

MILLY, MOLLY e Icaro

Il peso delle parole

Alcune parole sono “pesanti” come pietre e feriscono, altre sono “leggere” come piume e fanno star bene.

Discutete fra voi il peso di queste parole e dividetele nei due piatti della bilancia:



SIMPATICO **TRISTE** **NOIOSO** **GIOIOSO**

EGOISTA **LADRO**

GENTILE **EDUCATO**

AMICO

DISPETTOSO **GENEROSO**

PREPOTENTE

Secondo me queste parole sono pesanti perché...

Queste invece sono leggere perché...

Un ladro famoso

Chi è questo personaggio?

È ...

R _____ H _____

Conoscete la sua storia?

Perché rubava?



Perché?

Secondo voi, perché Icaro rubava?

Tu puoi cambiare

Tutti dicevano a Icaro: “*Tu puoi cambiare*”, ma lui non riusciva a non rubare.

Secondo voi, cosa aiuta di più un bambino a cambiare?

PUNIRE

RIMPROVERARE

DARE BUON ESEMPIO

IMPEGNARSI

INCORAGGIARE

RICONOSCERE L'ERRORE

Quali sono le scelte dei bambini?

Guardie e ladri

Divisi in due squadre: le GUARDIE e i LADRI. Tutti corrono:

- le guardie cercano di prendere i ladri per portarli in prigione (uno spazio concordato in un lato della palestra o del cortile);
- i ladri scappano e intanto cercano di liberare i compagni dalla prigione (è sufficiente che riescano a toccarli).
- se i prigionieri sono numerosi formano una catena: è sufficiente che un ladro libero tocchi il primo prigioniero per liberare tutti quelli che sono in contatto con lui.

Il gioco finisce quando tutti i ladri sono stati catturati e nella partita successiva le squadre invertono i loro ruoli.

Che brutti ceffi!

KRIS, TONI, ZAGO, CROCCO, MINO... riuscite a riconoscerli?

Scrivete il nome sotto ogni ritratto.



