

INDICE

PREFAZIONE	3
INTRODUZIONE	5
PARTE PRIMA: ACCORGIMENTI PRATICI E SUGGERIMENTI ORGANIZZATIVI E METODOLOGICI	7
PARTE SECONDA: ALCUNE ATTIVITÀ REALIZZATE NELLE TENDOPOLI	17
CONCLUSIONI	34



A causa di guerre, di conflitti o di fenomeni naturali sconvolgenti circa 300 milioni di bambini si ritrovano ad essere vittime di situazioni straordinarie nelle quali i loro diritti fondamentali vengono meno. Save the Children da anni lavora per portare loro supporto e ha sviluppato programmi finalizzati a garantire la protezione dei minori in contesti di emergenza, sia internazionali che nazionali. In modo particolare ha individuato nella creazione di “Spazi a misura di Bambino” un modo per concretizzare i principi e gli approcci contenuti nella Convenzione Onu sui Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza e per perseguire le cinque priorità relative alla protezione, definite nel documento di Save the Children *Child Protection in Emergencies: Priorities, Principles and Practices*: il diritto alla protezione dal danno fisico, il diritto alla protezione dalla sofferenza psicosociale, il diritto alla protezione dalla separazione familiare, il diritto alla protezione dal reclutamento in eserciti o gruppi armati e il diritto alla protezione dallo sfruttamento e dalla violenza.

PREFAZIONE

Gli Spazi Child Friendly forniscono ai bambini un ambiente protetto nel quale partecipare ad attività organizzate di gioco, socializzazione, apprendimento e nel quale possono esprimersi durante il percorso di ricostruzione della loro vita. Proprio come gli adulti, anche i bambini e gli adolescenti hanno, infatti, bisogno di percepire una struttura, un fine e un significato per la

propria vita. L’esperienza sul campo suggerisce che i bambini e gli adolescenti sono in grado di reagire meglio da un punto di vista psicologico durante e dopo un’emergenza se vengono create strutture e abitudini, il più possibile a loro familiari, che consentano di ritornare a un senso di normalità, nonostante gli sconvolgimenti e i cambiamenti attorno a loro.

L’intervento condotto in quattro tendopoli a L’Aquila e dintorni ha cercato di contribuire proprio a questo ritorno alla normalità e, attraverso una varietà di attività psicosociali ed educative proposte, ha inteso garantire il più possibile lo sviluppo e la partecipazione dei bambini, delle bambine e degli adolescenti che da Aprile a Ottobre hanno frequentato i nostri Spazi a misura di Bambino.



FOTO: LUGIANO ZANESCHIA

INTRODUZIONE

Subito dopo il terremoto del 6 aprile 2009, che ha colpito la città di L'Aquila e gli altri comuni nelle vicinanze, Save the Children Italia ha deciso di intervenire, aprendo all'interno di quattro tendopoli¹ un CFS (Child Friendly Space) o "Spazio a Misura di Bambino", con l'obiettivo di offrire un supporto ai bambini, alle bambine e agli adolescenti, garantendo loro uno spazio fisico nel quale essere accolti, coinvolti e tutelati nei loro diritti, così come sancito dalla Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (CRC).

In particolare modo, seguendo il protocollo adottato da Save the Children Alliance in contesti di emergenza, lo staff si è fin da subito trovato a dover individuare e realizzare una varietà di attività psicosociali, ludiche e, successivamente, educative da proporre ai bambini e ai ragazzi ospiti delle tendopoli create dalla Protezione Civile per accogliere la popolazione rimasta priva delle abitazioni. Per Save the Children Italia questa è stata la prima esperienza di partecipazione e di gestione di una situazione di emergenza all'interno del proprio paese.

Questo manuale vorrebbe essere un contributo per gli operatori, i volontari e tutti coloro che in una situazione di emergenza nazionale si trovino ad affrontare con la stessa urgenza situazioni simili e ad avviare attività e giochi per coinvolgere i bambini e gli adolescenti, avendo cura non solo di "intrattenere", di riempire degli spazi temporali lasciati vuoti dagli eventi, quanto

di contribuire attivamente al ricrearsi di condizioni di "normalità" e di occasioni all'interno delle quali bambini e ragazzi possano sperimentare nuove forme di socialità e di aggregazione, trovare supporto psicosociale, riattivare o ri-scoprire proprie competenze e abilità, apprendere, condividere e partecipare.

Agire tempestivamente in una situazione di emergenza è ovviamente complesso e molti dettagli del lavoro trovano spazio e attenzione solo in un secondo tempo. Per lo staff di Save the Children, fin da subito è stato importante cercare di sviluppare una proposta ludica ed educativa che, pur tenendo conto delle limitazioni dovute alla situazione e alle esigenze connesse alla vita all'interno di una tendopoli, fosse il più possibile riconducibile ad una metodologia e ad un'organizzazione aventi come riferimento pedagogico ed educativo i diritti della Convenzione.

Fondamentale - e non scontato -, è stato condividere tale approccio con gli operatori che si relazionavano direttamente con i bambini e gli adolescenti e trovare i modi per semplificare loro l'organizzazione delle singole attività. Al di là di un breve *training* iniziale e della condivisione di altro materiale di riferimento, abbiamo tracciato delle linee guida sulle quali abbiamo poi impostato il nostro accompagnamento e la nostra pianificazione, prima quotidiana, poi settimanale, all'interno degli "Spazi a Misura di Bambino".

Le attività che qui presentiamo sono il frutto, potremmo dire, di una metodologia via via più condivisa e imperniata sul rispetto dei principi fondamentali contenuti nella Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (CRC), dell'esperienza e della conoscenza della cultura e delle abitudini locali di cui gli operatori sono stati importanti depositari e della condivisione costante con i ragazzi e i bambini che frequentavano le tende, oltre che con i genitori e la comunità rappresentata nella tendopoli. Le attività proposte sono quelle effettivamente realizzate all'interno dei campi de L'Aquila; riprendono non solo gli spunti trovati dagli operatori e dallo staff in manuali di giochi e di attività educative, così come elementi sperimentati in altri contesti, ma anche specificità legate al contesto locale.

Di queste ci pare si debba comunque tenere conto, anche in una situazione di emergenza come quella italiana del terremoto di aprile, per meglio potersi "riallacciare" ad una "normalità" precedente.

¹ Le tendopoli in cui sono stati aperti i CFS sono state quelle di Acquasanta, Ex-Italtel 1, Paganica e Bazzano.

PARTE PRIMA

ACCORGIMENTI PRATICI
E SUGGERIMENTI ORGANIZZATIVI
E METODOLOGICI

1

L'APPROCCIO PARTECIPATIVO E NON ASSISTENZIALE

Save the Children, nei suoi interventi di risposta a situazioni di emergenza, adotta un approccio partecipativo e non assistenziale, nella convinzione che in questo modo l'intervento stesso possa risultare sostenibile e proseguire anche nel medio-lungo periodo. A tal fine, cerca di favorire l'inclusione della comunità ed evitare atteggiamenti di chiusura e perdita di fiducia nel futuro, coinvolgendo nella definizione e nella realizzazione delle attività diversi soggetti: i primi destinatari (bambini, bambine e adolescenti), le loro famiglie e/o i responsabili di alcune funzioni specifiche, presenti nelle tendopoli (referenti per la cucina e la mensa, capi campo, ecc.). Non si tratta, infatti, solo di "occupare il tempo" dei bambini e degli adolescenti, ma di individuare, anche con il loro contributo, quelle attività che più possano metterli in grado di recuperare - e talvolta di scoprire - competenze e abilità preesistenti e in genere non più praticabili, ad esempio, all'interno della scuola, interrotta a causa dell'emergenza. Importante è anche creare opportunità che consentano ai bambini e alle bambine, ai ragazzi e alle ragazze di sperimentare forme cooperative di socializzazione o di ricostruire relazioni affettive tra pari e con gli adulti, inevitabilmente venutesi a modificare a causa degli eventi traumatici: non è detto, infatti, che all'interno dei campi si ritrovino i compagni di scuola, gli amici, i vicini e perciò gran parte delle relazioni dovranno essere ricostruite.

2

OBIETTIVI E PRINCIPI GENERALI PER LA PROGRAMMAZIONE E LA REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ

In questa prospettiva, abbiamo individuato gli obiettivi e i principi generali che, a nostro parere e con la conferma dell'esperienza poi maturata nei sei mesi di lavoro, andrebbero condivisi tra chi progetta e realizza le attività rivolte a bambini e adolescenti.

