



LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Livello 1
scuola primaria



APPROFONDIMENTO TEMA MALI:

- 1** In **Mali** è stata aperta, grazie alla Caritas di Treviso, una scuola di formazione agraria pastorale, in un'area dove non ci sono scuole superiori prima di 80 chilometri. A gestirla è Ahmadou Tounkara, un maliano tornato nel suo Paese di origine dopo oltre trent'anni trascorsi in Italia.
- 2** Dal 2020 ad oggi, già più di 700 ragazzi e ragazze hanno potuto ricevere una formazione professionale nel settore zootecnico, imparando a lavorare con gli animali. Questo percorso è molto importante in **Mali**, poiché qui l'agricoltura e l'allevamento sono le principali attività economiche.
- 3** Nella scuola in **Mali** c'è un campo sperimentale di 20 ettari e, con le donazioni raccolte lo scorso anno, è stato costruito anche un pollaio e acquistate quasi 200 galline. Grazie a queste attività gli studenti hanno la possibilità di sperimentare concretamente quanto appreso durante le ore di lezione. Con le prossime donazioni, contribuirete all'acquisto di pannelli fotovoltaici che permetteranno alla scuola, e a tutte le sue attività, di avere accesso costante alla corrente elettrica!

APPROFONDIMENTO TEMA OBIETTIVI GLOBALI:

- 1** Nel 2015 i Paesi della Terra, riuniti nell'ONU (cioè l'Organizzazione delle Nazioni Unite), hanno dato il via a un piano per realizzare, nell'arco di 15 anni, miglioramenti significativi per la vita del Pianeta Terra e di tutti i suoi abitanti. Questo piano è stato chiamato Agenda 2030, appunto. Hanno individuato **17 Obiettivi da raggiungere**, che sono stati chiamati Obiettivi Globali per uno Sviluppo Sostenibile.
- 2** **Obiettivi Globali per uno Sviluppo Sostenibile** significa che i diritti che si vogliono raggiungere dovranno essere validi per tutti i bambini, tutte le donne, tutti gli anziani, tutti i disabili. Per tutte le persone, insomma, che hanno o possono incontrare difficoltà nel pieno sviluppo della propria personalità e della propria vita, in qualsiasi zona del mondo essi abitino.
- 3** Oggi, sulla Terra, siamo più di 7 miliardi e mezzo di persone. Ma non tutti gli abitanti del nostro pianeta hanno buone condizioni di vita. Per esempio, più di un miliardo di persone vive in situazione di povertà: poco cibo o di scarsa qualità, abitazioni precarie, servizi insufficienti, una bassa possibilità di prevenire e curare le malattie. Moltissimi sono ancora i bambini che non possono andare a scuola e vengono invece fatti lavorare per aiutare la famiglia.



CASELLE APPROFONDIMENTO

INDICE

OBIETTIVI GIOCO	04
SCONFIGGERE LA POVERTÀ	08
SCONFIGGERE LA FAME	10
SALUTE E BENESSERE	12
CASELLE SPECIALI	14
CASELLE SFIDA	16
CASELLE APPROFONDIMENTO	18



OBIETTIVI GIOCO:

1. Fornire contenuti di approfondimento rispetto ai primi 3 obiettivi dell'agenda ONU 2030.
2. Fornire informazioni sul progetto agropastorale in Mali.
3. Declinare i punti su possibili azioni da portare avanti da parte dei bambini e dei ragazzi stessi nella propria vita concreta.
4. Coinvolgere direttamente il maggior numero possibile di alunni.

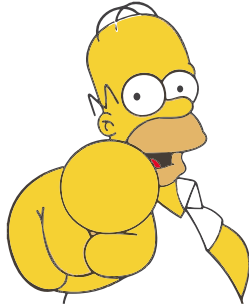
MATERIALE

1. Plancia da gioco formato poster da appendere.
2. Num.3 pedine rappresentanti i 3 obiettivi in gioco, 1 per ciascuna squadra.
3. Dado numerato: proponiamo la costruzione del dado cartaceo a partire dal modello fornito.

1 I supermercati della tua città e le parrocchie stanno organizzando **una raccolta alimentare** per distribuire cibo di prima necessità alle famiglie bisognose. Puoi partecipare anche tu, suggerendo alla mamma e al papà cosa acquistare. Quali sono i 5 alimenti più indicati secondo te? *(ogni squadra si confronta e propone 5 alimenti da acquistare. Si ritengono corretti: alimenti a lunga conservazione, il più possibile vari e diversificati. La squadra che commetterà anche 1 solo errore nella lista dei prodotti, indietreggerà di 1. Non si calcola in quanto tempo si prepara la lista ma il docente mette a disposizione 2' per realizzarla.)*

