

libertà
 presente
 futuro
 passato
 tempo
 spazio
 tempo
 spazio
 tempo
 spazio



CRESCERE NEI DIRITTI

IL GIOCO DEI DIRITTI

DIRITTOPOLI

"...la dignità inerente a tutti i membri della famiglia umana e dei loro diritti, uguali e inalienabili, costituisce il fondamento della libertà, della giustizia e della pace nel mondo"

essere diritti
 legge
 riconoscimento
 protezione
 sviluppo
 lavoro
 Stato
 proprio
 Nessun
 religione
 Stato
 deve sociale
 ogni
 altri
 secondo
 nazioni
 inclusivo
 libertà
 Stato
 dignità
 rispetto
 discriminazione
 persona
 fondamentale
 Paese
 attraverso
 personalità
 arbitrariamente
 Dichiarazione
 persona
 fondamentale
 Paese
 attraverso
 personalità
 arbitrariamente
 Dichiarazione
 persona
 fondamentale
 Paese
 attraverso
 personalità
 arbitrariamente
 Dichiarazione

"DIRITTOPOLI"

REGOLE DEL GIOCO DEI DIRITTI

È un'attività ludico-educativa progettata dagli educatori dell'Area Montebellunese nell'ambito delle attività formative costruite per l'intervento, "**TAM-TAM: crescere nei diritti**". È un gioco a squadre, che riprende le dinamiche del Monopoli, con la differenza che qui non si accumulano proprietà e capitali, ma ci si sforza per proteggere e difendere i diritti umani violati.

Attraverso la competizione e il gioco ci si pone l'obiettivo di socializzare e attualizzare situazioni "reali" di violazione o negazione, per stimolare le azioni che limitano o prevengono situazioni discriminanti e diffondere la cultura dei diritti.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di punti al termine dei diversi turni di gioco

PREPARAZIONE

il direttore di gioco - insegnante o educatore che conduce l'attività, propone le prove/domande, ne decide i tempi e assegna i punteggi.

Le squadre - massimo 4 squadre composte da tre a sei persone

Il campo da gioco - è preferibile stare in uno spazio aperto o in una classe ampia. Il piano di gioco può essere fatto con i banchi o con il nastro bianco-rosso, oppure predisponendo una serie di fogli A4/3 bianchi a simulare le caselle; purché si riproduca un quadrato. Per ogni banco/spazio/foglio si conta una casella. ogni vertice del quadrato corrisponde alla posizione di partenza di una squadra. le caselle devono essere di tre tipi: GARANZIE (almeno 4, una per lato), IMPREVISTI (almeno 8, due per lato) e VUOTE (le rimanenti)

Dado e segnaposti - Il dado è un cubo gigante costruito con uno scatolone (prepararlo è un'attività accessoria da far fare direttamente alle squadre). Ad identificare le squadre si usa una pedina, anch'essa costruita/individuata/personalizzata dalla squadra.

Le caselle - il percorso di gioco è costituito da tre tipologie di caselle: vuote, imprevisti e garanzie.

- Le *caselle vuote* non hanno connotazione specifica e servono unicamente al transito delle squadre.
- Le *caselle imprevisto* costringono la squadra a rispondere ad una domanda o superare una prova. Se l'esito è negativo il gruppo deve retrocedere di alcune caselle (o saltare un turno, in base alle penalità previste dalla gravità dell'errore). Se l'esito invece è positivo può continuare.
- Le *caselle garanzia* obbligano la squadra a rispondere ad una domanda o superare una prova. Se l'esito è positivo la squadra potrà scegliere dal *foglio-garanzie* (che contiene una serie di "aiuti")¹ quella garanzia che, a suo avviso, è utile/necessaria per rispondere alla SITUAZIONE iniziale. Se l'esito invece è negativo, il gruppo può decidere, nel turno successivo, di non rilanciare il dado, ma di rimanere nella casella ritentare, oppure può proseguire. Per recuperare le GARANZIE (e rispondere correttamente alla domanda/prova), si può anche *invertire* la direzione, purché si rispetti il numero di caselle previste per lo spostamento.

¹ Qui di seguito in allegato 3. Si tratta di alcune azioni e buone prassi per la tutela e l'esercizio dei diritti umani.

