

Premessa generale ai laboratori Quarto Obiettivo di Sviluppo del Millennio “Salute e benessere dell’infanzia. Ridurre la mortalità infantile”

Il Quarto Obiettivo di Sviluppo del Millennio mira alla riduzione della mortalità infantile. I contenuti riferiti dalle Nazioni Unite hanno fornito lo spunto per riflessioni più ampie sulla salute e sul benessere dei bambini; sul diritto dei bambini alla salute; sulla dimensione internazionale della mortalità infantile e sulla sua riduzione; sull’accesso alla salute e sui determinanti; sulle conseguenze demografiche e sociali delle scelte relative alla sopravvivenza e alla salute dei bambini; sulla malattia e disabilità; sul contesto (famiglia, comunità, Stato) di sviluppo e di crescita dell’infanzia.

Attraverso le attività di laboratorio si cercherà di avvicinare situazioni geograficamente lontane, meno note, con situazioni vicine e note agli alunni attraverso un approccio attivo che porti alla luce le interazioni e le connessioni più che le contrapposizioni. La delicatezza del tema è affidata agli educatori che sono tenuti a prestare attenzione alle storie personali attraverso un dialogo aperto e franco con gli insegnanti e, se necessario, con le famiglie dei bambini e dei ragazzi teso ad individuare le situazioni più sensibili e problematiche. Questa collaborazione facilita la gestione di situazioni complesse che potrebbero venirsi a creare durante lo svolgimento dei laboratori e che, per le competenze degli educatori e i tempi brevi dei laboratori, non troverebbero adeguata risposta.

Fondazione Fontana propone i laboratori come opportunità per tutta la classe. Consegniamo la loro conduzione al buon senso e alla sensibilità di chi li gestisce, affidando a questi ultimi la possibilità di rivederne parte dei contenuti o eventualmente di non proporli. I laboratori sul Quarto Obiettivo sono una prosecuzione ed un approfondimento del tema generale dell’accesso alla salute proposto dalla World Social Agenda con le attività sul Quinto (salute materna) e sul Sesto (accesso alla salute) Obiettivo di Sviluppo del Millennio.

1

Cosa sono i determinanti della salute?

I determinanti della salute si collocano nel quadro di una riflessione che intende il concetto di salute quale risultato di diversi fattori (i determinanti) tutti ugualmente importanti ed imprescindibili per il benessere della persona. Salute non è solo sanità, ma è il risultato di una serie di elementi quali l’accesso ad una sana e sufficiente alimentazione ed idratazione, il tipo di società e cultura in cui una persona vive, il suo livello di istruzione, l’ambiente che la circonda, il sistema politico che ne regola scelte, opportunità e diritti. Nelle attività proposte dai diversi laboratori, ognuno di questi determinanti è associato ad un colore per facilitarne il riconoscimento. Nello specifico, nelle attività di laboratorio per le classi prima e seconda della scuola primaria, determinanti e colori sono così associati:

ALIMENTAZIONE	GIALLO
SANITA'	ROSSO
AMBIENTE	VERDE
SOCIETA'	MARRONE
ISTRUZIONE	ARANCIONE

Il laboratorio qui di seguito presentato è stato proposto alle classi prime e seconde delle scuole primarie coinvolte nel progetto World Social Agenda 2011-2012 sul Quarto Obiettivo di Sviluppo del Millennio “Salute e benessere dell’infanzia. Ridurre la mortalità infantile”.

Il laboratorio è stato ideato e condotto da Carolina Guzman (Associazione Amici dei Popoli).

Tutti per uno ... salute per tutti

Laboratorio per le classi 1[^] e 2[^] della scuola primaria
n. incontri: 2 / totale ore: 4

1° incontro

Premessa (attività a casa) e prerequisiti

Può essere utile ai fini del laboratorio chiedere ai bambini di farsi raccontare dai propri genitori, nonni ecc. qualche episodio della loro infanzia di quando erano ammalati: chi si prendeva cura di loro, in che modo ecc. Ciò permetterà ai bambini di avere a disposizione maggiori conoscenze per effettuare i giochi del primo incontro.

