

# A scuola di cittadinanza

Percorsi e attività  
per la scuola primaria

A cura di Lisa Giudici  
Alessandra Locatelli

# INDICE

INDICE .....	1
PREMESSA .....	3
IL COMUNE.....	4
<i>I protagonisti del Comune: SCHEDA 1</i> .....	4
DIRITTI E DOVERI DEI BAMBIBI.....	7
<i>Marciando tra i diritti:</i> .....	7
<i>Alla scoperta di Pinocchio e dei “suoi” diritti: SCHEDA 3</i> .....	9
DIVERSITA’ .....	15
<i>Viaggio tra inferno e paradiso: SCHEDA 4</i> .....	15
CONSUMO.....	18
<i>La storia degli oggetti superflui: SCHEDA 5</i> .....	18
NORME E REGOLE .....	23
<i>Piccoli cittadini crescono: SCHEDA 6</i> .....	23
<i>Tra regole e desiderio: SCHEDA 7</i> .....	25
<i>Dolce - amaro trasgredire: SCHEDA 8</i> .....	27
<i>L’identikit: SCHEDA 9</i> .....	29
BULLISMO .....	32
<i>Il bullo citrullo: SCHEDA 10</i> .....	32
<i>Lupo e agnello, bullo e vittima: SCHEDA 11</i> .....	34

# PREMESSA

*“L’educazione è un processo di vita, un esercizio ad un vivere futuro (...) La scuola deve rappresentare la vita attuale, deve riprendere e continuare le attività che già in casa sono familiari al fanciullo. Deve proporre queste attività al fanciullo e riprodurle in modo che esso possa gradualmente apprenderne il significato e rendersi atto a fare la sua parte in rapporto ad esso.”<sup>1</sup>*

*“Quando la mia prima moglie ed io aprimmo la scuola, avevamo un’idea basilare: adattare la scuola al bambino invece di adattare il bambino alla scuola (...) decidemmo quindi di creare una scuola dove i bambini fossero davvero liberi di essere sé stessi”<sup>2</sup>*

Quando si parla di educazione alla cittadinanza e si progettano percorsi pedagogici in questo senso, soprattutto in ambito scolastico, si tende a metterne in risalto il significato formale, intendendola quindi come condizione giuridica che comporta diritti e doveri. Questa prospettiva apre una serie di possibilità e potenzialità educative legate, per esempio, all’acquisizione di conoscenze relative alla Carta Costituzionale e alle Istituzioni democratiche del nostro Paese. Ciò costituisce un passo necessario e indispensabile per la formazione del cittadino, quale esigenza culturale e civile di cui deve farsi carico l’intera società. Se ciò è vero è altrettanto vero che tale prospettiva è riduttiva e rischia di escludere una molteplicità di declinazioni che la cittadinanza può assumere, tenendo conto del fatto che: “al fine di una sua maggiore efficacia formativa, la cittadinanza va intesa *in senso ampio*, cogliendola in tutti i suoi aspetti e coniugandola a *più dimensioni*.”<sup>3</sup>

È sulla base di questa consapevolezza che, in questo breve opuscolo, ci proponiamo di illustrare come l’albero della cittadinanza possa ramificarsi, mostrando così come l’educazione alla cittadinanza, lungi dall’essere un ambito chiuso e definito, si presti a molteplici interpretazioni, che a loro volta possono incrociarsi o declinarsi in un’infinità di occasioni formative diverse.

---

<sup>1</sup> Dewey J. (1954), *Il mio credo pedagogico*, La Nuova Italia, Firenze

<sup>2</sup> Neill A.S. (1979), *Summerhill. Un’esperienza educativa rivoluzionaria*, Rizzoli, Milano

<sup>3</sup> Deiana G. (2003), *Insegnare l’etica pubblica. La cultura e l’educazione alla cittadinanza: una sfida per la scuola*, Edizioni Erickson, Trento, p.17.

# IL COMUNE

## I protagonisti del Comune: SCHEDA 1

**Destinatari:** bambini/ ragazzi di 9-10 anni

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli, forbice, colla, nastro adesivo, fermagli
- Targhette bianche per giunta
- Pallina
- Cartoncino o carta da parati
- Cartelloni
- Schema personaggi (allegato 1)

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

Primo incontro:

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione dell'attività                       | 20' |
| 2. gioco di ruolo                                    | 40' |
| 3. creazione dei personaggi di un consiglio comunale | 40' |
| 4. discussione                                       | 20' |

Secondo incontro:

- |   |     |
|---|-----|
| 1. presentazione attività               | 15' |
| 2. presentazione del consiglio comunale | 45' |
| 3. lavoro di gruppo e creazione storie  | 45' |

Terzo incontro:

- |                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 1. simulazione consiglio comunale | 1h  |
| 2. creazione ordinamento finale   | 45' |
| 3. conclusione                    | 15' |

**Attività in dettaglio:**

### **Incontro 1**

1. breve presentazione dell'attività.
2. gioco di ruolo: il villaggio (in questo caso il Comune). Vengono decisi dei ruoli che vanno interpretati, nel caso specifico quello del sindaco e dei vari assessori. Si chiede al gruppo chi secondo loro dovrebbe ricoprire questo o quel ruolo, può parlare solo chi ha in mano la pallina. Si discute poi brevemente sul perché di queste scelte.
3. in base al ruolo assegnato, ciascuno crea il suo personaggio. Ogni ragazzo scrive su un cono di carta alto 30cm e aperto in alto le caratteristiche che secondo lui ha quel personaggio. Il cono viene chiuso e incollato. Un altro cono più piccolo, di circa 10 cm, viene infilato capovolto nella parte superiore del primo. Su questo secondo cono i ragazzi disegnano un volto, gli occhi e una bocca. Così il personaggio è rappresentato.
4. per concludere questo primo incontro, vengono confrontate le varie idee riguardo alle diverse figure prese in considerazione e su un cartellone vengono riassunte.

## **Incontro 2**

1. si riguarda insieme il lavoro svolto la volta precedente
2. vengono rilette le nozioni sul consiglio comunale, su come è composto e come lavora, sulla giunta e si cerca di farne un parallelismo con il contesto scuola
3. la classe viene suddivisa in gruppi in base ai diversi ruoli di ognuno. Viene poi chiesto ad ogni team di lavoro di redigere una serie di proposte riguardanti il loro ambito di intervento, da proporre in un secondo momento al resto della giunta.

## **Incontro 3**

1. viene proposta una simulazione di un consiglio comunale. Per ogni gruppo di lavoro si sceglie un rappresentante che parteciperà, a nome e con il supporto degli altri, alla giunta. Il tema centrale sul quale discutere e in relazione alle tematiche emerse nell'incontro precedente, potrebbe essere: *come possiamo migliorare la vita di classe?*
2. una volta discusse le diverse proposte, si giunge a delle ipotesi di intervento che costituiranno il cartellone conclusivo concernente la delibera del consiglio comunale della classe.
3. si conclude il percorso proponendo una discussione finale sull'intero lavoro svolto.

## **SCHEMA PERSONAGGI (Allegato 1)**

# DIRITTI E DOVERI DEI BAMBINI

*Il tema dei diritti e dei doveri dei bambini è centrale se parliamo di cittadinanza, in quanto anche i bambini/ragazzi sono cittadini a tutti gli effetti e in quanto tali hanno dei diritti e dei doveri che devono imparare a gestire.*

*“L’art. 12 cita:*

*gli Stati parti garantiscono al fanciullo capace di discernimento il diritto di esprimere liberamente la sua opinione su ogni questione che lo interessa*

*Questo significa che gli adulti, quando prendono decisioni che riguardano, interessano, i bambini, sono tenuti a consultarli e a tener conto delle loro opinioni. Non si tratta di un suggerimento amichevole o di un’idea innovativa, ma di un obbligo legale”<sup>4</sup>.*

*Questo dovrebbe pertanto avvenire in famiglia, a scuola e anche nella città.*

*I bambini, oltre al diritto a partecipare, devono godere di molti altri diritti, come previsto dalla Dichiarazione dei diritti dei Bambini. È allora importante analizzarli con loro così che ne siano consapevoli. Allo stesso tempo è ovviamente fondamentale ricordare loro che, come per ogni altro cittadino, anche per loro sono previsti dei doveri di responsabilità ed educazione civica. Tale percorso può essere assimilato o collegato a quello più generale delle regole e della Costituzione, con il quale ha parecchie affinità.*

## **Marciando tra i diritti: SCHEDA 2**

**Destinatari:** bambini 9-10 anni

**Durata dell’intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Piatti di plastica
- Cartelloni
- Post-it
- Macchine fotografiche digitali
- Racconto “Fu così che la terra si salvò”(allegato 2)
- Fotocopie eguali al numero dei ragazzi del gioco “dei diritti o tutti i diritti?”(allegato 3)
- Musica e testo de “La marcia dei diritti” (allegato 4)
- Materiale per le scenette (allegato 5)

**Fasi e tempi dell’intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

Primo incontro:

- |   |     |
|---|-----|
| 1. presentazione delle attività   | 30’ |
| 2. racconto “Fu così che la terra si salvò”<br>riflessione sul racconto | 40’ |
| 3. brainstorming sul concetto di diritto                                | 30’ |
| 4. ascolto della canzone “La marcia dei diritti”                        | 20’ |

Secondo incontro:

---

<sup>4</sup> Mortari L. (2008), *Educare alla cittadinanza partecipata*, Bruno Mondadori, p.71-72

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione attività                            | 15' |
| 2. suddivisione in gruppi, realizzazione fotografica | 1h  |
| 3. gioco "Dei diritti o tutti i diritti"             |     |
| 4. riflessione, cartellone con l'albero dei diritti  | 30' |
| 5. introduzione del concetto di dovere               | 15' |

Terzo incontro:

- |                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 1. gioco di ruolo sulle violazioni | 1h  |
| 2. presentazione associazioni      | 30' |
| 3. riflessione                     | 20' |
| 4. visione video                   | 10' |

## Attività in dettaglio:

### Incontro 1

1. presentazione delle attività.
2. dopo aver letto il racconto "Fu così che la terra si salvò", viene dato ad ogni ragazzo un piatto di plastica al cui centro ciascuno scrive una parola che l'ha colpito dopo aver ascoltato il racconto. I piatti girano e ciascuno aggiunge sul bordo una parola che si associa a quella centrale. Prima di appenderli al muro viene fatta una piccola riflessione sul contenuto di alcuni piatti e si capisce che il tema centrale dei racconti sarà quello dei diritti e dei doveri dei bambini.
3. per concludere questo primo incontro, si ascolta la canzone "la marcia dei diritti" che verrà ripresa la volta successiva. Formare 4 gruppi di lavoro per il lavoro previsto nel secondo incontro e ricordare ad un membro per gruppo di portare la macchina fotografica.

