



PROPOSTA DI LAVORO PRATICO N.3

Tema: l'impatto ambientale delle nostre abitudini

Destinatari: gruppi di giovani (10-14 anni)

Le attività contenute in questa scheda sono pensate per essere proposte a gruppi di ragazzi e ragazze, indicativamente di età compresa tra i 10 e i 14 anni: alle classi di una scuola media (ultimi anni elementari), a gruppi giovani della chiesa, durante incontri di doposcuola, etc. Le attività possono essere modificate in base all'età precisa dei/delle partecipanti, al luogo dove vengono proposte o al motivo della formazione.

ATTIVITÀ 1

Ice breaking: introduzione del tema “cosa so?”

1. In plenaria, chiedere a ciascun partecipante di presentarsi e raccontare l'ultima notizia rispetto alle tematiche ambientali che ha sentito/lo ha colpito/interessato/non gli è piaciuta.
2. Racconto della storia dell'isola di Pasqua (p.es. https://it.wikipedia.org/wiki/Isola_di_Pasqua) e introduzione al tema delle risorse finite che abbiamo a disposizione.

ATTIVITÀ 2A

Inquadramento del tema: “gioco delle risorse”

1. Il gruppo viene diviso in 4 squadre che rappresentano 4 tribù che vivono su un'isola. L'obiettivo del gioco è sopravvivere (il racconto precedente dell'isola di Pasqua serve per introdurre quest'attività).
2. In centro alla stanza vengono messe a disposizione 6 carte che rappresentano le risorse che l'isola mette a disposizione per tutti (possono essere cartoncini colorati che rappresentano risorse diverse come acqua, grano, animali etc. oppure tessere o carte da gioco).
3. Il gioco dura 6 manche (6 anni di vita delle tribù) al termine delle quali ogni tribù deve arrivare con risorse sufficienti per sopravvivere (ovvero 33 carte in tutto).
4. Ogni squadra deve nominare una persona che al via si occupa di andare a reperire quante risorse il gruppo deciderà di aver bisogno.
5. Ogni risorsa presa è “consumata” mentre ogni risorsa che viene lasciata al centro della stanza (e quindi a disposizione di tutti) raddoppierà per l'anno successivo (manche successiva).
6. Ogni manche funziona in questo modo: al via, una persona per squadra si reca al centro della stanza per prendere le risorse che sono state decise in precedenza con i compagni di gruppo. Al termine, il master del gioco raddoppia le risorse restanti. Al termine dei 6 anni si contano le risorse acquisite da ogni squadra e si verifica chi è sopravvissuto.

Se le risorse vengono lasciate al centro della stanza per le prime manche o vengono prese una per anno, alla fine del gioco ci saranno abbastanza carte per farne ottenere 33 a tutti: lo scopo del gioco è far arrivare a questo ragionamento i ragazzi. Tendenzialmente per le prime manche i gruppi tenderanno a prendere tutto subito, con l'esito che non ci saranno più risorse e tutte le tribù non sopravviveranno. Solitamente dopo alcuni giri disastrosi, si chiede ad ogni squadra di pensare ad una nuova strategia e nominare un ambasciatore che possa incontrare le altre tribù, condividerla e accordarsi per un'azione coordinata per salvare tutti.

ATTIVITÀ 2B

Inquadramento del tema “il viaggio dei miei oggetti”

(quest'attività può essere utilizzata sia se si vuole approfondire la tematica riguardo all'alimentazione sia rispetto all'abbigliamento)

