

Scuola secondaria di I grado "Gesmundo-Moro-Fiore" di Terlizzi



Storie, giochi e riflessioni di pace e accoglienza

a cura di Dario Abrescia e Tiziana Mangarella

*“La pace è convivialità. È mangiare il pane insieme con gli altri, senza separarsi.
E l’altro è un volto da scoprire, da contemplare,
da togliere dalle nebbie dell’omologazione, dell’appiattimento.
Un volto da contemplare, da guardare e da accarezzare e la carezza è un dono.
La carezza non è mai un prendere per portare a sé, è sempre un dare.
E la pace cos’è? È convivialità delle differenze”
(don Tonino Bello)*

Il progetto *BiblioConvivialità delle differenze*, di Zorba Cooperativa Sociale in rete con edizioni la meridiana, vincitore del bando Orizzonti solidali della Fondazione Megamark, ha inteso promuovere l’integrazione tra culture di diverse popolazioni, tra cui quella Ucraina e del Sud del mondo, come incubatrice e generatrice di processi di pace, richiamando quella convivialità delle differenze che don Tonino Bello auspicava.

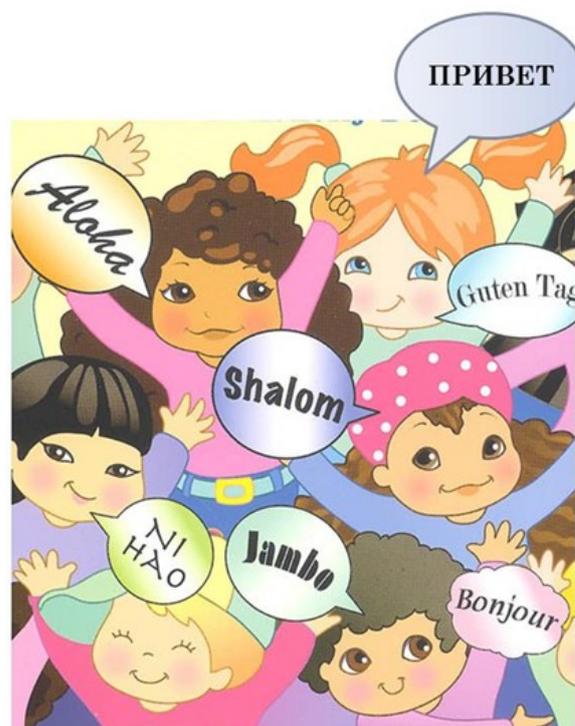
Un pezzo del percorso si è svolto in forma laboratoriale presso la scuola secondaria di I grado statale “Gesmundo-Moro-Fiore” di Terlizzi.

Questo piccolo e-book ne restituisce qualche passaggio, con la presentazione delle attività svolte e dei contributi dei ragazzi e delle ragazze che vi hanno preso parte.

In cerchio, a partire dalle presentazioni di ciascuno, imparando a salutare con diverse gestualità e lingue e del mondo, si è creato uno spazio di interazione, relazione, dialogo.

Attraversando la Convenzione dei Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza, per poi riempire i petali della “margherita dei diritti”, imparare i giochi di altre culture, cimentarsi nello smontare i pregiudizi e gli stereotipi sull’altro da sé, creare racconti e haiku, co-progettare ‘pubblicità progresso’, i ragazzi e le ragazze partecipanti hanno potuto esprimere e condividere il proprio pensiero, diventando testimoni di pace.

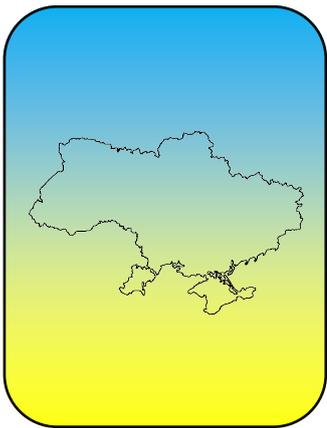
Sono state giornate ricche e gioiose, poiché una scuola aperta alla pluralità culturale è uno spazio inclusivo, un presidio contro ogni tipo di pregiudizio, un luogo in cui si sperimentano e praticano nuove forme di accoglienza di persone e comunità, che creano valore aggiunto e danno il senso di un altro presente possibile, immaginando un futuro migliore, senza guerre, senza discriminazioni, senza prepotenze, senza sopraffazioni, in cui il mescolarsi di lingue e differenze possa costituire un’opportunità per tutti e tutte.



