

La pace non è un sogno:

Può diventare realtà; ma per custodirla bisogna essere capaci di sognare. -

Nelson Mandela

TITOLO UDA: LA CAROVANA DEI PACIFICI

NOME DEI DOCENTI: *Albanesi - Greco - Pittori - Sarti*

TITOLO UDA (in continuità): *La carovana dei pacifici*

(Concetto considerato: pace nel mondo)

Scuola IC ROSSINI

Destinatari: alunni classe Quinta scuola Primaria- classe Prima Scuola Secondaria 1° grado

Docenti: ***Albanesi - Greco - Pittori - Sarti.***

Materie coinvolte: ***italiano, arte, storia, geografia, inglese e spagnolo, religione, musica***

**DOCUMENTO UNESCO B8 – AGENDA 2030
GOAL 16- ART. 1-3 COSTITUZIONE ITALIANA**

Fascia Età **ALLIEVI 10- 11 ANNI**

ARGOMENTO: LA PACE NEL MONDO COME VALORE UNIVERSALE ALLA BASE DI OGNI DEMOCRAZIA TALE DA FAVORIRE LA CRESCITA INTEGRALE DI OGNI PERSONA, L'INCLUSIONE E LA PARTECIPAZIONE ATTIVA PER UN MONDO MIGLIORE

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO:

- CONOSCERE L'IMPORTANZA DELL'IMPEGNO PROFUSO DA MOLTI AUTORI/ARTISTI PER LO SVILUPPO DELLA PACE
- RICERCARE QUEL FILO ROSSO CHE LEGA LA PACE E LA GUERRA ALLA STORIA ATTRAVERSO PERSONAGGI ED EVENTI AD ESSA COLLEGATI;
- ARGOMENTARE IN MODO VALIDO E CONVINCENTE LE PROPRIE OPINIONI RISPETTO AD UNA TEMATICA PROPOSTA

TEMA CHIAVE: LA PACE COME VALORE UNIVERSALE E CONDIZIONE SOCIALE, POLITICA E RELAZIONALE CONNOTATA DALL'ASSENZA DI TENSIONI E DALLA PRESENZA DI UNO STATO DI ARMONIA, CONDIVISIONE E RISPECTO.

INDICAZIONI NAZIONALI 2012

Le Indicazioni 2012 riservano una particolare attenzione a "Cittadinanza e Costituzione", ove si richiama la necessità di introdurre la conoscenza della Carta Costituzionale, in particolare la prima parte e gli articoli riguardanti l'organizzazione dello Stato. Questi aspetti di conoscenza della Costituzione, delle forme di organizzazione politica e amministrativa, delle organizzazioni sociali ed economiche, dei diritti e dei doveri dei cittadini. L'apertura al mondo attuale è necessaria anche per sviluppare competenze relative alla cittadinanza attiva, come la consapevolezza di far parte di una comunità territoriale organizzata. (...) Alla scuola spetta il compito di fornire supporti adeguati affinché ogni persona sviluppi un'identità consapevole e aperta. La piena attuazione del riconoscimento e della garanzia della libertà e dell'uguaglianza (articoli 2 e 3 della Costituzione), nel rispetto delle differenze di tutti e dell'identità di ciascuno,

1. Nel testo si troveranno sempre termini quali: «bambini, adolescenti, alunni, allievi, studenti...». Si sollecita il lettore a considerare tale scelta semplicemente una semplificazione di scrittura, mentre nell'azione educativa bisognerà considerare la persona nella sua peculiarità e specificità, anche di genere. si

richiede oggi, in modo ancor più attento e mirato, l'impegno dei docenti e di tutti gli operatori della scuola, con particolare attenzione alle disabilità e ad ogni fragilità, ma richiede altresì la collaborazione delle formazioni sociali, in una nuova dimensione di integrazione fra scuola e territorio, per far sì che ognuno possa «svolgere, secondo le proprie possibilità e la propria scelta, un'attività o una funzione che concorra al progresso materiale e spirituale della società» (articolo 4 della Costituzione). L'obiettivo non è di accompagnare passo dopo passo lo studente nella quotidianità di tutte le sue esperienze, bensì di proporre un'educazione che lo spinga a fare scelte autonome e feconde, quale risultato di un confronto continuo della sua progettualità con i valori che orientano la società in cui vive. La scuola deve perseguire questi obiettivi:

