

**Stimolo didattico**

**Cortometraggio: "Il conto"**

Cortometraggio, Germania 2009, 4 minuti, dai 14 anni

Regia: Peter Wedel

Lingua: tedesco

Sottotitoli: francese, italiano

Chi paga per i bolidi a motore che “succiano” benzina, i viaggi in continenti lontani e i campi da golf nel deserto? Il cortometraggio mostra in modo provocatorio e divertente, ma non accusatorio, le ripercussioni del nostro stile di vita energivoro sul clima e sulle persone che vivono nei cosiddetti Paesi in via di sviluppo.

Il video è stato prodotto da Germanwatch e.V. – un’organizzazione non governativa che si impegna in favore della giustizia globale affinché tutti possano vivere in condizioni dignitose. Punto centrale, la politica e l’economia dei Paesi del Nord e le loro ripercussioni sul Sud del mondo.

**Procedimento**

- I. Plenum: visione del VOD “Il conto”, durata 4 min.
- II. A piccoli gruppi (5 min.): accordatevi su tre valori che ritenete rilevanti e rappresentativi per il video e scriveteli su un foglietto/post-it (un foglietto/post-it per parola).
- III. Plenum (1 min.): messa in comune dei risultati.

**Materiali necessari**

Materiale per scrivere: cartellini/post-it e pennarelli

Supporto per appendere cartellini/post-it (messa in comune)

**Tempo disponibile**

10 minuti

**Fonte:**

<https://www.education21.ch/it/il-conto> (VOD - Accesso gratuito con registrazione e PDF con stimoli didattici da scaricare)

**Stimolo didattico**

## **Arraffa!**

Un breve gioco che non necessita particolari conoscenze e competenze, che può costituire uno stimolo per discussioni e approfondimenti sulle problematiche ambientali, sulle risorse naturali e sul valore che noi attribuiamo a esse.

Il limite delle risorse dovrebbe essere un fattore indispensabile per trovare l'equilibrio tra uomo e ambiente, tra risorse e consumi, tra nord e sud del mondo, nella misura in cui sollecita la cooperazione, la solidarietà, il sentirsi parte di un sistema sociale e ambientale più vasto, dando così valore alla propria libertà e realizzazione personale.

### **Procedimento**

I partecipanti (8-10) sono posti intorno ad un tavolo. Eventualmente designare 1 osservatrice/tore.

Sul tavolo verranno posti degli oggetti (graffette) e ciascun giocatore dovrà cercare di ottenere un certo numero di oggetti secondo le regole del gioco e scegliendo la strategia più opportuna.

Si gioca: il conduttore legge le regole e chiede se sono chiare a tutti. Dopo un primo turno, il conduttore può fare vari tentativi in modo che si manifestino diverse dinamiche. Si gioca al massimo 10 minuti.

Gli ultimi minuti servono a un breve debriefing:

- Quali impressioni avete avuto? Come vi siete sentiti?
- Come hanno interagito i giocatori?
- Come si è concluso il gioco o come avrebbe dovuto/potuto concludersi?
- Quali le analogie con la realtà?

### **Le 5 regole del gioco**

1. Vince chi riesce a raccogliere 24 graffette ( $=2n+4$ ).
2. Al "via" del conduttore ciascun giocatore cercherà di prendere le graffette.
3. Allo "stop" del conduttore verrà raddoppiato il numero di graffette rimaste sul tavolo senza superare la prima posta.
4. Il conduttore mette la prima posta in gioco:  
22 graffette ( $=2n+2$ ).
5. Il conduttore non può rispondere alle domande dei giocatori.

### **Materiali necessari**

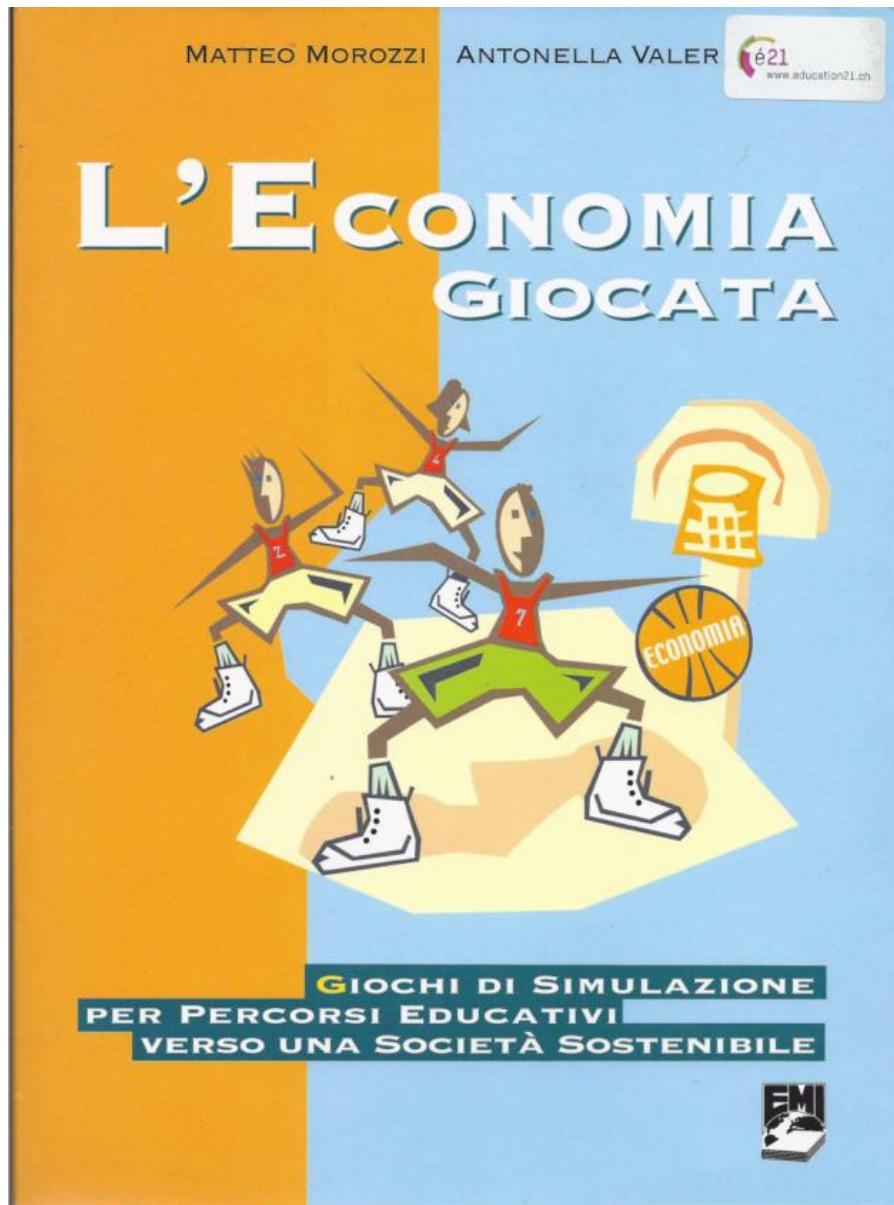
Un numero ragguardevole di graffette (o altri oggetti)

Cartello con le regole del gioco

### **Tempo disponibile**

15 minuti

**Fonte:** <https://www.education21.ch/it/leconomia-giocata>



## 15 Arraffa



### Premessa

Quella che segue è un'attività semplice, per la quale non sono necessarie particolari conoscenze e competenze, che può costituire uno stimolo per discussioni e approfondimenti sulle problematiche ambientali.

Il gioco, sia nella sua dinamica che nella fase di debriefing, consente di accostarsi ai concetti di risorse e di limite delle risorse. Viene suggerito che il limite non dovrebbe apparire come un ostacolo alla propria libertà e realizzazione personale, ma è invece un fattore indispensabile per trovare l'equilibrio tra uomo e ambiente, tra risorse e consumi, tra nord e sud del mondo, nella misura in cui sollecita la cooperazione, la solidarietà, il sentirsi parte di un sistema sociale e ambientale più vasto.



### OBIETTIVI

#### Sapere

- Far riflettere sul senso e sull'importanza del "limite", in particolare riferito alla gestione delle risorse naturali.

#### Saper fare

- Compiere scelte sulla base di criteri di sostenibilità (o insostenibilità).