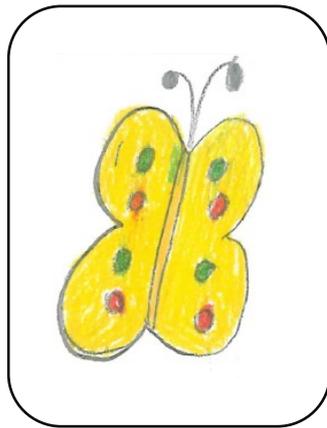
Tiziana Mangarella, Dario Abrescia

autrici e autori

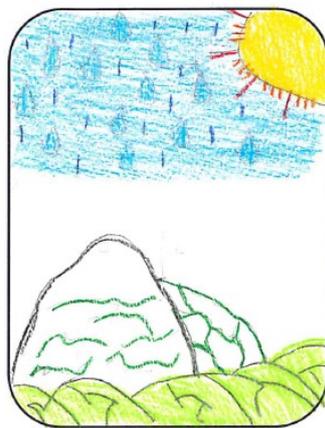
di racconti, haiku, pubblicità progresso



Yegor



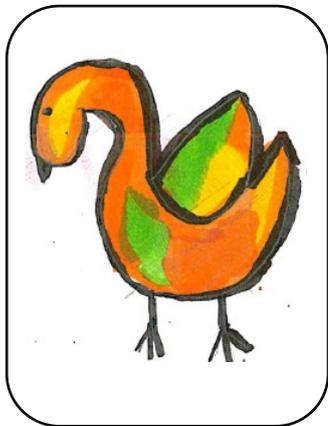
Sofia



Lorenzo



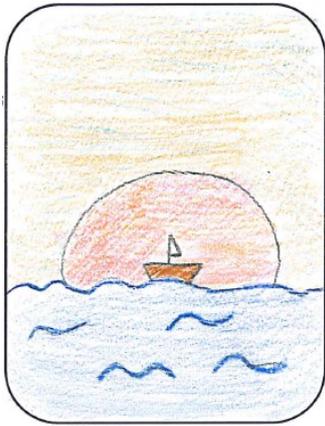
Angelica



Martina



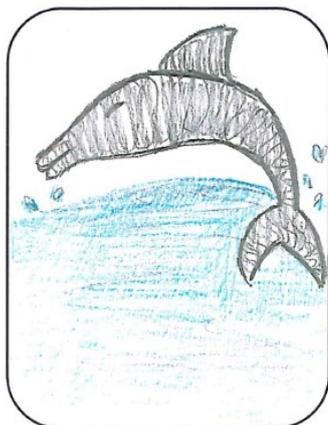
Giorgia



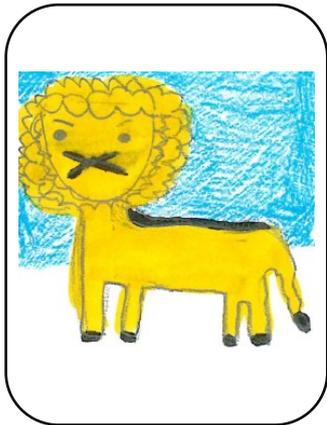
Michele



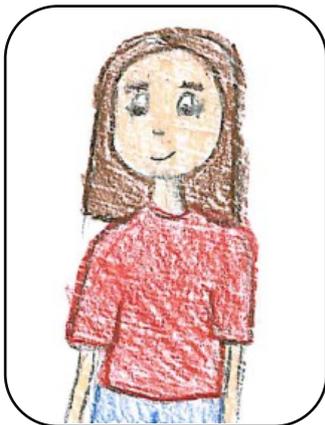
Miriana



Annalisa



Bianca



Francesca

autrici e autori

di racconti, haiku, pubblicità progresso



Francesco



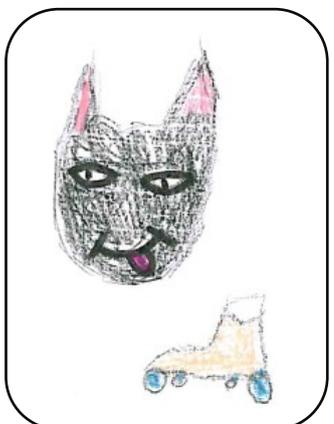
Luigi



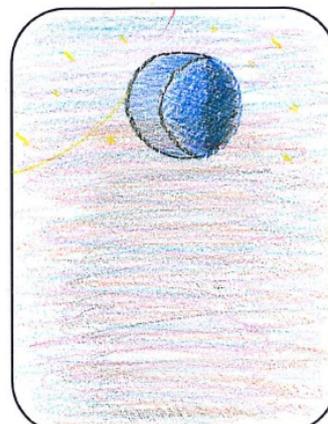
Rosario



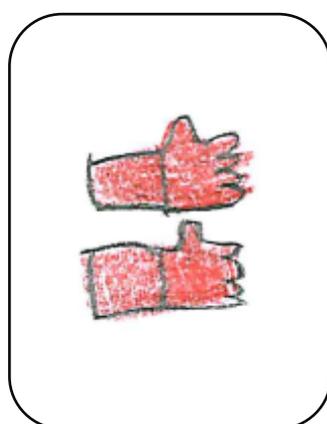
Sabrina



Giulia



Sofia



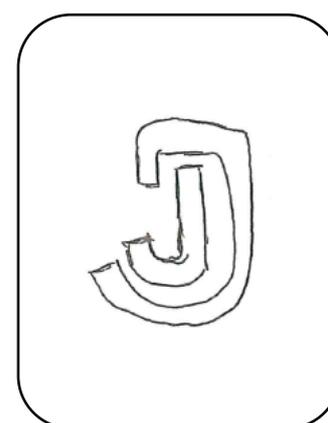
Gabriele



Alessia



Francesco



Nicolas



gli Haiku della pace e della convivialità

Le ragazze e i ragazzi si sono cimentati nella creazione di un haiku:
tre brevi versi che contengono un frammento di universo.
Poi, in omaggio all'armonia e alla circolarità dell'esistenza, tutti i versi sono
stati rimescolati, e ciascun partecipante ha ricevuto in dono un nuovo haiku
foriero di pace, serenità e convivialità.



