

Alessia Maso

**Apprendere l'ambiente
e l'ecologia giocando**



Ecologia in città



Giochi per educare
alla sostenibilità

p come **GIÒCÒ** strumenti
edizioni la meridiana

Alessia Maso

Ecologia in città

Giochi per educare alla sostenibilità

Apprendere l'ambiente e l'ecologia giocando

p come **GIOCO** strumenti
edizioni la meridiana

Ringraziamenti

Ringrazio tutti coloro che si sono tanto impegnati nelle attività del Centro di Educazione Ambientale e senza i quali questo progetto non si sarebbe realizzato.

Gabriella Sutura, educatrice e biologa, per l'entusiasmo, la determinazione e le conoscenze scientifiche che ha messo a disposizione, Fabio Cappello, pedagogista, per la professionalità, la competenza e la passione per l'educazione che ha saputo trasmetterci, Tata Livreri, naturalista, per le conoscenze, la gioia di vivere e l'amore per la natura e le persone, Marco Vella, Chiara Spataro e Francesca Lotta, volontari in servizio civile, per il contributo in freschezza, voglia di ridere e serietà, Vincenza Ferrara, che anche quando non c'è è sempre disponibile, Giulia Casamento e Rosario di Pietro, direttori delle Riserve di Legambiente, per averci aiutato nonostante i mille impegni, Laura e Katie, volontarie internazionali, e Francesco, nostro compagno per un giorno, per la loro capacità di comunicare senza parole, Filippo Pistoia, consulente tuttofare, per il tanto "lavoro sommerso" che sempre è disposto a regalarci, i tanti amici, vicini e lontani (Enrico, Antonella, Marco, Gandolfo, Gianella, Maria, Chiara, Michele e i Coppenzi) che ci aiutano in maniera più o meno consapevole, Mimmo Fontana, presidente di Legambiente Sicilia, per la fiducia e la capacità di delega, la Provincia di Palermo – Assessorato alle Politiche dell'Ambiente per il contributo economico al progetto, ed in particolare Pasqua Cavolina e Angelo Troja per aver creduto al progetto sin dall'inizio, lavorando in maniera competente ed efficiente, la scuola Falcone, che ha scelto di ospitare il Centro Sperimentale di Educazione Ambientale quale presidio di legalità.

2010 © edizioni la meridiana
via G. Di Vittorio, 7 - 70056 Molfetta (BA)
tel. 080.3346971
www.lameridiana.it
info@lameridiana.it

ISBN 978-88-6153-122-2



Pubblicazione realizzata in ambito del progetto del Centro di Educazione Ambientale finanziato dalla Provincia Regionale di Palermo

Indice

PRESENTAZIONE

di Giovanni Avanti,
Presidente della Provincia di Palermo 9

PREFAZIONE di Enrico Euli 11

INTRODUZIONE 17

Lo sviluppo
non è sostenibile 19

Perché promuovere
la sostenibilità 23

Attività di
educazione ecologica 29

GIOCHI PER CONOSCERSI

1. Soffio di nomi 35

2. Palloncino di nomi 35

3. Presentazione a coppie 37

4. Autoritratto 37

GIOCHI PER FAR EMERGERE LE RELAZIONI NEL GRUPPO

5. Il nodo 43

6. Le bolle 43

7. La macchina
cooperativa 44

8. Numerarsi 45

9. Okkupiamo
lo spazio 46

10. Al centro 47

11. "La sedia è mia!" 48

12. Punti di vista 50

13. La terra sta morendo 51

GIOCHI AMBIENTALISTI 1 ECOSISTEMI E BIODIVERSITÀ

14. Ragnatela
dell'ambiente 57

15. Cordicelle alimentari 58

16. La cassata siciliana 59

17. Laboratorio
"acqua sotto" 61

GIOCHI AMBIENTALISTI 2 INQUINAMENTO E CITTADINANZA ATTIVA

18. L'ecologia con il corpo:
laboratorio di
Teatr-ambiente 67

19. L'urlo 68

20. L'ecologia in una storia:
laboratorio di disegno
e narrazione 69

21. La multa rap 70

GIOCHI AMBIENTALISTI 3 NUOVI STILI DI VITA

22. Arraffa 75

23. La nostra giornata eco-
logicamente trasformata 76

24. Schieramenti 76

25. Sputi 78

26. Giochi d'acqua 79

27. Acquamagica:
laboratorio di libri
d'acqua 81

28. Laboratorio di riciclaggio
Re Mida 82

29. Laboratorio di cartapesta allo zoo	82
---	-----------

GIOCHI DI VALUTAZIONE

30. Vorrei che in futuro...	89
31. Oggi porto con me...	90
32. La bilancia	90
33. I sette nani	91

Il CEA di città nel quartiere San Filippo Neri	93
---	-----------

BIBLIOGRAFIA	101
---------------------	------------

Prefazione di Enrico Euli

.....

