



# **"GIORNATA DELLA GIOVENTÙ"**

**ATTIVITÀ NON CONTINUATIVA PROPONIBILE  
NELL'AMBITO DELLE  
ATTIVITÀ PER I GIOVANI 6-14 ANNI**

**A CURA DI ALICE NICOLI, ANDREA  
ORIZZONTE E STEFANO POLELLO**

**GRUPPO DEI GIOVANI DELLA  
CROCE ROSSA ITALIANA DI GIAVENO (TO)**



## Premessa

Il presente documento, in linea con le prerogative proprie della Componente Giovane della C.R.I. - Servizio nella Comunità, intende essere strumento di condivisione delle esperienze vissute e realizzate dai Giovani della Croce Rossa Italiana di Giaveno (TO) nell'ambito dell'iniziativa "Giornata con la C.R.I.", che trova le sue radici in una prima edizione dell'anno 2001 e che successivamente, dal 2005, è diventata appuntamento annuale tra l'Associazione e la popolazione.



## Introduzione

Il "Progetto Associativo dei Giovani della Croce Rossa Italiana" indica che i progetti di intervento realizzati dai Pionieri C.R.I., nell'ambito delle iniziative previste dall'Area Servizio nella Comunità, siano indirizzati a tutte quelle categorie di soggetti vulnerabili, o esposti al rischio di vulnerabilità, come le persone anziane, i tossicodipendenti, **i bambini ed i ragazzi**, i malati cronici e terminali, i senza fissa dimora e gli stranieri (immigrati, rifugiati, clandestini), le popolazioni vittime di un evento catastrofico (naturale o causato dall'uomo), le persone che hanno (o hanno avuto) problemi con la giustizia ed i giovani a rischio di devianza sociale.

La realizzazione dei suddetti prevede "[...] la strutturazione di uno spazio idoneo allo svolgimento delle attività, che permetta ai bambini e ragazzi di esprimersi liberamente, donando un'occasione di crescita all'interno di un gruppo (piccola società), dove poter instaurare relazioni amicali stabili e durature, nel quale ogni individuo è sensibilizzato alle forme di rispetto delle regole sociali, alla solidarietà e all'aiuto verso il prossimo e responsabilizzato nei confronti dell'attenzione e la cura verso i membri del gruppo [...]" (tratto dal "Progetto Associativo dei Giovani della Croce Rossa Italiana", O.C. 324/09 del 22 ottobre 2009).

Attraverso questa breve trattazione intendiamo pertanto condividere alcune idee di attività, peraltro già sperimentate con successo sul territorio, al fine di poter fornire spunti utili a tutti i Gruppi circa l'organizzazione di un esempio di attività non continuativa rivolta a bambini e ragazzi di età compresa tra i 6 ed i 14 anni, che definiremo genericamente *attività di piazza* ma che potrà essere facilmente



adattata a qualunque situazione in cui vi sia un *passaggio* di giovani con i loro genitori.

Cominciamo per prima cosa nel definire un'iniziativa *non continuativa* come quell'evento per cui i bambini non sono lì apposta per noi ma ci incontrano mentre sono di passaggio, nel caso per esempio di una festa di paese o di una rassegna: si tratta quindi di un'attività che termina quando il partecipante si allontana, non permettendoci poi di poterlo riavvicinare.

L'obiettivo finale dell'*EducAzione* dovrà essere quindi perseguito attraverso la realizzazione di *momenti* che permettano di trasmettere ai partecipanti valori e principi e che soprattutto possano farlo **in poco tempo**.

Un unico strumento, dunque, a disposizione degli animatori: il **Gioco**.

Giocare vuol dire innanzitutto ricreazione, divertimento, creatività, fantasia, apprendimento, crescita, socializzazione, scoperta e conoscenza di se stessi e dell'ambiente in cui si vive e ciò comporta necessariamente la diminuzione della tensione e l'aumento dello slancio vitale. "I bambini giocano" potrebbe sembrare una banalità, ma si tratta in realtà di una loro caratteristica naturale e peculiare, oltre a rappresentare il *mezzo di comunicazione* per eccellenza: **giocare significa imparare a capirli e conoscerli**.

Un Gioco deve quindi rispettare tre regole basilari:

- garantire libertà di espressione;
- svolgersi in un ambiente di protezione e di garanzie basilari per i giocatori: non può infatti esserci spensieratezza senza sicurezza e tranquillità perché senza spensieratezza non esiste il gioco stesso.
- scopo del gioco è giocare: attraverso la finzione il gioco conduce alla consapevolezza dell'esistenza dell'altro. Il gioco è l'interruzione temporanea dal mondo/mondanità, dalla quotidianità e dall'angoscia, in quanto crea un tempo ed un universo (temporanei), fatti di altre regole, altri umori, ruoli e sensazioni.

L'**animatore**, ovvero colui che fa animazione, avrà il compito di garantire che il gioco sia quel grande mezzo di socializzazione e convivenza civile che permette, attraverso la condivisione delle regole e la concertazione degli sforzi, di realizzare una *comunità*: per quanto riguarda la formazione del personale impiegato e le fasi di pianificazione e autorizzazione delle singole iniziative, si rimandano i Gruppi/Vertici al rispetto delle normative vigenti.



## L'idea di un *percorso educativo*

La "*Giornata della Gioventù*" nasce inizialmente, nel 2001, come un insieme di postazioni di "gioco" dislocate su un ampio spazio (un parco, un campo sportivo, una piazza, etc...) nelle quali si realizzavano attività differenti ed a cui bambini e genitori avevano libero accesso senza un preciso ordine di "approccio": ne è seguito tuttavia che determinate iniziative abbiano impegnato maggiormente i partecipanti, in termini di tempo e di attesa, non essendo equamente distribuita l'affluenza ad ogni singola location. Bisognava dunque pensare ad una modalità più fluida e scorrevole di gestione dell'evento.

Nasce quindi, nel 2005, l'idea di un *percorso educativo guidato* costituito da diverse *postazioni di "gioco"*, che trovano il loro filo conduttore nel *tema dell'evento*: i giovani, insieme con i loro accompagnatori, partecipano infatti ai diversi momenti proposti in sequenza logica e acquisiscono, gradualmente, la **consapevolezza di quei valori** che ci proponiamo di voler trasmettere, avvicinandosi agli argomenti individuati senza lunghe attese ma soprattutto con la garanzia che tutte le iniziative vengano effettivamente approcciate. Luogo per lo svolgimento dello stesso dovrà essere un'area sufficientemente spaziosa da permettere la disposizione dei singoli stand.

