

8-99

3-4

40'



LUDI The logo for LUDI, featuring the word "LUDI" in bold black letters followed by a stylized orange and yellow smiley face icon.

JUMP

Età: 8-99

Giocatori: 3-4

Durata: 40 minuti

Un gioco di:

Andrea Binasco, Matteo di Pascale

Contenuto: 1 plancia di gioco;

4 pedine segnaposto; 60

carte-situazione; 32

cartine-strumento; 1 clessidra;

4 lavagnette; 4 pennarelli

cancellabili; Regolamento

Il gioco sviluppa le capacità di pensiero laterale e problem solving, e famigliarizza con le prime tecniche di brainstorming. Di fronte ad una situazione prestabilita, i concorrenti devono trovare soluzioni brillanti e originali. Si gioca con un minimo di 3 fino a un massimo di 4 concorrenti (o squadre), ma ci si può esercitare anche da soli.

Preparazione

Si dispone la plancia di gioco al centro del tavolo. Ciascun giocatore prende una lavagnetta, un pennarello ed una pedina segnaposto posizionandola sulla casella di partenza (indicata dalla freccia). Si mescolano le carte situazione e le cartine-strumento e si dispongono coperte accanto al tabellone.

Svolgimento

Si gioca a turno, in senso antiorario. Il giocatore di turno pesca 4 cartine-strumento disponendole scoperte e affiancate. Poi pesca una carta-situazione e legge ad alta voce il testo corrispondente al colore dove si trova il suo segnaposto sul tabellone. A questo punto ciascun concorrente, entro il tempo di una clessidra, deve trovare una soluzione efficace e brillante utilizzando il maggior numero di strumenti scoperti. Le soluzioni devono essere scritte sulla lavagnetta. Se il giocatore di turno si trova sulla casella **matita**, i concorrenti dovranno descrivere la soluzione solo attraverso il disegno. In questo caso il giocatore di turno legge un problema a piacere dalla carta pescata.

Finito il tempo, i giocatori presentano le loro soluzioni e calcolano i punteggi. Il gioco prosegue con un'altra manche: il nuovo giocatore di turno pesca una cartina-strumento e la sostituisce, a sua scelta, ad una di quelle già attive sul tavolo, poi pesca una carta-situazione e si procede per una nuova giocata.

Problem solving e creatività

Sin da piccoli è utile allenare sia la nostra capacità di problem solving, generando soluzioni originali ed efficaci ad un problema, sia quella di problem making, generando nuove visioni e prospettive del problema stesso. Con questo gioco, grazie alla combinazione di situazioni problematiche e strumenti casuali, si cercano idee e intuizioni fuori dal dominio di conoscenza e dalla rigida catena logica, con un approccio che ricombina le proprie informazioni in modo del tutto inusuale e originale.



Il pensiero laterale

Giocando a Jump siamo naturalmente stimolati ad adottare il “pensiero laterale”. L’obiettivo del gioco, infatti, non è semplicemente quello di trovare una soluzione a un problema, ma di riformulare il problema stesso al fine di trovare soluzioni alternative e brillanti.

Di conseguenza siamo costretti a non percorrere sempre la stessa direzione di fronte a una situazione, ma siamo spinti continuamente a spostare lo “sguardo un po’ di lato” (lateral thinking), a ragionare cioè in modo aperto e flessibile, uscendo fuori dagli schemi.

Edward De Bono

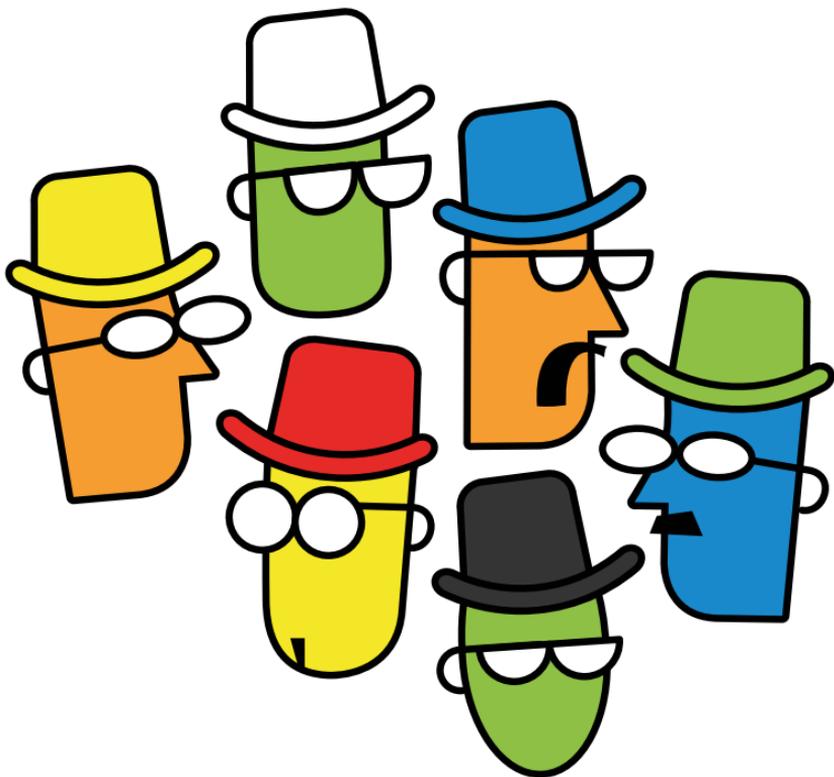
L’espressione “pensiero laterale” è stata coniata per la prima volta nel 1967 dallo psicologo maltese Edward De Bono.

Come egli suggerisce nei suoi libri, per “uscire fuori dagli schemi” dobbiamo conoscere le prassi con cui di solito costruiamo i nostri ragionamenti, quindi dobbiamo distaccarci dal controllo rigido della logica e iniziare a guardare le cose in modo differente, mettendo in dubbio i ragionamenti più convenzionali e introducendo via via nuove ipotesi.



I sei cappelli

“Sei cappelli per pensare” è una tecnica pratica, ideata dallo stesso De Bono, che consente di organizzare il nostro modo di pensare in maniera più produttiva, affrontando un aspetto alla volta; un ottimo esercizio per osservare i problemi da ottiche differenti. I cappelli rappresentano dei ruoli fissi, che incarnano diversi punti di vista, anche quello più lontano dalla nostra *forma mentis*. Questa tecnica ci libera dagli abituali schemi prefissati, permettendo di superare la pura razionalità e di sviluppare la creatività.



Di seguito i ruoli che ciascun cappello implica:



1. **Cappello bianco (atteggiamento neutrale)**: analisi dei dati, di informazioni, di eventi precedenti, analogie ed elementi che sono raccolti senza esprimere giudizi.



2. **Cappello blu (razionale)**: stabilisce priorità, metodi, sequenze funzionali, pianifica, organizza, stabilisce le regole del gioco. Conduce il gioco.



3. **Cappello nero (negativo)**: rileva gli aspetti negativi, le ragioni per cui la cosa non può andare.



4. **Cappello giallo (positivo)**: rileva gli aspetti positivi, i vantaggi, le opportunità che si aprono.



5. **Cappello rosso (emotivo)**: emotività, esprime di getto le proprie intuizioni, come suggerimenti o sfoghi liberatori, come se si ridiventasse bambini.



6. **Cappello verde (creativo)**: indica sbocchi creativi, nuove idee, analisi e proposte migliorative, visioni insolite.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com