

# Giochi di ruolo sull'integrità

GENTILEZZA OLTRE LA CLASSE™  
L'INTERO GRUPPO • OPZIONE 3 • INTEGRITÀ

## Orario della lezione

25-30 minS

## Materiali

- ❑ Carte Scenario (vedi pagina seguente)
- ❑ Integrità locandina (opzionale)



### Condividere

Definire l'integrità: INTEGRITÀ È AGIRE IN UN MODO CHE SI SA DI ESSERE GIUSTI E GENTILI IN TUTTE LE SITUAZIONI. (Se lo desideri, mostra il poster sull'Integrità). Parla dell'importanza di essere onesto anche quando sei tutto solo o non pensi che verrai sorpreso a dire una bugia o a fare una scelta disonesta. Quando fai scelte oneste nelle situazioni facili, sarai maggiormente in grado di scegliere l'integrità nelle situazioni più difficili.

Brainstorm situazioni che potrebbero tentare mentire o essere disonesto. Obiettivo per 2-3 volontari di età diverse.



### Ispirare

Le idee che ci sono appena venute sono situazioni autentiche che possono essere molto allettante. Scegliere di essere onesti e agire con integrità non è sempre facile! Tuttavia, se scegliamo costantemente ciò che è giusto e gentile, ne faremo un'abitudine e quella scelta non sarà così difficile la prossima volta che dovremo farla.



### Potenziare

Usando le carte scenario qui sotto, dividi il tuo gruppo in squadre di 4-6. Fornisci a ogni squadra una carta scenario. Il loro compito è recitare la scena mentre il resto del gruppo indovina cosa è andato storto. Quindi, in gruppo, discutete le seguenti domande:

- In che modo quel gruppo non ha mostrato integrità?
- In che modo stavano dimostrando disonestà?

Consenti a ogni gruppo di recitare la propria scena.



### Riflettere

Guida una discussione sull'INTEGRITÀ e tentazione.

- Cosa significa essere tentati?
- Come possiamo resistere alla tentazione e scegliere invece l'integrità?
- In che modo essere onesti e scegliere l'integrità ti aiuta nella vita?



#### SCENARIO 1



Entri in un negozio affollato e trovi una banconota da \$ 20 sul pavimento mentre aspetti in fila per il check-out.

#### SCENARIO 2



Vai al parco giochi con un gruppo di amici e ti accorgi che qualcuno ha lasciato lì la bicicletta. Decidi di provare solo per un secondo.

#### SCENARIO 3



Stai giocando a quattro quadrati con i tuoi amici e si dimenticano di contare il loro ultimo punto. Vinci a causa del loro errore, ma non dire nulla.

#### SCENARIO 4



Stai lavorando in un gruppo per la scienza. Non fai nulla sul progetto e scegli invece di disegnare, ma ottieni comunque una A dall'insegnante.

#### SCENARIO 5



Dimentichi i soldi del pranzo a casa, ma menti all'insegnante e dici che non hai abbastanza soldi per mangiare. Ti danno un sacco di biglietti per il pranzo gratuiti che condividi con i tuoi amici.