

**Associazione
Amici dei Popoli Padova**

**Premessa generale ai laboratori
sul Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio:
Migliorare la salute Materna**

Il **Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio** riguarda quello che è forse il più delicato tra i temi degli Obiettivi, nel momento in cui si intenda proporli nelle scuole primarie e secondarie di primo grado. La sua delicatezza sta nel fatto che parlare di maternità ai bambini e ai ragazzi significa toccare corde molto intime e personali. Ogni bambino, ogni ragazzo porta con sé la sua storia, unica, originale, non sempre serena e non sempre facile. Si possono incontrare situazioni di allontanamento dalla mamma, di affido e di adozione. Ci sono bambini che hanno perso la mamma e che potrebbero essere toccati così profondamente dal tema da aver bisogno di un sostegno per riuscire a recuperare il senso di quanto potrebbe venire “mosso” dall’attività.

Per questo, *nel proporre questo laboratorio, raccomandiamo un dialogo aperto e franco con gli insegnanti e, se necessario, con le famiglie dei bambini e dei ragazzi*. Un dialogo teso ad individuare le situazioni più delicate per capire se l’attività in classe non rischi di aprire finestre dolorose sulla vita intima dei ragazzi che poi, per le competenze di chi entra in classe ma anche per i tempi che questi laboratori hanno, non si riescono a richiudere. Come Fondazione Fontana, siamo convinti che ogni laboratorio possa e debba essere una opportunità per tutta la classe in cui si svolge e che se, per i motivi che abbiamo indicato, aprisse ferite troppo dolorose, sia meglio valutare la possibilità di rivederne parte dei contenuti o eventualmente di non proporlo.

I determinanti della salute

I laboratori sulla Salute Materna che qui presentiamo sono una prosecuzione ed un approfondimento rispetto al tema più ampio dell’accesso alla salute proposto con le attività sul Sesto Obiettivo di Sviluppo del Millennio (<http://www.worldsocialagenda.org/kit-didattico>). Sottolineiamo in particolare il fatto che essi si collocano nel quadro di una riflessione che vede il **concetto di salute** quale **risultato di diversi determinanti** tutti ugualmente importanti ed imprescindibili per il benessere della persona. **Salute non è solo sanità** ma è il risultato di una serie di fattori 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, ognuno di questi determinanti è abbinato ad un colore che aiuta a riconoscerlo e che, per continuità, individua lo stesso determinante all’interno dei diversi laboratori.

Il laboratorio qui presentato è stato proposto alle classi coinvolte nel progetto World Social Agenda 2010-2011 sul Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio, “migliorare la salute materna”. È stato ideato e condotto da Carolina Guzman e da Elena Bassanello (Associazione Amici dei Popoli).

World Social Agenda 2010-2011
Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio
Salute, Genere, Diversità: Migliorare la salute materna
www.worldsocialagenda.org/quinto-obiettivo-padova
www.fondazionefontana.org

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

Materiali per il laboratorio – 1° incontro

- Cartoncino bristol bianco 250gr.: un foglio A5 per bambino.
- Un gomitolo di lana
- Una scatola per raccogliere le carte disegnate dai bambini
- Lettore cd
- Spille di sicurezza, una per ciascun bambino

- Stampare e ritagliare il **file “bigliettini camminate”** e **file “bigliettini espressioni”** (da utilizzare per la composizione gruppi per la fase di addestramento)
- Stampare e ritagliare i **file “badge”** e **“adesivi squadre”** (da utilizzare per ogni bambino una volta che si sono formate le squadre). Sul retro di ogni “badge” sarà necessario incollare una piccola spilla di sicurezza.
- Stampare e ritagliare il **file “puzzle”** (da stampare in A2 e ritagliare le 8 caselle, in modo che i bambini lo ricompongano)
- Stampare e ritagliare il **file “adesivi smile”** (da applicare sui disegni dei bambini)
- Stampare e ritagliare il **file “adesivi AIUTAMAMME”** (da applicare sui badge dei bambini)

NB: Per la stampa dei file “adesivi” si consiglia la stampa su carta adesiva o, alternativamente, la stampa su carta normale e l'utilizzo di colla stick per l'applicazione.

