

POSSO ANCH'IO

UNITÀ DIDATTICA PER LA SCUOLA ELEMENTARE



Il gioco si propone di introdurre i bambini a una prima conoscenza delle tematiche dei diritti umani. Il gruppo che ha prodotto questa "idea ludica" non vuole minimamente sostituirsi alla professionalità degli insegnanti, ma si propone di stimolare nel bambino la curiosità nei riguardi di un tema così importante.

Per la buona riuscita del gioco è opportuno che i bambini non superino il numero di 30. Essi saranno suddivisi in due squadre possibilmente equilibrate. È utile che il gioco si svolga in una palestra o in un cortile o in un ampio salone.

I bambini saranno guidati attraverso un immaginario percorso che li porterà a "visitare Paesi" dove i diritti umani sono calpestati. In questo percorso, che attraverseranno giocando, saranno guidati con linguaggio semplice e adeguato alla possibilità di comprensione propria dell'età.

Ogni tappa ludica di "Posso anch'io" ci vedrà prima raccontare una brevissima favola che descrive un Paese immaginario dove avvengono violazioni dei diritti umani, poi avviare il gioco vero e proprio dove i ragazzi, divertendosi, possono immaginare di poter contribuire a risolvere la problematica del Paese, infine aiutare i bambini a scoprire che possono, attraverso la collaborazione, essere attori di una iniziativa di Amnesty International.

In un secondo momento, tutto ciò potrà dare agli insegnanti l'opportunità di approfondire le tematiche emerse. È opportuno che il racconto della favola introduttiva a ogni gioco sia letto da un buon narratore e commentato e ampliato per essere certi che i ragazzi abbiano piena comprensione del tema esposto. Non importa se i ragazzi non conoscono Amnesty International o la conoscono poco, magari questa "ignoranza" potrebbe favorire un clima di sorpresa propedeutico a una migliore riuscita del gioco.

Il gioco è sicuramente adatto a tutte le classi della scuola elementare, e probabilmente anche delle medie, naturalmente adeguandolo nelle difficoltà all'età degli utenti. I giochi, anche se da noi positivamente sperimentati, sono solo suggerimenti, ogni gruppo potrà aggiungerne o sottrarne alcuni.

I materiali sono di facile ed economico reperimento e anche questi suscettibili di variazioni.

"Posso anch'io", così come lo presentiamo noi, è stato ampiamente e felicemente proposto a ragazzi della scuola elementare e ci sentiamo di suggerirlo a quanti vogliono iniziare o approfondire gli interventi di Amnesty International in tema di EDU all'interno della scuola dell'obbligo.

Sviluppando il gioco così come lo proponiamo noi, la sua durata può essere stimata in circa 3 ore, naturalmente tale tempo è comprensivo del dialogo con i ragazzi per spiegare le tematiche inerenti i diritti umani.

Alla scuola chiederete solamente due tavoli, due sedie e una lavagna o altro supporto.

Di seguito troverete la scheda illustrativa dei giochi di cui si compone "Posso anch'io". Attenzione! ogni scheda gioco ha un numero di riferimento. Lo stesso numero si ritrova nei cartelloni-fiaba. La dinamica del gioco prevede prima la lettura della fiaba, poi lo svolgimento del gioco. Per meglio apprezzare gli obiettivi di ogni singolo gioco, vi consigliamo di leggere sempre la fiaba prima di analizzare la scheda gioco!

Questo gioco è stato ideato dal gruppo 125 di Acireale. Per informazioni e commenti potete contattare gr125@amnesty.it

GIOCO 1/PUZZLELANDIA

Cari ragazzi, oggi faremo un viaggio insieme, certo sarà un viaggio della nostra fantasia, ma ci farà lo stesso conoscere tanti Paesi diversi. Purtroppo in ognuno di essi c'è qualcosa che non va: in ognuno di essi i governanti non rispettano i diritti dei cittadini. Questi cattivi governanti non vogliono che nel mondo si sappia cosa fanno e le inventano tutte per non farsi scoprire, noi però andremo a smascherarli!

Siamo arrivati a Puzzlandia dove facciamo amicizia con Carlino e i suoi amici. Quando essi si riuniscono uno dei loro divertimenti preferiti è ricomporre dei puzzles. Purtroppo Puzzlandia è governata dal cattivo re Trucibaldo, il quale ha proibito ai suoi sudditi di riunirsi, perché ha paura che insieme possano cospirare contro di lui. Ogni sera Trucibaldo manda le guardie a controllare che nessuno si riunisca, ma non c'è divertimento a fare puzzles da soli!

Vogliamo aiutare Carlino a ricomporre i suoi puzzles?

Dobbiamo anche ricordare al re Trucibaldo che sta violando un preciso diritto di Carlino e dei suoi amici!