Il punto di forza è rappresentato dall'alternanza di momenti prettamente ludici ad altri più propriamente educativi assecondando e utilizzando, in questo modo, le oscillazioni nella soglia di attenzione dei partecipanti.

## L'identificazione del *tema*

L'individuazione di una *tematica*, coerente con i principi propri del Movimento, risulta il primo passaggio fondamentale per la realizzazione di una buona attività. Tale dovrà essere il frutto di un'attenta **analisi dei bisogni del territorio e rispondere così ad un'esigenza della comunità** nella quale la stessa verrà realizzata. Rammentiamo inoltre che sarà fondamentale, per la buona riuscita dell'evento, la condivisione di questa scelta fra tutti i membri coinvolti.

## Il *Gruppo di Lavoro*

Risulta fondamentale, per la buona riuscita della *Giornata*, la costituzione di un vero e proprio gruppo di lavoro coordinato da una o più figure formate nell'ambito delle Attività per i Giovani: queste ultime dovranno necessariamente coinvolgere tutto lo staff nella fase di pianificazione, preparazione e realizzazione dell'evento e questa situazione farà sì che ognuno possa sentirsi parte del risultato finale. Si consiglia pertanto di riunire gli interessati almeno 90 giorni prima così da poter decidere, in maniera democratica e sotto la supervisione di una figura di riferimento del settore (Animatore/Formatore A.p.G.), il *tema*



dell'evento e proponendo altresì l'eventuale creazione/costruzione di giochi e laboratori appositamente pensati sull'argomento. Risulterà indispensabile pianificare incontri settimanali che accompagneranno l'organizzazione e favoriranno il fondamentale affiatamento del Gruppo.

## Costruire fisicamente un *percorso*

Passiamo dunque alla descrizione più tecnica dell'evento: **gli stand** ed **il percorso**. Bisogna innanzitutto ricordare che l'idea di *percorso educativo*, inteso come acquisizione graduale della consapevolezza di determinati valori e principi, trova concreta realizzazione in quella che è l'individuazione di un **tragitto** fisicamente definito, che i partecipanti potranno seguire secondo le indicazioni in esso riportate. Consigliamo di delimitare il cammino, qualora non lo fosse già per la presenza di barriere naturali, con nastri colorati e striscioni che promuovano le attività della Croce Rossa: questo garantirà che la sequenza logica delle postazioni venga rispettata.



Lungo tale sentiero saranno posizionati gli stand ove i bambini avranno la possibilità di giocare con gli animatori. Ci riserveremo nella sezione "*Esempio di Giornata della Gioventù*" di entrare nel particolare di alcuni stand da rivolgere al giovane pubblico ma è opportuno tenere a mente che ci sono dei *passaggi obbligatori* che dovranno rimanere costanti per ogni Giornata: si tratta in particolare del primo e dell'ultimo stand del percorso che per comodità chiameremo *registrazione* e *chiusura*.

***Registrazione*** - si tratta della postazione posizionata all'ingresso del percorso con la quale accogliamo i bambini ed i loro accompagnatori: ci permette di presentarci ed interagire nonché di stabilire le "*regole del gioco*" per la partecipazione all'iniziativa. Verrà infatti presentata la Croce Rossa Italiana, anche attraverso la consegna di brochure e depliant illustrativi, con particolare riferimento alle Attività per i Giovani quale introduzione al percorso che li attende. Dovrà inoltre essere precisato che mai e poi mai il bambino dovrà essere lasciato solo e consiglieremo di giungere al termine del tragitto, realizzando tutte le iniziative proposte, per meglio comprendere il tema della Giornata.

Fondamentale in questo momento sarà la compilazione della "LIBERATORIA PER



LA PUBBLICAZIONE DI MATERIALE FOTO/VIDEO CON MINORI” che ogni accompagnatore dovrà riconsegnare completa di data e firma: in assenza di autorizzazione non sarà possibile documentare l'evento in presenza di quei minori per i quali la stessa non sia stata concessa (*fare riferimento alle normative vigenti*).



Proseguiremo dunque facendo scrivere ad ogni bambino il proprio nome su di un cartellino che poi dovrà essere appeso al collo e portato con sé per tutta la durata dell'iniziativa (si consiglia di preparare le sagome di cartoncino con diverse forme e di farle scegliere e decorare ai bambini, per poi appenderle al collo con uno spago/filo di lana).

Al fine di identificare quei minori per i quali sia stata concessa l'autorizzazione alla realizzazione di foto/video, si consiglia di consegnare loro la *bandana della Croce Rossa* che potrà essere ricavata utilizzando una strisciolina di stoffa bianca, ritagliata da un lenzuolo e di lunghezza variabile, su cui loro stessi potranno disegnare la Croce Rossa o Mezzaluna Rossa e scrivere il proprio nome.

***Chiusura*** - si tratta della postazione posizionata al termine del percorso con la quale salutiamo i bambini ed i loro accompagnatori; ci permette in particolare di raccogliere le impressioni e la soddisfazione dei partecipanti ed inoltre di verificare quanto appreso durante il tempo trascorso in nostra compagnia: mettiamo infatti i bambini alla prova facendo fare loro il cosiddetto “*Gioco dell'oca della C.R.I.*”.

### **“Gioco dell'Oca della C.R.I.”**

**MATERIALE OCCORRENTE:** caselle del gioco dell'oca, un dado gigante, un elenco di domande sui temi trattati;

**SOGGETTI DEL GIOCO:** bambini;

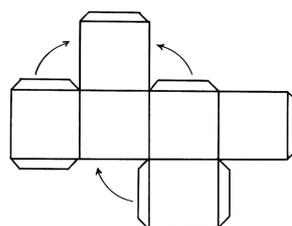
**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio prevede la realizzazione di un gioco che permetta ai bambini il ripasso delle nozioni acquisite in ogni stand. Nella fase di preparazione dell'evento, i Pionieri dovranno costruire il dado (si consiglia di costruire le facce molto grandi, con i lati di almeno 50 cm), predisporre un elenco con almeno 100



domande sugli argomenti trattati lungo il percorso (vero o falso oppure a risposta aperta non troppo complessa) e realizzare le caselle del gioco su cui i bambini (che saranno le pedine viventi) potranno spostarsi tirando il dado ogni volta che, al loro turno, risponderanno correttamente alle domande poste dall'animatore.

