

# E tu che faresti?

## Obiettivi:

- **Conoscere i comportamenti corretti in caso di emergenza**
- **Stimolare la creatività e il problem solving**

## STEP BY STEP

### PRIMA DI INIZIARE

L'insegnante chiede alla classe di indicare se e quali eventi calamitosi conoscono.

Si può decidere di stimolare la riflessione della classe utilizzando i seguenti eventi come esempio:

*terremoti - alluvioni - frane - maremoto - tsunami - incendio*

### LE CARTE ILLUSTRATE

L'insegnante chiede di disegnare delle carte per ognuno degli eventi precedentemente elencati (è importante utilizzare un cartoncino rigido e disegnare in modo chiaro le immagini, dal momento che verranno utilizzate in seguito per giocare).

Ognuno e ognuna può interpretare l'evento a modo proprio, a seconda dell'idea che ha. Ad esempio, si potrebbe disegnare un'onda per raffigurare lo tsunami, oppure la terra spaccata per indicare il **terremoto**

. In alternativa si possono utilizzare le Carte già pronte (vedi allegato "E tu che faresti - Carte Scenario" in basso).

### SI GIOCA!

La classe viene divisa in piccoli gruppi e viene assegnato uno degli eventi illustrati precedentemente. L'insegnante distribuisce a tutti i gruppi delle Carte Comportamenti (vedi allegato "E tu che faresti? - Carte Comportamenti" in basso) che comprendono comportamenti sia giusti che sbagliati. Ciascun gruppo dovrà, nel tempo stabilito, scegliere quelli giusti e sbagliati in base al proprio scenario.

### RIFLESSIONE CONCLUSIVA

Alla fine del tempo concesso, in plenaria, si condividono le scelte fatte e ci si confronta sulle nuove conoscenze acquisite.

L'insegnante può guidare la riflessione proponendo queste domande stimolo:

- *Conoscevi tutti questi comportamenti?*
- *Ci sono comportamenti che non ti aspettavi?*
- *Avresti altri suggerimenti?*

## ALLEGATI



PDF

E tu che faresti? - Carte Scenario



PDF

E tu che faresti? - Carte Comportamenti