2 La tua scuola organizza una corsa per raccogliere soldi che serviranno per mandare a scuola i bambini del Mali: l'obiettivo sarà trovare il numero più alto possibile di sponsor, per far conoscere a tante persone questa iniziativa e far sapere come concretamente si possa essere solidali con le persone di questo Paese. Trovate almeno 5 sponsor concreti a cui si può proporre la sottoscrizione alla corsa. *(ogni squadra si confronta e propone 5 sponsor verosimili da contattare. Avanza di 1 la squadra che porta per primo 5 proposte verosimili e corrette)*

3 Mangiare bene fa bene a te e a tutto il mondo! Siete stati invitati ad una gara di master chef green: È importante ad esempio mangiare cibo di stagione, quindi proprio quello che c'è e che cresce nel momento in cui lo mangi. Vincerà chi saprà proporre per primo almeno 3 piatti elaborati con **ortaggi di stagione**. *(le 3 squadre si sfidano, tempo a disposizione 2'. Indietreggia di 1 casella la squadra che dovesse sbagliare anche 1 solo piatto.)*



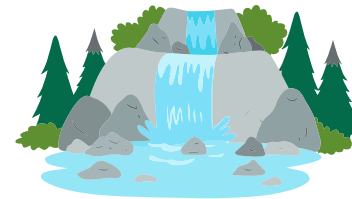
CASELLE SFIDA

REGOLE e DINAMICA del gioco

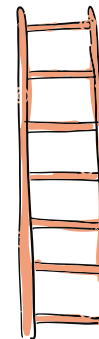
1. Si gioca divisi in 3 squadre: 1 per ciascun obiettivo da perseguire e ogni squadra avrà una pedina simboleggiante il proprio obiettivo (es. gruppo classe di 3 bancate = 3 squadre).
2. A discrezione del docente scegliere se individuare una/ un alunna/o incaricata/o di lanciare ogni volta il dado, spostare le pedine sul tabellone e segnare i punteggi o se far fare a turno ad un partecipante per squadra.
3. Attraverso la ben nota dinamica del gioco dell'oca, i partecipanti saranno invitati a procedere lungo il percorso proposto nel tabellone, spostando il proprio segnalino tante volte quante indicato dal numero che si evince dal lancio del dado.
4. Vengono proposti 3 percorsi: 1 per ciascuno dei primi 3 obiettivi dell'agenda 2030: ciascuna squadra avrà come primo obiettivo quello di esplorare il proprio percorso caratterizzato da un diverso colore, per acquisire gli elementi di competenza finalizzati al raggiungimento del proprio obiettivo.
5. Scopo del gioco è arrivare al finanziamento della scuola in Mali perseguendo i primi 3 obiettivi dell'agenda 2030 ed avendo acquisito il maggior numero di competenze possibili sui contenuti.
6. Ciascuno dei 3 percorsi comprende:
 - a) Caselle tematiche riportanti il simbolo degli obiettivi, che propongono domande a risposta multipla sui temi dell'agenda 2030: quando il segnalino vi si ferma sopra, l'insegnante legge una delle domande relative all'obiettivo specifico su cui si è capitati. Per ciascun percorso ci sono a disposizione più

domande a risposta multipla, in una quantità superiore a quelle che sarà possibile intercettare: l'invito è quello di non ripetere più volte la stessa domanda ed eventualmente di scegliere le domande che ritenete più interessanti/adatte in base al gruppo classe;

- b) Caselle di approfondimento contrassegnate da una lente di ingrandimento: quando il segnalino vi si ferma sopra, l'insegnante legge uno degli approfondimenti disponibili o sull'agenda Onu2030 o sul progetto in Mali. A discrezione del docente scegliere quale approfondimento leggere ogni volta, purché diverso;
- c) Caselle sfida, contrassegnate dall'immagine di Omer Simpson che indica i giocatori: quando il segnalino vi si ferma sopra, l'insegnante propone un quesito-sfida tra quelli in elenco, che permetterà alle 3 squadre di sfidarsi contemporaneamente;
- d) Casella SCALA e casella CASCATA: solo quando il segnalino si ferma qui, si è obbligati a percorrere la direzione indicata, altrimenti si attraversa passando oltre.



CADI GIÙ



SALI SÙ

- 7. I punti competenza si acquisiscono ogni volta che si risponde correttamente ad 1 quesito/sfida e ogni volta che si cade su una casella approfondimento.
- 8. Ogni risposta sbagliata (sia ai quesiti posti nelle caselle tematiche, sia a quelli posti nelle caselle-sfida), farà retrocedere la squadra di 1 casella.
- 9. Sebbene i partecipanti comincino col perseguire 1 obiettivo soltanto, durante il gioco intercetteranno dei punti in cui i 3 percorsi si intersecano, dando la possibilità, volendo, di cambiare strada per approfondire i contenuti di un altro obiettivo. Questa possibilità viene lasciata libera e opzionale, ma alla fine del gioco, solo chi avrà scelto di percorrere anche le altre 2 strade, potrà concorrere alla vittoria (chi cioè avrà acquisito punti competenza anche negli obiettivi altri rispetto al proprio). Chi invece avrà scelto di rimanere sul proprio percorso, anche qualora arrivasse per primo al traguardo, non avrà vinto.