**In montagna in un inverno ricco di neve
con gli amici di sempre
osservo la natura che cresce**



**In estate in riva al mare
con gli amici
impariamo una nuova lingua**

**In campagna la sera
con le persone a me molto care
mi stendo sul prato e ammiro il paesaggio stupendo**



**In primavera nei boschi
con i miei amici
guardo le sorgenti dei fiumi**

**In Brasile nelle domeniche di sole
con i miei amici
guardiamo la neve scendere sulle nostre teste**

**In campagna il mercoledì mattina
con i miei migliori amici
ci divertiamo a divertirci**



In estate al tramonto

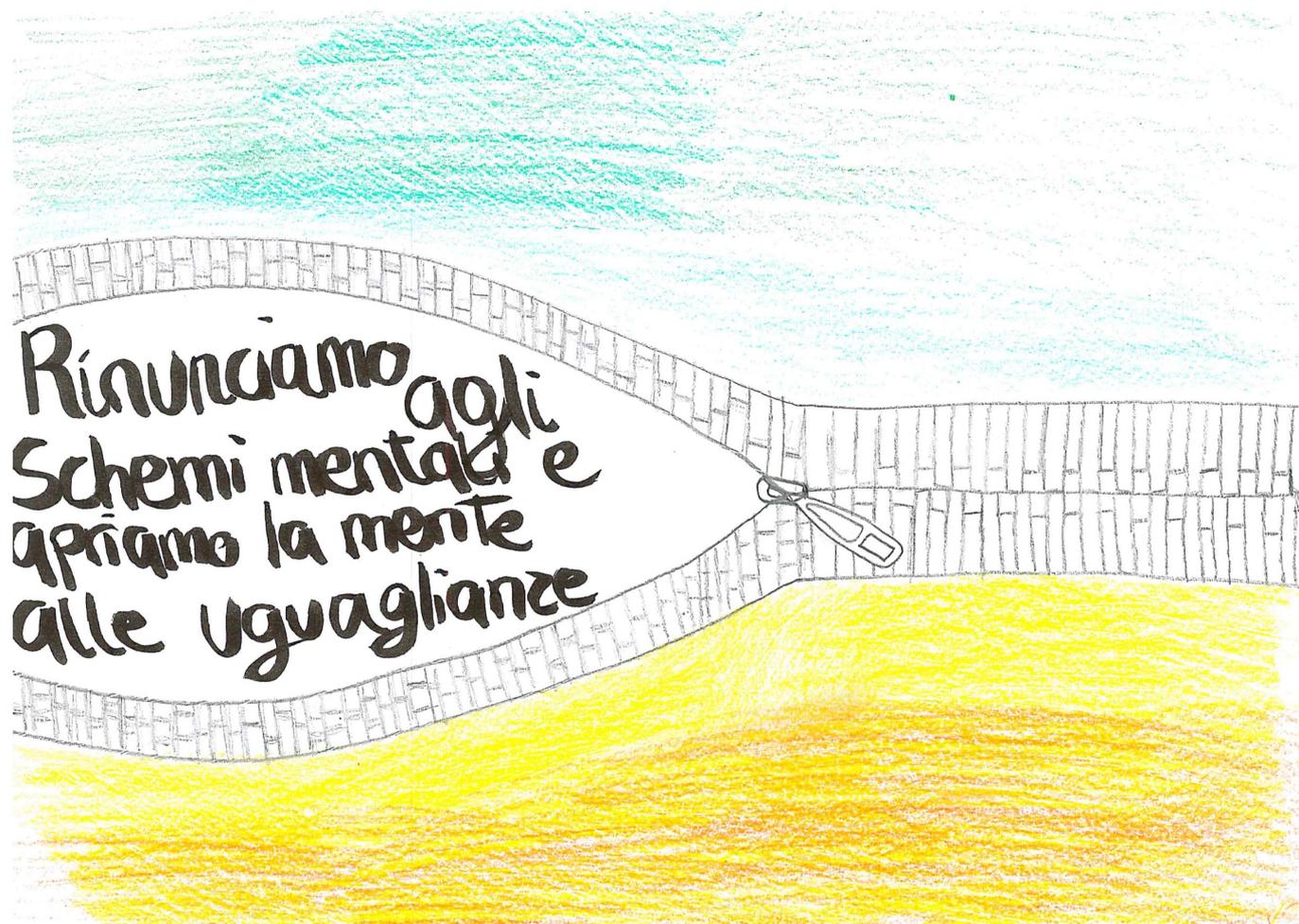
**con i miei parenti e amici
scopro fatti emozionanti**





Un Pubblicità Progresso non serve, come la pubblicità commerciale, a proporre merci incentivando il consumismo, ma a far circolare le idee, innescare riflessioni, aprire le menti, spalancare gli occhi e allargare gli sguardi, moltiplicare i punti di vista...