Descrizione del gioco

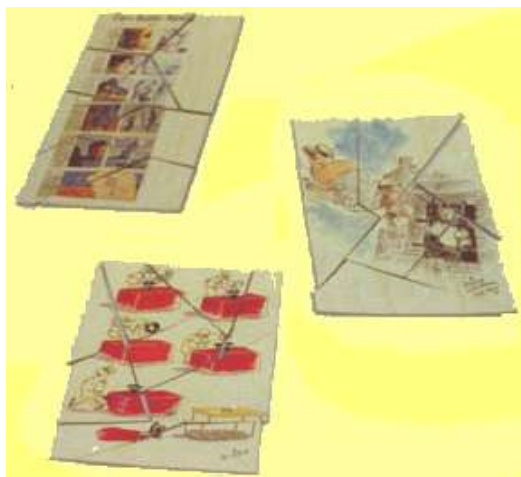
Partecipanti per squadra: 2 per la "corsa", il resto della squadra ricomponete i puzzles.

Occorrente: puzzles, 2 fogli di giornale per squadra

Regolamento: Un corridore trasporta alcuni pezzi di puzzles per volta, mentre il suo compagno gli sposta i giornali sotto i piedi (come nelle più classiche corse sui giornali!) dalla base di partenza al tavolo dove i suoi compagni di squadra ricomporranno i puzzles.

Vince la squadra che per prima ricomponete tutti i puzzle.

Annotazioni: Come vedete nella foto, noi abbiamo usato le immagini del calendario Al 1996, alcune delle quali possono rivelarsi particolarmente difficili da ricostruire, i tagli e le immagini si possono naturalmente cambiare. Per i bambini più piccoli potrebbe essere necessario farli giocare avendo a disposizione una copia integra dell'immagine come guida.



GIOCO 2/LIBERATE IL PRIGIONIERO

Siamo nel Paese di Filafila dove il mago Comandimè fa imprigionare tutti quelli che non camminano rigorosamente in fila per due. Ma come si fa a giocare a nascondino rimanendo in fila per due? Come si fa ad andare a giocare a pallone rimanendo in fila per due? Come si fa a giocare ai videogiochi rimanendo in fila per due? E così è impossibile non disubbidire agli ordini del mago e le carceri sono piene!

A questo punto mi sembra proprio giusto andare a liberare almeno uno di questi prigionieri firmando le richieste di liberazione!

Descrizione del gioco

Partecipanti: Tutta la squadra, uno dei partecipanti sarà il "postino" (fare attenzione che le squadre abbiano lo stesso numero di partecipanti)

Occorrente: 2 (o più in base al numero delle squadre) blocchi per appunti adesivi (tipo post-it), 2 (o più) cartelloni, lavagne o simili, 2 penne, gessetti per delimitare le posizioni dei concorrenti

Regolamento: Tutta la squadra, meno il postino, sta dietro il proprio tavolo. Alla fine del percorso ci sono i cartelloni "raccolta firme" (uno per squadra), a metà del percorso sta il postino. A turno un concorrente si sposta davanti al tavolo, firma il primo foglietto senza staccarlo e porta tutto il blocco al postino, egli stacca il foglietto e mentre il concorrente torna al tavolo con il blocchetto, lui va ad attaccare il foglio sul cartellone, quindi torna alla sua posizione mediana e aspetta gli altri fogli.

Vince la squadra che per prima porta sul cartellone tutte le "lettere" (post-it firmati)

Annotazioni: è l'occasione buona per spiegare il funzionamento delle azioni di AI. Per avere maggiori informazioni sulle azioni, visitate il sito internet di Amnesty International: www.amnesty.it.

GIOCO 3/COMPORRE LA FRASE

Siamo nel Paese di Cosatenimporta. Qui è assolutamente proibito dare una mano a chi ne ha bisogno, anche se manca il sale per la minestra non lo si può chiedere al vicino, se si sgonfia il pallone non si può chiedere a nessuno di rigonfiarlo. Ma riuscite a immaginare un Paese dove nessuno vi può dare una mano a fare i compiti???

Descrizione del gioco

Partecipanti: Tutta la squadra

Occorrente: palloncini (già gonfi!) in numero uguale a quello dei componenti della squadra (più altri di riserva) fogliettini, alcuni bianchi e dodici (sei per squadra) riportanti le parole "La Libertà degli altri sei tu", lattine vuote, palle da tennis

Regolamento: A turno i componenti delle squadre tirano la palla contro i barattoli impilati stile luna park, chi colpisce almeno un barattolo ha diritto ad un palloncino. Conquistato il palloncino il concorrente torna alla sua postazione, rompe il palloncino e aspetta gli altri compagni che tornano con altri palloncini e pezzi di frase per ricostruirla. Naturalmente dentro i palloncini troveranno anche i fogli bianchi. Vince chi per primo ricomponne la frase.

