

Carlo Carzan Sonia Scalco

40 giochi

sui diritti e i doveri

C 1, 2, 3 stituzione

Percorsi ludici
e creativi per
una cittadinanza attiva

p come **GIOCO** strumenti
edizioni la meridiana

Carlo Carzan Sonia Scalco

1, 2, 3 Costituzione

Percorsi ludici e creativi
per una cittadinanza attiva

40 giochi sui diritti e i doveri

p come **GIOCO** strumenti
edizioni la meridiana

Indice

PREFAZIONE

Istruzioni per l'uso 7

PARTE PRIMA

Uguaglianza e solidarietà

1. Chi sono io chi sei tu? 15

2. Gli esclusi 17

3. Mixer di persone 19

4. A caccia di regole 21

5. Solidarietà rock 23

PARTE SECONDA

Diritti e doveri

6. Diritti e doveri in buca 37

7. Una domanda
tante risposte 40

8. Catene dei diritti
e dei doveri 42

9. Io penso che... 45

10. Cacciatori di doveri 47

11. Diritto di parola/
speakers corner 49

PARTE TERZA

Le relazioni sociali, la famiglia,
la religione

12. La mamma è sempre
la mamma 57

13. Quanti fratelli 60

14. Un sociogramma
costituzionale 62

15. Un tangram di religioni 66

16. Anima-lia 70

PARTE QUARTA

Il lavoro e l'economia

17. Che buona questa torta 79

18. Proprietà privata 82

19. Queste sono mie 84

20. Cerco lavoro 86

21. Al lavoro 92

PARTE QUINTA

La scuola e l'istruzione

22. Una scuola per tutti 101

23. La macchina infernale
della scuola 103

24. Solo a voce 106

25. Primo in classifica 108

26. Caccia all'errore	113
27. Sasso nello stagno	118

.....

PARTE SESTA

La libertà

28. Insalata di libertà	127
29. Aeroplani in cerchio	129
30. Parliamo di...	133
31. Vorrei essere libero di...	135
32. Ti libero io!	137
33. Quante domande	139

.....

PARTE SETTIMA

Olimpiadi della Costituzione

34. Codice fiscale	149
35. Guarda che parole	151
36. Coordinate costituzionali	153
37. Crucipuzzle costituzionale	155
38. Incastri costituzionali	157
39. Collegamenti costituzionali	159
40. Numeri costituzionali	160
Soluzioni giochi olimpici	162

APPENDICE

La Costituzione	167
------------------------	------------

BIBLIOGRAFIA	180
---------------------	------------

Prefazione

Caro lettore, immaginiamo che tu sia un insegnante o un educatore. Pensando a te abbiamo scritto questo libro che di fatto aiuterà a conoscere e capire un altro libro importante, che a fatica riusciamo a far leggere ai ragazzi: il libro della Costituzione Italiana. L'elenco di principi, di diritti e doveri deve risultare molto arido ai ragazzi... eppure, quel libro lì, non è solo importante ma anche capace di affascinare, coinvolgere, interessare, far partecipare i giovani rendendoli protagonisti se solo... Il "se solo" è la nostra proposta. Una sequenza di giochi, quindi un metodo di apprendimento ludico e creativo intorno agli articoli della prima parte della nostra carta costituzionale, per scoprire cos'è che si sancisce a proposito di uguaglianza e solidarietà, di famiglia, religione, relazioni sociali o di scuola e istruzione, o ancora di libertà. Alla fine di questo percorso (ma a dire il vero era nelle nostre intenzioni fin dall'inizio) possiamo scoprire, facendolo sperimentare ai ragazzi, che la Costituzione non è solo importante e utile – cioè a fondamento di una Comunità –, ma è soprattutto lo strumento attraverso il quale si è cittadini attivi. Ecco, questo libro è un percorso per la cittadinanza attiva. Per questo prima di cominciare ad usarlo, condividiamo con voi alcune istruzioni per l'uso.

ISTRUZIONI PER L'USO

Categoria terapeutica

Attività ad alto contenuto di cittadinanza e partecipazione attiva.

Indicazioni terapeutiche

Stati inerti di cittadinanza, poca condivisione delle regole, mancanza di conoscenza della Costituzione Italiana, scarsità di stimoli alla partecipazione attiva.

Controindicazioni

Non sono state riscontrate controindicazioni nella somministrazione continua delle attività.