1. Divisione in gruppi da circa 4/5 persone: ad ogni gruppo viene consegnato un oggetto o un alimento (per esempio un pacco di patatine o una scarpa o una bottiglietta d'acqua. Si può consegnare a tutti lo stesso oggetto o ad ogni gruppo un oggetto diverso).
2. Al centro della stanza vengono predisposte delle carte/fogli su cui sono stati precedentemente scritti i nome delle materie prime e dei materiali che possono comporre gli oggetti, delle industrie di trasformazione e fabbricazione e dei mezzi di trasporto.
3. Ogni squadra analizza il proprio oggetto, stila una lista delle materie prime e dei materiali che lo compongono e di conseguenza va a reperire al centro della stanza ciò che le serve per produrlo; dietro ogni foglio troverà l'indicazione di un luogo.
4. Si procede (con un facilitatore) alla condivisione delle risorse scelte e alla “scoperta” del luogo di provenienza; emergeranno nuove esigenze (per esempio mezzi di trasporto per spostare materie prime in industrie di trasformazione e confezionamento dei prodotti).
5. Ogni gruppo avrà ancora del tempo a disposizione per reperire tutto ciò che gli serve e inserire il viaggio di tutte le risorse sul proprio planisfero (bianco, consegnato in A3 ad ogni squadra).
6. Terminato il lavoro ci sarà la condivisione in plenaria del viaggio degli oggetti e delle mappe.
7. Infine, sempre il plenaria, si proporranno riflessioni su: costi e scelte che si fanno (cosa mangiamo quando mangiamo un pacchetto di patatine?), impatto delle nostre scelte su altri luoghi del mondo: produzione, estrazione di risorse e rifiuti.

ATTIVITÀ 3

Riflessione biblica: “Buoi e spighe in abbondanza (ma non per sempre)”

1. Lettura di Genesi 41,17-20, 22-24a, 25a,26-27.
Allora il faraone disse a Giuseppe: «Nel mio sogno io stavo sulla riva del Fiume; quand'ecco salire dal Fiume sette vacche grasse e di bell'aspetto e che si misero a pascolare nella giuncaia. Dopo quelle, ecco salire altre sette vacche, magre, di bruttissimo aspetto e scarne: tali che non ne vidi mai di così brutte in tutto il paese d'Egitto. Le vacche magre e brutte divorarono le prime sette vacche grasse. Poi vidi ancora nel mio sogno sette spighe venire su da un unico stelo, piene e belle; ed ecco germogliare altre sette spighe, vuote, sottili e arse dal vento orientale, dopo quelle altre. Le spighe sottili inghiottirono le sette spighe belle. Io ho raccontato questo ai maghi, ma non c'è stato nessuno che abbia saputo spiegarmelo». Allora Giuseppe disse al faraone: «Le sette vacche belle sono sette anni e le sette spighe belle sono sette anni; è uno stesso sogno. Le sette vacche magre e brutte che salivano dopo quelle altre sono sette anni, come pure le sette spighe vuote e arse dal vento orientale saranno sette anni di carestia.
2. Anche alla luce dell'attività 2a si chiede al gruppo cosa dovrebbe fare il faraone per evitare la carestia, sapendo che per 7 anni avrà risorse in abbondanza e per 7 non ne avrà. Se necessario per stimolare la discussione si danno al gruppo 42 carte e si chiede di dividerle affinché bastino per 14 anni.
3. In alternativa al punto 2 si può proseguire il gioco precedente decidendo di distribuire talvolta più risorse in vista di eventuali carestie future (p.es. introducendo delle carte “imprevisti e opportunità” nelle quali vengono descritti anni di raccolti abbondanti, carestie, eventi climatici estremi, etc.).
4. Lettura di Genesi 41, 47-48.
Durante i sette anni di abbondanza la terra produsse a profusione. Giuseppe raccolse tutti i viveri che furono prodotti nel paese d'Egitto in quei sette anni e li immagazzinò nelle città; immagazzinò in ogni città i viveri del territorio circostante.

ATTIVITÀ 4

La sfida: “cosa posso cambiare subito”

1. Divisi in piccoli gruppi, elaborare azioni e strategie quotidiane concrete da poter mettere in pratica subito ed eventualmente diffondere al fine di modificare abitudini dannose.
2. Ogni gruppo risponderà alle seguenti domande: *Quali sono le nostre abitudini più dannose per il Pianeta? Che cosa sono disposto/a a cambiare? A che cosa sono disposta/o a rinunciare? Ho il coraggio di cambiare? Che cosa mi frena nel farlo?*
3. Restituzione e discussione in plenaria.