

Insegnanti
Educatori
Animatori

I.R.



*cittadinanza attiva, intercultura,
creatività, autostima, sobrietà,
gratuità, volontariato,
democrazia, diritti umani e pace*

Il mondo in classe

2015 - 2016

**Percorsi di
Educazione alla
Cittadinanza Mondiale**

www.incontrofraipopoli.it

INCONTRO FRA I POPOLI ONG onlus

Incontro fra i Popoli, associazione sorta nel 1990, si propone di dare un contributo perché si creino più equi rapporti fra i popoli arricchiti e i popoli impoveriti.

Siamo presenti in Repubblica Democratica del Congo, Camerun, Ciad, Nepal, Sri Lanka, Romania.

Collaboriamo in programmi e progetti di sviluppo richiesti, gestiti e realizzati da ONG, cooperative, associazioni e gruppi del posto.

Sosteniamo percorsi di **promozione della donna, dell'infanzia e della famiglia**. Promuoviamo la **costituzione di associazioni locali, cooperative ed imprese** che siano in grado di far aumentare il reddito e la partecipazione sociale delle fasce più deboli della popolazione.

Attraverso il **Sostegno a distanza**, permettiamo a tanti bambini poveri e di strada di andare a scuola, formiamo e diamo un mestiere remunerativo a numerose famiglie in difficoltà, finanziamo vari progetti di comunità (pozzi, scuole...).

Nella nostra società realizziamo attività di sensibilizzazione, formazione ed informazione, con un **giornale quadrimestrale**, una **news letter** settimanale, un **sito web** e la presenza in varie manifestazioni pubbliche.

A chi – singoli, famiglie, gruppi – desidera conoscere altre culture, offriamo la possibilità di vivere dei **soggiorni di condivisione** – da alcune settimane ad

alcuni mesi – presso i nostri partner in R.D. Congo, Camerun, Ciad, Romania, Sri Lanka e Nepal.

Ai **giovani** proponiamo forti esperienze di volontariato e crescita umana e culturale in Italia e all'estero. Se sono universitari, offriamo l'opportunità di stage e tirocini in Italia e all'estero.

Nelle scuole e per i gruppi giovanili proponiamo percorsi di educazione alla cittadinanza mondiale, ai diritti, all'intercultura, alla pace, con l'obiettivo di:

- a) **educare le nuove generazioni** alla costruzione di una società conviviale, a superare i confini della propria cultura, a scoprire le positività delle altre culture;
- b) **accompagnare i ragazzi** a costruire l'"Era dei Diritti", partecipando alla rimozione delle cause che ne impediscono l'accesso alla maggioranza dell'umanità;
- c) **far conoscere esperienze di cittadinanza attiva** che hanno generato cambiamenti positivi, stimolando le giovani generazioni all'elaborazione di nuove forme di economia, finanza, turismo, rapporto con l'ambiente, tali da garantire alle future generazioni, risorse ed ambiente vivibile, creando così i presupposti per la costruzione di una pace duratura.



SEDI IN VENETO

Sede legale: 35137 Padova - Via San Giovanni da Verdara, 139

Sede operativa: 35013 Cittadella (PD) - Contrà Corte Tosoni, 99

tel/fax: **049 597 53 38**

cultura@incontrofraipopoli.it **www.incontrofraipopoli.it**

Incontro fra i Popoli propone

- **Incontro fra i Popoli si rivolge** a chi per vocazione e/o professione è chiamato ad incidere sulla crescita e formazione delle nuove generazioni, **a chi è educatore, sia insegnante** – di qualunque ordine di scuola – **sia animatore di gruppo**.
- Proponiamo una **settantina di attività di "Educazione alla Cittadinanza Mondiale"**. Si può scegliere quelle più adatte all'età e alla fisionomia della classe o del gruppo.
- **Le attività che proponiamo sono divise in moduli e per fasce di età**. È possibile attingere a moduli diversi.
- Nei nostri interventi, cerchiamo di adattare il contenuto a seconda di chi ci troviamo di fronte.

Il contributo che chiediamo

Alla scuola/classe/gruppo che chiede i nostri interventi, chiediamo un contributo volontario, orientativamente di:

- 30 €/ora (richieste da 1 a 5 incontri)
- 25 €/ora (richieste da 6 a 10 incontri)
- 20 €/ora (richieste oltre i 10 incontri)
- 3 €/bambino per Lafricabirinto e Lasiabirinto

Per il conteggio degli interventi si considerano anche plessi diversi, purché facenti parte dello stesso istituto comprensivo.

Come fare?

1. Presentateci la vostra richiesta (via mail o fax o posta).
2. Vi rispondiamo inviandovi il "protocollo d'accordo" da completare.
3. Ci rispedite il protocollo d'accordo compilato con:
 - le vostre richieste;
 - la firma del dirigente scolastico o del responsabile del gruppo;
 - le vostre proposte di calendario con i giorni previsti, l'ora di inizio e di fine dell'intervento, il nome del docente o animatore per ogni attività
4. Vi rispediamo il protocollo, con:
 - la controfirma della nostra responsabile;
 - la **scheda prerequisiti** per ogni attività, con gli argomenti da approfondire ed eventuali indicazioni su strumenti e materiali necessari alla sua realizzazione;
 - la conferma delle date o l'indicazione di altre date.
5. Secondo i giorni e gli orari stabiliti, veniamo nella vostra classe o gruppo a realizzare gli incontri programmati. **È fondamentale che il docente o animatore che ha chiesto l'intervento resti in classe (o con il gruppo) per tutta la durata dell'attività.**
6. Una volta conclusi tutti gli interventi nel vostro Istituto (o gruppo), vi facciamo pervenire la richiesta di contributo economico.
7. A questo punto, effettuate il versamento del contributo via posta o via banca.

COME CONTATTARCI

Tel/fax: 049 597 53 38 - Cell: 335 836 70 30 (Maria Nichele)
cultura@incontrofraipopoli.it - www.incontrofraipopoli.it

BIMBI - 3/6 anni

FAVOLE DAL MONDO - 3/6 anni

A 01. Favole dal Mondo (1,5 h)

Attraverso il racconto di favole, i bambini sono portati a conoscere ed apprezzare altre culture, altri mondi non più così lontani. Le favole potranno essere "raccontate" anche con un teatrino. [aula spaziosa e libera]

A PICCOLI PASSI PER IL MONDO - 4/6 anni

A 02. A noi bambini piace molto giocare (1,5 h)

Attraverso dei giocattoli artigianali, provenienti da vari paesi, i bambini incontrano altre culture e scoprono che non dappertutto arrivano Babbo Natale e la Befana, anzi che in molti casi i giocattoli con cui si divertono vengono prodotti dai bambini stessi.

