

Guida per l'insegnante

Quando
Evaristo
si
arrabbia...



Questa guida, curata da Sara Caruso, Laura Gilli, Cristina Rowinski e Patrizia Persico, costituisce parte integrante del volume *Quando Evaristo si arrabbia...*, e non è vendibile separatamente.

Edizioni Gruppo Abele
© 2012 Gruppo Abele ONLUS
corso Trapani 95 - 10141 Torino
tel. 011 3859500 - fax 011 389881
www.gruppoabele.org / e-mail: edizioni@gruppoabele.org

Introduzione

La storia *Quando Evaristo si arrabbia...* letta in classe (o in gruppo) dall'insegnante, può diventare la base per accompagnare i bambini in un percorso sul tema del conflitto e delle emozioni ad esso legate. La storia diventa strumento nelle mani della creatività del gruppo, per trasformarsi in patrimonio comune e creare un lessico condiviso su questi temi, e si presta a essere utilizzata in vari modi attraverso la guida dell'insegnante: dalla rappresentazione grafica, alla drammatizzazione di alcune scene, alla creazione di nuovi episodi e sviluppi.

Ogni gruppo potrà dunque "fare propria" questa fiaba in modo da sentirla più vicina alle sue particolari esigenze. Qui di seguito proponiamo una traccia di riflessione e alcune attività sperimentate con successo in molte scuole nell'ambito di progetti di gestione dei conflitti curati dal Gruppo Abele.

Prima di iniziare questo viaggio sul tema del conflitto, suggeriamo di creare un ambiente diverso da quello quotidiano, nel quale possano esprimersi nuove forme di interazione e occasioni di riflessione. Ciò si può realizzare spostandosi dall'aula o dalla stanza nella quale ci si incontra abitualmente, ma anche solo cambiando la posizione di sedie e banchi in modo da permettere ai bambini di sedersi in cerchio, per terra o sulle sedie, guardandosi negli occhi, in un contesto più confidenziale.

È importante presentare la vicenda attraverso una narrazione che aiuti i bambini a calarsi nell'atmosfera della storia, coinvolgendoli in modo attivo nell'incontro con i personaggi. Questo non significa dover essere degli attori professionisti, ma utilizzare la voce, la mimica, la propria capacità di interagire con i bambini per rendere il racconto uno strumento che, attraverso il divertimento, permetta loro di compiere un percorso di cambiamento.

Un'ultima osservazione riguarda il ruolo dell'insegnante all'interno di questo percorso. Pensiamo sia fondamentale affrontare questo argomento attraverso esperienze di tipo ludico, che mettano in gioco la capacità riflessiva dei bambini a partire dalla loro creatività, con modalità coinvolgenti e – perché no? – divertenti. Il tema, d'altro canto, si presta a confidenze intime dei bambini, a reciproci scambi di opinioni e, a volte, al riemergere di rancori o antipatie. Riteniamo pertanto di grande importanza che sia l'insegnante a gestire questi momenti, fornendo il dovuto contenimento, regolando gli equilibri tra i partecipanti e mantenendo per il gruppo il ruolo di guida.

Per alcune attività suggeriamo un'attenzione particolare affinché ogni componente del gruppo abbia lo spazio per "dire la sua", in modo che anche i bambini più silenziosi, che tendono a rimanere nell'ombra, possano esprimersi.

Guida alle attività

1. Conosciamoli e conosciamoci



Obiettivo

Questa attività permette ai bambini, anche in età prescolare, di raccontare qualcosa di sé agli altri, attraverso una rappresentazione grafica.

2. Simili e diversi



Durante la mattinata Attilia, Giacinto e Clelia scoprirono di avere in comune la passione per il calcio. Andarono dal capitano a chiedere un pallone e improvvisarono un torneo: la bertuccia squadra blu, lo struzzo squadra rossa e l'aquila, dall'alto, arbitrava la partita. Mentre tutti facevano la siesta, Ubaldo e Ivo – unici a resistere sotto il solleone – si divertivano un mondo a tuffarsi in piscina e prendere la tintarella... erano proprio due bei vanitosi!



Attività

2.1 Vanno al centro tutti quelli che...

In cerchio in piedi, l'insegnante dice: «Vanno al centro tutti quelli che ...» e aggiunge, per esempio «hanno le scarpe rosse». Tutti i bambini che hanno le scarpe rosse devono andare in centro e gli altri rimangono al loro posto e applaudono.

