

Sopar per a dos



Guia didàctica per a alumnes de Cicle Inicial i Cicle Mitjà de Primària

Justificació de la proposta

Les baralles entre alumnes són un problema molt habitual. Al final del Cicle Inicial i inici del Cicle Mitjà els alumnes estableixen els seus rols dins del grup, aprenen a relacionar-se, a ser més assertius o a saber cedir. Sovint els alumnes tenen discussions, s'enfaden i fins i tot arriben a agredir-se físicament .

La següent proposta pretén ser una primera aproximació a la reflexió, i a plantejar com podem resoldre els conflictes sense necessitat d'arribar a l'agressió o a l'insult.

La convivència fa créixer les persones, de fet, ens fem persones mentre ens relacionem. Cal aprendre a resoldre els problemes interpersonals que aquesta genera mitjançant estratègies per discernir les diferents solucions, pensar les conseqüències de cadascuna i saber-ne triar la millor.

Aquesta animació de 8 minuts presenta dos animals que lluiten pel seu territori. El conflicte augmenta fins arribar a la confrontació violenta. Està pensat, segons els autors, per a nens i nenes de 3 a 12 anys.

El tema que planteja es pot extrapolar als conflictes entre persones adultes, nacions o grups socials ja que mostra un conflicte de domini territorial. És per això que el seu ús pot ser aconsellable també per a alumnes de secundària i adults.

D'aquesta història també se'n poden treure conclusions de tipus ecològic. Un dels eixos fonamentals de la pel·lícula és que molts conflictes arriben a un carreró sense sortida i que cal aprendre a resoldre'ls de bon començament.

Una granota que observa l'enfrontament entre dos camaleons es transforma en mediatadora. L'humor, la vivacitat, la provocació són eines que s'utilitzen per presentar la situació i demostrar que en els moments més caòtics es poden trobar vies per a la reconciliació i per a la solució justa de les diferències.

Aquest títol rebé el premi UNICEF a Berlín l'any 1997



Proposta didàctica

Resum de la pel·lícula:

La baralla entre dos camaleons trenca la pau del bosc i té unes conseqüències desastroses. Per sort per a ells, la granota que observa els dos adversaris es transforma en allò que necessiten: no en una princesa, sinó en una medidora.

Sessió 1

Objectius

1. Analitzar una situació de conflicte.
2. Reflexionar sobre la solució del mateix.

Metodologia

- Treball en gran grup

Material

- Pel·lícula : Dinner for two / Un sopar per a dos. Sèrie ShowPeace. Produïda pel National Film Board de Canadà.

Desenvolupament de la sessió:

1. Visualització de la pel·lícula tota sencera
2. Comentari de la mateixa aturant-nos en les escenes que volem remarcar



Durada de la pel·lícula: 7,20' Orientacions per a comentar la pel·lícula

Seqüenciació

Introducció

1. On passa aquesta història?
2. Quins personatges hi apareixen?
3. Què fan?
4. Quins són els protagonistes de la història?

2,02'. Es genera el conflicte

5. Què els passa als camaleons?
6. Mentre estan competint pel menjar, per què deixen passar l'altra mosca i no la cacen?
7. Que fan els altres animals del bosc mentre els dos camaleons es barallen?
 - √ El lleó
 - √ La serp
 - √ Els cocodrils
 - √ Els ocells
 - √ La granota
8. Què creus que pensa la serp ?

3,52'. Esclata el conflicte

9. Com se senten els camaleons mentre es barallen? (donar nom a les emocions: preocupats, enfadats, nerviosos, rabiosos...)
10. Com se senten els ocells? (espantats...)
11. Per què et sembla que estan contents els cocodrils?

5,12'. Conseqüències del conflicte

12. Qui en surt perjudicat de la baralla?
13. Què fan els camaleons quan s'adonen que la branca on estan s'està trencant?
14. Què ha passat amb l'insecte que intentaven menjar-se?
15. Els camaleons, com aconsegueixen salvar-se dels cocodrils?
16. Com se senten després d'això? (*espantats, cansats, esgarrifats, alleugerits, avergonyits...*)

5,30'. Reparició del conflicte.

Paper del mediador

17. Què us sembla que passarà ara ?
18. Quin personatge apareix?
19. Què fa la granota per solucionar el problema?
20. Què en penseu de la conducta de la granota?