AVVIO DEL GIOCO

Il gioco inizia con la descrizione di una **SITUAZIONE** quotidiana², in cui, un diritto fondamentale³, non viene rispettato e quindi un individuo ne subisce le pesanti conseguenze. Per rendere maggiormente coinvolgente l'inizio del gioco si può chiedere ai gruppi di simulare (attraverso una scenetta da loro costruita e interpretata), il diritto negato.

Ogni squadra vede/ascolta la situazione e individua segretamente il/i diritti negati (facendo riferimento possibilmente agli articoli). Successivamente consegna ai giudici la risposta e solo allora prende inizio la parte dinamica dell'attività.

IL GIOCO

A turno ciascuna squadra lancia il dado e fa avanzare il suo segnaposto del numero di caselle corrispondenti. Quando una squadra cade nelle caselle "imprevisto" o "garanzia", il direttore di gioco propone la prova o rispondere alla domanda secondo quanto previsto.

Quando una squadra termina il giro pone fine al gioco e può verificare se il/i diritti, indicati prima di partire, risultano "corretti" rispetto alla situazione vista. Così facendo *libera simbolicamente la persona dalla situazione subita*. Oltre al completamento del giro, la squadra deve portare in dote almeno una **GARANZIA**. Se il gruppo che ha finito per primo ha consegnato l'articolo sbagliato, può tentare di indovinare quale diritto viene negato, tante volte quante sono le garanzie ottenute nel percorso.

Essendo questa attività legata ad un singolo giro, l'attività si può facilmente ripetere, utilizzando lo **schema punti punti** che proponiamo.

IL PUNTEGGIO

Per assegnare il punteggio finale si sommano:

- punti legato alla vittoria per il singolo giro (**5 punti**: giro completo e individuazione del diritto violato "corretto" secondo la situazione presentata),
- n° garanzie vinte (**1 punto** ad ogni garanzia ottenuta),
- n° diritti violati nella situazione iniziale (**2 punti** per ogni diritto correlato, oltre a quello che permette di vincere).



La Dichiarazione dei Diritti Umani è stata paragonata ad un tempio greco: alla base ci stanno gli articoli che sanciscono l'uguaglianza tra gli uomini [1-2] e su di essi si posano 4 colonne: dei diritti e delle libertà individuali [3-11], dei diritti civili [121-17], dei diritti politici [18-21] e dei diritti economici, sociali e culturali [22-27]. Il timpano è costituito dagli articoli che definiscono come la Dichiarazione vada applicata e quale sia il ruolo degli stati nazionali [28-30]

² In **allegato 1** alcune proposte, correlate agli articoli della Dichiarazione violati. Possone essere presi a pretesto, modificati e attualizzati in base alle dinamiche della classe o del gruppo, oppure tematizzate rispetto a fatti reali di cronaca.

³ Si veda ad esempio il *Tempio dei Diritti*, come schema introduttivo da utilizzare.

Allegato 1 - SITUAZIONI

SITUAZIONE 1:

Una vostra compagna di scuola di nome Penelope vive a Povegliano e ha iniziato la prima media a Giavera. Non essendo del paese non conosce nessuno e per questo durante la ricreazione è sempre sola.

(ARTT. 2, 9, 15)

SITUAZIONE 2:

Antenore al lavoro parla male di Antelao, dicendo che non lavora bene e non svolge i suoi compiti...con il solo scopo di fargli un dispetto.

Il capo dell'azienda crede alle voci messe in giro da Antenore e decide di punire Antelao non pagandogli lo stipendio per 6 mesi. Senza lo stipendio Antelao non sa come pagare l'affitto e comprare da mangiare per la propria famiglia.

(ARTT 17, 23)

SITUAZIONE 3:

Agamennone è un prof che pensa che il suo lavoro sia molto importante: per questo lo fa con impegno e i suoi studenti comprendono facilmente le sue lezioni.

Agamennone però subisce uno scherzo pesante dal bidello Masapo.

Questi - invidioso per la sua bravura e per il fatto che gli studenti conoscono la storia e la letteratura meglio di lui - gli porta un caffè "avvelenato" che lo costringe a correre al pronto soccorso e a stare due mesi in reparto di isolamento in ospedale.

