

Costruire un gioco didattico: “battaglia navale mondiale”

L’attività che vi propongo oggi è, almeno in apparenza, piuttosto semplice: dopo che ci saremo divisi in piccoli gruppi, dovrete infatti progettare e soprattutto **scrivere le regole** di una battaglia navale del tutto simile alla battaglia navale tradizionale.

Rispetto a quest’ultima, la nostra battaglia navale avrà **due piccole ma importanti differenze**:

- 1) La mappa quadrata del gioco classico è sostituita da un planisfero in cui sono tracciati i meridiani e i paralleli;
- 2) Anziché utilizzare i numeri e le lettere per individuare la posizione di una nave che si trova in uno degli oceani della Terra, dobbiamo utilizzare le misure della latitudine e della longitudine.

Nel pensare e scrivere il regolamento, **tenete presente che**:

- I due obiettivi fondamentali dell’attività sono (1) quello di imparare ad utilizzare correttamente le coordinate geografiche e (2) scrivere un regolamento che contenga tutte le istruzioni utili per poter utilizzare il gioco in classe;
- Il gioco non è rivolto ad due giocatori, ma ad un’intera classe, e deve poter essere utilizzato da tutti gli alunni di una classe, eventualmente organizzati in gruppi;
- Il planisfero è già stato realizzato dall’insegnante, che darà una copia a ciascun gruppo di lavoro;
- Nel regolamento si può tener conto anche della presenza dell’insegnante o di un alunno come eventuale “arbitro”.

Buon lavoro!