

Alimentazione sostenibile

Le tematiche globali legate all'alimentazione sono complesse, ma possiamo avvicinare i bambini al grande tema della sostenibilità e del diritto a una corretta alimentazione. Questo avvicinamento sarà tanto più proficuo e generatore di ulteriori interessi quanto più sarà capace di toccare le loro vite.

Chi pensa per sé

Partiamo dall'esperienza dei bambini e creiamo contesti significativi di apprendimento.

Che cosa serve

- Una quantità elevata di piccoli oggetti da arraffare che rappresentino le risorse. Possono essere, ad esempio, tessere cartonate su cui disegnare o scrivere il nome delle risorse, come foreste, suolo, acqua, acqua, petrolio ecc.
- Un tavolo su cui appoggiare gli oggetti e attorno a cui si dispone la squadra che gioca.

Come si gioca

1. I giocatori si dispongono attorno al tavolo, dietro di loro gli osservatori delle altre squadre.
2. Sul tavolo si mette a disposizione un certo numero di oggetti, che è in relazione al numero di giocatori, se i giocatori sono n , gli oggetti sono $2n + 2$.
4. Ogni giocatore deve cercare di arraffare un numero di oggetti pari a $2n + 4$, ma deve attenersi a precise regole.
5. Al via dell'insegnante ciascun giocatore deve cercare di prendere il maggior numero di oggetti.
6. Allo stop dell'insegnante il numero degli oggetti rimasti sul tavolo viene raddoppiato senza superare la posta iniziale.
7. Stabiliamo un tempo limite di gioco.

È importante non dare loro indicazioni o suggerimenti su come proseguire il gioco: istintivamente i bambini sono portati ad arraffare tutti gli oggetti e a non lasciare nulla sul tavolo, impedendo di fatto il raddoppio degli oggetti. Quindi dichiariamo il gioco terminato senza

spiegare ulteriormente il meccanismo. Proponiamo di riprovare o di far provare un'altra squadra che nel frattempo aveva osservato. Probabilmente dopo alcuni tentativi inizierà a sorgere tra i bambini la necessità di accordarsi per lasciare qualche oggetto sul tavolo e permettere un raddoppio per continuare a giocare. Terminato il tempo di gioco, o comunque alla vincita di un giocatore, riflettiamo con i bambini su come è andata, su cosa sia successo.

Chiediamo loro se c'è qualcosa che ha aiutato il singolo giocatore e la squadra a raggiungere l'obiettivo. Registriamo le risposte su bigliettini da appendere perché restino visibili.

Riflettiamo insieme sul fatto che gli oggetti rappresentano le risorse:

- Che cosa significa arraffare in modo egoistico gli oggetti?
- Che cosa serve per usare le risorse in modo rispettoso (e permettere loro di rinnovarsi)?
- Come ci si relaziona con gli altri giocatori?

Le risposte a queste domande di fatto costituiscono la traduzione dei bigliettini già scritti, la loro realizzazione nel contesto di risorsa naturale. Possiamo affiancare queste risposte ai bigliettini già oggetto di riflessione.

Una spesa a sorpresa

Su carte già predisposte chiediamo ai bambini di disegnare una serie di cibi da noi precedentemente individuati; noi disporremo non solo dell'elenco dei cibi, ma anche delle informazioni che riguardano la loro stagionalità, la loro provenienza, la loro sostenibilità. Sulle carte sarà disegnato il cibo con la dicitura della relativa provenienza, per esempio: arancia di Spagna, arancia di Sicilia, spinaci congelati e confezionati, carne rossa di produzione dell'Europa dell'Est ecc. (Fig. 1).

Proponiamo ai bambini, divisi a gruppi, di fare una spesa che avvenga in un luogo e in un mese preciso: ciascuno di loro

Al gioco dell'arraffare perdiamo tutti, anche nel mondo reale

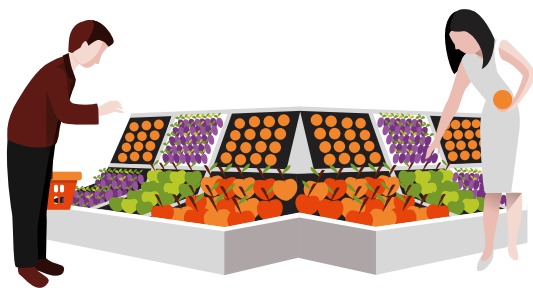


Fig. 1

**Dalla spesa
sostenibile
alla ricetta:
vince chi è
più creativo**

può scegliere un certa quantità di carte dei cibi e disporle sul tavolo. Alla lavagna scriviamo le scelte di ogni squadra, associando un punteggio a ogni carta secondo una regola di cui solo noi siamo a conoscenza. Dall'osservazione dei punteggi i bambini proveranno a ricavare la regola che abbiamo seguito, innanzitutto identificando le quattro variabili su cui abbiamo conteggiato, ovvero: stagionalità, distanza di provenienza, tipo di imballaggio, "nemico" del clima.

