

Alessandra Battaglia

LETTURE

2



IN VIA DEGLI IPPOCASTANI

Crescere **INSIEME** a nuovi amici

Con KidsVille

CAMBIAMO IL MONDO A PICCOLI PASSI

L'Educazione Civica di
Junior Achievement Italia

Cittadinanza

Life skills

Sostenibilità

Steam



Inquadra il QRcode e scopri il mondo Sanoma

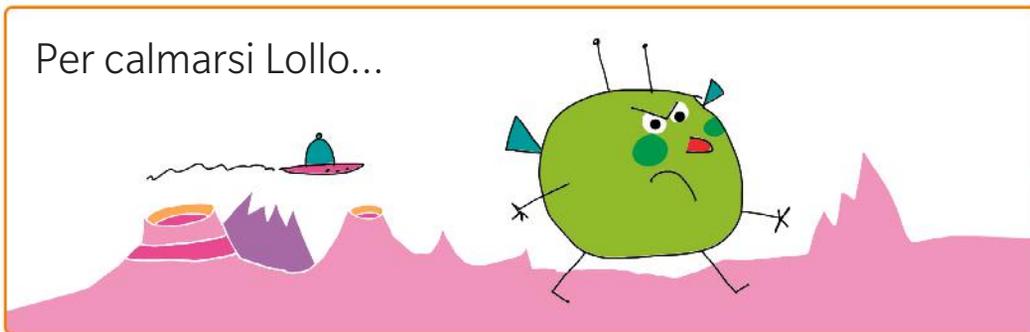
sanoma

LANG



UNA LITE SU PON PON

Allo scuola di Pon Pon, Lollo e Iaco hanno imparato **come fare pace**.
In classe, spiegate a voce che cosa succede nella storia dopo il litigio.
Seguite la traccia e scoprite le regole usate dagli extraterrestri.



LE REGOLE

1 **Calmarsi.**



2 **Spiegare che cosa ci ha fatto stare male.**

3 **Ascoltare le ragioni dell'altro.**



4 **Spiegare che cosa prova l'altro.**

5 **Prendersi le proprie responsabilità.**



6 **Chiedere scusa e/o ringraziare.**

7 **Trovare una soluzione condivisa.**



CAPITA DI LITIGARE, MA POI SI PUÒ FARE LA PACE NEL MODO GIUSTO, PROPRIO COME FANNO LOLLO E IACO.

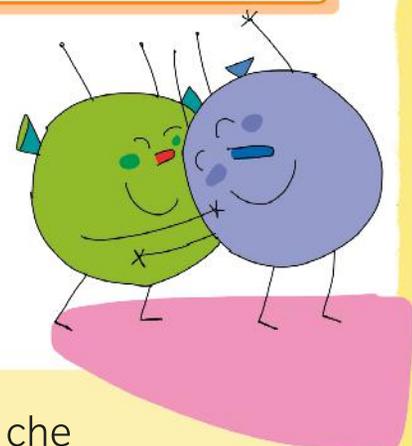
A CASA!

- Ci sono tanti modi per calmarsi quando abbiamo un problema. Scegli quelli più adatti a te e continua l'elenco:

<ul style="list-style-type: none"> • Chiudere gli occhi e contare. • Bere un bicchiere d'acqua. • Fare una passeggiata. 	<ul style="list-style-type: none"> • _____ • _____ • _____
--	---

IN CLASSE!

- In classe, prendete spunto da queste o da altre situazioni. Confrontatevi e pensate a quali soluzioni potrebbero mettervi d'accordo.



Enrico è arrabbiato con Anna, che non vuole giocare con lui in giardino. Toglie la palla ad Anna e non vuole più ridargliela.

Elisa dice a Luciano che il suo nuovo giubbotto è brutto. All'intervallo Luciano dà un pizzicotto a Elisa.

**Testo per l'attività di ascolto di pagina 80****UNA LITE SU PON PON**

Pon Pon è un pianeta come tutti gli altri, dove i piccoli extraterrestri giocano e litigano come in tutti i pianeti. Ma qui sanno bene come fare pace.

Ad esempio, un giorno, i due grandi amici Iaco e Lollo stavano giocando con due palloncini colorati, quando uno dei due scoppiò.

Rimase un solo palloncino. In quel momento roteava sopra il monte Stella, lento e leggero. Iaco lo voleva e corse per afferrarlo prima di Lollo. Lollo lo voleva e provò a superare Iaco dandogli uno spintone, invece cadde. Così fu Iaco ad avere l'unico palloncino rimasto.

Lollo era arrabbiato. Sapeva che se avesse reagito, lui e il suo amico si sarebbero azzuffati.

Pensò a quello che aveva imparato alla scuola di Pon Pon.

– Prima di risolvere un problema, hai bisogno di calmarti – aveva spiegato la maestra. Così Lollo scelse di allontanarsi e di fare una camminata.

Quando sentì la rabbia allontanarsi, tornò da Iaco per spiegare cosa lo aveva fatto stare male: – Non sto bene quando vuoi prendere tu tutte le cose, perché devi avere tu il palloncino e non io? Non è giusto.

Anche Iaco fece la sua parte, come aveva imparato a scuola, e ascoltò attentamente Lollo. Ascoltò così bene il suo amico, che fu capace di ripetere quello che aveva sentito: – Ho capito, sei arrabbiato con me perché non ti ho lasciato giocare con il palloncino, vorresti giocarci esattamente come me.