Materiali per il primo incontro

- Fogli bianchi tipo da fotocopie: un foglio A4 per bambino.
- Fili di lana colorata un po' più lunghi della circonferenza della testa: uno per ciascun bambino
- Cartoncino bianco forato ai 4 angoli (cm 10x10 circa): uno per ciascun bambino
- **Letture cd**
- Stampare su cartoncino in formato A3 il **file "librotto"** e rilegarlo in modo che possa stare in piedi da solo.
- Preparare i personaggi della storia: sarà più efficace se si utilizzano burattini, ma potrebbero anche essere figure stampate su carta e incollate su bastoncini di legno: strega, re, regina, principe, mago di Corte. Un piccolo cuscino e una copertina per quando il principe è ammalato.
- Preparare una piccola scatoletta con una manciata di semini
- Stampare il **file "convenzione dei diritti"**
- Ogni alunno dovrà avere il proprio astuccio con pastelli colorati, forbice, colla stick.

2

È necessario uno spazio abbastanza ampio per svolgere i giochi iniziali, pertanto si consiglia di spostare i banchi addossandoli alle pareti. Le sedie vanno posizionate in semicerchio, rivolte verso il centro.

1. Presentazione alla e della classe.

2. Preparazione del cartellino con il nome (10 min)

Se chi conduce il gioco non conosce i bambini è utile preparare un cartellino con i nomi in modo che sia sempre possibile rivolgersi ai bambini chiamandoli con il loro nome. Si consegna a ciascun bambino un cartoncino bianco forato ai 4 angoli; in centro alla classe si posizionano i fili colorati già tagliati e un barattolo di pennarelli. Ciascun bambino potrà scegliere il colore preferito, scriverà il proprio nome e infilerà autonomamente il filo nei buchi in modo da appendere il cartoncino. I fili andranno poi annodati insieme.

3. Ballo "Hokey pokey" (10 min)

Prima di iniziare il racconto, si propone un ballo nel quale poter "svegliare" tutto il corpo. Il ballo in cerchio propone il movimento di singole parti del corpo (mani, piedi, testa, sederino, corpo intero) alternati a ritornelli. Ci sono molte versioni della canzone alcune scaricabili anche da siti di musica online (tipo iTunes). Un video esemplificativo è disponibile su **youtube** all'indirizzo <http://www.youtube.com/watch?v=jW3L1dyEfy>.

Racconto della fiaba (30 min)



C'era una volta, e forse c'è ancora, un regno lontano lontano, il Regno di TESLAU. (1° PAGINA del libretto)

In questo regno re e regina erano molto felici perché avevano avuto un erede. Era un bel bimbo allegro e vivace, avevano per lui molte speranze come tutti i genitori.

Così decisero di fare una grande festa e invitarono le 6 fate del Regno che portarono i loro doni: (2° PAGINA).

Le fate chiesero ai sovrani quali fossero i loro desideri, le loro aspettative rispetto al principino e li esaudirono: sarà bellissimo, coraggiosissimo, gentilissimo, studiosissimo, un campione a giocare a tennis, ubbidientissimo (chiedere ai bambini quali sono le aspettative dei loro genitori), ... ma mentre stavano festeggiando allegramente, arrivò la settima fata che non era stata invitata, la nera fata del Fato.



Il re e la regina non avevano voluto invitarla perché era imprevedibile, e nessuno sapeva mai che scherzo maligno avrebbe potuto combinare... (esce la strega)

“e così non mi avete invitata, eh? eppure come vedete sono qui, e anche io voglio donare qualcosa al principino. A voi Re e regina che non riuscite a vedere oltre a un palmo dal vostro naso... dono al vostro bambino la vista di 1000 aquile: sarà in grado di vedere tutto ciò che accade anche ai confini più lontani del vostro regno. Ma attenzione... questo dono un giorno farà scendere nel cuore del principe le tenebre più oscure... (risata e via la strega)

La strega era sparita e il re e la regina erano piuttosto perplessi: non sembrava poi un dono così brutto. Così alzarono le spalle e ben presto se ne dimenticarono.

