

Premessa che viene comunicata agli alunni:

Abbiamo deciso di organizzare un mercatino solidale per la raccolta di fondi in aiuto di bambini più bisognosi (dare ai bambini indicazioni dell'attività della Caritas diocesana) Quindi vi invitiamo ad allestire delle bancarelle per vendere giochi e libri che deciderete di donare.

Ora ci divideremo in gruppi di cinque bambini.

Secondo voi come potremmo organizzarci?

| CONSEGNA | TEMPI |
|---|----------------------------------|
| <p>Abbiamo trovato questi ruoli:</p> <ul style="list-style-type: none"> • allestitore • venditore • cassiere (due bambini per gruppi) • confezionatore. <p>Colora la faccina del ruolo che sei in grado di svolgere al meglio e che ti piace di più (verde quello che piace di più, giallo quello che ti piace meno, rosso quello che non ti piace proprio)</p> <p>1) Leggi cosa vuol dire fare l'allestitore, il venditore, il cassiere e il confezionatore.</p> <p>2) Pensa cosa sei in grado di svolgere meglio</p> <p>3) Decidi il ruolo che vorresti svolgere</p> <p>4) Colora con il verde il primo ruolo che vorresti svolgere e spiega il perchè</p> <p>5) Colora con il giallo il secondo ruolo che vorresti svolgere e spiega il perchè</p> <p>6) Colora con il rosso quello che non vorresti svolgere e spiega il perchè</p> | <p>Un giorno</p> |
| <p>Prendi lo scatolone dei giochi di casa e trova tutto ciò che non usi più. Rifletti attentamente su quali giochi pensi non ti servano più e che possano essere condivisi.</p> <p>Scegli solo quelli in ottimo stato</p> <p>Portali a scuola.</p> <p>A casa nel week end con i tuoi genitori cerca tra i tuoi giochi quello che potresti donare.</p> <p>Ricorda che servono: peluche, libri, giochi in scatola</p> <p>Osserva bene che siano in buono stato, funzionanti e puliti</p> <p>Prepara tutto da portare a scuola lunedì e con i tuoi compagni cerca uno spazio dove poterli riporre.</p> <p>Trova con i compagni uno spazio adeguato per riporli</p> | <p>Durante il fine settimana</p> |
| <p>Distingui e incolla un post-it:</p> <p>ROSA per bambole e peluche</p> <p>VERDE per giochi in scatola</p> <p>GIALLO per libri</p> <p>ARANCIONE per giochi generici</p> <p>Raggruppa tutti i giochi e suddividili in 4 gruppi: le bambole con i peluche, tutti i giochi in scatola, tutti i libri e tutti i giochi che restano.</p> <p>Con i compagni metti i post-it:</p> <p>ROSA per bambole e peluche</p> <p>VERDE per i giochi in scatola</p> <p>GIALLO per i libri</p> <p>ARANCIONE per gli altri giochi</p> | <p>Un giorno</p> |
| <p>Decidi a quale prezzo deve essere venduto ogni oggetto destinato alla vendita per beneficenza secondo lo schema e scrivilo sul post-it:</p> <p>bambole e peluche da 3 a 5 €</p> <p>giochi in scatola da 5 a 10€</p> <p>libri da 2 a 6 €</p> <p>giochi generici da 0,50 a 5€</p> <p>Prendi tutte le bambole e i peluche e forma 3 gruppi:</p> <p>quelli grandi e nuovi poi scrivi sul post it 5€</p> <p>quelli piccoli e nuovi poi scrivi sul post it 4€</p> <p>quelli più usati poi scrivi sul post it 3€</p> | <p>Un giorno</p> |

| | |
|---|----------------------|
| <p>Rispondi alle domande della scheda Con il PC cerca in Google immagini di “mercatini a scuola” e osserva come sono disposti i giochi per dare suggerimenti ai tuoi compagni. Condividi con loro la visione delle immagini che ti sembrano più utili e scegliete quali stampare per avere esempi da seguire.</p> | <p>Un giorno</p> |
| <p>Crea degli slogan verbali o canori per attirare le persone alla tua bancarella Crea uno slogan per attirare le persone alla tua bancarella; scegli tra quelli indicati nella fotocopia</p> | <p>Un giorno</p> |
| <p>Crea una brochure e i cartelloni con gli slogan che hai scelto. Poi con il tuo gruppo appendili nei corridoi e all’ingresso della scuola. Suddividetevi i compiti: chi fa la brochure e chi fa i cartelloni (con parti scritte e immagini) Scegli con l’aiuto dell’insegnante la parte della realizzazione del cartellone che preferisci.</p> | <p>Una settimana</p> |
| <p>A piccoli gruppi provate a vendere oggetti del vostro materiale scolastico, indicandone il prezzo e verificando se è necessario il resto</p> <p>A coppie provate ad inventare delle operazioni che il vostro compagno dovrà risolvere a mente</p> <p>A piccoli gruppi create delle promozioni per attirare i clienti e invogliarli a comprare i vostri prodotti, successivamente esponetele alla classe</p> <p>Scegli dalle pagine di cataloghi di giochi che ti consegna l’insegnante, le promozioni che ti sembrano utili per la tua vendita e condividile con i tuoi compagni</p> | <p>Una settimana</p> |
| <p>Compila la scheda indicando se hai svolto le mansioni del ruolo che hai scelto (allestitore, cassiere, venditore, confezionatore) Metti una crocetta sulle possibili risposte:… poco/abbastanza spesso/sempre Poi spiega il motivo della tua risposta Rileggi quali erano le azioni caratteristiche del ruolo che hai scelto. Pensa bene ad ogni azione che hai svolto. Adesso compila la scheda.</p> <p>Metti per ogni azione una crocetta che indica come sei stato:</p> <p><input type="checkbox"/>sempre utile e coinvolto <input type="checkbox"/>abbastanza spesso utile e coinvolto <input type="checkbox"/>utile e coinvolto solo in alcuni momenti</p> | <p>Un giorno</p> |
| <p>Scegli tra le frasi elencate quelle che pensi siano efficaci in una situazione di vendita</p> <p>Scegli tra le seguenti immagini quelle più adatte per essere un buon venditore</p> | <p>Un giorno</p> |
| <p>Individua e segna con X le immagini che descrivono i bisogni di un bambino della tua età. Scrivi in ordine di priorità 5 bisogni fondamentali che un bambino della tua età può avere. Scegli tra i seguenti bisogni quelli che ritieni importanti per un bambino della tua età. Adesso mettili in ordine dal più importante al meno importante</p> <p>Realizza un biglietto di accompagnamento ai giochi inventati da inviare alla Caritas diocesana.</p> | <p>Due giorni</p> |

