

# Check-in e Check-out

WORK IN PROGRESS! Elenco di check-in e check-out che possano essere fatti nelle plenarie o in altri momenti di gruppo.

- [Gioco della Zattera](#)

# Gioco della Zattera

## Scopo

Sperimentare la comunicazione non verbale e il problem solving

## Durata

5-8 minuti

## Materiali

- nastro adesivo di carta,
- fogliettini di carta
- penne

## Descrizione

- sul pavimento vengono posizionate due linee di nastro adesivo di carta tra cui si posiziona chi gioca
- ogni partecipante riceve un foglietto con scritto un numero casuale
- i partecipanti, senza parlare tra loro e senza uscire dalle linee di scotch, cercano di posizionarsi in ordine crescente