(3° PAGINA)

Passarono gli anni e il re e la regina cercarono di crescerlo nel migliore dei modi, con tutte le attenzioni del mondo (prendendo spunto dal disegno si descrivono i cibi migliori, i vestiti più belli, un mucchio di giochi, animali di tutti i tipi, viaggi...). Pensavano che in questo modo sarebbe stato felice. E in effetti sembrava andare tutto bene, ma...



Un giorno si svegliò di cattivo umore. E il giorno dopo pure. Diventò sempre più triste, cominciò a non avere più appetito, a non aver più voglia di giocare. Deperiva, dimagriva... era sempre più stanco e malinconico. Finché un brutto giorno si rifiutò persino di alzarsi dal letto.

(il principe viene messo a letto. 4° PAGINA)



I medici di corte chiamati a raccolta non seppero dare un a risposta con la loro “scienza”: lo visitarono con i loro strumenti, gli fecero (chiedere ai bambini cosa fanno di solito i medici) radiografie, esami, medicine ... Il principe giaceva in un letto d'ospedale e nessuno sapeva che cosa avesse.

Il re e la regina allora si ricordarono improvvisamente della maledizione della strega e si disperarono. (re e regina piangono)

Affacciandosi alla finestra dell'Ospedale si accorsero che là

3

sotto si erano radunati molti piccoli amici del principe che attendevano sue notizie, perché era da molti mesi che non giocavano più con lui e sentivano la sua mancanza.

“Miei piccoli amici, grazie di essere venuti. Abbiamo bisogno del vostro aiuto! Voi siete la nostra unica speranza. Medici e medicine non servono a nulla per la malattia del principe. Ma forse voi, che siete bambini come lui, potete sapere che cosa può farlo sentire meglio, fargli tornare il sorriso.

Cosa secondo voi può far star bene il principino? Voi siete mai stati male? Cosa vi fa stare bene quando siete ammalati? Cosa fareste per un compagno che sta molto male? Cosa facevano i vostri genitori/nonni... Vi prego aiutatemi. Prendete un foglio e disegnateci il vostro consiglio.

Disegno dei bambini (45 min)

Si lasciano ai bambini una ventina di minuti di tempo per fare il disegno. Ogni bambino è chiamato a presentare il suo dono/proposta. Lo consegna al re e lo illustra. Tutte le proposte vengono poi appese ad un cartellone dal titolo: **Quando sto male... cosa mi fa stare meglio?**

Esempi: una coperta speciale, un massaggio, una tisana, una musica, il dolce preferito, raccontargli una storia, farlo ridere...

Il principe allora con un grande sforzo si alzò dal suo letto. (il Principe si alza dal letto)

“Grazie, grazie a tutti, miei cari amici. La vostra bontà, il vostro affetto mi fanno stare molto meglio... ma non bastano ahimè a cancellare la mia tristezza. Voglio svelarvi un grande segreto.



Un anno, un mese, un giorno fa sono salito sulla torre più alta del mio castello (5° PAGINA) e da lì grazie mia vista prodigiosa ho guardato tutto il regno, fino ai confini più lontani. E quello che ho visto mi ha riempito di sconforto... Ho visto tanti tanti bambini che stanno male, che sono malati, tristi, soli... e io io non posso fare nulla per aiutarli.

Ma ora, la vostra bontà e gentilezza mi ha ridato una speranza: forse con il vostro aiuto potrò cercare di salvarli e riportare la salute nel regno di TESLAU. Siete d'accordo di partire con me per una grande avventura?

Allora tutti insieme diciamo “Tutti per uno....! Salute per tutti!!!”