Per costruire il dado:

- Prendere un cartoncino rigido delle dimensioni e colori preferiti e ritagliare come da immagine:



- Disegnare sulle sei facce, i numeri da 1 a 6, eventualmente sostituendo il 6 con il "TIRA ANCORA".
- Incollare i lembi ed eventualmente provvedere al riempimento del dado con gomma piuma. Se necessario rinforzare i punti di giunzione.

Le caselle del gioco potranno invece essere realizzate su cartone 50x50 cm sui cui è possibile riportare il numero progressivo ed una eventuale decorazione colorata (si veda figura). Si consiglia di ricoprire il tutto con nylon trasparente al fine di proteggere la casella e/o di far giocare i bambini scalzi.



## Alcuni consigli

Forniamo di seguito una breve descrizione di tutti quei dettagli "di contorno" al percorso che possono non essere fondamentali per la realizzazione della Giornata ma che contribuiscono a migliorarla in termini di organizzazione, qualità e coinvolgimento del pubblico.

Audio: oltre alla richiesta di allacciamento alla rete elettrica, consigliamo di procurarsi un impianto audio (PC portatile/stereo/lettore mp3/altro, amplificatori ed eventualmente microfono) che permetta di diffondere musiche per bambini alternate agli spot radiofonici della Croce Rossa (es: reclutamento, raccolta fondi in occasione di emergenze). Sugeriamo di creare



precedentemente una playlist in modo da non impegnare ulteriormente il personale.



Raccolta fondi: la presenza di una cassetta per le donazioni ben visibile presso ogni stand può contribuire a finanziare non solo l'attività che stiamo proponendo ma anche le restanti iniziative dell'Associazione.

Autorizzazioni e burocrazia: per la richiesta della struttura ed i necessari adempimenti si rimandano i Gruppi/Vertici alle normative vigenti.

Meteo: se la Giornata viene organizzata in spazi aperti è opportuno considerare un'eventuale location alternativa, o la possibilità di annullarla in caso di condizioni meteorologiche avverse, e di comunicarlo efficacemente alla popolazione già in fase di pubblicizzazione.

Attività per adulti e adolescenti: considerare la possibilità di realizzare iniziative parallele dedicate agli accompagnatori ed ai giovani oltre i 14 anni come *Educazione alla sessualità e sensibilizzazione all'autoprotezione dalle malattie sessualmente trasmissibili* ("Impara l'Abc: Abstinence, Be faithful, Condom"), dimostrazioni di *Primo Soccorso* e *Protezione Civile*, *Misurazione della pressione arteriosa*, etc.

## Debriefing

Si ritiene opportuno sottolineare che è parte integrante di questo progetto quella fase di debriefing e condivisione da effettuarsi al termine dell'attività con tutto il personale coinvolto. In particolare questo si realizza predisponendo un report contenente i punti di forza, i punti deboli e gli eventuali miglioramenti riscontrati nello svolgimento, al fine di potenziare la qualità della nostra Azione rivolta alla collettività. Questa relazione finale dev'essere frutto del contributo di ognuno e successivamente diffusa a tutti i *Giovani C.R.I. del Gruppo* ed alle *Figure di riferimento dell'Area*.



## Esempio di Giornata della Gioventù

Forniamo di seguito un esempio di *percorso educativo* realizzato nell'anno 2010 al fine di fornire un possibile **spunto concreto** di sicura utilità per tutti i Gruppi Pionieri eventualmente interessati:

### Giornata con la C.R.I. - esempio

**OBIETTIVO DELLA GIORNATA:** il filo conduttore di tutti gli stand è stato identificato nel tema della “diversità” nella sua accezione per cui *la Croce Rossa non fa alcuna distinzione di nazionalità, di razza, di religione, di condizione sociale e appartenenza politica. Si adopera solamente per soccorrere gli individui secondo le loro sofferenze dando la precedenza agli interventi più urgenti*. Vengono eliminati così i concetti di superiorità ed inferiorità ridando ad ogni uomo pari dignità.

#### POSTAZIONI REALIZZATE:

##### STAND I - “Registrazione”

Si faccia riferimento, per la descrizione, al paragrafo di questa dispensa “*Costruire fisicamente un percorso*”.

##### STAND II - “Gioco del 118 e Ambulanza senza paura”

**MATERIALE OCCORRENTE:** Gioco del 118, ambulanza attrezzata con materiale sanitario, peluches da utilizzare eventualmente come infortunato.

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** la prima fase di questo stand ha come scopo quello di far memorizzare ai bambini, attraverso giochi appositamente creati per l'occasione, il numero 118 ed i casi in cui chiamarlo, facendo loro sperimentare la chiamata al numero di emergenza sanitaria attraverso la simulazione della composizione delle cifre 1-1-8 su un qualsiasi telefono. Precede all'attività ludica una fase di spiegazione più o meno breve a seconda dell'età del bambino, ma sempre semplice e riassuntiva, in cui si daranno dei consigli per la chiamata reale:

- fornire indirizzo preciso completo di città, quartiere e numero civico;
- specificare cognome sul campanello se in casa o riferimenti esterni in strada o all'aperto;
- raccontare cosa è successo, il numero di persone coinvolte, la situazione presente, etc...
- mantenere la calma;

Ricordiamo infatti ai bambini che chi risponde al telefono NON vive necessariamente nel nostro Comune, quindi è importante fornire informazioni dettagliate e precise. Il gioco può essere anche ampliato includendo gli altri numeri di emergenza (112, 113, 115). Nella fase di preparazione dell'evento, i Pionieri C.R.I. dovranno occuparsi della costruzione dei vari giochi.



#### Costruire i *Canestri del 118*:

- ❖ ricavare da scatoloni di cartone n° 10 cilindri di altezza pari a 30 cm e diametro 15 cm e n° 10 rettangoli di cartone di dimensioni 20x25 cm;
- ❖ ricoprire i rettangoli ottenuti con cartoncino colorato ove siano stampati i numeri da 0 a 9 (vedi figura);
- ❖ munirsi di palline da ping-pong

Lo scopo del gioco è quello di fare in modo che i partecipanti compongano in sequenza i numeri 1-1-8 lanciando le palline da ping-pong all'interno dei canestri numerati, nel giusto ordine.



