

## SCHEDA

# CHI PUÒ FARE COSA?

**CLASSI:** scuola primaria 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup>.

**OBIETTIVO:** riflettere sui ruoli e sui giochi, superando gli stereotipi.

**OBIETTIVO DIDATTICO:** far emergere che i giochi non hanno genere, e che il divertimento è per tutti e tutte.

**ATTIVITÀ:** *circle time* in cui i bambini e le bambine raccontano i giochi che amano. L'insegnante chiede: «Ci sono giochi che vi dicono essere "da maschi" o "da femmine"? Vi sembra vero?» Si raccolgono le risposte e si evidenzia che ogni gioco può essere scelto da chiunque. Si conclude con un disegno: "lo gioco a..." (ognuno disegna sé stesso mentre gioca a qualcosa che ama).

**PROPOSTA DI MATERIALE CARTACEO:** **Disegna te stesso/a mentre giochi al tuo gioco preferito!**

Una scheda A4 divisa in due sezioni:

Parte 1 – Disegna: uno spazio bianco con il titolo:  
"Disegna te stesso o te stessa mentre giochi al tuo gioco preferito!"

Parte 2 – Rifletti: sotto il disegno, tre righe con domande guida:

Il mio gioco preferito è:

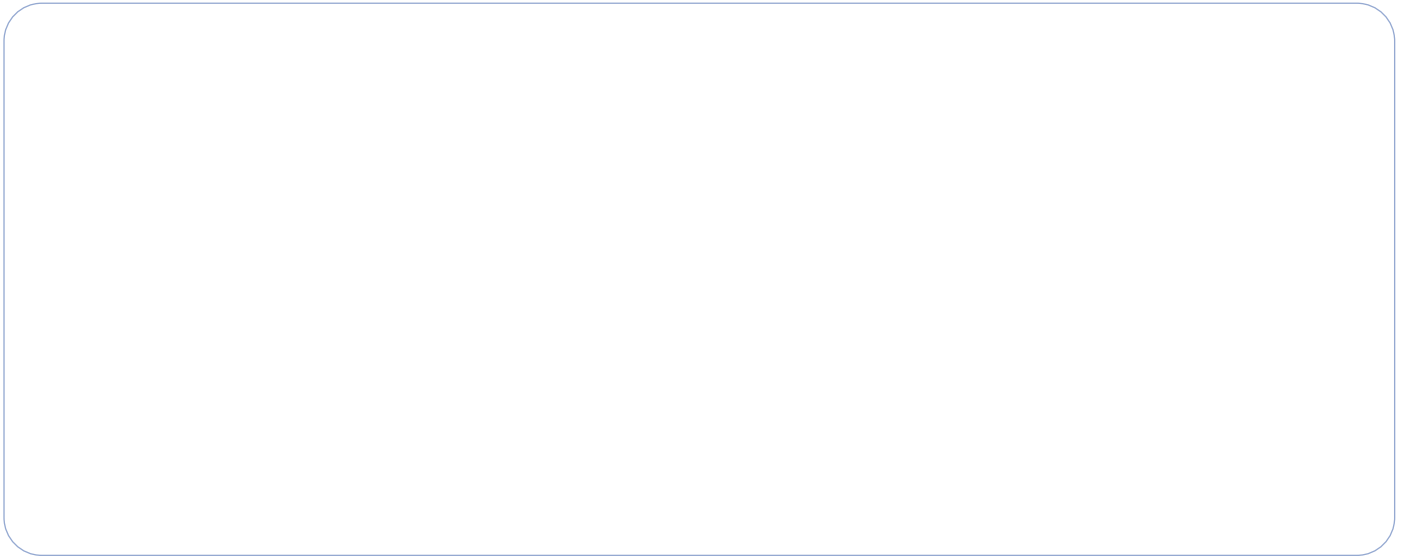
Lo possono fare solo i maschi o solo le femmine? Sì / No

Perché questo gioco può piacere a tutti e a tutte?

# DISEGNA TE STESSO/A

## DISEGNA

DISEGNA TE STESSO O TE STESSA  
MENTRE GIOCHI AL TUO GIOCO PREFERITO!



## RIFLETTI

IL MIO GIOCO PREFERITO È \_\_\_\_\_

QUESTO GIOCO È SOLO PER MASCHI O SOLO PER FEMMINE? SÌ  NO

PERCHÉ QUESTO GIOCO PUÒ PIACERE A TUTTI E A TUTTE?