Prima di tutto, chiamiamo il mago di corte. Lui ci aiuterà a prepararci per il nostro viaggio. Tutti chiamano forte, il mago è un po' duro d'orecchi!”

Consigli del Mago di corte e conclusione (15 min)

(entra il Mago e saluta i bambini e il principe, stupito che sia in piedi. Il principe spiega che sono stati i bambini ad aiutarlo e che ora vuole partire insieme a loro per portare la salute nel regno di TESLAU e chiede il suo consiglio).



"Ora vi svelerò un segreto: un bambino che nasce è come il semino di una pianta che germoglia in un bosco (6° PAGINA).

(7° PAGINA. Tirare fuori la scatoletta con i semi e versarli sul piano del tavolo)

Perché possa diventare una pianta forte e robusta, in grado di resistere alle intemperie, prima di tutto deve essere un buon seme, poi deve ricevere la giusta quantità di acqua, di luce, di elementi nutritivi dalla terra che lo accoglie e lo sostiene.

Se queste cose non ci sono, se c'è siccità, o troppa acqua, o la terra è arida, o le altre piante lo soffocano o non danno la giusta protezione ... la piantina non riuscirà a germogliare o crescerà debole, e un colpo di vento potrà spezzarla. Per fare in modo che questi semini germoglino dobbiamo prenderci cura di loro.

E cosa serve a un bambino per poter crescere? Molte più cose di un semino... e chi glielo deve garantire? Chi si prende cura di lui.

*Lo dice anche una carta che tutti i paesi del mondo hanno approvato che si chiama la... **Convenzione dei diritti dell'Infanzia.** (far vedere il foglio stampato)*

Dice che tutti i bambini del mondo hanno diritto a godere di una buona salute, di ricevere le cure quando sono ammalati, e che gli adulti devono fare di tutto per evitare che i bambini si ammalino, nutrendoli e prendendosi cura di loro.

Ma perché allora nel Regno ci sono tanti bambini che hanno perso la loro salute?

Forse perché chi si prende cura di loro non ha la possibilità di farlo come vorrebbe....

Questi sono i bambini del regno di Teslau. Se voi e il principe non fate qualcosa, questi sono i bambini che potranno diventare grande (dividere il mucchietto di semini in due gruppi, il primo meno numeroso, il secondo più numeroso) e questi quelli che probabilmente non lo diventeranno.

Ora giunto il momento di separarci ma non temete, ci rivedremo presto. La prossima settimana vi spiegherò come preparare il bagaglio per partire insieme al principe per la vostra avventura"

Il principe prende la parola e saluta i bambini: "Arrivederci bambini alla settimana prossima! Ripetiamo il nostro motto: TUTTI PER UNO, SALUTE PER TUTTI!!!"

I cartellini del primo incontro vanno conservati per poter fare le squadre nel secondo incontro.



2° incontro

Materiali per il laboratorio

- **Letto**re cd
- cartellini con i nomi
- stampare il file "SALUTE"
- Stampare i **file "carte della salute"** (dal momento che il gioco proposto è una sorta di Memory, in cui le carte vanno collocate con il dorso in alto, si propone di stampare sul retro delle carte il file "**retro carte della salute**" per renderle tutte uguali. Nel caso in cui si vogliono utilizzare più volte le carte si consiglia di plastificarle)
- Stampare i **file della cartella "PAESI"** La cartella contiene:
 - Cartella "**Paese degli smemorati**" → stampare file "**domande delle mamme**" (5 carte formato A5) e inserire le carte in una busta; pdf "**paese degli sbadati**" (da stampare su A3);
 - Cartella "**paese della guerra**" → File pdf "**paese della guerra**" (da stampare su A3); file "**Problemi del paese della guerra**" (5 carte formato A5);
 - Cartella "**Paese degli sbadati**" → File pdf "**paese degli sbadati**" (da stampare su A3); files "**salotto, cucina, bagno, strada**" (4 disegni formato A3);
- Stampare i **file "mandato alla classe"** (da consegnare al termine del laboratorio).