- Ogni alunno dovrà avere il proprio astuccio con pastelli colorati, forbice, colla stick.

Può essere utile ai fini del laboratorio chiedere ai bambini di farsi raccontare dai propri genitori, nonni ecc. qualche episodio della loro gravidanza: ad esempio come si sentiva la loro mamma, se ha continuato a lavorare o meno, chi la aiutava, dove è avvenuto il parto, chi c'era, come sono stati i primi giorni dopo il rientro a casa ecc. Ciò permetterà ai bambini di avere a disposizione maggiori conoscenze per effettuare i giochi del primo incontro.

1° incontro

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.

Presentazione alla e della classe.

Gioco del GOMITOLO DI LANA (10 min):

Tutti i bambini in cerchio. L'animatore dice il suo nome quindi lancia ad uno dei bambini un gomitolo di lana, tenendo un capo del filo stretto in mano. Il bambino che lo riceve dovrà a sua volta dire il proprio nome e quindi lanciare ad un altro compagno il gomitolo e così via fino ad ultimare il giro dei nomi. L'ultimo compagno tira nuovamente il gomitolo all'animatore. Alla fine del gioco si sarà creata una sorta di “rete” che unisce tutta la classe. Si conclude il gioco dicendo che in questi due incontri dovremmo collaborare a

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

costruire una “rete” unendo le nostre risorse. Il gioco è anche una prima “presentazione” della classe: si potranno notare in particolare il livello di attenzione e di collaborazione.

Gioco del “tutti quelli che...” (10 min)

Un altro gioco per conoscere meglio la classe. Si chiede ai ragazzi di compiere dei movimenti (alzarsi e sedersi se c’è poco spazio, oppure compiere un passo avanti, o ancora raggrupparsi in un determinato luogo se si dispone di molto spazio) se sono d’accordo con una affermazione dell’animatore.

Si chiede di muoversi a tutti coloro che

- Stanno bene
- Sono raffreddati
- Sono felici
- Hanno fatto colazione stamattina
- Volevano dormire di più/sono andati a letto tardi
- Amano il cioccolato
- Amano le verdure/mangiano sempre le verdure
- Hanno litigato ieri con qualcuno
- Hanno un fratello
- Hanno un fratello più piccolo
- Conoscono una mamma col pancione (una vicina di casa, una zia, un’amica)

Coloro che hanno risposto affermativamente alle ultime due domande saranno particolarmente “utili” per i giochi successivi, in quanto portano memoria fresca di ciò di cui andremo a parlare. Ma anche tutti gli altri bambini potranno dare il loro contributo, specialmente se si sono fatti raccontare dai genitori qualcosa sulla loro gravidanza.

- Sono stati dentro la pancia di una mamma (modo per riunire tutti alla fine)

Racconto della fiaba (10 min)

Si ascolta insieme il battito del cuore per qualche istante. È il suono che sente ogni bambino quando è dentro nel pancione (*traccia 1*).

C’è una cosa che accomuna tutti, ma proprio tutti gli uomini che sono vissuti sulla Terra: la nostra vita è iniziata dentro a un Pancione.

“LA STORIA PIU’ BELLA”

La storia più bella è la tua. Una scintilla di vita. Un battito d’ali di farfalla. Ed ecco, avevi iniziato il tuo lungo Viaggio.

World Social Agenda 2010-2011
Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio
Salute, Genere, Diversità: Migliorare la salute materna
www.worldsocialagenda.org/quinto-obiettivo-padova
www.fondazionefontana.org

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

Eri un uovo piccino come un granellino di zucchero. Eri al caldo e al sicuro, e crescevi, crescevi in un piccolo nido che ogni mamma ha dentro di sé per il suo bambino, accompagnato dal battito ritmico del suo cuore.

