare le seguenti cose senza usare nessuna delle parole proibite, mentre gli altri giocatori cercano di indovinare cosa sta cercando di spiegare.

Zaino

Senza dire: Borsa – Portare – Attrezzarsi – Spalle – Provviste

Fuoco da campeggio

Senza dire: Fuoco – Legna – Scaldarsi – Cucinare – Notte

I giocatori hanno 1 minuto per indovinare la parola corretta e poi aumentano l'energia di 1 livello per ogni identificazione corretta.



EVENTI



EVENTI



EVENTI



EVENTI



EVENTI



EVENTI

CIBO EXTRA GRAZIE ALLA PESCA



La pesca è andata bene, quindi ottieni +1 energia.



LE PROVVISTE SCARSEGGIANO

Non hai fatto i calcoli molto bene e c'è poco cibo. Il gruppo ha fame e mangia delle bacche.



Tira i dadi.

Se il punteggio è 3 o più, il gruppo riceve nutrimento e per i successivi 2 turni non deve ridurre l'energia o la motivazione dopo essersi mosso.

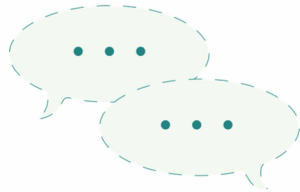
Se il punteggio è 1 o 2, il gruppo subisce un'intossicazione alimentare e per i successivi 2 turni non può fare più di 3 passi.

Indipendentemente dal valore dei dadi, la delusione prevale e si perde 1 motivazione.



CONVERSAZIONI

L'insegnante Senior sembra non essere stato minimamente toccato dagli alti e bassi dei disaccordi del gruppo.



Nel corso del tempo, l'insegnante senior ha parlato con tutti e ha migliorato il loro umore individualmente.

Ottieni 1 motivazione.



BEL TEMPO



La giornata è meravigliosa e il gruppo ha più voglia di camminare, quindi fai 2 passi extra al prossimo tiro di dado.

SCORCIATOIA



Sembra che tu abbia trovato un modo migliore: al prossimo tiro del dado, puoi muoverti di una casella in diagonale.

ANIMALE



Un orso ruba parte del tuo cibo e il gruppo perde 2 punti di energia e 1 punto di motivazione.





EVENTI



EVENTI



EVENTI



EVENTI

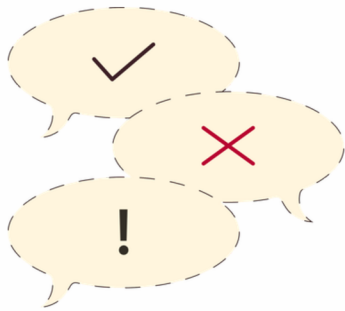


EVENTI



EVENTI

NEL GRUPPO SCOPPIA UNA DISCUSSIONE SULLA DIREZIONE DA PRENDERE



Lancia i dadi:

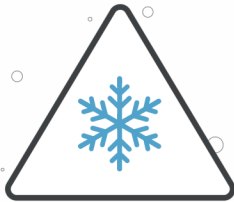
- 1-3 puoi muoverti solo a sinistra nel prossimo turno. Se non c'è alcun percorso a sinistra, resta dove sei.
- 4-6 puoi muoverti solo a destra nel prossimo turno. Se non c'è alcun percorso a destra, resta dove sei.

PERCORSO PERICOLOSO



Hai accidentalmente intrapreso un percorso pericoloso. Per i prossimi 3 turni, riduci il risultato del tuo tiro del dado di 2. Se il risultato è 1 o 2, il pedone rimane fermo per questo turno.

NEVICATA



Ha iniziato a nevicare e il gruppo sta avendo difficoltà. Quindi perdi 2 punti energia e 2 punti motivazione.



ALVEARE

Trovi un alveare e puoi scegliere di prendere un po' di miele, ma rischi di essere punto.

Lancia i dadi.

- 1-3: Raccogli un po' di miele e questo aumenta l'energia di 1.
- 4-6: Le api ti pungono prima che tu possa raccogliere il miele e questo riduce la motivazione di 1.



NEBBIA

C'è molta nebbia intorno. Ci sono due opzioni e il gruppo deve decidere quale scegliere per il prossimo turno.

Andate avanti

Rilancia i dadi due volte. Il primo lancio determina il numero di passi che devi compiere, mentre il secondo indica la direzione, dato che sei disorientato dalla nebbia.

- 1 - indietro
- 2 or 3 - sinistra
- 4 or 5 - destra
- 6 - avanti

State fermi

You wait until the fog dissipates and are cold and damp

You lose 2 energy and 2 motivation.