Precauzioni

È importante lavorare sulla formazione del gruppo prima ancora di somministrare le attività.

In alternativa si possono scegliere alcuni dei giochi proposti per sviluppare un elevato livello di socializzazione.

Questa precauzione è importante in tutti i casi di azione educativa, ma ancora di più quando si decide d'intraprendere un percorso alternativo e innovativo di educazione alla cittadinanza.

Interazioni

Le attività proposte nel libro assumono maggiore efficacia se inserite in un percorso articolato di cittadinanza e Costituzione.

È bene progettare un viaggio nel mondo della Costituzione attraverso più strumenti. I giochi possono essere uno strumento di partenza, ma anche di verifica, soprattutto considerando la loro valenza educativa e gli stimoli che propongono.

In molti casi gli effetti migliori si sono avuti integrando le attività con la visione di film, brevi documentari, la lettura di libri, gli incontri con "testimoni" di cittadinanza, la scrittura nel senso più ampio del termine.

L'obiettivo è di far vivere ai giovani delle esperienze in prima persona e stimolarli a commentarle e criticarle in gruppo.

Dose, modo e tempo di somministrazione

Le pillole di cittadinanza non hanno un tempo definito di somministrazione, è molto riduttivo racchiudere un percorso

di cittadinanza e Costituzione in un orario definito e limitato. Allo stesso tempo non è utile affidare ad un solo docente, nel caso della scuola, lo sviluppo di queste attività.

Per avere dei risultati è necessario organizzare un percorso che pervada quotidianamente la vita dei ragazzi, attraversando sia il vissuto personale che quello scolastico, anche con il coinvolgimento di più discipline differenti.

Per favorire una migliore somministrazione delle attività è bene seguire le seguenti indicazioni:

- Leggere con attenzione gli obiettivi e tutte le fasi delle attività prima dello svolgimento delle stesse.
- Preparare con cura i materiali.
- Avere sempre con sé una o più copie della Costituzione Italiana.
- Completare sempre l'attività con il cerchio del racconto. È necessario che l'attività sia rielaborata in gruppo, per trovare i collegamenti, a volte metaforici, tra l'esperienza e gli articoli della Costituzione. La sezione "In cerchio con il Ludomastro" serve proprio a preparare con maggiore attenzione questa fase finale.
- Non sottovalutare la fase del cerchio finale, è stata riscontrata più volte, durante la fase di test delle attività, una forte necessità da parte dei ragazzi di raccontarsi. Attraverso il racconto di sé e della propria esperienza più volte sono state trovate soluzioni e stili di vita utilizzabili dall'intero gruppo di lavoro.
- Le attività proposte sono state collegate ad alcuni articoli della Costituzione, ma nulla vieta di rielaborare l'attività approfondendo anche altri articoli, anzi è vivamente consigliato.

Effetti indesiderati

Attenzione, il giusto modo di somministrazione può favorire la crescita di persone equilibrate e dotate di spirito critico e di rispetto per lo Stato.

Test e riscontri oggettivi

Le attività proposte sono state provate in più sessioni con adulti in assetto formativo e con ragazzi in assetto ludico-didattico. Responsabili dei test sono stati Carlo Carzan (il Ludomastro) e Sonia Scalco, con gli operatori dell'Associazione "Così per Gioco". Informazioni, testimonianze e approfondimenti si trovano nel sito internet www.123costituzione.it

2

Gli esclusi

Partecipanti

da 8 in su.

Età

scuola primaria e secondaria.

Materiale

fogli di giornale.

Articoli Costituzione

ART. 2 – Tutti abbiamo dei diritti, ma anche dei doveri.

ART. 3 – Siamo tutti uguali di fronte alla legge.

ART. 4 – La Repubblica riconosce il diritto al lavoro, ma tutti hanno il dovere di svolgere un'attività.

Scopo del gioco

Vivere l'esperienza dell'associazione e dell'esclusione, in modo da comprendere quanto sia importante avere le stesse opportunità ed essere uguali di fronte alle regole.

Preparazione

Disporre il gruppo in uno spazio ampio come un grande salone, in modo da poter facilmente passeggiare e muoversi.

Porre per terra due, tre o quattro fogli di giornale aperti, anche di più, in funzione del numero di partecipanti.