Attività

Saluto e ri-distribuzione dei cartellini con i nomi. Si può ripetere il ballo "hokey pokey" (10 minuti)

Il principe e il Mago

Mago: "Prima di tutto miei cari piccoli amici, per portare la salute nel regno dovete dividervi in squadre"

Fare le squadre (10 min)

Le squadre si formano per "estrazione": ogni bambino riceve un biglietto con l'indicazione di una camminata (file "**bigliettini camminate**"). Al via tutti cominciano ad eseguire la propria camminata contemporaneamente. I membri delle squadre si devono riconoscere tra loro e radunarsi in un angolo della classe.

Gioco alternativo: "Tutti per...." I bambini camminano liberamente nella classe e allo stop dell'animatore si devono radunare per 2,3,4,5 ecc. Chi resta fuori fa una piccola penitenza. L'ultimo raggruppamento sarà quello utile per formare le squadre, tenendo conto che sono necessarie 5 squadre per fare i giochi.

Al termine del gioco, assegnare a ciascuna squadra un colore diverso (giallo, marrone, arancione, rosso, verde) e per comodità fare un segno con un pennarello del colore corrispondente sui cartellini con i nomi.

Preparazione della "valigia della salute" (30 min)

Mago: "Ora sarà necessario preparare il vostro bagaglio, la "valigia" nella quale portare ciò che è necessario per migliorare la salute dei bambini del regno."

Cosa vuol dire la parola **SALUTE**?

Invitare i bambini ad associare parole, immagini sentimenti alla parola salute e al suo contrario. Possibili esempi.

Salute/stare bene: gioia, giocare, essere in forma, fare sport, stare con gli altri...

Malattia/stare male: letto, medicine, tristezza, ospedale, male, dolore, solitudine...

6

Cosa è necessario a mantenere o migliorare la salute? Mostrare e spiegare il disegno "SALUTE" nel quale sono illustrati 5 diversi ambiti/determinanti della salute: sanità (rosso), alimentazione (giallo), ambiente (verde), società (marrone), istruzione (arancione). Ad ogni squadra sarà assegnato l'ambito corrispondente al proprio colore. Il suo compito sarà quello di trovare nel gioco le 5 carte corrispondenti.

Si dispongono a terra le "carte della salute" con il retro verso l'alto, a formare un rettangolo più alto che largo.

Si sorteggia la squadra che inizierà.

Il primo bambino di ogni squadra gira due carte, se sono del **colore** della propria squadra (le carte sono riconoscibili dal simbolo del determinante cui si riferiscono) si possono prendere. Altrimenti si mostrano alla classe, si rimettono con il dorso in alto al loro posto, e tocca alla squadra successiva (*il gioco è simile al Memory: le squadre però non devono ricomporre coppie di due carte uguali, ma trovare tutte le carte che appartengono allo stesso ambito/determinante*).

Si prosegue con i turni finché le squadre trovano tutte le carte. Dal momento che le carte sono 5, le squadre dovranno trovare due coppie di carte e una carta singola. Quando la squadra ha trovato le prime 4 carte, nei turni successivi ha diritto a scoprire una sola carta per volta. I membri delle squadre si aiutano a vicenda.

Al termine dei turni si chiede ai bambini di leggere e comprendere ciò che c'è disegnato su ogni carta.

Il grande viaggio

Ora che le valigie sono state preparate il principe può partire per il grande viaggio insieme con i suoi amici.

Ballo: "Tre passi avanti" (5 min)

È un ballo di gruppo classico, che può aiutare i bambini a entrare nell'atmosfera del "viaggio". Un esempio visualizzabile su: <http://www.youtube.com/watch?v=w1mgsgmpllC>



Paese degli Smemorati (min)

Il principe e i suoi amici arrivarono nel Paese degli Smemorati. (Mostrare ai bambini l'immagine).