ROTATORIA

Il gruppo si rende conto di aver preso una strada più tortuosa del necessario.

La questione viene sollevata con la guida, che respinge il suggerimento e sostiene che ciò sarebbe impossibile data la sua competenza ed esperienza. Il dibattito continua per un po', prima che si decida che è meglio che il gruppo prosegua.

Perdete 1 motivazione.





COLLEZIONE DI PIETRE



L'Assistente didattico sa che la preside della scuola è appassionata di geologia e le ha raccolto pietre interessanti lungo il sentiero.

L'Assistente alla didattica consegna queste pietre alla preside, che rimane davvero commosso da questo semplice gesto di gentilezza.

Guadagnate 1 motivazione



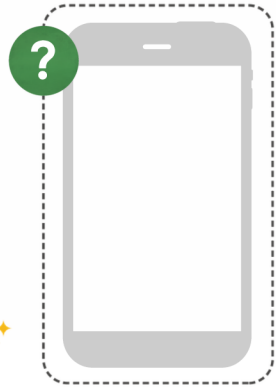
GADGET

L'Insegnante Junior ama i nuovi gadget e porta con sé una potente torcia a infrarossi. Questa luce è così potente da consentire la navigazione anche in caso di nebbia fitta.



Conserva questa carta nel caso in cui venga pescata la carta nebbia, a quel punto potrai usare la torcia elettrica e ripetere due volte il lancio dei dadi, scegliendo il risultato più favorevole per il gruppo.

TELEFONO PERSO



Torna all'ultimo traguardo per cercare il telefono, che è stato lasciato lì dopo aver scattato le foto. Se non sono stati raggiunti dei traguardi, torna all'inizio.

CAVIGLIA SLOGATA



Un membro della squadra si sloga una caviglia e deve muoversi lentamente. Quindi, per i prossimi 2 turni, riduci il risultato del tuo lancio dei dadi di 3. Se il risultato è 1, 2 o 3, il pedone rimane fermo per questo turno.



ABILITÀ SPECIALI



ABILITÀ SPECIALI



ABILITÀ SPECIALI



ABILITÀ SPECIALI



ABILITÀ SPECIALI



ABILITÀ SPECIALI



Abilità speciali
INSEGNANTE JUNIOR



Vedere il lato positivo

Puoi raccontare una storia divertente per aumentare la motivazione del gruppo di 1.



Abilità speciali
INSEGNANTE JUNIOR



Vedere il lato positivo

Puoi raccontare una storia divertente per aumentare la motivazione del gruppo di 1.



Abilità speciali
INSEGNANTE SENIOR



Sono qui, lasciate che vi aiuti!

In qualità di escursionista esperto, puoi raccogliere cibo per il gruppo, aumentando l'energia di 2.



Abilità speciali
INSEGNANTE SENIOR



Sono qui, lasciate che vi aiuti!

In qualità di escursionista esperto, puoi raccogliere cibo per il gruppo, aumentando l'energia di 2.



Abilità speciali
GUIDA ALPINA



Conosco un modo!

Puoi guidare il gruppo attraverso una scorciatoia passando per la foresta. Puoi compiere fino a 4 passi nella foresta, ma devi terminare la tua mossa su un sentiero.



Abilità speciali
GUIDA ALPINA



Conosco un modo!

Puoi guidare il gruppo attraverso una scorciatoia passando per la foresta. Puoi compiere fino a 4 passi nella foresta, ma devi terminare la tua mossa su un sentiero.



ABILITÀ SPECIALI



ABILITÀ SPECIALI



Abilità speciali
ASSISTENTE ALLA DIDATTICA



Prendere l'iniziativa

Puoi raddoppiare la quantità di energia che recuperi da una carta campo o evento.



Abilità speciali
PRESIDE DELLA SCUOLA



Essere una buona leader

La tua esperienza e saggezza ti permettono di annullare l'esito di una carta evento a tua scelta. In altre parole, la carta evento viene semplicemente rimessa in fondo al mazzo senza alcuna conseguenza.



PERSONAGGIO



PERSONAGGIO



INSEGNANTE JUNIOR – descrizione del personaggio

Sei un insegnante neolaureato, desideroso di dimostrare il tuo valore nel nuovo ruolo. Sei una persona ambiziosa, entusiasta e sempre pronta con idee fresche e suggerimenti per migliorare le cose.

Tuttavia, spesso, quando proponi dei cambiamenti, ti vengono rivolte risposte educate ma ferme, come: "Qui non si fa così". La passione che un tempo ti dava energia ora inizia a sembrarti un peso. Ti importa ancora molto, ma potresti essere vicino alla fatica da compassione.