Se si vuole, è possibile contestualizzare il gioco, ad esempio immaginare che ogni partecipante stia andando a lavorare; in questo caso ognuno porterà con sé un oggetto che rappresenta il proprio lavoro.

Svolgimento

- Al via del conduttore i giocatori possono passeggiare liberamente da una parte all'altra della stanza.
- Durante questa passeggiata il conduttore grida un numero: allora i partecipanti dovranno formare dei gruppi con lo stesso numero di persone, ponendosi sopra i fogli di giornale.
- Chi non riesce a raggrupparsi è escluso dal gioco.
- La passeggiata continua e il conduttore può chiamare un nuovo numero, se lo ritiene opportuno può prima togliere anche un foglio di giornale, per rendere più complesso il gioco e aumentare le possibilità di esclusione.
- Il gioco continua finché non saranno rimasti solo tre partecipanti che saranno dichiarati vincitori.

In cerchio con il Ludomastro

Questo gioco ci fa riflettere sull'uguaglianza partendo dal concetto di esclusione, cioè da un evento negativo. È utile esprimersi sul significato di esclusione e allo stesso tempo su come in questo caso il principio di uguaglianza possa essere messo in discussione.

Ogni partecipante a turno può raccontare la propria esperienza e analizzare con il gruppo gli ostacoli che hanno causato l'esclusione, poi tutti insieme trovare strumenti e idee per rimuovere gli ostacoli.

In questa fase della narrazione del sé è utile leggere gli articoli 2, 3 e 4 della Costituzione, in modo da stimolare il racconto e il confronto.

9

lo penso che...

Partecipanti

da 6 in su.

Età

scuola primaria e secondaria.

Materiale

cartellone giallo, verde, blu.

Articoli Costituzione

ART. 2 – Tutti abbiamo dei diritti, ma anche dei doveri.

ART. 3 – Siamo tutti uguali di fronte alla legge.

ART. 9 – La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura.

ART. 18 – Libertà di associazione.

ART. 21 – Libertà di pensiero.

Scopo del gioco

Stimolare lo spirito critico dei ragazzi sul tema dei diritti e dei doveri.

Preparazione

Con i cartoncini preparate delle carte di differenti colori in modo che siano equamente divisi rispetto al numero dei partecipanti.

Disporre i ragazzi in cerchio seduti.

Distribuire casualmente ad ognuno una carta colorata.

Il cartoncino giallo serve per esprimere una critica negativa, il cartoncino verde per esprimere un consenso, il cartoncino blu per esprimere una perplessità.

Svolgimento

- Il conduttore si pone al centro del gruppo per declamare un discorso sui doveri e sui diritti, rispetto da un argomento specifico, analizzando aspetti positivi o negativi. La durata deve essere di massimo cinque minuti.
- Contemporaneamente i giocatori fanno passare di mano in mano i cartoncini.
- Appena il conduttore finisce il discorso, i cartoncini si fermeranno nelle mani di chi li possiede in quel momento.
- Dare ai ragazzi il tempo di riordinare le idee per esprimere il proprio pensiero negativo, o positivo oppure incerto, in funzione del cartoncino posseduto.
- Al termine di tutti gli interventi si procede con l'ascolto di un nuovo discorso.

In cerchio con il Ludomastro

Parlare, confrontare, esprimere, raccontare, narrare, sono tutti sinonimi dello stesso concetto: *il diritto di parola*.

Durante il cerchio finale si possono riprendere le argomentazioni che i ragazzi hanno sviluppato durante l'attività.

Si può in questo modo evidenziare quello che possiamo definire un duplice allenamento, da una parte collegato alla scelta dell'argomento, mentre da un'altra parte la situazione ludica che incastra i giocatori nella regola di esprimersi in modo vincolato su un argomento.

È importante quindi rivedere insieme le difficoltà che si sono trovate nell'esprimere le proprie idee, ma non sempre, poiché a volte i giocatori si sono ritrovati a doversi esprimere con pareri differenti dal loro pensiero.

Si possono, allora, riprendere gli articoli della Costituzione che parlano del diritto di espressione e capire insieme in che modo a volte questo diritto non è tutelato, non tanto nel senso della libertà, quanto del contesto e delle regole collaterali che possono favorire tale libertà.

12

La mamma è sempre la mamma

Partecipanti

da 4 in su e comunque di numero pari.

