





Allo scadere del tempo, l'insegnante leggerà ogni foglietto spronando gli alunni a indovinare di chi si tratta.

Il gioco termina quando tutti i bigliettini sono stati letti e tutti gli autori sono stati "scoperti".

### FINALITA' EDUCATIVE:

Attraverso questo gioco i componenti del gruppo classe:

- entrano in relazione tra loro, approfondendo il livello di conoscenza
- si divertono cercando di scoprire il più veloce possibile l'autore del biglietto

- si confrontano sulle caratteristiche dei compagni esprimendo il proprio pensiero, confermando o negando delle caratteristiche
- possono presentarsi alla classe facendosi conoscere per come sono realmente
- si concentrano sulle loro peculiarità senza essere guidati. Iniziano ad apprendere la capacità di auto-osservarsi
- riflettono su possibili comportamenti / atteggiamenti sbagliati
- acquisiscono consapevolezza delle potenzialità e delle risorse personali, non sempre valorizzate

**OCCORRENTE:**

- foglio bianco
- una penna o una matita per ogni partecipante