

STRADOPOLI

Scuola Primaria "Goffredo Mameli"

Attività didattiche interattive durante le quali saranno ricreate alcune situazioni – tipo della mobilità elementare (pedonale e ciclabile), allo scopo di insegnare ai ragazzi i fondamenti del Codice della Strada, oltre a suggerire qualche strategia per una mobilità sicura.

La durata di ciascuna attività è stimata sui 30 – 45 minuti.

Per lo svolgimento dell'attività saranno necessari i seguenti materiali:

- ✓ cartelli stradali (stop, precedenza, inizio e fine pista ciclabile, percorso misto ciclopedonale, divieto di accesso e divieto di transito);
- ✓ tre dischi colorati (rosso, arancione e verde) per il semaforo;
- ✓ due cartelli, uno verde con la scritta "GIUSTO!", l'altro rosso con la scritta "SBAGLIATO!";
- ✓ nastro adesivo di carta per disegnare sul pavimento la sede stradale e realizzare le strisce zebrate.

L'attività comincia domandando ai ragazzi con quale mezzo si recano a scuola (a piedi, in bici, in auto, ecc.). Sulla lavagna, accanto ai simboli corrispondenti al mezzo usato, una serie di crocette indicherà il numero di ragazzi che lo impiegano. Seguono le domande sul perché si dovrebbe venire a scuola a piedi o in bici. Gli animatori si presentano spiegando che sarà loro compito mostrare ai ragazzi come andare da casa a scuola e ritorno senza problemi.

A questo punto i ragazzi saranno suddivisi in tre squadre:

- i "cacciatori di zebre" (pedoni);
- i "bicentauri" (ciclisti);
- gli "autosauri" (auto, moto, bus e camion).

Tutte le situazioni-tipo ruoteranno intorno ad un incrocio a quattro strade, con tre attraversamenti pedonali, di cui due anche ciclabili. La segnaletica verticale sarà esibita di volta in volta da uno degli animatori o dall'insegnante.

Per tutti varrà il principio: per arrivare a destinazione, scegli sempre il percorso più sicuro (meno trafficato, più protetto), anche se è poco più lungo (esempio dell'attraversamento dell'incrocio).

SITUAZIONI-TIPO SUL MARCIAPIEDE (per i cacciatori di zebre)

Si elencano i comandamenti (a domanda e risposta):

- Se c'è il marciapiede? Va usato.
- Se non c'è? Stai a sinistra.
- In strada si può giocare? No, e nemmeno sul marciapiede! Per quello ci sono i giardinetti...

SITUAZIONI-TIPO SULLE STRISCE PEDONALI (per i cacciatori di zebre)

Pronti con le situazioni – tipo? Via!

- attraversare fuori dalle strisce? Se le vedi, usale!
- sei sulle strisce, ma sei piccolo e gli autosauri potrebbero non vederti, fatti notare! (*con gli autosauri*)
- guarda chi guida l'autosauro che arriva, se lui ti guarda è fatta, sa che ci sei... (*con gli autosauri*)
- aspetta che tutti gli autosauri siano fermi. (*con gli autosauri*)
- attraversare le strisce: senza indugi ma non correndo
- si è fermato l'autobus per farmi passare, posso?

SITUAZIONI-TIPO IN BICICLETTA (per i bicentauri)

Per i più piccoli si comincia con l'identificazione delle componenti di una bici, a quiz (es. "Trovami il parafango!", "A cosa serve questa leva?", ecc.). Si prosegue poi con le raccomandazioni prima di mettersi in strada: gomme ben gonfie, freni a posto, luci funzionanti, casco allacciato e campanello. Si elencano poi i comandamenti (a domanda e risposta):

- Se c'è la pista ciclabile? Va usata.
- Se la pista è mista? Vai piano.
- E se non c'è? Allora devi scendere in strada, ma scegline una con pochi autosauri.

Pronti con le situazioni – tipo? Via!

- ingresso sulla pista ciclabile...
- vado a destra, a sinistra o dritto?
- attenzione alle portiere che si aprono! (*con gli autosauri*)
- se c'è un pedone sulle strisce, chi ha la precedenza? (*con i cacciatori di zebre*)
- come segnalare le svolte e le fermate;
- attraversare la strada in due semplici mosse.
- è scattato il giallo, presto corri!
- guarda mamma, senza mani!
- in bici si può ascoltare la musica, telefonare agli amici... da fermi!
- posso portare gli amici in bici con me?
- il bus è fermo, posso superarlo?