Dopo qualche mese, eri già grande come una bambolina. Il guscio del tuo uovo era un sacco morbido ed elastico, e cresceva con te. Nel sacco c’era un’acqua chiara che ti proteggeva. Là dentro non respiravi e non mangiavi come fai ora. La mamma respirava e mangiava per te e ti mandava, attraverso un cordone, tutto ciò che ti occorreva.

Lei non ti poteva vedere, ma sentiva i tuoi piccoli calci e i tuoi rotoloni. E provava ad immaginare come saresti stato.

Poi è arrivato il momento di venire alla luce ! La mamma ti aveva aspettato tanto e ora voleva vedere il tuo viso. Nascere è per ogni bambino un’avventura difficile, perché deve subito incominciare a respirare ! Hai sentito l’aria intorno a te, l’hai sentita entrare nei tuoi piccoli polmoni e per la prima volta hai pianto ! La mamma ascoltava felice la tua voce: piangevi, respiravi, eri VIVO.

Nascere in ogni parte del mondo è un’avventura, è un viaggio affascinante e sorprendente ... a volte è un viaggio difficile e pieno di pericoli. E in alcune parti del mondo ancora di più.

Mamma e bambino di solito – per fortuna – non sono da soli ad affrontare questa avventura. Chi li accompagna secondo voi? (papà, nonni, amici, medici, ...)

Bene, da oggi, mamma e bambino avranno un aiuto in più!!! Perché oggi partiremo anche noi per un viaggio con l’aiuto della nostra fantasia, e ci trasformeremo in AIUTAMAMME in missione nel pianeta Arcoriris.

Ma cosa fanno gli Aiutamamme? Come aiutano le mamme e i bambini?

Lo scoprirete presto: prima di tutto è necessaria una fase di addestramento!

Fase di addestramento

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”*). Nel caso in classe siano presenti bambini portatori di handicap che non possono camminare si possono utilizzare i bigliettini con l’indicazione di un’espressione del volto (*file “bigliettini espressioni”*). 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.

Mentre si formano le squadre, come sottofondo si utilizza la *Traccia 2*.

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

Consegna dei badge (10 min)

Ad ogni bambino viene consegnato un badge con l'adesivo corrispondente alla propria squadra –ogni squadra corrisponde a un fiore) sul quale scriverà il proprio nome (vedere file “badge” e “adesivi squadre”).



(Esempio di badge con l'adesivo di una delle squadre e il nome)

Gli Aiutamamme devono ora preparare la “valigia della salute”, cioè l’equipaggiamento per poter portare salute e benessere alle mamme dei vari pianeti. Per poterla preparare devono pensare a tutto ciò che può essere necessario a una mamma che aspetta un bambino per stare bene.

Ma cosa vuol dire stare bene?

Gioco del PUZZLE DELLA SALUTE (15 min)



Ad ogni gruppo vengono distribuiti due pezzi del puzzle (vedere file “puzzle”). A turno devono comporre il puzzle commentando le immagini, che rappresentano i *determinanti* (alimentazione e acqua pulita, condizione sociale e lavoro, ambiente e abitazione, società e socialità, assistenza sanitaria, istruzione, comportamenti personali). In questo modo alla fine del gioco avranno compreso quanto complesso sia l’ambito della parola salute e quante cose siano necessarie per poter *stare bene*.

Preparazione della “valigia della salute” (40 min)

Ora per poter preparare la “valigia della salute” si elenca alla lavagna tutto ciò che i ragazzi pensano sia necessario e utile per una mamma in attesa.



World Social Agenda 2010-2011
Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio
Salute, Genere, Diversità: Migliorare la salute materna
www.worldsocialagenda.org/quinto-obiettivo-padova
www.fondazionefontana.org

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

Possibili domande per stimolare i bambini : Come deve nutrirsi una futura mamma? Dove dovrebbe vivere? Cosa dovrebbe fare durante il giorno? Di chi potrebbe aver bisogno? Di cosa potrebbe avere necessità?

Esempi: cibo adeguato, una casa, un lavoro, soldi, un ospedale, vestiti nuovi, riposo, fare ginnastica, cure mediche, dolcetti, aria pulita, fare i corsi, andare in piscina, ascoltare musica, avere qualcuno che ti aiuta a fare le pulizie.