Consigliamo di iniziare con delle situazioni legate alla concretezza, per poi arrivare a situazioni più attinenti alla sfera emotiva.

L'insegnante deve porre l'accento sul fatto che ognuno, in questo gioco, è libero di agire secondo le proprie inclinazioni e che, dunque, non bisogna commentare le scelte altrui. Questa astensione dal giudicare gli altri, pur in un contesto ludico, è una tappa importante verso una modalità costruttiva di gestione dei conflitti, in quanto il proprio giudizio costituisce una delle principali limitazioni alla possibilità di parlare sinceramente di sé.

Esempi:

«Vanno al centro tutti quelli che: hanno i capelli biondi, hanno gli occhiali, hanno la maglia a maniche lunghe, hanno le scarpe da ginnastica, amano andare in bicicletta, sanno nuotare a rana, amano la cioccolata, hanno un fratello/una sorella, hanno i nonni in un altro paese, hanno traslocato più di due volte, sanno suonare uno strumento musicale, hanno un animale, a cui piace andare a scuola, a cui piace andare dal dentista, che hanno paura del buio, che una volta si sono persi, non hanno paura di stare da soli in casa, amano i film sui fantasmi, non sopportano il telegiornale, che quando si arrabbiano non parlano con nessuno, che quando si arrabbiano piangono, che non litigano mai...».

1 Variante

Si può fare la stessa attività alternando un'indicazione data dal conduttore e una data a turno da ogni bambino.

Vi racconterò la storia di un pasticcio di animali... C'era una volta una grande nave traghetto sulla quale venne imbarcato un gruppo di passeggeri molto speciale. Erano dodici animali, che provenivano da diverse parti del mondo: l'elefante Arturo, la formica Rosalia, il leone Evaristo, il pinguino Ettore, il riccio Gino, lo struzzo Giacinto, lo squalo Ivo, la giraffa Teodora, la bertuccia Attilia, l'aquila Clelia, il cocodrillo Ubaldo e il serpente Oreste.



Attività

1.1 Presentazione

In cerchio ogni bambino si presenta dicendo il proprio nome e aggiungendo tre cose che gli piacciono (cibo, sport, libri, musica, persone, luoghi...).

Possibilità:

- nome + tre cose che non piacciono;
- nome + cosa si vorrebbe fare da grandi;
- nome + la frase che non piace sentirsi dire;
- nome + l'oggetto di cui non si può fare a meno;
- nome + il luogo in cui si vorrebbe essere in questo momento;
- nome + una qualità del vicino.

Variante

I bambini in cerchio possono usare una palla o un gomitolo di lana per passarsi la parola.



Obiettivo

Come avviene nella storia *Quando Evaristo si arrabbia...*, così anche tra i bambini, la presentazione reciproca diventa il primo passo per poter compiere insieme un viaggio alla scoperta di sentimenti sconosciuti. Meglio ancora se questa presentazione offre ai partecipanti l'opportunità di raccontare di sé qualcosa di nuovo e di inusuale, che li renda "unici" e "speciali" di fronte al resto del gruppo. Consigliamo all'adulto che conduce l'attività (e agli adulti spettatori), di partecipare al gioco di presentazione, così da offrire ai bambini un'immagine di sé che vada oltre il proprio ruolo consueto, diventando in quel momento, parte del cerchio dei bambini.



Attività

1.2 Indovina chi è?

I bambini disegnano se stessi (senza firmare l'autoritratto). Il conduttore raccoglierà i vari disegni e li mostrerà al gruppo, che dovrà indovinare chi rappresentano.

3. Discussioni e litigi

Il Variante

Seduti in cerchio si scambiano il posto i bambini che hanno la stessa caratteristica che l'animatore descrive.

