Labirinto

Introduzione

Per l'esperienza di questo tempo liturgico presentiamo un'attività di Labirinto Virtuale ispirata al progetto "CODY MAZE". Per i bambini delle elementari proponiamo una versione semplificata del gioco, mentre per le medie il gioco è indicato nella versione originale.

LABIRINTO VIRTUALE

Si tratta di un labirinto virtuale nel mondo reale, dove è necessario camminare e tentare di ritrovare l'uscita seguendo le istruzioni fornite tramite dei QR CODE. L'obiettivo è appunto riuscire a guardare oltre: oltre i codici apparentemente senza senso, oltre la mancanza di vere e proprie barriere reali, oltre la difficoltà di superare le prove che si presenteranno perché nonostante le difficoltà, se ci impegniamo e non perdiamo la speranza, saremo capaci di uscire dal "labirinto"!

Fascia di età: 6-10 anni

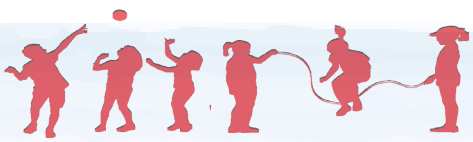
Materiale

- QR CODE ordinati e plastificati
- 1 Tablet o Smartphone (per squadra) dotato di connessione dati, fotocamera e lettore di QRcode
- Premi finali

Preparazione

Creare un labirinto virtuale è molto semplice. Per prima cosa è necessario decidere il numero di squadre e il numero "tappe" del percorso. Per esempio: 5 squadre con 10 tappe ciascuna. Naturalmente, sarà importante creare un percorso differente per ogni squadra, cercando tuttavia di bilanciare la difficoltà per renderla uguale per tutti.

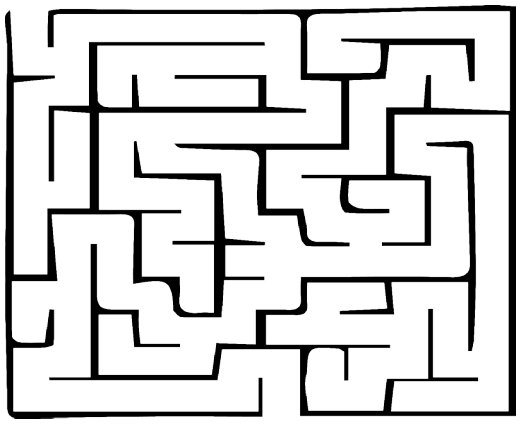
A questo punto è necessario creare i QR CODE per ogni squadra. Per creare i QR CODE consigliamo il seguente sito: https://it.qr-code-generator.com/ . Qui potete



personalizzare i QR CODE dando un colore/forma diversa per ogni squadra in modo da non confonderli. Per la creazione del labirinto stampate i QR CODE, possibilmente plastificandoli, e incollateli sul pavimento o su dei supporti rialzati (es. scatole) in una grande sala o in cortile se giocate all'aperto. I QR CODE andranno posizionati nel giusto ordine, secondo le istruzioni dei movimenti che forniscono; a tal proposito sarà importante fare una prova del gioco prima di proporlo ai bambini in modo da controllare che tutto funzioni.

Le squadre cominciano tutte da 5 QR CODE posti nello stesso luogo in riga e, una volta aperto il proprio, seguiranno le istruzioni fornite. Il labirinto si può personalizzare come preferite. Le istruzioni possono essere dei semplici movimenti, per esempio: fai 10 passi avanti e due a destra per trovare il prossimo QR CODE; oppure potete fornire una legenda all'inizio del gioco e poi attraverso i QR CODE far visualizzare immagini o simboli da decifrare per scoprire i passi da fare (per esempio se nella legenda decidete che AV= 1 passo avanti e DX= 1 passo a destra, potete far visualizzare il codice: 10AV + 2 DX). Si possono anche aggiungere delle SORPRESE: inquadrando il QR CODE appare una prova da eseguire per ricevere i passi successivi; per esempio: realizza una piramide umana con la squadra e manda una foto al direttore… se il direttore gradisce la piramide riceverai da lui il codice per il passo successivo.

Insomma usate la vostra fantasia e creatività. Alla fine del gioco, la premiazione comprenderà un primo premio più sostanzioso per la squadra che è uscita per prima dal labirinto virtuale, e dei premi di partecipazione per tutte le altre.



Fascia di età: 11–13 anni

Per i ragazzi più grandi, il Labirinto Virtuale viene realizzato in versione integrale, come mostrato sul sito http://codemooc.org/codymaze/.

CodyMaze è un labirinto virtuale nel mondo reale. Ci si muove su una scacchiera 5 x 5 le cui caselle contengono dei QRcode. Apparentemente la scacchiera è libera, ma grazie ai QRcode mostra labirinti sempre diversi che vengono proposti al giocatore da un bot Telegram chiamato @codymazebot Il giocatore si muove fisicamente sulla scacchiera seguendo le istruzioni del bot ed apre il QRcode su cui arriva ad ogni tappa per verificare di aver eseguito correttamente la sequenza di istruzioni.

Per tutte le istruzioni e i materiali potete seguire il link del sito. Preparate con attenzione l'attività organizzando per tempo il materiale ed eventualmente, qualora non si avesse dimestichezza col tipo di gioco e di linguaggio in codice, facendo una prova di gioco solo tra catechisti.

Consigliamo di plastificare i QR CODE e disporli in uno spazio ampio (una grande sala o un cortile). I ragazzi si possono dividere in squadre o coppie, a seconda del tipo di gruppo. E' invece sconsigliata una partecipazione individuale.

Alla fine del gioco procediamo alla premiazione per il primo gruppo che sarà uscito dal labirinto e magari una merenda da offrire agli altri partecipanti.

L'esperienza si conclude come sempre con un cerchio finale e una preghiera, invitando i bambini a partecipare ai prossimi incontri di oratorio.