Lavoriamo a gruppi sulle **quattro variabili della spesa sostenibile**: a rotazione ogni gruppo lavorerà su tutte le variabili, in momenti diversi e con tempi dilazionati, visto che le attività prevedono spesso la creazione di materiale specifico.



Adesso cucino io!

Manteniamo i bambini divisi in gruppi. Chiediamo di ideare una ricetta per un determinato luogo e stagione. Fissiamo la modalità di attribuzione di punteggi alla ricetta: i bambini devono tenere in conto la stagionalità degli alimenti, la loro provenienza, la presenza di imballaggi e rifiuti e la sostenibilità.

Riserviamo a noi insegnanti la possibilità di concedere punti jolly per l'originalità della ricetta, la valorizzazione delle tradizioni locali e altri parametri che saranno a nostra discrezione. Come materiale di supporto forniamo gli elenchi di stagionalità della frutta e verdura e alcune indicazioni generali sulla sostenibilità dei cibi.

La ricetta andrà per prima cosa scritta, negli ingredienti e nella formulazione; poi andrà disegnata o realizzata in modo creativo con materiali di riciclo che metteremo a disposizione (piatti di carta, ritagli di varie consistenze e materiali, tappi di plastica, nastri...). Come ultimo passo la ricetta verrà spiegata all'insegnante da un rappresentante del gruppo, in attesa di essere valutata ufficialmente nella sua sostenibilità.

Le quattro variabili della spesa sostenibile

Stagionalità: dividiamo i bambini in due squadre e forniamo loro delle tabelle di stagionalità di frutta e verdura (facilmente reperibili su internet); facciamo realizzare loro in modo semplice due serie di carte:

- un tot di carte indicanti una frutta o verdura;
- un pari numero di carte con indicato un mese dell'anno.

Ogni squadra possiede un certo numero di carte e dovrà conquistarne altre per accoppiare mese/frutta o mese/verdura: ogni coppia vale un punto. Le carte si possono conquistare giocando a "ruba carta". Noi insegnanti conduciamo il gioco e chiamiamo un numero come nel classico rubabandiera, al posto della bandiera ci sarà una carta (dal contenuto non visibile). Se la carta conquistata non serve per formare una coppia farà sottrarre un punto nel conteggio finale quando, terminate le carte, si conteranno le coppie conquistate. Per ogni abbinamento sbagliato mese/frutta o mese/verdura sarà comunque sottratto un punto.

Provenienza: portiamo in classe alcuni prodotti del supermercato; mostriamo ai bambini come osservando le etichette si possa risalire alla provenienza del prodotto. Tramite un planisfero misuriamo in linea d'aria i km fatti da quel prodotto per arrivare fino a noi; facciamo creare una lista di preferenza dei prodotti basata sulla distanza di provenienza.

Imballaggi: dall'osservazione di alcuni volantini dei supermercati chiediamo agli alunni di identificare le possibilità della presenza o meno di imballaggi; ci sono delle situazioni in cui potrei scegliere lo stesso prodotto ma senza imballaggio? Oppure non abbiamo scelta e l'imballaggio è un tacito obbligo? Riflettiamo con loro sulla necessità di produrre meno rifiuti; chiediamo loro di pensare e descrivere a parole o immagini una strategia per produrre meno rifiuti in classe, invitiamoli a riflettere sul momento della merenda e incitiamoli a prendersi un impegno preciso nella riduzione degli imballaggi.

Nemici del clima: utilizziamo le carte dei cibi che abbiamo preparato per l'attività della spesa iniziale per un gioco; dividiamo le carte in numero uguale tra i giocatori, seduti attorno a un tavolo. Lo scopo del gioco è quello di formare delle coppie pescando una carta dal giocatore alla propria sinistra. Stabiliamo prima quali sono le possibili coppie che permettono di conquistare un punto: per esempio proteina/carboidrato, frutta/proteina ecc. Chi realizza più abbinamenti con carne da allevamento perde punti.