Obiettivo

L'obiettivo in questo gioco è di fare in modo che i bambini possano scoprire affinità e diversità rispetto ai compagni e le passioni e le paure di ognuno. È importante che i bambini rimasti all'esterno applaudano quelli che vanno al centro: alla fine del gioco si può riflettere insieme su quale posizione ogni bambino preferisca assumere, se stare in centro o all'esterno e applaudire, e cercare di capire il perché. È altrettanto importante sottolineare il fatto che ognuno deve decidere in modo autonomo se e quando spostarsi al centro. Alla fine del gioco si chiede ai bambini cosa hanno scoperto di nuovo dei loro compagni, inoltre si cerca di evidenziare il fatto che, come tra gli animali della storia, anche tra le persone esistono affinità e diversità che possono dipendere da vari fattori.

Attività

2.2 Il fiore dell'identità

Su un foglio ognuno disegna una margherita con due o tre foglie e molti petali. Nel centro si scrive il proprio nome e su ogni petalo una propria caratteristica: secondo nome, cognome, interessi, sport preferito, libri, canzoni, giochi, film, luoghi etc. Nelle foglie ognuno scrive un suo sogno e un sentimento che prova spesso. Alla fine ogni bambino presenta il suo fiore a tutto il gruppo o in piccoli gruppi.

Attività

2.3 Se fossi

Il conduttore prepara un cartellone con scritto:

- Se fossi un colore sarei...
- Se fossi un animale sarei...
- Se fossi un fumetto sarei...
- Se fossi un campione sarei...
- Se fossi qualcosa da mangiare sarei ...
- Se fossi una pianta sarei...
- Se fossi una canzone sarei...

Ognuno su un foglio individuale copia e completa le frasi e firma il foglio. Il conduttore raccoglie i fogli e li legge senza svelare il nome, che deve essere indovinato dagli altri.

Obiettivo

Entrambe le attività permettono l'approfondimento della reciproca conoscenza. Spesso, pur passando molte ore insieme, si ignorano tanti aspetti della vita dei compagni: scoprire somiglianze, sogni comuni, affascinanti diversità vuol dire tessere una rete che permette, anche nel conflitto, di ritrovare l'umanità dell'altro.



Ogni tanto però qualcosa andava storto... Gino si arrabbiava con Rosalia, perché durante le loro discussioni non lo faceva mai parlare. Ubaldo e Ivo bisticciavano con Arturo perché ogni volta che entrava in piscina occupava tutto lo spazio e loro non potevano più fare il bagno. Per non parlare di Clelia, che prendeva sempre in giro Giacinto perché, nonostante avesse le ali, non sapeva volare. E quando la sera gli animali si trovavano a dover decidere il menù del giorno dopo, non vi potete immaginare che litigi!

Attività

3.1 Disegno con chi litigo

Ogni bambino disegna su un foglio la persona con cui litiga più spesso o la situazione di litigio più recente e poi l'insegnante chiede a turno a ciascuno di mostrare e spiegare il suo disegno agli altri.

Attività

3.2 Che cosa mi fa arrabbiare

L'insegnante chiede a turno a ogni bambino quale sia la cosa che lo fa più arrabbiare e poi scrive su un cartellone le diverse situazioni che emergono. Alla fine del giro, insieme al gruppo, stila una classifica delle situazioni più comuni e appende il cartellone.

Attività

3.3 Di solito

A coppie, uno ha il ruolo di intervistato e l'altro di intervistatore. Quest'ultimo pone le seguenti domande e ascolta con attenzione le risposte del compagno, senza commentarle ma cercando di capire bene il pensiero dell'altro. Dopo 5 o 10 minuti si invertono i ruoli.

Le domande sono: «Cosa fai di solito quando...» e «Come ti senti quando...»

Possono essere completate con, ad esempio:

- qualcuno ti insulta?
- qualcuno ti accusa ingiustamente di aver fatto qualcosa che non hai fatto?
- vieni punito per qualcosa che effettivamente hai fatto?
- qualcuno ti prende in giro di fronte ad altri?
- qualcuno ti interrompe e non ti lascia parlare?
- qualcuno ti dà uno spintone?

Obiettivo

Queste attività offrono al gruppo un'occasione per mettere in comune le proprie esperienze di litigio. I bambini raccontano di quando si arrabbiano, con chi, per quale

motivo: scoprono così di avere delle rappresentazioni del litigio che sono molto simili, ma per alcuni aspetti anche molto personali. Si crea quindi una sorta di mappa della rabbia, che può costituire un *memorandum* per il gruppo. I bambini diventano più consapevoli di quello che fa arrabbiare i propri compagni e di come reagiscono di fronte alle diverse situazioni.