EDUCAZIONE AMBIENTALE ED ECOLOGIA DELLA MENTE

La didattica dell'educazione ambientale comporta, quindi, l'utilizzo di strumenti e metodologie che sono abbastanza lontane dalle forme tradizionali della scuola: il gioco, la simulazione, l'esplorazione del territorio, la raccolta, l'organizzazione in forma ipertestuale, di mostra, di spettacolo delle conoscenze e delle "prese di posizione", ecc. che sono – però – le forme della didattica proposte nella scuola del nostro presente e per il nostro futuro. Anche la Commissione dei Saggi chiamata ad individuare i saperi fondamentali del nuovo millennio, infatti, ha sottolineato che per la formazione nelle società della conoscenza queste modalità possono aiutare a perseguire contemporaneamente due obiettivi: lo svolgimento del curriculum di base tradizionale dei vari campi disciplinari, che è inevitabile perché l'analisi disciplinare e le conoscenze sono necessarie; e – nello stesso tempo – lo sviluppo della capacità di mettere in relazione e di usare le conoscenze nell'assunzione di responsabilità[1].

Paolo Calidoni

Si tratta di una sorta di microecologia che costituisce, nel caso della classe, quello che siamo abituati a chiamare un buon "ambiente di apprendimento" e che Vygotskij avrebbe chiamato "zona di sviluppo prossimale".

Il punto decisivo è che questo fare la classe non è mai qualcosa che derivi automaticamente e semplicemente da una serie di situazioni o istituzioni predeterminate (la campanella), e, meno che meno, da una serie di strategie prefissate (i vari metodi didattici). Ogni situazione sociale, e più che mai una classe scolastica, è infatti sempre qualcosa di estremamente precario e vulnerabile a ogni genere di variabili interne ed esterne[2].

Pier Aldo Rovatti, Davide Zoletto

1] Calidoni, 2000.

2] Rovatti, 2005.

Riflettiamo su questi due testi, su quel che riescono e su quel che non riescono a dire. La visione ecologica dell'educazione è qualcosa di più complesso e di più ampio che "fare educazione ambientale", "insegnare una materia che si chiama ecologia", "creare un ambiente positivo per l'istruzione". Non che queste cose si possano anche fare e possano farne parte. Ma determinano l'equivoco che, attraverso queste prassi aggiuntive, si stia determinando una nuova forma dell'educare. Non è così. All'università, dove c'è, abbiamo una cattedra di Ecologia che fa attività separate dalle altre. Non c'è una visione trasversale dell'ecologia.

L'ecologia si trasforma in una lezione di scienze naturali applicate a temi molto generali, mentre le altre materie rimangono molto separate da essa, non attraversate dalla novità che essa potrebbe rappresentare.

L'"ecologia della mente"[3] ha il senso di riconfigurare totalmente le premesse e i contesti-cornici in cui avvengono le azioni formative. Si propone come trasformazione degli atteggiamenti, non solo dei comportamenti (attraverso accorgimenti o aggiunte di tecniche, di nuove materie o attività). Roland Barthes ha descritto il suo ideale di lezione come la creazione di uno spazio, simile a quello che esiste quando un bambino gioca attorno alla madre: il bambino prende un bottone, lo porta alla madre. La madre ride e lo fa ruotare. Il bambino prende uno spago. Lo porta alla madre. La madre ride e gli insegna a fare i nodi. Egli conclude che l'importante non è né il bottone né lo spago, ma lo spazio ludico che si insegna senza che si parli di esso. Quel che va fatto è un lavoro formativo sulle premesse: sui gusti, sull'estetica e sulla connessione tra estetica ed etica. Un lavoro che va a rielaborare i nostri desideri, i nostri gusti, le nostre sensibilità. Un lavoro molto più profondo e molto più difficile, ma è l'unico lavoro veramente formativo, specie con i bambini.