A 03. L'acqua è buona e non si spreca (1,5 h)

Con le mani e con dei suoni, i bambini mimano sia l'acqua che scende dal cielo, che chi deve uscire di casa ogni giorno per procurarsela. Alla fine, attraverso la favola del "bicchiere d'acqua", scoprono che la fatica rafforza l'amore familiare.

A 04. Cosa e come si mangia in altri paesi (1,5 h)

I bambini imparano che il cibo è legato alle tradizioni e ai prodotti specifici delle varie parti del mondo. Scoprono pure come e cosa si mangia in altri paesi e riflettono sul lavoro che c'è, dal campo dove si coltiva, alla pentola.

SOLO NOI BAMBINI GIOCHIAMO CON I NOSTRI DIRITTI 4/7 anni

"Solo noi bambini giochiamo con i nostri diritti" è un album da colorare adeguato ai bambini dai 4 ai 7 anni, per introdurla nel mondo dei diritti umani con immagini semplici e frasi essenziali.

Una scheda sintetica raccoglie i più importanti diritti inseriti nella convenzione internazionale dei diritti dei bambini.

Chiedici le copie che ti servono



BAMBINI - 6/11 anni

FAVOLE DAL MONDO - 6/7 anni

E 01. Favole dal Mondo (1,5 h)

Attraverso il racconto di favole i bambini sono portati a conoscere ed apprezzare altre culture, altri mondi non più così lontani. Le favole potranno essere "raccontate" anche con un teatrino. [aula spaziosa e libera]

E 02. L'Europa nelle favole (1,5 h)

Con il racconto di alcune favole di vari paesi dell'Europa, si introduce nei bambini il senso di appartenenza alla grande famiglia europea, dove la diversità è un valore che unisce. [aula spaziosa e libera]



IN TUTTO IL MONDO NASCONO BAMBINI:
OGNI BAMBINO HA UN NOME
E UNA NAZIONALITÀ

ALLA SCOPERTA DI ALTRI MONDI - 6/8 anni

E 03. America Latina: dall'Amazzonia alle Ande (2 h)

E 04. Africa: suoni e colori dalla culla dell'umanità (2 h)

E 05. Asia: seguendo le orme di Marco Polo (2 h)

E 06. Romania: uniti nel passato e nel presente (2 h)

E 07. Albania: i nostri vicini di casa (2 h)

Attraverso il racconto del rapporto affettivo con gli oggetti a loro cari, i bambini scoprono che ogni cosa ha una storia. Si procede poi alla scoperta di altri popoli, le loro musiche, vestiti, profumi, favole e la loro vita, fatta di gioie e di sofferenze. [aula spaziosa e libera]

E 08. La favola del cioccolato (1,5 h)

È un racconto fantastico, letto assieme ai bambini, che ripercorre gli eventi storici dell'incontro/scontro fra i popoli dell'Europa e quelli che abitavano dall'altra parte dell'oceano Atlantico. "Un giorno dal mare arrivò un'enorme barca di legno... Xoco e Cau, due fratellini aztechi, cercheranno di salvare il loro popolo ..." (2 h)



GIOCANDO CON I DIRITTI - 6/8 anni

- E 09. Diritto al gioco (1,5 h)**
- E 10. Diritto alla famiglia (1,5 h)**
- E 11. Diritto all'acqua (1,5 h)**
- E 12. Diritto chiama dovere (1,5 h)**



Attraverso attività interattive e di gruppo, i bambini si immergono in alcuni diritti fondamentali per la vita e l'equilibrio affettivo, arrivando a cogliere che ad ogni diritto corrispondono dei doveri e che, pur essendo i diritti uguali per tutti i bambini, c'è chi non può goderli [aula spaziosa e libera]

BENVENUTI, DIRITTI DI TUTTI! - 8/11 anni

E 13. Regolando

I bambini sono portati a cogliere che il dovere di rispettare le regole non è fine a se stesso e che presso altri paesi e popoli possono esserci regole diverse, ma interessanti da scoprire. (2 h) [aula spaziosa e libera]

E 14. Diritto al gioco

Il bambino viene condotto a scoprire quanto e come gioca, con uno sguardo al passato (genitori, nonni) e alle situazioni dei bambini di altri paesi. (2 h) [planisfero]

E 15. Diritto all'identità

Attraverso la compilazione della Carta d'Identità e della Carta della Personalità, ogni bambino evidenzia le proprie caratteristiche fisiche, capacità, gusti e desideri, conoscendo così meglio se stesso e gli altri. (2 h) [aula spaziosa e libera]

E 16. Diritto alla famiglia

Partendo dalla propria esperienza, il bambino è condotto alla scoperta delle varie tipologie di famiglie in altri paesi ed in epoche storiche diverse, divertendosi a mimare i lavori che si svolgono in altre parti del mondo. (2 h) [aula spaziosa e libera]

E 17. Ciatibali

È un gioco da tavolo ambientato a Ciatibali, un paesetto del Ciad, che immette direttamente nella quotidianità, facendo vivere le ansie e le speranze degli abitanti del Sahel e il loro impegno per ottenere il cibo, l'acqua e una vita migliore. (2 h) [aula spaziosa e libera]

E 18. Piccoli costruttori di pace

La pace si costruisce prima di tutto con se stessi. La consapevolezza è la dinamica che collega la situazione con lo stato d'animo che il bambino sta vivendo. Il bambino è condotto a riconoscere, dare un nome e capire, l'origine dell'emozione che sta vivendo, così da favorire il fluire di una maggiore armonia con se stesso e con gli altri. (1-2 incontri di 2 h ciascuno) [aula spaziosa e libera]

Collegato al percorso "Piccoli costruttori di pace", si propongono incontri settimanali di un'ora con singoli bambini/ragazzi che presentano particolari dinamiche comportamentali. All'inizio e ad intervalli da stabilirsi, viene richiesto un incontro con i genitori e l'insegnante prevalente.