4. Quando ci arrabbiamo siamo come...

Il capitano li guardava e notava che ognuno di loro aveva un modo un po' diverso di reagire alla rabbia. Attilia, che amava tanto stare con gli altri animali, giocare e divertirsi, quando sentiva aria di litigio, non riusciva a stare zitta. A volte diventava dispettosa e anche un po' pettegola. Rosalia, che era la più piccola, quando si arrabbiava o litigava con qualcuno tirava fuori tutta la sua vocina e non faceva parlare nessuno... non era proprio capace di ascoltare. Clelia, che era abituata a stare in alto in cielo, quando si arrabbiava o vedeva qualcuno che litigava, allargava le ali e volava verso l'alto, in modo da vedere quel che accadeva da un altro punto di vista.

Evaristo, che nella giungla aveva imparato a ruggire forte, se qualcuno lo faceva arrabbiare sollevava la criniera, tirava fuori le unghie, e così spaventava tutti. Ma in realtà era lui quello che aveva più paura! Anche Giacinto quando sentiva aria di bisticci moriva dalla paura e, quando qualcuno lo faceva arrabbiare, nascondeva la testa nella sabbia per non farsi vedere da nessuno. Ettore, che era timido e anche un po' pigro, non litigava mai. Pensate che non si ricordava neanche l'ultima volta in cui aveva avuto da ridire con qualcuno!

Teodora era una tipa calma e socievole, ma quando sentiva salire la rabbia non sapeva cosa fare e allora andava in giro e sbatteva il suo testone contro tutto quello che incontrava. Invece Arturo quando si arrabbiava diventava talmente nervoso che gli veniva da sbattere la sua lunga proboscide dappertutto e con la sua mole gigantesca gli capitava anche di rompere le cose, come il giorno in cui distrusse la sua bella casetta! Oreste, costretto a vivere ai piani bassi, aveva imparato a difendersi bene con la lingua biforcuta e se si arrabbiava cercava di ferire gli altri con le sue parole velenose.

Ivo, uno squalo dai denti forti e aguzzi, quando si arrabbiava non si controllava e spesso faceva male agli altri animali. Gino preferiva essere lasciato stare: si chiudevava in un angolino e tirava fuori i suoi aculei. E infine Ubaldo, un coccodrillo grande e grosso ma che, in caso di bisticcio, si metteva sempre a piangere!



Attività

4.1 A chi somiglia il tuo vicino?

Dopo aver descritto le caratteristiche dei diversi animali e il modo in cui ognuno di loro reagisce di fronte alla rabbia, si chiede ai bambini di dire, uno per volta, a quale animale assomiglia il proprio vicino quando si arrabbia. Il vicino a sua volta può replicare se ciò che l'altro ha detto corrisponde o meno all'idea che ha di sé.



Obiettivo

L'attività serve a fornire ai bambini un pretesto narrativo per parlare di sé e riflettere sulle proprie modalità di essere e di reagire alla rabbia. La presentazione dei personaggi "arrabbiati" è anche un'occasione per mostrare il ventaglio di possibilità che ognuno ha nel manifestare le proprie emozioni. Consigliamo di dedicare una particolare attenzione allo svolgimento di questa attività in quanto può diventare occasione per la costruzione di un "linguaggio comune" sul tema del litigio da potersi utilizzare anche al di fuori del percorso, nella quotidianità della vita del gruppo. Gli animali infatti possono diventare delle figure di riferimento che permettono ai bambini di parlare di sé e di chi gli sta attorno, attraverso il filtro dei personaggi.

È importante sottolineare che le caratteristiche degli animali si riferiscono ai momenti in cui provano rabbia e non sono proprie della personalità degli animali: i bambini devono iniziare a diventare consapevoli che certi comportamenti e certe reazioni, a volte dolorose o difficili, sono conseguenza di emozioni molto intense, come la rabbia che si prova in certe situazioni. Iniziano così a riflettere su come queste emozioni possano essere gestite in un modo meno distruttivo, senza fare del male a sé o agli altri.



Attività

4.2 Quando mi arrabbio assomiglio a...

Ogni bambino dice a quale animale gli sembra di somigliare. Questa variante dell'attività precedente, è consigliata per i gruppi in cui vi sono delle tensioni o in cui i bambini tendono a prendersi spesso in giro tra loro.