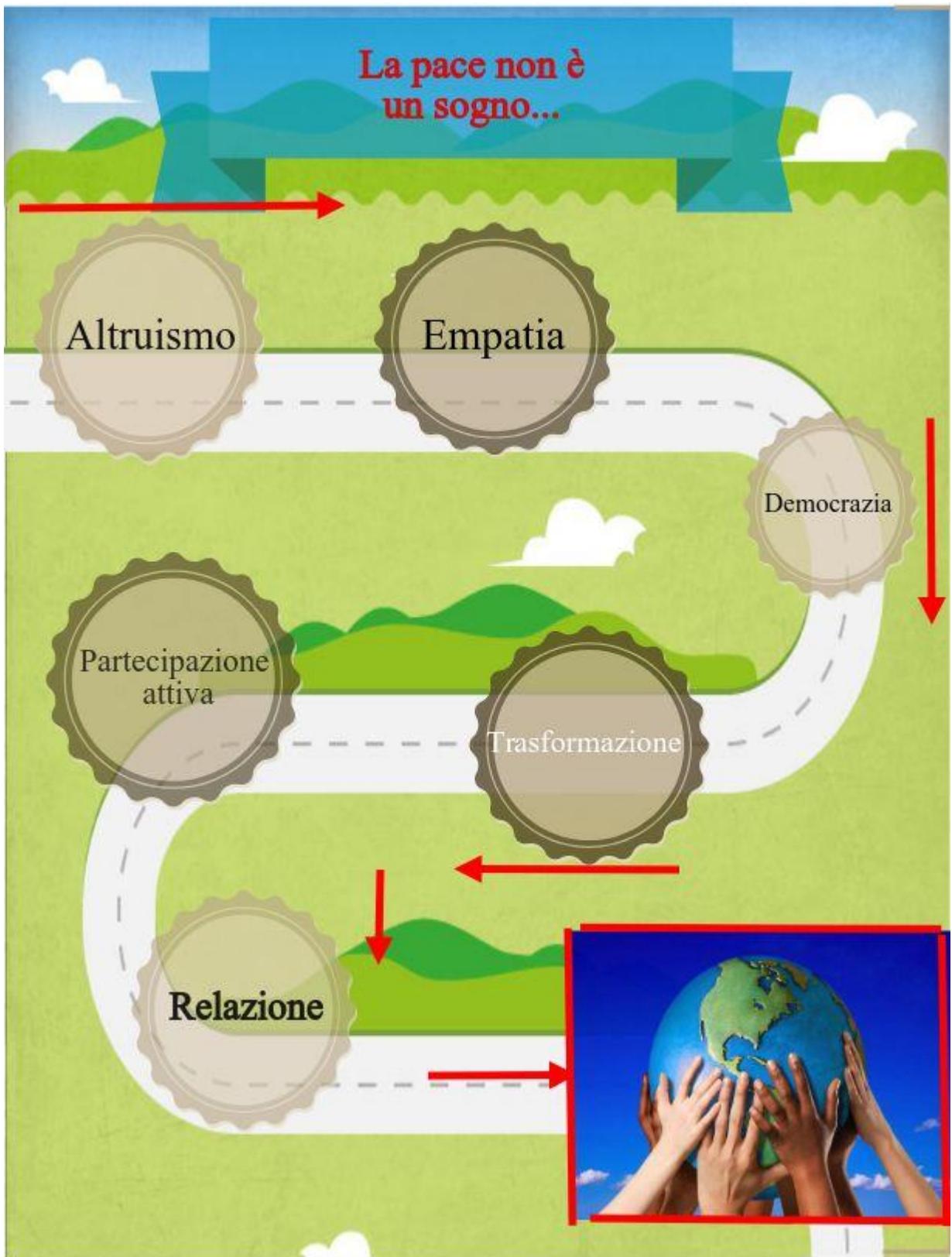
- promuovere i saperi propri di un nuovo umanesimo: la capacità di cogliere gli aspetti essenziali dei problemi; la capacità di comprendere le implicazioni, per la condizione umana, degli inediti sviluppi delle scienze e delle tecnologie; la capacità di valutare i limiti e le possibilità delle conoscenze; la capacità di vivere e di agire in un mondo in continuo cambiamento;
- diffondere la consapevolezza che i grandi problemi dell'attuale condizione umana (il degrado ambientale, il caos climatico, le crisi energetiche, la distribuzione ineguale delle risorse, la salute e la malattia, l'incontro e il confronto di culture e di religioni, i dilemmi bioetici, la ricerca di una nuova qualità della vita) possono essere affrontati e risolti attraverso una stretta collaborazione non solo fra le nazioni, ma anche fra le discipline e fra le culture.