### Incontro 2

1. per iniziare viene proposto il gioco "Dei diritti o tutti i diritti", seguito da una discussione volta a capire la differenza tra diritti e capricci.
2. dopo aver riascoltato la canzone, ad ogni gruppo viene affidata una strofa che i ragazzi dovranno rappresentare attraverso delle fotografie.

### Incontro 3

1. viene proposto un gioco di ruolo sul tema delle violazioni. La classe viene divisa in tre gruppi e a turno uno dei gruppi giocherà mentre i compagni faranno gli osservatori (precedentemente viene lasciato un po' di tempo ai gruppi per preparare le scenette). L'attività prevede che ogni gruppo "reciti" una scena, secondo le istruzioni date, in cui avviene una violazione ai danni di alcuni bambini. Gli osservatori, dopo aver osservato la scenetta, sceglieranno da un apposito cestino, tra i vari foglietti su cui sono scritti in forma semplificata, alcuni diritti dei bambini. Alla fine del gioco ci sarà una discussione collettiva.
2. vengono presentate in parole semplici alcune associazioni che si occupano della tutela dei diritti anche nei paesi prima rappresentati.
3. discussione su "e noi cosa possiamo fare?"
4. per finire il percorso si guarda insieme il video realizzato sulla canzone attraverso il lavoro dei ragazzi.



## **Alla scoperta di Pinocchio e dei “suoi” diritti: SCHEDA 3**

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dai 9 ai 13 anni

**Possibili soggetti coinvolti:** tutte le Istituzioni del territorio

**Durata dell'intervento:** due incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Scotch
- Cartelloni
- Post-it
- Testo “Fu così che la terra si salvò” (allegato 1)
- Fotocopie eguali al numero dei ragazzi del gioco “dei diritti o tutti i diritti?”(allegato 2)
- Articoli della Dichiarazione dei diritti dei bambini
- “Pinocchio nel paese dei diritti”

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

Primo incontro:

- |   |     |
|---|-----|
| 1. presentazione del gruppo e delle attività            | 30' |
| 2. racconto “Fu così che la terra si salvò”             |     |
| 3. riflessione sul racconto                             | 30' |
| 4. gioco “Dei diritti o tutti i diritti”                | 30' |
| 5. brainstorming sul concetto di diritto e di capriccio | 30' |

Secondo incontro:

- |  |     |
|--|-----|
| 1. lavoro di gruppo  | 1h  |
| 2. condivisione  | 30' |
| 3. conclusione attraverso la lettura<br>de “Pinocchio nel paese dei diritti” | 30' |

**Attività in dettaglio:**

### **Incontro 1**

1. presentazione del gruppo di lavoro. Disponendosi in cerchio ognuno si presenta accompagnando il proprio nome a un gesto o a un verso. Subito dopo tutti in coro dovranno ripetere ciò che ha detto il compagno.
2. dopo aver letto il racconto “Fu così che la Terra si salvò”, viene aperta una discussione sulle cose che maggiormente hanno colpito i ragazzi e viene creato un cartellone con ciò che è emerso.
3. per concludere questo primo incontro viene proposto il gioco “Dei diritti o tutti i diritti”, seguito da una discussione volta a capire la differenza tra diritti e capricci.

### **Incontro 2**

1. la classe viene divisa in vari gruppi di lavoro, ad ognuno viene affidato uno dei diritti esaminati la volta precedente da rappresentare su cartellone attraverso disegni, parole, poesie, frasi, strofe di canzoni....
2. dopo aver confrontato i vari lavori vengono letti gli articoli corrispondenti della Dichiarazione dei diritti dei bambini.
3. per concludere l'incontro viene letto il breve testo “ Pinocchio nel paese dei diritti”.

## **FU COSI' CHE LA TERRA SI SALVO' (Allegato 2)**

Tanto tempo fa, un popolo di extraterrestri decise di invadere la terra e assoggettare gli umani.

Erano esseri informi che si muovevano rotolando su sé stessi, forniti di intelligenza da computer che li faceva pensare tutti allo stesso modo. Erano molto curiosi di conoscere gli uomini e convinti che questi si sarebbero arresi a loro, uniformandosi alla nuova vita con entusiasmo.

Prima di atterrare il capo pensò che sarebbe stato opportuno mandare in avanscoperta quattro ambasciatori perché cominciassero a scoprire la realtà con cui avrebbero avuto a che fare e illustrassero agli umani il futuro che li attendeva.

Gli ambasciatori svolsero, come sempre, il loro compito in modo ineccepibile e, tornati si presentarono al capo per la relazione.

- Maestà - dissero - gli umani che abbiamo incontrato sono felici di unirsi a noi ma pongono tutti una condizione.

- E quale? - chiese il capo

- Vogliono restare uomini - risposero

- Che significa restare uomini? - insisté il capo

- Significa tante cose - dissero, e uno spiegò - Il primo umano che abbiamo incontrato era un filosofo; ci disse che poiché gli uomini hanno la testa, vogliono essere liberi di pensare ognuno con la propria ed esporre agli altri i propri pensieri.

- Interessante - commentò il capo - e gli altri?

- Il secondo era un meccanico e stava sistemando un motore. Ci disse che poiché gli uomini hanno le mani, vogliono poter lavorare e compiere il lavoro che più gli si addice. "A ciascuno il suo lavoro" specificò.

- Hanno delle pretese questi uomini - disse il capo.

- E non è finita - aggiunse un altro - Il terzo che abbiamo incontrato si trovava in una stazione ferroviaria ed era

carico di bagagli. Ci disse che, poiché gli uomini hanno i piedi, vogliono avere il diritto di andare da qualche parte e poi tornare indietro, uscire e rientrare, come desiderano.

- Che strano - mormorò il capo - strano, ma interessante.

- L'ultimo - aggiunse un terzo - era un ragazzo; ci disse che poiché gli uomini hanno un cuore vogliono essere liberi di amare, di essere allegri o malinconici, di rimpiangere, desiderare, arrabbiarsi o affezionarsi.

- E come si può fare tutto questo? - chiese il capo

- Vogliono una dichiarazione che contenga l'elenco di quello che possono fare; li chiamano i loro diritti.

- E' difficile capirli - disse il capo - questi personaggi sembrano tutti diversi; siete sicuri che fossero tutti umani?

- Certo - risposero - tutti sembrano diversi fra loro, ma tutti hanno la testa, il cuore, le mani, i piedi: sono tutti umani.

- Se è così - sentenziò il capo, dopo aver riflettuto - se per restare uomini hanno bisogno di tutte queste cose, l'affare non fa per noi: sarà meglio perlustrare un altro pianeta.

E fu così che la terra si salvò.

### **GIOCO “DEI DIRITTI O TUTTI I DIRITTI?” (Allegato 3)**

(Tratto da “Il grande libro dei diritti dei bambini”, Torino, Sonda, 19995)

I bambini hanno dei diritti ma non hanno tutti i diritti.

Non bisogna soprattutto confondere un capriccio con un diritto.

Quando dici: “ Ho il diritto di....”, sai veramente che cosa significa?

Delle 13 affermazioni seguenti, 8 sono dei veri diritti da difendere e 5 sono soltanto capricci da bambino viziato. Individuali, segnandoli con una crocetta.

Successivamente, riprendendo soltanto i numeri posti davanti ai diritti essenziali e decifrandoli con l'aiuto del codice, potrai formare una parola molto preziosa che tutti i bambini del mondo dovrebbero poter concretizzare.

1. Ho il diritto di guardare quel che voglio alla televisione.
2. Ho il diritto di mangiare per saziare la mia fame.
3. Ho il diritto di essere curato quando sono ammalato.
4. Ho il diritto di parlare quando voglio.
5. Ho il diritto di essere difeso contro la violenza.
6. Ho il diritto di rifiutare il pasto che mi è stato preparato.
7. Ho il diritto di non andare in prigione.
8. Ho il diritto di praticare la mia religione.
9. Ho il diritto di non andare a scuola.
10. Ho il diritto di lavorare per guadagnarmi da vivere.
11. Ho il diritto di imparare a leggere e a scrivere.
12. Ho il diritto di non aiutare i miei genitori in casa.
13. Ho il diritto di avere una famiglia.

Codice:

1= M

2= F

3= E

4= B

5= L

6= B

7= I

8= C

9= S

10= I

11= T

12= U

13=A'

## CANZONE: LA MARCIA DEI DIRITTI (Allegato 4)

Un-due, un-due, un-due, un-due.  
È la marcia dei diritti dei bambini.  
Della Carta dei Diritti dei bambini...  
Marsch!

Ho aperto un libricino  
e ho letto che un bambino  
da mangiare non ce l'ha.  
E c'è chi non ha da bere  
con il rischio di morire:  
senza acqua come fa?  
Ma come fanno, io non ci credo.  
Non si può fare, io non ci credo.

Ho sfogliato bene bene  
quelle foto di bambine  
invecchiate dal lavoro.  
E di quelli senza un tetto  
e di quelli senza affetto  
senza un poco di decoro.  
Ma come fanno, io non ci credo.  
Non si può fare, io non ci credo. Non si  
può.