Esempi: l'insegnante può preparare una scheda da completare, con i personaggi della storia.

«Quando un amico mi prende in giro divento come Oreste»

«Quando mio fratello mi rompe un gioco divento come...»

«Quando sono in un gruppo nuovo divento come...»

«Quando un adulto mi rimprovera divento come...»

«Quando un insegnante mi accusa di una cosa non vera divento come...»

«Quando... divento come...»



Obiettivo

Queste frasi possono essere completate per scritto da ogni bambino e poi commentate in gruppo. Possono emergere reazioni diverse alle stesse situazioni: ogni bambino è diverso dagli altri nel modo di manifestare le proprie emozioni. Quello che li accomuna è il fatto di provare sofferenza quando si sentono aggrediti, traditi, umiliati, etc. L'insegnante può aggiungere altre situazioni che ritiene interessanti per il gruppo.

5. Cose da fare e da non fare quando incontro qualcuno arrabbiato

In un bel pomeriggio di sole, gli animali avevano deciso di organizzare un torneo di palla prigioniera. Al momento di fare le squadre, però, esclusero Gino. «Perché oggi non posso giocare con voi?» chiese Gino. «Mi spiace - gli rispose Oreste - ma tutte le volte che giochiamo a palla, la buchi con i tuoi aculei e siamo costretti a chiederne un'altra al capitano. Trovati qualcosa d'altro da fare!». Gino si allontanò molto arrabbiato, mentre gli altri animali cominciarono a giocare.

Attività

5.1 Il gioco del riccio

In cerchio, si chiede a uno dei bambini, che si è riconosciuto nel riccio quando si arrabbia, di accovacciarsi per terra al centro in posizione raggomitolata, simile a quella assunta da Gino il riccio, come se fosse arrabbiato. A turno i compagni che se la sentono si avvicinano e provano a dirgli alcune frasi che lo possano aiutare a stare meglio, in modo che possa di nuovo aprirsi e ritornare in posizione eretta. Colui o colei che riuscirà a fare in modo che il riccio si apra sostituirà il compagno al centro del cerchio.

Obiettivo

L'obiettivo di questa attività è quello di sottolineare che, anche se ognuno di noi ha la propria modalità di reagire di fronte alla rabbia, gli altri possono fare qualche cosa per farlo stare meglio. In tale modo i bambini sperimentano quali gesti o parole i loro compagni apprezzano in un momento di "chiusura", mettendosi in gioco in prima persona e in modo concreto.

Attività

5.2 Attenti al lupo

Ognuno prepara su un foglietto un cartellino con su scritto «Attenti al lupo! Consigli per chi mi incontra quando sono arrabbiato» e scrive o disegna i consigli più adatti per lui. Possono essere cose che potrebbero funzionare per tranquillizzarlo, cose che lo farebbero arrabbiare ancora di più, cose da evitare assolutamente.

Ecco alcuni esempi che potrebbero far venire altre idee: lasciarmi solo, lasciarmi sfogare, cercare di ragionare, cambiare discorso, raccontare una barzelletta, starmi vicino, farmi il solletico, fare una passeggiata con qualcuno, accarezzarmi...

Quando tutti hanno finito il loro cartello, ognuno ha un paio di minuti per presentarlo al gruppo intero. È un'attività individuale che poi viene condivisa in gruppo.



Obiettivo

Sottolineare le peculiarità di ognuno in un momento di rabbia e chiarire che ci sono delle cose che gli altri possono fare o, al contrario, evitare per aiutare a superare gli stati d'animo negativi.

6. La rabbia mi trasforma

Un giorno Evaristo se ne stava tranquillo a prendere il fresco. Ad un certo punto arrivò l'elefante, che pretendeva tutta l'ombra per sé. Il leone cercò di controllarsi e tenere la rabbia dentro di sé, ma nonostante gli sforzi la sua voce diventò un boato, la sua criniera si arruffò e le sue unghie si piantarono sul ponte della nave.

Attività

6.1 Il mimo delle emozioni

Il conduttore prepara circa 15 bigliettini su cui sono riportate altrettante emozioni, sia semplici sia più complesse. A turno i bambini devono estrarre un bigliettino e mimare l'emozione trovata al resto del gruppo. Chi indovina subentra nel mimare l'emozione successiva.