Chiedere ai bambini con fratelli più piccoli cosa faceva la loro mamma mentre aveva il pancione, se se lo ricordano: esami, riposo, ecc. In questo modo si valorizza la loro conoscenza.

Facendo riferimento al PUZZLE appena completato si potrà esaminare una carta alla volta (tranne quella sulla genetica) e chiedere ai bambini di pensare che cosa in quell'ambito può essere importante per la salute della mamma.

Ultimato l'elenco ogni bambino sceglie un elemento e lo illustra su una cartolina (1/2 A4) o su un cartoncino A4, su cui poi l'animatore incollerà il simbolo dello smile giallo (vedi file “adesivi smile”).

I disegni verranno poi utilizzati nell'incontro successivo.



Tutti i disegni andranno poi a comporre l'equipaggiamento necessario agli Aiutamamme nell'incontro successivo per poter aiutare le mamme del pianeta Arcoiris. A tutti i bambini che consegnano il proprio disegno viene incollato sul badge **l'adesivo degli Aiutamamme** (vedi file “adesivi Aiutamamme”): hanno superato la fase dell'addestramento!



(Esempio di badge degli Aiutamamme)

Saluti e arrivederci al prossimo incontro: sono pronti a partire all'aiuto delle mamme del Pianeta Arcoiris.

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

Materiali per il laboratorio – 2° incontro

- Lettore cd
- Scatola con i disegni dei bambini e i loro badge.
- Stampare i file “**determinanti**” (da utilizzare per ordinare i disegni dei bambini)
- Stampare i file della cartella “**GIOCO**” (da utilizzare per lo svolgimento del gioco). La cartella contiene:
 - ❖ Cartella “**1.Carte – Storie di mamme**” → 4 file pdf (mamma gialla; mamma rossa; mamma verde; mamma viola) di 9 pagine ciascuno da stampare in formato A5 su cartoncino;
 - ❖ File pdf “**2.ostacoli**”: 6 pagine da stampare in formato A5 su cartoncino;
 - ❖ File pdf “**3.bonus**”: 2 pagine uguali da stampare in formato A5 su cartoncino **in 11 COPIE (22 bonus)**.
- I file delle “Carte”, degli “ostacoli” e dei “bonus” servono per il gioco: 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 “**4.retro carte**” per renderle tutte uguali. Nel caso in cui si vogliano utilizzare più volte le carte si consiglia di plastificarle.
- ❖ File pdf “**5.aiuti**”: 33 pagine da stampare in formato A5 su cartoncino;
- ❖ File pdf “**6.D.A.I.**” da stampare in una copia
- Stampare i file “**mandato alla classe**” (da consegnare al termine del laboratorio).
- Ogni alunno dovrà avere il proprio astuccio con pastelli colorati, forbice, colla stick.

2° incontro

Saluto e ri-distribuzione dei cartellini delle squadre. Restituzione ai bambini dei disegni che hanno realizzato nell'incontro precedente.

PREPARAZIONE DELLA VALIGIA (la valigia è virtuale: i disegni vengono posti su dei banchi) (10 min)

Quando si prepara una valigia per un viaggio i vestiti al suo interno vanno sistemati con cura e in ordine. Così anche i disegni preparati nell'incontro precedente vanno “ordinati”. L'animatore sistema su una fila di banchi i simboli dei determinanti (alimentazione, sanità, socialità, ambiente, lavoro, istruzione, comportamenti personali) (vedi file “determinanti”). I disegni preparati nell'incontro precedente vengono distribuiti ai bambini che a turno li vanno a posizionare accanto al simbolo di appartenenza.