Siamo dentro un cortocircuito molto forte. Viviamo in un mondo sempre più anestetizzato. Quindi la possibilità di cercare e trovare la bellezza si riduce e questo porta poi ad una grande frustrazione e ad un grande desiderio di accontentarsi di ciò che abbiamo facilmente a disposizione. E la tecnologia e il consumo offrono tanti possibili surrogati. E chi cerca altro rischia di soffrire molto in questo mondo.

3] Bateson, 2000.

GIOCO E VIOLENZA

Credo che sia proprio la cultura immunitaria e immunizzante della sicurezza e della protezione a generare quella violenza inattesa ed “irragionevole”: il securitarismo è lo specchio di una profondissima crisi del legame sociale, della fiducia relazionale, della comunità.

La gran parte dei figli (e degli alunni, e delle persone...) vengono premiate se stanno su una modalità passiva, ma operativamente efficiente (non persone che sanno eseguire i compiti, senza criticare e lamentarsi troppo); se sono passive, ma depresse-non efficienti, ecco arrivare gli psicofarmaci per rallegrarli un po'; se non riescono a stare passive, subito vengono lette come iperattive (e vai col Ritalin!) o *aggressive-bulle*, magari anche gaudenti per la violenza che vedono e agiscono (ma scoprono presto a quali sanzioni ed accanimenti terapeutici andranno incontro...!).

A differenza dell'ordine costituito in violenza, il giocare sceglie di *correre sempre il rischio* di essere invaso dalla violenza, di saltare nel campo dell'altra: gioca sulle soglie e, anche rispetto alle regole, sta continuamente in bilico tra norma e vita, tra previsione ed evento, tra agire e subire, tra offerta e minaccia, tra onnipotenza e impotenza...

Il giocare vive anche tra vittorie e sconfitte, successi e fallimenti, slanci e rese. Se si vuole giocare, non si può far finta di essere più deboli, non si può togliere all'altro l'esperienza dello scoprirsi battibile. Si può giocare solo totalmente, senza remore, senza ipocrisie e moralismi.

Nel giocare si può vivere tutto, momentaneamente, anche l'odio.

L'altro può diventare un nemico, possono restare strascichi pure quando il gioco è finito, tale è stata la passione e la violenza del contatto.

Ma, nel giocare e nel vincere, chi perde non ha torto, non va umiliato, non deve vergognarsi, non è eliminato ed espulso. Perché questo è il senso del gioco. Perché vincere ha senso solo dentro il gioco. Non perché c'è un patto da rispettare, non per un diritto (che, in ogni caso c'è, e in casi estremi, può rivelarsi esigibile), ma per un valore puramente estetico, in senso pieno. Il giocare conosce e può costruire, di volta in volta, momento per momento, persona per persona, il limite, il ritegno, la misura, la reversibilità, ecc. Lo fa nei suoi processi stessi, procedendo autopoieticamente, negoziando le regole attraverso i corpi stessi in movimento, e – ma solo se e quando necessario – affidando ad un arbitro le sue procedure d'eccezione.

Il giocare, infine, come la violenza, non ha un significato ulteriore rispetto a sé. Il pensiero finalistico-strumentale non potrà mai cogliere il senso profondo della violenza, proprio perché è sempre alla ricerca dei come e dei perché.

Ma la violenza profonda non fa le cose per un motivo: è vuota di significati funzionali.

Questo non vuol dire che non sappia trovare interessi, giustificazioni, motivazioni.

Fior fior di scienze e abitudini quotidiane sono abilitate e fondate su questo sport collettivo, che nutre le giornate e la vita di tutti. Ha anche una sua utilità, se si vogliono ricercare colpevoli, giusti, amici e nemici. E, soprattutto, se si vuole “combatterla”.

Se escludiamo, quindi, il rischio di violenza dal gioco lo edulcoriamo in puro trastullo per bambini buoni e senza storia e proprio così rendiamo alla violenza quella sua irrefrenabile e insensata potenza, depotenziando l’“arma” migliore a nostra disposizione. Sino a quando la nostra cultura non riconoscerà il valore profondo del gioco, nel suo rapportarsi vitale alla violenza, nel suo giocarsela ludicamente, la violenza farà la parte del leone, ci giocherà: tanto più quanto sarà rimossa, negata e coperta da dispositivi sedicenti non-violenti, ma complici della violenza proprio in quanto non-ludici (razionalità analitiche, retoriche del controllo, mitologie dell’ordine religioso...). *Il giocare può e sa, invece, profanare la sacralità della violenza, esautorandola di regalità e trionfo, e – insieme – sacralizzarne la potenza nei confini del rito.*

LUD-ETICA

Per milioni di anni, in forme differenti a seconda dei luoghi, ma anche con inopinate – talvolta misteriose – analogie tra popoli e continenti lontanissimi, gli esseri umani hanno costruito usanze, abitudini, riti; come il bambino, che ama ripetere lo stesso gioco o farsi raccontare la stessa storia nello stesso modo per ore e per anni, così anche gli adulti amano dipendere da qualcosa che resta, che si ripete, che rassicura e protegge nella sua costanza e persistenza.