In questo paese da molti moltissimi anni non c'erano più bambini: gli abitanti erano tutti adulti o anziani e perciò tutti si erano dimenticati cosa fossero i bambini e come si faceva a prendersi cura di loro. Un giorno alcune donne scoprirono che nella loro pancia stava crescendo un bimbo e cominciarono a chiedere in giro consigli su cosa fare e come comportarsi. Ma nessuno

sapeva dare loro consigli, aiuto e supporto.

Quando il principe e i suoi amici arrivarono, gli abitanti rimasero molto colpiti dalle dimensioni di quegli esseri strani che sembravano uguali a loro ma erano molto più bassi... Quando scoprirono che erano loro i "bambini" le mamme si precipitarono e portarono le loro domande sperando che potessero aiutarle a risolvere i loro dubbi.

Da una busta estrarre le "domande delle mamme". I bambini devono abbinare alle domande le corrispondenti carte determinanti in loro possesso. Il simbolo della faccina colorata in alto a destra è un indizio della squadra che deve intervenire. In qualche caso si possono anche

abbinare più soluzioni allo stesso problema. Disporre domande e risposte per terra in modo che tutta la classe possa vedere.

- Come faccio a sapere come sta il mio bambino dentro alla pancia? (**controlli in gravidanza**)
- Cosa mangerà il mio bambino? (**il latte di mamma, alimentazione equilibrata**)
- Come farò a prendermi cura di lui? (**corsi per mamme e/o possibilità di informarsi**)
- Dove è meglio vivere? (**casa accogliente, igiene e pulizia, passeggiate**)
- Devo continuare a lavorare fino all'ultimo? (**gravidanza protetta**)
- Il mio bambino sta per nascere: chi mi aiuterà? (**ostetrica**)

Quando anche l'ultima domanda ebbe trovato una risposta, le mamme ritrovarono un po' più di serenità e soprattutto a tutti gli abitanti del paese tornò la memoria.... così da quel giorno non si chiamò più "paese degli smemorati", ma diventò il "paese degli aiutamamme" perché da allora in poi tutti gli abitanti si prodigarono per dare una mano alle mamme col pancione e anche dopo quando nacquero i loro bambini per allevarli con tutte le cure e attenzioni necessarie.

Lasciato questo paese il principe e i suoi amici si rimettono i viaggio.

Può essere utile tra un paese e l'altro proporre attività di movimento per permettere ai bambini di recuperare l'attenzione necessaria al gioco successivo. Si può immaginare ad esempio che prendano un "mezzo di trasporto" (treno, aereo, nave) e inscenare il tragitto con suoni, rumori, piccoli imprevisti.

Paese della Guerra (min)

(Mostrare ai bambini l'immagine).

Qui gli abitanti lottavano fra di loro da molti anni, tanto che nessuno ricordava bene come era cominciata e perché stavano facendosi la guerra. La situazione era molto difficile per tutti: gli edifici distrutti, la mancanza di cibo e di acqua potabile, il rischio di venire colpiti, i lutti familiari. I bambini in particolare soffrivano, perché non potevano più essere liberi di giocare o



andare a scuola, non avevano abbastanza da mangiare e molti di loro avevano perso dei loro cari.

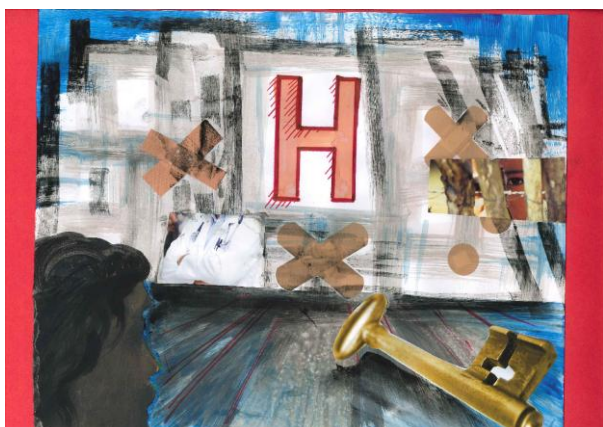
Quando il principe e i suoi amici arrivarono in città, sventolando la bandiera bianca per annunciare che venivano in pace, subito i bambini si precipitarono loro incontro portando nelle mani una letterina nella quale avevano elencato tutti i loro problemi.