E 19. Il Dio dei miei amici

I bambini, divisi in gruppi, vengono invitati a rappresentare con disegni simbolici e frasi il significato di alcuni elementi naturali (acqua, aria, terra, fuoco) e di alcune tipologie di relazione tra le persone. I lavori svolti verranno messi a confronto con quanto proposto da alcune grandi religioni. (2 h)

QUARTIERI DEL MONDO

9/11 anni

E 20. Diritto al cibo

I bambini, attraverso alcune storie di famiglie che vivono in altri paesi, cercano di individuare le cause della mancanza di cibo. Vivono poi in prima persona l'iniqua distribuzione della ricchezza attraverso la suddivisione di un filone di pane di 1 metro. (2 h) [planisfero]



E 21. Il mondo in movimento

I bambini, divisi in gruppi, gareggiano nel risolvere quiz ed indovinelli, per arrivare a conoscere il paese di origine di frutti, animali, scoperte ed invenzioni. Successivamente, leggendo le etichette dei loro vestiti e del materiale scolastico, cercano di individuare il paese di provenienza delle materie prime e di fabbricazione del prodotto. (2 h) [planisfero e aula spaziosa e libera]

E 22. Alla scoperta delle altre culture

Dalla lettura di leggende e miti di altre culture, l'ascolto di altre musiche e dall'indossare vestiti di altri popoli, i bambini sono portati a cogliere come ogni gruppo umano abbia sviluppato idee, sensibilità, modalità diverse per rispondere agli stessi bisogni, con pari dignità, nella diversità. (2 h) [planisfero]

E 23. Storie colorate

Attraverso un gioco da tavolo, si ricostruiscono le storie di persone immigrate in Italia. Ogni alunno ne presenta una ai compagni, evidenziando i motivi che hanno spinto il protagonista a lasciare il proprio paese tra mille difficoltà e sogni. (2 h) [planisfero]

RAGAZZI

OLTRE I CONFINI DENTRO I CONFINI - 11/12 anni

M 01. Mi gioco la Pace

Partendo dai conflitti vissuti a livello individuale, i ragazzi condividono le cause che li generano e le reazioni individuali. Si passa dal personale all'internazionale attraverso "Il gioco della Pace", sperimentando che la cooperazione premia più della competizione. (2 h) [lavoro di gruppo]

M 02. Diritto al gioco

Partendo dal proprio vissuto, i ragazzi si rendono conto di quanto e come giocano, con uno sguardo rivolto al passato (genitori e nonni), ma soprattutto rivolto alle situazioni di molti loro coetanei che non possono giocare, dei quali conosceranno e mimeranno le storie. (2 h) [planisfero – lavoro di gruppo]

M 03. La Multicoloralità

Con una simulazione, si portano i ragazzi ad assumere il ruolo di cittadini provenienti dai paesi blu, verde e rosso, immigrati nel paese viola e le conflittualità che ne derivano. Ogni gruppo di cittadini avrà la possibilità di presentare le proprie istanze al governo locale, impegnato a varare leggi eque. (2 h) [lavoro di gruppo]

M 04. Un solo Dio, tante religioni

I ragazzi, divisi in gruppi, sono guidati a individuare e confrontare i principi fondamentali delle principali religioni rispetto al senso della vita e ai rapporti tra le persone. (2 h) [fogli-cartellone]

TRA FORESTA E SAVANA - 11/12 anni

M 05. Il lungo cammino del cioccolato

È un gioco di simulazione che fa entrare i ragazzi nel mondo della macroeconomia e fa loro percorrere i processi di trasformazione e vendita del cacao, dal frutto alla tavoletta di cioccolato, sia nella filiera del commercio corrente, che in quella del commercio equo e solidale. (2 h) [planisfero – lavoro di gruppo]

M 06. Storie saporite dal Sud del Mondo

I ragazzi ricostruiscono il percorso geografico e socio-economico di alcuni alimenti, dei quali conoscono il sapore, ma non la storia umana di chi li ha prodotti. (2 h) [planisfero – lavoro di gruppo]

M 07. Naomba Maji

Dopo un brainstorming di gruppo sull'acqua, ai ragazzi è proposto un gioco da tavolo: chi va al pozzo, fatica, ma non spreca l'acqua. (2 h) [alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo]



LE DIFFICOLTÀ DELLA VITA ALTRUI - 12/13 anni

M 08. Il sapore amaro della banana

È un serrato incontro-dialogo che, con l'uso del flanellografo, porta i ragazzi a conoscere le caratteristiche botaniche del banano, ma soprattutto le diverse tipologie di lavoratori del settore bananiero, scoprendo le sofferenze dei braccianti, i profitti delle transnazionali e alcune strategie che coinvolgono anche noi consumatori per un cambiamento del sistema. (2 h) [planisfero – lavoro di gruppo]

M 09. Tu da che parte stai?

È un gioco di ruolo che ripercorre l'esperienza della campagna di pressione "Il Bastone e la banana", facendo entrare i ragazzi nel mondo dell'economia globalizzata e dello sfruttamento dei più deboli e dell'ambiente. I ragazzi potranno sperimentare come l'alleanza tra lavoratori e consumatori sia la chiave di volta per il cambiamento. (2 h) [planisfero – lavoro di gruppo]

M 10. Diritti negati

I ragazzi sono portati a scoprire il lavoro dei bambini nella sua degenerazione a sfruttamento minorile, vivendo in prima persona la difficoltà nel procurarsi il necessario per vivere, producendo sacchetti di carta a Calcutta. (2 h) [sono previsti lavori di gruppo] [computer e proiettore, una decina di giornali vecchi e 4-5 rotolini di scotch]

M 11. Diritti in gioco

Con un gioco dell'oca a grandezza naturale, la classe, divisa in due gruppi, si confronta nella scoperta dei diritti e nella conoscenza degli organismi internazionali che li tutelano. (2 h) [spazio libero da banchi]

OCCHIO AL PUNTO DI VISTA - 12/13 anni

M 12. Vedo quello che penso

I ragazzi sono stimolati a cogliere degli aspetti di sé e dei compagni non sempre conosciuti o presi in considerazione, ma soprattutto ad interrogarsi quanto del proprio modo di pensare e delle scelte che fanno è libero da condizionamenti. (2 h) [aula spaziosa e libera]

M 13. Decodifichiamo il pregiudizio

Se gli stereotipi aiutano ad orientarsi in un mondo sempre più complesso, quando se ne abusa essi conducono alla superficialità e al pregiudizio. Conoscerli e riconoscerli permette di diradare nebbie culturali e vedere con maggiore chiarezza la realtà oggettiva di persone e popoli. (2 h) [aula spaziosa e libera]