L’inviolabilità e l’insostituibilità del legame lo rendono *sacro*, lo costituiscono in “ethos”.

Ma gli “usi e costumi” sono lenti a cambiare...

Si ripetono, anzi, e appaiono immutabili, per essenza, per statuto...

E non tutte le usanze sono accettabili per sempre: le puoi iniziare a sentire oppressive, rigide, chiuse, nemiche.

I riti possono iniziare ad apparire *rituali*. Le abitudini, molto spesso, annoiano.

Il gioco ci stanca e vorremmo passare ad un altro... (“Il gioco è bello quando dura poco!”).

E poi non tutte le abitudini sono buone...

Ci si abitua a tutto, si dice. Anche alla violenza, soprattutto se permeata di rito e sacralità.

A questo punto, sembra diventare più comodo, più facile, vivere nel mondo come se ci trovassimo a passare un po' di tempo in un *camping*, come sa fare un buon *utente-consumatore*...

Possiamo immaginare la “ricettività alla critica” caratteristica della nostra società moderna come una sorta di campeggio, aperto a chiunque possieda una roulotte e abbia il denaro per pagare il prezzo del soggiorno. Gli ospiti vanno e vengono senza interessarsi molto alla conduzione del sito, soddisfatti di avere una piazzola abbastanza grande, luce e acqua a sufficienza e, nelle roulotte intorno, vicini non troppo rumorosi [...] I guidatori portano con sé, a rimorchio delle loro automobili, case fornite di tutte le apparecchiature necessarie per il breve soggiorno; ciascuno di loro ha progetti e programmi differenti e dai gestori non desidera altro che essere lasciato in pace, promettendo in cambio di non infrangere le regole del campeggio e di pagare il soggiorno [...] Se ritengono di essere stati imbrogliati o che le promesse dei gestori non sono state mantenute, i campeggiatori possono lamentarsi e pretendere il dovuto, senza che però passi loro per la testa di contestare e rinegoziare la filosofia manageriale del luogo [...] Quando se ne vanno seguendo l'itinerario programmato, il sito rimane più o meno com'era prima del loro arrivo, senza tracce dei vecchi campeggiatori e in attesa di quelli che arriveranno [...] [4].

Il gioco del campeggiatore è quello che giochiamo quotidianamente, più o meno volentieri, più o meno consapevoli.

È necessario andare invece verso una lud-etica, contribuire a fondarla, o a ri-trovarla: questo può essere un compito educativo oggi.

Riconnettere i propri comportamenti ad una sensibilità estetica, ad un'autoconsapevolezza emotiva, ad una capacità di sentire se stessi, gli altri, la natura, il mondo e da qui ri-costruire un'etica del vivente, una “ragione poetica” che ispiri le relazioni e i contesti.

Che ci faccia sentire vivi, coinvolti e responsabili nelle situazioni in cui giungiamo a vivere.

4] Bauman, 2002.

Introduzione

.....

La parola ecologia, dal greco *oikos* (casa), si riferisce alla nostra casa, intesa come tutto ciò che ci circonda, ambiente naturale e artificiale, che comprende oggetti inanimati e altri esseri viventi, prima tra tutti la nostra famiglia, i nostri amici, i vicini, il nostro giardino, il nostro quartiere, la regione in cui abitiamo.

L'ecologia rappresenta la relazione, l'inter-azione e il dialogo di tutte le cose esistenti (viventi e non viventi) tra loro e con tutto ciò che esiste[5].

Partendo da quest'ottica, questo libro si propone quale strumento per approfondire i temi dell'educazione ambientale e dell'ecologia, in un senso molto ampio, che porta con sé l'agire nonviolento, l'educazione alla pace e alla sostenibilità, l'apprendimento cooperativo, la comunicazione ecologica.