#### Costruire il *Telefonone del 118*:

- ritagliare uno scatolone di cartone in modo che la sua faccia superiore sia obliqua e visibile anche a distanza, come in figura;
- decorare le facce esterne con cartoncino colorato a piacimento;
- incollare sulla faccia obliqua n° 12 cartoncini numerati da 0 a 9 con l'aggiunta dei simboli \* e # disposti come su una tastiera di un telefono (quattro file da tre) avendo cura di associare ad ognuno un bicchiere di plastica che funga da "canestrino";
- munirsi di tappi di bottiglia di plastica;

Lo scopo del gioco è quello di fare in modo che i partecipanti compongano in sequenza i numeri 1-1-8 lanciando i tappi di plastica all'interno dei bicchieri numerati, nel giusto ordine.





La seconda fase dello stand prevede una visita al mezzo di soccorso al fine di permettere ai partecipanti di prendere confidenza con l'*Ambulanza* ed i principali *presidi* utilizzati, attraverso l'approccio a facili manovre di *Primo Soccorso*, al fine di scacciare fantasmi e paure legate al mondo delle figure in divisa, dei dottori e dei camici bianchi che quasi tutti i bambini provano. Si consiglia in questo caso la realizzazione ad opera di un Monitore CRI di Primo Soccorso o di un Pioniere che effettui anche servizio di emergenza 118.



I Giovani C.R.I. spiegheranno con semplicità cosa c'è sull'ambulanza e facendola visitare permetteranno ai bambini un facile e sereno approccio nel momento in cui, sfortunatamente, dovessero aver bisogno loro stessi o loro parenti dell'ambulanza. Si consiglia la suddivisione in gruppi di 4/5 bambini al fine di permettere a tutti l'accesso al mezzo di soccorso.

### **STAND III - "Il bracciale Gioco con te"**

**MATERIALE OCCORRENTE:** strisce di cartoncino colorato 12x1,5 cm, piccole sagome di forma variabile ove siano riportate le lettere che compongono la frase GIOCO CON TE, bucatrice, filo di lana, colla a nastro, brillantini e pennarelli.



**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio è un'attività di tipo ludico ricreativo che si pone l'obiettivo di sviluppare la manualità e la creatività dei bambini permettendo allo stesso tempo di lavorare in compagnia di altri coetanei e sviluppare in tal senso la socializzazione e la collaborazione proprie del "lavoro in gruppo". In particolare i partecipanti avranno l'opportunità di costruire il proprio *Braccialetto* guadagnando le lettere della frase "Gioco con te" da incollare sullo stesso, che verranno consegnate in seguito alla partecipazione alle singole attività proposte nelle successive postazioni. Lo svolgimento dell'intero *percorso educativo* garantirà di poter giungere alla consapevolezza, insieme ai Giovani della C.R.I., circa l'importanza di non discriminare gli altri bambini secondo pregiudizi di carattere etnico, religioso, di apparenza fisica,



etc. ma di essere sempre disponibili a “*giocare insieme a te*”, chiunque tu sia.

Costruire un *Bracciale Gioco con te*:

- prendere una striscia colorata e bucare le due estremità in modo da avere due fori che serviranno per chiudere il bracciale;
- decorare a piacimento con brillantini, pennarelli, etc.;
- legare il bracciale al polso del bambino utilizzando il filo di lana attraverso i due fori precedentemente creati;
- incollare le sagome (orsetti, cuoricini, stelline, etc.) su cui sono riportate le lettere G-I-O-C-O-CON-T-E in modo da ricostruire la frase.

#### **STAND IV - “Storia C.R. con origami”**

**MATERIALE OCCORRENTE:** fotocopie (in bianco e nero) del fumetto sulla Storia della C.R., fogli opportunamente preparati per l'origami, pennarelli;



**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** l'attività ha come scopo il raccontare, brevemente e nel modo più semplice possibile, la Storia dell'Associazione e i 7 Principi ispiratori del Movimento. La narrazione avviene sotto forma di “racconto” per renderlo il meno noioso possibile come nell'esempio seguente:

*“Tanto tempo fa, nel 1859, in un paese che si chiamava Solferino, due eserciti di soldati si scontrarono in guerra. Le armi usate erano cannoni e fucili che venivano caricati con un colpo per volta.*

*In un giorno di Giugno di quell'anno un giovane, nato in un paese di nome Svizzera, arrivò a Solferino per far visita all'imperatore francese Napoleone III. Ma questo giovane vide sui campi di battaglia tanti soldati che stavano morendo per le ferite riportate in combattimento. Egli pensò: “non è giusto che i soldati muoiano così senza soccorso e la possibilità di migliorare e di guarire...” Così questo giovane di nome Henry portò in una chiesa i feriti e con l'aiuto delle persone del paese iniziò a curarli come poteva e come sapeva fare. Tutti i feriti furono aiutati senza far caso alla nazionalità a cui appartenevano.*

*Molte persone fecero ad Henry i complimenti per le buona volontà e gli dissero: “Tu hai fatto un gesto molto nobile e sarebbe importante essere sempre disponibili verso chi ha bisogno e non solo in tempo di Guerra.” In tutto il mondo si formarono gruppi di persone convinte che Henry Dunant avesse avuto una saggia idea ma c'era un problema da risolvere: “Come era possibile evitare sui campi di battaglia che il soccorritore non venisse ucciso dai soldati?” Bisognava pensare ad un distintivo che*



*fosse ben visibile e riconoscibile da tutti.*

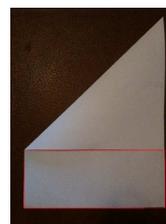
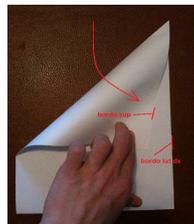
*Così fu deciso, per rendere omaggio al Paese dove si tenne la prima conferenza che portò alla I<sup>a</sup> Convenzione ed ad Henry, nato in Svizzera, di usare il disegno della croce che è simbolo della bandiera del suo Paese colorandola di rosso con lo sfondo bianco. La bandiera svizzera, in realtà, ha una croce bianca su stoffa rossa, ma questo scambio tra i colori era necessario perché ogni bandiera deve avere un solo significato perché non ci sia confusione tra chi è svizzero e chi è volontario della Croce Rossa ed aiuta i bisognosi.*

