

IL MONDO CHE VORREI

Chi lo rispetta... vince!



Ecco un gioco per tutti i bambini: semplice, veloce e divertente.

È un gioco fatto di regole come tutti i giochi e di regole parla.

Identificandosi con una comunità di animaletti alle prese con dei problemi da risolvere insieme, i bambini entrano in confidenza con le regole e con i diritti inviolabili di ogni persona, comprendendo che il confronto, l'ascolto, il rispetto dell'altro e la collaborazione sono valori di grande importanza per una convivenza civile.

Il gioco si avvale per questo, di una serie di domande sul tema delle Regole e dei Diritti; alla fine del gioco i bambini, guidati dall'insegnante, potranno discutere quali siano quelli più importanti e scriverli di comune accordo nella scheda, contenuta nel gioco, da appendere in aula.



Buon divertimento!

Come ogni estate, il ruscello ai piedi dell'Albero delle regole si è quasi prosciugato. Ognuna delle famiglie di animalletti che abitano sotto le sue fronde vorrebbe essere la prima a bere ogni mattina! Ma litigare non serve: l'acqua va razionata o non basterà per tutti! Naturalmente ognuno ha le sue esigenze



e non sarà facile mettersi d'accordo, si dovranno stabilire dei turni per andare a bere in modo che nessuno resti a becco... o muso asciutto.



REGOLAMENTO:

- Si sceglie un **Conduttore** che mischia il mazzo di **24 carte** e lo colloca sul tabellone. Solo lui potrà toccare le carte e leggere le domande in esse contenute. I giocatori si dividono in 6 squadre e ogni squadra sceglie una pedina che rappresenta un Diritto. Il Conduttore non può appartenere a nessuna squadra.
- Si lancia il dado e chi fa il numero più alto inizia, gli altri giocatori in ordine decrescente. Chi supera per primo la casella 39 ha vinto e la sua squadra avrà il diritto e l'onore di proporre la prima delle 5 regole per la classe, mettendo così in pratica ciò che ha imparato durante il gioco.
- Se una squadra capita su una casella chiara  il Conduttore pesca una carta e legge la "Domanda Difficile" sui Diritti e Doveri, e Regole per la partecipazione di ognuno alla vita di gruppo. Se la squadra risponde esattamente può continuare il gioco, altrimenti sconterà la penalità scritta sulla casella.
- Quando la squadra capita su una casella scura  ha il diritto di scegliere una squadra avversaria che sarà tenuta a rispondere alla "Domanda Difficile" al proprio posto. In caso di errore, sarà questa squadra a scontare la penalità.
- Appena una squadra entra in una delle **4 Caselle del Confronto (38, 44, 48, 54)** il Conduttore leggerà le tre importanti parole d'ordine necessarie per uscire dalla casella

(vedi riquadro sotto). Solo riuscendo a ricordare le tre parole d'ordine, lette prima dal Conduttore, la squadra potrà continuare il gioco. La squadra che non ricorda subito le parole d'ordine potrà farlo nel turno successivo.

DA LEGGERE QUANDO UNA SQUADRA FINISCE IN UNA DELLE CASELLE DEL CONFRONTO

38 Finalmente è il tuo turno di partecipare al dibattito!

Le 3 Parole d'ordine sono:

- Chiarezza
- Educazione
- Rispetto

44 Qualcuno ha un parere opposto al tuo.

Le 3 Parole d'ordine sono:

- Rispettarlo
- Evitare di insultarlo
- Anche se la pensa in modo diverso, non è tuo nemico

48 La discussione si è fatta molto accesa!

Le 3 Parole d'ordine sono:

- Mantenere la calma
- Rispettare i Diritti degli altri
- Usare il dialogo e non la prepotenza

54 Il dibattito sta per finire....

Le 3 Parole d'ordine sono:

- Ho rispettato le opinioni degli altri
- Ho cercato di risolvere i problemi con il dialogo
- Per migliorare mi devo impegnare!