L'esperienza da cui nasce, è stata realizzata allo Zen di Palermo ed è ancora in corso: un Centro Sperimentale di Educazione Ambientale di Città, costruito insieme ai ragazzi del quartiere, per far diventare loro stessi gli animatori delle attività per i bambini di tutta la provincia di Palermo. Un progetto ambizioso, volto innanzitutto a sfatare il pregiudizio che relega questo quartiere e le periferie urbane a luoghi marginali e marginalizzati. Aprendo il territorio a persone provenienti da altre parti della città e della provincia intendiamo favorire la crescita reciproca che deriva dallo scambio nella diversità, recuperando la consapevolezza della storicità del degrado ambientale e sociale e dunque riaffermandone la reversibilità.

Questo libro si rivolge ad insegnanti, educatori, animatori che vogliono lavorare in modo nuovo sul tema dell'ecologia: partendo dal gioco, sino ad approfondire i diversi argomenti nella maniera che ciascun conduttore riterrà opportuno.

5] Boff, 1993.

Il gioco, quale mezzo che consente di riconsiderare l'ovvietà del "reale", permette una riflessione che va al di là del simulacro di qualcosa che "ha già vinto" nella nostra vita, che è presente senza alternativa, ma ci può far considerare quanto l'odierna realtà non ci "con-vince" ancora e sempre[6]. Pertanto, proprio a partire dal gioco, possiamo rivedere alcune categorie del reale che ci coinvolgono, ma che non rispondono ai criteri di bellezza, di creatività e di comunità che auspichiamo.

Le attività qui proposte vogliono essere spunti di riflessione, da utilizzare per avviare una discussione maieutica su argomenti che interessano l'ecologia, sino a giungere al grado di approfondimento desiderato. Tutte le proposte, comprese le letture per ragazzi, possono essere presentate a bambini oppure ad adulti; la discussione sarà diversa di volta in volta, e sarà guidata dal conduttore, che agirà da stimolo nel favorire la comprensione (il prendere con sé) di nuove idee da parte dei componenti del gruppo.

Per dire che ci si diverte, in siciliano si usa la parola "arricciarsi", ri-crearsi traendo piacere da qualcosa; il gioco è un metodo per far nascere qualcosa di nuovo, partendo da ciò che ciascuno è, dalle risorse di ognuno, facendo emergere lati nascosti, peculiarità inaspettate, dando spazio ad una nuova creatività, indispensabile per un cambiamento verso la sostenibilità.

Le parti dedicate alla letteratura per ragazzi, danno dei consigli su album illustrati ed autori che lavorano in sintonia con l'approccio che qui proponiamo. Le storie e le illustrazioni infatti sono ottimi strumenti di coinvolgimento dei più giovani, i quali entrano con facilità nel nuovo immaginario proposto dal libro, risignificando se stessi, creando nuovi segni e seguendo nuove direzioni.

In quanto strumento, (da *in-struere*, costruire sopra, apparecchiare), questo libro vuole istruire, nel significato originario del termine, ossia quello di prendere un metodo da *collocare sopra* una base già presente. Pertanto non vi è la pretesa di giungere a conclusioni specifiche, bensì la volontà di mettere a disposizione un supporto sul quale poggiare contenuti che saranno quelli che ciascun conduttore vorrà proporre, e che ciascun partecipante potrà scegliere se fare propri.

6] Euli, 2008.

Attività di educazione ecologica

I giochi, i laboratori e le attività qui proposte, sono stati solo in parte ideati all'interno del Centro di Educazione Ambientale: molti vengono dall'esperienza di ciascuno degli operatori, dalle attività a noi proposte durante corsi di formazione, laboratori creativi e teatrali, workshop e seminari, da tanti altri formatori e facilitatori. Lo staff del Centro ha riadattato i propri ricordi alle esigenze del contesto in cui opera, e seguendo le necessità dei ragazzi che hanno partecipato agli incontri, ha reinterpretato le attività che qui propone, in una chiave ecologica, volta alla sostenibilità sociale e ambientale.

CONSIGLI PER IL CONDUTTORE

Divertiamoci giocando! L'autenticità è un aspetto fondamentale del lavoro con i giovani: la si respira. L'educatore deve credere davvero nell'utilità del gioco che sta proponendo e nelle capacità dei partecipanti di realizzarlo al meglio, se un'attività non ci piace, o non ci convince sino in fondo, facciamo qualcos'altro.