M 14. Noi popoli europei

L'Europa odierna è il frutto del mescolamento genetico e culturale di popoli diversi. A scelta si prende come riferimento o il V° secolo d.C. o il periodo 1815-1915, e lo si mette a confronto con l'attuale Unione Europea, i suoi simboli e le sue istituzioni. Dopo la realizzazione di un puzzle, si effettua un brainstorming per prospettare l'Europa del futuro. (3 h anche divise in due incontri di 2h +1h) [fogli-cartellone]



M15. Celapuoifare

“Celapuoifare” è il titolo di un racconto fantastico sull'accettazione di sé, la gestione dei rapporti intergenerazionali e sociali, la convivenza con diverse culture, i timori, i conflitti e sogni dell'adolescenza e della giovinezza. Verranno inviate preventivamente 5 copie del libro, che deve essere letto dagli alunni prima dell'attività in classe. Durante l'incontro gli alunni potranno all'autrice del libro, Maria Nichele, delle domande preparate in precedenza assieme all'insegnante. (2 h, 1 o 2 classi unite)

LIBERTÀ E SCHIAVITÀ DEI MECCANISMI SOCIALI - 13/14 anni

M16. Il grande banchetto mondiale

L'ingiustizia che permea le regole mondiali dell'economia, del commercio e della politica è riassunta in un gioco-teatro di forte impatto cognitivo ed emotivo. Gli attori sono gli stessi alunni assieme all'animatore e al loro docente. Il gruppo classe rappresenta tutta l'umanità e i ragazzi scoprono, sulla loro pelle, come l'economia segna il destino delle persone. (3 h) [planisfero, lavagna, 2x2 m di muro libero vicino alla lavagna]

M17. Morire di debito

I ragazzi entrano nel vivo del problema del debito pubblico, assumendo ruoli istituzionali (governi e organismi internazionali) e di comitati di cittadini di alcuni Paesi del Nord e del Sud del Mondo. Ogni gruppo presenta alcune proposte di soluzione alle istituzioni finanziarie, tra cui il F.M.I. e la B.C.E. chiamati a dare delle risposte. Si apre così un dibattito alla ricerca di soluzioni che tengano conto della qualità di vita dei cittadini di oggi e di domani. (3 h) [fogli, planisfero, Lim o computer-proiettore]

M18. Un europeo nel Sahel

L'animatore, avvalendosi di una pluriennale esperienza di vita vissuta con i popoli del Sahel, decostruisce gli stereotipi delle sicurezze occidentali, verso un approccio di scoperta e rispetto delle altre culture. (3 h, una o più classi riunite) [Lim o computer-proiettore, carta dell'Africa, lavagna]

M19. I G 8 e le 8 donne africane

Nel terzo millennio si rafforza l'alleanza tra la società civile del Sud e del Nord del mondo (donne africane con esponenti di associazioni italiane). Dalla collaborazione dei cittadini, nascono delle richieste concrete che vengono presentate ai presidenti delle maggiori potenze economiche. A vigilare e far valere i “diritti”, sarà una commissione ONU. (3 h)

M20. Migranti del passato e del presente

Le nuove generazione faticano ad immaginare gli Italiani come popolo di emigranti. Attraverso alcune canzoni popolari si farà loro conoscere le difficoltà e le speranze che, in tempi lontani, li hanno spinti a partire. Saranno i ragazzi a valutare se gli immigrati di oggi sono spinti dalle stesse motivazioni. (2 h) [Lim o computer-proiettore, lettore CD]

M21. Bisweka - Storie di ordinaria quotidianità

Sono racconti di vita vissuta da Leopoldo Rebellato in Africa, Asia e Europa, raccolti

in un libro, "Bisweka", che suggeriscono una globalizzazione vista come momento di incontro/scontro di mondi lontani, occasione di solidarietà concreta. Verranno inviate preventivamente 5 copie del libro, che deve essere letto dagli alunni prima dell'incontro. Durante l'attività in classe gli alunni potranno all'autore del libro delle domande preparate in precedenza assieme all'insegnante. (2 h, 1 o 2 classi unite)

M 22. L'umana commedia

È un libro scritto da Maria Nichele in forma poetica. Racconta la società del nostro tempo, i suoi squilibri sociali, economici e ambientali, le sue nuove opportunità. Fa emergere i dubbi, le preoccupazioni, le paure, ma anche la speranza e il coraggio. Verranno inviate preventivamente 5 copie del libro, che deve essere letto dagli alunni prima dell'attività in classe. Durante l'incontro gli alunni potranno all'autrice del libro delle domande preparate in precedenza assieme all'insegnante. (2 h, 1 o 2 classi unite)

DALL'ECONOMIA DI SUSSISTENZA ALL'ECONOMIA DI MERCATO **13/14 anni**

M 23. Il filo rosso della globalizzazione

Come in un'istantanea, i ragazzi si ritrovano nello stesso spazio con il ruolo dei diversi attori della filiera tessile: contadini, produttori di cotone, operaie che confezionano jeans e altri capi di abbigliamento, proprietari di grandi marchi. Ognuno espone la propria situazione ad una commissione internazionale che vigila sui diritti dei lavoratori e dell'ambiente e che... emetterà un verdetto finale. (2 h) [cartellone – pennarelli]

M 24. Mondopoli

È un gioco da tavolo ambientato nella vita quotidiana dei contadini del Sahel, che porta i ragazzi ad ampliare i loro orizzonti e condividere empaticamente le ansie e le gioie di chi vive nell'economia di sussistenza e nello stesso tempo è assoggettato all'economia di un mercato globalizzato. (3 h) [carta dell'Africa, alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo]

M 25. O la borsa o la vita

In Borsa, spesso lo scambio è sinonimo di speculazione. Attraverso un gioco di ruolo, i ragazzi possono scoprirne i limiti, quando a farne le spese sono i diritti dei lavoratori e dell'ambiente, ma anche proporre delle leggi finalizzate alla salvaguardia di attività produttive, investimenti a lungo termine e diritti. (2 h) [lavori di gruppo - cartellone]

M 26. L'altro volto della globalizzazione: il caso Coca - Cola

Cosa è successo in uno stabilimento di produzione e imbottigliamento della Coca-Cola in Colombia? La classe viene suddivisa in gruppi: lavoratori, sindacati, rappresentanti della Rete Italiana Boicottaggio Coca-Cola, consumatori di questa bevanda, dirigenti della multinazionale e un Tribunale Federale degli Stati Uniti che emetterà il verdetto finale. (2 h) [planisfero]