- **Principio di partecipazione nella definizione e nella gestione delle attività**, ricercando momenti e modalità che consentano ai destinatari delle attività stesse di prendere parte alle decisioni e di influenzarne l'organizzazione, la scelta dei temi presi in considerazione, le regole per la realizzazione, i materiali da utilizzare, ecc. È importante lavorare **con** i ragazzi e non solo **per** i ragazzi. Questo diventa essenziale soprattutto quando si ha a che fare con gli adolescenti, in genere più abituati ad organizzare in modo autonomo il proprio tempo.
- **Principio di non discriminazione e principio di inclusione**, ovvero tener conto delle differenze di genere, delle eventuali difficoltà personali, della possibile differenza di competenze (ad esempio quelle linguistiche, nel caso siano presenti bambini di famiglie non italiane), delle eventuali disabilità, etc. nella pianificazione e nella realizzazione di tutte le attività in modo tale che nessuno e nessuna venga escluso a priori e che ognuno possa partecipare secondo le proprie modalità, senza forzature.
L'esperienza nelle tendopoli ci ha mostrato, infatti, come ogni bambino e bambina, ogni adolescente, abbia dei tratti della personalità diversi e come, in situazioni di estrema difficoltà, quali quelle dovute al terremoto, ognuno di loro abbia modi e tempi diversi per reagire e per

trovare la propria collocazione all'interno dei nuovi spazi creati con la tendopoli (la vita nella tenda, i pasti nella mensa comune, la fila ai bagni, la scuola che se c'è si svolge in un'altra tenda, ecc.), così come diverse sono le modalità di creare o di ristabilire relazioni sia con i pari che con gli adulti. Le attività proposte non possono non tenere conto di tali diversità e, anche nella loro strutturazione, dovrebbero avere ampi margini di flessibilità e di adattabilità, affinché tutti i bambini e i ragazzi vi possano prendere parte secondo le proprie disponibilità e capacità. Diventa allora importante aver cura dei ruoli che ognuno può assumere, dei compiti di cui può farsi carico, dell'effettiva possibilità di contribuire e di riuscire, evitando situazioni sia di competitività che di frustrazione derivanti dal fatto che, all'interno di quanto proposto, il bambino, o l'adolescente, non riesca a fare qualcosa.

- **Diritto di espressione e gestione attenta delle relazioni tra ragazzi e tra operatori e ragazzi**, ovvero facilitare il dialogo all'interno del gruppo, in modo che tutti abbiano l'opportunità di esprimersi e aver cura che vi sia rispetto per le identità di ciascuno, favorendo meccanismi di cooperazione tra pari ed evitando situazioni di competitività. Se la relazione tra pari va curata e in qualche modo favorita, nel senso di evitare e prevenire situazioni di conflitto o di aiutare i ragazzi a gestire gli eventuali conflitti che possono sorgere, anche la relazione tra adulti e pari va monitorata e gestita in modo consapevole. Gli adulti, educatori od operatori, animatori, rivestono un ruolo molto particolare e importante ed è facile che vengano presi come punto di riferimento dai ragazzi che partecipano alle attività. Ci devono quindi essere alcune attenzioni particolari rispetto al linguaggio che viene utilizzato, ad atteggiamenti che possono non essere del tutto accettabili quando si lavora a stretto contatto con l'infanzia (uno su tutti il fumare all'interno o in prossimità dello spazio dedicato alle attività), al rispetto da parte di chi conduce le attività delle stesse regole che ha condiviso e che intende trasmettere ai partecipanti: la puntualità, la corretta gestione dei materiali e il rispetto dell'ambiente di gioco, oltre che di quello circostante, la correttezza nelle relazioni, la capacità di non discriminare, di riconoscere e rispettare i diritti altrui, ecc. Questi sembrano sicuramente dei presupposti ovvi, ma la quotidianità vissuta all'interno delle tendopoli, con tutti i disagi della vita da campo, dei tempi sempre troppo veloci, delle continue piccole esigenze o emergenze da affrontare, ci dicono che è facile dimenticarsene, mentre per i ragazzi l'esempio e la coerenza degli adulti che stanno con loro valgono più di molte parole e raccomandazioni, spesso anche più di regole condivise e scritte su cartelloni in bella vista. Che a fine progetto, per portare un esempio reale, le tende "Spazio a Misura di Bambino" fossero ancora integre e complete, accoglienti e ricche di giochi e materiali, lo si deve sicuramente al fatto che gli operatori hanno ad un certo punto capito per primi l'importanza di curare la sistemazione dello spazio e dell'area circostante, anche coinvolgendo i ragazzi in attività di riordino e pulizia, diventate man mano parte integrante e naturale del tempo trascorso insieme.
- **Curare il rapporto con la comunità**, favorendo la comunicazione, lo scambio di informazioni e cercando di creare momenti di confronto, che permettano da una parte di ricevere suggerimenti e osservazioni rispetto a quanto realizzato con i bambini e gli adolescenti del campo, in una sorta di monitoraggio costante; dall'altro che incentivino le possibili collaborazioni o che rafforzino, all'interno della tendopoli, il riconoscimento della funzionalità e della specificità dello spazio destinato all'infanzia, che non dovrebbe costituire un'isola a sé.

Nella pratica abbiamo sperimentato l'importanza di non isolare i bambini e gli adolescenti dal loro contesto che, pur variato, continua a sussistere nel caso di emergenze nazionali quali, ad esempio, quella del terremoto. I ragazzi e bambini sono stati più disponibili a partecipare ad attività che avessero un senso in sé e che non fossero solo finalizzate al puro intrattenimento momentaneo. È stato fondamentale, in alcuni casi, ad esempio, proporre laboratori che permettessero loro di conoscere gli spazi del campo, di creare oggetti utili o decorativi (i "numeri civici" delle tende) o di relazionarsi attivamente con figure importanti nella nuova quotidianità (es. referenti della cucina e della mensa) o preesistenti (gestori di spazi che con il tempo sono stati riaperti, quali associazioni sportive, piccoli bar, ecc.).

Nella pratica, questo può tradursi in:

- incontri regolari con le famiglie dei bambini e dei ragazzi che partecipano alle attività;
- partecipazione alle riunioni di campo e contatto con altri referenti e attori presenti (responsabili delle cucine, dei servizi, capo campo, ecc.) per poter ricevere informazioni utili da trasmettere eventualmente anche ai ragazzi, o per coordinare attività;
- contatti e relazioni con i referenti del campo per programmare e realizzare attività che siano destinate e/o che possano coinvolgere la comunità, quali, ad esempio, rappresentazioni teatrali, giornalini, creazione di oggetti utili al campo (insegne, accessori decorativi, nomi delle vie e numerazione per le tende, ecc.), attività di cucina, ecc.

SUGGERIMENTI DI ORDINE ORGANIZZATIVO PER LA PIANIFICAZIONE DELLE ATTIVITÀ

A questi punti principali e più generali ne abbiamo aggiunti altri di ordine più organizzativo al fine di riuscire a progettare meglio le attività. Li elenchiamo come suggerimenti di cui tener conto per poter aver chiari, anche rapidamente, alcuni punti di attenzione.

- **Proporre attività diversificate a seconda della fascia di età** e possibilmente prevedere due tempi o due spazi distinti. È, tuttavia, possibile che i più grandi si rendano disponibili a partecipare ad alcune attività rivolte ai più piccoli, collaborando alla loro gestione e realizzazione, il che può essere importante sia per riconoscere loro un ruolo attivo, sia per organizzare attività trasversali, sia sul piano delle relazioni affettive.
- **Proporre attività diverse** (creative, sportive, manuali, di riflessione, ecc.), **ma cercando di garantire una certa strutturazione e continuità**, evitando di avere una programmazione solo quotidiana, estemporanea e del momento. In una situazione già complessa e nella quale i tempi della giornata sono stati completamente modificati dagli eventi, offrire una certa regolarità, un calendario preciso di ciò che accade nel corso della settimana aiuta i bambini e gli adolescenti a definire i propri impegni e a ricostruire una sorta di routine, utile nella ricreazione di equilibri personali. Questo risulta importante soprattutto là dove anche la scuola è venuta meno e i bambini e i ragazzi si ritrovano ad avere molto tempo libero da organizzare. Ovviamente la programmazione, pur se strutturata, deve prevedere margini di flessibilità per essere riadattata ad esigenze o criticità che possono subentrare: dal cattivo tempo alla necessità di spostare lo spazio di attività in altro luogo o area del campo; ma anche e soprattutto quando i ragazzi e i bambini



FOTO: LUCIANO ZANECCHIA

dovessero incontrare difficoltà a partecipare o portassero altri suggerimenti. In momenti diversi può emergere l'esigenza di raccontare e di confrontarsi su questioni e temi della nuova quotidianità o su aspetti della propria emotività, ma anche l'esigenza di avere un momento meno strutturato e più libero.

- **Proporre attività che siano significative, rilevanti per i destinatari, considerando l'età ed il genere, ma anche le specificità del contesto, i riferimenti culturali, le abitudini e quanto accadeva prima dell'emergenza.** È importante che i bambini e soprattutto gli adolescenti o i preadolescenti percepiscano il senso, la rilevanza di ciò che viene loro proposto e che non pensino che sia solo un modo per "tenerli occupati". È importante trasmettere loro la percezione che i giochi, i laboratori sono occasioni per imparare, per creare, per esprimersi, per rielaborare quanto vissuto, per conoscere altri soggetti (anche al di fuori del campo), per contribuire in qualche modo alla vita del campo o almeno alla vita del gruppo (es. la creazione di oggetti utili, la realizzazione di momenti di animazione rivolti a tutti gli abitanti della tendopoli, ecc.). Ed è anche in questo senso che il coinvolgimento diretto dei ragazzi nella definizione e nella discussione delle attività diventa rilevante, in quanto essi diventano attori principali del processo, in grado di contribuire alle decisioni sul cosa fare e come farlo.
- **Valorizzare e incentivare la creatività.** Questo sia perché risponde agli obiettivi generali sopra descritti, sia perché spesso i ragazzi e i bambini stessi possono essere fonte preziosa di suggerimenti anche pratici che portano a sviluppi inattesi, ma molto coerenti con i loro bisogni e/o i loro desideri del momento.

