

## INCONTRO INFORMATIVO/PILOTA

Raccolta presenze

Si lanciano la pallina e devono dire nome + 1 cibo che inizi con la stessa iniziale + 1 cosa bella della settimana.

Brainstorming sulla parola “peer educator” (Chi è? Cos'è? Che idea vi siete fatti?)

Visionare dei video realizzati da altri peer. Poi insieme si cerca di capire che messaggio volevano mandare.

Brave spiegazione di cos'è la peer e di come si sviluppa il percorso che proponiamo.

Richiesta di adesioni, raccolta numeri di telefono, consegna calendario

## 1° INCONTRO (31/01)

Si scrive il nome su un pezzo di scotch di carta da attaccare alla maglia

[10'] Gioco: SOLE-CUORE-AMORE (con premio!!)

[30'] Gioco del gomito: nome + animale preferito + oggetto che ci rappresenta e perché + 1 cosa bella successa in settimana. Poi si fa il giro al contrario

[20'] Attività della mano: ognuno disegna la sagoma della propria mano, poi scriverà 3 caratteristiche personali positive e 2 negative (una in ogni dita)

[20] Divisi in gruppo (3/4) creano una bandiera che li rappresenti, utilizzando gli oggetti che avevano detto nel gioco del gomito. Poi lo presentano.

[15'] Attività dei video: fare vedere 4 video sul lavoro di gruppo (animali che in gruppo risolvono la situazione) (it's smarter to travel in groups - De Lijn.mp4: <https://www.youtube.com/watch?v=11E8FtJnf-k>). Sullo stimolo del video raccontare un'esperienza personale in cui il Gruppo (lavorare in gruppo) è stato vincente (ha cambiato qualcosa).

Riprendere la presentazione di cosa voglia dire essere un peer educator, magari riguardando anche il loro brainstorming. Chiedere se ci sono ulteriori dubbi sulla peer education.

Distribuzione privacy

Una parola significativa per concludere l'incontro.

## 2° INCONTRO (GIORNATA LUNGA) 8/02:

Raccolta liberatorie

[15'] SPEED DATE: Si dispongono in due cerchi concentrici, quindi si trovano a coppie. I conduttori danno un argomento e il tempo. A turno parlano. Al termine del tempo chi è nel cerchio interno si sposta di un posto a sinistra. (racconta l'ultimo film che hai visto o l'ultimo libro che hai letto; un sogno nel cassetto; racconta l'ultima vacanza che hai fatto)

[15'] Si chiede loro com'è andata e poi scelgono il tema che hanno preferito (uno unico per tutti) e ognuno presenta il compagno con cui era in coppia.

[1h] SAGOMA: ognuno deve disegnare la propria sagoma e poi abbellirla e riempirla in base alle proprie caratteristiche e ai propri hobby. Poi presentano a tutti.

10.45 [20'] INTERVALLO

[15'] Definizione del patto formativo: si chiede loro di scrivere su 3 post-it 3 cose e poi si condividerà (e noi ne terremo nota su un file word):

1. Cosa vorrei da questo percorso
2. Cosa non vorrei da questo percorso
3. Una curiosità/dubbio che vorrei chiedere sul tema dipendenze

[10'] Condivisione delle regole (possibilmente chiedendo a uno dei ragazzi di scriverle) (tenere il video acceso, non fare riprese, riservatezza, fiducia)

[15'] brainstorming su “dipendenze”

[30'] GIOCO DEGLI SCHIERAMENTI (CON SLIDE) sulla musica: sentire alcune canzoni: si fa sentire un pezzo di canzone e poi si chiede a ognuno di loro se piace, non piace oppure è indifferente. (sulla necessità di schierarsi) Si fanno delle affermazioni sul tema dipendenze e si chiede loro di schierarsi “se sono d'accordo” oppure “no”: *se fumo canna non succede nulla ---*