*La Croce Rossa non appartiene ad un solo Paese, ma è in tutto il mondo per aiutare ogni uomo, donna, bimbo o bimba in difficoltà qualunque colore di pelle o religione abbiano o lingua parlino.”*

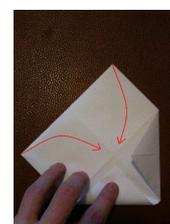
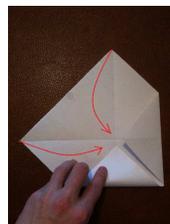
Sarà inoltre importante concentrarsi sul significato dei 7 Principi e, per facilitarne la visualizzazione e memorizzazione, consigliamo di creare *L'origami dei Principi* che permetterà ai partecipanti, attraverso il gioco, di ragionare le loro possibili applicazioni nell'ambito della vita quotidiana. Al termine dell'attività verrà consegnato ad ogni bambino un fumetto della Storia di C.R. in bianco e nero che i più piccoli potranno colorare e leggere in compagnia dei Pionieri C.R.I..

Costruire *L'origami dei Principi*:

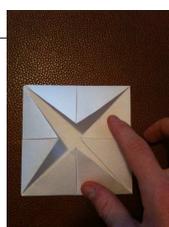
- ❖ Prendere un foglio QUADRATO (per ottenerlo da un foglio rettangolare, seguire la figura);



- ❖ piegare gli angoli verso il centro come mostrato in figura (per rendere il tutto più semplice si consiglia di piegare prima il foglio lungo le diagonali – qui in matita – per individuare il centro come punto di riferimento);

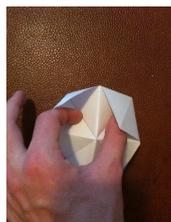


- ❖ ribaltare il foglio e piegare nuovamente i 4 angoli verso il centro (se prima avete piegato lungo le diagonali avrete ancora i segni da usare come guida);

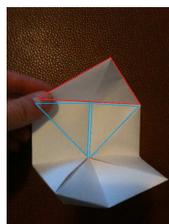




- ❖ piegare il foglio così ottenuto lungo le due metà (vedi figura) dopodichè riaprirlo;
- ❖ ribaltare il foglio e infilare il pollice e l'indice delle due mani ognuno sotto un lembo di carta (vedi figura);



- ❖ cercando di unire il pollice con l'indice della stessa mano e i due pollici/indici insieme otterrete i due movimenti possibili, ripetere un paio di volte per far prendere la forma giusta all'origami;
- ❖ sollevando i lembi della faccia opposta alle dita è possibile scoprire 8 spazi (2 per ogni lembo, che andranno numerati da 1 a 8): utilizzarli per scrivere in ognuno un Principio. L'ottavo spazio è libero per una scritta/disegno a scelta (es: Croce Rossa, Giornata della Gioventù, Pionieri);



- ❖ l'origami è decorabile a piacimento per renderlo il più bello e personale possibile.

Lo scopo del gioco è quello di fare in modo che i partecipanti, dopo aver scelto un numero a caso ed effettuato il numero di movimenti corrispondenti con le dita (si veda il punto 6), estraggano uno dei numeri comparsi e condividano con gli altri le possibili applicazioni di quel Principio nella vita quotidiana e nelle attività della Croce Rossa.

### **STAND V - "Gioco del pregiudizio"**



**MATERIALE OCCORRENTE:** 5 foto di personaggi positivi e 5 foto di personaggi negativi famosi ma poco conosciuti dai bambini, plastificate o incollate su cartoncino; nella scelta dei personaggi individuare persone negative che possono sembrare



rassicuranti e viceversa (ad esempio per quelli positivi Marc Chagall, Gianni Rodari, mentre per quelli negativi Rosa Bazzi);

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** quest'attività mira alla decostruzione di pregiudizi e stereotipi. Nella fase di preparazione dell'evento, i Pionieri C.R.I. dovranno predisporre le fotografie plastificate (si consigliano un minimo di 10 rappresentazioni). Al bambino verrà chiesto a quali personaggi affiderebbero una loro valigia/borsa o un oggetto ed il motivo della loro decisione e, successivamente alla scelta, dovrà essere spiegato chi è realmente il personaggio individuato e come l'apparenza o il giudizio estetico possano spesso ingannarci.

### **STAND VI - "Buns"**

**MATERIALE OCCORRENTE:** un pizzico di fantasia ma SOPRATTUTTO tanta tanta voglia di mettersi in gioco.

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini e animatori;



**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** la creazione di un Buns consiste nell'inventare una filastrocca divisa in varie parti e nell'associare dei gesti semplici alle parole. La filastrocca di per sé deve essere breve (30 secondi - 1 minuto al massimo) e le parole semplici per facilitarne l'apprendimento da parte dei bambini (e degli animatori!); la tematica della filastrocca deve essere la stessa della Giornata e rafforzare l'approccio al tema del *percorso educativo*. E' assolutamente indispensabile che ogni singolo animatore partecipante alla Giornata conosca bene il Buns, in quanto i bambini nel momento dell'esecuzione lo prenderanno come esempio per impararlo; ancora più importante, però, è **DIVERTIRSI** nel momento dello svolgimento, approfittando di questa occasione per lo svago e la condivisione con gli altri animatori e i giovani: per facilitare ciò potrà essere utile inserire gesti che prevedano di interagire con gli altri, purché questi non siano troppo invadenti (es: strette di mano, saluti).

Il Buns della Giornata dal tema "Diversità":

*Giallo, nero, rosso e blu  
tra di noi ci sei anche tu*

*se un abbraccio ci daremo  
più felici noi saremo*



*gira gira intorno al mondo  
trovi amici in un...secondo!*

*Siam diversi, però uguali  
MA INSIEME SIAM SPECIALI!*

### **STAND VII - "Laboratorio di Igiene Personale ed Educazione Alimentare"**

**MATERIALE OCCORRENTE:** cartellone con disegnato/a un bimbo/a in costume da bagno, accessori per la pulizia (spazzolino, dentifricio, sapone, shampoo, bagnoschiuma, pettine, spugna), cartellone riportante le regole per l'igiene personale; cartellone con una tabella in cui siano scritte e rappresentate le corrette abitudini alimentari, cartellone con fotografie di prodotti tipici provenienti da diverse parti del mondo.