Questo il senso dei lavori di gruppo presentati in queste pagine, in cui le ragazze e i ragazzi hanno fatto germogliare tutto ciò che ci eravamo detti a proposito del rispetto per gli altri, della lotta a pregiudizi e discriminazioni, del valore della pluralità culturale, della ricchezza delle differenze di cui siamo tutti portatori.

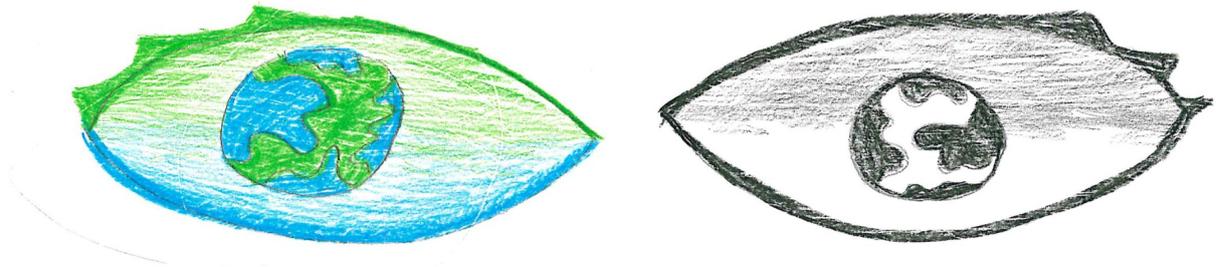




NON PENSIAMO AGLI ERRORI DEL
PASSATO PERCHÈ IL FUTURO
INIZIA ADESSO!!

Voglio arrivare dove l'occhio umano si interrompe...

-Māneskin-



Salvare il mondo ☺

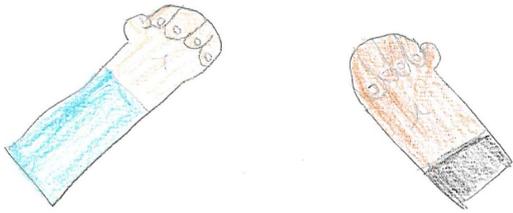


Salvare il mondo non distruggere il verde
quare vice come fratelli.

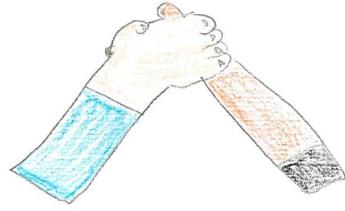
Дякуювання Мирю

Два брата один добрий і інший
- Злія

NO!



SI!



PREGIUDIZIO + IGNORANZA = RAZISMO

NON LASCIARTI INFLUENZARE!

~~TO BE OR NOT TO BE... YOU~~

~~ARE ALWAYS A~~

~~HUMAN!~~



Un caleidoscopio di storie in giro per il mondo



Nelle prossime pagine vi presentiamo i racconti che le ragazze e i ragazzi hanno composto sulla scorta delle suggestioni di alcune immagini che ciascuno di loro aveva avuto in sorte. Un caleidoscopio in cui interagiscono persone, animali, oggetti provenienti dai quattro angoli del mondo, dall'India al Marocco, dall'Argentina alla Cina.



Attraverso colti riferimenti che vanno dal Flauto Magico di Mozart fino agli incantesimi di Harry Potter, passando per l'incipit della Divina Commedia, vi troverete di fronte a frenetiche corse contro il tempo per salvare il mondo dall'apocalisse o a gustose parabole sui rischi dell'affidarsi ai desideri esauditi da magici oggetti, che hanno notorie controindicazioni come c'insegna la migliore tradizione della letteratura fantastica.

Sono racconti divertenti, avvincenti, commoventi, con stilemi di genere che spaziano dall'avventura all'horror, passando attraverso tematiche più intimiste quali il doversi confrontare con una perdita personale o il riconquistato rapporto con un fratello o un genitore.

Con finali niente affatto scontati, che spesso nascondono tra le pieghe di un lieto fine l'emozionante sorpresa della scoperta e della crescita personale o collettiva, come la rivelazione che un tesoro faticosamente conquistato può servire ad aiutare chi ne ha bisogno.

Una mini rassegna per la biblioconvivialità delle differenze, che esalta e valorizza la pluralità culturale e ci invita a camminare per il mondo con sguardo e mente ben aperti per accogliere il nuovo e il bello che c'è intorno a noi.





Il tesoro della scimmia

In Brasile su una spiaggia c'era una scimmia imprigionata: gli serviva una chiave per evadere. Due giovani ragazzi di nome Paolo e Gabriele sentirono e videro la scimmia rinchiusa in una gabbia. Sulla stessa spiaggia i due ragazzi videro una scienziata, la chiamarono e le chiesero di aiutarli a trovare la mappa che conduceva alla chiave. La scienziata vide delle frecce che portavano alla mappa. Andarono a cercare la chiave, ma quando arrivarono sul luogo indicato dalla mappa, la chiave non c'era. Ma i due ragazzi presero in prestito dallo scienziato una pala e scavarono sotto terra recuperando la chiave. Così andarono dalla scimmia e la liberarono. La scimmia per ringraziarli i due ragazzi li portò nel cuore dell'isola con le loro famiglie per regalare loro un tesoro pieno di gioielli. I due ragazzi utilizzarono il tesoro per salvare qualcun altro, qualcuno che poteva averne bisogno per fare un intervento chirurgico oppure per pagarsi gli studi oppure per regalare dei giochi a dei bambini bisognosi.