(I disegni verranno riutilizzati nella fase conclusiva del gioco)



(Determinante: ambiente)

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

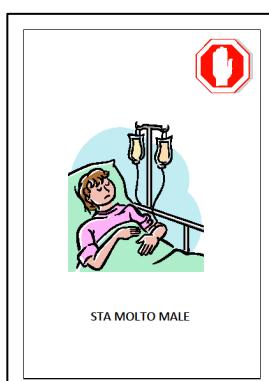
IL GRANDE GIOCO (vedi files della cartella “IL GIOCO”) (1h e 30 circa)

Ci sono quattro storie di quattro mamme, ognuna composta da nove carte numerate in ordine progressivo. Insieme a queste carte vanno mescolate anche le carte ostacolo e le carte bonus (tranne 10 carte che devono essere tenute da parte dall’animatore).

L’animatore tiene da parte anche le carte aiuti: le userà alla fine del gioco per risolvere gli ostacoli che i bambini non sono riusciti a rimediare.



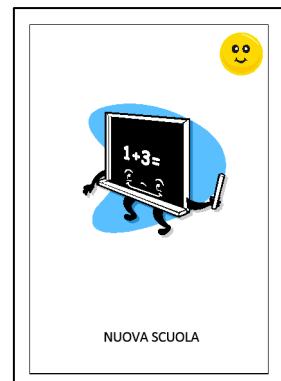
Esempio della prima carta di una delle 4 storie di mamme



Esempio di carta ostacolo



Esempio di carta bonus



Esempio di carta aiuti

1° carta: ritratto della mamma, nome, età , famiglia, stato della gravidanza.

2° carta: condizione economica/ lavoro + punti bonus a disposizione. La mamma rossa avrà 4 bonus, quella gialla 3, la blu 2, la verde 1. Gli altri bonus i giocatori li devono “guadagnare” durante i giochi.

3° carta: dove vive (ambiente). La carta ritrae la casa della mamma e il paesaggio circostante. I bambini sono invitati a descrivere il luogo con le loro parole.

4° carta: ricordo di infanzia/tradizione del paese. Può essere un gioco fatto da bambini, un’usanza rispetto alla cura dei bambini.

5° carta: comportamenti personali.

6° carta: situazione sociale. Parenti, amicizie ecc.

7° carta: istruzione

8° carta: il suo sogno/le sue aspettative

9° carta: sta per nascere il bambino. Possibilità di accesso alle cure sanitarie.

I bambini poi siedono in cerchio ad ascoltare la storia (come sottofondo si può utilizzare la traccia 1, con il battito, utilizzata nel corso del primo incontro).

C’era una volta, anzi, c’è ancora, in qualche luogo dell’Universo, il pianeta Arcoiris. È un pianeta tutto strano, fatto a forma di arcobaleno, ricco di profumi e colori; ogni colore è un paese diverso e i suoi gli abitanti prendono tutti il nome di un fiore.

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

In questo pianeta vivono 4 donne che hanno iniziato un lungo viaggio, un viaggio speciale perché custodiscono in sé un segreto che tra nove mesi sboccerà, come un tenero fiorellino. Avete capito? Sì, aspettano un bambino.

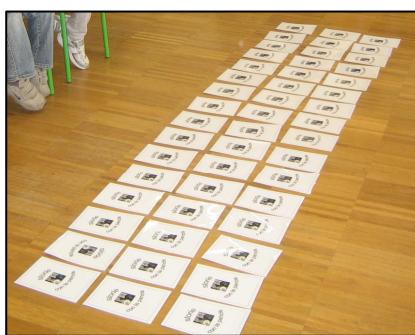
Ma ecco che un giorno Grigiovento, inviñoso della loro gioia, soffia fortissimo disordinando tutte le loro storie e mescolandole insieme, mentre Neropioggia le dissemina di ostacoli e imprevisti; come farà il loro viaggio a giungere al lieto fine?

Ecco che giunge nel pianeta un’astronave colorata: a bordo ci sono (N°della classe) piccoli uomini, sono gli “Aiutamamme”, aiutanti specializzati che mettendo insieme le loro capacità potranno ristabilire il giusto ordine alle loro vite e rimediare agli ostacoli che incontreranno nel loro cammino.

Come ci riusciranno? Grazie alla loro prodigiosa memoria e alla valigia della salute che portano sempre con sé!!