*rischio se posto foto mia che bevo---gli adolescenti usano sostanze---mi proteggero se bevo senza esagerare ---chi gira a san salvario di sicuro bevono--- a capodanno posso ubriacarmi--- se faccio parte di ambiente sportivo sono in un ambiente sano --- se fumo una siga ogni tanto non prendo il vizio --- rimanere tre ore online su un social non è un problema---*

12.15 [30'] Gioco della Torre: divisi in gruppi di 2/4 persone. Ogni gruppo ha a disposizione 10 fogli e un rotolo di scotch. All'inizio devono compilare il progetto con scritto la procedura, chi fa cosa e il disegno di come risulterà. Poi lo realizzano, si verifica e si premia la torre più alta.

12.45 [20'] INTERVALLO

[20'] Staffetta: noi facciamo loro le domande del google moduli (e volendo altre) e loro devono rispondere. Per prenotare la risposta devono arrivare a toccare il muro camminando in modi particolari che di volta in volta diciamo loro (es: formichina, canguro, rana,...)

(se avanza molto tempo si guardano le domande del patto formativo)

[10'] immagini conclusive per dire com'è andato l'incontro

MATERIALE: 40 fogli, 30 post-it, 4 fogli A3, pennarelli, 1 cartellone, slide schieramenti, 3 scotch, domande quiz, immagini conclusive

**3 INCONTRO** 14/02

Obiettivo: Sondare quello che sanno e capire quale argomento interessa di più o tocchi più vicino loro e i loro coetanei

Gioco di accoglienza [15'] [Barbara]: Gioco delle carte sulle sostanze. Disporsi in cerchio.

Assegnare ad ogni ragazzo un seme (sostanza). Spostarsi o restare al proprio posto (o dietro la sedia del compagno) a seconda della parola che il conduttore dice e del seme (sostanza) che è stato assegnato. Il gioco si conclude quando si torna alla propria sedia

[40'] Mostrare il loro brainstorming e poi rileggerlo spiegando: dipendenze naturali e patologiche (chiedendo loro quando una dipendenza diventa patologica), legali e illegali e che le sostanze possono essere da comportamento o da sostanze psicoattive. Dividere in rilassanti, eccitanti e allucinogeni.

[40] Attività: dividerli in 3 gruppi -ogni gruppo crea/ costruisce due storie inventate sulle situazioni quotidiane che i ragazzi più piccoli si trovano ad affrontare (nell'ambito dell'"avvicinarsi" agli oggetti di dipendenza) PERCHE' QUEL GRUPPO HA BISOGNO O E' INTERESSATO AD AFFRONTARE QUEL TEMA. Si presenta al resto del gruppo e poi si cerca di fare una "graduatoria" con delle motivazioni sull'argomento che preferirebbero approfondire.

Mantenendo gli stessi gruppi, in base a cosa esce si chiede loro di **cercare del materiale** (filmati, immagini e articoli su google scuola, dividendosi in gruppi) **per la volta dopo** riguardo a questo oggetto di dipendenza.

Gioco finale: Il pistolero. Il conduttore al centro, spara. La persona colpita si abbassa. I due al fianco si sparano vicendevolmente. Il più lento dei tre a compiere la sua azione, perde ed esce dal gioco.

Visionare il video nugget [<https://www.youtube.com/watch?v=HUnGLgGRJpo>]

MATERIALE: carte sostanze, brainstorming, 6 fogli

**4 INCONTRO** 21/02

Spende il sole su... Gioco di conoscenza

Definizione di rischio data da loro

Gioco sulla linea del rischio: preparare delle domande. Preparare la linea del rischio (da 0 a 5) e decidere dove posizionarsi in funzione del parere personale sul rischio (più rischiosa o meno rischiosa) rispetto a quella situazione. Successivamente il resto del gruppo può dire la sua e il ragazzo può riposizionarsi o decidere di non cambiare idea.

Visionare il materiale portato dai ragazzi e raccolta domande per la formazione.

Il **triangolo della dipendenza** (oggetto-soggetto-contesto) dove avremo incasellato le cose dette da loro.