M 27. Il viaggio di un paio di jeans

I ragazzi entrano nel vivo della globalizzazione, ripercorrendo il lungo viaggio fatto da un paio di jeans nella geografia socio-economica del mondo, prima di essere indossati da un giovane europeo. (2 h) [planisfero, lavori di gruppo]

ADOLESCENTI

DIRITTI UGUALI PER TUTTI? 14/16 anni

S 01. Mondopoli

Gioco da tavolo ambientato nella vita quotidiana dei contadini del Sahel, che porta i ragazzi ad ampliare i loro orizzonti e condividere empaticamente le ansie e le gioie di chi vive nell'economia di sussistenza e nello stesso tempo è assoggettato all'economia di mercato globalizzato. (3 h) [carta dell'Africa]

S 02. Cellulari insanguinati

Il coltan utilizzato per produrre i cellulari! Un campione di questo metallo e un breve filmato, tessono un filo di empatia tra chi estrae il materiale e chi utilizza gli strumenti elettronici. Con un gioco di ruolo si delinea la cornice politico-geografica della guerra nella Repubblica Democratica del Congo, dove la sofferenza del popolo è legata al commercio delle risorse minerarie e a quello delle armi. (2h) [Lim o computer-proiettore]



HOMO OECOMICUS - 14/16 anni

S 03. L'altro volto della globalizzazione: il caso Coca - Cola

Cosa è successo in uno stabilimento di produzione e imbottigliamento della Coca-Cola in Colombia? La classe viene suddivisa in gruppi: lavoratori, sindacati, rappresentanti della Rete Italiana Boicottaggio Coca-Cola, consumatori di questa bevanda, dirigenti della multinazionale e un Tribunale Federale degli Stati Uniti che emetterà il verdetto finale. (2 h) [planisfero]

S 04. Il viaggio di un paio di jeans

I ragazzi entrano nel vivo della globalizzazione, ripercorrendo il lungo viaggio fatto da un paio di jeans nella geografia socio-economica del mondo, prima di essere indossati da un giovane europeo. (2 h) [planisfero, lavori di gruppo]

S 05. Consum-Attori

In un mondo sempre più interconnesso, le azioni di ciascuno si ripercuotono nella vita di altre persone e popoli. Prenderne coscienza attraverso un gioco, permette ai giovani di allenarsi nel divenire "cittadini-consumatori-risparmiatori", consapevoli e liberi, capaci di unire l'etica all'estetica. (2 h)

S 06. Il grande banchetto mondiale

L'ingiustizia che permea le regole mondiali dell'economia, del commercio e della politica è riassunta in un gioco-teatro di forte impatto cognitivo ed emotivo. Gli attori sono gli stessi alunni assieme all'animatore e al loro docente. Il gruppo classe rappresenta tutta l'umanità e i ragazzi scoprono, sulla loro pelle, come l'economia segna il destino delle persone. (3 h) [planisfero, lavagna, 2x2 m di muro libero vicino alla lavagna]

FINANZA KILLER - 14/16 anni

S 07. Morire di debito

I ragazzi entrano nel vivo del problema del debito pubblico, assumendo ruoli istituzionali (governi e organismi internazionali) e di comitati di cittadini di alcuni Paesi del Nord e del Sud del Mondo. Ogni gruppo presenta alcune proposte di soluzione alle istituzioni finanziarie, tra cui il F.M.I. e la B.C.E., chiamati a dare delle risposte. Partendo da queste, si apre un dibattito alla ricerca di soluzioni che tengano conto della qualità di vita dei cittadini di oggi e di domani. (3 h) [fogli-planisfero, LIM o computer-proiettore]

S 08. Giochiamoci la Borsa

I ragazzi diventano membri del Consiglio di Amministrazione di un'importante S.p.A. e prendono delle decisioni che avranno ripercussioni sull'andamento delle proprie azioni in borsa, ma anche sulla società e sull'ambiente. (2 h) [lavori di gruppo]

S 09. O la borsa o la vita

In Borsa, spesso lo scambio è sinonimo di speculazione. Attraverso un gioco di ruolo, i ragazzi possono scoprire i limiti, quando a farne le spese sono i diritti dei lavoratori e dell'ambiente, ma anche a proporre delle leggi finalizzate alla salvaguardia di attività produttive, investimenti a lungo termine e diritti. (2 h) [lavori di gruppo]

SCOPRIAMO L'ALTRO E NOI STESSI - 14/16 anni

S10. *Paleoveneti e Neoveneti*

Dopo quante generazioni una persona può considerarsi appartenente a un dato territorio? E qual è il patrimonio genetico dei Veneti? Un avvincente excursus storico a volo pindarico sui Veneti, o meglio sui popoli che, nel corso dei secoli, si sono accavallati nel territorio veneto, fa da coreografia alla società veneta di oggi e mette le basi per comprendere meglio quella futura. (2 h) [Lim o computer-proiettore]

S11. *Il “turista responsabile”*

Viaggiare e conoscere è un diritto di tutti. Essere rispettati come persone con una propria cultura ed un proprio ambiente naturale, è un diritto di coloro che accolgono i turisti. Attraverso dei giochi dinamici i ragazzi sono portati a riconoscere i diversi modi di viaggiare e di incontrare altre persone e altri popoli. (2 h) [Lim o computer-proiettore, planisfero]

LA GESTIONE DELL'ACQUA: QUESTIONE DI FORMA? - 14/16 anni

S12. *Acqua mercato*

Un gioco di simulazione fa rivivere la storia dei movimenti nati a livello internazionale e nazionale in difesa del diritto all'acqua, mettendo a confronto le istanze della società civile, le scelte politiche e quelle effettuate dalle multinazionali dell'acqua, fino ai due quesiti referendari del 2011. Ma che ne sarà della gestione dell'acqua nel prossimo futuro? (2 h) [planisfero - lavori di gruppo]

S13. *Acqua dal cielo e dalla terra*

Attraverso un gioco di ruolo ambientato in Burkina Faso, i ragazzi sono invitati a scegliere la soluzione migliore al problema dell'acqua: i pozzi dalla Banca Mondiale o le dighette di ritenzione idrica, in collaborazione con un'ONG (Organizzazione Non Governativa) italiana? (2 h) [planisfero - lavori di gruppo]



GIOVANI

ECONOMIA IMPERATRICE

16/19 anni

S14. Obiettivo lavoro

Opportunità, furto di futuro, dignità, conflitto sociale. I ragazzi, dopo essersi misurati in modalità brainstorming sulla loro visione del mondo del lavoro e confrontatisi con numeri e situazioni reali del Nord come del Sud del Mondo, si cimentano nella connessione di idee e passioni, fino a costruire una propria opportunità di lavoro e di imprenditoria. Tra il primo e il secondo incontro, sono anche invitati a filmare e/o intervistare dei giovani che si sono creati il proprio lavoro. (4 h - 2 incontri di 2 ore) [Lim o computer-proiettore, planisfero, 30 fogli bianchi formato A3].