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio si pone l'obiettivo di educare i partecipanti all'importanza circa il tema dell'igiene personale e di sensibilizzarli ad una corretta alimentazione, facendo loro comprendere il valore della *salute* inteso non solo come semplice assenza di malattia ma quale adozione di comportamenti responsabili ed equilibrati, senza costituire tuttavia **pregiudizio** nei confronti di abitudini differenti per cultura, religione, nazionalità o anche patologia (si pensi per esempio alle allergie alimentari). Nella fase di preparazione dell'evento, i Pionieri C.R.I. dovranno predisporre i vari cartelloni necessari alla realizzazione dell'attività oltre ovviamente a reperire gli accessori per la pulizia necessari, realizzandoli in cartoncino ed eventualmente plastificandoli oppure trovandone di reali: consigliamo di porre fondamentale attenzione, nella rappresentazione delle corrette azioni legate all'igiene personale, ai gesti quotidiani quali *lavarsi le mani prima di mangiare, lavarsi i capelli almeno tre volte a settimana, lavarsi i denti dopo mangiato, etc.* Nella fase di realizzazione verranno spiegate ai bambini le regole basilari per l'igiene personale e successivamente essi dovranno "lavare" il/la bimbo/a rappresentata sul cartellone con gli accessori a loro disposizione, individuandone l'utilizzo corretto. In seguito si procederà con la spiegazione delle corrette abitudini alimentari, leggendo ed osservando i disegni presenti sul cartellone e riconoscendo i diversi prodotti tipici dal mondo.





### **STAND VIII – Laboratori di attività manuali**

Di seguito riportiamo un elenco di postazioni prettamente ludiche che soddisfino alla necessità di stimolare il lavoro di gruppo e la manualità dei singoli e che possono essere inserite in qualunque momento del percorso purchè garantiscano l'alternanza rispetto ad attività più propriamente educative.

#### **“L'orsetto delle Attività per i Giovani”**

**MATERIALE OCCORRENTE:** sagoma dell'“orsetto A.p.G.” - Allegato 2, quattro fermacampioni (*vedi figura*), pennarelli e forbici a punta arrotondata;



**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio è un'attività di tipo ludico ricreativo che si pone l'obiettivo di sviluppare la manualità e la creatività dei bambini permettendo allo stesso tempo di lavorare in compagnia di altri coetanei e sviluppare in tal senso la socializzazione e la collaborazione proprie del “lavoro in gruppo”. Nella fase di preparazione dell'evento, i Pionieri C.R.I. dovranno predisporre le fotocopie con la figura da ritagliare in modo da agevolare il compito dei più piccoli. Al termine dell'attività potrete regalare l'“Orsetto A.p.G.” quale ricordo della Giornata trascorsa con i Giovani della Croce Rossa Italiana.

Costruire l'orsetto:

- colorare e decorare la figura dell'orsetto A.p.G.;
- ritagliare la sagoma (corpo, braccia, gambe) utilizzando il disegno dell'Allegato 2;
- inserire i fermacampioni in corrispondenza dei quattro punti • presenti sul corpo dell'orsetto, inserendoli poi sul punto • corrispondente sul braccio sx, braccio dx, gamba sx, gamba dx.

#### **“La Girandola della C.R.I.”**

**MATERIALE OCCORRENTE:** un quadrato di cartoncino leggero (20 x 20 cm) – Allegato 1; un bastoncino di legno compensato (circa 45 cm), un chiodino sottile, colla vinilica, un cilindro di cartoncino di diametro 5 cm ed altezza 5 cm, forbici a punta arrotondata, martello, pennarelli o matite colorate;

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini con l'aiuto di un adulto per l'uso di chiodino e martello;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio è un'attività di tipo ludico ricreativo che si pone l'obiettivo di sviluppare la manualità e la creatività dei bambini permettendo allo stesso tempo di lavorare in compagnia di altri coetanei e sviluppare in tal senso la socializzazione e la collaborazione proprie del “lavoro in gruppo”. Nella fase di preparazione dell'evento, i Pionieri C.R.I. dovranno predisporre le fotocopie con la



figura da ritagliare in modo da agevolare il compito dei più piccoli. Particolare attenzione deve essere rivolta all'uso di chiodini e martello che consigliamo di riservare solamente al pubblico adulto/volontari coinvolti. Al termine dell'attività potrete regalare la girandola quale ricordo della Giornata oppure costruire una "parete di Girandole della C.R.I.": le girandole infatti, su cui saranno riportati i nomi dei partecipanti, potranno essere esposte su una parete dedicata della sede C.R.I. o del Comune o in un prato appositamente concordato e costituiranno testimonianza della partecipazione dei giovani all'iniziativa della Croce Rossa Italiana.



Per costruire la girandola:

- ritagliare la sagoma dell'Allegato 1 seguendo le linee tratteggiate;
- decorare i quattro triangoli utilizzando pennarelli, matite colorate, brillantini, etc...;
- prendere il punto A ed incollarlo su C avendo poi cura di farlo anche per B,D,E;
- incollare al centro C (sopra le punte A,B,D,E) il *cilindro di cartoncino* di 5 cm di diametro e 5 cm di altezza (servirà per creare uno spessore tra l'asta di legno ed il cartoncino);
- forare il centro della girandola C ed inserire il chiodino;
- fissare il chiodo al bastoncino di legno dal lato del *cilindro*, lasciando un po' di spazio fra la girandola ed il sostegno al fine di permettere la rotazione;

### "La pallina antistress"

**MATERIALE OCCORRENTE:** palloncini colorati tondi, imbuto e cannuccia, farina, lana e pennarelli colorati;

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio è un'attività di tipo ludico ricreativo che si pone l'obiettivo di sviluppare la manualità e la creatività dei bambini permettendo allo stesso tempo di lavorare in compagnia di altri coetanei e sviluppare in tal senso la socializzazione e la collaborazione proprie del "*lavoro in gruppo*": è molto utile per i bambini lavorare in coppia (compatibilmente con l'affluenza) suddividendosi i compiti. Al termine dell'attività l'antistress rimarrà ai bambini quale ricordo della Giornata trascorsa con i Giovani della Croce Rossa Italiana.