I diritti sono di tutti,  
l'ha spiegato la maestra  
c'è una carta scritta apposta  
per difendere i bambini.  
Tutti i capi delle nazioni  
hanno fatto le riunioni:  
hanno detto e hanno scritto  
sui diritti dei bambini  
Allora perché? Allora perché?

Quando gioco al girotondo,  
penso che su questo mondo  
c'è qualcosa che non va.  
Che ci sono dei bambini,  
sulle strade abbandonati  
senza mamma né papà.  
Ma come fanno, io non ci credo.  
Non si può fare, io non ci credo.

Poi da un'altra parte ancora  
c'è chi non può andare a scuola.  
Chi giocattoli non ha.  
E c'è pure chi si ammala  
e gli manca quella cura

che il suo medico non ha.  
Ma come fanno, io non ci credo.  
Non si può fare, io non ci credo. Non si  
può.

I diritti sono di tutti,  
l'ha spiegato la maestra  
c'è una carta scritta apposta  
per difendere i bambini.  
Tutti i capi delle nazioni  
hanno fatto le riunioni:  
hanno detto e hanno scritto  
sui diritti dei bambini.  
Allora perché? Allora perché?  
Allora perché?

C'è un bambino che lavora,  
chi subisce una tortura.  
Chi è venduto come schiavo.  
Chi è costretta per le strade  
già per vendere l'amore  
da qualcuno assai cattivo.  
Ma come fanno, io non ci credo.  
Non si può fare, io non ci credo.

C'è chi muore appena nato:  
non è stato vaccinato.  
C'è chi cresce malnutrito.  
C'è chi viene emarginato,  
c'è chi un handicap ha avuto.  
C'è chi viene malmenato.  
Ma come fanno, io non ci credo.  
Non si può fare, io non ci credo. Non si  
può.

I diritti sono di tutti,  
l'ha spiegato la maestra  
c'è una Carta scritta apposta  
per difendere i bambini.  
Tutti i capi delle nazioni  
hanno fatto le riunioni:  
hanno detto e hanno scritto  
sui diritti dei bambini  
Con la Carta, il futuro migliore sarà.

Un-due, un-due, un-due, un-due.  
È la marcia dei diritti dei bambini.  
Della Carta dei Diritti dei bambini.

## **DRAMMATIZZAZIONI SUI DIRITTI UMANI (Allegato 5)**

Oltre al materiale previsto per la varie scenette, è necessario preparare diversi foglietti con il testo dei seguenti articoli, scritti in forma sintetica, della Dichiarazione Universale: 2, 4, 5, 11, 18, 19, 20, 23,24, 25, 26

### **Indonesia**

- **AMBIENTE:** laboratorio artigianale per la fabbricazione di palloni da calcio
- **PERSONAGGI (N°8):**
  - Iyan, bambino protagonista;
  - i due genitori;
  - il padrone del laboratorio;
  - 4 bambini che lavorano.
- **ARTT:** 4, 5, 24, 26,
- **MATERIALI:** palloni sgonfi, zaino (cartella), 2 cartelli con le scritte: “casa di Iyan”, “laboratorio di palloni”
- **TRACCIA:**

Iyan, un bambino indonesiano, si prepara ad andare a scuola, con lo zaino e i libri, ma la mamma e il papà gli spiegano che non hanno più soldi per vivere. Perciò Iyan non potrà più andare a scuola, ma dovrà andare a lavorare in un laboratorio di palloni per guadagnare qualcosa.

Il bambino piange, ma i genitori insistono perché nella sua famiglia c'è bisogno di soldi.

Iyan viene portato nel laboratorio dove ci sono altri bambini che cuciono i palloni e lavorano senza mai alzare la testa. Il padrone del laboratorio gli insegna a cucire i palloni, ma lui continua a piangere pur cercando di imparare.

Il padrone, prima gli urla di smettere, poi lo picchia finché anche lui non diventa come gli altri bambini.

### **Liberia**

- **AMBIENTE:** ospedale
- **PERSONAGGI (N°7):**
  - Junior, bambino protagonista;
  - due amici che lo accompagnano;
  - il dottore;
  - l'infermiera;
  - 2 pazienti.
- **ARTT.:** 4, 25, 26,
- **MATERIALI:** rotoli di carta igienica (bende), siringa, elmetto e fucile, cartello con la scritta:
  - “ospedale”.
- **TRACCIA:**

Junior è un bambino soldato. Poiché è rimasto ferito, due suoi amici lo accompagnano in Ospedale.

Arrivano il dottore e l'infermiera, che, dopo una rapida visita, dicono che sono spiacenti, ma purtroppo non hanno le medicine adatte, ma faranno comunque quel che possono. Dopo averlo bendato se ne vanno.

Junior e i suoi due amici rimangono soli assieme a due pazienti, giovani come loro (non sono però bambini soldato). I due pazienti chiedono a Junior cosa gli è successo. Il bambino racconta la sua storia: i soldati sono

arrivati al suo villaggio, lo hanno rapito e lo hanno costretto a combattere assieme a loro.

## **Turchia**

- AMBIENTE: scuola e casa
- PERSONAGGI (N°8):
  - Safinaz, bambina protagonista;
  - la mamma;
  - la maestra;
  - 2 compagne di classe;
  - il direttore della scuola
  - 2 poliziotti.
- ARTT.: 2, 19, 26
- MATERIALI: 3 nastri colorati, zaino (cartella), 2 cartelli con le scritte: “casa di Safinaz”, “scuola.”
- TRACCIA:

Safinaz è una bambina curda. Sta per andare a scuola, con lo zaino e i libri, ma la mamma, prima di farla uscire, le raccomanda di togliersi i nastri colorati. I nastri infatti fanno parte del tipico costume

che indossano le bambine curde e in Turchia è proibito indossare abiti curdi o parlare il curdo in

pubblico. Chi lo fa rischia di andare in prigione.

Safinaz si toglie i nastri, ma di nascosto se li infila in tasca. A scuola durante la ricreazione i nastri le cadono di tasca. Le compagne incuriosite le chiedono cosa sono, ma lei non risponde e cerca di rimetterseli velocemente in tasca.

La maestra che si è accorta di tutto arriva e la sgrida, dicendo alle compagne di allontanarsi. Chiama il direttore. Il direttore arriva con due poliziotti e chiede loro di arrestare quella “delinquente curda”. I poliziotti la portano via, mentre lei piange e dice che non ha fatto nulla di male.

# DIVERSITA'

*Perché parlare di cittadinanza e di diversità? Semplice: tutti siamo cittadini e tutti siamo diversi. Diversità che non è solo culturale, come si è soliti pensare, ma anche di genere, di generazione, di abilità e competenze, di fisicità...Quante volte abbiamo sentito al telegiornale, abbiamo letto sui quotidiani di episodi di conflitto più o meno cruento proprio a causa di queste diversità? Conflitto che in un'ottica di educazione alla cittadinanza è necessario imparare a gestire nel modo corretto. È fondamentale diventare consapevoli che l'alterità non è un limite, come invece noi la viviamo, ma una fonte di ricchezza, un incontro che è una prova per la trasformazione di sé, prova dura che obbliga a fare i conti con ciò che portiamo nel cuore in quanto origine d'ansia e rivelatrice del limite.*

*Noi spesso incontriamo l'altro solo per curiosità, per conferma di noi stessi e dei nostri saperi, "perché tendiamo a "ridurre all'Uno", e questo fa finire la vita, mentre la dualità, la molteplicità conservano fecondità e futuro"<sup>5</sup>. Qui cerchiamo di valorizzare la diversità in quanto unicità della persona umana ed occasione di crescita nella condivisione con gli altri. Essere cittadini responsabili oggi significa infatti anche saper vivere le differenze e le peculiarità di ognuno come ricchezza di tutti. Solo i bambini sono capaci di conoscenza immediata perché sanno vedere l'invisibile, ciò che gli adulti non riescono. È necessario quindi far loro recuperare o fuoriuscire tale capacità e magari imparare un po' da loro.*

## Viaggio tra inferno e paradiso: SCHEDA 4

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dai 9 ai 13 anni

**Possibili soggetti coinvolti:** tutte le Istituzioni del territorio

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Scotch
- Cartelloni
- Lettura "E fu così che la terra si salvò"
- Lettura "Inferno e Paradiso"

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

- |   |     |
|---|-----|
| 1. presentazione del gruppo e delle attività  | 15' |
| 2. giochi di posizione  | 30' |
| 3. brainstorming sui giochi   | 30' |
| 4. lettura "E fu così che la terra si salvò" (allegato 2 pag.9) e riflessione di gruppo sul significato | 30' |

**Secondo incontro:**

- |   |     |
|---|-----|
| 1. giochi di ruolo a piccoli gruppi sul tema delle diversità              | 45' |
| 2. brainstorming su cartellone dal titolo " Essere diversi ci porta a..." | 1h  |

---

<sup>5</sup> I. Lizzola, V. Tarchini (2006), *Persone e legami nella vulnerabilità*, Edizioni Unicopli, Milano

### **Terzo incontro:**

1. recuperando il materiale dell'incontro precedente si lavora sugli stati d'animo che l'incontro con la diversità suscita nei ragazzini 1h
2. lettura, rappresentazione e commento del brano "Inferno o Paradiso" (vedi di seguito) 45'

### **Attività in dettaglio:**

#### **Incontro 1:**

1. presentazione del gruppo di lavoro. Disponendosi in cerchio ognuno si presenta accompagnando il proprio nome a un gesto o a un verso. Subito dopo tutti in coro dovranno ripetere ciò che ha detto il compagno.
2. giochi di posizione: l'aula viene divisa in due parti da una riga tracciata sul pavimento ogni ragazzino deve posizionarsi fisicamente nell'una o nell'altra parte a seconda di ciò che lo caratterizza ( es: si mettono a destra tutti coloro che portano gli occhiali e a sinistra coloro che non li hanno; a destra tutti coloro che amano la lettura e sinistra chi preferisce il cinema; a destra chi è Cattolico a sinistra chi è di altre religioni ecc.). Le scelte verteranno su elementi fisici, caratteriali, culturali e su stili di vita, preferenze e abitudini.
3. la riflessione avviene attraverso un brainstorming scritto, si ipotizza che a questo punto emerga la questione della diversità
4. lettura di "E fu così che la terra si salvò" e riflessione in merito

#### **Incontro 2:**

1. giochi di ruolo a piccoli gruppi sul tema della diversità (allegato 6)
2. brainstorming su cartellone dal titolo: "Essere diversi ci porta a..". Dopo una prima fase in cui i partecipanti possono esprimere liberamente i loro pensieri si cerca di individuare gli aspetti positivi e negativi, dopodichè si tenta di snocciolare quelli più problematici.