- Agire in base a un proprio ragionamento razionale senza essere influenzati dal comportamento del gruppo.
- Imparare ad accordarsi con gli altri.

#### Saper essere

- Partecipare, esprimere opinioni e confrontare i reciproci punti di vista.



#### GIOCATORI

Il gioco è adatto per giocatori dai 10/12 anni in su.  
 Il numero massimo dipende dal numero degli animatori. Serve un animatore ogni 10 giocatori (o ogni 15/20 se si utilizzano parte dei giocatori come osservatori).



#### TEMPO

Il gioco dura circa 20 minuti.  
 Per il debriefing servono almeno 30 minuti (ma può durare anche 1 ora).



#### SPAZI E MATERIALE

- Un numero ragguardevole di graffette (o semi di legumi, stuzzicadenti...);
- Una stanza dove i partecipanti possano stare attorno a un tavolo comodamente. (Se si utilizzano gli osservatori andrà calcolato anche lo spazio necessario all'osservazione).



#### COSA SUCCEDERÀ

I partecipanti verranno posti intorno ad un tavolo. Sul tavolo verranno posti degli oggetti e ciascun giocatore dovrà cercare di ottenere un certo numero di oggetti secondo le regole del gioco e scegliendo la strategia più opportuna.



#### SVOGLIMENTO

L'attività va svolta a piccoli gruppi con la presenza di un conduttore.  
 Si dispongono 8-10 giocatori intorno a un tavolo e i rimanenti alle loro spalle come osservatori. Sul tavolo si mettono a disposizione dei giocatori  $2n+2$  fermagli (o semi di legumi o al-

tro) che costituiscono la posta in gioco (se i giocatori, indicati con  $n$  sono 10, i fermagli saranno 22).

Si leggono insieme le regole del gioco (meglio se sono scritte su un cartellone e appese in modo che tutti le possano leggere).

#### Le regole

Vince chi raggiunge  $2n+4$  fermagli (nel caso citato 24 fermagli).

Al "Via" del conduttore ciascun giocatore cercherà di prendere i fermagli.

Allo "Stop" verrà raddoppiato il numero di fermagli rimasti sul tavolo senza superare la prima posta.

Il conduttore non può rispondere alle domande dei giocatori.

Al via del conduttore si verifica frequentemente che i giocatori si impadroniscano di tutti i fermagli che costituiscono la posta. In questo caso il conduttore dichiara finito il gioco e ritira i fermagli senza dare spiegazioni. Il motivo infatti si evidenzierà rileggendo le regole: "...allo stop verrà raddoppiato il numero di fermagli rimasto sul tavolo..."

Il conduttore può invitare i giocatori a riprovare. Rilette le regole, tra i giocatori può sorgere la necessità di una riflessione per ottimizzare i modi della partecipazione al gioco. Si arriva normalmente ad accordi tra i giocatori per favorire il raddoppio dei fermagli e continuare a giocare.

Il conduttore può disturbare i tentativi di accordo ridando improvvisamente il via: può accadere che qualcuno, incurante della discussione in atto o degli accordi realizzati, cercherà di "arrabbiare" il tutto, magari senza raggiungere il numero richiesto di fermagli per vincere.

Il conduttore potrà fare vari tentativi in modo che si manifestino diverse dinamiche.

Su decisione del conduttore (per aver fatto un numero determinato di tentativi o per scadere del tempo), il gioco viene interrotto.

## Guida al debriefing



#### I fase

Alla fine del gioco, qualunque essa sia, si inviteranno i giocatori, individualmente, a far emergere le impressioni e a motivare il proprio comportamento durante l'attività.

Una "lettura" di quanto accaduto potrà anche essere richiesta agli osservatori.

#### II fase

Il conduttore inviterà a riflettere sulle dinamiche del gioco, attraverso alcune domande. Quale è stato il risultato del gioco?

Come hanno interagito i giocatori?

Come si sarebbe potuto concludere il gioco in alternativa?

Che cosa ha facilitato e che cosa ha ostacolato il raggiungimento dell'obiettivo per ciascun giocatore? E per tutti i giocatori insieme?

### III fase

Si invitano quindi i giocatori a riflettere sulle possibili analogie con la realtà.  
 Una possibile lettura indicherebbe che i fermagli rappresentano le risorse.  
 Le dinamiche che si instaurano tra i giocatori durante l'attività rappresenterebbero le modalità di approccio con le risorse.  
 Lo sfruttamento egoistico e illimitato (che corrisponde all' "arraffare" i fermagli) delle risorse impedisce il loro rinnovo e porta all'esaurimento delle stesse.  
 L'utilizzo limitato e rispettoso delle capacità rigenerative della natura è quello che garantisce beneficio per tutti per lungo tempo.  
 I giocatori possono cogliere, per analogia con il comportamento tenuto durante lo svolgimento dell'attività, che è indispensabile un'autolimitazione e un'autoregolamentazione per evitare di giungere al punto di non ritorno (quando cioè finisce il gioco senza vincitori).

È inoltre possibile inserire all'interno del debriefing (o prima, come variante dell'altro gioco) un'attività che, attraverso le stesse modalità, affronta l'altra faccia della medaglia: i rifiuti.

### RIARRAFFA

#### Svolgimento

La posta è composta da  $5n$  di fermagli ( $n$ = numero giocatori). I fermagli sono distribuiti dal conduttore in modo casuale e assolutamente sproporzionato tra i giocatori (chi ne avrà 2, chi 20, chi 15...).

Scopo del gioco è liberarsi dei fermagli; vinceranno quei tre giocatori, che siano seduti uno di fianco all'altro, e che per primi si troveranno senza più fermagli.

Al via il conduttore indicherà uno dei partecipanti come colui che farà la prima mossa. Dopo la sua prima mossa si proseguirà in cerchio partendo dal partecipante alla destra del primo e così via, in senso antiorario, fino a completare il giro e poi ripartire.

A ogni giro ogni giocatore non potrà distribuire ad altri più di 3 fermagli alla volta (potrà distribuirli indifferentemente a un solo giocatore, a due o a tre).

Ogni 2 minuti ci sarà uno stop e verranno distribuiti in modo casuale altri fermagli ( $4n$ ).

## Guida al ri-debriefing



#### I e II fase

Come sopra.

#### III fase

Il conduttore inviterà a riflettere sui significati del gioco.  
 I fermagli potrebbero rappresentare questa volta i rifiuti.  
 Le dinamiche che si instaurano tra i giocatori durante l'attività rappresentano le modalità di approccio con i sottoprodotto dei nostri modelli di consumo, cioè i rifiuti.  
 Un approccio egoistico e irrazionale al problema dei rifiuti porta a considerarli come una patata bollente dalla quale liberarsi il più in fretta possibile evitando una relazione tra la loro produzione e la responsabilità della loro gestione da parte di chi li ha prodotti.

I giocatori dovrebbero cogliere, per analogia con quanto sperimentato durante la prima attività, che c'è un rapporto di causalità tra l'eccesso di consumo e il problema rifiuti e quindi, visto le modalità con le quali oggi è gestito il problema rifiuti, mettere in discussione il comportamento che scarica (esternalizza) sulla collettività "mondiale" il problema dell'eccesso di produzione/consumo/spreco di risorse.

#### BIBLIOGRAFIA per l'approfondimento

- WUPPERTAL INSTITUT, *Futuro Sostenibile*, EMI, Bologna 1999 (3<sup>a</sup> ed.).
- AA.Vv., *Italia capace di futuro*, EMI, Bologna 2000.
- A. MASULLO, *Il Pianeta di tutti*, EMI, Bologna 1998.
- D.H. MEADOWS, D.L. MEADOWS, J. RANDERS, *Oltre i limiti dello sviluppo*, Saggiatore, Milano 1993.
- WACKERNAGEL M. - REES W., *L'impronta ecologica*, Edizioni Ambiente, Milano 1996.
- G. RUFFOLO, *Lo sviluppo dei limiti*, Laterza, Bari 1994. (La prefazione a quest'ultimo libro è un utile e simpatico testo che mette in evidenza le contraddizioni e i limiti della crescita. Si adatta ad essere usato anche con ragazzi giovani e si presta come sfondo integratore di percorsi sulla sostenibilità).

