



Insegnanti - Educatori  
Animatori - Promotori

I.R.

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

# il mondo *in* classe



**percorsi di**

**Educazione alla  
Cittadinanza Mondiale**

**2014  
2015**

[www.incontrofraipopoli.it](http://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 d'acqua, 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 set-

timane 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:

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



- 35137 Padova - Via San Giovanni da Verdara, 139
- 35013 Cittadella (PD) - Contrà Corte Tosoni, 99
- 36061 Bassano del Grappa (VI) - Via Museo, 9

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

**cultura@incontrofraipoli.it**    **www.incontrofraipoli.it**

## SEDI IN VENETO

## Incontro fra i Popoli propone

- **Incontro fra i Popoli si indirizza a chi è educatore**, che sia insegnante in qualunque ordine di scuola o animatore di gruppo, a chi per vocazione e/o professione è chiamato ad incidere sulla crescita e formazione di altre personalità.
- Proponiamo una **settantina di attività di "Educazione alla Cittadinanza Mondiale"**. Si può scegliere quelle più adatte alla classe, al gruppo. Consigliamo uno o due incontri all'anno per ogni classe.
- La suddivisione effettuata per fasce di età non è rigida. **È possibile attingere a moduli diversi.**
- Alcune **proposte sono valide per varie età**. Adatteremo il contenuto a seconda di chi ci troviamo di fronte.

## Quanto costa?

Chiediamo alla scuola/gruppo 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)

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

## COME CONTATTARCI

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

## Come fare?

1. Presentateci la vostra richiesta (via mail o fax o posta).
2. Vi rispondiamo inviandovi il "protocollo d'accordo".
3. Ci rispedite il protocollo d'accordo con:
  - le vostre richieste;
  - la firma del dirigente scolastico;
  - le vostre proposte di calendario con i giorni previsti, l'ora di inizio e di fine dell'intervento, il nome del docente per ogni attività (che si impegnerà a restare in classe per tutta la durata dell'attività).
4. Vi rispeditiamo 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, tenendo conto dell'orario scolastico dell'insegnante interessato.
5. Secondo i giorni e gli orari stabiliti, veniamo nella vostra classe a realizzare gli incontri programmati.
6. Una volta conclusi gli interventi previsti nel vostro Istituto, vi facciamo pervenire la richiesta di contributo economico.
7. A questo punto, la scuola effettua il versamento via posta o via banca.

# BIMBI

### FAVOLE DAL MONDO - 3/6 anni

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

Le favole, da sempre ponte tra le generazioni, porteranno a far conoscere e apprezzare altre culture, scoprendo mondi ormai non così lontani [aula spaziosa e libera]

### A PICCOLI PASSI PER IL MONDO - 4/6 anni

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

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

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

I diritti rappresentano aspetti fondamentali della vita e i bimbi vengono accompagnati nel riconoscerne il valore per sé e per tutti i bambini del mondo.



# BAMBINI

### FAVOLE DAL MONDO - 6/7 anni

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

Le favole, da sempre ponte tra le generazioni, porteranno a far conoscere e apprezzare alcuni aspetti delle altre culture, scoprendo mondi ormai non così lontani [aula spaziosa e libera]

### ALLA SCOPERTA DI ALTRI MONDI - 6/8 anni

#### E 02. America Latina: dall'Amazzonia alle Ande (2 h)

#### E 03. Africa: suoni e colori dalla culla dell'umanità (2 h)



**E 04. Asia: seguendo le orme di Marco Polo (2 h)**

**E 05. Romania: uniti nel passato e nel presente (2 h)**

**E 06. 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. Con queste premesse, 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 07. La favola del cioccolato (1,5 h)**

È un racconto fantastico, da leggere insieme, 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 08. Diritto al gioco (1,5 h)**

**E 09. Diritto alla famiglia (1,5 h)**

**E 10. Diritto all'acqua (1,5 h)**

**E 11. 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 12. 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 13. 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 14. 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 meglio se stesso e gli altri (2 h) [aula spaziosa e libera]