L'ampolla magica

Un giorno in Cina una chirurga molto famosa di nome Sara scopre che suo padre è un giocoliere perché ritorna da lei dopo tanti anni. Infatti Jacob, suo padre, l'aveva abbandonata quando era piccola e lei era cresciuta senza un padre. Però un giorno Jacob si fa molto male durante uno spettacolo al circo: nessuno sapeva come salvarlo. Così Sara inizia a fare tantissime ricerche per creare una medicina e salvarlo. Quando si reca alla biblioteca, Sara trova un libro che conteneva tutte le ricette per le medicine utilizzate in passato, e trova la cura adatta al suo caso. Gli ingredienti erano difficili da trovare: erbe mediche, peli multicolori di gatto e trifoglio. Però avendo un'amica biologa, riesce a ricavare questi ingredienti. Sara si mette subito all'opera e riesce a creare la medicina, che inserisce in un'ampolla. Si reca subito da suo padre e gli dà l'ampolla; Jacob beve la medicina e dopo qualche giorno è in perfette condizioni. Così il padre e la figlia vanno a vivere insieme e adottano la meravigliosa gattina multicolore che chiamano Mia.





Il quadro magico

Stava leggendo un libro di fiabe della Turchia che parlava di una camionista e di un camaleonte magico che viaggiavano per il mondo a risolvere problemi. Un giorno, decisero di andare in Turchia per andare a mangiare i dolcetti tipici di questo Paese. Una volta arrivati alla pasticceria ordinarono cinque dolcetti a testa e, mentre mangiavano, ricevettero una chiamata che diceva loro di andare al più presto possibile al famoso teatro chiamato "Ciuchi Sduchi". Quando arrivarono lì videro una persona che gli andava incontro e urlando domandò: "Siete voi i famosi 'risolutori di problemi'?"

Loro risposero: "Sì, siamo noi!"

Così quel signore ricominciò il discorso e chiese: "Potete aiutarci a pagare la bolletta della luce? Purtroppo non possiamo pagarla perché non abbiamo molti soldi".

La camionista e il camaleonte risposero: "Sì, possiamo aiutarvi con il nostro quadro magico. Può darvi qualunque cosa desideriate, anche tanti soldi".

Il signore disse: "Okay, ci servono duemila euro".

La camionista rispose: "Okay, camaleonte, tira fuori questi duemila euro". E *puff* i duemila euro si materializzarono.

Il tipo disse: "Grazie mille! Oggi siete invitati gratis al teatro stasera".

Così i due eroi passarono una serata fantastica al teatro.

Il clown e l'orso

C'era una volta a Odessa, in Ucraina, una nave piena di marinai, che siccome erano tristi chiamarono un pagliaccio per farli ridere. Il clown li fece davvero ridere e allora i marinai se ne andarono e lo lasciarono da solo con un orso che stava sulla nave. Il clown, pensando di far divertire anche l'orso, si avvicinò. Ma all'orso non piacque lo scherzo e allora gettò il pagliaccio in mare.



Давним-давно в Одесі, на Україні, був корабель, наповнений моряками, які, бо їм було сумно, викликали клоуна, щоб розсмішити їх. Клоун дуже розсмішив їх, а потім моряки пішли і залишили його наодинці з ведмедем, який був на кораблі. Клоун, гадаючи, що він теж розважає ведмедя, підійшов. Але ведмедю жарт не сподобався, і він кинув клоуна в море.





Debbie e la foresta incantata

Leggeva sempre libri d'amore, ma quel giorno qualcosa cambiò. Debbie era una grande artista argentina che amava leggere storie d'amore e ritrarre gli innamorati dei suoi racconti. Era una notte buia e tempestosa e Debbie venne avvolta nelle braccia di Morfeo. La sua mente vagò in lungo e largo immaginando due dolci innamorati passeggiare in una maestosa foresta incantata: la luce che illuminava l'erba rendendola limpida e splendente rendeva tutto più magico. La mattina seguente Debbie si svegliò cullata dalla luce del sole che aveva interrotto la tempesta della notte; il sogno che aveva compiuto gli era rimasto così impresso nella mente che lei aveva deciso di dipingere quella stessa foresta che aveva ospitato gli innamorati del sogno. Iniziò a dipingere il frutto del suo sogno con colori molto variopinti. Nonostante la sua euforia nel ritrarre una scena così romantica la sua mente affollata da strani pensieri.

Al termine dell'opera Debbie fu immersa nel buio, che cessò con una luce abbagliante che fece ritrovare Debbie proprio all'interno della foresta del suo sogno. Debbie era spaventata ma allo stesso tempo ammaliata dalla bellezza di quel posto. La foresta seguiva un grosso viale decorato da tanti fiori colorati. *Nel mezzo del cammin di sua vita si ritrovò in una selva oscura che la diritta via era smarrita.*

Sempre con meno speranze di tornare a casa Debbie inciampò su qualcosa. Era un flauto magico doppio!! Da grande appassionata di musica, per riacquisire le speranze Debbie iniziò a suonare il flauto. La dolce melodia che produceva attirò una graziosa farfalla che si posò sulla sua spalla. Tra le ali fatate aveva un bigliettino con su scritto:

Se nella tua città vuoi tornare, questo spartito devi suonare. Se trovarlo tu vorrai, dove sorge il sole ti dirigerai.