**Stimolo didattico**

**Brani letterari**

1. **Mauro Corona, *Uffa!***, da *Torneranno le quattro stagioni*, Mondadori, Milano, 2012, pp. 105-111 (secondario I)
2. **Giovanni Verga, *La roba*** (1880) in *Novelle rusticane*, da *Tutte le novelle*, Mondadori, Milano, 1977 (secondario II)

**Procedimento**

- IV. Formare due gruppi: a ogni gruppo viene assegnata una lettura.
- V. Lettura individuale del brano letterario (10-15 min.): ognuno riflette sul tema dei valori (nello specifico sulla (mancata) responsabilità individuale o collettiva), evidenziando nel testo i punti che ben lo esemplificano. In particolar modo ci si può concentrare:
  - sul/la protagonista (la bambina, testo 1, o Mazzarò, testo 2): quali sono le caratteristiche che descrivono al meglio la sua personalità?
  - sul finale della storia: quale valore possiamo assegnare al paesaggio (testo 1)? Quale valore assume la "roba" per Mazzarò (testo 2)?
- VI. A gruppi (10 min.): si condividono le proprie riflessioni nel gruppo.

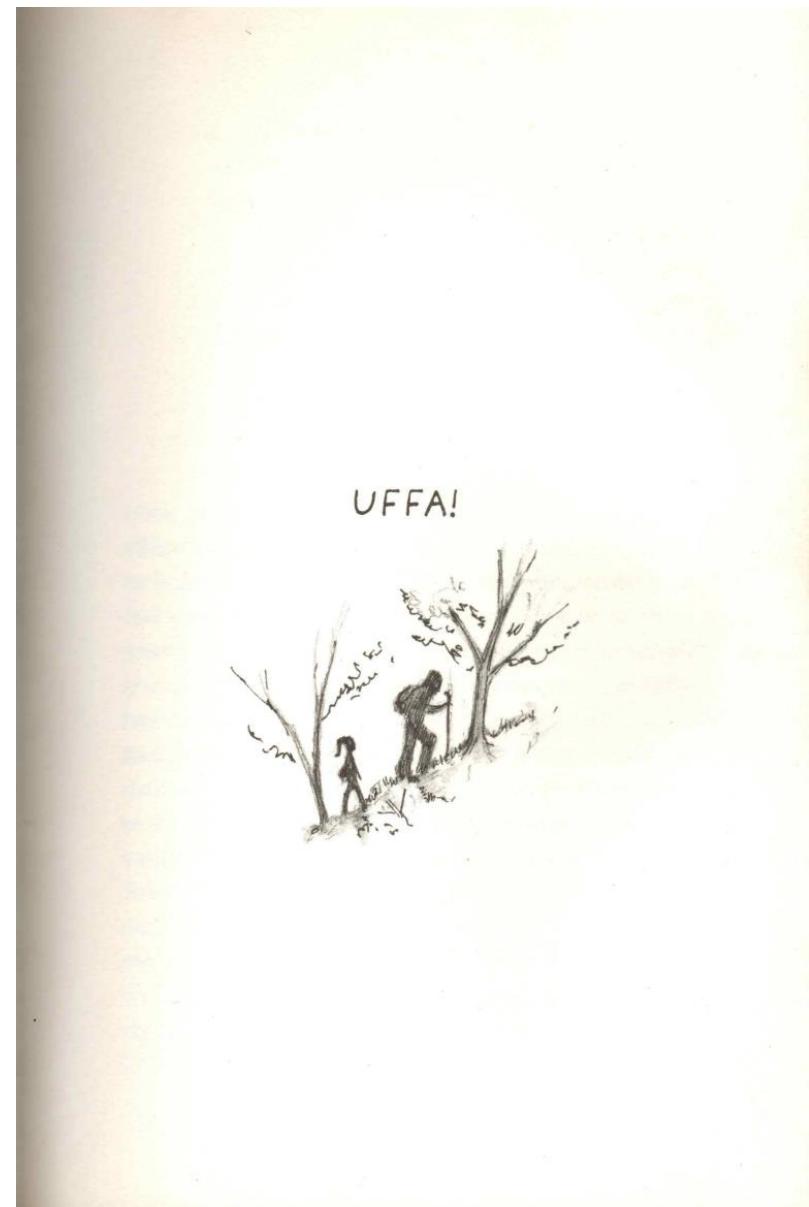
**Materiali necessari**

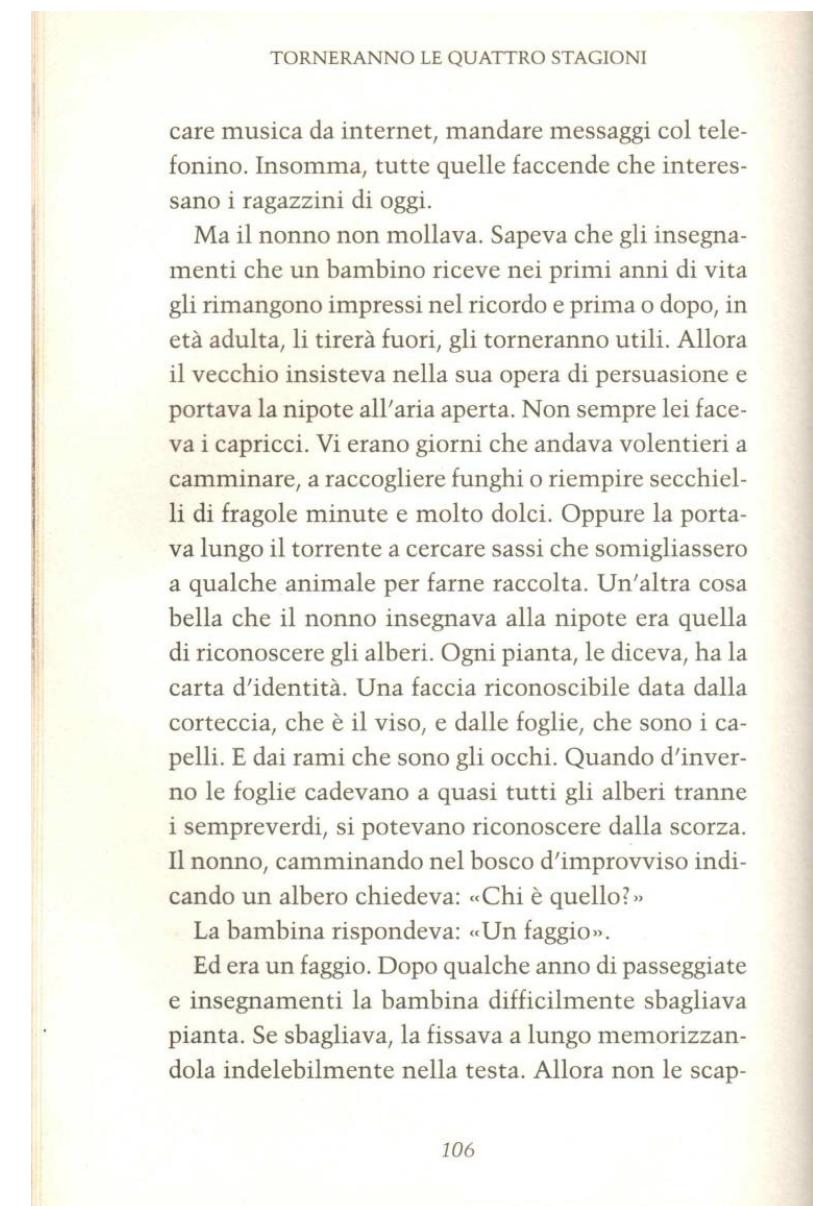
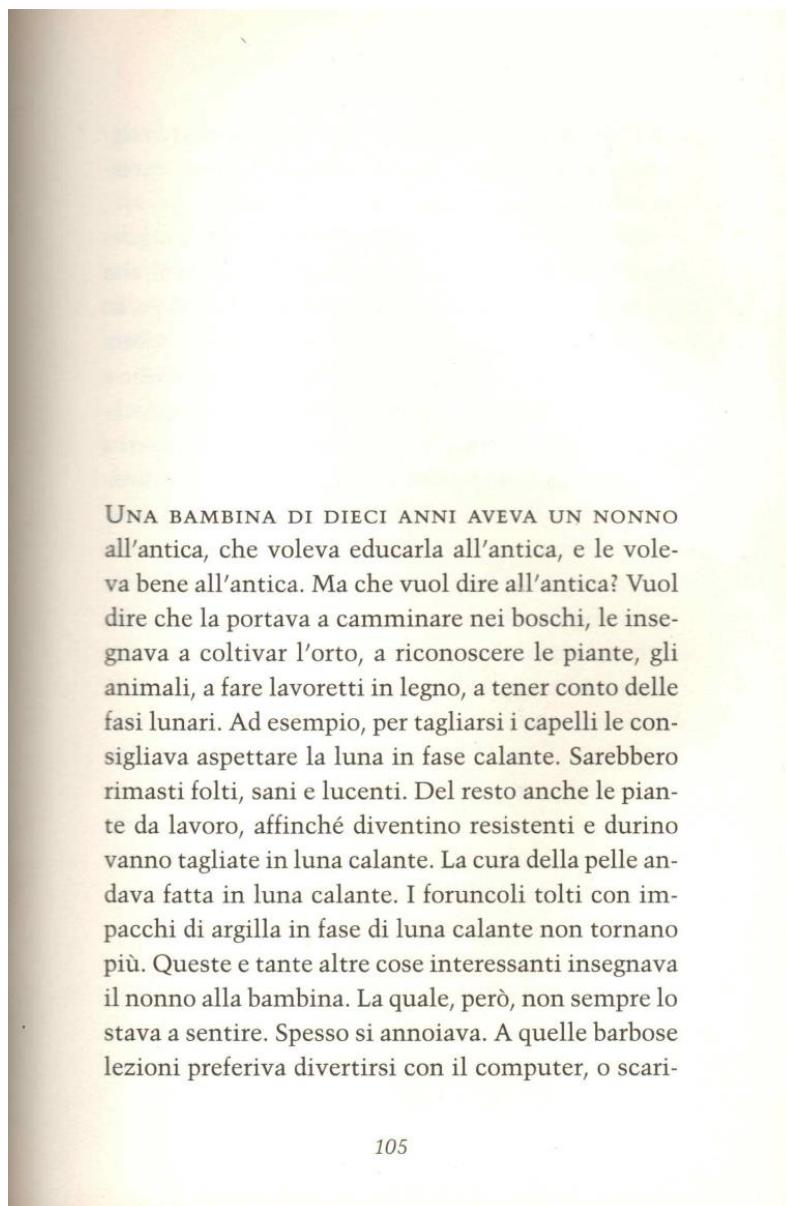
I testi dei due brani letterari (Corona e Verga)