I bambini sono disposti in cerchio, le squadre vicine. Viene consegnata ad ogni squadra la prima carta, quella che presenta la mamma che dovranno aiutare. La leggono ad alta voce.

Si posizionano a terra coperte le altre carte (32 carte delle storie; 12 carte bonus; 6 carte ostacolo) a formare un rettangolo, più largo che alto.



Si sorteggia il fiore per la squadra che inizierà.

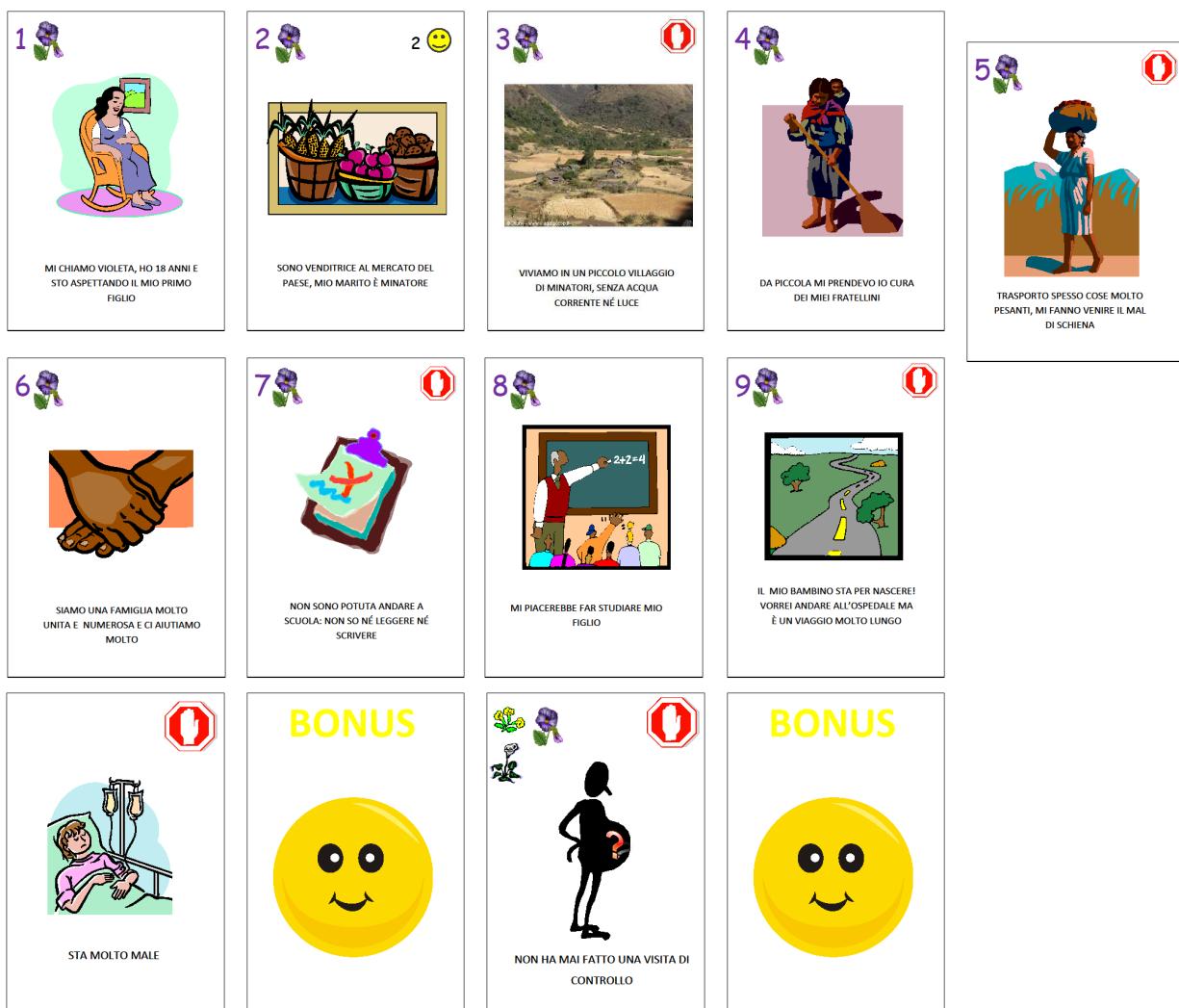
Il primo bambino di ogni squadra gira due carte, se sono del **colore/fiore** della propria squadra (cioè se appartengono alla **storia della mamma della propria squadra** – le carte sono riconoscibili dal simbolo del fiore) si possono prendere. Altrimenti si mostrano alla classe, si rimettono con il 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 alla storia della mamma della propria squadra*). Se si trova una **carta ostacolo del proprio colore** si deve prendere. Se si trova una **carta bonus** si deve prendere. Alcune carte contengono già un ostacolo, altre carte ostacolo invece possono “capitare” per caso. Alcune carte delle storie delle mamme contengono invece l’indicazione di 1 o più bonus: verranno consegnati ai bambini direttamente dall’animatore al termine dei turni (vd. pagina successiva).