Nel contempo, lo studio dei contesti storici, sociali, culturali nei quali si sono sviluppate le conoscenze è condizione di una loro piena comprensione. Inoltre, le esperienze personali che i bambini e gli adolescenti hanno degli aspetti a loro prossimi della natura, della cultura, della società e della storia sono una via di accesso importante per la sensibilizzazione ai problemi più generali e per la conoscenza di orizzonti più estesi nello spazio e nel tempo. Ma condizione indispensabile per raggiungere questo obiettivo è ricostruire insieme agli studenti le coordinate spaziali e temporali necessarie per comprendere la loro collocazione rispetto agli spazi e ai tempi assai ampi della

geografia e della storia umana, così come rispetto agli spazi e ai tempi ancora più ampi della natura e del cosmo. L'educazione alla cittadinanza viene promossa attraverso esperienze significative che consentano di apprendere il concreto prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente e che favoriscano forme di cooperazione e di solidarietà. Questa fase del processo formativo è il terreno favorevole per lo sviluppo di un'adesione consapevole a valori condivisi e di atteggiamenti cooperativi e collaborativi che costituiscono la condizione per praticare la convivenza civile. Obiettivi irrinunciabili dell'educazione alla cittadinanza sono la costruzione del senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità, che si realizzano nel dovere di scegliere e agire in modo consapevole e che implicano l'impegno a elaborare idee e a promuovere azioni finalizzate al miglioramento continuo del proprio contesto di vita, a partire dalla vita quotidiana a scuola e dal personale coinvolgimento in routine consuetudinarie che possono riguardare la pulizia e il buon uso dei luoghi, la cura del giardino o del cortile, la custodia dei sussidi, la documentazione, le prime forme di partecipazione alle decisioni comuni, le piccole riparazioni, l'organizzazione del lavoro comune (Cf. Cittadinanza e Costituzione).

È attraverso la parola e il dialogo tra interlocutori che si rispettano reciprocamente, infatti, che si costruiscono significati condivisi e si opera per sanare le divergenze, per acquisire punti di vista nuovi, per negoziare e dare un senso positivo alle differenze così come per prevenire e regolare i conflitti. La lingua italiana costituisce il primo strumento di comunicazione e di accesso ai saperi. La lingua scritta, in particolare, rappresenta un mezzo decisivo per l'esplorazione del mondo, l'organizzazione del pensiero e per la riflessione sull'esperienza e il sapere dell'umanità.

È responsabilità di tutti i docenti garantire la padronanza della lingua italiana, valorizzando al contempo gli idiomi nativi e le lingue comunitarie. Così intesa, la scuola diventa luogo privilegiato di apprendimento e di confronto libero e pluralistico. (cf. Cittadinanza e Costituzione).



OBIETTIVO FORMATIVO

Conoscere, ricercare, scoprire, riflettere, argomentare, tematizzare opinioni e idee e sviluppare lo spirito critico sul tema della pace e sulle sue ripercussioni nel contesto storico, culturale, sociale e politico sia in ambito locale sia in ambito globale.