Materiale per scrivere: penna ed evidenziatore

**Tempo disponibile**

25 minuti





UFFA!

pava più. Intanto aveva compiuto i dodici anni e le gite col nonno iniziavano a stufarla. A dire il vero, fin da piccolina pativa momenti di stanca, di noia, di stufa a seguire quel vecchio gentile, ma spesso noioso e insistente. Ma ora, a dodici anni, davanti ai suoi occhi s'aprivano altri traguardi, interessi diversi, obiettivi nuovi.

Alcune sue amiche s'erano iscritte a danza, altre frequentavano la palestra. Queste cose interessavano anche lei, che si iscrisse a ginnastica. Poi voleva imparare a suonare la chitarra e iniziò a frequentare un corso nella città vicina. Sia per la ginnastica sia per la chitarra, scendeva in città accompagnata dal babbo, in automobile. Mattino a scuola, pomeriggio ai corsi, non aveva più tempo di seguire il nonno. So- prattutto non aveva più voglia. Gli interessi nuovi la gettarono nel vortice delle novità e non camminò più. Non voleva nemmeno accettare i rari inviti del nonno a fare quattro passi.

«Uffa! Ho altro da fare. Non voglio più sentire di boschi e camminate.»

Rispondeva così, a volte con stizza. Nemmeno durante le vacanze volle saperne di seguire il vecchio. L'uomo si avvilit. Sperava di aver seminato bene, di aver piantato nell'animo della nipote la passione del camminare, della fatica, della voglia di aria aperta, di boschi e torrenti. Invece sembrava di no. Quella stava scoprendo una vita nuova, una vita piena di no-

107

TORNERANNO LE QUATTRO STAGIONI

vità, di stranezze, di cose belle. Ma anche camminare in un bosco era bello, rifletteva il nonno, forse più bello che fare ginnastica nel chiuso di una palestra. Bah! Il vecchio non riusciva a capire. Era uno che, fosse stato per lui, non avrebbe nemmeno dormito in casa, ma fuori all'aria aperta, sotto i rami di un abete o di un pino cembro. Comunque, anche se a malincuore, si rassegnò ai decisi rifiuti della nipote e non ci pensò più. La ragazzina intanto si dava da fare con impegno e costanza nei nuovi interessi. Era talmente indaffarata che non faceva un metro se non col pullman o con l'auto del padre. A piedi non mosse più un passo. Troppi impegni esigono tempo. Per averne occorre guadagnarlo accorciando le distanze con mezzi a ruote e motore.

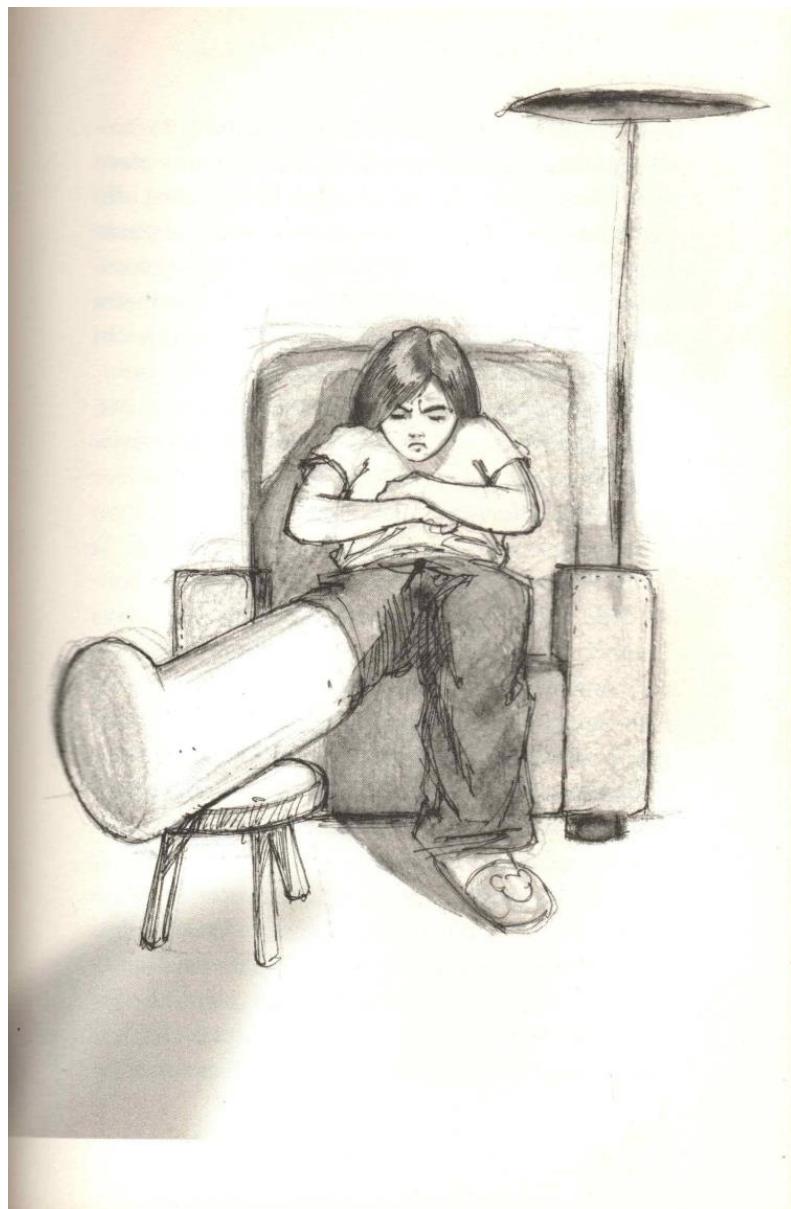
Il nonno le consigliò di usare la bicicletta. Lei rispose che per tornare dalla città occorreva fare la salita e, dopo due ore di ginnastica, non era il caso di fare salite. La ragazzina rinunciava ai passi.