Obiettivo

L'obiettivo di questo gioco è in primo luogo far riflettere sulle manifestazioni non verbali delle emozioni, che permettono a noi tutti di cogliere lo stato d'animo di chi ci sta accanto. Inoltre questo gioco si propone di aiutare i bambini a dare un nome ai diversi stati d'animo che provano e che spesso non sanno esprimere.

Attività

6.2 La rabbia in corpo

Si preparano delle schede con la sagoma vuota di un bambino che poi saranno distribuite ai partecipanti. I bambini devono completarla disegnando i cambiamenti che avvengono nel loro corpo quando si arrabbiano. È possibile anche scrivere a fianco del disegno per precisare ulteriormente i cambiamenti che si verificano nel proprio corpo. In seguito ogni bambino avrà la possibilità, in cerchio, di commentare il suo disegno e spiegarlo nei dettagli.

Obiettivo

Fare in modo che ogni bambino abbia la possibilità di riflettere sulla trasformazione che il proprio corpo subisce quando prova rabbia. È importante che l'insegnante non interferisca con quello che i bambini disegnano e scrivono, ma che siano lasciati liberi

di raccontare se stessi e le reazioni forti che la rabbia suscita in loro. Parlare di questo argomento con i bambini permette di far emergere il fatto che queste reazioni sono comuni a tutti, adulti e bambini, e che dunque non devono far paura.

7. Le regole degli animali

Qualche giorno dopo scoppiò un altro litigio e la rabbia fu tale che la nave rischiò di ribaltarsi! Il capitano decise che era giunto il momento di offrire loro il suo aiuto: li radunò tutti sul ponte della nave, li fece sedere in cerchio e diede a ognuno la propria bibita preferita. Gli animali speravano che il capitano spiegasse quale era la soluzione definitiva ai loro bisticci. Invece disse: «Provate a pensare e a trovare voi stessi delle regole per stare meglio insieme». Allora gli animali, dopo tante discussioni, riuscirono finalmente a trovare da soli tre regole. Scrissero:

QUANDO SIAMO ARRABBIATI:

- NON BISOGNA FAR MALE AGLI ALTRI (CON LE PAROLE E CON I GESTI)
- NON BISOGNA FAR MALE A SE STESSI
- NON BISOGNA ROVINARE LE COSE

Non fu facile, ma alla fine furono tutti d'accordo. È inevitabile che talvolta ci si arrabbi l'uno con l'altro. Bisticciare è una cosa normale quando si sta insieme, perché siamo diversi gli uni dagli altri!

Attività

7.1 Le regole della rabbia

Il conduttore chiede ad ogni bambino di suggerire una regola che, secondo lui, può aiutarli a vivere meglio insieme pur sapendo che dei litigi tra di loro ci saranno sempre. Come possono fare i bambini per evitare di farsi troppo male, o di danneggiare irrimediabilmente quello che gli sta intorno? Ogni suggerimento viene scritto alla lavagna (o su un cartellone). Quando i bambini non hanno più nulla da aggiungere, il conduttore, insieme al gruppo, dapprima elimina le soluzioni simili o quelle che non hanno alcun nesso con la realtà. In seguito il gruppo, con la fondamentale guida del conduttore, dovrà eliminare le opzioni una a una, fino a salvare le tre regole sulle quali la maggioranza del gruppo si trova d'accordo. È importante che l'adulto vigili sul fatto che le regole scelte siano realistiche e applicabili nella vita quotidiana: evitare dunque regole come "andare sempre d'accordo", "fare sempre la pace", "non arrabbiarsi" etc.

Variante

Il conduttore divide i bambini in piccoli gruppi, ognuno di questi scrive una serie di regole. In seguito ogni gruppo le riporta in plenaria e il lavoro continua come nella variante precedente.



Obiettivo

Attraverso la partecipazione di tutti si possono trovare delle regole che, pur non negando la realtà della rabbia e dei litigi, aiutino a gestire i comportamenti che possono essere dannosi per la convivenza e la serenità del gruppo. È importante che queste regole siano proposte e approvate dal gruppo, perché in questo modo saranno più facilmente rispettate.