S15. Figli del debito sovrano

Il Sud del mondo, da decenni attanagliato dal debito estero, è l'esempio di come le risorse di un Paese possano essere risucchiate da un sistema finanziario perverso. Attraverso dei lavori di gruppo, si arriva a cogliere alcune cause e conseguenze del debito pubblico del nostro paese, e si cercano insieme delle possibili vie di uscita. (2 incontri di 2 ore) [Lim o computer-proiettore, planisfero].

S16. Prove tecniche di colonizzazione per il terzo millennio

È un gioco di simulazione con il quale si tocca con mano la dicotomia tra il diritto al lavoro dignitoso e le regole economiche finalizzate a salvaguardare gli interessi delle grandi multinazionali. La politica diventa serva dell'economia. (2 h) [planisfero - lavori di gruppo]

NOI E GLI ALTRI VICINI E LONTANI - 16/19 anni

S17. Unione Europea perchè?

Un gioco di ruolo mette a confronto quattro gruppi (Francia, Germania, Italia, Benelux) nello scenario di distruzione del secondo conflitto mondiale. Dopo essersi documentati, i gruppi negoziano l'avvio dell'esperienza di integrazione europea e delle sue istituzioni, vivendo in prima persona gli ideali di pace e sviluppo che hanno condotto inizialmente ai successi della Comunità Europea del Carbone e dell'Acciaio (CECA) e della Comunità Economica Europea (CEE), come pure al fallimento della Comunità Politica Europea (CPE). (3h)

S18. Viaggio nell'integrazione europea (1945-2015)

È una conferenza interattiva alla scoperta dell'Unione Europea, fra i personaggi che ne hanno consentito i principali progressi, i pregi e i limiti dei trattati e delle

istituzioni che la regolano, lo squilibrio Europa economica - Europa politica, i risultati conseguiti e le sfide per il suo futuro (crisi economica, democrazia, conflitti alle porte, flussi migratori). (2h)

S 19. Euro Sì - Euro No

È un gioco di ruolo che mette a confronto dei giovani turisti che hanno in programma di girare l'Europa, degli imprenditori che svolgono attività commerciali in ambito europeo e due gruppi di politici, uno a favore ed uno contrario alla moneta unica. Dopo essersi documentati, i gruppi si confrontano in un dibattito molto serrato, dove ognuno difende il proprio punto di vista. A concludere l'incontro una votazione segreta: confermare o no l'adesione alla moneta unica? (2h)

S 20. TTIP (Trattato Transatlantico sul commercio e investimenti)

È un gioco di ruolo che presenta luci ed ombre di questo possibile trattato pronto ad essere firmato, anche se non ancora discusso dai vari parlamenti. I ragazzi, divisi nei ruoli di politici, operatori economici e rappresentanti della società civile, conoscono e dibattono le criticità che attualmente questo accordo può contenere. (2h)

S 21. Bisweka - Storie di ordinaria quotidianità

Sono racconti di vita vissuta da Leopoldo Rebellato in Africa, Asia ed Europa, raccolti in un libro, "Bisweka", che suggeriscono una globalizzazione vista come momento di incontro/scontro di mondi lontani, occasione di solidarietà concreta. Verranno inviate preventivamente 5 copie del libro, che deve essere letto dagli studenti prima dell'attività in classe. Durante l'incontro gli alunni porranno all'autore del libro delle domande preparate in precedenza assieme all'insegnante. (2 h, 1 o 2 classi unite)



S 22. L'umana commedia

È un libro scritto da Maria Nichele in forma poetica. Racconta la società del nostro tempo, i suoi squilibri sociali, economici e ambientali, le sue nuove opportunità. Fa emergere i dubbi, le preoccupazioni, le paure, ma anche la speranza e il coraggio. Verranno inviate preventivamente 5 copie del libro, che deve essere letto dagli studenti prima dell'attività in classe. Durante l'incontro gli studenti porranno all'autrice del libro delle domande preparate in precedenza assieme all'insegnante. (2 h, 1 o 2 classi unite)



S 23. La vittoria dei vinti

È una conferenza interattiva sull'incrocio tra etica e politica, su peculiarità, vizi e virtù di sistemi sociali retti dall'economia di mercato e dall'economia di sussistenza. Una sorta di percorso costruttivo che, valicando i passi della sostenibilità dello sviluppo (fattibilità, vivibilità ed equità), arriva a porre i popoli posti ai margini della storia quali attori di insegnamento verso l'economia di condivisione (2 h, 1 o 2 classi unite)

GIORNATE PARTICOLARI

Z 01. 20 NOVEMBRE: “GIORNATA INTERNAZIONALE DEI DIRITTI UMANI”

Con l’ausilio di immagini, si presentano gli aspetti salienti della “Convenzione sui diritti dei bambini” del 1989, ma anche il fatto che per milioni di loro gli stessi diritti sono negati. Gli alunni, tenendo conto anche del proprio vissuto, sono chiamati a discutere e drammatizzare i diritti analizzati per giungere ad un livello maggiore di consapevolezza. (2h, da una a due classi unite) [Lim o computer – proiettore, planisfero].

Z 02. 10 DICEMBRE: “GIORNATA INTERNAZIONALE DEI DIRITTI UMANI”

Con l’ausilio di immagini, si presentano gli aspetti salienti della dichiarazione universale dei diritti umani. I diritti da scritti diventano vissuti quando le persone agiscono insieme per ottenere istruzione, acqua, cibo, lavoro dignitoso ... come avviene nei progetti realizzati da alcune associazioni del Sud del mondo, in collaborazione con Incontro fra i Popoli (2 h, da una a tre classi unite) [Lim o computer-proiettore, planisfero].