Finché un dannato giorno, mentre in palestra eseguiva l'esercizio più facile, cadde malamente e si fratturò una gamba. Brutta frattura, dissero i medici, minimo quaranta giorni di gesso. Le crollò il mondo. Niente più volteggi, bensì un lungo periodo di immobilità sul divano o a letto.

Però poteva suonare la chitarra.

Intanto erano arrivate le vacanze. Il sole incendiava la terra e i boschi e le montagne del suo paese.

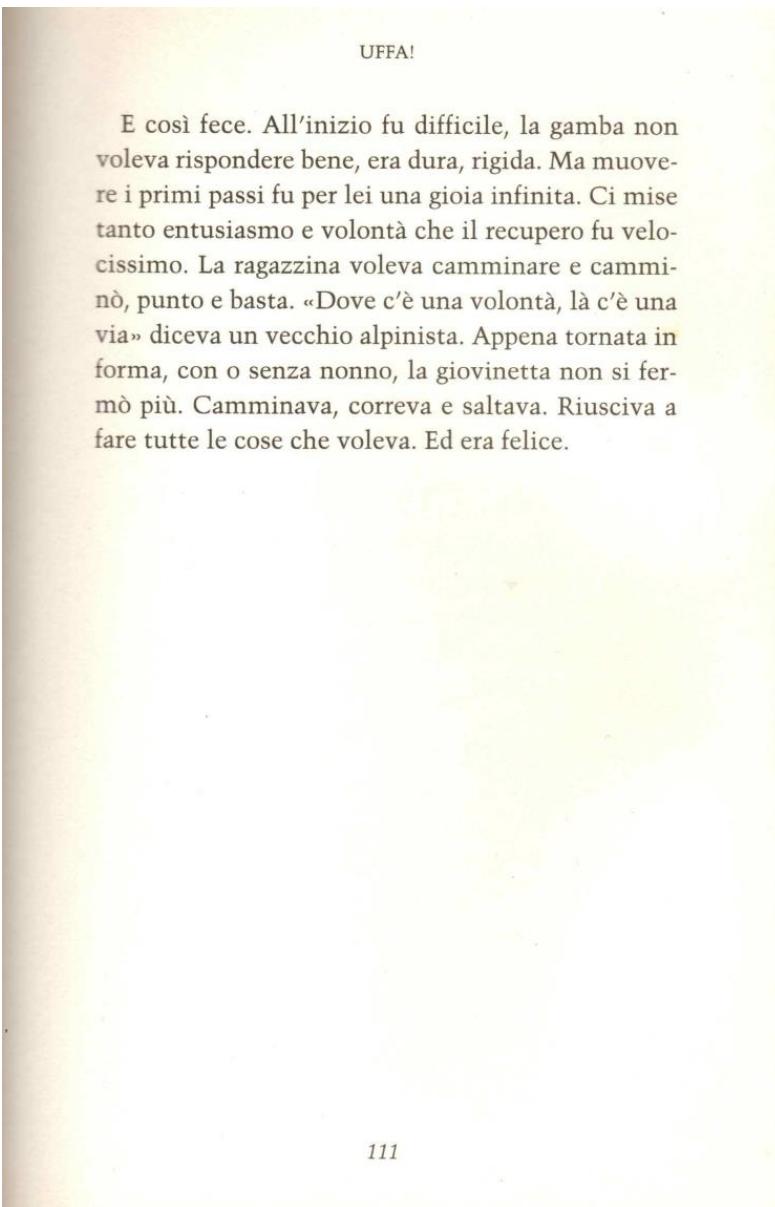
108



TORNERANNO LE QUATTRO STAGIONI

Le fu ingessato l'arto fin sotto l'inguine. Poi iniziò il lungo periodo di fermata. La ragazzina stava sulla poltrona del salotto a leggere o esercitarsi allo strumento. Nelle ore di sole la mamma spingendo la poltrona la spostava sul terrazzo sotto una piccola tettoia a fiori gialli. Da quel posto, la giovinetta poteva vedere le montagne e il dispiegarsi dei boschi rigogliosi fin sotto le rocce a picco.

All'inizio, presa dallo sconforto non ci pensò. Poi, mano a mano che passavano i giorni, il ricordo delle camminate col nonno in quei boschi solitari si fece struggente. Ricordava ogni passo, ogni metro, ogni albero conosciuto. Ricordava i sentieri, le pause, la fatica e la freschezza dell'acqua bevuta nella conca delle mani dopo interminabili salite. Ricordava l'ombra dei grandi alberi sotto ai quali si mettevano a sedere per riprendere fiato. Quanto avrebbe voluto camminare, tornare lassù, ora che camminare non poteva! Solo quando ci manca una cosa ci rendiamo conto di quanto era bella. La giovinetta lo capiva solo ora. Quanto avrebbe pagato poter tornare subito a passeggiare nei boschi! Quanto desiderava saltar via da quella poltrona odiosa e correre lassù, a sudare e faticare con le proprie gambe! Quanto rimpiangeva l'aver rinunciato a camminare per fare altre cose. Si potevano fare comunque, pensava, senza mollare le passeggiate. Giurò a se stessa che, una volta guarita, non avrebbe più smesso di camminare.



UFFA!

E così fece. All'inizio fu difficile, la gamba non voleva rispondere bene, era dura, rigida. Ma muovere i primi passi fu per lei una gioia infinita. Ci mise tanto entusiasmo e volontà che il recupero fu velocissimo. La ragazzina voleva camminare e camminò, punto e basta. «Dove c'è una volontà, là c'è una via» diceva un vecchio alpinista. Appena tornata in forma, con o senza nonno, la giovinetta non si fermò più. Camminava, correva e saltava. Riusciva a fare tutte le cose che voleva. Ed era felice.

111

## Percorso L'autore e l'opera

**Giovanni Verga**

### 5. La seconda fase del Verismo

**14**

**Giovanni Verga**  
*Novelle rustiche*

### La roba

in *Tutte le novelle*, Mondadori,  
 Milano, 1977



↑ Frontespizio di *Novelle Rustiche*, pubblicate a Torino presso l'editore F. Casanova, nel 1883.

**1. Biviere di Lentini:** lago di Lentini, in provincia di Siracusa.

**2. le stoppie:** pagliuzze, residui di steli.

**3. Francofonte... Passanitel-**  
**lo:** sono località presso Vizzini, comprese nella pianura che si estende tra Catania e Siracusa.

**4. fosco:** offuscato dal caldo.

**5. malaria:** la palude dove si trova Francofonte era nell'Ottocento focolaio di malaria,

La novella<sup>1</sup> fu pubblicata nel 1880 sulla rivista «La Rassegna settimanale» prima di confluire nella raccolta *Novelle rusticane*.

Il protagonista, Mazzarò, è un uomo che si è fatto da sé, che si è arricchito dopo un duro scontro con la società e con le sue leggi economiche, ma al prezzo della sua stessa umanità. La sua unica dimensione di vita è il denaro, che però si rivelerà inutile dinanzi alla morte.