Non condurre il gruppo da soli è buona prassi: in due è possibile far fronte anche alle esigenze dei sottogruppi, si possono cambiare e alternare i ritmi e rendere più interessante l'intervento, si osservano meglio le dinamiche. Se qualcosa non funziona è più semplice farvi fronte e rivedere il lavoro da svolgere.

Il setting deve mettere a proprio agio i partecipanti: constatare la sicurezza dei luoghi, rimuovere tavoli e sedie se necessario, se ci sono ostacoli o pericoli che non possono essere eliminati, evidenziamoli in maniera umoristica enfatizzandoli notevolmente, in modo tale che i partecipanti se ne ricordino. Fare attenzione all'organizzazione dello spazio. Creare un ambiente adatto e accogliente per i partecipanti è fondamentale per la buona riuscita dell'attività!

Usare un approccio inclusivo e partecipato: a partire da ciò che i partecipanti già conoscono, dalle loro opinioni ed esperienze, si costruisce una base su cui poggiare le nuove idee emerse dal lavoro di gruppo, incoraggiando la partecipazione e la capacità di apprendere gli uni dagli altri, favorendo la trasformazione di quanto appreso in azioni (anche semplici). “Chi smarrisce la strada, trova la via” dice un detto tanzaniano: non preoccupiamoci se l’attività non va secondo le nostre aspettative. Fortunatamente i giochi vengono giocati in modo diverso da ciascun gruppo, a volte reinterpretando le regole, altre volte trovando soluzioni che non ci aspettavamo. Questa è la ricchezza del nostro lavoro, non viviamola come un fallimento o peggio, come un’incapacità dei partecipanti. Nei dilemmi dilette del gioco, le diverse possibilità possono essere simultaneamente vere o false[18].

E se nessuno mi ascolta? Per richiamare il gruppo e farlo focalizzare sull’attività, non è utile urlare “Ragazzi, attenzione!”, più alziamo il volume della nostra voce, più si alzano le grida degli altri, e non è il caso di essere competitivi in merito: siamo in situazione di inferiorità numerica palese. Meglio cercare di formare un cerchio, in modo che ognuno, vedendo gli altri e il conduttore, si chieda che cosa stia succedendo, oppure utilizzare modalità originali: far suonare uno strumento musicale che abbiamo portato con noi (ottima la campana tibetana, il flauto di pan, o altri strumenti poco conosciuti che catturino l’attenzione dei ragazzi), assumere un atteggiamento buffo che richiami l’attenzione (fare la scimmia, parlare con un filo di voce ai pochi partecipanti vicini creando un gruppetto che parla bisbigliando, ecc.). È importante comportarsi in maniera flessibile, creativa e attenta alle esigenze del gruppo.

“Quagliamo” è usato in siciliano per invitare ad essere concisi ed efficaci (quando il caglio viene versato sul latte è in grado di far coagulare la massa proteica molto rapidamente, per ricavarne il formaggio). Essere brevi e chiari nella descrizione del gioco, facendo esempi pratici o mimando, coinvolgendo un volontario per presentare la situazione e visualizzarla, aiuta la comprensione. A seconda del gruppo, si può inventare una breve storia introduttiva[19], oppure scrivere le cose più importanti e invitare i partecipanti a fare domande: l’assenza di domande può significare una gran confusione generale!

“Abitare il tempo” (come se fosse la nostra casa, di cui conosciamo limiti e pregi): quando se ne ha poco, meglio cercare di tagliare le attività per dedi-

18] Euli, 2004.

19] Loos, 1989.

care il tempo necessario alla discussione; quando se ne ha molto, non cercare di allungare le discussioni più del dovuto, meglio fare una pausa!

Bello non è sufficiente, né indispensabile: non è importante la bellezza dei prodotti finali, non proponiamo “corsi di arte”, i laboratori sono strumenti per esprimersi in un clima di collaborazione, possono incoraggiare i più insicuri, dare una possibilità ai più “difficili”, far sì che alla fine ciascuno sia soddisfatto, e in genere, quando ci si è impegnati davvero per realizzare qualcosa, si è contenti del risultato. Quindi il conduttore aiuterà i partecipanti, dando loro consigli, mostrando nuove tecniche, proponendo delle soluzioni, che poi però dovranno essere realizzate da ognuno[20].

Il *debriefing* è un tempo per il confronto e la discussione al termine di ogni attività, per discutere su quel che è successo e valutare quanto si è appreso e quali sono le connessioni tra quanto appreso e la realtà di ciascuno: è importante facilitare la discussione in modo tale che si vedano i legami fra aspetti locali e globali, perché il partecipante senta che i temi trattati lo coinvolgono direttamente in prima persona.