Da una busta estrarre uno alla volta i "problemi del paese della guerra". Le squadre sono chiamate a proporre delle possibili soluzioni con

le loro carte.

- Manca cibo e spesso è contaminato (**ortaggi, cuocere il cibo**)
- Bevendo acqua contaminata i bambini si ammalano (**acqua potabile, nuovo pozzo**)
- Le case sono distrutte (**aiuti umanitari**)
- Ci sono molti feriti e mancano medici e ambulatori (**ospedali, visite mediche**)
- Le strade sono sporche, l'ambiente inquinato, si diffondono malattie ed epidemie soprattutto tra bambini (**farmaci, fogne e depuratori**)
- Non si può uscire per andare al lavoro e a scuola (trattative di pace. I bambini riescono a far parlare i capi delle fazioni in litigio, si chiariscono e fanno la pace, riaprono le scuole, c'è di nuovo la possibilità di avere un lavoro retribuito)

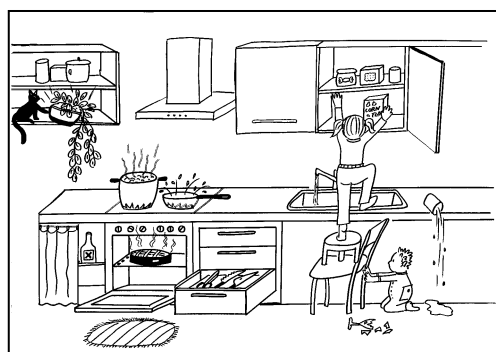
Grazie all'intervento dei bambini la guerra finì. Da quel giorno il paese cambiò nome e divenne il "paese della pace" e piano piano la situazione di vita migliorò per tutti, adulti e bambini. Il principe e i suoi amici ripartono per l'ultimo paese.



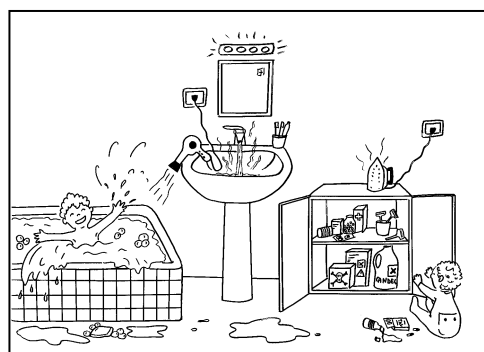
Paese degli Sbadati (min)
 (Mostrare ai bambini l'immagine).

Qui tutti adulti e bambini avevano la testa fra le nuove. Non si rendevano conto dei pericoli che li circondavano e tutti erano sempre pieni di tagli, botte, ossa rotte ecc. Soprattutto i bambini stavano peggio perché i loro genitori non avevano insegnato loro a evitare i pericoli e non badavano mai a loro...

Le squadre dovranno cercare di "fermare" i bambini del paese che si trovano in situazioni pericolose: ad ogni squadra (per questo gioco una squadra verrà suddivisa tra le altre 4) sarà assegnato un disegno che illustra un ambiente diverso (cucina, bagno, salotto, strada) nel quale riconoscere almeno 7 situazioni pericolose.