#### **Incontro 3 :**

1. recuperando il cartellone costruito durante l'incontro precedente si riflette sugli stati d'animo provati dai ragazzini dinnanzi alla diversità. Dovranno scegliere alcune parole o pensieri scritti sul cartellone che li rappresenta o li colpisce maggiormente ed affiancarvi un simbolo (smile felice o triste) che richiami il sentimento corrispondente. Sarà l'inizio di una nuova e profonda riflessione.
2. lettura e contemporanea rappresentazione del brano "Inferno o Paradiso", a seguito un ultima riflessione in merito
3. conclusioni

## **INFERNO E PARADISO**

Un uomo sapiente desiderava ardentemente capire cosa sono il Paradiso e l'Inferno. Il suo desiderio si esaudì. Si trovò davanti a due porte. Ne aprì una e guardò all'interno. Vide una sala larga e luminosa, con tavole riccamente imbandite di ogni prelibatezza. Ma le persone avevano un aspetto deperito e malato, erano tutte tristi e disperate perché avevano alle estremità delle braccia delle bacchette lunghissime che impedivano loro di portare il cibo alla bocca e dunque di poter godere di tutta quella magnificenza. "Avere tutto a portata di mano e non saperlo cogliere è l'"inferno", pensò il sapiente.



Apri la seconda porta e vide una sala larga e luminosa, uguale in tutto e per tutto a quella dell'inferno. Stesse file di tavole imbandite, stesse prelibatezze. Ma lì erano tutti felici, anche se anche loro avevano le bacchette lunghe attaccate alle braccia che gli impedivano di portarsi il cibo alla bocca. Erano felici perché si imboccavano a vicenda. Ciascuno aveva imparato che le bacchette non gli consentivano di nutrire se stesso ma gli permettevano di nutrire il proprio vicino. Quelli dell'altra sala invece non pensavano che a loro stessi...Il sapiente capì che quello era il paradiso.

## **LETTURA STORIA “Fu così che la terra si salvò” ( ALLEGATO 2 vedi pag. 9)**

### **GIOCHI DI RUOLO (Allegato 6)**

- 1.** PERSONAGGI: due ragazzi e una ragazza che convivono per motivi di studio  
SCENA: è ora di cena, la ragazza propone di cucinare ma in cambio chiede agli altri ragazzi di dividersi gli altri compiti: uno di loro dovrà lavare i piatti e l'altro spazzare il pavimento.  
Uno dei due ragazzi si rifiuta categoricamente sostenendo che sono faccende che spettano alle donne mentre l'altro è favorevole, ma vorrebbe essere lui a cucinare.  
COME RISOLVERE LA SITUAZIONE E DIVIDERE I RUOLI?
  
- 2.** PERSONAGGI: tre ragazzi a casa  
SCENA: piove, costretti in casa i tre ragazzi devono decidere come trascorrere il pomeriggio. Il primo propone un torneo di carte dei Pokemon, il secondo una partita alla play station ed è difficile che cambi idea, per il terzo invece non fa differenza ma prima di giocare ricorda agli amici che bisogna studiare scienze per la verifica del giorno seguente.  
COME DECIDERE IN CHE MODO PASSARE IL POMERIGGIO?
  
- 3.** PERSONAGGI: una famiglia di quattro persone composta da madre, padre, una figlia di 16 anni e un figlio di 9.  
SCENA: bisogna decidere dove passare il weekend in famiglia. Il papà non ha voglia di guidare e preferirebbe stare a casa, concedendosi una piccola gita fuori porta la domenica. La mamma è entusiasta di andare via con tutta la famiglia riunita perché non succedeva da tempo. Lei amerebbe la montagna, un fine settimana di sci e di lunghe passeggiate. La figlia, invece, ha appena studiato a scuola il Regno Unito e sarebbe davvero contenta di cogliere l'occasione per visitare Londra in lungo e in largo. Il fratellino, infine, vorrebbe andare al mare.  
COME DECIDERE?

# CONSUMO

Anche cittadinanza e consumo sono temi correlati. Viviamo in un'epoca d'abbondanza, in cui o abbiamo o dobbiamo avere tutto e spesso per questo perdiamo il contatto con la realtà, con le cose, le persone, i sentimenti veramente importanti. Purtroppo i bambini/ragazzi non sono esclusi da tutto questo, hanno tutto, forse troppo, si fermano all'apparenza, giudicano in base al vestito all'ultima moda o al telefonino più tecnologico. Consumano di tutto e senza chiedersi da dove viene ciò che consumano, cosa provoca a loro e all'ambiente che li circonda, le conseguenze che tutto ciò porta anche a livello mondiale. Essere cittadini consapevoli significa tenere in considerazione anche questi elementi.

## La storia degli oggetti superflui: SCHEDA 5

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dagli 8 ai 12 anni

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Matite
- Pallina da tennis
- Targhette bianche
- Fogli
- Cartelloni
- Racconto "I vestiti nuovi dell'imperatore" (Allegato 7)
- Letture: "il cane goloso" di La Fontaine, "il leone e la lepre" di Esopo.

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

1. presentazione del gruppo e delle attività 30'
2. lettura del racconto "I vestiti nuovi dell'imperatore" e riflessione individuale attraverso un brainstorming scritto "quando mi sento nudo?"  
*In alternativa lettura delle favole e riflessione* 1h

**Secondo incontro:**

1. gioco di gruppo "l'inondazione" 30'
2. riflessione sulle scelte del gioco e discussione sulla tematica del consumo 30'
3. disegni individuali 30'

**Terzo incontro:**

1. condivisione e riflessione sui disegni fatti 30'
2. la storia degli oggetti superflui 45'
3. discussione finale e chiusura dei lavori 15'

**Attività in dettaglio:**

**Primo incontro:**

1. presentazione del gruppo di lavoro. In cerchio ognuno si presenta dicendo il proprio nome e accompagnandolo ad un verso, gli altri ripetono in coro.
2. viene letto il racconto "I vestiti nuovi dell'imperatore", alla fine si discute su cosa questa storia vuole comunicare ipotizzando alcune domande come per es: tu quando ti senti nudo? le risposte vengono scritte su un cartellone e commentate in gruppo.

*In alternativa lettura delle favole di La Fontaine e di Esopo seguite da una discussione sul loro significato.*

### **Secondo incontro:**

1. gioco di gruppo "l'inondazione" (allegato 8) e riflessione sulle scelte fatte. La lettura delle schede avviene in cerchio, può intervenire solo chi possiede la pallina.
2. riflessione sul concetto di utile/futile
3. attività individuale: vengono distribuiti ad ogni alunno due fogli bianchi, su uno in matita bisogna disegnare tutto ciò che si ha nella propria camera mentre sull'altro tutte le persone che costituiscono la propria famiglia. Infine si chiede ai bambini di aggiungere per la volta successiva, con il colore rosso, le cose dimenticate nei due disegni e di portarne una a piacere.

### **Terzo incontro:**

1. vengono riguardati insieme i disegni fatti la volta precedente e corretti a casa. Si ragiona sul fatto di quante cose possiedono, tante da non ricordarsele tutte e su quali sono invece le cose veramente importanti.
2. si costruisce un racconto di gruppo: in cerchio qualcuno inizia a raccontare una storia in cui è coinvolto il proprio "oggetto dimenticato" e si ferma ad un momento cruciale, la persona successiva continua facendo partecipare il proprio. E' bene procedere con un ritmo vivace affinché l'attività risulti divertente per tutti. Nascerà così "la storia degli oggetti superflui" di cui si può creare un filmato, un cartellone o un libretto arricchito con foto e disegni.
3. chiusura dei lavori

## **I VESTITI NUOVI DELL'IMPERATORE (Allegato 7)**

Molti anni fa viveva un imperatore che amava tanto avere sempre bellissimi vestiti nuovi da usare tutti i suoi soldi per vestirsi elegantemente. Non si curava dei suoi soldati né di andare a teatro o di passeggiare nel bosco, se non per sfoggiare i vestiti nuovi. Possedeva un vestito per ogni ora del giorno e come di solito si dice che un re è al consiglio, così di lui si diceva sempre: «E nello spogliatoio!».

Nella grande città in cui abitava ci si divertiva molto; ogni giorno giungevano molti stranieri e una volta arrivarono due impostori: si fecero passare per tessitori e sostennero di saper tessere la stoffa più bella che mai si potesse immaginare. Non solo i colori e il disegno erano straordinariamente belli, ma i vestiti che si facevano con quella stoffa avevano lo strano potere di diventare invisibili agli uomini che non erano all'altezza della loro carica e a quelli molto stupidi.

"Sono proprio dei bei vestiti!" pensò l'imperatore. "Con questi potrei scoprire chi nel mio regno non è all'altezza dell'incarico che ha, e riconoscere gli stupidi dagli intelligenti. Sì, questa stoffa dev'essere immediatamente tessuta per me!" e diede ai due truffatori molti soldi, affinché potessero cominciare a lavorare.

Questi montarono due telai e fecero finta di lavorare, ma non avevano proprio nulla sul telaio. Senza scrupoli chiesero la seta più bella e l'oro più prezioso, ne riempirono le borse e lavorarono con i telai vuoti fino a notte tarda.

