

1. LE REGOLE

OBIETTIVI

Sapere: Che la convivenza tra soggetti diversi ha bisogno di regole. Conoscere il significato della parola Regola della forte connessione tra regole e valori. Riconoscere che le regole racchiudono diritti e doveri.

Saper fare: Riconoscere da dove vengono le regole che seguiamo abitualmente e quali valori le hanno determinate, per capire quanto le abbiamo interiorizzate.

Saper essere: Riconoscere che per rispettare delle regole è necessario che siano condivise le regole stesse e i valori che le determinano. Riconoscere che, perché un soggetto rispetti dei doveri e li faccia propri, è necessario riconoscerli i propri diritti.

ETÀ

Giovani

DURATA

2 ore.

N° PARTECIPANTI

Circa 25.

N° ANIMATORI

1 o più.

MATERIALE E SPAZI

Cartelloni, fogli, pennarelli, tabella, giornali, brano di don Ciotti.

SVOLGIMENTO

- Si chiede ai ragazzi di presentarsi personalmente, aggiungendo qualche caratteristica distintiva, e poi si invita la classe a improvvisare una presentazione di tutto il gruppo.
- Conclusa la presentazione, si entra nell'argomento attraverso un brainstorming sulla parola REGOLA.
- Il brainstorming viene concluso ragionando con i ragazzi sul concetto di regola e sul fatto che le regole hanno significati differenti in base al livello di interiorizzazione: una regola ha senso se siamo davvero incentivati a rispettarla e se riconosciamo i valori che l'hanno determinata.
- Si suddividono i ragazzi in gruppi e si chiede loro di completare la tabella in allegato. Ogni gruppo avrà una o più righe (dipende da quanti gruppi vengono formati).
- Ci si trova nuovamente assieme e si chiede a ciascun gruppo di spiegare le regole individuate e di delineare il ritratto del gruppo descritto (come sono i membri, dove si trovano abitualmente, come si vestono, come si salutano...).
- A questo punto si chiede al gruppo di indicare le loro regole principali e di scrivere la loro carta di identità. Questa carta di identità indica come ci si comporta in quel gruppo: quali diritti e quali doveri sono presenti.
- Conclusa la prima parte si apre la seconda con una dinamica: il gioco dei giornali.

GIOCO DEI GIORNALI

- Gli obiettivi del gioco sono rappresentati dalla creazione di una certa collaborazione all'interno del gruppo per raggiungere un obiettivo comune e dalla sensibilizzazione all'attenzione agli altri membri del gruppo utilizzando compartecipazione e collaborazione.
- Il gruppo viene disposto in fondo alla stanza e ad ogni partecipante viene dato un foglio di giornale intero.
- Al via i partecipanti partono con l'obiettivo di raggiungere l'altro capo della stanza. Per farlo devono avanzare sul giornale senza mai mettere fuori i piedi

Occorre fare una cosa abbastanza veloce, ma è importante perché consente ai ragazzi di iniziare ad orientare l'attenzione sul gruppo.

10 min

In questo modo i giovani si concentrano su cosa questo termine significa per loro e ci si avvicina a ciò che la regola rappresenta per ciascuno.

Si può utilizzare il cartellone su cui scrivere le idee e ciò che è uscito dai ragazzi.

Per agevolare questa parte i ragazzi sono invitati a completare la terza colonna della tabella, mentre lavorano in gruppo.

Questa dinamica ha l'obiettivo di far emergere dal gruppo che le regole elencate hanno la funzione di carta di identità.

Si può scrivere la carta di identità su un cartellone e si chiede loro di scrivere una regola o una caratteristica a testa. L'importante è che tutto ciò che viene scritto deve essere condiviso dai componenti del gruppo.

30 min

Attraverso questo gioco i ragazzi sono spinti a collaborare per la realizzazione di un fine comune e a prendersi carico dei compagni.

Se i partecipanti sono troppo numerosi si suddividono in due gruppi che si alterneranno nell'esecuzione del gioco.

Il metodo da usare è quello dello strisciamento per terra, ma il formatore non

- I ragazzi devono arrivare tutti (tutti vuole dire tutti, se anche uno solo non arriva non vince nessuno) alla fine del percorso, finché non sono arrivati tutti i partecipanti il gioco non si conclude. Se un foglio di giornale si rompe, però, la persona che vi è sopra deve fermarsi e l'unica possibilità per arrivare alla fine è che qualcun altro lo faccia salire sul proprio foglio. E' possibile che qualcuno già arrivato indietro e raccolga il compagno. Quando tutti saranno arrivati al termine il gioco si conclude
- A questo punto si dividono nuovamente in gruppi e si chiede loro di riprendere in mano le regole del loro gruppo classe e di risalire ai valori che stanno dietro a queste regole.
- Concluso il lavoro di gruppo ci si confronta tutti assieme e si condividono questi valori.
- A conclusione si legge il brano di don Ciotti ("Incontrosenso", EGA, p19).
- Dopo aver chiesto ai ragazzi come si sono sentiti, si chiede loro quali valori sottostanno a questo gioco. Nella dinamica è infatti molto più semplice cogliere i valori sottostanti visto che le regole date sono poche.

deve dire nulla per lasciare che i ragazzi si ingegnino per trovare modi di collaborazione.

Il formatore osserva le dinamiche e i comportamenti dei ragazzi durante la dinamica per poi riportarli nel momento di riflessione finale.

30 min

Si può attaccare il cartellone a una parete della classe e si dividono i ragazzi nei gruppi mettendo a loro disposizione fogli e pennarelli.

15 min

Il formatore deve cercare di indirizzare la discussione sul fatto che rispettare i diritti e collaborare ci fa stare bene e ci dota di senso critico.

20 min

Gruppo	Si può fare	Non si può fare	Caratteristiche
<i>Nello spogliatoio di una squadra di calcio</i>			
<i>Ad una cena di gala</i>			
<i>In un gruppo Hip Hop</i>			
<i>Nella sala d'attesa del dottore</i>			
<i>Al punto di ritrovo con i miei amici</i>			

Gruppo	Si può fare	Non si può fare	Caratteristiche
<i>Nello spogliatoio di una squadra di Calcio</i>			
Gruppo	Si può fare	Non si può fare	Caratteristiche
<i>Ad una cena di gala</i>			
Gruppo	Si può fare	Non si può fare	Caratteristiche
<i>In un gruppo Hip Hop</i>			
Gruppo	Si può fare	Non si può fare	Caratteristiche
<i>Nella sala d'attesa del dottore</i>			
Gruppo	Si può fare	Non si può fare	Caratteristiche
<i>Al punto di ritrovo con i miei amici</i>			

Situazione	Cosa si dovrebbe fare	Cosa si fa	Caratteristiche
<i>In una discoteca</i>			
Situazione	Cosa si dovrebbe fare	Cosa si fa	Caratteristiche
<i>In motorino per la strada</i>			
Situazione	Cosa si dovrebbe fare	Cosa si fa	Caratteristiche
<i>L'abbigliamento</i>			
Situazione	Cosa si dovrebbe fare	Cosa si fa	Caratteristiche
Con le cose degli altri			
Situazione	Cosa si dovrebbe fare	Cosa si fa	Caratteristiche
Di fronte a tua madre			