Costruire un antistress:

- soffiare all'interno del palloncino colorato tondo in modo da ottenere un diametro di circa 5cm;
- Tenete bloccato con le dita il palloncino (strozzatura a 4 cm circa dall'imboccatura) in modo da mantenere l'aria all'interno;



- Utilizzare un imbuto per inserire la farina (eventualmente aiutandovi nello spingerla all'interno con una cannuccia) rilasciando lentamente la strozzatura così da far uscire lentamente l'aria;
- non fermarsi fino a che il palloncino non avrà un diametro di circa 4cm, dopo di che chiuderlo con un nodo il più possibile vicino alla palla di farina;
- decorare con lana colorata aggiungendo i capelli, eventualmente i baffi ed il naso modellandolo a piacere.



### **"Scacciapensieri"**

**MATERIALE OCCORRENTE:** cartoncino colorato, lana, forbici, brillantini, colla, bucatrice, pennarelli;

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio è un'attività di tipo ludico ricreativo che si pone l'obiettivo di sviluppare la manualità e la creatività dei bambini permettendo allo stesso tempo di lavorare in compagnia di altri coetanei e sviluppare in tal senso la socializzazione e la collaborazione proprie del "lavoro in gruppo".

Costruire uno scacciapensieri:

- ritagliare forme diverse di cartoncino di colori differenti (per esempio: cuori, stelle, triangoli), decorandole con i pennarelli e/o incollando i brillantini;
- tagliare un filo di lana di circa 70 cm
- effettuare un foro, con la bucatrice, al centro di ogni forma di cartoncino;
- infilare ogni sagoma nel filo di lana e bloccarla con un piccolo nodo. L'operazione viene ripetuta più volte fino a terminare le forme di cartoncino preparate precedentemente.
- Lo scacciapensieri è pronto e può essere poi appeso in camera o dove lo si desidera.



### STAND IX - "Mappamondo dei bambini"

**MATERIALE OCCORRENTE:** compensato di dimensioni 1,5 x 1 m, tavole di polistirolo, tempere e pennelli, cartoncini colorati, pennarelli colorati, forbici a punta arrotondata e colla;

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio è un'attività che consigliamo di realizzare al termine del percorso sulla "Diversità" e che permetterà ai bambini di testimoniare la partecipazione al *percorso educativo* lasciando la "propria firma" quale sottoscrizione del messaggio di **rispetto reciproco e lotta al pregiudizio** che hanno imparato a conoscere con le diverse attività proposte dai Giovani della Croce Rossa Italiana. In particolare il partecipante potrà decorare e firmare la sagoma di un bimbo/a pescato a caso da un cestino ed incollarla poi in una qualunque regione del mondo quale rappresentazione del fatto che non importa di quale etnia, religione, condizione sociale o provenienza siamo, in quanto siamo tutti essere umani dai pari diritti. Nella fase di preparazione dell'evento, i Pionieri C.R.I. dovranno occuparsi della preparazione del mappamondo e delle sagome che saranno utilizzate in occasione della Giornata.

Costruire un mappamondo:

- ritagliare le sagome dei 5 continenti utilizzando le tavole di polistirolo (utilizzare un taglierino) e dipingerle con la tempera verde;
- dipingere con la tempera blu il compensato di legno (meglio passare due mani di colore);



- incollare sul compensato di legno le sagome dei 5 continenti disponendole come su un mappamondo;
- ritagliare le sagome di bimbi e bimbe su cartoncini marroni, neri, rosa, giallo (colori che possano ricondurre al colore della pelle) avendo cura di conservare un rettangolo alla base quale piedistallo;
- far decorare le sagome dei bimbi ai giovani partecipanti ed incollarli al mappamondo;



- una volta che tutti avranno completato il laboratorio rifinire i dettagli ed esporre presso la sede C.R.I. il risultato finale;



### STAND X - "Truccabimbi"

**MATERIALE OCCORRENTE:** acquerelli da viso anallergici, pennelli, spugnette da trucco, carta asciugatutto, specchio, bicchieri, acqua;

**SOGGETTI COINVOLTI:** bambini;

**MODALITA' DI SVOLGIMENTO:** il laboratorio si pone l'obiettivo di intrattenere i partecipanti e modulare l'affluenza, in maniera divertente, allo stand finale. Nella fase di preparazione dell'attività è consigliabile effettuare un po' di prove così da capire bene come utilizzare gli acquerelli ed esercitarsi nei vari trucchi da realizzare. I Pionieri C.R.I. coinvolti avranno cura di dipingere con gli acquerelli da viso i volti dei bambini del disegno da loro scelto oppure proposto da noi in base al tema della giornata (per esempio: nasi rossi, croce rossa, sole, fiori).



Come effettuare un truccabimbi:

- prima di iniziare la realizzazione del trucco sarà bene assicurarsi di avere a portata di mano la carta asciugatutto (per tamponare l'eventuale acqua in eccesso, sbavature, etc.) oltre ovviamente all'acqua necessaria per diluire



l'acquerello;

- per ottenere un buon risultato si dovrà prima bagnare il pennello nell'acqua e poi attingere al colore, assicurandosi che non sia né eccessivamente diluito ma nemmeno troppo secco (sarebbe un inutile spreco e non si riuscirebbe a dipingere bene): l'acquerello da viso deve essere quindi utilizzato come un normale acquerello da disegno e quindi diluito in maniera adeguata;
- una volta scelto il colore si potrà iniziare a dipingere sul viso come su una normale tela od un foglio: se il trucco deve coprire tutto il viso sarà consigliabile lavorare su *strati di colore* avendo cura di applicare quello di base con una spugnetta (in modo da rendere il lavoro più rapido) per poi procedere con gli strati successivi. Naturalmente tra un colore e l'altro bisognerà aspettare qualche secondo perché si asciughi bene quello precedente;
- ricordarsi inoltre di pulire bene i pennelli quando si cambia pigmento, oltre che al termine dell'attività.
- terminato il trucco, si potrà usare lo specchio per far vedere al bimbo il risultato.

Se i bambini in attesa sono tanti, si consiglia di dire al bimbo seguente di iniziare a pensare al trucco che vuole e magari di suggerire alcuni trucchi per limitare la scelta. Il truccabimbi può essere realizzato in base all'occasione (per esempio Halloween, Carnevale) o meno, ed in base a questo potranno essere scelti alcuni trucchi "campione" da seguire per facilitarli nella realizzazione dello stesso; prima di iniziare il trucco, bisognerà avere bene in mente quello che si vuole realizzare ed in questo potrà risultare utile avere qualche immagine stampata delle rappresentazioni più classiche che vengono richieste (ad esempio il gatto, il coniglio, la principessa, il clown), da osservare mentre si dipinge. Per chi non fosse molto abile nel dipingere a mano libera, si possono realizzare degli stampi di varie forme (stelle, cuori, fiori, ecc...).