Avendo individuato, infine, alcune tipologie di attività² principali, secondo le quali strutturare una programmazione settimanale o bisettimanale, e alla luce di quanto già esposto, le indicazioni che seguono intendono fornire semplici suggerimenti pratici agli operatori incaricati della gestione di spazi e tempi dedicati ai bambini e agli adolescenti. Una sorta di *check list* o promemoria utile per chi, sicuramente, si trova in una situazione complessa nella quale è necessario tenere in considerazione molteplici variabili, fattori inattesi che si presentano improvvisamente e opera in condizioni non necessariamente agevoli.

Attività creative/manuali (pittura, disegno, realizzazione di oggetti utili per decorare spazi comuni o per giocare, utilizzo di materiale da riciclo, ecc.):

- adottare una metodologia partecipativa nell'individuare un tema (o più temi) su cui lavorare;
- condividere ed esplicitare le finalità dell'attività proposta e i possibili risultati. Si tratta, ad esempio, di costruire un oggetto da riutilizzare per un gioco successivo, un oggetto utile alla comunità, o di realizzare la decorazione di uno spazio, o di qualcosa di uso personale, ecc.;
- avere chiari i tempi e le consegne, in modo che i partecipanti possano portare a compimento l'intero processo di produzione nell'arco di uno spazio di attività definito che "si apre" e che "si chiude" e che può anche prevedere dei tempi distinti, come ad esempio sessioni distribuite nell'arco della settimana;
- avere a disposizione materiali adeguati e in quantità sufficiente, tra i quali i partecipanti possano scegliere il più liberamente possibile;
- conoscere discretamente la tecnica proposta (es. disegno, pittura, ecc.) in modo da poter accompagnare e guidare il lavoro, rispondere ad eventuali quesiti, ecc.

Attività comunicative o mirate a sviluppare/recuperare particolari abilità e attività di sensibilizzazione pubblica (cineforum, rassegna stampa, redazione di un giornalino, creazione di un blog, fotografia, video, animazione teatrale, ecc.):

- adottare una metodologia partecipativa nell'individuare un tema/i su cui lavorare e negoziazione delle responsabilità e dei compiti di ognuno, soprattutto per quelle attività che prevedono la collaborazione tra i partecipanti, come ad esempio nel caso della creazione di una redazione che curi un giornalino o un blog; o per l'elaborazione di uno spettacolo, ecc.;
- condividere ed esplicitare all'interno del gruppo dei partecipanti le finalità perseguite attraverso l'attività (conoscenza personale, produzione materiali utili al gruppo e/o alla comunità, ecc.);
- avere chiari i tempi di realizzazione e prevedere una suddivisione in fasi di lavoro realistiche e consequenziali, evitando così possibili insuccessi o che il processo non venga concluso;
- definire obiettivi e consegne chiari e realistici, in modo che tutti/e possano assumere ruoli adeguati, prevedendo anche una diversificazione e la possibilità che ognuno partecipi secondo le proprie possibilità e intenzioni. Da evitare i compiti impossibili o situazioni di competizione;
- avere materiali adeguati a disposizione;
- padronanza dei temi proposti (es. film su quali argomenti? Tradizioni?, ecc.) in modo da poter rispondere adeguatamente ad eventuali domande;
- valorizzazione all'interno del gruppo di quanto realizzato e se possibile anche all'esterno con il coinvolgimento di altri attori della comunità o comunque rilevanti per il contesto e per il gruppo dei partecipanti, quali ad esempio la scuola, altri target specifici, ecc.

Attività sportive

- adottare una metodologia partecipativa nell'individuare gli sport che si intendono praticare e nel definire regole di gioco/turni, ecc.;
- curare l'organizzazione (verifica dell'accessibilità del luogo, definizione di un orario, ecc.);
- prestare attenzione al fatto che l'attività non escluda, ma sia accessibile a tutti/e, avendo cura eventualmente di differenziare per genere, età, interessi specifici, ecc.;
- valorizzare le relazioni ed il team e non favorire meccanismi di competizione individuale o tra squadre;
- rafforzare la fiducia e l'autostima dei singoli;
- verificare la possibilità e l'interesse di mantenere la stessa attività nel tempo o prevedere piuttosto di sostituirla o alternarla ad altre sempre sportive;
- valutare il possibile coinvolgimento della comunità o di altri gruppi di ragazzi e ragazze localizzati in altri campi, organizzando piccoli tornei o individuando un'area comune nella quale raccogliarli al fine di favorire la ripresa delle normali relazioni interpersonali, venute meno con la creazione di più tendopoli (ad esempio compagni di classe divisi in campi diversi e impossibilitati a ritrovarsi, essendo la scuola chiusa, ecc.).

Attività di svago e non necessariamente strutturate (giochi liberi, giochi di squadra, giochi da tavolo, gite, uscite, ecc.):

- adottare una metodologia partecipativa ed inclusiva, favorendo, ad esempio, la negoziazione e la condivisione delle regole dei giochi o della gestione dello spazio in cui bambini e ragazzi possono giocare, così come dei materiali che possono utilizzare;

² "Spazi Child Friendly nelle emergenze- Manuale per lo staff di Save the Children", Save the Children, ottobre 2008

- ricordarsi che, per quanto siano attività o momenti non strutturati, l'adulto accompagna e interviene in caso di bisogno ed è quindi sempre presente;
- disporre di materiali e spazi adeguati a cui i ragazzi e i bambini possano accedere con relativa facilità e autonomia, in sicurezza.

Qui di seguito un'ipotesi di organizzazione settimanale delle attività da alternare tra loro e comunque in relazione alla fascia di utenza.

1. Attività creative e manuali	2 volte alla settimana (per i più piccoli anche più volte)
2. Attività comunicativa (es. fotografia)	1 volta alla settimana
3. Attività comunicativa (es. cineforum)	1 volta alla settimana
4. Attività comunicazione anche verso esterno (es. blog e/o giornalino)	2 volte alla settimana
5. Sport/svago /attività all'aria aperta	2/3 volte alla settimana
6. Attività immaginativa e comunicativa (scrittura, musica, filastrocche, laboratori fiabe, ecc.)	1 volta alla settimana (per i più piccoli anche più volte)



FOTO: SAVE THE CHILDREN

³ “Spazi Child Friendly nelle emergenze - Manuale per lo staff di Save the Children”, Save the Children, ottobre 2008

⁴ La prima assistenza psicologica comprende ascolto empatico, interesse non invasivo, conforto, evitare di sopraffare le persone con informazioni, rassicurazione, non forzare le persone a parlare. È assolutamente necessario essere calmi, partecipativi e cordiali.

4

SCEGLIERE LE ATTIVITÀ IN FUNZIONE DEL MOMENTO: DALL'EMERGENZA ACUTA VERSO IL POST EMERGENZA

Avere una metodologia e degli obiettivi chiari e fare in modo che chi opera con i bambini e gli adolescenti ne sia consapevole e abbia familiarità con essi dovrebbe essere un presupposto valido in ogni situazione lavorativa; tuttavia vale la pena ricordare che nel corso di un'emergenza esistono momenti e fasi diverse di cui tener conto, anche nella scelta delle attività da proporre. Tempi e modalità sono inoltre importanti per articolare la programmazione tra momenti più strutturati e momenti più liberi, gestiti in autonomia dai partecipanti.

La tabella illustra quali sono le reazioni comuni a seguito di una situazione di emergenza e suggerisce quali attività realizzare³.