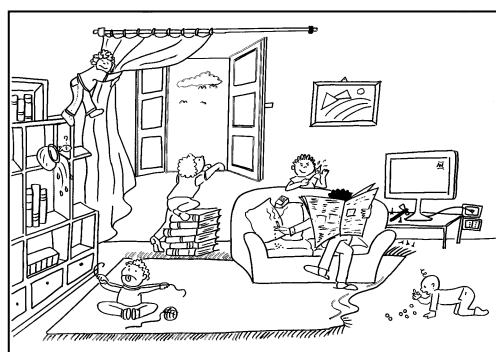


Cucina

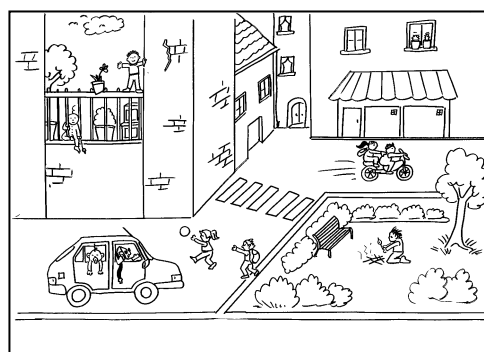


Bagno

9



Salotto



Strada

Gli amici del principe riuscirono a fermare i bambini prima che si facessero male. Il principe, da parte sua, raccomandò ai loro genitori che insegnassero ai propri figli quali erano i pericoli da evitare e quali i comportamenti corretti per salvaguardare la loro salute. E da quel giorno quel paese non si chiamò più "il paese degli sbadati", ma il "paese della Prevenzione".

Finale della fiaba

Principe: *"Anche se non abbiamo ancora risolto tutti i problemi del regno (ce ne sono tanti...) grazie a voi sono guarito perché ho capito che ognuno di noi è speciale a modo suo, ognuno può mettere in gioco le proprie capacità, abilità e risorse a servizio degli altri. E che collaborando tutti insieme si può migliorare il mondo.*

Prendetevi sempre cura della vostra salute, ma siate anche capaci di guardare attorno a voi, e prendervi cura anche di chi vi sta accanto... e pensare anche a chi è più lontano e non lo possiamo vedere.

Perché anche nel "vostro" mondo ci sono tanti bambini la cui salute è in pericolo e che hanno bisogno del vostro aiuto. (8° PAGINA)



Canzone della felicità (5 min)

Si balla tutti insieme la classica "Se sei felice, batti le mani" per festeggiare il lieto fine e la ritrovata felicità del principe.

Attività finale

Cosa ci portiamo a casa da questi due incontri? Facciamo la valigia per tornare a casa: cosa racconteremo ai nostri genitori?

A questo punto si può introdurre il mandato post-laboratorio, che può essere l'indicazione di qualcosa da fare per far stare meglio bambini "vicini" o "lontani". Alla fine di ogni percorso presentato, Fondazione Fontana propone un mandato (file **WSA2012_impegno post laboratorio**). Si tratta della possibilità di dare concretezza a quanto approfondito negli incontri in classe. Nel caso del Quarto Obiettivo di Sviluppo del Millennio, sono stati individuati alcuni impegni concreti legati ai temi della salute e della malattia infantile. Nello specifico:

1. Avere un'attenzione particolare nei confronti dei compagni ammalati o che non stanno bene. Ad esempio:
 - Per chi non sta bene ed è presente in classe - dedicare una "coccola" speciale
 - Per coloro che sono costretti a casa - inviare un biglietto/un disegno/un pensiero, telefonare per aggiornare sui compiti o su quanto fatto in classe, portare un libro (per es: della biblioteca scolastica), andare a trovare il compagno ammalato se possibile, preparare una torta, e così via.
2. Contattare il reparto di Pediatria più vicino, stabilire un rapporto ed eventualmente iniziare una corrispondenza tra i bambini delle classi e i bambini ricoverati, o individuare altre possibilità di collaborazione.
3. Approfondire e far conoscere i progetti che si occupano di salute e benessere dell'infanzia presentati nel corso dell'incontro di formazione per insegnanti del 6 dicembre: Talitha Kum, la casa per bambini malati di AIDS presso il St. Martin CSA in Kenya (www.saintmartin-kenya.org), presentato da James Njoroge; e le attività di ASA nelle periferie di Quito - Ecuador (www.asosolac.org), presentate da Homero Viteri.

10