

È BELLO PER NOI

Modulo iniziale

LABORATORIO

GAME OF FOX

Partendo dal videogioco proposto nel [LINK](#)  di seguito, ogni giovane con il suo smartphone avrà la possibilità di affrontare un percorso virtuale fatto di ostacoli e imprevisti.

La durata del gioco è di 2 minuti, al termine del quale ciascun giocatore o giocatrice vedrà il punteggio raggiunto. La protagonista del gioco è una volpe, animale simbolico in molte favole e storie popolari in quanto associato alla capacità di adattarsi, di trovare soluzioni creative e sopravvivere in un ambiente sottoposto a continui cambiamenti. Ogni volta in cui la volpe toccherà erroneamente un ostacolo (volatile o cactus), il punteggio ripartirà da zero. Sebbene nei giochi siamo spesso spinti alla competizione, così come nella vita reale corriamo spesso il rischio di paragonare il nostro cammino a quello degli altri, non è sul punteggio o sull'ordine di arrivo che vorremmo soffermarci, ma sull'unicità del percorso di ciascuno. Al termine del gioco, a partire da un brainstorming, ogni giovane potrà condividere con il gruppo le impressioni e riflessioni sul proprio percorso, evidenziando similitudini e differenze tra il gioco e la vita reale.