



MISTERY GAME

METODOLOGIA

Il Mystery game è un gioco-storia a dossier: si parte da un enigma (un oggetto “fuori posto”, una lettera incompleta, una mappa) e si procede per **indizi multisensoriali**: immagini, brevi testi, suoni, codici a colori, piccole prove motorie. Il coach guida come “regista invisibile”: presenta la scena, modera le ipotesi, offre micro-suggerimenti e custodisce il ritmo.

SI LAVORA PER SQUADRE COMPLEMENTARI, ognuna con un ruolo: osservatori, connettori, narratori, verificatori.

COACH: *Luca Tebaldi*



PT.1 SCHEDA D'ALLENAMENTO

MUSCOLI (COMPETENZE ALLENATE)

Questo laboratorio allena immaginazione e pensiero deduttivo, ascolto e cooperazione, lettura di immagini e testi, creatività narrativa e gestione dell'incertezza. I bambini imparano a formulare ipotesi, a verificarle insieme e a trasformare indizi sparsi in una storia coerente.

BENEFICI

Il mistero è un invito a pensare: incuriosisce, coinvolge, mette in moto mente e corpo. In un contesto ludico e non competitivo, ogni bambina/o trova un ruolo e una voce: chi osserva, chi collega, chi racconta, chi verifica. L'errore diventa pista alternativa, la

SPAZIO

Aula sgombra con “bacheca degli indizi”, tavoli-stazione, angolo materiali.

MATERIALI

buste sigillate numerate, carte-indizio (immagini, parole, simboli), tessere-puzzle, codici a colori/facili cifrari, una mappa, piccoli oggetti di scena, post-it, pennarelli, nastro per delimitare aree.

REGOLE DI BENESSERE

- Si coopera, non si corre;
- si parla a turno; ogni idea viene ascoltata;
- è sempre possibile “passare” e osservare;
- gli indizi si maneggiano con cura e si rimettono al loro posto.

«*Ogni indizio è un'idea: insieme la storia si svela.*»

PT.2 FASI OPERATIVE

1. SCENA INIZIALE

Il coach introduce l'enigma e consegna la prima busta. In cerchio si raccolgono le prime ipotesi.

2. CACCIA AGLI INDIZI

Le squadre ruotano tra le stazioni: si decodificano simboli, si compone un mini-puzzle, si collegano immagini a parole-chiave, si segue una mappa a tappe.

3. BACHECA DELLE CONNESSIONI

Ogni scoperta viene fissata su cartellone con frecce e parole che spiegano i collegamenti.

4. VERIFICA DELLE PISTE

Il gruppo confronta due ipotesi in contrasto e decide come testarle (nuova busta, domanda al "regista", controllo su mappa).

5. SVELAMENTO CREATIVO

Gli indizi, ricomposti, diventano storia: breve racconto orale o sequenza di 4 vignette.

6. DEBRIEF

Che cosa ci ha fatto cambiare idea? Quale indizio è stato decisivo? Quale ruolo mi è piaciuto di più?

VARIANTI E INCLUSIONE

- Indizi a doppio livello (base/avanzato) e codici a colori per accessibilità;
- pittogrammi e parole chiave ad alta leggibilità;
- ruoli alternativi (custode della bacheca, lettore, fotografo degli indizi senza volti);
- possibilità di narrare solo con disegni o con voce registrata;
- "spazio quiete" per chi ha bisogno di una pausa.

VALUTAZIONE RAPIDA

I coach osservano tre dimensioni: partecipazione cooperativa, capacità di collegare indizi, chiarezza del racconto finale. In uscita, ciascuno lascia un post-it: "L'indizio che mi ha acceso la mente".

COMPITO PONTE – "INDIZIO DI CASA"

Trova un oggetto quotidiano e inventa due possibili storie su come è arrivato dov'è. Portane una (disegno, audio o breve testo) al prossimo incontro: sarà la prima busta del nuovo mistero.