FASE	REAZIONI COMUNI RISCONTRATE NEI BAMBINI	SOSTEGNO PSICOSOCIALE APPROPRIATO E RECETTIVO
Fase 1 Insorgenza acuta dell'emergenza (primi due giorni)	<ul style="list-style-type: none"> • Torpore, shock e confusione • Il sentimento che quello che è successo "non sia reale" 	<ul style="list-style-type: none"> • Offrire rassicurazione e conforto (prima assistenza psicologica)⁴ • Favorire rituali di elaborazione degli eventi dolorosi culturalmente appropriati • Agevolare l'accesso all'informazione sulla catastrofe e al relativo impegno umanitario • Rintracciare e prendersi cura dei minori soli
Fase 2 Reazioni nelle prime tre o quattro settimane; operazioni di soccorso in atto	<ul style="list-style-type: none"> • Intenso dolore, orrore, rabbia o sbalzi d'umore • Bisogno di svolgere attività produttive e di un ambiente sicuro per elaborare gli eventi dolorosi • Cercare di dare un senso a ciò che è accaduto 	<ul style="list-style-type: none"> • Diffondere ampiamente informazioni sulle reazioni comuni a situazioni anomale (coinvolgere i leader sociali) • Individuare e comunicare ciò che gli adulti di riferimento possono fare per dare sostegno ai propri bambini e ritornare, laddove possibile, a qualsiasi tipo di struttura della vita di tutti i giorni. • Ricordare che la maggior parte delle persone recupererà con il dovuto decorso naturale • Iniziare con giochi e attività con i bambini in base alle loro reazioni e necessità (si veda il manuale Games and Activities) • Coinvolgere rapidamente i bambini nell'ideazione di attività da svolgere negli Spazi a Misura di Bambino • Consentire il gioco libero e alcune sessioni aperte, puntando a ordine, strutturazione e prevedibilità • Fornire informazioni psicosociali di base ai bambini e svolgere semplici esercizi per stimolare il superamento della fase critica • Offrire attività ricreative
Fase 3 Da tre a quattro settimane fino alla cessazione dell'operatività dello Spazio a Misura di Bambino (potrebbe trattarsi di un periodo fino a tre mesi o anche più lungo in alcune particolari situazioni)	<ul style="list-style-type: none"> • Le perdite cominciano a "essere assorbite" - e si cerca di comprendere la sequenza degli eventi e come questi influenzeranno il futuro della famiglia • Alcuni bambini si isolano dagli altri • Altri hanno un forte bisogno, e sono in grado, di partecipare ad attività concrete e con un obiettivo che consentono di dimostrare un successo (comunque limitato) nel miglioramento delle loro condizioni individuali o collettive (potrebbe trattarsi di attività di assistenza/sviluppo) • Tentativo di riacquisire il controllo sulla propria vita 	<ul style="list-style-type: none"> • Offrire attività ricreative e fisiche • Offrire giochi di teatro, disegno espressivo, pittura, giochi con una finalità psicologica • Offrire attività di arti e lavori manuali • Offrire attività culturali • Attività di sensibilizzazione ed educazione • Aggiungere gradualmente più attività atte a stimolare la concentrazione, a facilitare la speranza per il futuro e il rilassamento • Coinvolgere attivamente le comunità e i genitori • Sostenere ed incoraggiare genitori e adulti di riferimento • Organizzare incontri con adulti di riferimento o giornate aperte che li aiutino a discutere, condividere e scambiare esperienze, e a diffondere informazione sulle reazioni dei loro bambini e su come possono sostenerli • Incoraggiare, ma non imporre, la formazione di gruppi a livello comunitario

PARTE SECONDA

ALCUNE ATTIVITÀ REALIZZATE
NELLE TENDOPOLI

1

AUTO-APPELLO E CALENDARIO

Destinatari: bambini di età compresa fra 4-6 anni.

Materiali

Cartoncini colorati, colla, forbici, pennarelli, chiodini o piccoli segna-posto per il calendario.

Obiettivi

Durante l'auto-appello i bambini imparano a riconoscersi l'un l'altro attraverso la memorizzazione del nome e delle caratteristiche fisiche di ciascuno; il calendario favorisce l'orientamento temporale, in un contesto in cui i riferimenti temporali risultano alterati.

Queste due attività hanno costituito i "rituali" che davano inizio alla giornata, donando ai bambini più piccoli un senso di regolarità, oltre che di accoglienza.

Realizzazione

L'auto-appello è stato realizzato dipingendo inizialmente un albero; su di esso sono state applicate delle tasche su cui è stato scritto il nome di ogni bambino e bambina. Successivamente, sono stati realizzati dei cartellini personalizzati; da un lato il nome scritto in verde rappresentava la presenza del bimbo in tenda, dall'altro il nome scritto in rosso la sua assenza.

All'inizio della giornata i cartellini venivano distribuiti sul tavolo in maniera casuale; ogni bambino doveva riconoscere il proprio nome ed introdurlo nella tasca, ricordando che il verde serviva ad indicare la sua presenza.

Ai bambini presenti era affidato il compito di riempire anche la tasca dei bambini assenti, inserendo il cartellino dalla parte in cui il nome era scritto in rosso.

Il calendario è stato realizzato ogni mese dai bambini più grandi; ogni mattina si identificava il giorno della settimana, il numero ed il mese e si apponeva un chiodino su di esso. Questo momento era accompagnato da una filastrocca o da una canzone per bambini.

2

**LABORATORIO FIABA I:
"DALLA NARRAZIONE
ALLA DRAMMATIZZAZIONE"**

Destinatari: bambini di età compresa fra 4 e 10 anni.

Materiali

Una campanella o una raganella per annunciare l'inizio e la fine del laboratorio; libri di fiabe sia classiche che moderne, italiane e non; un bastone della pioggia (o altro strumento sonoro) per accompagnare la filastrocca iniziale; vestiti e oggetti vari; accessori da utilizzare per creare travestimenti per la drammatizzazione; un pupazzo o un burattino per accompagnare i bambini nelle varie fasi; carta e colori per disegnare.

Obiettivi

La fiaba si configura quale modalità espressiva, educativa, affettiva in grado di accompagnare i bambini nel complesso processo di sviluppo e come tema/oggetto utile a favorire dinamiche di ascolto, di espressione e di condivisione all'interno del piccolo gruppo.

Mediante il proprio potere allusivo, infatti, le fiabe propongono una realtà

che non è data una volta per tutte, ma che può trasformarsi, nell'immaginazione, secondo la creatività dei bambini, e favoriscono la trasmissione di insegnamenti e di messaggi, che possono rivelarsi particolarmente "utili" in un contesto complesso e difficoltoso come quello creato da una situazione di emergenza. L'utilizzo della fiaba può avere un carattere rassicurante e di contenimento, ma permette anche ai bambini di trasporre su altri piani la realtà che vivono nel quotidiano, di esprimersi in modo indiretto, riferendo i propri vissuti ed emozioni ai personaggi, ecc. Nello specifico l'attività ha avuto lo scopo di:

- promuovere lo sviluppo dell'area immaginativa;
- innescare la curiosità intellettuale per la lettura e l'apprendimento scolastico;
- rafforzare l'identità personale;
- prevenire il disagio psichico successivo all'evento traumatico;
- promuovere il rapporto con l'altro: bambino e adulto;
- facilitare la capacità di sottostare alle regole.

Realizzazione

Il laboratorio è stato suddiviso in fasi: ogni incontro è introdotto da una filastrocca che i bambini recitano seduti in cerchio insieme al conduttore, accompagnata dal suono del "bastone della pioggia". Segue la narrazione della fiaba. Al termine della storia il conduttore porge delle domande aperte ai bambini per facilitare l'elaborazione dei contenuti che la fiaba veicola e l'acquisizione cognitiva degli opposti buono-cattivo, dentro-fuori, ecc. Segue la drammatizzazione della storia con l'identificazione dei bambini nei personaggi narrati. In tal modo i piccoli hanno la possibilità di sperimentarsi in diversi ruoli ed apprendere strategie di comportamento adeguate alle diverse situazioni. Il rituale di chiusura (filastrocca e suono) segna il termine della prima parte del laboratorio. In conclusione i bambini sono invitati ad esprimere attraverso il disegno ciò che hanno maggiormente gradito dell'incontro.



FOTO: SAVE THE CHILDREN



LABORATORIO FIABA 2: “ASCOLTA E CREA”

Destinatari: bambini di età compresa tra i 5-10 anni.

Materiali

Tappeti, cuscini, libri di fiabe, cestino porta fiabe, registratore vocale, cartelloni, colori.

Obiettivi

Il laboratorio fiaba “Ascolta e crea” è stato svolto con l'intento di avvicinare i bambini e le bambine alla lettura e di stimolare, all'interno del piccolo gruppo, le capacità di ascolto, di rielaborazione dei contenuti e dei significati presentati nella fiaba, favorendo allo stesso tempo la creatività e l'immaginazione. L'ascolto della voce narrante e la possibilità di inventare nuovi finali e altri personaggi ha, inoltre, favorito modalità di collaborazione e di scambio.

Realizzazione

In una prima fase del progetto è stato raccolto, grazie a donazioni da parte di scuole o di singoli bambini, un consistente numero di libri per l'infanzia, che hanno permesso di avviare il laboratorio. L'attività è stata svolta all'interno di una biblioteca creata all'interno del campo, opportunamente allestita con cuscini e tappeti, affinché fosse per i bambini un luogo accogliente, sicuro e gradevole. Formatosi il gruppo dei bambini e delle bambine, gli operatori procedevano prima alla lettura delle fiabe opportunamente selezionate nei contenuti e successivamente stimolavano i partecipanti ad inventare un finale o dei personaggi alternativi. Il laboratorio si chiudeva con la realizzazione di disegni, cartelloni e/o con la registrazione dei nuovi finali inventati dai bambini, poi riascoltati in gruppo.



LUDOTECA CREATIVA: CREAZIONE DI GIOCHI DA USARE AL CAMPO

Destinatari: dai 5 anni in su, con alcune accortezze.

Materiali

Materiale da riciclo, legno, cartone, elastici, tempere, cartoncini colorati, dadi, colla, forbici, chiodi, martello.

