



# TUTTI giù per TERRA



## Come lavorare dopo il percorso

Il percorso attivo di scoperta è in grado di suscitare numerose domande (è su quelle che lavoriamo, insieme ai ragazzi). Sarà certamente utile riprendere quanto visto e discusso insieme in classe, in un secondo momento, per fissare le conoscenze acquisite e per verificare eventuali dubbi]

*Riprendiamo alcune attività di questa scheda dal bollettino di Edurisk.*

### 1 - Inventando una storia sismica

Inventare una storia può essere un bel modo per discutere i propri timori e per offrire loro una soluzione (quanto meno, una soluzione all'interno della storia). Inoltre, se la storia viene pubblicata e diffusa, la sua circolazione può fornire ulteriori occasioni di confronto e di approfondimento. Insomma: inventare storie è anche un sistema per comunicare con altri, per discutere; e, cosa non da poco, può essere molto divertente. Qui suggeriamo un modo classico per giocare, insieme, con le storie, adatto a ragazzi anche di età molto diverse (dalla scuola primaria in su).

#### Cerchi narrativi

Sigrid Loos (in *99 giochi cooperativi*) suggerisce due efficaci metodi per inventare storie insieme: per entrambi i giochi occorre mettersi in cerchio, in piedi o seduti, in un ambiente tranquillo. Si sceglie un volontario (le prime volte conviene che sia l'insegnante) che va al centro del cerchio ed è "il narratore".

Il primo gioco si chiama "c'ero anch'io": il *narratore* inizia a raccontare una storia nota o improvvisata, che ogni ascoltatore, in qualsiasi momento può interrompere dicendo: «C'ero anch'io»; il narratore gli dirà allora: «E cosa hai visto amico/a?», in modo che l'ascoltatore aggiunga qualche particolare; quando l'ascoltatore avrà concluso il suo intervento tutto il gruppo dirà «aha!», e il narratore riprenderà da dove l'altro si è fermato, continuando fino a trovare una fine al racconto che soddisfi tutti.

Il secondo, simile, è detto invece del "perché": il *narratore* non sta al centro, ma dentro il cerchio, e comincia il racconto con una breve descrizione di un fatto qualsiasi, realmente accaduto o inventato. Chi sta alla sinistra del narratore deve proseguire la storia, anzitutto spiegando "perché" è avvenuto qualcosa, quindi portando avanti il racconto: chi gli sta a sinistra farà lo stesso, e così via fino a che qualcuno non chiude il racconto.



# TUTTI giù per TERRA



## 2 - Preparare gli ambienti

Spesso tendiamo a occupare lo spazio che abitiamo senza alcun rispetto delle cautele necessarie alle situazioni d'emergenza: una volta che ci siamo abituati a vedere le cose come sono (in condizioni normali) non pensiamo più a come potrebbero essere (in situazioni eccezionali). Eppure i tanti adattamenti che abbiamo fatto allo spazio, i piccoli oggetti appesi dove non dovrebbero, le mensole riempite troppo, gli armadi su cui si depositano le cose meno usate... sono fra gli oggetti più pericolosi e facili da rimuovere.

La regola di questo gioco è semplice: due paia di occhi vedono meglio di uno, e venti vedono meglio di due.