"Mi piacerebbe sapere come proseguono i lavori per la stoffa" pensò l'imperatore, ma in verità si sentiva un po' agitato al pensiero che gli stupidi o chi non era adatto al suo incarico non potessero vedere la stoffa. Naturalmente non temeva per se stesso; tuttavia preferì mandare prima un altro a

vedere come le cose proseguivano. Tutti in città sapevano che straordinario potere avesse quella stoffa e tutti erano ansiosi di scoprire quanto stupido o incompetente fosse il loro vicino.

"Manderò il mio vecchio bravo ministro dai tessitori" pensò l'imperatore "lui potrà certo vedere meglio degli altri come sta venendo la stoffa, dato che ha buon senso e non c'è nessuno migliore di lui nel fare il suo lavoro."

Il vecchio ministro entrò nel salone dove i due truffatori stavano lavorando con i due telai vuoti. "Dio mi protegga!" pensò, e spalancò gli occhi "non riesco a vedere niente!" Ma non lo disse.

Entrambi i truffatori lo pregarono di avvicinarsi di più e chiesero se i colori e il disegno non erano belli. Intanto indicavano i telai vuoti e il povero ministro continuò a sgranare gli occhi, ma non poté dir nulla, perché non c'era nulla. "Signore!" pensò "forse sono stupido? Non l'ho mai pensato ma non si sa mai. Forse non sono adatto al mio incarico? Non posso raccontare che non riesco a vedere la stoffa!"

«Ebbene, lei non dice nulla!» esclamò uno dei tessitori.

«È splendida! Bellissima!» disse il vecchio ministro guardando attraverso gli occhiali. «Che disegni e che colori! Sì, sì, dirò all'imperatore che mi piacciono moltissimo!»

«Ne siamo molto felici!» dissero i due tessitori, e cominciarono a nominare i vari colori e lo splendido disegno. Il vecchio ministro ascoltò attentamente per poter dire lo stesso una volta tornato dall'imperatore, e così infatti fece.

Gli imbrogliatori richiesero altri soldi, seta e oro, necessari per tessere. Ma si misero tutto in tasca; sul telaio non giunse mai nulla, e loro continuarono a tessere sui telai vuoti.

L'imperatore inviò poco dopo un altro onesto funzionario per vedere come proseguivano i lavori, e quanto mancava prima che il tessuto fosse pronto. A lui successe quello che era capitato al ministro; guardò con attenzione, ma non c'era nulla da vedere se non i telai vuoti, e difatti non vide nulla.

«Non è una bella stoffa?» chiesero i due truffatori, spiegando e mostrando

"Stupido non sono" pensò il funzionario "è dunque la carica che ho che non è adatta a me? Mi sembra strano! Comunque nessuno deve accorgersene!" e così lodò la stoffa che non vedeva e li rassicurò sulla gioia che i colori e il magnifico disegno gli procuravano. «Sì, è proprio magnifica» riferì poi all'imperatore.

Tutti in città parlavano di quella magnifica stoffa.

L'imperatore volle vederla personalmente mentre ancora era sul telaio. Con un gruppo di uomini scelti, tra cui anche i due funzionari che già erano stati a vederla, si recò dai furbi truffatori che stavano tessendo con grande impegno, ma senza filo.

«Non è magnifique?» esclamarono i due bravi funzionari. «Sua Maestà guardi che disegno, che colori!» e indicarono il telaio vuoto, pensando che gli altri potessero vedere la stoffa.

"Come sarebbe!" pensò l'imperatore. "Io non vedo nulla! È terribile! sono forse stupido? o non sono degno di essere imperatore? È la cosa più terribile che mi possa capitare". «Oh, è bellissima!» esclamò «ha la mia piena approvazione!» e ammirava, osservandolo soddisfatto, il telaio vuoto; non voleva dire che non ci vedeva niente. Tutto il suo seguito guardò con attenzione, e non scoprì nulla di più; tutti dissero ugualmente all'imperatore: «È bellissima» e gli consigliarono di farsi un vestito con quella nuova meravigliosa stoffa e di indossarlo per la prima volta al corteo che doveva avvenire tra breve. «E magnifique, bellissima, eccellente» esclamarono l'uno con l'altro, e si rallegrarono molto delle loro parole. L'imperatore consegnò ai truffatori la Croce di Cavaliere da appendere all'occhiello, e il titolo di Nobili Tessitori.

Tutta la notte che precedette il corteo i truffatori restarono alzati con sedici candele accese. Così la gente poteva vedere che avevano da fare per preparare il nuovo vestito dell'imperatore. Finsero di togliere la stoffa dal telaio, tagliarono l'aria con grosse forbici e cucirono con ago senza filo, infine

annunciarono: «Ora il vestito è pronto.»

Giunse l'imperatore in persona con i suoi illustri cavalieri, e i due imbroglioni sollevarono un braccio come se tenessero qualcosa e dissero: «Questi sono i calzoni; e poi la giacca - e infine il mantello!» e così via. «La stoffa è leggera come una tela di ragno! si potrebbe quasi credere di non aver niente addosso, ma è proprio questo il suo pregio!».

«Sì» confermarono tutti i cavalieri, anche se non potevano vedere nulla, dato che non c'era nulla.

«Vuole Sua Maestà Imperiale degnarsi ora di spogliarsi?» dissero i truffatori «così le metteremo i nuovi abiti proprio qui davanti allo specchio.» L'imperatore si svestì e i truffatori finsero di porgergli le varie parti del nuovo vestito, che stavano terminando di cucire; lo presero per la vita come se gli dovessero legare qualcosa ben stretto, era lo strascico, e l'imperatore si rigirava davanti allo specchio.

«Come le sta bene! come le dona!» dissero tutti. «Che disegno! che colori! È un abito preziosissimo!»

«Qui fuori sono arrivati i portatori del baldacchino che dovrà essere tenuto sopra Sua Maestà durante il corteo!» annunciò il Gran Maestro del Cerimoniale.

«Sì, anch'io sono pronto» rispose l'imperatore. «Mi sta proprio bene, vero?» E si rigirò ancora una volta davanti allo specchio, come se contemplatesse la sua tenuta.

I ciambellani che dovevano reggere lo strascico finsero di afferrarlo da terra e si avviarono tenendo l'aria, dato che non potevano far capire che non vedevano niente.

E così l'imperatore aprì il corteo sotto il bel baldacchino e la gente che era per strada o alla finestra diceva: «Che meraviglia i nuovi vestiti dell'imperatore! Che splendido strascico porta! Come gli stanno bene!». Nessuno voleva far capire che non vedeva niente, perché altrimenti avrebbe dimostrato di essere stupido o di non essere all'altezza del suo incarico. Nessuno dei vestiti dell'imperatore aveva mai avuto un tale successo.

«Ma non ha niente addosso!» disse un bambino. «Signore sentite la voce dell'innocenza!» replicò il padre, e ognuno sussurrava all'altro quel che il bambino aveva detto.

«Non ha niente addosso! C'è un bambino che dice che non ha niente addosso!»

«Non ha proprio niente addosso!» gridava alla fine tutta la gente. E l'imperatore, rabbrivì perché sapeva che avevano ragione, ma pensò: "Ormai devo restare fino alla fine". E così si raddrizzò ancora più fiero e i ciambellani lo seguirono reggendo lo strascico che non c'era.

## **GIOCODI GRUPPO “L’INONDAZIONE” (Allegato 8)**

Svolgimento: spiegare ai partecipanti che devono prendere una decisione molto importante scegliendo tra alcune voci solo quelle ritenute più importanti.

Foglio di istruzioni :

Tornati da una vacanza all'estero e scoprite che a Bergamo sta piovendo ininterrottamente da tre giorni, tipico nel mese di novembre. Al vostro arrivo sentite un altoparlante della polizia locale che avverte gli abitanti di evacuare le proprie abitazioni perché il pericolo di allagamento è imminente. Non avete la possibilità di contattare i vostri cari, non sapete se stanno bene o se è successo loro qualcosa di grave, non sapete come trovarli, avete paura.

Implorate un poliziotto di lasciarvi andare un attimo a casa vostra per prendere alcune cose preziose.. lui ve lo concede ma..... avete pochi minuti per decidere che cosa portare via e potete salvare solo 5 cose prima di andarvene chissà dove.

Quali dei seguenti oggetti prendereste? Metteteli anche in ordine di importanza..

Ricordate che qualsiasi cosa non sia tratta in salvo verrà quasi certamente distrutta o rovinata dell'inondazione...Avete solo 5 minuti..... da adesso!!

1. il vostro diario segreto con dediche, fotografie, disegni che ricordano i momenti importanti vissuti con i vostri amici;
2. il vostro peluche preferito, regalato da una persona speciale;
3. il vostro video gioco (play station, nintendo wii, ecc.);
4. il vostro album storico con fotografie e commenti di mamma e papà;
5. la borsa di calcio con tutta la divisa, gli scarpini, il pallone regalato dall'allenatore pochi giorni fa;
6. i tre dvd de “l'era glaciale”;
7. il cellulare;
8. una calda coperta di lana fatta dalla nonna;
9. alcuni dolci lasciati sul tavolino del salotto da Babbo Natale;
10. l'intero album di figurine dei pokemon ;
11. il vostro libro preferito;
12. il vostro animale domestico;
13. il salvadanaio con all'interno le vostre manette;
14. un astuccio e un quaderno per disegnare;
15. la fotografia dell'intera famiglia scattata l'ultimo natale;
16. il bellissimo giaccone firmato e costoso, quello che solitamente si mette la domenica;
17. l'impermeabile e gli scarponcini di gomma;
18. una radiolina tascabile.

Terminato l'esercizio si riflette insieme sulle scelte fatte ascoltando le motivazioni di ognuno.