Obiettivi

Questa attività, che per la sua articolazione è da intendersi più come un laboratorio, ha voluto principalmente coinvolgere bambini e adolescenti nell'ideazione e nella realizzazione di giochi da poter utilizzare all'interno dello spazio a loro dedicato nei momenti liberi della giornata. Attraverso la realizzazione dei giochi si è cercato soprattutto di:

- favorire la partecipazione nella scelta dei giochi da realizzare, così come nell'individuazione dei compiti di ognuno, secondo modalità cooperative;
- favorire il confronto e il dialogo permettendo tra l'altro anche una ricostruzione e una rielaborazione comune della realtà e del vissuto legato al terremoto e alle nuove condizioni di vita, quali ad esempio la tendopoli;
- promuovere, attraverso il gioco, un approccio positivo e costruttivo,

grazie al coinvolgimento dei partecipanti su più piani (quello emotivo, quello razionale, quello della manualità, quello della creatività), nel tentativo di creare situazioni di svago e di benessere, occasioni per superare difficoltà, risolvere problemi, trovare soluzioni, ecc.

Alcuni dei giochi realizzati

TENDOPOLI

Il Tendopoli nasce come rivisitazione ironica e contestualizzata del famoso gioco “Monopoli”. Mantiene le stesse istruzioni di gioco ma è l'ambientazione a cambiare. Le pedine dei concorrenti si muovono infatti in un tabellone sul quale i nomi, le azioni da compiere, le costruzioni da comprare, fanno appositamente riferimento alle tendopoli in cui operava Save the Children, o ai luoghi colpiti dal sisma (gli edifici e le vie), con particolari riferimenti alla località in cui è sorto il campo e lo spazio per i ragazzi e i bambini.

Come per il gioco originale, possono utilizzare il “Tendopoli” bambini e bambine dagli **8 anni in su**; anche la sua realizzazione ha coinvolto ragazzi della medesima fascia di età.

Realizzazione

La creazione del gioco è partita dall'attenta analisi del tabellone del “Monopoli”, cominciando ad ipotizzare, in gruppo, come e con quali cose si potessero sostituire i nomi dei luoghi, gli “imprevisti” e le “probabilità”. Attraverso la discussione e il confronto si è creata in questo modo una correlazione fra i luoghi e le cose da fare, relative alla vita del campo, che fossero conformi alle azioni previste dal gioco originale.

Una volta stabiliti i parametri della nuova versione si è proceduto alla duplicazione del tabellone, riscrivendo e ridisegnando tutte le caselle, e i famosi cartellini “imprevisti e probabilità”.

Per realizzare tutto questo sono stati usati materiali di riciclo (cartone e cartoncini colorati) ma anche pezzi originali del gioco come le pedine, le casette e gli alberghi che sono stati ridipinti per l'occasione. Pennarelli di tutti i colori e scotch sono stati comunque fondamentali per la lavorazione dei pezzi. Nella realizzazione del gioco abbiamo inserito diverse attività, stimolando i ragazzi nella scelta e quindi nella valorizzazione dei luoghi colpiti dal sisma (consapevolezza), facendoli lavorare con materiali di riciclo (sensibilizzazione) e coinvolgendoli in attività artistico-manuali di gruppo. “Tendopoli” si è rivelato, inoltre, un ottimo gioco in scatola da utilizzare all'interno della tenda durante i momenti liberi della giornata.

GIOCO DELL'OCA-MPO

Sull'onda del “Tendopoli” e applicando le stesse metodologie laboratoriali, è stato realizzato anche il Gioco dell'Oca rivisitato nel contesto Emergenza Abruzzo. “L' Oca-mpo” mantiene quindi le caratteristiche tecniche del gioco originale, però inserite in un tabellone appositamente realizzato sul quale sono stati riportati luoghi e simbologie strettamente legate al contesto della tendopoli e dell'area in cui questa è sorta.

Ideato e realizzato il nuovo tabellone, i giocatori hanno anche costruito delle pedine personalizzate in modo creativo, utilizzando colori e altri materiali.

Questo gioco tecnicamente più semplice rispetto al “Tendopoli”, è destinato a bambini e bambine **da 5 anni in su**; la realizzazione vera e propria è, invece, stata curata dai bambini dagli **8 anni in su**.

BILIARDINO AD ACQUA (creato con la collaborazione dell'Associazione Italiana Ludobus-ALI per giocare).

L'utilizzo del gioco è previsto per bambini **dai 5 anni in su**.

La costruzione è stata però realizzata dai bambini di età non inferiore ai 10 anni, che si sono suddivisi i compiti in base alla facilità. Il biliardino ad acqua è un gioco nel quale due concorrenti, servendosi di nebulizzatori di acqua, si sfidano l'uno contro l'altro, su un campo di legno appositamente costruito, sul quale corre una pallina da ping pong. Scopo del gioco è quello di segnare più goal possibili nella porta avversaria, spingendo la pallina con gli schizzi d'acqua dei nebulizzatori.

Realizzazione

Per la realizzazione del biliardino si è utilizzato il più possibile legno riciclato, facilmente recuperabile tra i materiali e gli scarti di quanto usato per l'allestimento delle strutture nella tendopoli. È stata usata quindi una tavola di legno di 80 cm. di larghezza per 110 cm. di lunghezza e delle sponde da applicare intorno a tutto il campo alte almeno 5 cm, con le quali sono stati fatti anche i limiti delle porte. Le misure sono indicative perché il biliardino può essere realizzato a seconda dei materiali disponibili.

I quattro angoli del campo da gioco sono stati poi riempiti con dei piccoli pezzi di legno di forma triangolare, per evitare che la palla si fermasse negli angoli stessi.

È stato fondamentale che tutto il legno usato durante la costruzione fosse poi trattato con un *flating* impermeabilizzante, permettendoci così di poterlo colorare a nostro piacimento e soprattutto rendendolo resistente all'acqua!

I ragazzi nel nostro caso hanno misurato, tagliato, verniciato e inchiodato il biliardino, arrivando a costruire un gioco successivamente utilizzato anche in circostanze di gruppo.

L'attività rientra, inoltre, nel tentativo di riscoperta e rivalutazione di vecchi giochi storici del paese.

CACCIA AI DIRITTI

Come è facile intuire dal nome, è una caccia al tesoro le cui prove da superare sono strutturate in relazione agli articoli della Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (CRC).

La realizzazione di questo gioco ha diverse finalità e, all'interno della cornice ludica della nota "caccia al tesoro", permette di proporre ai partecipanti diverse attività educative, creative e di sensibilizzazione, quali,

ad esempio: attività che mettono i partecipanti nella condizione di conoscere i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e la relativa Convenzione; azioni per sensibilizzare al rispetto dell'ambiente o al rispetto dei loro spazi di gioco; attività che favoriscono il movimento fisico, la collaborazione, ecc. In alcune prove si è fatto leva anche sulle competenze più scolastiche e sulle conoscenze dei ragazzi, richiedendo, per esempio, di scrivere una poesia di dodici versi in rima baciata sul tema "acqua". Inoltre, alla possibilità di utilizzare la "caccia" come contenitore di più proposte ludico-educative, si aggiunge il fatto che questo gioco permette di coinvolgere bambini e ragazzi di varie età e permette loro di vivere lo spazio fisico della tendopoli in modo diverso: da luogo di residenza nelle tende a luogo da esplorare, in cui ricercare un "tesoro", ovvero qualcosa di stimolante.

Realizzazione

Per preparare la "caccia ai diritti" si è così proceduto: dopo aver selezionato insieme agli operatori quali potessero essere gli articoli della CRC più adatti ad essere "tradotti" in prove da attuare all'interno della tendopoli, sono stati creati dei cartoncini, ognuno dei quali riportava sia il testo dell'articolo della CRC, che le consegne della prova da superare. Una volta completati, i cartoncini sono stati nascosti all'interno del campo. Sono state quindi create delle squadre composte da bambini e ragazzi di età diversa (dai 7 ai 17 anni) e posti degli indovinelli che permettessero di individuare i luoghi dove erano stati nascosti i cartoncini con le varie prove. La scelta di avere delle squadre con bambini e adolescenti di età diversa è nata dal fatto che quasi tutte le prove erano accessibili a tutti, ad eccezione di alcune destinate specificatamente ai più grandi (ad esempio, la creazione di una poesia), e dalla convinzione che il gioco potesse contribuire a rafforzare le relazioni e gli atteggiamenti cooperativi. I ragazzi più grandi hanno del resto sentito in modo positivo il ruolo di "referenti", mostrandosi pronti ad incoraggiare e coinvolgere anche i più piccoli nel gioco e nella sfida.

La caccia ai diritti ha occupato i bambini e gli adolescenti per circa tre ore e si è conclusa con il ritrovamento del "tesoro". Nel nostro caso il tesoro consisteva in un piccolo regalino per tutti, preso dalle donazioni ricevute, e un lettore mp3 per la squadra vincente, che si guadagnava in questo modo il diritto di scegliere la musica da ascoltare nella tenda per tutta la settimana successiva!