Dunque Debbie si iniziò ad incamminare verso est e alle prime luci dell'alba incontrò nuovamente la farfalla con un nuovo bigliettino che diceva:

Prima missione superata. Vai verso la cascata, lì lo spartito troverai e suonarlo potrai.

Più veloce della luce Debbie si diresse alla cascata e trovò molto facilmente lo spartito. Mentre anche la farfalla la raggiungeva, Debbie iniziò a suonare la melodia, che in men che non si dica la riportò nella sua amata Argentina. Molto provata da quell'avventura Debbie decise di vendere il dipinto degli innamorati a qualcuno senza paura, in modo da condividere questa stramba avventura.



Alex e i suoi guanti magici

Tanto tempo fa in una città del Giappone c'era un inventore famoso che anno dopo anno costruì dei guanti magici in grado di curare le malattie e spostare gli oggetti utilizzando un tasto posto al loro interno.

Suo figlio Alex un giorno andò alle rovine del tempio maledetto in Giappone con Jake, un suo amico, per scoprire una stanza maledetta dove all'interno si credeva si celasse uno spirito maligno in grado di divorare chiunque cercasse di entrare all'interno della sua dimora. Alex era un ragazzo curioso e amava conoscere le culture di diversi popoli perciò decise di avventurarsi. Decise di portare con sé i guanti per proteggersi dal freddo, non sapendo che erano magici, e la capra Betty che lo accompagnava in tutti i suoi viaggi. Non appena arrivati nel tempio Alex cercò la guida del viaggio, ma questa non c'era da nessuna parte; perciò Alex decise di avventurarsi da solo con Betty e Jake. Il tempio all'interno sembrava disabitato: non c'erano persone ed era completamente distrutto. Alex notò una porticina e decise di avventurarsi. La prima stanza era piena di trappole di ogni tipo. Jake e Alex erano sconvolti: non si aspettavano di trovare pericoli, pensavano che il tempio fosse pieno di gente.

Per il freddo, Alex indossò i guanti, ignaro del loro potere. I guanti in quel momento emanarono una luce continua in grado di donare ad Alex il potere di spostare le trappole e creare una via libera. Alex era incredulo: non sapeva che suo padre fosse un inventore. Così, fece lo stesso per le altre stanze. Ad un certo punto, però, Alex si trovò davanti a una porta nascosta e decise di entrare all'interno. Dentro si celava uno spirito maligno terrificante che cercò in tutti i modi di sconfiggere Alex e i suoi amici, con i suoi occhi di laser. Per fortuna Alex si difese con i guanti e riuscì a parare tutti i colpi.



Alla ricerca del lupo

Stava con giocando con suo fratello, con le bambole...

Mike si svegliò improvvisamente da quel sogno che lo aveva riportato ai giorni felici con il suo defunto fratello. Stava sorvolando ormai da due giorni il Marocco, la terra che gli aveva donato giorni di una gioia celeste e di una tristezza mortale. A un certo punto il pilota automatico che Mike aveva attivato per riposarsi un po' cominciò a dare dei problemi; nonostante i tentativi di riprendere quota, stava precipitando in un luogo che non aveva mai notato nell'enumerose volte che aveva sorvolato il Marocco.

Mentre l'aereo stava per precipitare, dalle cartine Mike si accorse che non esisteva nessuna foresta. L'aereo cadde nell'acqua. Fortunatamente, non appena uscì dall'abitacolo, Mike sentì intorno a lui un'aria più pura e pulita rispetto a quella a cui era abituato. Vide un lupo che lo guardava da dentro un cespuglio. Quegli occhi li ricordavano qualcosa, qualcosa che gli mancava e di cui aveva bisogno. Siccome era sera, Mike decise di andare a dormire così il giorno dopo avrebbe potuto esplorare la grotta.

Nella grotta Mike scoprì un bauletto nascosto dietro una pietra; il bauletto era di legno e sembrava molto antico. Decise di aprirlo ma, non avendo la chiave, non gli fu possibile farlo.