Età

scuola primaria e secondaria.

Materiale

vestiti di vario genere, benda, carta e penne, libri, piatti, bicchieri e posate di plastica, una storia di circa mezza pagina. È utile che il materiale sia moltiplicato per il numero di gruppi partecipanti, in modo da farli giocare contemporaneamente.

Articoli Costituzione

ART. 29 – Famiglia intesa come società naturale.

ART. 30 – Diritto e dovere dei genitori di mantenere ed educare i figli.

ART. 37 – Parità di genere tra uomini e donne lavoratori.

ART. 2 – Tutti abbiamo dei diritti, ma anche dei doveri.

Scopo del gioco

Superare delle prove che rappresentano simbolicamente le relazioni tra genitori e figli.

Preparazione

Dividere i partecipanti in coppie o in gruppi da tre, uno di loro sarà la mamma, gli altri i figli.

Svolgimento

Si tratta di un gioco a punti, che sono conquistati o persi durante le prove. Ogni squadra parte con venti punti.

- Le mamme sono molto apprensive e devono vestire adeguatamente i propri figli. Nel tempo di un minuto la

- mamma dovrà aiutare i propri figli a vestirsi (un punto per ogni pezzo di abbigliamento che riesce a indossare).
- Le mamme devono aiutare i propri figli a scrivere e leggere: si benda il figlio il quale ascoltando la frase che gli sarà sussurrata all'orecchio dalla mamma, dovrà scriverla seguendo le righe del quaderno di quinta elementare (un punto perso per ogni parola che esce dal rigo).
 - La mamma dovrà insegnare al figlio a camminare in maniera adeguata. Nel tempo di un minuto il figlio dovrà eseguire un percorso con ostacoli mettendo in testa prima un libro, e poi per ogni due ostacoli superati la mamma dovrà porre sulla testa un piatto di plastica, un bicchiere e tre posate differenti (un punto per ogni oggetto che si ha in testa al termine del minuto).
 - Le mamme usano molte volte sgridare i propri figli, e questi non ascoltano: le mamme e i figli saranno posti ad una distanza di almeno 5 metri, quindi contemporaneamente grideranno al proprio figlio una frase che indicherà un'azione da compiere come ad esempio apparecchiare la tavola per il pranzo; il figlio dovrà compiere l'azione indicata nel migliore dei modi, chiedere se è giusta l'azione compiuta, e la mamma sempre a debita distanza darà le indicazioni necessarie. Quando una squadra termina un'azione, si ferma il gioco e si svolge un nuovo turno con un'altra azione (cinque punti per la squadra che riesce per prima a compiere l'azione).

Naturalmente nulla ci vieta di inventare nuove prove per rendere il gioco ancora più vario, inoltre da una prova all'altra i partecipanti devono di volta in volta scambiarsi il ruolo di mamma e figli.

Al termine delle prove si sommano e tolgono i punti, vince la squadra che ne ha conquistati di più.

In cerchio con il Ludomastro

L'argomento è sicuramente delicato, riuscire ad inserire nel gioco delle attività che riescano a far vivere in modo ludico e non invasivo l'esperienza è assolutamente fondamentale. Può essere utile rivedere insieme con i ragazzi le fasi del gioco e ascoltare il punto di vista di tutti sulla famiglia.

28

Insalata di libertà

Partecipanti

da 8 in su.

Età

scuola primaria e secondaria.

Materiale

carote, sedano, lattuga, mais, olio d'oliva, sale, borlotti sbollentati, ceci sbollentati, aceto, ciotola, cucchiari, e tutto ciò che può servire per un'insalata.

Articoli Costituzione

ART. 2 – Tutti abbiamo dei diritti, ma anche dei doveri.

ART. 6 – Le minoranze linguistiche sono tutelate.

ART. 13 – Libertà personale.

ART. 14 – Libertà di domicilio.

ART. 15 – Libertà e segretezza della corrispondenza.

ART. 16 – Libertà di circolazione e soggiorno.

ART. 17 – Libertà di riunione.

ART. 18 – Libertà di associazione.

ART. 19 – Ognuno è libero di scegliere la propria confessione religiosa.

ART. 21 – Libertà di pensiero.

Scopo del gioco

Riflettere sulle libertà attraverso le metafore degli alimenti.

Preparazione

Sopra un tavolo distribuire gli alimenti scelti, in modo che siano visibili per tutti.