Gioco: A turno una persona ha un **cartellino** sulla fronte con una parola da indovinare e gli altri devono descriverla per fargliela capire.

MATERIALE: triangolo dipendenza, cartellino con la parola

### 5 INCONTRO 7/03

Spende il sole su...

Visionare il materiale portato dai ragazzi e raccolta domande per la formazione.

Il **triangolo della dipendenza** (oggetto-soggetto-contesto) dove avremo incasellato le cose dette da loro.

Fattori di protezione (a **gruppetti** da 3): **foto di persone** "stereotipate": devono individuare chi è, cosa fa e poi trovare i fattori di rischio e protezione

Gioco: A turno una persona ha un **cartellino** sulla fronte con una parola da indovinare e gli altri devono descriverla per fargliela capire.

### 6 INCONTRO (giornata lunga) 18/03

10' Una cosa bella successa in settimana

20' Attività Unplugged sul credo normativo: a ognuno viene data la tabella da compilare con la frequenza degli usi di sostanze. Poi si verifica insieme. In cerchio si risponde alle domande al fondo del foglio.

20' Gioco: La torre (con premio)

10' PAUSA

**Formazione:**

10' Slide: falsi miti sull'alcol (quiz a squadre da 3)

5' # te lo spiego alcol

30' Formazione nostra → spieghiamo loro:

- Effetti sul corpo
- Effetti sul comportamento (l'aspetto sociale positivo, le 3 V (violenza, virus, velocità) che influenzano negativamente il nostro comportamento)
- Unità alcolica
- Tasso alcolemico (genere, età, etnia, stato di salute, stomaco pieno)
- Coma etilico e cosa fare

**Perché beviamo: aspetto sociale**

**gradazioni alcoliche (far mettere loro in ordine le varie bevande)**

**Tolleranza del livello di alcol ingerito che cambia**

**Effetti collaterali (a breve e lungo termine)**

**quando esagero,**

**cosa fare in caso di malessere?,**

**come arrivo ad ubriacarmi,**

**Come si passa dalla convivialità alla dipendenza**

?(15' **Occhiali per simulazione**, creando un percorso)

20' Si dividono in gruppi da 3. Utilizzando le carte di Unplugged sulla cannabis (ed eventualmente sulle dipendenze) si confrontano e poi portano la loro risposta e il loro pensiero al gruppo.

5' # te lo spiego cannabis

PAUSA

30' **Gioco dell'oca**

10' Scelta dell'argomento della ricaduta

15' Fattori di protezione: cosa ci può proteggere dall'abuso di alcol o dai pericoli legati all'alcol.

[MATERIALE: tabella sostanze, fogli torre, scotch, domande da estrarre, carte unplugged sulla cannabis, domande gioco dell'oca, tabellone gioco dell'oca

### 7 INCONTRO 21/03

Giochino: A turno una persona ha un cartellino sulla fronte con una parola da indovinare e gli altri devono descriverla per fargliela capire.

Individuazione del messaggio da passare alle prime: brainstorming con un po' di concetti/frasi che vorremmo passare.

Video "cambia le parole"

In plenaria: - brainstorming su giochi e attività fatte (quello che non ricordano lo completiamo noi)

- che strumento usare per portare in classe il messaggio (con piano B per eventuali dad)

Lavoro di gruppo: compilazione scheda per progettare la ricaduta

**8 INCONTRO** 28/03

Giochino

Lavoro di gruppo: definizione delle ultime cose e preparazione materiale

**9 INCONTRO** 04/04

Simulazioni (con cartelli per "correggere"/migliorare alcuni eventuali errori)

**10 INCONTRO** 21/03

Verifica

griglia per raccogliere le firme di chi risponderebbe positivamente alle affermazioni nella griglia.

Speed date con ritratto

Telefono senza fili disegnato

Pinocchietto pesta piede

Attività teatrale su come si sta in scena e si interagisce con il pubblico e si presenta