**E 15. Diritto alla famiglia**

Partendo dalla propria esperienza, si va 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)

## E 16. Diritto all'acqua e al cibo

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 17. 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. Riconoscere e dare un nome all'emozione favorisce il fluire di una maggiore armonia con se stessi e con gli altri (2 incontri di 2 h ciascuno) [aula spaziosa e libera]



## IL VILLAGGIO GLOBALE - 9/11 anni

### E 18. Diritto al cibo

I bambini, attraverso alcune storie di famiglie che vivono in paesi diversi, cercano di individuare le cause della mancanza di cibo. Si visualizza, vivendola in prima persona, l'attuale iniqua distribuzione della ricchezza attraverso la suddivisione di una pagnotta di pane (2 h) [planisfero]

### E 19. 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 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 20. 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 21. Storie colorate

Attraverso un gioco da tavolo, si ricostruiscono le storie di persone immigrate in Italia. Ogni gruppo sceglie una storia e la presenta ai compagni, evidenziando i motivi che hanno spinto i protagonisti a lasciare il loro paese e le loro aspettative future (2 h) [planisfero]

### E 22. "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]

## RAGAZZI

### OLTRE I CONFINI

#### DENTRO I CONFINI - 11/12 anni

##### **M 01. Il gioco della 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]

### TRA FORESTA E SAVANA - 11/12 anni

##### **M 04. 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 05. 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 06. Cerco l'acqua (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 07. 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 per un cambiamento del sistema. (2 h) [planisfero – lavoro di gruppo]

### **M 08. E 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 09. Diritti negati**

I ragazzi sono portati a scoprire il lavoro minorile 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) [lavori di gruppo] [computer e proiettore, una decina di giornali vecchi e 4-5 rotolini di scotch]

### **M 10. 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 11. 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 12. 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 è di aiuto per diradare nebbie culturali e vedere con maggiore chiarezza la realtà oggettiva di persone e popoli (2 h) [aula spaziosa e libera]

### **M 13. Celapuoifare**

È un racconto fantastico, scritto da Maria Nichele, sull'accettazione di sé, la gestione dei rapporti intergenerazionali e sociali, la convivenza con altri di diverse culture, i timori, conflitti e sogni dell'adolescenza e della giovinezza. (2 h x 1 o 2 classi unite) [Verranno inviati in anticipo, in visione, 5 copie del libro, che deve essere letto da tutti gli alunni prima dell'incontro. Durante l'incontro, i ragazzi porranno all'autrice le domande che avranno preparato per lei, assieme all'insegnante, dopo aver letto il libro a casa]



## **M14. Noi popoli europei**

L'Europa odierna è il frutto del mescolamento genetico e culturale di popoli diversi. Si prende come riferimento 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 individuare l'Europa del futuro (3 h) [fogli-cartellone]

## **LIBERTÀ E SCHIAVITÙ DEI MECCANISMI SOCIALI - 13/14 anni**

### **M15. 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 parete vuota vicino alla lavagna]

### **M16. 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-cartellone-planisfero]

### **M17. 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) [Lim o computer-proiettore, carta dell'Africa, lavagna]

### **M18. 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)

### **M19. Bisweka - Storie di ordinaria quotidianità**

Sono racconti di vita vissuta da Leopoldo Rebellato in Africa, Asia e Europa, raccolti in un libro, "Bisweka". Suggestiscono una globalizzazione vista come momento di incontro/scontro di mondi lontani, occasione di solidarietà concreta. (2 h x 1 o 2 classi unite) [Verranno inviati in anticipo, in visione, 5 copie del libro, che deve essere letto da tutti gli alunni prima dell'incontro. Durante l'incontro, i ragazzi potranno all'autore le domande che avranno preparato per lui, assieme all'insegnante, dopo aver letto il libro a casa]

