

## RICAPITOLANDO

## LA LEZIONE 2

La seconda lezione si compone, essenzialmente, di due momenti complementari:

I Il primo nel quale il gruppo viene diviso in 4 squadre, che si impegnano a tracciare **il viaggio intercontinentale di una T-shirt di cotone** (dalla materia prima che l'ha generata al passaggio finale del suo ciclo di vita). Questa fase è di **scoperta**. Le squadre affronteranno un viaggio suddiviso in quattro tappe (TEXAS, TAMIL NADU, CINA, ITALIA) che semplificano la filiera di produzione della maglietta e ne mettono in evidenza gli impatti ambientali e sociali. Attenzione! Sarà compito delle squadre riordinare la filiera di produzione e evidenziare i costi sociali e **ambientali per ogni singola fase produttiva.**

Il secondo momento è dedicato al **debriefing** dell'attività precedente, in modo da far emergere i contenuti in modo più analitico.

II In questo modo, si darà concretezza ai termini sui quali è stata costruita l'etichetta parlante. Cosa significa, in definitiva, **IMPATTO AMBIENTALE, RISPETTO DEI DIRITTI UMANI e DUREVOLEZZA?**

UN'INIZIATIVA DI

**manitese\***  
UN IMPEGNO DI GIUSTIZIA



**GUARDAVANTI**  
CLUSTER PER IL FUTURO DEI BAMBINI

CON IL CONTRIBUTO DI



AGENZIA ITALIANA  
PER LA COOPERAZIONE  
ALLO SVILUPPO

## MATERIALI

1. Materiale cartaceo del Gioco a tappe: le mappe delle 4 squadre e le quattro insegne, una per ciascuna tappa;
2. Lezione 2 del portale online per la restituzione e l'analisi dei dati.