Z 03. 8 MARZO: “GIORNATA DELLA DONNA” - *La questione femminile*

Le donne, in tempi non lontani e in molte culture di oggi, sono ingabbiate da ruoli che impediscono di esprimere tutta la loro potenzialità. Conoscerli e farne oggetto di ricerca, dibattito, drammatizzazione, porta ad una maggiore consapevolezza, aiutando le ragazze ad esprimere la loro energia interiore e offrendo ai ragazzi, un’altra visione dell’universo femminile (2 h da una a tre classi unite) Lim o computer-proiettore, planisfero].

Z 04. 22 MARZO: “GIORNATA DELL’ACQUA”

Excursus sull’acqua; dall’oro blu ad uno dei più recenti diritti riconosciuti dall’ONU, dall’acqua in bottiglia alle faticose corvè di cui, giorno dopo giorno, le donne e i bambini nel Sud del mondo, devono farsene carico, fino alla costruzione di pozzi e potabilizzazione di sorgenti in Africa (2 h da una a tre classi unite) [Lim o computer-proiettore, planisfero].



CLASSE e FUORICLASSE

Z 05. “TAPPA e STAPPA”, ovvero “Tappa lo spreco e stappa la solidarietà”

Un racconto interattivo della storia di un tappo di plastica che, se riciclato, può trasformarsi in oggetti utili, riducendo lo spreco di materie prime e l'inquinamento ed aumentando l'accesso all'acqua potabile per i bambini dell'Africa. (2 h) [Lim o computer-proiettore]

Z 06. Una visita di istruzione eco-solidale

Basta meno di una mattinata scolastica (4 ore) per capire il nesso fra la raccolta dei tappi di plastica e la produzione di acqua per i bambini dell'Africa: si va a Tombelle - Padova a visitare la fabbrica “Imball Nord”, dove vengono riciclati i tappi di plastica; si passa poi al Parco delle energie Rinnovabili “La Fenice” di Padova, dove gli alunni possono divertirsi nel prototipo di “pozzo a giostra”, che, grazie a Incontro fra i Popoli, è realtà in varie scuole del Nord Camerun (e scoprono anche tante altre forme di energia rinnovabile).

Z 07. Lafricabirinto / Lasiabirinto

(per le scuole dell'infanzia, primaria e prima classe della secondaria di primo grado)

1. **Cosa sono?** Per far conoscere ai bambini in modo interattivo e giocoso l'Africa e l'Asia, Incontro fra i Popoli ha inventato un labirinto di 25 metri, molto colorato, che i bambini/ragazzi percorrono “gattoni”. Per adeguarlo ai due diversi continenti, il labirinto è arricchito di foto e di laboratori complementari specifici. Inoltre, abbinato al continente Africa c'è il ‘Trasporto africano’ (trasporto in testa di un panierino con frutta o verdura o acqua), abbinato al continente Asia c'è l'attraversamento di un ponte tibetano.
2. **Obiettivo:** rendere consapevoli gli alunni delle diversità culturali, ambientali, climatiche, esistenti in Africa e in Asia, attraverso un'esperienza fondata sull'acquisizione di conoscenze e il contatto diretto con oggetti e immagini legati alla vita lavorativa, sociale e scolastica di alcune culture africane ed asiatiche.
3. **Target:** 4-12 anni. Poiché l'impegno previsto per il trasporto e l'allestimento è importante, Incontro fra i Popoli lo mette a disposizione solo se è prevista la sua utilizzazione per almeno tre giorni e per almeno 250 alunni, provenienti anche da più plessi scolastici.
4. **Tempo di una lezione:** circa 3 ore (mattina e/o pomeriggio).
5. **Personale necessario:** due animatori di Incontro fra i Popoli e gli insegnanti delle singole classi; augurabile la partecipazione dei genitori (soprattutto per l'installazione e lo smontaggio).



6. **Incontri previsti:**

- un incontro con gli insegnanti referenti per l'intercultura che dialogheranno con gli organi scolastici competenti;
- un incontro con gli insegnanti delle classi che partecipano all'attività, per la presentazione dell'intera scaletta (tempi e spazi) e la consegna delle favole;
- un incontro dopo aver realizzato l'attività (possibilmente nelle singole classi) per un feedback sull'esperienza vissuta (facoltativo).

7. **Spazi:** uno spazio coperto di circa 300 mq divisibile in tre aree, una di 120 mq per il labirinto, due di 30-40 mq ciascuna per i due laboratori.

8. **Materiali a carico della scuola:** computer-proiettore o Lim, quattro tavoli, tappetini per far sedere i bambini nella sala museo per il laboratorio delle favole, sedie nella sala proiezione, lettore CD con un buon impianto audio.

9. **Organizzazione dell'attività:**

- a) L'attività sarà divisa nei seguenti periodi: 10 minuti di introduzione (tutto il gruppo insieme), 60 minuti per la prima parte, 10 minuti di pausa merenda, 60-80 minuti per la seconda parte (divisa in due spezzoni da 30-40 minuti ciascuno), 10 minuti finali.
- b) L'insieme degli alunni viene diviso in due gruppi (A e B), preferibilmente per fasce di età.

- c) Ognuno dei due gruppi, A e B, viene a sua volta diviso in due sottogruppi: A1, A2 e B1, B2; questa operazione non va fatta sul momento, ma va preparata prima del giorno della realizzazione dell'attività.
 - d) Dopo i dieci minuti di introduzione, il gruppo B, tutto unito, assiste alla presentazione audiovisiva delle diverse aree del continente scelto (Africa o Asia), caratterizzate da clima e vegetazione specifiche, che a loro volta, condizionano le abitudini alimentari e lo stile di vita delle popolazioni che vi abitano. (60 minuti).
 - e) Nello stesso tempo il gruppo A, suddiviso in due sottogruppi, ruota nei due laboratori di 30-40 minuti ciascuno:
 - a. Il percorso del Lafricabirinto o Lasiabirinto, incontrando animali ed ambienti diversi al suono di musiche etniche. In questa fase è previsto anche il 'trasporto africano' o l'attraversamento del ponte tibetano. Ci sarà anche l'ascolto di due favole;
 - b. La mostra/museo, dove sono esposti oggetti, vestiti, strumenti musicali e da lavoro, prodotti agricoli, con angoli specifici sulle religioni e sugli 'indovinelli'.
 - f) Dopo la pausa merenda si riprende, alternando il gruppo A con il gruppo B.
 - g) Si conclude con un canto o delle testimonianze di qualche genitore proveniente dall'Africa o dall'Asia, oppure si invitano i bambini a produrre un'immagine, un pensiero, una poesia sull'esperienza vissuta.
 - h) Entro il mese successivo i bambini, guidati dagli insegnanti, preparano un cartellone di sintesi, realizzato a livello di classi o di plesso. Alla fine del mese un animatore di Incontro fra i Popoli visiterà le classi per un breve feedback.
10. **Contributo richiesto** 3 €/bambino.