## **M 20. L'umana commedia**

È un libro scritto da Maria Michele 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. L'attività consiste nell'incontro dei ragazzi con l'autrice per uno scambio/intervista. (2 h x 1 o 2 classi unite) [Verranno inviati in anticipo, in visione, 5 copie del libro, che deve essere letto da tutti gli alunni prima dell'incontro. Durante l'incontro, i ragazzi porranno all'autrice le domande che avranno preparato per lei, assieme all'insegnante, dopo aver letto il libro a casa]

## **M 21. 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, dopo aver letto i testi e sentito i canti, a valutare se gli immigrati di oggi sono spinti dalle stesse motivazioni. (2 h) [Lim o computer-proiettore, lettore CD, cartellone]

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

### **M 22. Il filo rosso della globalizzazione**

Come in un'istantanea, si ritrovano nello stesso spazio i 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 23. 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 e alla globalizzazione (3 h) [carta dell'Africa, alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo]

### **M 24. O la borsa o la vita**

In Borsa, 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 a sperimentare l'efficacia di leggi finalizzate alla salvaguardia di attività produttive ed investimenti a lungo termine (2 h) [lavori di gruppo - cartellone]

### **M 25. L'altro volto della globalizzazione: il caso Coca - Cola**

Cosa succede 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 (2 h) [planisfero]

# 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 e alla globalizzazione (3 h) [carta dell'Africa, alunni divisi in 4 gruppi per il gioco da tavolo]

### S 02. Numero nero

Nero come 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 OECONOMICUS - 14/16 anni

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

Cosa succede 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 (2 h) [planisfero]

### S 04. Il viaggio di un paio di jeans

Si entra 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. Consapevolezza è libertà**

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 di allenarsi nel divenire "cittadini-consumatori-risparmiatori", consapevoli e liberi, capaci di unire l'etica all'estetica (2 h)

### **FINANZA KILLER - 14/16 anni**

#### **S 06. 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-cartellone-planisfero]

#### **S 07. 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 08. O la borsa o la vita**

In Borsa, 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 a sperimentare l'efficacia di leggi finalizzate alla salvaguardia di attività produttive ed investimenti a lungo termine (2 h) [lavori di gruppo - cartellone]

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

#### **S 09. Paleoveneti e Neoveneti**

Dopo quante generazioni una persona può considerarsi appartenente ad un dato territorio? 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 nostro territorio, fa da base per la comprensione della società veneta di oggi e di domani (2 h) [Lim o computer-proiettore]

#### **S 10. Costruttori di pace cercasi**

I conflitti sono all'ordine del giorno a qualunque età e in qualunque situazione. Farli emergere, individuarne le cause e ipotizzare proposte di soluzione sarà un lavoro intenso e divertente, che richiede fantasia, autocritica e un pizzico di ironia (2 h) [lavori di gruppo - fogli, forbice, cartellone]

#### **S 11. Diritto di viaggiare ovvero il turista responsabile**

Viaggiare e conoscere è un diritto di tutti. Essere rispettati, nelle proprie persone, culture e ambienti naturali, è un diritto di coloro che accolgono i turisti. Attraverso attività e giochi dinamici, i ragazzi sono invitati 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: dall'Italia al mondo**

Un gioco di simulazione fa rivivere la storia dei movimenti internazionali e nazionali 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. Che ne sarà della gestione dell'acqua nel 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)? (2 h) [planisfero - lavori di gruppo]

## Scuola Secondaria di secondo grado - triennio

# GIOVANI

### ECONOMIA IMPERATRICE

16/19 anni

#### **S14. Obiettivo lavoro**

La disoccupazione giovanile è un problema che potrebbe innescare futuri conflitti sociali.