Alla fine di ogni attività si deve essere in grado di rispondere alle seguenti domande:

- che cosa è successo durante le attività e come ci siamo sentiti?
- che cosa si è appreso di se stessi?
- che cosa si è appreso rispetto ai temi proposti?
- come si può utilizzare quanto appreso?

Quando si termina un gioco, è importante che tutti escano dall'esperienza. Far posare i materiali usati, ritornare in un unico grande cerchio, servirà a prepararsi ad esaminarla insieme. Richiamate le fasi del gioco e chiedete ai partecipanti di ricordare che cosa passava nella loro mente mentre esse avvenivano.

Nel *debriefing*, gli argomenti emergono dalle domande stimolo, quali ad esempio:

- come vi siete sentiti durante questo gioco? Frustrazioni/successi? Quel che pensavate e sentivate è cambiato durante il gioco?
- quali dinamiche si sono attivate nel gioco? Quali decisioni sono state prese e perché?
- quali situazioni della vita reale vi ricorda questo gioco? Avete avuto esperienze simili?

20] Novara, 2005.

- che cosa vi sembra che il gioco possa dirci rispetto le situazioni della nostra vita quotidiana?
- qual è l'elemento più importante che avete appreso dall'esperienza del gioco di oggi?

Non proponiamo soluzioni, “cose giuste”, ricette precofenzionate. Lasciamo che sia la fantasia dei ragazzi, stimolata dalle attività proposte, ad aprire nuovi scenari.

Se si vuole affrontare un tema specifico, si può guidare la discussione verso quell'argomento chiedendo ai partecipanti se gli è mai capitato di..., utilizzando una situazione che porti ad affrontare quel peculiare aspetto[21].

Spesso i partecipanti colgono aspetti diversi e nuovi, che ci permettono di stupirci, ancora dopo anni di lavoro e di giochi che abbiamo fatto decine di volte perché risultano sempre interessanti... divertiamoci (da *de vertere* = cambiare direzione) accogliendo la novità con gioia, non solo accettandola (che ricorda l'accetta, con cui si può stroncare un albero).

Infine, Aristotele diceva “forse ciò che dobbiamo imparare a fare, lo impariamo facendolo”.

21] Marcato, 2007.

19 L'urlo

Numero Partecipanti da 10 a 40

Tempo 10 minuti + 30 minuti per l'attività di approfondimento

Difficoltà 3

Età dagli 8 anni

Svolgimento

I partecipanti si dispongono in cerchio e tutti insieme, al via del conduttore, cominceranno ad urlare più forte che possono. Sempre secondo le indicazioni che darà loro il conduttore urleranno ancora più forte, poi ancora più forte, poi piano. Si può urlare anche senza voce: "Urliamo senza usare la voce". "Urliamo più forte senza usare la voce."

Si può anche immaginare come urlerebbero gli animali (per esempio: "Urliamo come una tartaruga", "urliamo come un pesce", "come un elefante", "come una scimmia", ecc.).

Ancora, si potrebbe provare a far pronunciare ad ognuno una parola diversa, a piacere, e ascoltare il risultato dell'urlo. Si può fare un urlo arrabbiato e poi un urlo di gioia, ecc. Se si ha a disposizione un voltmetro, si può fare il confronto con un clacson di un'auto, con il campanello di una bicicletta, con la campana della chiesa e confrontare quel che dice la normativa sulle emissioni acustiche.

27

Acquamagica: laboratorio di libri d'acqua

Numero Partecipanti	da 6 a 20
Tempo	1 ora
Difficoltà	1
Età	dai 4 ai 7 anni

Svolgimento

Attraverso l'uso sperimentale dell'acquarello, i partecipanti utilizzeranno l'acqua come elemento magico, inteso come generatore di vita, nutrimento e crescita: la goccia d'acqua come "pozione magica", capace di generare vita e dare spazio a creatività e fantasia:

- *Gare di gocce*: su un cartoncino ruvido A4, si mette una goccia di acquerello colorato e con una cannuccia la goccia viene spinta fino alla fine del foglio. Poi altre gocce vengono fatte correre lungo il foglio, creando un mare colorato.
- *Farfalle d'acqua*: su un cartoncino ruvido A4 piegato in due a libro, i partecipanti lasciano gocciolare il pennello intriso di acquerello, facendo delle macchie colorate. Le due facciate vengono poi unite e quando si riapriranno comparirà una farfalla.
- *Sogni d'acqua*: ad ognuno dei partecipanti viene chiesto di pensare ad un proprio sogno, perché i sogni a volte sembrano fatti d'acqua, si muovono, e quindi noi possiamo disegnarli come se fossero nelle onde, e non si vedono bene. In un cartoncino A4 viene dato spazio al disegno del sogno con l'acquerello. Infine viene dato un pezzetto di stoffa, che si può colorare come piace e che rappresenta un pezzo del cuscino su cui possiamo il nostro sogno.