**I**l viandante che andava lungo il Biviere di Lentini<sup>1</sup>, steso là come un pezzo di mare morto, e le stoppie<sup>2</sup> riarse della Piana di Catania, e gli aranci sempre verdi di Francofonte, e i sugheri grigi di Resecone, e i pascoli deserti di Passaneto e di Passanitello<sup>3</sup>, se domandava, per ingannare la noia della lunga strada polverosa, sotto il cielo fosco<sup>4</sup> dal caldo, nell'ora in cui i campanelli della lettiga suonano tristamente nell'immensa campagna, e i muli lasciano ciondolare il capo e la coda, e il lettighiere canta la sua canzone malinconica per non lasciarsi vincere dal sonno della malaria<sup>5</sup>: – Qui di chi è? – sentiva rispondersi: – Di Mazzarò. – E passando vicino a una fattoria grande quanto un paese, coi magazzini che sembravano chiese, e le galline a stormi accollate all'ombra del pozzo, e le donne che si mettevano la mano sugli occhi per vedere chi passava: – E qui? – Di Mazzarò. – E cammina e cammina, mentre la malaria vi pesava sugli occhi, e vi scuoteva all'improvviso l'abbaiare di un cane, passando per una vigna che non finiva più, e si allargava sul colle e sul piano, immobile, come gli pesasse addosso la polvere, e il guardiano sdraiato bocconi sullo schioppo<sup>6</sup>, accanto al vallone, levava il capo sonnacchioso, e apriva un occhio per vedere chi fosse: – Di Mazzarò. – Poi veniva un uliveto folto come un bosco, dove l'erba non spuntava mai, e la raccolta durava fino a marzo. Erano gli ulivi di Mazzarò. E verso sera, allorché il sole tramontava rosso come il fuoco, e la campagna si velava di tristezza, si incontravano le lunghe file degli aratri di Mazzarò che tornavano adagio adagio dal maggese<sup>7</sup>, e i buoi che passavano il guado<sup>8</sup> lentamente, col muso nell'acqua scura; e si vedevano nei pascoli lontani della Canziria<sup>9</sup>, sulla pendice brulla<sup>10</sup>, le immense macchie biancastre delle mandrie di Mazzarò; e si udiva il fischiò del pastore echeggiare nelle gole, e il campanaccio che risuonava ora sì ed ora no, e il canto solitario perduto nella valle. – Tutta roba di Mazzarò. Pareva che fosse di Mazzarò perfino il sole che tramontava, e le cicale che ronzavano, e gli uccelli che andavano a rannicchiarsi col volo breve dietro le zolle, e il sibilo dell'assiolo<sup>11</sup> nel bosco. Pareva che Mazzarò fosse disteso tutto grande per quanto era grande la terra, e che gli si camminasse sulla pancia. – Invece egli era un omiciattolo, diceva il lettighiere, che non gli avreste dato un baiocco<sup>12</sup>, a vederlo; e di grasso non aveva altro che la pancia, e non si sapeva come fa-

malattia provocata dalla puntura della zanzara anofele.

**6. bocconi sullo schioppo:** col ventre in giù appoggiato sul fucile.

**7. maggese:** terreno agrario non coltivato e lasciato riposare per un determinato periodo, perché

ridiventì fertile.

**8. il guado:** l'acqua bassa.

**9. Canziria:** regione a est di Vizzini, spesso citata nelle opere di Verga.

**10. pendice brulla:** versante del monte privo di coltivazione e per ciò adatto al pascolo delle mandrie.

**11. assiolo:** è un uccello rapace notturno, il cui canto, nella credenza popolare, è presagio di morte.

**12. un baiocco:** un soldo. Il baiocco era una moneta di scarso valore, circolante in Sicilia fino al 1866.

### 5. La seconda fase del Verismo

**1**



cessa a riempirla, perché non mangiava altro che due soldi di pane; e sì ch'era ricco come un maiale; ma aveva la testa ch'era un brillante<sup>13</sup>, quell'uomo.

35 Infatti, colla<sup>14</sup> testa come un brillante, aveva accumulato tutta quella roba, dove prima veniva da mattina a sera a zappare, a potare, a mietere; col sole, coll'acqua, col vento; senza scarpe ai piedi, e senza uno straccio di cappotto; che tutti si rammentavano di avergli dato dei calci nel di dietro, quelli che ora gli davano dell'*eccellenza*, e gli parlavano col berretto in mano<sup>15</sup>. Né per 40 questo egli era montato in superbia<sup>16</sup>, adesso che tutte le eccellenze del paese erano suoi debitori; e diceva che eccellenza vuol dire povero diavolo e cattivo pagatore; ma egli portava ancora il berretto, soltanto lo portava di seta nera, la sua sola grandezza<sup>17</sup>, e da ultimo era anche arrivato a mettere il cappello<sup>18</sup> di feltro, perché costava meno del berretto di seta. Della roba ne possedeva fin dove arrivava la vista, ed egli aveva la vista lunga – dappertutto, a destra 45 e a sinistra, davanti e di dietro, nel monte e nella pianura. Più di cinquemila bocche, senza contare gli uccelli del cielo e gli animali della terra, che mangiavano sulla sua terra, e senza contare la sua bocca la quale mangiava meno di tutte, e si contentava di due soldi di pane e un pezzo di formaggio, ingozzato in fretta e in furia, all'impiedi, in un cantuccio del magazzino grande come 50 una chiesa, in mezzo alla polvere del grano, che non ci si vedeva, mentre i contadini scaricavano i sacchi, o a ridosso di un pagliaio, quando il vento spazzava la campagna gelata, al tempo del seminare, o colla testa dentro un corbello<sup>19</sup>, nelle calde giornate della mèsse<sup>20</sup>. Egli non beveva vino, non 55 fumava, non usava tabacco, e si che del tabacco ne producevano i suoi orti lungo il fiume, colle<sup>21</sup> foglie larghe ed alte come un fanciullo, di quelle che si vendevano a 95 lire. Non aveva il vizio del giuoco, né quello delle donne. Di donne non aveva mai avuto sulle spalle che sua madre, la quale gli era costata anche 12 tari<sup>22</sup>, quando aveva dovuto farla portare al camposanto.

60 Era che ci aveva pensato e ripensato tanto a quel che vuol dire la roba, quando andava senza scarpe a lavorare nella terra che adesso era sua, ed aveva provato quel che ci vuole a fare i tre tari della giornata, nel mese di luglio, a star colla schiena curva quattordici ore, col soprastante<sup>23</sup> a cavallo dietro, che vi piglia a nerbate<sup>24</sup> se fate di rizzarvi un momento. Per questo 65 non aveva lasciato passare un minuto della sua vita che non fosse stato impiegato a fare della roba; e adesso i suoi aratri erano numerosi come le lunghe file dei corvi che arrivano in novembre; e altre file di muli, che non finivano più, portavano le sementi; le donne che stavano accoccolate nel fango, da ottobre a marzo, per raccogliere le sue olive, non si potevano contare, come non si possono contare le gazze<sup>25</sup> che vengono a rubarle; e al 70 tempo della vendemmia accorrevano dei villaggi interi alle sue vigne, e fin dove sentivasi cantare, nella campagna, era per la vendemmia di Mazzarò. Alla mèsse poi i mietitori di Mazzarò sembravano un esercito di soldati, che per mantenere tutta quella gente, col biscotto<sup>26</sup> alla mattina e il pane e l'arancia amara a colazione, e la merenda, e le lasagne alla sera, ci volevano dei denari a manate, e le lasagne si scodellavano nelle madie<sup>27</sup> larghe 75

**13. la testa ch'era un brillante:** l'espressione indica che Mazzarò sapeva amministrare i propri favolosi beni con intelligenza e tenacia.

**14. colla:** con la.

**15. gli parlavano... in mano:** i contadini siciliani erano soliti togliersi il copricapo quando si trovavano dinanzi a una persona importante.

**16. era montato in superbia:** si era insuperbito.

**17. grandezza:** lusso.

**18. cappello:** il berretto di solito lo portavano i contadini, invece il cappello era il

copricapo indossato dai signori.

**19. corbello:** cesto rotondo di vimini.

**20. mèsse:** mietitura.

**21. colle:** con le.

**22. tari:** moneta d'argento circolante nel Regno delle Due Sicilie.

**23. soprastante:** sorvegliante del lavoro.

**24. nerbate:** frustate.

**25. gazze:** uccelli rapaci simili ai corvi.

**26. biscotto:** pane secco.

**27. madie:** casse dove si metteva a lievitare il pane.



come tinozze. Perciò adesso, quando andava a cavallo dietro la fila dei suoi mietitori, col nerbo<sup>28</sup> in mano, non ne perdeva d'occhio uno solo, e badava a ripetere: – Curviamoci, ragazzi! – Egli era tutto l'anno colle mani in tasca a spendere, e per la sola fondiaria<sup>29</sup> il re si pigliava tanto che a Mazzarò gli veniva la febbre ogni volta.