Annotazioni: Per i bambini più piccoli, la frase, la cui ricostruzione richiede una certa abilità, potrebbe rivelarsi troppo difficile. Si può sostituire con un'altra del tipo "tutti insieme possiamo farcela" ecc... Noi abbiamo usato barattoli vuoti che contenevano riso. Voi potrete usare birilli, lattine di bibite, bottiglie di plastica ecc...



GIOCO 4/VERO O FALSO?

Siamo nel Paese di Dubbilandia, dominato dalla Sfinge che vuole impedire a tutti di entrare nei suoi territori. Lei non vuole far sapere che a Dubbilandia non è più possibile esprimersi liberamente ed ha confuso ciò che è vero e ciò che è falso. Ma se noi riusciremo a scoprire la verità riporteremo la libertà a Dubbilandia.

Descrizione del gioco

Partecipanti: Tutta la squadra

Occorrente: due cartelloni con su scritti gli enigmi*, due pennarelli

Regolamento: Le due squadre contemporaneamente segnano nei rispettivi cartelloni le risposte che ritengono vere. Vince chi ne indovina di più o in caso di parità finisce prima.

Annotazioni: Noi abbiamo usato, in questo come negli altri giochi, grandi cartelloni (70x100) che abbiamo plastificato e pennarelli cancellabili, per poterli utilizzare più volte. Naturalmente voi potrete organizzarvi a piacimento. Questo gioco è l'occasione per tentare di far capire la differenza tra diritti legittimi e pretese infondate.

Segna con una crocetta ciò che ritieni vero

1. [a] Tutti i bambini hanno diritto ad andare a scuola
[b] Tutti i bambini hanno diritto a non andare a scuola se non vogliono
2. [a] Tutti hanno diritto ad una pelliccia per proteggersi dal freddo
[b] Tutti hanno diritto ad un cappotto per proteggersi dal freddo
3. [a] Tutti hanno diritto a protestare contro il sindaco scrivendo sui muri
[b] Tutti hanno diritto a protestare contro il sindaco scrivendo sul giornale
4. [a] Tutti hanno diritto ad avere giustizia ricorrendo alla legge
[b] Tutti hanno diritto a farsi giustizia da sé

GIOCO 5/IMPRIGIONATI INGIUSTAMENTE

Cammina, cammina siamo giunti a Granfollia. Qui dei cattivi generali si sono nominati "Noisiamoimigliori" ed hanno deciso che quelli che non sono come loro devono andare in prigione. Dobbiamo per forza attraversare questo folle Paese e alcuni di noi rischieranno di finire in galera. Ma fortunatamente tutti noi abbiamo degli amici, e certamente non ci abbandoneranno ...

Descrizione del gioco

Partecipanti: Il numero varia

Occorrente: due buste, due cartoncini su cui scrivere la "discriminazione", 10 palloncini (circa) già gonfi per squadra, un contenitore per squadra

Regolamento: Uno dei bambini apre la busta che gli si consegna in cui è riportata una discriminazione (es: i bambini biondi o i bambini con gli occhiali o i bambini con il maglione rosso andranno in prigione). A questo punto i "discriminati" restano fermi in due angoli diversi. I compagni rimasti dovranno liberarli recuperando dei palloncini posti in due contenitori (uno per squadra), posandoli sulle gambe di un compagno già seduto e cercando di romperli sedendosi su di essi. Ogni palloncino rotto è un prigioniero liberato. Vince chi libera tutti i prigionieri in meno tempo.

Annotazioni:Qualche secondo prima di cominciare il gioco, bisogna scrivere la "discriminazione" sul foglio, osservando i bambini e scegliendo una caratteristica ricorrente in alcuni di essi. Questo servirà a far capire l'ingiustizia delle discriminazioni arbitrarie, potrà dare spunti di approfondimento. Noi abbiamo finto di essere per un momento dei dittatori a cui erano sgraditi i bambini caratterizzati dalla discriminazione riportata sul foglietto.

GIOCO 6/RACCOGLI LE FIRME

Nel Paese di Buonaposta tutti sono impegnati a difendere gli uomini imprigionati ingiustamente. Come imprigionati ingiustamente, direte voi?! Ebbene sì! In tanti Paesi i capi non vogliono che ci siano idee diverse dalle loro, e quando qualcuno la pensa diversamente, lo mettono in prigione. Quando lo fanno, i cittadini di Buonaposta, subito si mettono a scrivere a questi cattivi capi, chiedendo di liberare gli innocenti, e non contenti di ciò, chiedono a tutti di firmare le loro lettere. I prepotenti, alla fine, ricevendo molte lettere, a volte si convincono e liberano chi non ha colpa. Andiamo anche noi a raccogliere tante firme in difesa dei prigionieri innocenti!