INDICATORI DEL *GLOBAL LEARNING PREVALENTE*

Lo studente attiva competenze relative a:

**DECENTRAMENTO – INTERDIPENDENZA – PENSIERO CRITICO
TRASFORMAZIONE – CORRESPONSABILITÀ-EMPATIA – TRANSCALARITÀ**

Competenze trasversali di cittadinanza

- impara ad imparare,
- usa competenze digitali,
- sa acquisire e interpretare informazioni,
- sa individuare collegamenti e relazioni,
- agisce in modo autonomo e responsabile,
- sa risolvere problemi,
- collabora e partecipa,
- consapevolezza ed espressione culturale,
- individua collegamenti e relazioni,
- competenze sociali e civiche.

Obiettivi / breve narrazioni delle fasi di lavoro / repertorio ORM
(Operazioni – Metodologia / Raggruppamento alunni / Media- strumenti)

OBIETTIVO: rilevare le conoscenze spontanee degli allievi

COMPETENZE TRASVERSALI: impara ad imparare, collabora e partecipa, consapevolezza ed espressione culturale, individua collegamenti e relazioni, competenze sociali e civiche.

IGL: DECENTRAMENTO – PENSIERO CRITICO– CORRESPONSABILITÀ-EMPATIA – TRANSCALARITÀ

Tempo: 1 ora

NELLA FASE 0 vengono distribuiti degli foglietti colorati, da appendere poi alla lavagna, per far emergere le conoscenze spontanee degli alunni verso cui orientare il percorso di insegnamento - apprendimento. Saranno così raccolte le loro idee ed impressione sul tema della PACE NEL MONDO. A seguire verranno svolti dei giochi per fare esperienza e condivisione sul tema analizzato(1)

0 = conversazione clinica

R= grande gruppo

M= circle time

OBIETTIVO: leggere, comprendere e creare con parole, testi ed immagini

COMPETENZE TRASVERSALI impara ad imparare, sa acquisire e interpretare informazioni, sa individuare collegamenti e relazioni, agisce in modo autonomo e responsabile, sa risolvere problemi, collabora e partecipa, consapevolezza ed espressione culturale, individua collegamenti e relazioni, competenze sociali e civiche.

IGL: DECENTRAMENTO – PENSIERO CRITICO– CORRESPONSABILITÀ- EMPATIA – TRANSCALARITÀ-INTERDIPENDENZA- TRASFORMAZIONE

Tempo: 2 ore

Nella **FASE n. 1** vengono ascoltate una o più canzoni favorendo anche i testi redatti in lingue straniere ai fini della traduzione e comprensione. Gli alunni vengono invitati a chiudere gli occhi ed ad ascoltare la canzone scelta per poter raccogliere le emozioni e le impressioni trasmesse. Si passa poi all'analisi del testo con la tecnica **CAVIARDAGE**. Si scorre il testo, alla ricerca delle parole o delle frasi che più colpiscono, per poi metterle insieme, fino a creare una poesia. Per dare un tocco artistico al componimento, lo si decora a piacere: con semplice annerimento, con disegni, con collage, usando le tecniche e gli strumenti che si preferiscono (pennarelli, matite, acquarelli, tempere...).

Grazie a questa tecnica l'alunno si sente libero e stimolato nella sua creatività.

L'allievo è di scegliere le parole che più gli sono congeniali, quelle che gli suonano meglio, quelle per lui più significative allo scopo di creare un pensiero.

Elenco delle possibili canzoni

“Il mio nome è mai più”: Pelù, Ligabue e Jovanotti”

“Non mi avete fatto niente” Moro-Meta

“Imagine” di John Lennon

“Esseri umani” di Marco Mengoni

“Costruire” di Niccolò Fabi*

“Benedetto sei tu” di Brunori Sas*

O= lettura guidata/analisi/ dibattito

R= individuale/ gruppo classe

M= testi/disegni

OBIETTIVO: leggere, comprendere, tematizzare ed organizzare informazioni

COMPETENZE TRASVERSALI: impara ad imparare, usa competenze digitali, sa acquisire e interpretare informazioni, sa individuare collegamenti e relazioni, agisce in modo autonomi e responsabile, sa risolvere problemi, collabora e partecipa, consapevolezza ed espressione culturale, individua collegamenti e relazioni, competenze sociali e civiche.