### **STAND XI - "Chiusura"**

Si faccia riferimento, per la descrizione, al paragrafo di questa dispensa "*Costruire fisicamente un percorso*".



Al fine di creare un momento di divertimento comune e catturare l'attenzione dei passanti, che possano in questo modo essere incentivati a volersi avvicinare al *percorso educativo*, consigliamo di prevedere uno "Spettacolo Clown" ad un determinato orario stabilito già in fase di volantaggio. Per la realizzazione di tale intrattenimento si rimanda al coinvolgimento delle figure formate di riferimento.



Successivamente allo spettacolo e prima di riprendere il percorso momentaneamente sospeso, i Giovani C.R.I. potranno coinvolgere il pubblico in laboratori musicali con l'obiettivo di incrementare l'affiatamento e la fiducia nei confronti dei volontari dell'Associazione, contribuendo all'avvicinamento tra l'Ente e la comunità.

## Conclusioni

Attraverso la realizzazione di questo vademecum, i Giovani C.R.I. di Giaveno intendono condividere con gli altri Gruppi le esperienze maturate negli anni, in un'ottica di *lavoro in rete* che possa contribuire al potenziamento delle attività rivolte ai giovani sul territorio.

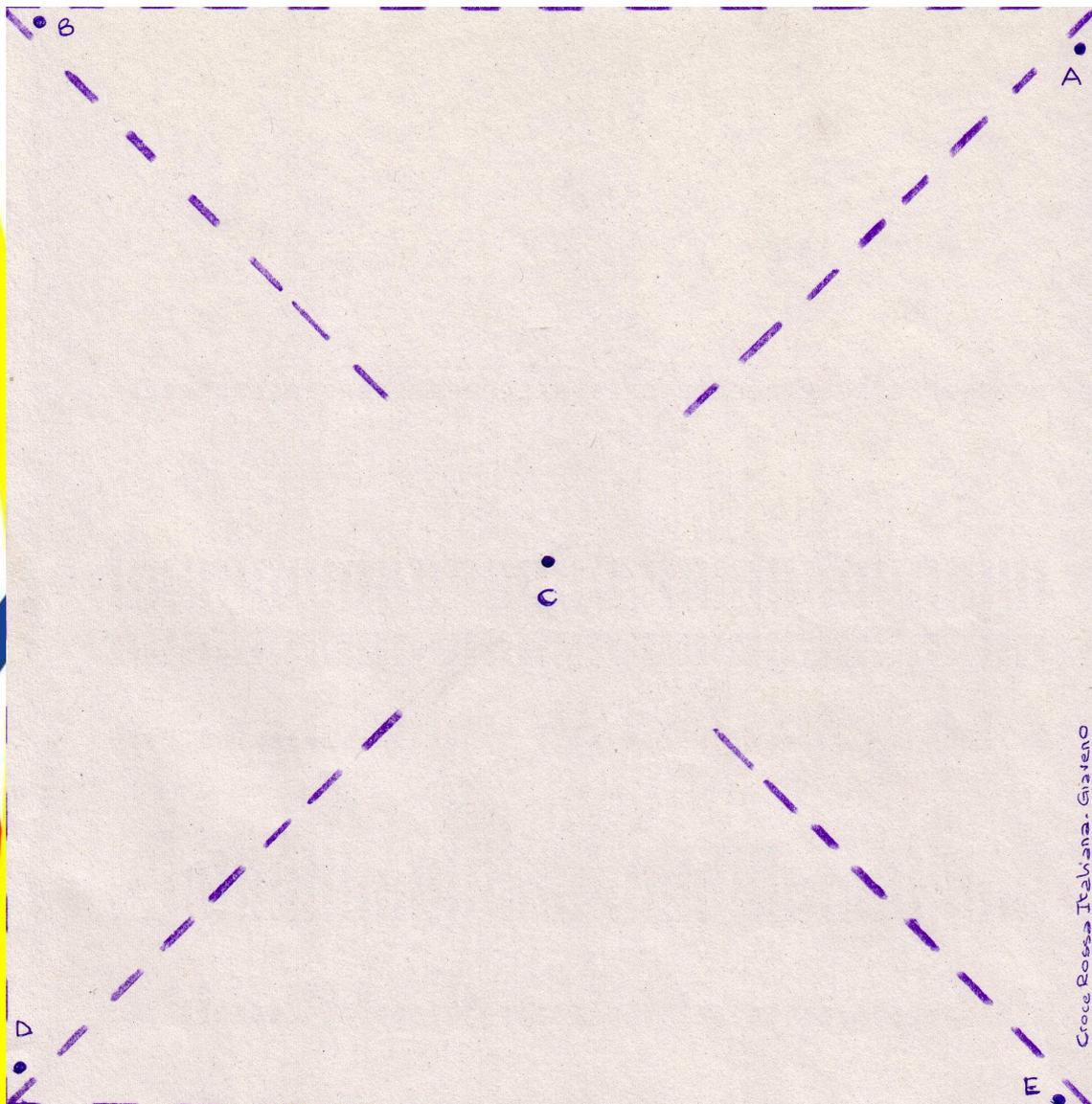
E' bene tuttavia specificare che, nel caso particolare, il presente documento sia da intendersi come una "dispensa aperta" da poter aggiornare annualmente con eventuali ulteriori esempi di attività, sperimentate sul territorio e proposte dai Pionieri della Croce Rossa Italiana.

## Note Bibliografiche

- "Storia della Croce Rossa a fumetti" a cura di Josè Ruy - Icon – Jacques Surbeck;
- Linee guida per la realizzazione delle "LEZIONI DI A.p.G. PER IL CORSO ASPIRANTI PIONIERI" a cura di Alessandra de Nicola e Arianna Marchetti
- Sito istituzionale della Croce Rossa Italiana – [www.cri.it](http://www.cri.it);
- "Progetto Associativo dei Giovani della Croce Rossa Italiana", O.C. 324/09 del 22 ottobre 2009;



## ALLEGATO 1





ALLEGATO 2