Descrizione del gioco

Partecipanti: tutta la squadra (le due squadre insieme)

Occorrente: uno scatolone molto grande, trucioli di polistirolo espanso, rotolini di cartoncino fermati con elastico su cui sono riportate firme (massimo 5 per ogni partecipante), bende (una per ogni partecipante), due scatole più piccole

Regolamento: Da due basi di partenza diverse, parte un concorrente per squadra bendato e accompagnato da un adulto. Quando i due arrivano allo scatolone riempito di trucioli e rotolini, il concorrente bendato deve, mentre l'adulto lo aspetta, recuperare i rotolini e riportarli, sbendato, alla base depositandoli nel contenitore stabilito. Al suo arrivo la benda passa a un altro concorrente e si ricomincia. Le due squadre giocano insieme, è necessario quindi che gli adulti vigilino, per evitare incidenti e verificare la regolarità del gioco. Vince chi recupera i rotolini in meno tempo.

foto

Annotazioni: Noi abbiamo usato uno scatolone (60x100x60 vedi foto n° 4) e rettangolini di cartoncino firmati e arrotolati. Su ogni rettangolino avevamo incollato un adesivo della giornata di raccolta fondi del 1995 (foto n° 5).

GIOCO 7/IL LUPO CATTIVO

Adesso leggerete la storia di Cappuccetto Rosso raccontata dal Lupo. Finalmente il Lupo ha potuto dire la sua. Molta gente non lo può fare mai. Pensate a quante persone in tutto il mondo non sanno leggere o scrivere, o hanno paura di parlare. Ma anche loro hanno dei Diritti, chi li difende? Ci sono persone nel mondo che si riuniscono per difendere i Diritti di chi non si può difendere. Tutti insieme formano un'associazione. Per scoprire il suo nome riempi gli spazi bianchi.

La mia vita da lupo nella foresta passava serena, la foresta era la mia casa, ci vivevo e la tenevo pulita. Un giorno una ragazzina con uno strano vestito tutto roso, veniva giù per il sentiero mangiando caramelle marca Y e buttando le carte per terra. Le chiesi subito dove fosse diretta e mi rispose sgarbata che andava dalla nonna. Così decisi di insegnarle quando fosse poco educato sporcare i boschi. Andai dalla nonna e con lei studiai un piano, la nonna si nascose e io mi misi nel letto con la sua camicia da notte. Appena arrivata la ragazzina cominciò ad insultare le mie orecchie lunghe, poi i miei occhi sporgenti e infine i miei lunghi denti, a quel punto mi venne spontaneo dirle che mi servivano a mangiarla meglio, non ci credere ma quella stupida pensò che fosse vero! e cominciò a scappare per tutta la casa. Fu così che si sparse la voce che ero un tipo inaffidabile e malvagio! Dopo tanto tempo solo oggi ho potuto dire la verità.

Descrizione del gioco

Partecipanti: tutta la squadra (le due squadre insieme)

Occorrente: due cartelloni e due pennarelli

Regolamento: I ragazzi, riempiendo gli spazi bianchi con le lettere giuste, ricomporranno le parole "Amnesty International" Vince chi completa per primo senza errori.

Annotazioni: Noi abbiamo usato due cartelloni plastificati (70x100) riportando un adattamento della favola "il Lupo cattivo" di Lief Fearn tratta dal libro "insegnare e apprendere i Diritti umani" traduzione del gruppo di Thiene, 1993. Lo scopo è quello di far riflettere sul diritto di essere ascoltati e l'opportunità di concedere questo diritto a tutti nel mondo.

GIOCO 8/CONCLUSIONE

Volete anche voi per un momento essere un gruppo di Amnesty International? Aprite i pacchi traguardo e scoprite da soli come potete utilizzare il loro contenuto, secondo voi la vostra squadra, anche se ha guadagnato più pacchi traguardo, ce la può fare da sola?

Descrizione del gioco

Annotazione Finale: Ad ogni gioco alla squadra vincente sarà consegnato un "pacco traguardo", gli si spiegherà che non devono aprirlo perchè servirà per il gioco finale. In ognuno di essi vi sarà un oggetto "amnestiano", una penna, un foglio, un francobollo, una busta, un appello tratto dal nostro notiziario, l'indirizzo dell'autorità a cui spedirlo e la traduzione. Come avrete notato c'è un cartellone finale (non numerato) che esorta i ragazzi ad agire come un Gruppo di AI, cioè ad unirsi insieme. Naturalmente se i ragazzi non riuscissero a capire che se non mettono insieme gli oggetti guadagnati da tutte e due le squadre non potranno operare, sarà l'animatore ad orientarli.