Esempi di "Prove da superare" associate ai Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza⁵.

PROVA 1

ART. 2 Non discriminazione

Gli stati devono rispettare i diritti di tutti i bambini: diversamente abili, ricchi e poveri, maschi e femmine, di diverse origini e di religione diversa. **Trovate all'interno del campo un uomo e una donna di età superiore a 60 anni, un bambino e una bambina di età inferiore a 10 anni e due persone di diverse nazionalità che non siano già inserite nelle squadre.**

PROVA 2

ART. 31 Il bambino ha diritto di giocare, di riposarsi, di svagarsi.

Andate nella tenda sociale e fate 20 canestri nel secchio.

PROVA 3

ART. 31 Il bambino ha diritto di giocare, di riposarsi, di svagarsi.

Ogni componente della squadra deve fare una scultura con un palloncino. Chi non le sa fare... impara con l'aiuto degli altri!

⁵ Gli operatori hanno scelto di riportare solo alcune parti degli articoli della CRC e di utilizzare un linguaggio il più possibile vicino ai partecipanti, affinché il gioco fosse realmente anche l'occasione per comprendere il senso di alcuni diritti e principi della Convenzione.



FOTO: SAVE THE CHILDREN

PROVA 4

ART. 28 Il bambino ha diritto all'istruzione.

Contate e mettete in ordine alfabetico per autore i libri degli ultimi 2 ripiani della nostra biblioteca.

PROVA 5

ART. 24 Il bambino deve poter vivere in salute. Gli Stati devono garantire loro, tra le altre cose, cibi nutritivi ed acqua potabile.

Andate alla mensa e prendete tre bottiglie d'acqua grandi o 9 piccole più i bicchieri e mettete tutto nel frigo della tenda Save.

PROVA 6

ART. 13 Il bambino ha diritto ad esprimersi liberamente con la parola, lo scritto, il disegno, la stampa ecc.

Scrivete una poesia in rima baciata di almeno 12 versi sul tema: "il caldo e l'acqua".

PROVA 7

ART. 1 Il bambino/a è ogni essere umano fino a 18 anni.

ART. 7 Quando nasce, un bambino ha diritto ad avere un nome ed avere l'affetto dei genitori.

Fate un elenco scritto dei nomi e cognomi di tutti i componenti della squadra, segnando anche l'età di ognuno e la classe che frequenterà l'anno prossimo.

PROVA 8

ART. 14 Il bambino ha diritto alla libertà di pensiero, di conoscenza e di religione.

Ogni componente della squadra scrive un biglietto con una proposta per la tenda Save: "Mi piacerebbe ..."

PROVA 9

ART. 12 Il bambino deve poter esprimere la propria opinione su tutte le cose che lo riguardano. Quando si prendono decisioni che lo interessano, prima deve essere ascoltato.

Ogni componente della squadra scrive su un biglietto quale attività della settimana scorsa gli è piaciuta di più e vorrebbe rifare.

LA CLINICA DEL LIBRO⁶

Destinatari: tutte le fasce d'età.

Materiali

Libri usati illustrati e non, stetoscopio, occhiali di plastica, cartoncini colorati, forbici, riviste, fogli di plastica trasparente, pennarelli indelebili, cartellini per il nome.

Obiettivi

L'idea alla base del laboratorio è quella di facilitare in modo ludico ed educativo l'approccio al "libro", solitamente visto dai bambini e dai ragazzi come qualcosa di noioso o di riconducibile al solo utilizzo scolastico. La metodologia di lavoro deve favorire anche atteggiamenti cooperativi e creare occasioni di confronto e di scambio, di aiuto reciproco.

Realizzazione

Nell'esperienza vissuta, i ragazzi trovavano ad accoglierli, al loro arrivo, due operatrici vestite da "dottoresse del libro", con tanto di cartellini di

riconoscimento con nomi di fantasia, che presentavano loro i libri come ipotetici malati da "visitare" e "curare". Ogni partecipante veniva così invitato a scegliere un "paziente" tra una ricca raccolta di libri usati, ognuno avente uno specifico e diverso difetto materiale (la copertina un po' danneggiata, la lingua "insolita" in cui è scritto - per i libri stranieri - alcune pagine strappate, ecc.).

Il bambino o il ragazzo assumeva a questo punto i panni di un medico della "clinica del libro" e inventava il suo nome immaginario, scrivendolo su un cartellino per "ufficializzare" in questo modo il suo ruolo. Iniziava quindi la visita al suo "paziente" con l'aiuto dello stetoscopio, ed effettuava successivamente anche una "lastra", ricalcando su un foglio trasparente (con i pennarelli indelebili) un disegno, o un particolare del libro prescelto. Su un'apposita scheda (cartella clinica) descriveva così la diagnosi e la terapia e da qui iniziava la "riparazione". Colla, forbici, ritagli di giornale, carte colorate e molta fantasia erano gli strumenti di lavoro. Il risultato era una giocosa e creativa personalizzazione che restituiva ad un libro sciupato e quasi da buttare la dignità di una piccola opera d'arte, sentita dai bambini e dagli adolescenti come preziosa perché "curata" personalmente e fatta propria.

Vale la pena evidenziare che gli adolescenti possono essere restii a partecipare all'attività, per via di una certa difficoltà a "mettersi in gioco" in qualcosa che può apparentemente sembrare poco adatto alla loro età; tuttavia, aiutandoli a individuare modalità di lavoro personali a loro più congeniali e a scegliere di "curare" libri diversi, è facile che anche loro riescano a trovare una personale forma di partecipazione. Nella nostra esperienza, ad esempio, alcuni adolescenti hanno inventato un libro "restaurato" dal titolo "Come sconfiggere una giornata triste", le cui pagine da loro illustrate (a mo' di collage) narrano con immagini e slogan quelle che secondo loro sono le modalità preferite per vincere la tristezza: "uscire con la ragazza", "andare a cena con gli amici", "essere dei creativi", "smontare le tende", "andare alla Save", ecc.

**LABORATORIO DI MANUALITÀ
"RI...COSTRUIAMO"**

Destinatari: bambini e ragazzi di età compresa tra 8 -18 anni con compiti diversi.

Materiali

Legno e utensili da lavoro: tutti i materiali utilizzati sono materiali di riciclo e/o chiesti alla Protezione Civile; si tratta di avanzi di materiale che i volontari hanno fornito perché non più utilizzabili per i lavori ordinari del campo. Alcuni dei materiali utilizzati per ultimare i lavori (pannelli in legno nuovi e fioriere per esterno) sono frutto di donazioni private⁷ ma possono comunque facilmente essere reperiti.

Obiettivi

Il laboratorio manuale "Ri...costruiamo" è stato svolto all'interno della tenda "Spazio a Misura di Bambino", del campo di accoglienza Paganica 2 in un periodo intermedio del progetto Emergenza Abruzzo, in concomitanza con il trasferimento della tenda da un campo all'altro.

L'idea di ricostruire è nata quindi in una fase di transizione con l'obiettivo di coinvolgere in prima persona i ragazzi che partecipavano alle attività della tenda nella definizione e riorganizzazione dei loro spazi, riconoscendo loro in questo modo un ruolo principale e favorendo dinamiche di condivisione e di cooperazione all'interno del gruppo. L'attività di "ricostruzione" ha aiutato,



⁶ L'attività è stata realizzata con il contributo della cooperativa "Giocolenuvole" di Siena in collaborazione con gli operatori Save the Children.

⁷ Eurocontrol, società belga intervenuta spontaneamente per effettuare una donazione al campo di Paganica, L'Aquila.

L'ESPERIENZA DI SAVE THE CHILDREN A L'AQUILA

inoltre, i ragazzi a sviluppare atteggiamenti e pensieri progettuali, condivisi all'interno del gruppo, utili a ridefinire ipotesi costruttive per superare l'evento traumatico vissuto. Va evidenziato che in un progetto di "ricostruzione" molteplici sono i compiti e le mansioni che ognuno può svolgere e questo consente ai partecipanti di trovare originali e individuali modalità per contribuire alla realizzazione del progetto comune, favorendo sia l'espressione del gusto e delle idee personali, sia la messa in gioco di abilità e competenze spesso anche inattese, di cui è il gruppo stesso a far tesoro.

Realizzazione

Gli operatori hanno stimolato i ragazzi a contribuire con proprie idee all'organizzazione del nuovo spazio-tenda, all'interno del quale sarebbero proseguite le attività ludico educative di cui loro erano i primi destinatari. Nelle varie discussioni gli adolescenti hanno espresso il bisogno di dotare la tenda di uno spazio al riparo dalla pioggia ed hanno iniziato a lavorare per fissare un telo avente la funzione di riparo; pian piano, l'entusiasmo di costruire qualcosa di personale ha dato vita al laboratorio di costruzione. Loro stessi hanno denominato l'attività "Save the Edimo", prendendo spunto dallo spazio "Save the Children" e da "Edimo", una nota azienda di costruzioni presente sul territorio. La metodologia utilizzata per tale laboratorio è stata partecipativa e il lavoro è stato strutturato in tre fasi.