Pensem-hi

21. Recordeu situacions on dos nens s'hagin barallat per voler el mateix com han fet els camaleons.
22. En algun moment heu intentar ajudar a d'altres nens quan es barallen, com ho ha fet la granota?



Sessió 2

Objectiu

1. Aconseguir raons lògiques per evitar respostes impulsives. Desenvolupar el pensament causal.
2. Exercitar el control de la impulsivitat.

Metodologia

- Treball en gran grup

Material

- Decideix 1. [Lliçó 9](#). Programa de Competència Social de Manuel Segura.

Desenvolupament de la sessió

Realitzem dues activitats en forma de joc.

1. *Pensament causal* . Consisteix a imaginar causes per les quals la persona fa o deixa de fer una cosa . Pàg. 86
El Joc dels per què?
 - √ Començar amb preguntes molt neutres del tipus que proposa la guia
 - √ Continuar amb preguntes sobre situacions concretes que s'hagin donat recentment a l'escola.
2. *Control de la impulsivitat (exercici d'autocontrol i autoregulació)*
Joc: *Simó diu*
 - √ Reflexionar sobre les dificultats que tenim d'autocontrolar-nos.



Sessió 3

Objectiu

1. Reconèixer els estats d'ànim propis i els dels companys.
2. Triar les solucions positives als conflictes.

Metodologia

- Treball en gran grup.
- Treball per parelles.
- Treball individual

Material

Fitxa de l'alumne (pàgina següent)

Desenvolupament de la sessió

Aquesta sessió té com a finalitat provocar la reflexió personal de cadascun dels alumnes i saber trobar entre tots, mitjançant el diàleg, la millor solució als problemes interpersonals que genera la seva convivència quotidiana.

És important pautar el temps que es dedicarà a cadascuna de les 4 activitats que es proposen, per assegurar que es disposi de prou temps per desenvolupar la posada en comú ja que serà aquest diàleg col·lectiu el que incidirà més directament en el clima de la classe i en les estratègies col·lectives futures de resolució de conflictes.



Nom:

ACTIVITAT 1

Ens ajuntem per parelles. Un pregunta i l'altre respon (en acabar, us intercanvieu els papers):

- a) Recorda l'última vegada que t'has barallat amb un company o companya.
- b) Explica per què us vàreu barallar.
 - √ Què va passar?
 - √ Què vàreu fer per discutir-vos?
 - √ Qui va començar la baralla?
 - √ Què vas fer tu?
 - √ Què va fer l'altre/a?
 - √ Realment el que us feia discutir era molt important? Per què ?
- c) Com et vas sentir després de la discussió:
 - √ Millor, perquè li vaig donar el que es mereixia.
 - √ Pitjor, perquè em sentia encara enrabiad.
 - √ Pitjor, perquè ho hauria pogut solucionar d'un altra manera.
 - √ Una mica malament, no sabia per què m'havia enfurismat tant.
- d) Normalment, quines coses et fan enfurismar molt?

ACTIVITAT 2

Ara entre tots, pensem en situacions que es donen amb els nens de la classe:

- a) Per quines coses us acostumeu a barallar amb els companys de classe?
- b) Què feu quan voleu algun cromó o la pilota d'un company ?
- c) Què feu quan algú us pren una cosa que teniu?
- d) Què creieu que heu de fer quan dos companys es barallen?
- e) Penseu que sou dels que resolen les coses pegant o insultant com els camaleons de la pel·lícula?
- f) Heu provat alguna vegada de fer com la granota i buscar solucions als problemes en lloc de barallar-vos?



ACTIVITAT 3

Treball individual. Finalment, veiem clar que els problemes entre les persones tenen solució.

Escriu dos problemes i busca diferents solucions a cadascun. Subratlla la solució millor

Problema 1:

Solució 1:

Solució 2:

Solució 3:

Problema 2:

Solució 1:

Solució 2:

Solució 3:

ACTIVITAT 4

Posada en comú: Fem entre tots a la pissarra un llistat de problemes amb les seves millors solucions. Escull-ne un del llistat i escriu-lo en la teva fitxa. Explica perquè l'has escollit i perquè creus que la solució proposada és la millor.