Tanti altri cartoncini possono essere creati insieme: paesaggi sottomarini, animali acquatici, la pancia della mamma, ecc. Al termine dell'attività, con una cordicina, si legano i fogli tra loro, in modo da avere un Libro d'acqua. Ognuno metterà il titolo che preferisce al proprio libro.

31 Oggi porto con me...

Numero Partecipanti da 6 a 30

Tempo 10-30 minuti a seconda del numero di partecipanti

Difficoltà 1

Età dai 6 anni

Svolgimento

Creare con dei fili di lana dei piccoli bracciali intrecciati colorati (tipo scooby doo, oppure trecce normali).

I partecipanti si dispongono in cerchio al cui centro si mettono i bracciali. Ognuno deve pensare a che cosa porta con sé della giornata (o del percorso fatto insieme), e quando è pronto può entrare nel cerchio prendere un bracciale e dire che cosa porta con sé. Il bracciale rappresenterà quel che ciascuno si porta.

32 La bilancia

Numero Partecipanti da 6 a 30

Tempo 10-15 minuti

Difficoltà 2

Età dai 6 anni

Svolgimento

Disegnare una bilancia su un cartellone ben visibile per tutti. Da una parte andranno tutti gli aspetti positivi (disegniamo un +) e dall'altra quelli negativi (scriviamo un -). Si può considerare l'attività, la giornata o l'intero percorso.

È un'attività molto semplice e veloce, ma ottima per riflettere e riassumere quanto è accaduto.

Prendi un quartiere difficile di Palermo. E un gruppo di ragazzi che decide di animare tutto il territorio alla scoperta delle relazioni che legano le persone all'ambiente nel quale vivono.

Nasce una singolare esperienza di intervento sociale ma anche di innovazione didattica e sperimentazione educativa.

Ecco il libro che avete tra le mani.

Uno scrigno ricco e stimolante di proposte e giochi da introdurre nei percorsi curricolari della didattica ambientale. E uno strumento per approfondire i temi dell'educazione ambientale e dell'ecologia, in un senso molto ampio, fino ad includere l'agire nonviolento, l'educazione alla pace e alla sostenibilità, l'apprendimento cooperativo, la comunicazione ecologica.

Queste pagine si rivolgono a insegnanti, educatori, animatori che vogliono lavorare in modo nuovo sul tema dell'ecologia: partendo dal gioco, sino ad approfondire i molteplici temi connessi in modo creativo.

Perché col gioco? Per dire che ci si diverte, in siciliano si usa la parola "arriccriarsi", ri-crearsi traendo piacere da qualcosa.

Il gioco è un contesto propizio a generare un esito inedito, partendo da ciò che ciascuno è, dai talenti di ognuno. Nel gioco emergono lati nascosti, aspetti imprevedibili, si libera la creatività.

Ecco, la creatività è la risorsa indispensabile per cambiare rotta e puntare verso un mondo sostenibile.

Alessia Maso, 31 anni, vive a Palermo dove tra tante sperimentazioni politiche e sociali, coordina le attività del Centro di Educazione Ambientale "L'erbavoglio". Laureata in Scienze Politiche, ha seguito vari corsi su educazione alla pace e nonviolenza, sviluppo comunitario e progettazione partecipata. Lungo questa strada, ha preso parte ad un Master in Intercultural Competence and Management presso la facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Verona. Ha realizzato negli anni, collaborando con diverse associazioni, progetti di promozione dei processi educativi e culturali riguardanti apprendimento cooperativo, antimafia sociale, cooperazione internazionale, educazione ambientale, turismo responsabile e intercultura. Oggi continua a fare la formatrice. Si dedica principalmente all'insegnamento del Reiki, tecnica di origine giapponese che favorisce il riequilibrio della persona.

EURO 14,00 (I.i.)

ISBN 978-88-6153-122-2



9 788861 531222