Però ciascun anno tutti quei magazzini grandi come chiese si riempivano di grano che bisognava scoperchiare il tetto per farcelo capire<sup>30</sup> tutto; e ogni volta che Mazzarò vendeva il vino, ci voleva più di un giorno per contare il denaro tutto di 12 tarì d'argento, ché lui non ne voleva di carta sudicia per la sua roba, e andava a comprare la carta sudicia soltanto quando aveva da pagare il re<sup>31</sup>, o gli altri; e alle fiere gli armenti di Mazzarò coprivano tutto il campo, e ingombravano le strade, che ci voleva mezza giornata per lasciarli sfilare, e il santo<sup>32</sup>, colla banda, alle volte doveva mutar strada, e cedere il passo.

Tutta quella roba se l'era fatta lui, colle sue mani e colla sua testa, col non dormire la notte, col prendere la febbre dal batticuore o dalla malaria, coll'affaticarsi dall'alba a sera, e andare in giro, sotto il sole e sotto la pioggia, col logorare i suoi stivali e le sue mule – egli solo non si logorava, pensando alla sua roba, ch'era tutto quello ch'ei avesse al mondo; perché non aveva né figli, né nipoti né parenti; non aveva altro che la sua roba. Quando uno è fatto così, vuol dire che è fatto per la roba.

Ed anche la roba era fatta per lui, che pareva ci avesse la calamita, perché la roba vuol stare con chi sa tenerla, e non la sciupa come quel barone che prima era stato il padrone di Mazzarò, e l'aveva raccolto per carità nudo e crudo<sup>33</sup> ne' suoi campi, ed era stato il padrone di tutti quei prati, e di tutti quei boschi, e di tutte quelle vigne e tutti quegli armenti, che quando veniva nelle sue terre a cavallo coi campieri<sup>34</sup>, pareva il re, e gli preparavano anche l'alloggio e il pranzo, al minchione<sup>35</sup>, sicché ognuno sapeva l'ora e il momento in cui doveva arrivare, e non si faceva sorprendere colle mani nel sacco. – Costui vuol essere rubato per forza! – diceva Mazzarò, e schiattava dalle risa quando il barone gli dava dei calci nel di dietro, e si fregava la schiena colle mani, borbottando: «Chi è minchione, se ne stia a casa»; – «la roba non è di chi l'ha, ma di chi la sa fare». Invece egli, dopo che ebbe fatta la sua roba, non mandava certo a dire se veniva a sorvegliare la messa, o la vendemmia, e quando, e come; ma capitava all'improvviso, a piedi o a cavallo alla mula, senza campieri, con un pezzo di pane in tasca; e dormiva accanto ai suoi covoni, cogli occhi aperti, e lo schioppo fra le gambe.

In tal modo a poco a poco Mazzarò divenne padrone di tutta la roba del barone; e costui uscì prima dall'uliveto, e poi dalle vigne, e poi dai pascoli, e poi dalle fattorie e infine dal suo palazzo istesso, che non passava giorno che non firmasse delle carte bollate<sup>36</sup>, e Mazzarò ci metteva sotto la sua brava croce<sup>37</sup>. Al barone non rimase altro che lo scudo di pietra<sup>38</sup> ch'era prima sul portone, ed era la sola cosa che non avesse voluto vendere, dicendo a Mazzarò: – Questo solo, di tutta la mia roba, non fa per te<sup>39</sup>. – Ed era vero; Mazzarò non sapeva che farsene, e non l'avrebbe pagato due baiocchi. Il barone gli dava ancora del tu, ma non gli dava più i calci nel di dietro.

**28. nerbo:** frusta.

**29. fondiaria:** imposta sui terreni.

**30. capire:** contenere.

**31. pagare il re:** pagare le tasse.

**32. il santo:** la processione con il santo.

**33. nudo e crudo:** in assoluta povertà.

**34. campieri:** sorveglianti che curavano gli interessi del proprietario terriero, controllando il lavoro dei braccianti.

**35. minchione:** stupido, sciocco.

**36. carte bollate:** su cui si registrano gli atti di vendita dei terreni.

**37. croce:** essendo analfabeta, Mazzarò firmava con la croce.

**38. scudo di pietra:** stemma nobiliare.

**39. Questo solo... non fa per te:** il barone vuole sottolineare la differenza tra l'essere nobili e l'essere ricchi.

– Questa è una bella cosa, d'avere la fortuna che ha Mazzarò! – diceva la gente; e non sapeva quel che ci era voluto ad acchiappare quella fortuna: quanti pensieri, quante fatiche, quante menzogne, quanti pericoli di andare in galera, e come quella testa che era un brillante avesse lavorato giorno e notte, meglio di una macina di mulino, per fare la roba; e se il proprietario di una chiusa limitrofa<sup>40</sup> si ostinava a non cedergliela, o voleva prendere pel collo Mazzarò, dover trovare uno stratagemma per costringerlo a vendere, e farcelo cascpare, malgrado la diffidenza contadinesca. Ei gli andava a vantare, per esempio, la fertilità di una tenuta la quale non produceva nemmeno lupini<sup>41</sup>, e arrivava a fargliela credere una terra promessa, sicché il povero diavolo si lasciava indurre a prenderla in affitto, per specularci sopra, e ci perdeva poi il fitto, la casa e la chiusa, che Mazzarò se la chiappava – per un pezzo di pane. – E quante seccature Mazzarò doveva sopportare! – I mezzadri<sup>42</sup> che venivano a lagnarsi delle malannate<sup>43</sup>, i debitori che mandavano in processione le loro donne a strapparsi i capelli e picchiarsi il petto per scongiurarlo di non metterli in mezzo alla strada, col pigliarsi il mulo e l'asinello, che non avevano da mangiare.

– Lo vedete, quel che mangio io? – rispondeva lui, – pane e cipolla! e sì che ho i magazzini pieni zeppi, e sono il padrone di tutta questa roba. – E se gli domandavano un pugno di fave, di tutta quella roba, ei diceva:

– Che, vi pare che l'abbia rubata? Non sapete quanto costano per seminarle, e zapparle, e raccoglierle? – E se gli domandavano un soldo rispondeva che non l'aveva.

145 E non l'aveva davvero. Ché in tasca non teneva mai 12 tarì, tanti ce ne volevano per far fruttare tutta quella roba, e il denaro entrava ed usciva come un fiume dalla sua casa. Del resto a lui non gliene importava del denaro, diceva che non era roba, e appena metteva insieme una certa somma, comprava subito un pezzo di terra; perché voleva arrivare ad avere della terra quanta ne ha il re, ed essere meglio del re, ché il re non può né venderla, né dire ch'è sua.

150 Di una cosa sola gli doleva<sup>44</sup>, che cominciasse a farsi vecchio, e la terra doveva lasciarla là dov'era. Questa è una ingiustizia di Dio, che dopo essersi logorata la vita ad acquistare della roba, quando arrivate ad averla, che ne vorreste ancora, dovete lasciarla! E stava delle ore seduto sul corbello, con il mento nelle mani, a guardare le sue vigne che gli verdeggiano sotto gli occhi, e i campi che ondeggiano di spighe come un mare, e gli oliveti che velavano la montagna come una nebbia<sup>45</sup>, e se un ragazzo seminudo gli passava dinanzi, curvo sotto il peso come un asino stanco, gli lanciava il suo bastone fra le gambe, per invidia, e borbottava: – Guardate chi ha i giorni lunghi! costui che non ha niente!

Sicché quando gli dissero che era tempo di lasciare la sua roba, per pensare all'anima, uscì nel cortile come un pazzo, barcollando, e andava ammazzando a colpi di bastone le sue anitre e i suoi tacchini, e strillava: – Roba mia, vientene con me!

**40. chiusa limitrofa:** proprietà che confinava con i terreni di Mazzarò.  
**41. lupini:** piante dai semi com-

mestibili, simili ai fagioli.  
**42. mezzadri:** contadini che lavoravano un podere, dividendone i prodotti con il padrone.

**43. malannate:** le annate di scarso raccolto.  
**44. Di una cosa sola gli doleva:** soffriva solo per una cosa.

**45. gli oliveti... nebbia:** le foglie degli ulivi sono di colore grigio argento.

**Stimolo didattico**

## **Verso nuovi approdi (parole parole)**

Trasferitevi con la fantasia nel futuro, nel quale l'umanità ricerca nuovi approdi. Quindi immaginate di partire tutti verso un nuovo pianeta, molto simile alla nostra Terra. Lì riceverete un'enorme estensione di territorio, per dare inizio ad una nuova civiltà.