Fase iniziale: l'idea iniziale è venuta da pochi ragazzi ed è nata da un'esigenza simbolica di ricostruire e dal bisogno di mettere in campo la manualità posseduta.

Fase intermedia: si è cercato il coinvolgimento di tutto il gruppo degli adolescenti che frequentavano lo Spazio a Misura di Bambino e l'idea iniziale è stata discussa in apposite riunioni effettuate con i ragazzi e finalizzate a:

- ascoltare i diversi punti di vista dei ragazzi sull'idea progettuale da un punto di vista tecnico (larghezza, pavimentazione, aperture esterne, rivestimento, abbellimento ecc.);
- organizzare i gruppi di lavoro, in base alle competenze e alle attitudini personali dei singoli;
- discutere con i ragazzi le modalità di utilizzo del gazebo e la funzione di esso rispetto al Spazio a Misura di Bambino;
- esaminare con i ragazzi i comportamenti "adeguati" all'interno del gazebo.

Fase finale: conclusione dei lavori e organizzazione inaugurazione del gazebo, realizzata insieme ai ragazzi.



FOTO: SAVE THE CHILDREN



FOTO: SAVE THE CHILDREN



LABORATORIO DI CUCINA

Destinatari: bambini e ragazzi di età compresa tra 5 -17 anni.

Materiali

Ingredienti e attrezzi per cucinare.

Obiettivi

Il laboratorio di cucina nasce come attività pomeridiana per rendere ludico ed educativo il momento della merenda e farne occasione di socialità ma anche di creatività e manualità. Obiettivo secondario era anche il creare una relazione con la comunità del campo e "legare" l'attività dei bambini e dei ragazzi ad altri elementi, persone e luoghi che facevano parte della quotidianità prima del terremoto. Importante, in questo senso, è stato il recupero della tradizione culinaria, così come il coinvolgimento di persone anziane, che ci hanno fornito le ricette e seguito durante le preparazioni. Il laboratorio, in questo modo, ha contribuito a consolidare il rapporto di bambini e ragazzi con gli anziani del paese, ammorbidendo il gap generazionale e dando anche uno stimolo a chi nel contesto della tendopoli non ha avuto molti mezzi per contribuire ad iniziative particolari. L'interesse e la partecipazione dei ragazzi sono stati molto alti, complice anche il momento speciale della merenda, facente parte delle abitudini preesistenti legate alla scuola o alla casa e meno vivo all'interno della tendopoli.

Realizzazione

Avvalendoci dell'aiuto di persone locali, abbiamo valorizzato alcune ricette tipiche abruzzesi e le abbiamo realizzate con i ragazzi all'interno degli Spazi a Misura di Bambino. In alcuni casi, necessitando di attrezzature specifiche da cucina, il laboratorio è stato realizzato in collaborazione con altre strutture quali la mensa del campo e la cucina della Club House (associazione sportiva del Paganica rugby).

Guidati dagli adulti e da alcune delle donne più anziane del campo, i bambini e i ragazzi hanno imparato a dosare e mescolare gli ingredienti, ad impastare, condire, friggere e farcire, recuperando abilità e nozioni apprese o sperimentate a casa. Nello specifico si sono cimentati nella preparazione di zeppole, pizze fritte e ferratelle con la nutella, tipiche della cucina locale. Di seguito alcune ricette semplici, anche se si suggerisce di attingere alla tradizione del luogo, che i ragazzi spesso conoscono e condividono volentieri.

LA RICETTA

LE ZEPPOLE

Ingredienti

250 gr di farina
1/2 bicchiere di vino bianco
Un pizzico di sale
2 cucchiaini d'olio extravergine d'oliva
Olio di arachide per friggere
200 gr di zucchero semolato mescolato con un cucchiaino di cannella.

Preparazione

Mettete 500 cc d'acqua in una piccola casseruola a fondo pesante, unitevi il vino e il sale e mettetela sul fuoco. Quando nell'acqua si formeranno le bollicine, prima che si alzi il bollore, ritirate la casseruola dal fuoco e versatevi, tutta in una volta, la farina setacciata. Mescolate energicamente con un cucchiaino di legno, quindi rimettete la casseruola sul fuoco moderato e, sempre mescolando, lasciate cuocere per quattro o cinque minuti, fino a quando l'impasto si staccherà dalle pareti raccogliendosi a palla. Ungete abbondantemente con l'olio d'oliva un piano di marmo, rovesciatevi la pasta e lasciatela raffreddare. A questo punto, lavoratela con il

mattarello. Staccate un pezzetto di pasta e, rotolandola con le mani aperte, ricavatene dei lunghi rotolini del diametro di un cm scarso. Tagliateli a pezzetti di circa 15 cm e chiudeteli premendo le due estremità formando delle ciambelline oblunghe. Via via che sono pronte, adagiatele su un largo foglio di carta da forno e, una volta finito il lavoro, mettetle sul fuoco la padella dei fritti e riempitela a metà con l'olio. A metà cottura, bucate le zeppole in due o tre punti con uno spiedino sottile e tiratele su con una forchetta e deponetele su un doppio foglio di carta assorbente. Passatele nel miscuglio di zucchero e cannella e servitele calde o tiepide.

MUSICAL

Destinatari: bambini e ragazzi di età compresa fra 4 e 18 anni con compiti e ruoli diversi.

I bambini (4-7 anni) hanno svolto, ad esempio, un ruolo nella parte iniziale; gli adolescenti hanno ballato e collaborato alla realizzazione della scenografia. I ragazzi più grandi hanno recitato.

Materiali

Palcoscenico e scenografia (quinte e sfondo realizzate con legno, cartelloni, colori, tempere, colla, forbici, ecc.), costumi, impianto stereo, cd musicali, macchina fotografica, computer.

Obiettivi

L'attività ha avuto l'obiettivo principale di favorire nei bambini e nei ragazzi il lavoro di gruppo e l'espressione della propria creatività, favorendo un clima di collaborazione e cooperazione, a partire dalla suddivisione dei ruoli e dei compiti. I partecipanti si sono infatti trovati a doversi sperimentare in ruoli differenti da quelli abituali (sceneggiatore, scenografo, ballerino, attore) e a dover sviluppare e portare avanti il loro lavoro in stretta relazione con gli altri, fatto questo che ha permesso al gruppo di rafforzarsi sia sul piano dell'amicizia che su quello della condivisione delle responsabilità.

La realizzazione del musical ha permesso ai ragazzi di sperimentare i diversi linguaggi espressivi utilizzati: narrativo, musicale, pittorico e corporeo. Ha permesso, inoltre, di agire su molteplici aspetti legati allo sviluppo del bambino e del ragazzo, quali, ad esempio quello motorio: mediante la danza i partecipanti hanno acquisito scioltezza, velocità e coordinazione, hanno migliorato le capacità di orientamento nello spazio e nella dimensione temporale, imparando a rispettare la successione delle coreografie e dei ritmi musicali.

La rappresentazione finale ha avuto, infine, lo scopo di creare un momento di svago e di incontro per la piccola comunità presente all'interno del campo di accoglienza.

Realizzazione

Il musical è stato preparato nel corso dei primi tre mesi di vita del campo. L'idea si è sviluppata in collaborazione con i ragazzi, desiderosi di creare un evento che permettesse loro di mettersi alla prova e di dimostrare i risultati raggiunti ai membri della comunità. La trama è anch'essa frutto del lavoro dei ragazzi, che invece di mettere in scena una vicenda nota, avevano il desiderio di raccontare l'esperienza vissuta. Non volendo però creare riferimenti troppo espliciti al sisma per non urtare la sensibilità propria e dei futuri spettatori, gli stessi partecipanti hanno optato per un racconto metaforico: un evento problematico inatteso crea un grave caos all'interno di un gruppo di ballerini; solo attraverso la guida di alcuni maestri il gruppo scopre il valore della cooperazione e dell'impegno comune al fine di perseguire un obiettivo condiviso. La vicenda ha un esito positivo: ognuno mette in scena il meglio di sé, in un clima di rispetto reciproco e di armonia.

Settimanalmente i ragazzi si sono impegnati nello svolgimento delle prove, fino al arrivare alla messa in scena finale. Chi non era desideroso di salire sul palco, ha potuto sperimentarsi nelle diverse modalità espressive necessarie alla realizzazione del musical: scrittura della trama, fotografia, realizzazione della scenografia e dei costumi.

LABORATORIO TEATRALE

Destinatari: bambini e ragazzi di età compresa fra 6 e 16 anni con compiti diversi.

Materiali

Carta, cartelloni, colori di vario genere, colla, forbici, vestiti, stereo, cotone da ricamo, cd musicali.

Obiettivi

L'obiettivo principale di questa attività è stato quello di coinvolgere i bambini, le bambine e gli adolescenti nella preparazione di uno spettacolo teatrale da realizzarsi in occasione della festa del patrono che gli abitanti di Bazzano hanno voluto organizzare all'interno della tendopoli. La preparazione di un evento, in tale occasione, ha permesso ai ragazzi di sentirsi parte attiva nella realizzazione di qualcosa che coinvolgeva tutta la

8

9



FOTO: SAVE THE CHILDREN

comunità del campo, riconoscendo loro un ruolo significativo. Il laboratorio ha favorito anche il rafforzamento delle relazioni sia all'interno del gruppo dei pari che con tutti quegli adulti che, a vario titolo, si sono sentiti partecipi della realizzazione dell'evento.