8. La rabbia "innocua"



Una mattina [...] il capitano notò che Oreste era tutto solo seduto sulla prua della nave a osservare il mare. Non era proprio da lui starsene isolato! Il capitano si avvicinò e gli chiese se c'era qualcosa che lo preoccupava. «Sai, capitano, continuo a pensare alle regole che ci siamo dati. Sono disposto a rispettarle, ma mi chiedo come sfogare la rabbia».



Attività

8.1 La rabbia non distruttiva

Il conduttore chiede a ogni bambino di andare al centro del cerchio e dire cosa fa per sfogare la propria rabbia, rispettando le "regole degli animali", a casa, a scuola o in altri contesti. Si raccolgono le idee esposte su un cartellone che verrà poi appeso in classe di modo che possa sempre essere consultabile dai bambini.



Obiettivo

Attraverso tale attività si invitano i partecipanti a riflettere sulla possibilità di esprimere la propria rabbia senza recare danno a sé, agli altri o alle cose e, tramite il confronto con le esperienze dei compagni, trovare nuove opportunità di sfogo.



Attività

8.2 Variante di "Vanno al centro tutti quelli che..."


Il conduttore presenta l'attività, spiegando che ogni bambino avrà la possibilità di raccontare la sua modalità di sfogo della rabbia, rispettando le "regole degli animali", invitando gli altri a raggiungerlo al centro del cerchio se usano la stessa modalità raccontata. Un bambino alla volta va al centro e dichiara: «Vengono al centro tutti quelli che, come me, per sfogare la propria rabbia...». Per esempio possono concludere la frase con: leggono un libro, guardano la televisione, giocano a calcio etc....



Obiettivo

Il confronto con gli altri aiuta i bambini a prendere consapevolezza del fatto che la propria modalità non è patrimonio personale, ma può appartenere anche ad altri o essere condivisa.

9. Punti di vista

 Sentendo il baccano, il capitano accorse e chiese cosa stava succedendo. Clelia cercò di raccontare la sua storia, ma Attilia continuava a interromperla accusandola di essere una ladra. Allora il capitano prese il fiocco: «Lo terrò io fino a quando non troverete una soluzione tra di voi».


Attività

9.1 Drammatizzazione della storia di Clelia e Rosalia.

Due volontari si offrono per interpretare la parte degli attori principali e vengono invitati altri due a fare la parte dei *supporter*, che aiuteranno i compagni a esprimere le proprie ragioni e motivazioni per “tenersi il fiocco”. Dopo circa 10 minuti di drammatizzazione il conduttore interrompe la simulata e chiede agli attori e ai relativi *supporter* di scambiarsi i ruoli (chi prima era Clelia sarà Attilia e viceversa) e di ripetere l'interpretazione. Al termine dell'attività verrà chiesto agli attori e ai *supporter* come si sono sentiti nelle diverse vesti: le difficoltà, le differenze, le emozioni provate e se sono più propensi a dare ragione a uno dei due personaggi.


Al resto del gruppo, che ha avuto il compito di osservare, si chiederà che cosa avrebbero fatto e, insieme al conduttore, si rifletterà sull'importanza di non cercare a tutti i costi chi ha torto e chi ha ragione, ma di sforzarsi di vedere il punto di vista dell'altro.

Obiettivo


 L'attività serve a sperimentare la drammatizzazione come strumento per conoscere e comprendere il punto di vista dell'altro e a sviluppare la capacità di cogliere i sentimenti e le ragioni altrui.

Attività

9.2 Figure ambigue

 Al gruppo vengono presentate una per volta le singole immagini ambigue. I partecipanti dovranno cercare di vederle entrambe e chi riuscirà ad individuarle aiuterà chi ancora non è riuscito. Questo servirà a comprendere che i diversi punti di vista non necessariamente contrastano e che il punto di vista dell'altro può aiutarci a vedere quello che da soli non notiamo. Si chiederà inoltre se ritengono che tra le due figure ce ne sia una “più giusta dell'altra”.

Obiettivo

 È possibile sperimentare con questa attività la possibilità dell'esistenza di punti di vista differenti, entrambi legittimi, e l'importanza del dialogo come strumento per conoscere il punto di vista dell'altro. Inoltre i bambini proveranno con la loro esperienza la difficoltà del cambiare il proprio punto di vista e la propria prospettiva.