# NORME E REGOLE

*L'educazione alla legalità rappresenta un'esigenza inderogabile, prevenire comportamenti aggressivi, violenti e antisociali diventa oggi, più che in passato il compito principale a cui sono chiamati genitori, insegnanti ed educatori. Il rapporto con le regole tende ad evolversi in funzione della crescita del bambino e dello sviluppo di nuovi schemi mentali, ecco perché è importante accompagnarli sin da piccoli in un percorso di responsabilità e riflessione in merito.*

*Norme e regole ci accompagnano nella quotidianità, nei rapporti con gli altri, in famiglia, a scuola, durante il gioco e lo sport, tutti i contesti in cui viviamo e facciamo esperienza ne sono gremiti. L'idea è che solo attraverso la loro osservazione è possibile costruire relazioni rispettose con il mondo che ci circonda: essere buon cittadino significa infatti condividere e rispettare le regole di comune convivenza, limitarsi a conoscerle non è sufficiente. All'interno di un percorso di educazione alla cittadinanza, trattare questo tema dovrebbe accrescere la consapevolezza di quanto detto e far sì che il rapporto con le norme non si fermi al solo riconoscimento della loro autorevolezza ma si spinga sino all'acquisizione consapevole della loro funzionalità pratica.*

## **Piccoli cittadini crescono: SCHEDA 6**

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dai 9 ai 13 anni

**Possibili soggetti coinvolti:** tutte le Istituzioni del territorio

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Targhette bianche
- Pallina
- Scotch
- Cartelloni
- Post-it
- 2 fotocopie della Costituzione

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

- |    |   |     |
|----|---|-----|
| 1. | presentazione del gruppo e delle attività | 30' |
| 2. | giochi senza regole:                      |     |
|    | gioco del cerchio                         |     |
|    | il drago                                  |     |
|    | il cerchio seduto                         | 30' |
| 3. | brainstorming sui giochi fatti            | 30' |
| 4. | discussione sul concetto di regole        | 30' |

**Secondo incontro:**

- |    |   |     |
|----|---|-----|
| 1. | presentazione attività                                    | 15' |
| 2. | suddivisione in gruppi, confronto sull'argomento          | 15' |
| 3. | presentazione della Costituzione                          | 30' |
| 4. | lavoro di gruppo e creazione della costituzione di classe | 1h  |

**Terzo incontro:**

- |    |   |     |
|----|---|-----|
| 1. | discussione sul lavoro svolto                   | 30' |
| 2. | confronto tra la Costituzione e la costituzione | 30' |
| 3. | gioco con regole                                |     |
|    | discussione finale                              | 30' |
| 4. | conclusione                                     | 15' |

**Attività in dettaglio:****Incontro 1**

1. presentazione del gruppo di lavoro. Ci si siede in cerchio, può prendere parola per presentarsi solo chi ha in mano la pallina che di volta in volta passerà da una persona ad un'altra. Chi possiede la pallina prende dal centro del cerchio una targhetta dove scrive il suo nome e se la mette al collo, si presenta esplicitando cosa si aspetta da questa esperienza.
2. gioco del cerchio: viene tracciato in terra un cerchio dentro al quale i bambini devono correre fino allo stop. Il cerchio seduto (vedi allegato 9) e il gioco del drago (vedi allegato 10). Questi giochi scaturiranno sicuramente delle domande da parte dei bambini stessi che non ne capiranno l'utilità e lo scopo.
3. ora si discute sui giochi effettuati, cosa mancava? È riuscito? Si mette un cartellone al centro del cerchio e su dei post it vengono scritti i commenti di chi interviene, quest'ultimo posizionerà il suo foglietto sul cartellone dove meglio crede.
4. per concludere questo primo incontro, si fa un'ultima discussione intorno al concetto di regola: dove ci sono o ci dovrebbero essere? Quando ne sentiamo parlare? Da chi? Perché?

**Incontro 2**

1. dopo aver riguardato insieme i cartelloni della volta precedente, si formano dei gruppi da 3/4 persone ; ad ognuno viene affidato un ambiente (mensa, classe, cortile...) per il quale devono pensare delle regole che qui andrebbero applicate.
2. dopo una quindicina di minuti, la discussione viene interrotta per introdurre qualche nozione sulla Costituzione, la "nostra regola" guida. Vengono presentati i concetti di diritti e doveri e letti alcuni articoli.
3. riprende il lavoro di gruppo questa volta con la stesura su cartellone degli "articoli della costituzione della propria classe".

**Incontro 3**

1. condivisione e discussione del lavoro svolto
2. viene riproposto il gioco "il cerchio seduto", questa volta dando delle indicazioni più precise e delle regole da seguire
3. si discute sulle differenze tra il primo e l'ultimo incontro.



## Tra regole e desiderio: SCHEDA 7

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dai 9 ai 13 anni

**Possibili soggetti coinvolti:** tutte le Istituzioni del territorio

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Riviste
- Scotch
- Cartelloni
- Post-it
- 2 fotocopie della Costituzione

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione del gruppo e delle attività | 30' |
| 2. giochi senza regole:                      |     |
| gioco del cerchio                            |     |
| il drago                                     |     |
| il cerchio seduto                            | 30' |
| 3. brainstorming sui giochi fatti            | 30' |
| 4. discussione sul concetto di regole        | 30' |

**Secondo incontro:**

- |                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 1. presentazione attività     | 30' |
| 2. attività regole e desideri | 1h' |
| 3. concetto di confine        | 30' |

**Terzo incontro:**

- |                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 1. presentazione della Costituzione | 30' |
| 2. analisi di alcuni articoli       | 30' |
| 3. gioco con regole                 |     |
| discussione finale                  | 30' |
| 4. conclusione                      | 15' |

**Attività in dettaglio:**

**Incontro 1**

1. presentazione del gruppo di lavoro. Disponendosi in cerchio ognuno si presenta accompagnando il proprio nome a un gesto. Subito dopo tutti in coro dovranno ripetere ciò che ha detto il compagno.
2. gioco del cerchio: viene tracciato in terra un cerchio dentro al quale i bambini devono correre fino allo stop. Il cerchio seduto (vedi allegato 9) e il gioco del drago (vedi allegato 10). Questi giochi scaturiranno sicuramente delle domande da parte dei bambini stessi che non ne capiranno l'utilità e lo scopo.
3. ora si discute sui giochi effettuati, cosa mancava? È riuscito? Si mette un cartellone al centro del cerchio e su dei post it vengono scritti i commenti di chi interviene, quest'ultimo posizionerà il suo foglietto sul cartellone dove meglio crede.
4. per concludere questo primo incontro, si fa un'ultima discussione intorno al concetto di regola: dove ci sono o ci dovrebbero essere? Quando ne sentiamo parlare? Da chi? Perché?

**Incontro 2**

1. ci si concentrerà qui sulla differenza tra regole e desideri. Dopo aver letto e spiegato i significati delle due parole, viene presentato un cartellone diviso in due colonne affiancate:

Regole e Desideri. Viene allora proposto un breve brainstorming per raccogliere nella prima colonna le regole che devono rispettare maggiormente durante la giornata e nella seconda i desideri che in particolare sentono in questo momento della loro vita.

2. vengono formati dei piccoli gruppi e si consegna a ciascuno un grande cartellone, colori, riviste, colla e forbici. Si chiede poi a ogni gruppo di rappresentare quelle due parole utilizzando quel materiale il più liberamente possibile. Al termine un portavoce presenterà il cartellone agli altri.
3. viene infine introdotto il concetto di confine, quando è necessario parlo ai desideri? Perché?

### **Incontro 3**

1. viene introdotta la Costituzione italiana con la lettura e la discussione di alcuni articoli.
2. vengono riproposti i giochi del primo incontro
3. si discute sulle differenze tra il primo e l'ultimo incontro.

## **Dolce - amaro trasgredire: SCHEDA 8**

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dai 9 ai 13 anni

**Possibili soggetti coinvolti:** tutte le Istituzioni del territorio

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Scotch
- Cartelloni
- Post-it
- Lettura: "il cellulare rosso" in Le regole del gioco.
- 2 fotocopie della Costituzione

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione del gruppo e delle attività | 30' |
| 2. giochi senza regole:                      |     |
| gioco del cerchio                            |     |
| il drago                                     |     |
| il cerchio seduto                            | 30' |
| 3. brainstorming sui giochi fatti            | 30' |
| 4. discussione sul concetto di regole        | 30' |

**Secondo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione attività                                  | 15' |
| 2. lettura storia sulla trasgressione                      | 15' |
| 3. la "cassetta delle trasgressioni"                       | 25' |
| 4. attività di gruppo "permesso di transito" e discussione | 1h  |

**Terzo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. continuazione del lavoro precedente                             | 1h  |
| 2. presentazione della Costituzione                                | 30' |
| 3. riflessione sul rapporto tra regole/trasgressioni/<br>punizioni | 30' |

**Attività in dettaglio:**

### **Incontro 1**

1. presentazione del gruppo di lavoro. Disponendosi in cerchio ognuno si presenta accompagnando il proprio nome a un gesto o a un verso. Subito dopo tutti in coro dovranno ripetere ciò che ha detto il compagno.
2. gioco del cerchio: viene tracciato in terra un cerchio dentro al quale i bambini devono correre fino allo stop. Il cerchio seduto (vedi allegato 9) e il gioco del drago (vedi allegato 10). Questi giochi scaturiranno sicuramente delle domande da parte dei bambini stessi che non ne capiranno l'utilità e lo scopo.
3. ora si discute sui giochi effettuati, cosa mancava? È riuscito? Si mette un cartellone al centro del cerchio e su dei post it vengono scritti i commenti di chi interviene, quest'ultimo posizionerà il suo foglietto sul cartellone dove meglio crede.
4. per concludere questo primo incontro, si fa un'ultima discussione intorno al concetto di regola: dove ci sono o ci dovrebbero essere? Quando ne sentiamo parlare? Da chi? Perché?