IGL: DECENTRAMENTO – PENSIERO CRITICO– CORRESPONSABILITÀ-EMPATIA – TRANSCALARITÀ-INTERDIPENDENZA- TRASFORMAZIONE

Tempo: 2 ore

Nella **FASE n. 2** intitolata **“PACE E GUERRA NELLA STORIA”** gli alunni divisi in gruppi ed in classe aperte, attraverso un cooperative Learning, leggono, studiano i diversi personaggi che nella storia hanno favorito la pace e quelli che hanno contribuito ad instaurare un clima conflittuale. Grazie al tutoring degli alunni della classe prima, ogni gruppo potrà scegliere di presentare al gruppo classe il personaggio assegnato realizzando o una carta d'identità o un power point o un cartellone con immagini e testi. Elenco dei possibili personaggi:

Liliana Segre: *L'indifferenza è più colpevole della violenza stessa... succede ancora oggi verso il razzismo ed altri orrori del mondo. La memoria vale proprio come vaccino contro l'indifferenza.*

Gino Strada: *Spero che si rafforzi la convinzione che le guerre, tutte le guerre sono un orrore. E che non ci si può voltare dall'altra parte, per non vedere le facce di quanti soffrono in silenzio.*

Carlo Urbani: *Salute e dignità sono indistinguibili nell'essere umano; il nostro impegno è stare vicini alle vittime, tutelare i loro diritti, lontani da ogni frontiera di discriminazione e divisione.*

Gandhi: La non violenza è il primo articolo della mia fede.

Madre Teresa di Calcutta: La vita è pace, costruiscila.

Se non abbiamo pace, è perché abbiamo dimenticato che apparteniamo gli uni agli altri.

Napoleone: Signore dai forza al mio nemico e fallo vivere a lungo, affinché possa assistere al mio trionfo.

Che Guevara: Credo nella lotta armata come unica soluzione per i popoli che lottano per liberarsi

Saddam Hussein: Il sorriso dello sconfitto è la sconfitta del vincitore.

O= progettazione

R= individuale/ gruppo classe

M= computer collegati al web

OBIETTIVO: conoscere e scoprire realtà locali e globali con un forte impatto nella società

COMPETENZE TRASVERSALI: impara ad imparare, sa acquisire e interpretare informazioni, sa individuare collegamenti e relazioni, agisce in modo autonomo e responsabile, collabora e partecipa, consapevolezza ed espressione culturale, individua collegamenti e relazioni, competenze sociali e civiche.

IGL: DECENTRAMENTO – PENSIERO CRITICO– CORRESPONSABILITÀ-EMPATIA – TRANSCALARITÀ-INTERDIPENDENZA- TRASFORMAZIONE

Tempo: 2 ore

Nella **FASE n. 3** gli alunni incontrano a scuola realtà globali prima e territoriali poi, impegnati al livello umanitario e sociale nella tutela e nella difesa di valori universali. Al termine gli allievi in coppia o in piccoli gruppo scrivono gli atteggiamenti importanti da assumere per assicurare e favorire la pace in piccoli e grandi contesti. Elenco delle possibili Associazioni:

Liberato Zambia, Caritas, Libera, Salvagente, Medici senza frontiere, Emergency.

O= conversazione guidata/ riflessione

R= individuale/ gruppo classe

M= collegati al web/

OBIETTIVO: esporre, argomentare e collegare il proprio punto di vista ed ascoltare il punto di vista altri

COMPETENZE TRASVERSALI: impara ad imparare, sa acquisire e interpretare informazioni, sa individuare collegamenti e relazioni, agisce in modo autonomo e responsabile, sa risolvere problemi, collabora e partecipa, consapevolezza ed espressione culturale, individua collegamenti e relazioni, competenze sociali e civiche.

IGL: DECENTRAMENTO – PENSIERO CRITICO– CORRESPONSABILITÀ-EMPATIA – TRANSCALARITÀ-INTERDIPENDENZA- TRASFORMAZIONE

Tempo: 2 ore

Nella **FASE n. 4** dal titolo “MI COINVOLGO PERCHÉ...!” Dopo aver incontrato le associazioni che si adoperano nei vari contesti locali e/o globali, i ragazzi attraverso la tecnica del debate, espongono, argomentano, sintetizzano e fanno collegamenti a sostegno o a sfavore dell’interesse, della motivazione, della partecipazione col proprio contributo o meno ad Associazioni simili a quelle incontrate.