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

Si prosegue con i turni finché le squadre finiscono di ricostruire le storie delle mamme: oltre alle 9 carte che compongono la storia, le squadre si troveranno ad avere alcune carte bonus e alcune carte ostacolo. Al termine dei turni si chiede ai bambini di mettere in ordine le carte della storia; di leggere a turno ciò che c'è scritto su ogni carta storia, e su ogni carta ostacolo; e di riflettere insieme e immaginare la possibile provenienza, la vita, le difficoltà di queste mamme.

Si chiede inoltre ad ogni squadra di contare i bonus (carte bonus + indicazione bonus su alcune delle “carte storia”) e gli ostacoli (carte ostacolo + indicazione ostacolo su alcune delle “carte storia”), e si fa un bilancio, in modo da capire quanti ostacoli deve superare la squadra o quanti bonus in più possiede.

Esempio – squadra delle violette:



OSTACOLI: 6 (quattro carte – n.3, 5, 7, 9) all'interno della storia contengono due ostacoli – simbolo della mano; due carte ostacolo sono state pescate)

BONUS: 4 (la carta gioco n.2 vale due bonus; due bonus sono stati pescati)

World Social Agenda 2010-2011
Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio
Salute, Genere, Diversità: Migliorare la salute materna
www.worldsocialagenda.org/quinto-obiettivo-padova
www.fondazionefontana.org

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

L’educatore consegna alle squadre le carte bonus che annullano gli ostacoli (*nell’esempio sopra, 2 carte bonus*). Le squadre che dovessero avere più bonus che ostacoli vengono invitate a donarli alle squadre che ne hanno bisogno. Al termine di questa fase tutte le squadre possiederanno un pari numero di bonus e ostacoli.

Quando tutte le storie sono state lette e i bonus consegnati, le squadre vanno a turno nella valigia della salute (lo spazio precedentemente preparato con i disegni dei bambini posizionati accanto ai simboli dei determinanti di appartenenza – ambiente, sanità, istruzione...); ogni squadra andrà a cercare nella valigia della salute se c’è un disegno, tra quelli realizzati nel corso del primo incontro, che può annullare o risolvere gli ostacoli incontrati. Naturalmente è probabile che di alcune difficoltà non si trovi una soluzione.

Esempio: la squadra della mamma viola ha tra i suoi ostacoli la carta “sta molto male”; ad essa corrisponderà una carta bonus “generica” con lo smile (in questa fase del gioco, ogni squadra ha un pari numero di carte ostacolo e carte bonus). La squadra andrà a sostituire la carta bonus “generica” con uno dei disegni, che rappresenti la soluzione specifica del problema “sta molto male”.

Ad esempio, in una delle classi in cui è stato realizzato il laboratorio, si è utilizzato un disegno che rappresenta uno “super sciroppo per mamme incinta”, realizzato da una bambina nel corso del primo incontro.