I ragazzi, divisi in gruppi, attraverso un'attività di simulazione sperimentano alcune modalità, non del tutto ortodosse, di entrata nel mondo del lavoro. Tra il primo ed il secondo incontro sono invitati a filmare e/o intervistare dei giovani che si sono creati il proprio lavoro. Facendo riferimento anche a queste esperienze e con l'ausilio di una scheda orientativa, potranno infine ipotizzare l'avvio di un'attività, scelta in base alla propria formazione e ad un futuro che intendono costruire (4 h - 2 incontri di 2 ore) [Lim o computer-proiettore, planisfero]



### **S15. 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 parete vuota vicino alla lavagna]

### **S16. 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 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]

### **S17. 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**

### **S18. Bisweka - Storie di ordinaria quotidianità**

Sono racconti di vita vissuta da Leopoldo Rebellato in Africa, Asia e Europa, raccolti in un libro, "Bisweka". Suggestiscono una globalizzazione vista come momento di incontro/scontro di mondi lontani, occasione di solidarietà concreta. (2 h x 1 o 2 classi unite) [Verranno inviati in anticipo, in visione, 5 copie del libro, che deve essere letto da tutti gli alunni prima dell'incontro. Durante l'incontro, i ragazzi potranno all'autore le domande che avranno preparato per lui, assieme all'insegnante, dopo aver letto il libro a casa]

### **S19. L'umana commedia**

È un libro scritto da Maria Michele 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. (2 h x 1 o 2 classi unite) [Verranno inviati in anticipo, in visione, 5 copie del libro, che deve essere letto da tutti gli alunni prima dell'incontro. Durante l'incontro, i ragazzi potranno all'autrice le domande che avranno preparato per lei, assieme all'insegnante, dopo aver letto il libro a casa]

### **S20. La vittoria dei vinti**

Una conferenza interattiva, 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 arriva a porre i popoli posti ai margini della storia, quali attori di insegnamento verso l'economia di condivisione (2 h x 1 o 2 classi unite)

## TESTIMONIANZE

### S 21. *Da emigrato a volontario*

L'Italia è stato un paese di emigrazione fino agli anni '70. Roberto non ancora diciottenne, a causa della povertà nel 1967 emigra dal Veneto in Canada. Raggiunto il benessere economico, torna in Italia e, nel pieno della sua attività professionale, si offre come volontario per 10 mesi in Sri Lanka, per ricostruire due paesetti distrutti dallo Tsunami, e per 5 mesi in Camerun per costruire pozzi per l'acqua (2h x 1 o 2 classi) [Lim o computer-proiettore, planisfero]

### S 22. *Vivi intensamente*

Stefano e la sua vita vissuta intensamente ogni giorno, una vita di avventure, innamoramenti, ricerca di sé, amici, feste e, infine, di volontariato internazionale a servizio di emarginati ed esclusi, finché, alle porte dei 24 anni, la leucemia lo fa entrare nella pienezza della Vita. La testimonianza è presentata dai suoi genitori (2 h x 1 o 2 classi unite) [Lim o computer-proiettore]

## GIORNATE PARTICOLARI

### S 23. 10 DICEMBRE: "GIORNATA INTERNAZIONALE DEI DIRITTI UMANI"

#### *Diritti Umani - dalla teoria alla pratica*

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].

### S 24. 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].

### S 25. 22 MARZO: "GIORNATA DELL'ACQUA"

#### *Acqua bene comune dell'umanità*

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].

### GIOCHIAMO CON I NOSTRI DIRITTI

"Solo noi bambini giochiamo con i nostri diritti" è un album da colorare prodotto ed edito da *Incontro fra i Popoli*. È adeguato ai bambini dai 4 ai 7 anni per introdurli nel mondo dei diritti 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.*



# Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

### LAFRICABIRINTO

1. **Cos'è.** Il Lafricabirinto è un tunnel-labirinto di 25 metri, molto colorato, che i bambini/ragazzi percorrono "gattoni". È un ottimo strumento per educare alla mondialità nelle scuole primarie. Poiché l'impegno previsto per il trasporto e l'allestimento è grande, Incontro fra i Popoli lo mette a disposizione solo se è prevista la sua utilizzazione per almeno tre giorni e per più plessi di un intero Istituto Comprensivo.
2. **Obiettivo.** Rendere consapevoli gli alunni delle diversità culturali, ambientali, climatiche, esistenti in Africa, 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.
3. **Target.** 6 - 12 anni (gruppo da 40 a 60 bambini).
4. **Tempi.** Minimo 3 ore (mattina e/o pomeriggio).
5. **Spazi.** Uno spazio coperto di circa 300 mq, da suddividere in quattro aree, una di 120 mq per il Lafricabirinto, e tre altri spazi di 30-40 mq per ognuno degli altri tre laboratori.
6. **Realizzazione dell'attività.**
  - a) Le tre ore a disposizione saranno divise in cinque periodi: 10 minuti di introduzione, 60 minuti per la prima parte (divisa in tre spezzoni da 20 minuti ciascuno), 10 minuti di pausa merenda, 60 minuti per la seconda parte (divisa in tre spezzoni da 20 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 tre sottogruppi: A1, A2, A3, B1, B2, B3 (questa operazione non va fatta sul momento, ma 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 africano, caratterizzate da clima e vegetazione specifiche, che condizionano le abitudini alimentari e lo stile di vita delle popolazioni (60 minuti).
- e) Nello stesso tempo **il gruppo A**, suddiviso in 3 sottogruppi, ruota nei tre laboratori di 20 minuti ciascuno:
- il percorso del Lafricabirinto, incontrando animali ed ambienti diversi al suono di musiche africane;
  - la mostra/museo, dove sono esposti oggetti, vestiti, strumenti musicali, prodotti agricoli, strumenti di lavoro dell'Africa magrebina, saheliana, equatoriale;
  - l'ascolto di due favole africane, lette dalle insegnanti.
- f) Dopo la pausa merenda, si riprende, alternando il gruppo A con il gruppo B.
- g) Si conclude con un canto o delle percussioni o delle testimonianze di qualche genitore proveniente dall'Africa, 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.
7. **Personale.** 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).



## 8. **Incontri necessari.**

- Un incontro con gli insegnanti referenti per l'intercultura, che si incaricano di ottenerne l'adesione e l'approvazione degli organi scolastici competenti;
- un incontro con gli insegnanti delle classi che partecipano all'iniziativa, con la presentazione dell'intera scaletta (tempi e spazi) e la consegna delle favole africane;
- un incontro dopo aver realizzato l'attività (possibilmente nelle singole classi) per un feedback sull'esperienza vissuta.

## 9. **Materiali a carico della scuola.** Computer-proiettore o LIM, 4 tavoli, tappetini per far sedere i bambini (laboratorio delle favole), sedie nella sala proiezione, lettore CD con un buon impianto audio.

## Gruppi giovanili - Scuola Primaria e Secondaria di primo e secondo grado

### UNA VISITA D'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 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).



# SOLIDARIETÀ CONCRETA

*Perché le attività realizzate in classe con Incontro fra i Popoli non si riducano a mere conoscenze teoriche...*

*Perché dalla sensibilità rinnovata e dall'entusiasmo acceso non si ritorni al grigiore della routine...*

## IMPEGNI CONCRETI che ti propone Incontro fra i Popoli

- **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.
- **Regalati per i tuoi 18 anni o la maturità** un soggiorno di condivisione con altri popoli in Europa, Africa, Asia.
- **Se sei 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 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**

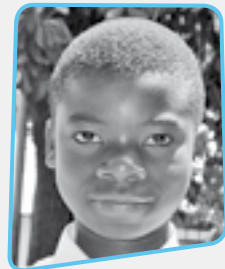


## Bambini e ragazzi da scolarizzare

In Ciad, Congo, Romania, Nepal, Camerun, Incontro fra i Popoli sostiene centinaia di bambini e ragazzi che altrimenti non potrebbero frequentare la scuola.