O= debate

R= individuale/ gruppo classe

M= percorso di apprendimento svolto

OBIETTIVO: consolidare, progettare, realizzare e verificare le conoscenze e le consapevolezza maturate nelle fasi precedenti e successiva autovalutazione del processo di apprendimento; verificare la competenza acquisita

COMPETENZE TRASVERSALI: impara ad imparare, sa acquisire e interpretare informazioni, sa individuare collegamenti e relazioni, agisce in modo autonomo e responsabile, sa risolvere problemi, collabora e partecipa, consapevolezza ed espressione culturale, individua collegamenti e relazioni, competenze sociali e civiche.

IGL: DECENTRAMENTO – PENSIERO CRITICO– CORRESPONSABILITÀ-EMPATIA – TRANSCALARITÀ-INTERDIPENDENZA- TRASFORMAZIONE

Tempo: 2 ore

Nella FASE n. 5 la metacognizione del processo di insegnamento – apprendimento e l'autovalutazione del proprio incremento cognitivo - affettivo, permette di operare il *transfert* delle conoscenze dalla teoria alla pratica. Gli alunni con carta e colori e seguendo le indicazioni dei docenti procedono alla costruzione dei pacifici ed alla scelta del messaggio, proposta, atteggiamento da inserire nel retro del personaggio creato. Segue la preparazione della festa dei Pacifici che verranno consegnati ai Sindaci dei 3 Comuni e alla dirigente affinché nei viaggi Erasmus possano essere donati alle scuole dei luoghi visitati.

O= progettazione /metacognizione/ autovalutazione

R=individuale/ grande gruppo

M= carta/ colori/ materiale di facile consumo/ itinerario di insegnamento/apprendimento

Riflessione.

L'UDA ha come riferimento il modello del cognitivismo- costruttivista della didattica per concetti. Lo scopo è quello di collegare il macro concetto al mondo esperienziale degli alunni così da rappresentare e sviscerare una questione calda-interessante. Il punto di partenza può essere dato da una conversazione clinica che rileva i bisogni formativi degli alunni, sviluppa la mappa concettuale iniziale e formula una rete concettuale ad hoc. Tutti i soggetti coinvolti sono chiamati e portati a rimodulare le proprie azioni in un'ottica di un continuo aggiustamento dei sapere in evoluzione. Il percorso è connotato da un problema che deve essere aperto cioè offrire diverse soluzioni ma anche una questione tale da generare gratificazione nel risolverlo da soli o in coppie o in piccoli gruppo potendo contare sull'interdipendenza e sull'interazione con gli altri. Affrontare il problema in un contesto di insegnamento- apprendimento porta all'allievo a compiere una traslazione dall'esperienza limitata ad un contesto sociale concreto a situazioni più generali. Così facendo si passa da un approccio teorico ad uno pratico in cui l'allievo può sentirsi protagonista nel collegamento scuola-territorio, uscendo di limiti di contesti situati e permette di fare previsioni e costruire diversi tipi di relazioni (logiche, fisiche, sociali) attraverso cui comprendere la realtà e risolvere i problemi. Con l'attivazione di compiti di realtà ma in particolare di compiti autentici gli studenti possono sviluppare competenze professionali, di metodo e sociale da impegnare nel servizio alla comunità in un'ottica globale. Del resto l'apprendimento non finisce sulla soglia della porta dell'aula ma continua lungo i passi della vita quotidiana.