Il lupo continuò a far visita a Mike, e un giorno il ragazzo notò una chiave al collo del lupo. Cercò di prendere la chiave e, quando finalmente ci riuscì, capì che serviva per aprire il bauletto. Non appena lo aprì trovò una penna: esatto una semplicissima penna. La provò sul retro di una cartina che aveva portato con sé, ponendo alcune domande di cui desiderava una risposta. Iniziò scrivendo che voleva sapere il perché della morte di suo fratello e improvvisamente la penna iniziò a scrivere da sola: scrisse che suo fratello non era morto, bensì si era trasformato in un lupo per via di un incantesimo lanciato tanto tempo prima. Mike scioccato da questa scoperta chiese alla penna perché si trovava proprio in Marocco, e quella rispose che doveva salvare suo fratello. Per farlo doveva trasformare la penna in una bacchetta e pronunciare l'incantesimo *Ricordo Patronus*. Per trasformare la penna doveva andare nel lago della grotta e immergere l'oggetto. Mike fece tutto ciò che la bacchetta disse e, quando finalmente ebbe di nuovo suo fratello tra le braccia gli raccontò che era stato colpito dall'incantesimo e che la penna lo aveva liberato. La penna gli disse anche che aveva viaggiato nel tempo e che nel lago avrebbe trovato il suo aereo riparato, in modo da poter tornare nel presente. Non appena arrivati nel presente i due fratelli vissero felici e contenti, finalmente insieme dopo tanto tempo.



La Sfinge maledetta

Una bodybuilder di nome Yasmin stava mangiando una mela quando trovò un bruco a cui era legato un pezzetto di carta. Lo prese e vide che c'era scritto qualcosa: "Premi l'occhio destro dell'antica regina, prima che il gatto si risvegli". Yasmine pensò subito alla testa di Nefertiti presente nel museo del Cairo. Non aveva una macchina perché la palestra in cui lavorava era sotto casa sua; chiamò il suo amico Salah e gli chiese se poteva prendere il suo asino. Fortunatamente Salah glielo concesse, così Yasmin montò in sella e partì. Una volta arrivata, pagò il biglietto ed entrò nel museo; si diresse verso la statua di Nefertiti e attese. Doveva diventare buio prima che lei potesse agire inosservata. Finalmente il museo chiuse e Yasmin uscì allo scoperto; con un po' di timore cliccò sull'occhio destro della statua e ne uscì una pergamena scritta in egiziano antico. Yasmin non sapeva leggere i geroglifici e quindi si stava sforzando, quando uno scalpiccio di zoccoli la fece girare impaurita. Era l'asino di Salah, che le disse: "Fai leggere a me". Yasmin era scioccata, ma nonostante ciò gli diede il bigliettino. L'asino disse: "Questa pergamena dice: 'A chiunque leggerà questo messaggio: la Sfinge non è una statua, ma un mostro intrappolato da un sigillo. Questo sigillo deve essere cambiato ogni millennio, altrimenti la Sfinge distruggerà il mondo. Se non troverai subito il Libro degli Incantesimi ci sarà l'apocalisse. Ma per fortuna ti lascerò andare nella piramide di Tutankhamon. L'entrata si trova sulla punta.

Yasmin si spaventò tantissimo al pensiero della Sfinge, così salì in groppa all'asinello e andò alla piramide. Con una fatica immensa Yasmin salì sulla cima e vide un mattone con una "T" incisa sopra. Lo premette, e si aprì una porta che le permetteva di accedere a una stanza segreta. Per sbaglio Yasmine calpestò un pulsante, e delle frecce la sfiorarono. Doveva proseguire cautamente, ma alla fine vide un piedistallo con un libro; lo prese e, aprendolo trovò l'incantesimo per la Sfinge. Mancava pochissimo tempo e il cielo grigio mandava lampi di luce verde. Yasmine corse di fronte alla sfinge e vide che i suoi occhi erano del tutto verdi e la bocca era aperta con denti affilatissimi. Senza paura Yasmin pronunciò l'incantesimo, e un lampo di luce colpì la gigantesca statua. L'urlo della Sfinge fu agghiacciante.

Ma, quando la luce cessò, Yasmin vide che la Sfinge era di nuovo di pietra. Allora pronunciò l'ultimo incantesimo, che prevedeva un sigillo infinito. Dopodiché bruciò il libro perché era un'arma troppo potente. Poi tornò a casa, felice di essere riuscita a salvare il mondo da una minaccia imminente.



La maledizione dei semi

Abdul, un cuoco indiano, fu invitata una festa in maschera in una fattoria in Messico. Però il cuoco non poteva permettersi un costume dato che il suo lavoro non pagava molto. A quella festa partecipavano molti VIP, e il sogno del cuoco era quello di diventare famoso per la sua cucina. Così per non perdere l'occasione, girò tutto il paese in cerca di costumi; finché non trovò uno strano signore con un topo sulla spalla e un occhio giallo e cicatrizzato che vendeva dei semi "speciali". Abdul il cuoco chiese il costo e quale effetto i semi avrebbero provocato. Il losco signore, di nome Mohamed, disse che il costo era di cinque euro. Così Abdul senza esitare ne comprò due e andò subito a casa. Al primo seme chiese tre milioni di euro e prese il primo aereo verso il Messico; all'entrata del locale prese l'altro seme e si trasformò in un pappagallo. La festa andò apparentemente bene, però mentre cercava di ritornare umano Abdul rimase per sempre un pappagallo. Tornò dal venditore e chiese spiegazioni, e quello rispose che se lo avesse fatto finire di parlare glielo avrebbe detto.

"E va bene, mi consolo sulla mia nuova Lamborghini" replicò il cuoco pappagallo. "Hasta la vista, baby."