A questo punto si tratta di trasferire nel nuovo ambiente i valori più importanti della nostra civiltà sulla Terra. Avete da scegliere tra 20 valori indicati nella scheda. Potete pure aggiungerne se vi sembra che ne manchi qualcuno.

### **Procedimento**

A coppie (o a tre?); 5 min. Sulla lista "parole, parole" scegliete sui cinque valori che ritenete più importanti (eventualmente conferendo loro un ordine di preferenza).

Tutti insieme; 5 min. Accordatevi su cinque valori comuni disponendoli sul centro del tavolo.

Tutti insieme; 5 min. Riducete ora il numero di valori fondamentali a tre: quali sono? (eliminate due foglietti)

Tutti insieme; 5 min. Riflettete insieme e provate a formulare una frase, un mito che potrebbe riassumerli tutti e tre.

### **Materiali necessari**

Scheda: lista "parole, parole"

Foglietti: con i 20 valori (per attività comune) e alcuni foglietti vuoti per ev. valori supplementari

Materiale per scrivere: pennarelli

### **Tempo disponibile**

20 minuti

## **Lista "Parole, parole"**

Quali valori vorresti particolarmente evidenziare in una nuova civiltà?

Scegliete da questa lista i 5 valori che ritenete più importanti.

Se avete tempo disponete questi valori in ordine di preferenza: la cifra 1 indicherà il valore che tu ritieni più importante, il 5 quello meno importante.

- |                           |                  |
|---------------------------|------------------|
| ( ) libertà               | ( ) perdono      |
| ( ) soldi                 | ( ) salute       |
| ( ) rispetto della natura | ( ) intelligenza |
| ( ) diritto al lavoro     | ( ) tempo        |
| ( ) solidarietà           | ( ) felicità     |
| ( ) sacrificio            | ( ) educazione   |
| ( ) bellezza / arte       | ( ) famiglia     |
| ( ) divertimento          | ( ) pace         |
| ( ) amicizia / amore      | ( ) pudore       |
| ( ) furbizia              | ( ) .....        |

## **Il mito**

Qual è il mito della tua nuova civiltà?

.....  
.....  
.....

## Istruzioni per l'attività: verso nuovi approdi

Durata	Attività	Osservazioni
<b>UD1</b>		
15 min	<b>Laboratorio 1:</b> scegliere i propri 3 valori (per esempio riducendo dapprima a 10, poi a 5 e infine a 3).	Lavoro individuale: ciascuno per conto suo. Scheda: parole parole. Ognuno scrive su tre foglietti separati i suoi 3 valori.
30 min	<b>Laboratorio 2:</b> condivisione nel gruppo e selezione di 3 valori condivisi.  Dividere la classe in 4 gruppi. Ogni membro porta i suoi 3 valori nel gruppo. Da tutti questi (al massimo 12) ogni gruppo determina, attraverso una serie di passaggi, i suoi 3 valori fondamentali.	Lavoro di gruppo: dividere la classe in 4 gruppi. Foglietti individuali dei valori ( $4 \times 3 = 12$ valori: eliminare eventuali valori che si ripetono).
<b>UD2</b>		
15 min	<b>Laboratorio 3:</b> Riprendere i 3 valori scelti nel proprio gruppo.  Nei gruppi discutere sulla seguente domanda: vi è una frase, un mito che potrebbe riassumerli tutti e tre? Il gruppo annota la propria frase.	Lavoro di gruppo: gli stessi 4 gruppi. 3 foglietti corrispondenti ai tre valori del gruppo. Foglio per scrivere la frase.
30 min	<b>Laboratorio 4:</b> il portavoce di ciascun gruppo ha due minuti per commentare i suoi risultati (3 valori più importanti e ev. mito della sua civiltà).  Dai valori portati (al massimo 12) la classe determina, attraverso una serie di passaggi, i suoi 3 valori fondamentali.	Plenum (tutta la classe). Al massimo 12 foglietti dei valori (eliminare eventuali valori che si ripetono).
<b>UD3</b>		
30 min	<b>Gruppo di discussione</b>  La classe discute insieme i valori scelti e le frasi (i miti). Spunti per la discussione: Quale tipo di civiltà fonderemmo con questi valori? Vivrei volentieri in tale civiltà?	Tutti in un cerchio grande in modo che tutti vedano tutti. Nel centro si trovano i fogli con i tre valori (scelti nel laboratorio 4) e le 4 frasi create dai gruppi (nel laboratorio 3).
15 min	<b>Conclusioni</b>  Riflettere su cosa possiamo imparare da questa esperienza. In conclusione, si potrebbe riflettere sulle seguenti tre affermazioni: <i>Il mio agire è importante.</i> <i>L'agire degli altri è importante.</i> <i>E anche il mio non agire è importante.</i>	Accento sull'importanza di aprire la scuola al mondo esterno e di prendere il proprio posto al mondo.

### Variante:

Quest'attività potrebbe essere adattata a un'attività della scuola, coinvolgendo ev. genitori, politici e altri gruppi di interesse. Per esempio, facendo nelle singole classi i 4 laboratori per trovare i 3 valori per ogni classe.

In seguito, uno o due rappresentanti per classe svolgono il laboratorio 4 per definire i 3 valori per la scuola. Di questo gruppo vengono scelti due rappresentanti che fungeranno da portavoce degli allievi. Contemporaneamente gli adulti svolgono un laboratorio insieme per scegliere i loro 3 valori.

Si ripete con la modalità del laboratorio 4 il lavoro con un gruppo misto rappresentanti degli allievi e adulti (genitori, politici, ecc.).

Il gruppo di discussione e la conclusione può essere fatta all'interno del gruppo misto (ev. in occasione di una manifestazione che vede coinvolta tutta la scuola).

**Stimolo didattico**

## Il cioccolato

L'obiettivo principale di tale stimolo didattico è quello di riflettere sul proprio consumo di cioccolato e sul valore dato a questo prodotto.

### Procedimento

- I. Plenum: spiegazione delle tre parti dell'attività (vd. sotto).
- II. A piccoli gruppi (15 min.): svolgere le tre parti dell'attività e riflettere sul proprio consumo di cioccolato e sul valore che ha tale prodotto.
- III. Plenum (3 min.): messa in comune dei risultati.

### Le tre parti dell'attività:

- 1) **Chi cerca trova:** i partecipanti sono suddivisi in 4 gruppi di 5 membri e si mettono vicino ai poster (qui trovano un foglio colorato e un post-it). Ogni gruppo cerca nel poster i prodotti che sono o contengono cioccolato. Poi fa una lista di questi prodotti sul foglio colorato. Ci sono altre immagini che rinviano al cioccolato?
- 2) **L'importanza del cioccolato:** ogni membro del gruppo marca con una righezza i prodotti che consuma (accanto alla corrispondente parola scritta sul foglio colorato, vd. 1). Poi ognuno calcola quanto cioccolato consuma indicativamente in un anno (in kg). Ogni gruppo calcola il totale e lo scrive sul suo post-it.
- 3) **Il consumo di cioccolato (prodotti cioccolatieri):** qual è il consumo annuo pro capite di queste nazioni? Dove vi situate voi? Ogni gruppo prova a rispondere utilizzando piattini, quadretti di cioccolato e bandiere messi a disposizione.

Paese	Consumo annuo pro capite*	Quadretti
Svizzera	11 kg	11
Germania	9.1 kg	9
Finlandia	7.9 kg	8
Francia	3.6 kg	4

Fonte: <https://www.chocosuisse.ch/it/services/facts-figures> (\* Svizzera: dati per 2022; altri paesi: dati per 2020)

### Materiali necessari

- 4 poster "365 prospettive ESS"
- 4 fogli colorati / 1 blocchetto di post-it
- 4 piattini (per gruppo, tot. 16x) / 4 bandiere delle nazioni (4x)
- 6-7 tavolette di cioccolato (bio e del commercio equo)

### Tempo disponibile

20 minuti

### Fonte:

- <https://www.education21.ch/it/kit-ess/cioccolata> (kit sul tema "cioccolato")
- <https://education21.ch/it/il-cioccolato-diario-di-un-lungo-viaggio> e <https://education21.ch/it/il-cacao> (libri)
- <https://education21.ch/it/un-quadratino-di-cioccolato> (video)