Sito di riferimento Htpp://

Per lo studente:

DOMANDE PER L'AUTOVALUTAZIONE

<p>1) Ritieni il lavoro svolto interessante? Se sì, perché/ Se no, perché.</p> <p>2) In quale parte/ lezione ti sei sentito più coinvolto o più divertito? Perché?</p> <p>3) Quale fase ritieni essere stata più interessante e perché?</p> <p>4) C'è qualcosa che avresti voluto fare all'interno di una lezione?</p>	

<p>5) Avresti cambiato qualche attività? Perché? In che cosa?</p> <p>6) Quale insegnamento ti ha trasmesso il percorso fatto insieme sulla legalità?</p> <p>7) Puoi trasformarlo in comportamento di vita? In che modo?</p> <p>8) Quale incidenza positiva può avere questo percorso nella tua vita?</p> <p>9) Hai riscontrato degli ostacoli/ problemi? E sì, quali? Come li hai superati?</p> <p>ESPRIMI IL TUO GIUDIZIO SUL PERCORSO DIDATTICO DISEGNANDO E COLORANDO LE STELLE</p> <p>1 STELLINA: poco interessante</p> <p>2 STELLINE: Abbastanza interessante</p> <p>3 STELLINE: Interessante e motivante</p> <p>4 STELLINE: molto interessante e stimolante</p> <p>5 STELLINE: molto interessante, motivante e coinvolgente.</p>	
--	--

(1) I giochi:

A) WWW.Scintille.it

Il gioco di ruolo in classe **BUONI O CATTIVI**

Scopo: allenarsi a mettersi da un altro punto di vista riconoscendo le ragioni dell'altro.

Metodo:

- Scegliere una fiaba ben conosciuta da tutto il gruppo-classe (Esempio: Cappuccetto Rosso) e rileggerla insieme.
- Dividere la classe in piccoli gruppi.
- Ciascun gruppo si allena a presentare la propria versione della storia, annotandosi le parole chiave che sembrano importanti. Ci sarà la versione di Cappuccetto Rosso, quella del Lupo, del Cacciatore e della Nonna.
- Dopo la fase di preparazione, ciascun gruppo racconta agli altri la propria versione (si può anche drammatizzare).
- Si invertono le parti a rotazione, impersonando ruoli differenti.
- Riflessione a coppie o in piccolo gruppo sull'esperienza. Potrebbero essere utili alcune domande guida (da semplificare o approfondire a seconda dell'età dei partecipanti):
Come mi sono sentito nella parte di...? Che cosa ho drammatizzato più facilmente? Quale ragione non riesco ancora a comprendere? Cosa potrebbe insegnare questo personaggio (es. il Lupo, la nonna...) a...?
- Sintetizzare gli elementi più importanti e riportarli al gruppo classe (Si potrebbe utilizzare la struttura "Mappa nel mezzo").

Varianti: scegliere altre fiabe e/o situazioni problematiche più complesse.

Utilizzo: questa proposta è adatta in tutte quelle occasioni in cui si vuole facilitare nelle ragazze e nei ragazzi un pensiero divergente, aperto alla considerazione di altre prospettive da cui esaminare un problema.

Attraverso la fiaba anche i bambini più piccoli possono essere coinvolti facilmente, ma il linguaggio della fiaba parla a tutti, grandi e piccini. Il livello di consapevolezza del gioco di ruolo varia comunque a seconda dell'età dei partecipanti.

La fase finale di meta-cognizione permette di trasferire quanto sperimentato ad altre situazioni vissute in classe.

B) COSTRUTTORI DI PACE

PARTECIPANTI: quanti si vuole

AMBITO: scuola, tempo libero

AMBIENTE: ovunque

DURATA: 30 minuti la fase di gioco vera e propria + 30 minuti allestimento finale

MATERIALE: bigliettini con Frasi famose sulla pace da suddividere ulteriormente a pezzi