**198 €**

**sostieni a distanza un bambino. Con questo contributo permetti ad un bambino, un ragazzo, un giovane, che sia orfano o di strada o comunque bisognoso, di frequentare un anno scolastico, e ai suoi genitori, se ce li ha, o gli zii o la famiglia adottiva o gli animatori del centro di accoglienza che lo ospita, di vestirlo, curarlo, nutrirlo ed inserirlo nella società.**



*Aroni Mirindi  
può andare a scuola  
anche quest'anno  
(Uvira - Congo)*

## ➔ 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 ri-accogliere 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 brioche o di sapone, piccolo allevamento domestico, ecc.).*



*Una donna di Shabunda (Congo)*

## ➔ Il governo dei ragazzi

Nei migliori Comuni d'Italia, gli alunni delle scuole medie eleggono il Consiglio Comunale dei ragazzi e il loro Sindaco, che a sua volta elegge gli Assessori Comunali.



*Il Consiglio dei Ministri del Governo dei Ragazzi della Scuola Primaria di Kaélé (Camerun)*

Questo miniparlamento e minigoverno è riconosciuto dal vero Sindaco del paese e dalla sua Giunta e sono previste forme di collaborazione fra il governo degli adulti e quello dei ragazzi.

Anche in Africa si sta avviando questo esercizio di "cittadinanza attiva". Incontro fra i Popoli ha già aiutato due paesi del Camerun a darsi il loro "Governo dei Ragazzi": Kay Kay e Kaélé. Ci sono voluti quattro mesi di animazione, sensibilizzazione e formazione per ciascun paese, per ciascuna scuola: far capire bene l'iniziativa al Sindaco e al Consiglio Comunale, al direttore della scuola e agli insegnanti, ai genitori e ai ragazzi. Finalmente si è giunti alla composizione di una commissione elettorale, alla campagna elettorale dei vari candidati, alle libere elezioni, alla proclamazione degli eletti. Lì in Camerun tuttavia i ragazzi non si sono voluti chiamare Sindaco e Assessori, bensì Primo Ministro e Ministri.

A Kay Kay il primo ministro si è dotato di cinque ministeri: Sport e Cultura, Ambiente, Sanità, Affari Sociali, Educazione di base. Il primo ministro di Kaélé, paese molto più grande del precedente, ha preferito avere nove ministeri: Sport e Cultura, Ambiente, Salute, Affari Sociali, Educazione di base, Comunicazione, Turismo, Gioventù, Energia. In ciascuna scuola il Consiglio dei Ministri si riunisce una volta al mese e ogni sei mesi incontra e porta le sue proposte al Governo del paese.

Altri paesi, altre scuole ora bussano alle porte di Incontro fra i Popoli perché vogliono anch'esse il loro "Governo dei Ragazzi". Vogliamo dar loro una mano? La buona volontà senza soldi non porta a risultati.

**300 €**

*costi di trasferta degli animatori di Tammounde, associazione camerunese partner di Incontro fra i Popoli, per l'animazione e la formazione delle autorità, degli insegnanti, degli alunni, l'organizzazione delle elezioni e l'installazione del Governo dei Ragazzi.*

**50 €**

*materiale base per il Governo dei Ragazzi (quaderno dei verbali, penne, materiale di base per ogni ministero, come palloni, cassetta pronto soccorso, scope per pulire le aule, annaffiatoi per l'orto della scuola, 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 ferraglia di scarto;
- i gruppi dei **piccoli negozianti** che vendono sapone e cose simili sui bordi delle strade, avendo come "negozio" un bugigattolo di legno, quasi un armadio che si chiude la sera;



*Un gruppo di ragazzi fabbri  
a Kavimvira (Congo)*

- 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*

## 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 IT 92 C 08429 62520 01701 00018 61, Incontro fra i Popoli,  
Banca Padovana di Credito Cooperativo, succursale di Cittadella
- ✓ **Conto corrente bancario**  
IBAN IT 08 R 05018 11800 00000 01352 42, 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).*





[www.incontrofraipopoli.it](http://www.incontrofraipopoli.it)