Giorno	Titolo dell'episodio narrato	Sintesi dell'episodio narrato	Tema settimanale	Titolo della giornata	Finalità settimanale e Aspetti formativi	Obiettivo della giornata	Attività formative				
							Obiettivi attività primaria 5-7 anni (1^-2^ sc.prim)	Obiettivi attività primaria 8-10 anni (3^-5 sc.prim)	Obiettivi attività secondaria 11-12 anni (1^-2^ sc.sec.I°)	Obiettivi attività secondaria 13 anni (3^ sc.sec.I°)	Obiettivi formazione animatori
5^ Anfora	**Alla scoperta dell'Isola di Didaskos**	Arrivati a Didaskos, i ragazzi notano la presenza di molti giovani studenti e degli anziani Saggi che insegnano con dei metodi molto particolari. Nonostante l'opposizione di Andreas, Ettore convince i suoi amici a fare un giro per le Odos dell'isola. In quello della chimica, incontrano un saggio di nome Clemote che sta illustrando degli esperimenti ad alcuni ragazzi Megaliani. Dopo aver parlato con Sophia, Clemote si allontana e invia un messaggio di allarme con il suo anferefono.	Le relazioni a scuola	Curiosità... per conoscere	**Costruire relazioni buone a scuola** A **relazionarsi** si impara! A scuola è importante la relazione **con i pari** ma è decisiva anche la relazione **con il/la maestro/a**, con l'insegnante. Questi è orientatore, facilitatore, modello, guida, persona di cui ci si fida. Il rapporto fecondo tra insegnante e allievo accompagna il ragazzo ad una progressiva maturità e ad una mentalità propositiva e progettuale. Ma a scuola ci si relaziona anche... **con il mondo**, cioè con tutte le nuove conoscenze che si apprendono e che suscitano meraviglia e gioia. *Curiosità, umiltà, costanza e creatività* sono atteggiamenti che caratterizzano non solo il rapporto con i compagni e gli insegnanti, ma anche il rapporto con **lo studio**, che non consiste tanto nel ripetere nozioni ma nel valorizzare quanto imparato con originalità e, appunto, creatività.	Apro gli occhi e vedo che la curiosità porta a relazioni buone	Riflettere sulla curiosità... che fa nascere nuove relazioni	Sottolineare come la curiosità sostiene le persone nell'intraprendere nuove relazioni; riconoscere l'aiuto degli educatori come prezioso e a volte decisivo	Accorgersi che la "curiosità" sostiene le persone nell'intraprendere nuove relazioni	Riflettere sulle buone condizioni per imparare. Accorgersi che - al di là della fatica - le persone, gli interessi personali, la curiosità, il mettersi a disposizione degli altri creano una relazione positiva per imparare	Ad animare... s'impara: prendere coscienza dei propri punti deboli e dei propri punti di forza come animatori, e valutare insieme le opportunità di crescita
6^ Anfora	**Sapere di non sapere**	Ettore, deluso e contrariato per le lezioni a cui assiste e che a suo avviso sono molto banali, incontra il saggio Rufio, che lo invita a risolvere un quesito. La prova sembra molto semplice da superare (colpire con un bastone una pallina che scende da un tubo), ma il ragazzo si trova in enorme difficoltà. Alla fine, grazie ai suggerimenti di Rufio, Ettore capisce il trucco, ma soprattutto impara una lezione molto significativa: l'umiltà è alla base del sapere.		Umiltà... per accogliere		Sento che chi è umile impara	Riflettere sull'umiltà... che fa nascere nuove relazioni	Riflettere sull'umiltà, imparando a chiedere aiuto e consiglio a chi ne sa di più, per raggiungere gli obiettivi e superare le difficoltà	Facilitare un atteggiamento di consapevolezza verso ciò che si è imparato ponendo l'attenzione sul prossimo da cui possiamo sempre con umiltà apprendere chiedendo aiuto		
7^ Anfora	**La leva**	Andreas manifesta tutta la sua antipatia per Didaskos, dato che l'isola gli ricorda troppo la scuola che lui detesta, ed Elena cerca invece di mostrargli le differenze e i lati positivi. Alla fine Andreas si convince a proseguire il giro e i ragazzi incontrano nuovamente Rufio, alle prese con l'esperimento della leva. Improvvisamente ritorna Clemote, che convince Elena, Sophia e Ettore ad andare con lui; Andreas decide di seguirli a distanza, perché Rufio gli ha consigliato di fare molta attenzione a quello strano saggio che è molto sospetto. Con uno stratagemma, Clemote imprigiona Ettore e le due ragazze in una gabbia e rivela la sua vera identità: è Temocle, il malvagio Sommo Senatore, capo del Senato di Megali.		Costanza... per camminare		Faccio esperienza di un impegno costante nel rapporto con gli altri	Fare un'esperienza di... costanza e... pensarci su!	Comprendere che la collaborazione costante permette di raggiungere un obiettivo	Comprendere l'importanza di collaborare con costanza per raggiungere un obiettivo		
8^ Anfora	**La gabbia di Tèmocle**	Temocle rivela ai tre ragazzi prigionieri il suo piano: cancellare la storia degli ultimi duemila anni grazie a un fluido di sua invenzione, riportare Megalì sulla Terra ormai tornata ai tempi dell'antica Grecia e dominare incontrastato sul mondo. Andreas, con l'aiuto di Rufio, dapprima riesce a immobilizzare Temocle facendolo addormentare, e poi libera i suoi amici, grazie a quanto imparato a Didaskos negli ultimi giorni. In gran segreto, Andreas riceve in dono da Rufio un cristallo con incisa la lettera "M"; poi, assieme ai suoi tre amici, parte per raggiungere l'Isola di Filia.		Creatività... per crescere		Penso alla scuola come "scuola di relazioni" e sono felice di fare il primo passo con creatività	Riflettere sulla creatività come esperienza divertente e utile	Utilizzare le proprie competenze con creatività nella vita quotidiana	Prendere coscienza della propria creatività e farla emergere		