Disporre il gruppo in cerchio, ogni partecipante con un foglio e la propria ciotola con le posate.

Svolgimento

- A turno ogni partecipante attribuisce ad ogni alimento un valore che ritroviamo nella Costituzione, con particolare riferimento alla libertà, si trascrivono queste metafore su un cartellone.
Es.: “Il rispetto dell’altro” potrebbe attribuirsi alla foglia di lattuga, sempre verde, avvolgente, larga e tenera.
Anche la ciotola e i cucchiari saranno degli elementi che mettono in pratica la libertà.
Es.: i cucchiari potrebbero essere le forze dell’ordine che distribuiscono egualmente la libertà tra tutti i cittadini.
- A questo punto ogni partecipante scrive su un foglio la ricetta della propria insalata.
- A turno ognuno mette nella propria ciotola gli ingredienti scelti.
- Finalmente tutti i bambini gusteranno l’insalata in base al loro desiderio di libertà.

In cerchio con il Ludomastro

Cos’è la libertà?

Quando e com’è garantita?

Che cosa significa libertà personale e come entra in relazione con le libertà altrui?

Il cerchio del racconto in questo gioco diventa lo spunto per raccontare se stessi attraverso l’insalata, un racconto che attraversa il cibo e che può essere condiviso come il cibo.

È utile anche affrontare il tema della libertà attraverso le metafore che il cibo ci propone, anche in un’ottica di educazione alla cittadinanza allargata, vista come sommatoria di più educazioni, tra cui quella alimentare.

La riflessione continua nella ricerca dei collegamenti con gli articoli della Costituzione, dove la tematica della libertà della persona è centrale. In questo caso può essere anche utile inserire domande che possano stimolare la narrazione di un mondo senza libertà, e di uno stato che non permette le libertà fondamentali dell’uomo.

Categoria terapeutica

Attività ad alto contenuto di cittadinanza e partecipazione attiva.

Indicazioni terapeutiche

Stati inerti di cittadinanza, poca condivisione delle regole, mancanza di conoscenza della Costituzione Italiana, scarsità di stimoli alla partecipazione attiva.

Controindicazioni

Non sono state riscontrate controindicazioni nella somministrazione continua delle attività.

Precauzioni

È importante lavorare sulla formazione del gruppo prima ancora di somministrare le attività. In alternativa si possono scegliere alcuni dei giochi proposti per sviluppare un elevato livello di socializzazione. Questa precauzione è importante in tutti i casi di azione educativa, ma ancora di più quando si decide d'intraprendere un percorso alternativo e innovativo di educazione alla cittadinanza.

Dose, modo e tempo di somministrazione

Le pillole di cittadinanza non hanno un tempo definito di somministrazione, è molto riduttivo racchiudere un percorso di cittadinanza e Costituzione in un orario definito e limitato. Allo stesso tempo non è utile affidare ad un solo docente, nel caso della scuola, lo sviluppo di queste attività.

Effetti indesiderati

Attenzione, il giusto modo di somministrazione può favorire la crescita di persone equilibrate e dotate di spirito critico e di rispetto per lo Stato.

Carlo Carzan, occupa la sua giornata scrivendo storie, giochi, progettando attività che poi realizza con ragazzi e adulti e si riposa leggendo e giocando con le sue due bambine.

Si occupa di formazione per docenti ed operatori ludici, di laboratori con i bambini, di animazione alla lettura, collabora con enti pubblici e privati, case editrici ed operatori culturali. Con la meridiana ha pubblicato *Il kit del bravo supplente* (2006) e *Ri-animare la lettura* (2009).

Sonia Scalco, animatrice ed esperta di attività artistiche, coordina le attività della Biblioludoteca "Le Terre del Gioco" (uno spazio di crescita, confronto e sperimentazione per bambini dai 6 ai 12 anni) e si occupa anche di laboratori creativi e di didattica ludica e museale. Con la meridiana ha pubblicato *Ri-animare la lettura* (2009).

Insieme hanno dato vita a "Così per Gioco", la prima ludoteca palermitana per ragazzi, e vinto il Premio Andersen 2009 per la promozione della lettura, per il lavoro che svolgono da anni, "rianimando" lettori di tutte le età.

ISBN 978-88-6153-151-2



EURO 18,00 (I.I.)