SOLIDARIETÀ CONCRETA PER TUTTI

A te insegnante/educatore/animatore, perché le attività realizzate non si riducano a mere conoscenze teoriche, perché dalla sensibilità rinnovata e dall'entusiasmo acceso non si ritorni al grigiore della routine...

Incontro fra i Popoli ti invita a proporre ai tuoi bambini/ragazzi/giovani

- **Sostieni a distanza un fratellino / una sorellina in Congo, Nepal, Romania, Ciad** (come singolo, classe, famiglia)
- **Quando compi gli anni o festeggi la prima comunione, la cresima, la maturità...**, invita gli amici e i parenti a non farti i soliti regali, ma a darti i soldi corrispondenti, con i quali far del bene a chi è in difficoltà.
- **Festeggia i tuoi 18 anni o la maturità** con un soggiorno di condivisione con altri popoli in Europa, Africa, Asia.
- **Se sei giovane 15/18enne o 19/25enne**, programmati, per le tue vacanze estive, la partecipazione ad una "Settimana Giovani Romania".
- **Se frequenti gli Istituti Superiori di Cittadella**: vieni una/due volte la settimana a lavorare con noi nella nostra sede (impari le lingue, fai volontariato e ti professionalizzi).
- **Organizza una colletta interna alla tua classe, al tuo gruppo** per raccogliere quanto basta per uno dei sostegni concreti descritti qui sotto.

Bambini, ragazzi, giovani,
insegnanti, educatori
datevi subito
un impegno concreto



Mamme di bambini di strada

Togliere una mamma dall'angoscia e dalla vergogna di vedere i figli vivere sulla strada perché non può mantenerli, permetterle di darsi un mestiere così da guadagnare a sufficienza per riaccogliere i figli a casa e pagare loro le spese scolastiche... è quello che fa Incontro fra i Popoli in Congo e in Nepal.

100 €

sostieni a distanza una mamma. Con questo contributo dai la possibilità ad una mamma di avviare un mestiere remunerativo; la somma costituisce il capitale di avvio di un'attività redditizia (venditrice di ortaggi, produttrice di bignè o di saponi, piccolo allevamento domestico, ecc.).



Bambini - ragazzi - giovani 'artigiani imprenditori'

Nelle periferie di Uvira, città del Congo sui bordi del lago Tanganica, molti bambini - ragazzi - giovani di strada e figli di famiglie povere o inesistenti, si sono rimboccati le maniche e si sono dati un mestiere per vivere.

Per darsi più forza, difendersi dai soprusi delle piccole mafie locali, avere qualche soldo messo da parte così da curarsi in caso di malattia, si sono costituiti in gruppi. Con le piccole entrate del loro lavoro riescono a vivere, a pagarsi qualche medicina, qualcuno anche a pagarsi gli studi (va a scuola al mattino e a lavoro nel pomeriggio), altri non riescono e devono interrompere gli studi...

Undici di questi gruppi hanno formato l'**AEJT (Associazione di Ragazzi e Giovani Lavoratori)**.

Incontro fra i Popoli, assieme a voi, vuole aiutare questi 246 bambini/ragazzi/giovani (7-25 anni):

- i gruppi dei **trasportatori di sabbia** dalle spiagge del lago ai vari cantieri edili (non ci sono camion per questo);
- i gruppi dei **fabbricanti di bracieri metallici** utilizzati comunemente nelle case per la cucina domestica e prodotti con materiale ferroso riciclato;
- i gruppi dei **piccoli negozianti** che vendono sapone e cose simili sui bordi delle strade, avendo come "negoziato" un bugigattolo di legno, quasi un armadio che si chiude la sera;
- i gruppi di **allevatori di galline ovaiole**;
- i gruppi di **produttori e venditori di granatina** nei mercati e negli stadi;
- i gruppi di **giovani sarti** che sanno fare il loro mestiere perché sono riusciti a pagarsi un corso di formazione.

30 € *sei badili per i trasportatori di sabbia*

50 € *dieci scatoloni di sapone per i venditori sui bordi delle strade*

80 € *quaranta galline per gli allevatori*

100 € *dieci martelli di ferro per i fabbricanti di bracieri*

150 € *una macchina da cucire per i sarti*

300 € *un piccolo congelatore per i venditori di granatine*



Ragazzi fabbri a Kavimvira (Congo)

Il tuo contributo per migliorare il mondo

- ✓ **Conto corrente postale** intestato a Incontro fra i Popoli
n. 12 93 13 58
- ✓ **Conto corrente bancario**
IBAN IT92 C084 2962 5200 1701 0001 861, Incontro fra i Popoli,
Banca Padovana di Credito Cooperativo, succursale di Cittadella
- ✓ **Conto corrente bancario**
IBAN IT08 R050 1811 8000 0000 0135 242, Incontro fra i Popoli,
Banca Etica, succursale di Vicenza

*Le offerte sono deducibili dal reddito (art. 14, co. 1-6 del D.L. 35/2005)
o detraibili dall'imposta (art. 15 co. 2 e 3 della L. 96/2012).*

*Codice Fiscale Incontro fra i Popoli: **92045040281***



COME CONTATTARCI

INCONTRO FRA I POPOLI ONG Onlus

Raggiungici su **facebook**:
<https://www.facebook.com/incontrofraipopoli>

Visita il **sito** www.incontrofraipopoli.it

Iscriviti alla **newsletter**:
<http://eepurl.com/PVJdz>

Dialoga con noi via **skype**:
Cittadella - Incontro fra i Popoli

Scrivici: cultura@incontrofraipopoli.it

Telefonaci allo **049 5975338** (è anche fax)
cell: **335 836 70 30** (Maria Nichele)



SEDI IN VENETO

Sede operativa
35013 Cittadella (PD) - Contrà Corte Tosoni, 99

Sede legale
35137 Padova - Via San Giovanni da Verdara, 139

cultura@incontrofraipopoli.it
www.incontrofraipopoli.it