

LA NAVICELLA SPAZIALE

Siete appena stati informati che un gigantesco meteorite è in rotta di collisione con il pianeta Terra e che con altissima probabilità dovrebbe schiantarsi sull'Europa; sembra pertanto sicura la fine della civiltà umana.

Una navicella spaziale ha il potere di dare inizio alla vita su un altro pianeta.

A sorteggio sono state scelte 11 persone per salire a bordo della navicella; tuttavia, è stato commesso un errore e si scopre che in realtà c'è posto solo per 7 persone.

Il vostro gruppo deve decidere quali andranno a iniziare la vita sul nuovo pianeta. Ricordate: solo 7 persone possono entrare nella navicella.

Bisogna che tutto il gruppo sia d'accordo prima di poter fare una scelta.

Questa è la lista completa delle 11 persone:

1. un violinista trentenne che suona in un'orchestra sinfonica
2. un ministro di 67 anni
3. un ingegnere di 28 anni e sua moglie di 26 (rifiutano di separarsi)
4. un poliziotto di 40 anni che non vuole lasciare la sua pistola
5. uno studente della vostra età
6. un trentacinquenne recentemente arrestato per rapina a mano armata
7. un'insegnante trentaduenne che insegna alla scuola media
8. una dottoressa in medicina, quarantenne
9. una scultrice di 50 anni
10. un poeta venticinquenne
11. una bambina di un anno

IL GIOCO DEL MISTERO

Ciascuno prende una carta con un indizio per la soluzione di un delitto, e attraverso la discussione il gruppo scioglie il mistero. Il gioco può essere condotto da un gruppo grande di 22 persone o da due o più gruppi simultaneamente.

1. tutti gli studenti sono seduti in cerchio. Il conduttore fuori dal cerchio spiega il gioco:
oggi faremo un gioco che serve a migliorare le nostre abilità di discussione. Ho qui una serie di indizi che vi aiuteranno a risolvere il mistero di un delitto. Se mettete insieme tutti gli indizi, sarete in grado di risolverlo. Dovete trovare l'assassino, l'arma, l'ora del delitto, il luogo e il movente. Organizzatevi come credete: quando avete la soluzione chiamatemi. Non potete passare in giro gli indizi che avete o mostrarli ad altri. Per cortesia non alzatevi e non andate in giro per l'aula. Scambiatevi oralmente le vostre idee e i vostri indizi.
(alcuni studenti possono anche fungere da osservatori e segnatempo. Gli osservatori possono dare suggerimenti su come migliorare l'organizzazione e velocizzare il lavoro di gruppo.

2. distribuire gli indizi stampati su cartoncini separati
3. Indizi

| | |
|---|---|
| QUANDO FU TROVATO MORTO, IL SIG THOMPSON AVEVA UN FORO DI PROIETTILE NEL POLPACCIO E UNA FERITA DA ARMA DA TAGLIO NELLA SCHIENA | IL SIG BARTON HA SPARATO A UN INTRUSO NEL SUO APPARTAMENTO A MEZZANOTTE |
|---|---|

| | |
|--|---|
| <p>IL SIGNOR THOMPSON AVEVA QUASI FATTO CHIUDERE I BATTENTI ALLA DITTA DEL SIGNOR BARTON SOTTRAENDOGLI I CLIENTI</p> | <p>L'ADDETTO ALL'ASCENSORE HA DICHIARATO ALLA POLIZIA DI AVER VISTO IL SIGNOR THOMPSON ALLE 24.15</p> |
| <p>IL PROIETTILE TROVATO NEL POLPACCIO DEL SIGNOR THOMPSON CORRISPONDE A QUELLI DELLA PISTOLA DEL SIGNOR BARTON</p> | <p>DALLA PISTOLA DEL SIGNOR BARTON E' STATO SPARATO UN SOLO PROIETTILE. L'ADDETTO ALL'ASCENSORE HA AFFERMATO CHE IL SIG THOMPSON NON PAREVA FERITO GRAVEMENTE</p> |
| <p>UN COLTELLO TROVATO NEL PARCHEGGIO SOTTERRANEO ERA STATO RIPULITO DALLE INPRONTE DIGITALI</p> | <p>LA SIGNORA SCOTT AVEVA ATTESO NELL'ATRIO CHE IL MARITO SMETTASSE DI LAVORARE</p> |
| <p>L'ADDETTO ALL'ASCENSORE HA SMESSO IL TURNO ALLE 24.30</p> | <p>IL CORPO DEL SIG THOMPSON E' STATO TROVATO NEL PARCO</p> |
| <p>IL CORPO DEL SIG THOMPSON E' STATO TROVATO ALL'UNA E VENTI DEL MATTINO</p> | <p>SECONDO IL MEDICO LEGALE, QUANDO VENNE TROVATO IL SIG THOMPSON ERA MORTO CIRCA DA UN'ORA</p> |
| <p>MENTRE ASPETTAVA, LA SIGNORA SCOTT NON VIDE PASSARE NELL'ATRIO IL SIG THOMPSON</p> | <p>LE MACCHIE DI SANGUE RINVENUTE NELL'AREA DEL PARCHEGGIO SOTTERRANEO CORRISPONDONO AL GRUPPO SANGUIGNO DEL SIG THOMPSON</p> |

| | |
|--|--|
| <p>LA POLIZIA NON E' RIUSCITA A LOCALIZZARE IL SIG BARTON DOPO IL DELITTO</p> | <p>IL GRUPPO SANGUIGNO DEL SIG THOMPSON E' STATO TROVATO SUL TAPPETO FUORI DALL'APPARTAMENTO DEL SIG BARTON</p> |
| <p>C'ERANO MACCHIE DI SANGUE NELL'ASCENSORE</p> | <p>LA SIGNORA SCOTT ERA UNA BUONA AMICA DEL SIG THOMPSON ED ERA ANDATA SPESSO A TROVARLO NEL SUO APPARTAMENTO</p> |
| <p>IL MARITO DELLA SIGNORA SCOTT ERA GELOSO DI QUESTA AMICIZIA</p> | <p>IL MARITO DELLA SIGNORA SCOTT NON SI E' FATTO VEDERE NELL'ATRIO ALLE 24.30, AL TERMINE DELLE SUE NORMALI ORE DI LAVORO. LEI E' DOVUTA TORNARE A CASA DA SOLA E LUI E' ARRIVATO PIU' TARDI</p> |
| <p>ALLE 24.45 LA SIGNORA SCOTT NON E' RIUSCITA A TROVARE IL MARITO E LA LORO AUTO NEL PARCHEGGIO SOTTERRANEO DEL CONDOMINO DOVE LAVORAVA</p> | |

4. Risposta:

Dopo aver ricevuto una ferita superficiale da arma da fuoco da parte del signor Barton, il signor Thompson è andato nell'ascensore ed è stato ucciso dal signor Scott, l'addetto all'ascensore, con un coltello alle 24.30, perché il signor Scott era geloso.

Questo gioco fa sì che ogni membro del gruppo abbia informazioni utili da condividere con il gruppo stesso. Gli indizi individuali garantiscono che ogni membro venga ascoltato almeno una volta in modo che il gruppo possa considerare tutte le informazioni disponibili. Fase successiva: gli studenti riflettono su come sono arrivati alla soluzione del caso (c'è stato un moderatore, com'è stato scelto, come il gruppo ha organizzato lo scambio degli indizi). Come tutti i giochi per abilità cooperative anche questo può servire da modello per un apprendimento cooperativo.