(ARTT. 9, 26)

SITUAZIONE 4:

Annibale quando torna a casa da scuola deve prepararsi da mangiare, portare le crocchette ai cani in giardino, studiare e fare i compiti, pulire il bagno, mettere in ordine il garage e fare la spesa nel negozio di alimentari a 4 km da casa.

Nel tragitto verso il negozio, Annibale vede tutti i suoi compagni di classe giocare e divertirsi... è triste, perchè non può stare con loro.

(ARTT. 24, 25)

Allegato 2. - LE GARANZIE E GLI IMPREVISTI

esempi di domande

in un minuto scrivere 15 parole che iniziano per "d"	tutti devono sollevare un compagno per un minuto e mezzo	in quale regione italiana si trovano... maremma(toscana) barbagia(sardegna) lunigiana(toscana) brianza(lombardia) valle dei empli(sicilia) versilia(toscana)	in quale città si trova questo monumento ? l'abbazia di westminster(londra) la basilica di s. pietro(roma) la madonnina del duomo(milano)
In quale strumento d'orientamento si trova l'ago magnetico?	come si chiama il bianco dell'uovo?	di quale nazione era anticamente imperatore il mikado? (Giappone)	chi è l'autore della poesia « a silvia »? (G. Leopardi)
in quale città si trova il teatro « la fenice »? (Venezia)	ha più costole l'uomo o la donna? uguali.	qual è il titolo del capolavoro di cervantes? (don Chisciotte)	qual è in ordine alfabetico il primo giorno della settimana? (domenica)
qual è in ordine alfabetico il primo mese dell'anno? (Agosto)	che animale è pippo, l'amico di topolino? (un cane)	di che cosa si occupa il «cinofilo»? (di cani)	con quanti zeri si scrive cento miliardi? (11)
quanti sono i denti del giudizio? (4)	che lingua si parla in svezia? (lo svedese naturalmente)	Il fuco è il maschio di quale animale? (Ape)	di quale nazione è cittadino l'apolide? (Nessuna)
chi sono le semifinaliste del campionato europeo di calcio?	chi è il "capo" del comune?	di che colore è la bandiera francese	di che colore è la bandiera spagnola
10 nomi di persona con la m	10 nomi propri con la a	10 nomi propri con la s	10 nomi propri con la c
3 moltiplicazioni con risultato 60	quali sono le regioni d'italia	quali sono i capoluoghi di provincia del veneto	10 capoluoghi di regione
7 colori in inglese	10 capitali straniere	6 animali in inglese	8 indumenti in inglese
2 ragazzi inglesi che si incontrano per la prima volta: improvvisate un mini-dialogo	spiega la fotosintesi clorofiliana	spiega il teorema di pitagora	cosa significa "proprietà commutativa"?
verbo cucire al passato remoto	verbo leggere al futuro anteriore	verbo guardare all'imperfetto	verbo rispettare al passato prossimo
1 arbitro famoso	5 portieri	7 giocatori della nazionale di calcio	cantare l'inno nazionale

in quanti si gioca a basket	In quanti si gioca a pallavolo	in quanti si fa la staffetta	qual è il testo sacro dei mussulmani? (il corano)
in quale città si trova wall street? (new york)	qual era il titolo nobiliare di cavour? (Conte)	milano è a destra o a sinistra del po? (a sinistra)	di che colore è la maglia dei giocatori della fiorentina? (Viola)
Quante sillabe compongono un verso « endecasillabo »? (11)	come si chiama l'osso che va dall'anca al ginocchio? (Femore)	se due uomini possono scavare 4 buche in 6 giorni, in quanti giorni 1 uomo può scavare 2 buche? (6 giorni)	se siamo in 3 e mangiamo 6 kebab, quanti ne mangiamo in 20?
5 cantanti italiani donna	5 cantanti italiani maschi	5 gruppi musicali stranieri	15 cartoni animati
in quale sport si segna passandosi la palla all'indietro?	In quale città si trovano queste chiese ? 1. s. maria del fiore (firenze) 2. la cattedrale di notre dame (parigi)	in quale regione italiana si trovano... Monferrato (piemonte) cilento (campania) franciacorta (lombardi) 4. tavoliere (puglia)	Con quali comuni confina il tuo comune? (almeno 3)

