

## **SCHEDA ATTIVITÀ: IL MERCATO INDIANO**

A cura di EDI ONLUS ARCIPELAGO EDUCATIVO ROSARNO

**Obiettivo:** Sviluppare le capacità logiche e matematiche; Sviluppare la fantasia e la creatività; Utilizzare le conoscenze e le abilità personali. Riuscire a collaborare con i compagni.

### **Attività in semplici passi**

L'attività si collega al filone tematico del viaggio e prende spunto dal libro "il giro del mondo in 80 giorni", precisamente dal capitolo in cui i protagonisti, durante il loro avventuroso viaggio, giungono in India, dove vengono travolti dai colori e dalla vivacità dei mercatini del luogo. I bambini/ragazzi dovranno trasformarsi in mercanti e artigiani e vendere i loro manufatti.

- A. (*Apertura*): L'attività inizierà con la presentazione e il racconto da parte degli educatori delle peculiarità dell'India dando modo ai beneficiari di immaginare ciò che li aspetta. I beneficiari avranno la possibilità di scoprire così le caratteristiche geografiche, gli usi e i costumi del paese, anche attraverso l'osservazione di immagini. Un' importante informazione da dare sarà quella riguardante i mercatini indiani. (15')
- B. (*preparazione*): In seguito al primo momento di conoscenza che potrà essere svolto sia in aula che all'aria aperta, l'educatore chiederà ad i beneficiari di immergersi nella cultura esplorata, impersonificando il ruolo del mercante.  
I bambini/ragazzi da soli o in piccoli gruppi avranno la possibilità di creare degli oggetti o delle invenzioni da vendere nel bazar. Avranno a disposizione materiale di riciclo e con questo potranno creare uno o più oggetti. Una volta terminata la fase di creazione, ogni bambino dovrà dare un valore al proprio manufatto e creerà uno slogan che ne faciliti la vendita e attragga gli acquirenti. (2h)
- C. (*Attività centrale*): Ogni beneficiario o gruppo di beneficiari allestirà il banco del mercato e proverà a vendere il proprio manufatto. Dopo un primo momento presentazione della merce in vendita, ai bambini/ragazzi verranno consegnate delle carte di credito (Allegato 1) tutte contenenti la stessa somma. (Per i bambini è consigliabile utilizzare monete di

cartoncino). Da adesso in poi, un mercante alla volta venderà il proprio manufatto mettendo quest'ultimo all'asta. Tutti gli potranno fare la propria offerta e ad aggiudicarsi l'oggetto sarà chi offrirà la somma più alta. Ogni beneficiario dovrà fare attenzione a gestire bene il proprio denaro, cercando di non superare la cifra a disposizione.

Gli educatori durante la vendita potranno intervenire aggiungendo una piccola difficoltà, inserendo sugli oggetti in vendita le percentuali di sconto o aumenti di prezzo che i ragazzi dovranno calcolare prima di poter comprare. (1h)

D. (*Chiusura*): l'attività può concludersi in *circle time* con la condivisione in isole degli acquisti e delle spese fatte e in generale dell'esperienza di gioco fatta. (10')

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori**

- Punti di forza: stimolare lo sviluppo della comunicazione orale dei bambini attraverso il gioco; allenare capacità matematiche; protagonismo del beneficiario, stimolare la creatività.
- La presentazione del mercato potrebbe essere introdotta dal gioco sensoriale (KIM), in cui i ragazzi attraverso i 5 sensi dovranno indovinare gli oggetti, suoni e odori tipici della cultura indiana,
- I bambini, con l'utilizzo di materiale di riciclo, possono progettare e realizzare oltre ai manufatti anche la struttura del gioco (bancarella).
- il gioco può suddividersi in più giornate e può essere svolto anche a coppie o a squadre. Si può anche aggiungere uno scopo agli acquisti (es. arredare una scuola, uno spazio per i ragazzi etc).

**Tempo:** 3 ore e mezza circa

**Materiale:** materiale di riciclo, penne, colori, tempere, pennelli, colla, forbici, scotch, carte di credito o monete di carta.

Allegato 1