- Σ Spieghiamo in classe l'importanza della prevenzione, e chiediamo la collaborazione dei bambini all'arredo dello spazio
- Σ Facciamo un breve riassunto delle cose che si devono evitare: le **mensole**, così come gli **scaffali** aperti o gli **armadi** non ancorati al muro, gli **oggetti** ingombranti disposti lungo le **vie di fuga** (soprattutto gli armadi in corridoio), le **uscite di sicurezza** bloccate con chiavi o lucchetti, l'uso di fili o **cavi volanti** per raggiungere una presa distante...
- Σ Verifichiamo che in classe non ci siano oggetti potenzialmente pericolosi: c'è niente che può cadere in testa a qualcuno? Mensole troppo cariche o armadi pieni (ma non assicurati al muro)? Oggetti appoggiati in cima agli armadi? Mobili che potrebbero ingombrare le vie di fuga? Cavi tirati in mezzo a un passaggio?
- Σ L'individuazione degli oggetti a rischio di crollo (che compongono quindi una "crolleria", repertorio di cose instabili) può essere fatta per alzata di mano, o individualmente. In tal caso, distribuiamo ad ogni bambino (o gruppo) una piantina della classe, e chiediamo di segnare con un pennarello le cose che sarebbe meglio spostare.
- Σ Per finire, preoccupiamoci anche degli estranei: la nostra scuola, la nostra abitazione, presentano una chiara indicazione dei percorsi di fuga, delle uscite di emergenza, degli idranti?
- Σ L'esplorazione può essere utilmente prolungata nei corridoi o a casa, coinvolgendo anche i familiari nella ricerca degli elementi della *crolleria*. Chiediamoci anche, a casa, se tutti sanno dove si trovano gli interruttori che per sicurezza andrebbero chiusi prima di abbandonare un edificio: luce, acqua e gas; se sappiamo dove si trova l'armadietto del pronto soccorso, la radiolina portatile e la torcia elettrica (e se hanno le pile); se conosciamo i punti più rischiosi e quelli meno (sempre dal punto di vista sismico).

### Note

Un'attività simile è stata descritta come *La crolleria* in *Se arriva il terremoto* (INGV - Giunti Progetti Educativi, 2003).



# TUTTI giù per TERRA



## 3 - Preparare noi stessi

Durante tutto il percorso attivo diamo ai ragazzi diverse indicazioni su cosa si deve e non si deve fare durante un terremoto. A percorso concluso, può essere utile dare a tutti la possibilità di raffigurare graficamente cosa si può serenamente fare in caso di emergenza. Gli stessi disegni possono essere utili a comunicare buone pratiche anche fuori della scuola, presso le famiglie e nel territorio.

Ricordiamoci:

### *Cosa fare durante un terremoto*

- Σ Cerchiamo di tenere a bada la paura, con un respiro profondo riprendiamo il controllo delle nostre emozioni, riordiniamo le idee e iniziamo a mettere in pratica le regole che abbiamo imparato
- Σ Non abbandoniamo l'edificio durante una scossa di terremoto. Le scosse durano qualche secondo (anche se sembrano molto più lunghe!) ed è molto rischioso muoversi durante la scossa. Aspettiamo che sia finita (è una regola generale, non sempre valida)
- Σ Non usiamo in nessun caso gli ascensori, dentro cui si potrebbe rimanere bloccati se viene a mancare la corrente
- Σ Le scale sono più sicure, ma è meglio non usarle durante la scossa (in un edificio non antisismico possono essere la parte più fragile della struttura)
- Σ Se siamo al chiuso, ripariamoci sotto un tavolo (che ci proteggerà dalla caduta di calcinacci o altri oggetti), oppure nel vano di una porta inserita in un muro portante, o in un angolo di una stanza fra due muri portanti
- Σ Se siamo all'aperto, cerchiamo un posto lontano da oggetti che possano cadere (alberi, lampioni, fili della luce, muri delle case), evitando i ponti e i viadotti

### *Cosa fare dopo un terremoto*

- Σ Finita la scossa, usciamo in strada con calma, dopo esserci messi le scarpe (potrebbero esserci dei vetri rotti)
- Σ Uscendo di casa, chiudiamo gli interruttori generali di gas ed elettricità, per sicurezza
- Σ Raggiungiamo uno spazio aperto, lontano da edifici pericolanti (lontano da spiagge, dighe o impianti industriali)
- Σ Se possiamo, soccorriamo chi è in difficoltà
- Σ Non usiamo assolutamente i telefoni: i cellulari molto probabilmente non funzioneranno, mentre è difficile trovare a casa qualcuno dopo una scossa! E' meglio non intasare le linee, per lasciarle a disposizione di chi organizza i soccorsi
- Σ Non usiamo l'automobile per non intralciare i soccorsi
- Σ Evitiamo il panico



# TUTTI giù per TERRA



La ricchezza di particolari che consente un disegno sarà per alcuni un efficace aiuto alla memorizzazione dei dettagli comportamentali.

## Note

Questa attività, nella sua semplicità, si è rivelata fra le più popolari durante il primo anno di sperimentazione EDURISK. Altri esempi si possono trovare su [www.edurisk.it](http://www.edurisk.it)