## Incontro 2

1. ci si concentrerà qui sulla trasgressione alle regole e sulle relative conseguenze. Per introdurre il tema viene letta una storia che metta in evidenza i comportamenti di chi sceglie atteggiamenti oppositivi e infrange le regole (es. "Il cellulare rosso" vedi di seguito)
2. ognuno è invitato a scrivere su foglietti anonimi le trasgressioni per lui più ricorrenti e a porli in una "cassetta delle trasgressioni" posta al centro del cerchio. Questi foglietti verranno poi letti e raggruppati per categoria (es. trasgressioni in famiglia, a scuola, nel quartiere...)
3. in seguito vengono formati dei gruppi e ad ognuno viene chiesto di costruire su cartoncino quattro segnali stradali: 1. divieto di transito 2. pericolo 3. fermata obbligatoria 4. permesso di transito. I foglietti dell'attività precedente vengono divisi in ugual numero tra i diversi gruppi che hanno il compito di classificarli sulla base dei cartelli stradali. Verranno pertanto raggruppati i comportamenti assolutamente vietati, quelli pericolosi ecc... Per ogni trasgressione deve essere spiegato il perché del posizionamento poi discusso nel grande gruppo.

## Incontro 3

1. proseguimento del lavoro di gruppo
2. viene introdotta la Costituzione italiana con la lettura e la discussione di alcuni articoli con le "punizioni" previste in caso di trasgressione.
3. si riflette sul rapporto tra regole/trasgressioni/conseguenze

## IL CELLULARE ROSSO:

Maria è una ragazza di 15 anni e sta trascorrendo un normale sabato pomeriggio al centro commerciale quando viene attratta improvvisamente come da una luce; gira lo sguardo ed ecco in bella mostra sullo scaffale il telefonino ultimo modello dei suoi sogni! È proprio quello rosso, quello con l'i-pod incorporato, quello che tutti i suoi compagni le invidierebbero, quello che lei vuole a tutti i costi!

"Costa 150 euro, troppo per la mia misera paghetta! Non posso neanche chiederlo ai miei, non mi accontenterebbero mai, loro non capiscono! Ma se...!?"

Maria inizia a guardarsi intorno veloce e confusa, i pensieri corrono senza che se ne accorga: "è troppo bello, lo voglio! Finalmente quella smorfiosa di Veronica la finirebbe di guardarmi dall'alto in basso, per una volta sarebbe lei ad essere gelosa di me! In fondo è facile... in giro non si vede nessuno e poi è proprio lì su quello scaffale a portata di mano, dai Maria... 1-2-3... Ecco fatto, è stato facile, e ora verso l'uscita, intanto cosa potrebbe mai succedermi?"

Si invitano ora i ragazzi a riflettere sulle possibili conseguenze del gesto di Maria pensando a come potrebbe proseguire la storia.

## **L'identikit: SCHEDA 9**

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dai 9 ai 13 anni

**Possibili soggetti coinvolti:** tutte le Istituzioni del territorio

**Durata dell'intervento:** 3 incontri da 2 ore ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli colorati
- Pallina da tennis
- Scotch
- Cartelloni
- Post-it
- 2 fotocopie della Costituzione

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione del gruppo e delle attività | 30' |
| 2. giochi senza e con regole:                |     |
| gioco del cerchio                            |     |
| il drago                                     |     |
| il cerchio seduto                            | 30' |
| 3. brainstorming scritto sui giochi fatti    | 30' |
| 4. discussione sul concetto di regole        |     |
| (definizione, chi?quando?dove? perché?)      | 30' |

**Secondo incontro:**

- |   |     |
|---|-----|
| 1. gioco di squadra "l'identikit"         | 30' |
| 2. riflessione "ad ognuno le sue regole"  | 30' |
| 3. gioco di ruolo "il paese dei balocchi" | 1h  |

*in alternativa*

- |  |     |
|--|-----|
| 1. regole interne/regole esterne               | 30' |
| 2. lettura                                     | 15' |
| 3. cosa faccio quando una regola non mi piace? | 45' |
| (riflessione su cartellone)                    |     |

**Terzo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. alla scoperta della Costituzione Italiana | 1h  |
| 2. attività "le 10 regole d'oro"             | 45' |
| 3. conclusione dei lavori                    | 15' |

**Attività in dettaglio:**

### **Incontro 1**

1. presentazione del gruppo di lavoro. I partecipanti, in piedi formano un cerchio, a turno ognuno si presenta con il proprio nome accompagnato da un gesto che poi viene ripetuto contemporaneamente dai compagni.
2. gioco del cerchio: viene tracciato in terra un cerchio dentro al quale i bambini devono correre fino allo stop. Il cerchio seduto (vedi allegato 9) e il gioco del drago (vedi allegato 10). Le informazioni relative al gioco sono minime soprattutto nei primi due giochi.
3. discussione sul significato dei giochi effettuati. Sono piaciuti? Che senso avevano? Mancava qualcosa nel loro svolgimento? Ci hanno divertito? Ecc. Si mette un cartellone al centro del cerchio e attraverso l'uso di post it i partecipanti possono scrivere liberamente le loro idee e posizionarle nel luogo ritenuto più consono.

4. per concludere questo primo incontro, si ipotizza un'ultima discussione riguardo il concetto di regola: dove ci sono o ci dovrebbero essere? Quando ne sentiamo parlare? Da chi? Perché? Ecc. *In alternativa si ipotizza un gioco attraverso il quale i partecipanti possono individuare la definizione di regola (vedi allegato 11).*

## **Incontro 2**

1. la classe viene divisa in piccoli gruppi. All'interno di una scatola si trovano alcuni fogli con parole indicanti dei ruoli sociali: il vigile, la maestra, il genitore, l'amico, la cuoca, il parroco.. il compito dei bambini è quello di indicare per ciascuno 5 regole specifiche. Appena si conclude un ruolo si può pescare un altro foglio, vince il gruppo che compila il maggior numero di identikit.
2. dopo aver condiviso gli identikit e essere quindi giunti alla conclusione che ognuno ha le sue regole, seppure diverse dagli altri, si passa ad un nuovo gioco.
3. "il paese dei balocchi" : inizialmente ai partecipanti viene chiesto di individuare per iscritto cosa succederebbe se le regole individuate prima non fossero rispettate. Se il tempo lo consente sarebbe opportuno drammatizzare il ruolo e la trasgressione così da rendere ancor più immediata la questione.

### *In alternativa*

1. la classe viene divisa in piccoli gruppi, ad ogni gruppo viene dato un foglio con scritto al centro il nome di un luogo ( casa, scuola, strada, mensa, palestra..). Il foglio viene diviso a metà, da un lato i partecipanti dovranno scrivere alcune regole che loro stessi si danno all'interno di quel luogo, dall'altro lato scriveranno le regole che li gli vengono imposte dagli adulti.
2. riflessione
3. brainstorming rispetto a "cosa faccio quando una regola non mi piace?"

## **Incontro 3**

1. breve presentazione della Costituzione italiana attraverso l'uso di immagini, foto e lettura di alcuni articoli significativi
2. attività "le 10 regole d'oro" . Ad ogni partecipante viene chiesto di scrivere su un foglio 10 regole secondo lui indispensabili per vivere bene a scuola ( o in città, o nel gioco, o tra amici..), gli si concede qualche minuto.  
Quando tutti hanno terminato il lavoro si comporranno le coppie, i due confronteranno le loro regole con quelle del compagno e ne sceglieranno 10, le coppie poi si uniranno formando gruppetti da quattro persone che condideranno le scelte e anche in questo caso si dovranno individuare solo 10 regole.. il gioco prosegue finché la classe non individua e condivide le 10 regole d'oro per una buona convivenza.  
Per concludere si scrivono le regole su un cartellone.

### **IL CERCHIO SEDUTO (Allegato 9)**

OBIETTIVI/ABILITA' : coordinamento , ritmo, cooperazione

STRUTTURA : cerchio

TIPOLOGIA : tranquillo, fiducia

NR. PARTECIPANTI : 15-40

ETA' MIN. : 8

SVOLGIMENTO : il gruppo si dispone in un cerchio strettissimo. Si gira con la spalla sinistra verso il centro, restringe ancora il cerchio in modo che i piedi interni si toccano punta a tacco. Si mettono le mani sui fianchi della persona di fronte e ci si siede contemporaneamente sulle ginocchia delle persone dietro. Il cerchio in questa posizione può provare di camminare, dandosi un ritmo comune.

### **IL DRAGO (Allegato 10)**

Sei o sette persone formano una fila e ciascuno prende per la vita la persona che sta davanti. La prima persona (la testa del drago) cerca di toccare l'ultima dietro (la coda), mentre questa cerca di evitarlo, senza comunque lasciare la presa. Il gioco può risultare molto spassoso, soprattutto se ci sono tre o quattro draghi in una piccola stanza.

### **GIOCO "DICO LA MIA" (Allegato 11)**

OBIETTIVI/ABILITA' : comprensione del concetto di regola e della sue diverse connotazioni

TIPOLOGIA : tranquillo e concentrato

NR. PARTECIPANTI : vario

ETA' : i termini vanno scelti in relazione all'età dei partecipanti

SVOLGIMENTO: sul pavimento vengono posizionati alcuni cartoncini su ciascuno dei quali viene scritto un termine che più o meno direttamente richiama il concetto di regola: ordine, permesso, giuda, necessità, imposizione, limite.. Si concede ai partecipanti un pò di tempo per riflettere sulle parole, scegliere quella che meglio rappresenta l'idea di regola e sedersi accanto. Si formano così diversi gruppi, interessante è capire l'interpretazione di ognuno magari riscrivendo le idee sul cartellone.