E aggiunse: – Non mi piace quando tu vuoi averla vinta spingendomi e facendomi male.

– Sì, anche io ho sbagliato – aggiunse Lollo.

I due amici avevano avuto il coraggio di riconoscere i propri errori.

– Come risolviamo? Ho un'idea che può fare contenti tutti e due. Prima di giocare, andiamo a comprare un nuovo palloncino – propose Iaco.

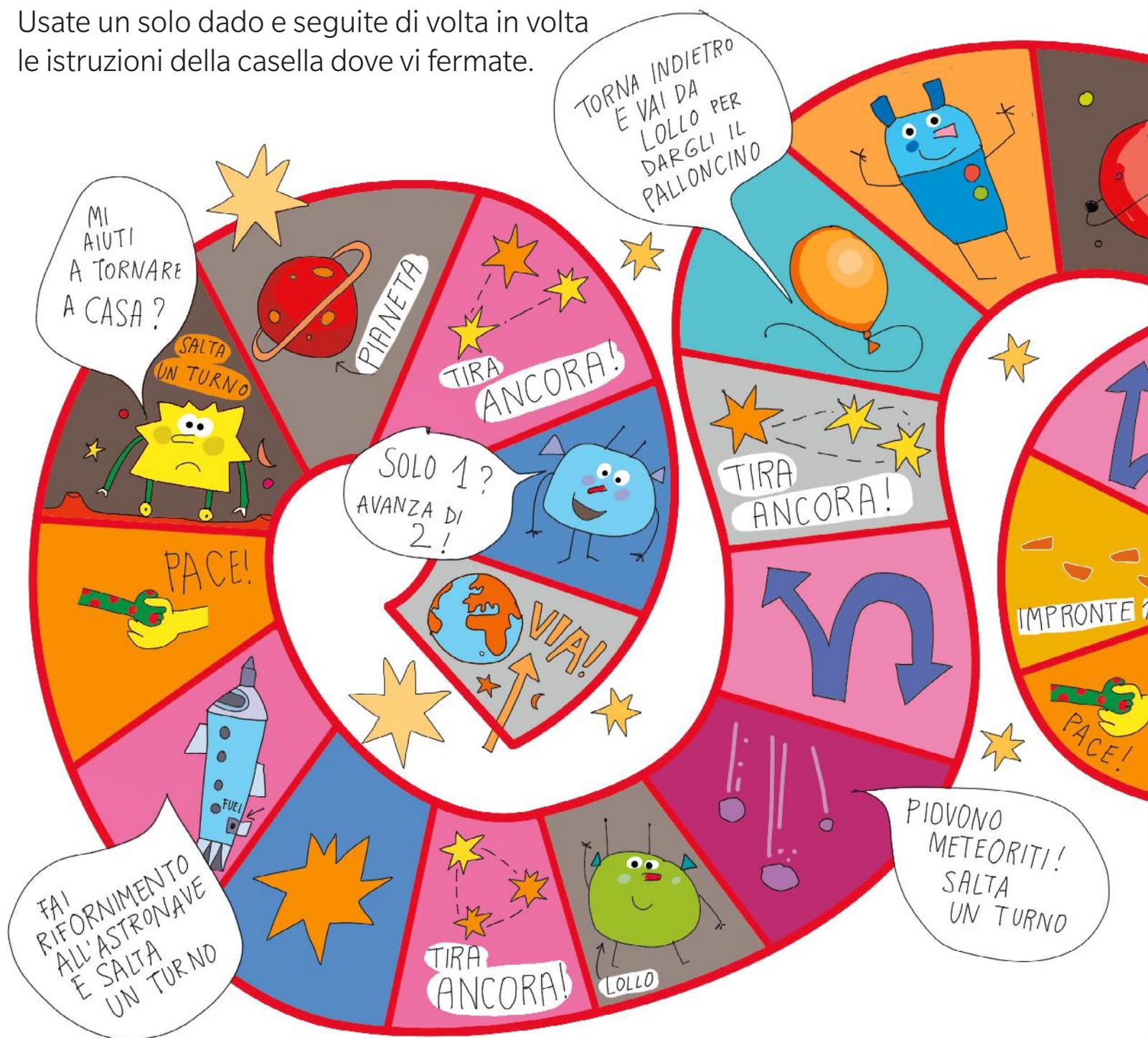
– Mi sembra una buona idea – rispose Lollo. – Qua la mano!

– Scusa per avere preso il palloncino – disse Iaco, sinceramente dispiaciuto.

– Grazie per avermi ascoltato e capito! – gli rispose Lollo.

IL GIOCO DEL VIAGGIO SPAZIALE

- Per il **Gioco del viaggio spaziale** ci vogliono due o più giocatori. Vince chi riesce a raggiungere per primo il pianeta Pon Pon rispettando le **regole per fare la pace**. Usate un solo dado e seguite di volta in volta le istruzioni della casella dove vi fermate.





Quando finisci su questa casella...



Al tiro successivo se fai pari vai avanti, se fai dispari torna indietro.



Hai litigato. Salta un turno per risolvere il problema.



Fai una passeggiata per calmarti. Torna indietro alla casella con le impronte.



Hai appena fatto pace. Avanza di 4 caselle.