Gli Aiutamamme erano piuttosto scoraggiati. Ce l’avevano messa tutta: aveva ritrovati i pezzi delle storie e le avevano riordinate. E avevano cercati di rimediare agli ostacoli. Ma non potevano aver previsto tutto quello che era necessario. D’altra parte erano solo dei bambini, e conoscevano bene quello che era necessario alle mamme del loro pianeta: ma, alle mamme degli altri pianeti? Come potevano sapere tutto quello di cui c’era bisogno?

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

Pensa e ripensa finalmente ad uno di loro venne un’idea. Prese il suo cellulare intergalattico e fece il numero del DAI! Si, avete capito bene, il D.A.I. (Diamo Aiuto Insieme) era un organismo dell’Universo che si occupava di aiutare chi ne aveva bisogno a migliorare la propria salute (vedere file “D.A.I.”).

E così il D.A.I. mandò subito una navicella carica di aiuti sul pianeta Arcolris.

L’animatore sceglie tra gli “aiuti” (vedere file “aiuti”) quelli che possono risolvere gli ostacoli mancanti e le consegna alle squadre.

Esempio: nel caso descritto precedentemente, in cui l’ostacolo è “sta molto male”, se non si trova un disegno adatto come soluzione, l’animatore consegna alla squadra la “carta aiuto” ‘DOTTORE’ (sotto). Tutte le “carte aiuti” hanno un piccolo smile in alto a destra, identico all’adesivo smile che è stato applicato alla fine del primo incontro sui disegni dei bambini.



Sotto: esempio di storia completa, in cui sono stati utilizzate le “carte aiuti” per risolvere gli ostacoli.



E così le storie erano giunte al lieto fine. Gli Aiutamamme abbracciarono le loro mamme e diedero un bacio sul piedino ai bambini appena nati. Poi risalirono sulla loro astronave e ripartirono per l’Universo alla ricerca di qualche altra mamma da aiutare.

Traccia laboratorio “Gli Aiutamamme” Scuole primarie – classi seconde e terze

DEBRIEFING:

Si riflette sul fatto che nel Mondo ci sono tante mamme che sono in grande difficoltà, e non hanno a disposizione tutte le risorse per poter stare bene. Le storie che hanno ricostruito assomigliano alle storie di tante altre mamme che vivono vicino e lontano da noi. Si chiede a ciascuna squadra di pensare in quale paese di loro conoscenza potrebbe vivere la mamma che hanno aiutato. In questo modo, commentando assieme e magari con l’aiuto di un planisfero, si potrà riflettere sulle differenze che ci sono nelle possibilità di accesso alla salute e sulla necessità di portare aiuto alle mamme più bisognose.

Tra l’altro la presenza del D.A.I. nel gioco permette di accennare al Ruolo dei governi, delle istituzioni, delle ONG (ad esempio si dovrebbero investire soldi per migliorare l’istruzione delle donne, migliorare accesso alle cure sanitarie per le madri e i bambini, dare maggiori opportunità di lavoro alle donne).

Ma il gioco permette anche di valorizzare le azioni in prima persona da parte dei bambini. Cosa possono fare loro, insieme magari ai propri genitori per aiutare le mamme in attesa? Esempi: dare un aiuto in casa, raccogliere vestitini usati, giochi, carrozzine ecc.

Per concludere si balla tutti insieme la danza degli Aiutamamme (*vedere file 4*).

Poi si festeggia decidendo il nome per quel bambino che hanno aiutato a nascere.

Consegna del mandato (vedi file “mandato alla classe”). Saluti.

Alla fine di ogni percorso presentato, Fondazione Fontana propone un mandato. Si tratta della possibilità di dare concretezza a quanto approfondito negli incontri in classe. Nel caso del Quinto Obiettivo di Sviluppo del Millennio, sono stati individuati alcuni progetti del territorio padovano in cui Fondazione Fontana ha proposto i percorsi, ma anche di territori più lontani che abbiano la caratteristica di occuparsi di salute materna intesa in senso ampio. Alle classi si lascia la possibilità di poter incontrare e conoscere più a fondo realtà che stiano operando concretamente per migliorare la salute materna, scegliendo, eventualmente, di sostenerle e di diffonderne l’opera.