# BULLISMO

*Strettamente collegato alla tematica delle regole, il fenomeno del bullismo si connota come tema specifico all'interno del più ampio discorso sulla legalità, sul rispetto e/o violazione delle norme sociali. Fenomeno largamente diffuso nelle scuole rappresenta un vero e proprio problema per i molti studenti che lo subiscono e per gli insegnanti che cercano di contenerlo, spesso senza risultati.*

*Affrontare il problema attraverso riflessioni di gruppo, giochi, esercizi di role-playing e laboratori offre agli attori coinvolti gli spunti e le capacità per co-costruire ambienti di vita scolastica e sociale caratterizzati da un miglior clima relazionale.*

## **Il bullo citrullo: SCHEDA 10**

**Destinatari:** bambini della classe quinta elementare

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Pallina
- Scotch
- Cartelloni
- Post-it
- Scenette (allegato 12)
- Testo della canzone "Il bullo citrullo" (allegato 13)

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione del gruppo e delle attività | 30' |
| 2. giochi di ruolo in due gruppi             | 30' |
| 3. brainstorming sul gioco svolto            | 30' |
| 4. discussione sul concetto di bullo         | 30' |

**Secondo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione attività  | 15' |
| 2. riflessione di gruppo   | 50' |
| 3. presentazione e analisi di alcuni articoli della Costituzione | 40' |
| 4. breve presentazione della Costituzione                        | 15' |

**Terzo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. discussione sul lavoro svolto         | 20' |
| 2. lavoro di gruppo sulla canzone        | 1h  |
| 3. condivisione del lavoro e conclusione | 40' |



## **Attività in dettaglio:**

### **Incontro 1**

1. presentazione del gruppo di lavoro. Ci si confronta sulle aspettative e sulle conoscenze riguardo al termine "cittadinanza".
2. gioco di ruolo: si divide la classe in tre gruppi, mentre il primo lavora gli altri fungono da gruppo di osservazione. Si può dare a questi ultimi la possibilità di prendere appunti su ciò che osserva. In un secondo momento i gruppi di lavoro si invertiranno. A ciascun membro del gruppo che inizia a giocare viene fatto estrarre un bigliettino nel quale ci sarà scritto il ruolo appunto che dovrà ricoprire durante la drammatizzazione (es. arrogante, disponibile, permaloso, gregario, disinteressato, paciere...). Viene infine data un'ambientazione, deve essere specificato il luogo e l'argomento di discussione intorno ai quali avverrà la scenetta. (allegato 12)
3. ora si discute sul gioco svolto: cosa è successo? Quali sono i caratteri maggiormente emersi? Come si è giunti a prendere una decisione? I ruoli assegnati sono stati rispettati? È stato facile oppure no? Perché?
4. per concludere questo primo incontro, si fa un'ultima discussione intorno al concetto di bullo. Viene scritta questa parola al centro di un cartellone, ciascuno dovrà intervenire dicendo ciò che tale parola gli suscita: chi è il bullo? Come si comporta? Con chi se la prende?

### **Incontro 2**

1. dopo aver riguardato insieme i cartelloni della volta precedente, si discute sul tema "come mi comporto quando incontro un bullo?"
2. viene suddivisa la classe in gruppi e a ciascuno viene affidata una strofa della canzone "il bullo citrullo"(allegato 13). Ogni gruppo ha il compito di rappresentare su cartellone la strofa affidatagli attraverso disegni, fumetti, parole....

### **Incontro 3**

1. discussione sul lavoro svolto la volta precedente, confronto dei diversi cartelloni e analisi del testo. Ognuno dovrà individuare la frase che maggiormente l'ha colpito o che trova più significativa e spiegare il perché ai compagni. Si canta poi insieme la canzone.
2. si introduce il discorso su chi solitamente è maggiormente vittima dei bulli e sulle tutele presenti nei loro confronti. Si può far riferimento ad alcuni articoli della Costituzione.

## **Lupo e agnello, bullo e vittima: SCHEDA 11**

**Destinatari:** bambini/ ragazzi dai 9 ai 13 anni

**Possibili soggetti coinvolti:** tutte le Istituzioni del territorio

**Durata dell'intervento:** tre incontri da 2h ciascuno

**Materiali:**

- Pennarelli
- Scotch
- Cartelloni
- Copia della Costituzione italiana
- Post-it
- Canzone "Bullo Citrullo"

**Fasi e tempi dell'intervento** (tempi ovviamente adattabili alle esigenze della classe)

**Primo incontro:**

- |  |     |
|--|-----|
| 1. presentazione del gruppo e delle attività | 30' |
| 2. giochi senza regole:                      |     |
| gioco del cerchio                            |     |
| il drago                                     |     |
| il cerchio seduto                            | 30' |
| 3. brainstorming sui giochi fatti            | 30' |
| 4. discussione sul concetto di regole        | 30' |

**Secondo incontro:**

- |   |     |
|---|-----|
| 1. lettura inerente al fenomeno "bullismo"                | 20' |
| 2. brainstorming sulla lettura e individuazione dei ruoli | 30' |
| 3. identikit su cartellone: il bullo e la sua vittima     | 40' |
| 4. gioco di ruolo "il boicottaggio"                       | 30' |

**Terzo incontro:**

- |   |     |
|---|-----|
| 1. rapporto bullo/regole  | 30' |
| 2. riflessione su "Cosa faccio quando incontro un bullo?"<br>( riferimento alla Costituzione Italiana come elemento<br>di tutela e lettura di alcuni articoli significativi ) | 1h  |
| 3. ascolto della canzone "Bullo Citrullo"   | 30' |

**Attività in dettaglio:**

**Incontro 1**

1. presentazione del gruppo di lavoro. Disponendosi in cerchio ognuno si presenta accompagnando il proprio nome a un gesto. Subito dopo tutti in coro dovranno ripetere ciò che ha detto il compagno.
2. gioco del cerchio: viene tracciato in terra un cerchio dentro al quale i bambini devono correre fino allo stop. Il cerchio seduto (vedi allegato 9 pag.30) e il gioco del drago (vedi allegato 10 pag.30). Questi giochi scaturiranno sicuramente delle domande da parte dei bambini stessi che non ne capiranno l'utilità e lo scopo.
3. ora si discute sui giochi effettuati, cosa mancava? È riuscito? Si mette un cartellone al centro del cerchio e su dei post-it vengono scritti i commenti di chi interviene, quest' ultimo posizionerà il suo foglietto sul cartellone dove meglio crede.

4. per concludere questo primo incontro, si fa un'ultima discussione intorno al concetto di regola: dove ci sono o ci dovrebbero essere? Quando ne sentiamo parlare? Da chi? Perché?

## **Incontro 2**

1. lettura di una storia inerente al fenomeno bullismo
2. attraverso una riflessione di gruppo si riflette sul brano proposto individuando così i personaggi
3. con la tecnica del brainstorming scritto si costruisce su cartellone l'identikit dei protagonisti : il bullo e la sua vittima ( chi è? Che cosa fa?)
4. gioco di ruolo "il boicottaggio": si tratta di organizzare un gioco, una discussione o un'attività di altro tipo a cui partecipa l'intero gruppo. Ad ognuno viene consegnato un bigliettino segreto con scritto il ruolo da mantenere durante l'attività, alcuni dovranno immedesimarsi nel ruolo del bullo rispettando le qualità presenti nel cartellone dell'identikit.

## **Incontro 3**

1. individuazione del rapporto bullo/regole a partire dal lavoro svolto durante l'incontro precedente. In particolare riflessione su "Cosa faccio quando incontro un bullo?" : regole si, regole no..  
(se il tempo lo consente riferimento alla Costituzione come elemento di tutela attraverso la lettura di alcuni articoli)
2. conclusione del percorso attraverso l'ascolto della canzone "Bullo citrullo" (allegato 13)

## **Allegato 12**

**Scena 1:** Piove, Marco aveva organizzato un torneo di calcio per la sua festa di compleanno, ma ora non si potrà più fare. Bisogna decidere come organizzare il pomeriggio, c'è chi vorrebbe giocare alla play e chi fare un gioco in scatola, che fare?

**Scena 2:** è intermessa e siete tutti nel cortile a giocare, all'improvviso due di voi iniziano a litigare mettendosi persino le mani addosso. Cosa sarà successo e cosa fare di fronte a questa scena?

**Scena 3:** ragazzi e ragazze sono in cortile a giocare, i primi vogliono giocare a calcio, le seconde a pallavolo per allenarsi in vista del torneo che si terrà nel pomeriggio. La palla purtroppo è solo una. Cosa succede?

## **IL BULLO CITRULLO (Allegato 13)**

Tutti a scuola han paura di un bullo  
Cammina tra noi come fosse un rullo,  
Quando va in giro il bullo, io scappo  
Lui mi rincorre e mi dice: "Ora ti acchiappo!"  
Tutti lo temono se si avvicina  
A tanta arroganza qualcuno si inchina,  
Lui prende in giro il resto del mondo  
E da del cicciopalla a chi è grasso e un po' tondo!

Del bullo han paura  
Sia belli, che brutti,  
Grandi e piccini...  
Insomma un po' tutti,  
Ma io questa volta li ho messi a cantare  
La rima che il bullo ha dovuto ascoltare...

Si crede perfetto ma il bullo è citrullo,  
Se fosse a Firenze sarebbe anche grullo,  
Vivrebbe anche lui in un mondo più bello,  
Se usasse col cuore anche il cervello!  
Si crede perfetto ma il bullo è citrullo,  
Un pollo convinto di essere un gallo,  
Sconfiggere il bullo anche tu ora puoi  
Unisciti al coro e canta con noi!

Si crede perfetto ma il bullo è citrullo,  
Se fosse a Firenze sarebbe anche grullo,  
Vivrebbe anche lui in un mondo più bello,  
Se usasse col cuore anche il cervello!  
Si crede perfetto ma il bullo è citrullo,  
Un pollo convinto di essere un gallo,  
Sconfiggere il bullo anche tu ora puoi  
Unisciti al coro e canta con noi!

Ora ogni giorno è più sorridente,  
Tutto è più allegro e più divertente.  
Il bullo ci ha visti uniti e sicuri  
E adesso va strisciando contro tutti i muri.

Se la lezione  
L'abbiamo capita  
E' un grande tesoro  
Per tutta la vita,  
Il bullo è tornato e mi ha detto: "Se vuoi,  
Potrei unirmi anch'io a cantare con voi?"  
A cantare con noi?

Si crede perfetto ma il bullo è citrullo,  
Se fosse a Firenze sarebbe anche grullo,  
Vivrebbe anche lui in un mondo più bello,  
Se usasse col cuore anche il cervello!  
Si crede perfetto ma il bullo è citrullo,  
Un pollo convinto di essere un gallo,  
Sconfiggere il bullo anche tu ora puoi  
Unisciti al coro e canta con noi!

( x 2)