Questa escursione sembra un reset necessario. Forse, fuori dalle mura della classe, saranno più aperti alle tue idee. Forse riuscirai a riaccendere la tua motivazione prima che la frustrazione prenda il sopravvento.



ASSISTENTE ALLA DIDATTICA – descrizione del personaggio

Hai lavorato come assistente alla didattica nella scuola per anni e, sebbene in generale ti piaccia il tuo lavoro e trovi la maggior parte degli insegnanti educati e professionali, hai capito che il tuo ruolo è considerato meno importante rispetto a quello degli insegnanti. Le decisioni vengono prese senza coinvolgerti, e il tuo contributo, quando lo offri, raramente viene preso sul serio.

Col tempo, ti sei abituata a non prendere quasi mai decisioni per conto tuo, perché presumi che qualcun altro sappia meglio di te. Speri che questa escursione ti dia l'opportunità di connetterti con gli insegnanti al di fuori della rigida struttura scolastica. Forse, in un contesto diverso, ti vedranno come qualcosa di più di una semplice assistente. E, cosa ancora più importante, forse inizierai a vederti così anche tu.



PERSONAGGIO



PERSONAGGIO



GUIDA ALPINA - descrizione del personaggio

Sei una guida alpina esperta e un escursionista professionista, con anni di trekking in solitaria ed escursioni di gruppo alle spalle. Per te, la leadership è fatta di azione, non di discussioni infinite. I comitati parlano; i leader agiscono.

Sai quello che fai, e ti aspetti che gli altri ti seguano. Quando non lo fanno, ti senti frustrato — hai poca pazienza per le esitazioni o le domande. D'altro canto, la tua capacità decisionale è una risorsa preziosa nelle situazioni critiche.

Come leader di questo gruppo, non tollererai ritardi o indecisioni. Conosci la strada, sai cosa è meglio, e ti aspetti che tutti ti stiano al passo.



PRESIDE DELLA SCUOLA - descrizione del personaggio

Sei il preside della scuola da diversi anni e, sebbene un tempo trovassi una profonda realizzazione nel tuo ruolo, quella passione è stata lentamente offuscata dalle incessanti richieste della leadership.

Sempre più spesso ti senti intrappolato tra forze opposte — da un lato studenti e genitori, dall'altro il consiglio scolastico. Negli anni, questo continuo tira e molla ti ha logorato. Invece di sentirti un leader, ti senti spesso un capro espiatorio. La gioia che provavi nel tuo lavoro è stata sostituita da un senso di distacco.

Questa escursione sembra un'opportunità rara — uno spazio per allontanarti dalla pressione, schiarirti le idee e magari riconnetterti con quel lato dell'educazione che un tempo ti ispirava.