DESCRIZIONE: il conduttore del gioco sceglie alcune frasi celebri sulla pace, le stampa su fogli di carta e smembra a piacimento i bigliettini così ottenuti in diversi pezzi. Per esempio la frase di Madre Teresa di Calcutta "La pace comincia con un sorriso" può essere divisa su due pezzi di carta diversi: "La pace comincia" su uno e "con un sorriso" su un altro. Si procede allo stesso modo con altre frasi. Il numero dei pezzi di carta dovrebbe corrispondere al numero degli alunni. I vari biglietti vengono piegati e messi in un contenitore (l'ideale sarebbe una scatola a forma di cuore o una qualsiasi scatola precedentemente decorata dai bambini stessi con i colori della pace"). Ogni partecipante prende un biglietto dal contenitore e cerca di trovare il compagno che ha l'altro pezzo di frase per completarla. Si può variare la difficoltà del gioco, e quindi calibrarla anche in relazione all'età dei partecipanti, in base alla lunghezza delle frasi (frasi relativamente lunghe possono essere suddivise in più parti) e a seconda che si scelgano frasi già conosciute dagli alunni oppure no: elevando il livello di difficoltà il gioco può essere proposto con successo anche dalla fascia d'età 11-14 anni. Vince la coppia o il sottogruppo che ricostruisce più velocemente la frase. Alla fine del gioco tutte le frasi possono essere trascritte dai bambini su diversi fogli o piccoli cartelloni, completate con disegni a tema e quindi appese su tutti i muri dell'aula in modo da circondare tutti i bambini di pace con un grande abbraccio colorato.

Quale conoscenza gentile viene trasmessa e/o allenata attraverso questo Gioco: La capacità di collaborare e confrontarsi in modo pacifico e costruttivo indistintamente con tutti i compagni scoprendo l'interdipendenza degli uni dagli altri.

CONOSCENZE GENTILI ALLENATE: La capacità di collaborare e confrontarsi in modo pacifico e costruttivo indistintamente con tutti i compagni scoprendo l'interdipendenza degli uni dagli altri.

B) REAZIONE A CATENA

Si dividono i ragazzi in 3 squadre e si gioca a 'Reazione a Catena' (un gioco di associazione di idee), reso celebre in tv da Pupo. Una catena di parole è una serie di tre parole che hanno tra loro un legame di associazione di idee. La prima parola ha un legame con la seconda, che a sua volta ha anche un legame con la terza, che a sua volta ha un legame con la quarta e così via. Lo scopo del gioco è 'chiudere la catena', cioè indovinare tutte le parole della catena, partendo da una parola iniziale, semplicemente per associazione di idee.

D) STAR TRAK

Ambientazione:

La navicella spaziale Enterprise ha raggiunto una nuova galassia mai esplorata, caratterizzata dalla presenza di 6 grandi pianeti. Il capitano Kirk affida a quattro gruppi di astronauti il compito di esplorare questi nuovi mondi.

Materiale necessario:

- cartine con percorsi differenti
- tabelle con orari (pace/guerra) per i sei pianeti
- materiali per le prove

Svolgimento:

Le squadre rappresentano i gruppi di esploratori che hanno ricevuto dal capitano Kirk il compito di esplorare i pianeti; hanno in dotazione una cartina (elaborata dal computer di bordo dell'Enterprise) che indica la rotta che devono seguire e, quindi, l'ordine tassativo con cui devono visitare i pianeti (le quattro cartine presenteranno percorsi differenti).

Le squadre devono visitare i sei pianeti, seguendo l'ordine indicato dalla cartina.

Arrivati in un pianeta, il guardiano della frontiera prende nota dell'orario di arrivo e propone loro una breve prova. Superata la prova, il gruppo può iniziare ad esplorare il pianeta:

- se il pianeta è in tempo di pace, il guardiano firma la cartina e la squadra può andare alla ricerca del pianeta successivo;
- se invece, il pianeta è in tempo di guerra, allora il gruppo deve recarsi all'Enterprise per chiedere i rinforzi.

Il gruppo ritorna alla navicella-base dove il capitano Kirk, firma la piantina; ritornato dal pianeta e ottenuta la firma del guardiano, può riprendere la propria esplorazione.

Ogni animatore che raffiguri il pianeta ha in propria dotazione una tabella che indica, a successione di un quarto d'ora, lo stato di pace o di guerra del proprio pianeta. Per esempio

15:00 - 15:15 guerra

15:15 - 15:30 pace

15:30 - 15:45 guerra

15:45 - 16:00 pace

In base all'orario di arrivo della squadra (annotato dall'animatore - pianeta appena la squadra arriva), si sa se il pianete è in pace oppure in guerra.

Vince chi:

Riesce ad esplorare per primo tutti i pianeti

Valori educativi: Spirito di collaborazione