

I nostri ragionamenti nel laboratorio di potenziamento del pensiero critico hanno preso in considerazione la nostra libertà di scelta. Siamo tornati al concetto di LIBERTÀ e di DIPENDENZA, per analizzare nel concreto della nostra esperienza il significato di queste parole.

Per farlo in modo più immediato e divertente abbiamo cercato un gioco che si adattasse alle caratteristiche delle nostre ricerche, ossia il LABIRINTO MAGICO della RAVENSBURGER. Lo abbiamo riadattato alle nostre riflessioni creando nuove immagini e varianti alla regole.

Il gioco originale si compone di 4 pedine, 24 piccole carte , 34 tessere del labirinto da posizione in ordine causale sul tabellone.

Si parte dagli angoli e si cerca di aprirsi una strada nel labirinto inserendo la tessera eccedente solo nei corridoi indicati dalle frecce sul tabellone. L'obiettivo è raggiungere le mete sparse sul tabellone indicate con un numero corrispondente alle 6 carte che vengono distribuite ai giocatori. Vince chi per primo ha scoperto tutte le carte nel loro ordine, ma nella nostra versione il gioco prosegue fino a che tutti i giocatori non hanno raggiunto il loro traguardo. Chi ha finito le carte continua il suo turno inserendo solo la tessera che di volta in volta avanza nel tabellone, scegliendo se agevolare o ostacolare gli altri concorrenti.

Il nostro gioco si compone invece di 4 pedine, 4 carte grandi e 24 piccole carte illustrate con i diversi colori rosso, giallo, verde e blu numerate da 1-6 , 34 tessere del labirinto da posizione in disordine sul tabellone.

Le carte piccole e grandi riportano alcuni esempi di temi esplorati dalle classi 2<sup>e</sup> durante i laboratori con l'esperta: si dividono in carte libertà e carte dipendenza. Ogni giocatore si identifica con un colore e un tema (dire, fare, essere o pensare); tiene con sé ordinate e sovrapposte e coperte le carte da 1-6.

Si parte dagli angoli e si cerca di costruirsi una strada nel labirinto inserendo la tessera eccedente solo nei corridoi indicati. Quando si raggiunge la prima posizione del proprio colore, si può leggere la carta, quindi bisogna raggiungere tutte le postazioni fino alla 6; a questo punto tutte le carte sono state scoperte si è raggiunto l'obiettivo: si legge la spiegazione riassuntiva della propria tematica presente sul fronte e retro della carta più grande.