esempi di prove pratiche

Costruire una piramide umana e stare lì per 30 secondi	tenersi per mano e stare in equilibrio su un piede tutti insieme	scrivere il proprio nome con il sedere	formare un animale con i corpi di tutta la squadra
fare un balletto tutti insieme	cantare una canzone tutti insieme dall'inizio alla fine	scrivere una parola con i corpi di tutta la squadra	formare un elettrodomestico con i corpi di tutta la squadra
raccontare 3 barzellette divertenti	descrivere 3 ricette	fare una dichiarazione d'amore	scrivere una lettera di gruppo a un amico
Scegliere ognuno il verso di un animale e farlo tutti insieme come se fossero in uno zoo	restare tutti in silenzio per 2 minuti - senza ridere né urlare né parlare - dentro una stanza buia	mimare solo con il viso la gioia	mimare solo con il viso la gioia
Inventare lo slogan per uno spot pubblicitario sui diritti	mima 5 sport	Mima 5 animali	Mimare degli oggetti

Allegato 3. - IL FOGLIO DELLE GARANZIE

- ✓ parlare con una persona adulta (professore, genitore, allenatore, animatore, etc etc)
- ✓ cercare di essere amici e non provare antipatia
- ✓ stare insieme/aiutare chi viene preso in giro o è in difficoltà
- ✓ dimostrare a chi ci prende in giro, di non aver paura
- ✓ coinvolgere chi viene escluso
- ✓ non arrabbiarsi molto se si capisce, che chi ti esclude, non si comporta da vero amico
- ✓ cercare altri amici
- ✓ rispettare gli altri e le regole dei giochi
- ✓ far presente che non ci possono essere motivi di esclusione, siamo tutti uguali
- ✓ non fare cose pericolose
- ✓ invitare/cercare qualcuno per stare in compagnia
- ✓ aiutare chi ne ha bisogno ad imparare la lingua del posto o il dialetto
- ✓ cercare amici e parenti che possono aiutare
- ✓ far giocare tutte le persone che lo desiderano
- ✓ trovare dei giochi comuni (che possono andare bene a tutti)
- ✓ accogliere, avere pazienza ed ascoltare gli altri
- ✓ non giudicare sempre tutto e tutti

Anche queste possono essere integrate da un lavoro fatto insieme agli alunni

AREA MONTEBELLUNESE

L'Area Montebellunese rappresenta una rete di comuni che dal 1997 collaborano per la realizzazione di progetti sovra-territoriali nell'ambito delle politiche giovanili e di comunità.

I Comuni coinvolti e uniti da una convenzione, sono: Montebelluna, Cornuda, Crocetta del Montello, Giavera del Montello, Maser, Pederobba, Trevignano.

L'Area è da sempre un punto di riferimento progettuale per iniziative dedicate alla promozione della prevenzione primaria, rivolta ad adolescenti e giovani del territorio.

Il modello di prevenzione che si propone di continuare ad attuare è quello che vede il rinforzo delle competenze protettive, come primario focus d'intervento.

Attraverso una rete consolidata di partnership tra scuole, Enti Locali, famiglie e realtà del terzo settore vengono realizzati interventi educativi e informativi, per attivare una reale partecipazione e protagonismo dei minori, quali soggetti attivi di diritto, come indica la Convenzione sui diritti del fanciullo del 1989.

IL PROGETTO **TAM TAM**

Il progetto "**TAM TAM** - crescere nei diritti" nasce con l'obiettivo di promuovere una cultura di pace, la consapevolezza dei diritti dei minori e il potenziamento della reale partecipazione intergenerazionale all'interno delle comunità locali, quali fattori di integrazione verso una cultura di rispetto e di risoluzione non-violenta dei conflitti.

Il progetto ha interessato tutti e 7 i comuni dell'**Area Montebellunese** attraverso la realizzazione di laboratori all'interno dei Centri Estivi comunali o dei GrEst parrocchiali.

Nell'estate del 2012 si sono svolti quindi 7 laboratori da 6 ore ciascuno e sono stati coinvolti complessivamente circa 80 ragazzi dai 10 ai 13 anni

coop sociale "IL SESTANTE"

viale Francia, 2 Treviso
tel. 0422.260188
e-mail: info@ilsestante.eu
www.ilsestante.eu