PERSONAGGIO

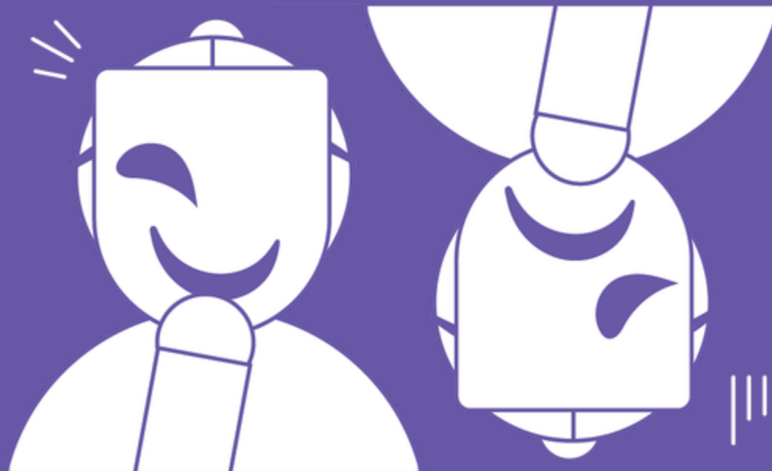


INSEGNANTE SENIOR - descrizione del personaggio

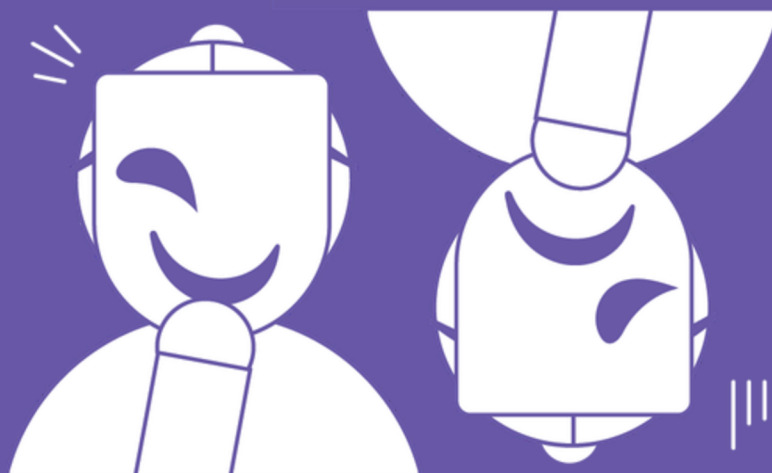
Sei un insegnante senior che lavora nella scuola da molti anni. Come escursionista esperto, preferisci soluzioni pratiche piuttosto che discussioni emotive e, pur tenendo alla scuola, tendi a mantenere una certa distanza dai tuoi colleghi.

Hai però un buon rapporto professionale con il preside, che consideri persino un amico, ma la sua crescente indifferenza verso il personale, gli studenti e le problematiche della scuola ti preoccupa. Se il preside dovesse lasciare, sai che è molto probabile che ti venga chiesto di prendere il suo posto – qualcosa che non ti interessa affatto.





GIOCO DI RUOLO



GIOCO DI RUOLO



PRESIDE DELLA SCUOLA – descrizione del gioco di ruolo



Discussione sul posto sbagliato per dormire:

Mostrici distacco emotivo.

Frase iniziale:

"Beh, non è che possiamo cambiare il passato. Restiamo qui – è solo una notte. Non importa dove accampiamo."

Alzi le spalle, eviti il contatto visivo e lasci che siano gli altri a prendere l'iniziativa, trasmettendo un senso di disinteresse.

Vista del tramonto – pantomima – senza parlare:

La tua emozione è sollievo.

Gesti:

Espiri profondamente con un sospiro visibile di sollievo, allunghi le braccia dietro la testa. Ti siedi e osservi il panorama con uno sguardo contemplativo. Poi ti alzi lentamente e fai un cenno di approvazione con il pollice alzato o un lento cenno del capo verso il gruppo.



INSEGNANTE SENIOR – descrizione del gioco di ruolo



Discussione sul posto sbagliato per dormire:

La tua emozione trasmette autorità calma.

Frase iniziale:

"Non è l'ideale, ma non è una crisi. Vediamo quali provviste abbiamo e se è fattibile spostare il campo questa sera."

Parli con fermezza ma in modo rassicurante, proponendo soluzioni logiche e incoraggiando tutti a concentrarsi sulla risoluzione del problema.

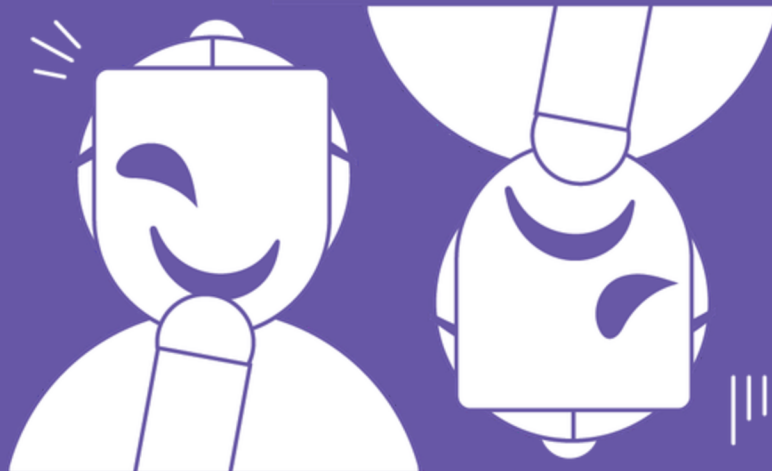
Vista del tramonto – pantomima – senza parlare:

La tua emozione è orgoglio.

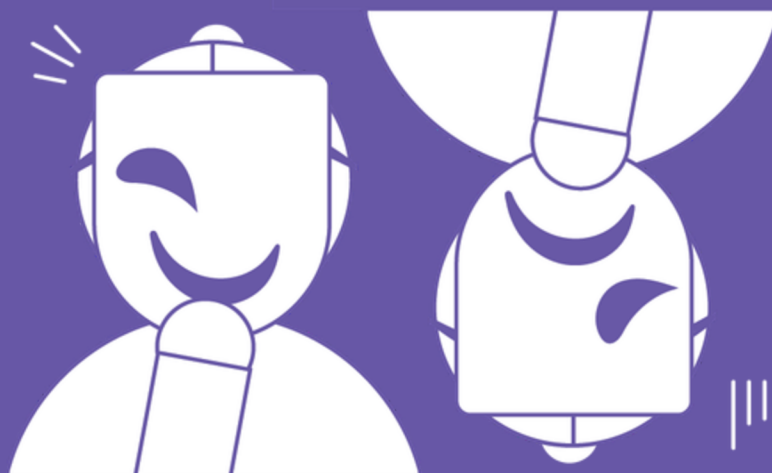
Gesti:

Stai in piedi con le mani sui fianchi, fissando l'orizzonte con un sorriso sereno. Il tuo volto si illumina di gioia, e fai un respiro profondo come per riempirti di coraggio. Inviti gli altri a unirsi a te con un gesto della mano e un cenno del capo.





GIOCO DI RUOLO



GIOCO DI RUOLO



GUIDA ALPINA - descrizione del gioco di ruolo



Discussione sul posto sbagliato per dormire:

La tua emozione principale è autorità.

Esempio per entrare nel dibattito:

"Basta parlare. Spostiamo il campo – c'è un punto vicino al ruscello che ho visto prima. Prendete l'attrezzatura e andiamo prima che faccia buio."

Parli con fermezza, usando gesti decisi, indicando la direzione e assegnando compiti senza lasciare spazio alla discussione.

Vista del tramonto – pantomima – senza parlare:

La tua emozione principale è incoraggiamento.

Gesti:

Metti le mani a coppa per incitare, poi applaudi mentre fai cenno agli altri di avanzare e indichi la direzione. Corri accanto a loro con i pugni stretti in segno di entusiasmo, concludendo con un pugno trionfante sollevato in aria.



ASSISTENTE ALLA DIDATTICA - descrizione del gioco di ruolo



Discussione sul posto sbagliato per dormire:

La tua emozione principale è insicurezza.

Puoi iniziare dicendo:

"Lo sapevo che sarebbe successo, ma nessuno chiede mai cosa penso. E se domani non troviamo acqua? Siamo davvero preparati per questo?"

Ti agiti, cerchi lo sguardo degli altri in cerca di rassicurazione e tentenni nel parlare, con una voce che riflette incertezza.

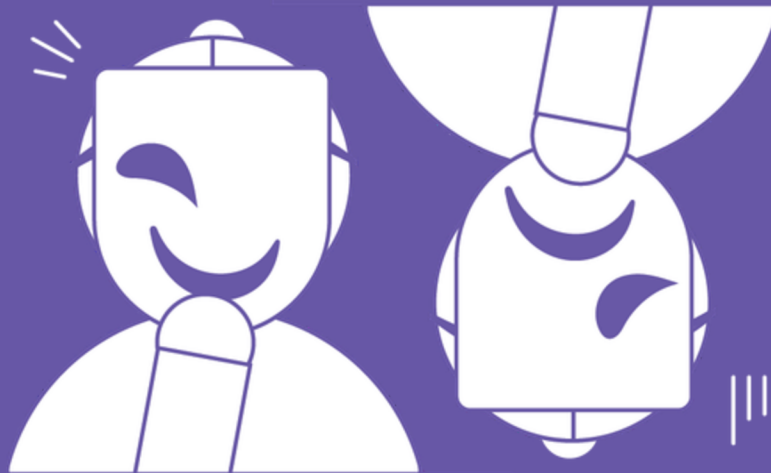
Vista del tramonto – pantomima – senza parlare:

Mostrì l'emozione gratitudine.

Gesti:

Ti guardi intorno con meraviglia, posando una mano sul cuore per mostrare apprezzamento. Offri simbolicamente snack o acqua al gruppo, sorridendo con calore. Fai un gesto di "grazie" alla guida alpina unendo le mani o chinando leggermente il capo.





GIOCO DI RUOLO



Discussione sul posto sbagliato per dormire:

La tua emozione principale è insicurezza.

Puoi iniziare dicendo:

"Lo sapevo che sarebbe successo, ma nessuno chiede mai cosa penso. E se domani non troviamo acqua? Siamo davvero preparati per questo?"

Ti agiti, cerchi lo sguardo degli altri in cerca di rassicurazione e tentenni nel parlare, con una voce che riflette incertezza.

Vista del tramonto – pantomima – senza parlare:

Mostri l'emozione gratitudine.

Gesti:

Ti guardi intorno con meraviglia, posando una mano sul cuore per mostrare apprezzamento. Offri simbolicamente snack o acqua al gruppo, sorridendo con calore. Fai un gesto di "grazie" alla guida alpina unendo le mani o chinando leggermente il capo.