Attività

9.3 Storia rivisitata

Si dividono i partecipanti in due o quattro gruppi, a seconda del numero totale, e si chiede a ciascun gruppo di riscrivere una storia o favola nota a tutti che sia però raccontata da un altro protagonista della storia.

Esempio: riscrivere la favola di Cenerentola raccontata dal punto di vista della matrigna; o di Biancaneve raccontata dal principe etc.

Variante

Ogni gruppo dovrà riscrivere la stessa storia, ma ad ognuno verrà assegnato dal conduttore un personaggio narrante diverso. Ad esempio Cenerentola può essere raccontata dal punto di vista del principe o delle sorellastre o della scarpetta etc.




Obiettivo

Tramite questa attività i bambini potranno imparare a decentrare la propria prospettiva di osservazione, comprendendo che ogni situazione può essere vissuta da diversi punti di vista, e inizieranno ad abituarsi a riconoscere e comprendere le opinioni e i punti di vista degli altri.

10. Buona soluzione



 L'indomani, Clelia e Attilia si incontrarono a colazione e decisero di spiegarsi. Discussero a lungo e poi andarono dal capitano. A parlare fu Attilia: «Siamo arrivate a una soluzione: il fiocco è importante per tutte e due, così abbiamo deciso di fare un po' per uno. Una settimana lo terrà Clelia e una settimana lo terrò io. Cosa ne pensi?».



Attività

10.1 Buona soluzione

Una buona soluzione è una decisione presa dalle parti in causa che le soddisfi entrambe. Il gruppo dovrà arrivare a tale conclusione, quindi, a coppie, i partecipanti proveranno a dare una loro definizione. Le diverse soluzioni verranno lette e discusse in plenaria per arrivare, con l'aiuto del conduttore, alla definizione sopra riportata.



Obiettivo

Lavorare a coppie e poi condividere insieme al resto del gruppo serve per riflettere sull'importanza che l'eventuale soluzione sia proposta e concordata tra le parti. Aiuta anche a stimolare la riflessione per trovare soluzioni alternative all'ottica del “vincere o perdere”.



Attività

10.2 Quale soluzione? (drammatizzazione)

A gruppi di 4 persone i bambini simulano una situazione che viene suggerita dal conduttore, 2 interpreteranno i litiganti e gli altri 2 proveranno ad aiutarli a trovare loro una “buona soluzione”, in modo da raggiungere un accordo del quale i litiganti siano responsabili.

Esempi di simulazione:

Situazione per femmine		
Scena	Antonella	Barbara
Antonella ha promesso a Barbara che durante l'intervallo avrebbero giocato insieme, ma nel momento in cui suona la campanella Antonella si mette a parlare con un'altra compagna e Barbara resta da sola.	Avevi promesso a Barbara che avresti giocato con lei durante l'intervallo ma poi hai preferito ascoltare l'mp3 di un'altra tua compagna che conteneva le ultime canzoni della tua cantante preferita. Ora Barbara non ti vuole più parlare e tu invece vorresti esserle ancora amica.	Avresti voluto giocare con Antonella durante l'intervallo perché da tempo ve lo eravate ripromesso e perché insieme dovevate verificare come funzionava il gioco, ma lei ha preferito ascoltare l'mp3 di un'altra compagna, per questo motivo hai deciso di non parlarle più.

Situazione per maschi		
Scena	Andrea	Beppe
Andrea e Beppe si scambiano i rispettivi mazzi di Carte Magic quando ritornano in possesso delle loro carte Andrea si accorge che ne mancano almeno una decina tra cui 2 di quelle che per lui erano le più forti.	Sei convinto che Beppe non ti abbia restituito l'intero mazzo di carte, sospetti che si sia tenuto quelle che a lui mancavano.	Andrea ti accusa di avergli rubato alcune carte, tu non ti sei accorto che nel suo mazzo ne mancavano alcune, sei convinto di averle restituite tutte e ti senti offeso per quello che Andrea ha detto di te ai vostri compagni .



Obiettivo

La simulazione permette di sperimentare in prima persona la possibilità di aiutare due compagni in lite, affinché essi stessi siano artefici della loro soluzione, di uscire dall'ottica vincente/perdente e di entrare in una dimensione di cooperazione.