Le avventure di Simon

Per il suo compleanno ricevette un libro molto speciale che riguardava degli occhiali misteriosi che erano oscurati: per paura che potesse succedere qualcosa, nessuno aveva mai tentato di indossarli. Il ragazzo, soprannominato Simon, si accorse di avere degli occhiali troppo simili a quelli descritti nel libro quindi decise di poggiarli su uno scaffale molto in alto, in modo da dimenticarli e di non avere la tentazione di riprenderli.

Ma la tentazione era sempre più presente: Simon voleva prendere gli occhiali e indossarli. Non appena li indossò, gli si aprì davanti un mondo. Quella non era la realtà, e per paura di quel mondo soprannaturale Simon provò a togliersi gli occhiali, ma non ci riusciva. Pensò di recarsi al negozio di giocattoli, poiché da lì erano stati acquistati; tuttavia quando fu lì si accorse che i giocattoli erano animati. Allora andò verso la cassa per parlare con la proprietaria, ma seduta alla sedia della proprietaria c'era un serial killer che gli puntava contro un'arma. Simon riuscì a prendere un giocattolo appuntito, con cui infilzò una mano dell'uomo. Questi, tormentato dall'insistente dolore lo lasciò scappare, ma gli promise che si sarebbe rifatto vivo.

Il ragazzo in preda al panico scappò, non a casa bensì in Australia; in fin dei conti, distava soltanto due chilometri dal luogo sottostante. In Australia però la vita era diversa, era molto più complessa, ricca di animali selvatici che turbavano il ragazzo. Simon si addentrò in un bosco buio e ricoperto di foglie nere e altissimi alberi ramificati. Sentì i piedi avvolti da qualcosa, e cadde in terra, dove si ricoprì di fango. Qualcosa di viscido iniziò a percorrere il suo corpo. Un caldo afoso gli ustionò la pelle e la sua voce divenne un rimbombo frastornante. Il ragazzo al mattino era privo di vestiti e aveva sul corpo segni maestosi e gonfi. Dai segni capì che era stato un serpente a vittimizzarlo. Per curare le sue ferite decise di avviarsi lungo il sentiero. In lontananza vide un corso d'acqua e si depose all'interno di esso: le ferite non erano gravi, poiché guarirono nel giro di un'ora. In preda alle allucinazioni vide un'aquila ferita e fece di tutto per farla guarire. Ci riuscì. L'aquila era riconoscente e svolazzò libera in cielo.

Spostandosi Simon si ritrovò in un centro con dei palazzi importanti. Per essere aiutato aveva bisogno del supporto di un adulto quindi pensò di visitare una scuola. In questa scuola c'erano diverse classi; Simon entrò in una classe qualunque e il professore era il serial killer che aveva incontrato nel negozio di giocattoli del paesino in cui aveva abitato. L'uomo si voltò verso Simon e iniziò ad agitare delle armi affilate, ma in vista dall'alto si intravide un'aquila. Era quella di prima, guarita da Simon, la quale sollevò l'uomo e con una velocità formidabile lo lanciò in un fiume.

Simon e l'aquila diventarono migliori amici.

Tutto è bene quel che finisce bene.

GIOCHI DAL MONDO



Dopo aver viaggiato per i cinque continenti attraverso i racconti, le poesie e le attività interattive del laboratorio sulle differenze, abbiamo incontrato un altro aspetto della convivialità: quello ludico interculturale.

L'esplorazione dei giochi delle varie culture, dall'India al Senegal, dalla Cina all'Indonesia al Brasile, ai è conclusa con un messaggio rivolto ai coetanei di altri Paesi del mondo, un invito a conoscersi meglio e condividere esperienze.



Cari Bambini/Ragazzi vi ringrazio
per i fantastici giochi che avete la vostra popolazione
ha creato. Sarò molto felice se con
questi giochi ci giocheremo tutti insieme
per conoscerci meglio e imparare più cose della
vostra cultura. Tanti saluti dall'Italia
-Sofia R.-

A tutti i bambini del mondo, vi invito a venire
a giocare ai nostri giochi, fatti da noi! Mi dispiace
che in alcuni paesi c'è guerra e non c'è il
divertimento, per questo vi mando questa lettera, per
farvi sentire al sicuro!

Francesco
Madugno



Ciao! I vostri giochi sono meravigliosi! Grazie di averceli
fatti conoscere! Mi piacerebbe conoscervi in modo
da giocare insieme e farvi scoprire i giochi italiani!
Sarebbe stupendo conoscere la vostra cultura!
Grazie e a presto!
P.S: spero di incontrarvi prima o poi!

Francesca! B



la margherita dei diritti



BiblioConvivialità delle differenze

Zorba Cooperativa Sociale, edizioni la meridiana
bando Orizzonti solidali della Fondazione Megamark

Scuola secondaria di I grado statale "Gesmundo-Moro-Fiore" di Terlizzi
dirigente scolastica: Lucia Tatulli - coordinatrice: prof.ssa Tiziana D'Aurea
Classe II B

Percorso laboratoriale di educazione alle differenze
e-book *Storie, giochi e riflessioni di pace e accoglienza*
a cura di Dario Abrescia e Tiziana Mangarella

PROGETTO VINCITORE
DEL CONCORSO



PROMOSSO DA



IN COLLABORAZIONE CON I SUPERMERCATI