10. I tre percorsi terminano congiungendosi in un'unica strada, a simboleggiare l'imprescindibile convergenza di intenti e quanto il perseguimento di ciascun obiettivo implichi il perseguimento di tutti gli altri in vista di uno sviluppo sostenibile globale.
11. Il traguardo è rappresentato simbolicamente dalla scuola in Mali, progetto che intendiamo continuare a sostenere e il cui sviluppo è permeato proprio dalle attenzioni poste nei primi 3 obiettivi dell'agenda Onu2030. Per questo motivo, a conclusione del gioco, i partecipanti potranno, tramite collegamento in QR-code, accedere ad un video di Ahmadou che saluta e manda un messaggio di speranza per questo cammino comune.

CASELLE SPECIALI



SCONFIGGERE LA POVERTÀ

PERCORSO OBIETTIVO 1

1. Quanti sono gli obiettivi dell'agenda 2030?
 - a 15
 - b 17**
 - c 30
2. Come si fa a capire se una persona vive in condizioni di povertà?
 - a Non ha uno smartphone
 - b Non è in grado di soddisfare i propri bisogni fondamentali, tra cui cibo, assistenza sanitaria e istruzione**
 - c Non è ben vestita
3. La maggior parte delle persone che vivono in condizioni di povertà si trova in:
 - a Europa
 - b Nord America e Sud America
 - c Africa e Asia**
4. Nel 1990, circa quattro persone su dieci vivevano in condizioni di estrema povertà. Oggi quante sono queste persone?
 - a 1 su 10**
 - b 3 su 10
 - c 5 su 10
5. Che cosa è meglio per i neonati?
 - a L'alimentazione con latte artificiale
 - b Bere acqua
 - c L'allattamento al seno**
6. Secondo Unicef, quanto costa proteggere efficacemente un bambino dalla poliomielite?
 - a 0,40 centesimi
 - b 0,62 centesimi**
 - c 1,20 euro



SALUTE E BENESSERE

PERCORSO OBIETTIVO 3

1. Qual è l'aspettativa media di vita nel mondo?
 - a 50 anni
 - b 60 anni
 - c **70 anni**
2. Quale di questi insetti/animali ha contribuito a diffondere la malaria?
 - a **La zanzara**
 - b La vespa
 - c Il ratto
3. Scegli due cose che potrebbero aiutare a prevenire la mortalità dei bambini sotto i 5 anni.
 - a **Cibi nutrienti**
 - b Telefoni cellulari
 - c **Acqua potabile pulita**
 - d Bibite gassate
4. Per quanti minuti al giorno dovrebbero fare attività fisica i bambini e i ragazzi tra i 5 e i 17 anni?
 - a **60 minuti**
 - b 30 minuti
 - c Non è indispensabile fare attività fisica ogni giorno
5. Il numero di persone che oggi vivono in condizioni di povertà è inferiore rispetto a 25 anni fa?
 - a No, oggi 1 miliardo di persone in più vivono in condizioni di povertà
 - b **Sì, 1 miliardo di persone sono uscite dalla povertà**
6. Quante persone vivono in condizioni di estrema povertà a livello mondiale?
 - a Circa 800 persone
 - b Circa 8.000 persone
 - c **Più di 800 milioni di persone**

(proposta raffronto con num. Popolazione Italia: q.60milioni, Europa q.740milioni)
7. In quale Paese è vietato l'accattonaggio e i senzatetto vengono criminalizzati?
 - a Polonia
 - b Austria
 - c **Ungheria**



SCONFIGGERE LA FAME

PERCORSO OBIETTIVO 2

1. Quali Paesi sono coinvolti nel raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030?
 - a **Tutti**
 - b I Paesi che fanno parte dell'Onu
2. Nel mondo si produce cibo a sufficienza per sfamare tutti?
 - a No, perché ho sempre fame
 - b Si producono cibi sani a sufficienza, ma non abbastanza dolci e bibite gassate
 - c **C'è cibo a sufficienza, ma non tutti possono permettersi di comprarlo**
3. Vero o falso: Il numero di persone al mondo che muoiono di fame sta diminuendo.
 - a **Vero**
 - b Falso
4. Che cos'è la malnutrizione?
 - a Non poter consumare pasti di tre portate
 - b Non mangiare carne ogni giorno
 - c **Non mangiare cibi sani a sufficienza per un certo periodo di tempo**

5. Quante persone al mondo non mangiano a sufficienza per essere considerate in buona salute?
 - a Circa 90 persone
 - b Circa 9.000 persone
 - c **Circa 900 milioni di persone**

(proposta raffronto con num. Popolazione Italia: q.60milioni, Europa q.740milioni)
6. Quale di queste affermazioni è vera?
 - a È necessario bere almeno una bibita gassata dolcificata al giorno per mantenersi in buona salute
 - b **Abbiamo cibo a sufficienza per sfamare tutto il mondo**
 - c È possibile mantenersi in buona salute senza mangiare frutta e verdura