Realizzazione

Nella programmazione settimanale delle attività dello spazio per i bambini e gli adolescenti sono stati allestiti diversi laboratori, ognuno finalizzato alla realizzazione di componenti necessarie per lo spettacolo. Per esempio, è stato allestito un laboratorio di pittura, necessario per la preparazione delle scenografie e un gruppo di bambini, con l'aiuto di ragazzi più grandi, ha costruito le scene prendendo spunto da alcune storie da recitare.

È stato allestito anche un laboratorio di musica, all'interno del quale sono state scelte musiche e canzoni, utilizzate per la colonna sonora dello spettacolo.

Ogni giorno, per circa due settimane, è stato dedicato uno spazio e un tempo alle prove di canto, di recitazione e di pittura. Col passare dei giorni anche gli adulti si sono avvicinati alla ludoteca, un po' perché curiosi, un po' perché spinti dall'entusiasmo dei figli.

Con la collaborazione dei genitori, ha così preso il via anche un laboratorio di ricamo che ha avuto molto successo e che è stato condotto dalla signora Vittoria. Grazie a lei le bambine hanno realizzato dei ricami molto belli, successivamente donati al parroco in occasione della consacrazione della nuova chiesa costruita all'interno del campo.

Sia nei momenti iniziali di preparazione che dopo la realizzazione dello spettacolo, i partecipanti hanno avuto modo di confrontarsi e di dialogare al fine di decidere insieme come realizzare l'evento o di esprimere la loro valutazione, le personali riflessioni e le eventuali criticità. Tutti sono stati d'accordo sul fatto che ognuno aveva contribuito in modo personale e che per diversi giorni, presi dall'organizzazione dello spettacolo, non avevano litigato.

ambito espressivo-comunicativo e soddisfatto il loro desiderio di non rimanere isolati, confinati all'interno della tendopoli. È stato importante individuare le finalità del laboratorio insieme al gruppo e sviluppare l'attività con l'intento di produrre qualcosa di significativo sia per chi scriveva che per coloro che avrebbero, in seguito, potuto leggere.

Realizzazione

Dopo l'iniziale condivisione degli obiettivi di questa attività, ogni ragazzo ha avuto la libertà di utilizzare il canale espressivo preferito. Alcuni hanno optato per la scrittura, altri hanno preferito la narrazione orale della propria esperienza, che pertanto è stata registrata e successivamente trascritta da uno degli operatori.

Inoltre, sono stati realizzati dei momenti di lavoro in gruppo, avvalendosi di parole stimolo, che potessero facilitare l'associazione di pensieri, emozioni o la rievocazione di episodi relativi all'esperienza. Alcuni bambini più piccoli hanno realizzato dei disegni sulla propria esperienza di vita nel campo o su temi liberi.

Insieme ai ragazzi si è curata la stesura finale con l'organizzazione delle varie testimonianze e scelto il titolo: "Racconti dalla Tenda. La voce dei ragazzi del campo Ex Italtel 1"

CINEFORUM

Destinatari: bambini e ragazzi di età compresa fra 11 e 16 anni.

Materiali

Film scelti accuratamente e significativi per i potenziali destinatari, anche in considerazione della specifica situazione; schermo per proiezioni o televisore; lettore dvd; proiettore. Sinossi dei film.

Obiettivi

La realizzazione di un cineforum all'interno dello spazio destinato ai bambini, alle bambine e agli adolescenti intendeva offrire un momento di svago e socialità, quale è la visione di un film, ma allo stesso tempo creare un'occasione per proporre temi di riflessione e di discussione che potessero essere significativi per i ragazzi, anche in relazione alla specifica situazione creata dal terremoto. Il cinema favorisce, infatti, processi di identificazione e/o di rispecchiamento e permette a chi guarda di affrontare tematiche, paure, situazioni in modo indiretto, in una distanza che apre alla riflessione personale ed eventualmente alla condivisione e all'elaborazione insieme agli altri.

Realizzazione

Inizialmente è stata preparata dallo staff di Save the Children una guida, "Il cinema ritrovato", con una selezione di film ritenuti significativi e adeguati alla situazione e alle diverse fasce di età dei bambini e degli adolescenti frequentanti le tende. Per ognuno dei titoli selezionati, sono stati indicati gli articoli della Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (CRC) richiamati dal film; è stata fornita una sinossi e alcuni spunti per avviare una possibile discussione.

Gli operatori potevano scegliere liberamente il film da proporre, avendo però cura di visionarli prima e di documentarsi sui temi affrontati in modo da essere in grado di rispondere ad eventuali quesiti dei ragazzi e/o di guidare la discussione. Alla visione si è in alcuni casi provato a far seguire un dibattito o a proporre attività strutturate che favorissero il confronto; più spesso però si è lasciato che gli spunti emersi dalla visione venissero sviluppati dai ragazzi in discorsi colloquiali sbocciati spontaneamente

10

LIBRO DI TESTIMONIANZE PER NARRARE E CONDIVIDERE L'ACCADUTO. "RACCONTI DALLA TENDA. LA VOCE DEI RAGAZZI DEL CAMPO EX ITALTEL 1"

Destinatari: bambini e ragazzi di età compresa fra 4 e 18 anni.

Materiali

Materiali di cancelleria; registratore; computer.

Obiettivi

L'obiettivo principale è stato quello di raccogliere le testimonianze autentiche dell'esperienza del campo di accoglienza, dando voce ai pensieri e ai sentimenti dei bambini e degli adolescenti, attraverso l'utilizzo di più tecniche: scrittura di un diario, interviste semistrutturate, tecniche di rievocazione e disegni. L'attività è stata realizzata per fornire ai ragazzi un'opportunità di esprimersi che permettesse loro l'elaborazione del vissuto legato al terremoto e ne favorisse progressivamente la comprensione, anche grazie alla condivisione all'interno del gruppo dei coetanei.

Inoltre, progettando di dare vita ad un testo facilmente accessibile anche ad un pubblico esterno alla tenda e al campo, il laboratorio ha rafforzato nei ragazzi la stima personale rispetto alle proprie abilità e competenze in

11

durante la settimana successiva alla proiezione, ai quali gli operatori partecipavano portando proprie conoscenze ed opinioni.

Fra i film che hanno stimolato di più i ragazzi segnaliamo:

- “Stand by me”
- “Terkel in trouble”
- “Juno”
- “Si può fare”
- “Little miss sunshine”
- “Persepolis”
- “Wall-E”

Altri film di animazione Disney per i più piccoli.

12

GIORNATA INTERCAMPI E MERCATINO CREATIVO

Destinatari: bambini e ragazzi di età compresa fra 8 e 18 anni.

Materiali

Carta, cartoncini, pennarelli, tempere, colla, forbici, cd musicali, oggetti costruiti manualmente, stereo, ecc.

Obiettivi

Obiettivi principali di un'attività che potremmo chiamare “di cornice” o “contenitore” per la sua funzione organizzativa e trasversale, sono stati: in primo luogo, la creazione di un'occasione di incontro e di gioco non competitivo tra bambini e ragazzi di tendopoli diverse, che consentisse loro di superare i confini del campo e, allo stesso tempo, di conoscere gli altri destinatari delle attività ludico educative organizzate da Save the Children. In secondo luogo, si è voluto favorire la collaborazione tra operatori che lavorano in tendopoli diverse, attraverso la progettazione di un'attività trasversale alla realtà di ciascuno. In genere, presi dalle difficoltà quotidiane tipiche di una situazione di emergenza, gli operatori si occupano di programmare e gestire le attività all'interno del proprio campo e scarse sono le occasioni di collaborare ad attività e/o eventi comuni.

Indirettamente, la giornata intercampi ha anche permesso di superare, almeno per un po', divisioni e conflitti legati alle differenti provenienze, alle diverse aree della città, molto radicati anche nei più giovani.

Realizzazione

Per la realizzazione di questa attività, il primo passo è stato individuare uno spazio all'aperto sicuro e ampio, facilmente raggiungibile e accessibile a tutti, nel quale bambini e ragazzi avrebbero potuto trascorrere un'intera giornata serenamente. Contemporaneamente si è scelto di definire l'età dei partecipanti, al fine di orientare le diverse iniziative in modo adeguato, evitando il rischio di avere gruppi eccessivamente eterogenei, più difficili da seguire e da coinvolgere. Impostata in questo modo l'organizzazione di base, si è creata un'équipe organizzativa composta da un operatore di ogni campo, oltre che dallo staff di progetto. Questo è stato essenziale per riuscire a individuare tutte quelle attività che potessero coinvolgere bambini e ragazzi di campi diversi, evitando qualsiasi forma di competizione e favorendo, al contrario, la conoscenza e la collaborazione reciproca al di là di inutili rivalità territoriali. L'esperienza ci ha mostrato che spesso gli adulti hanno maggiori difficoltà a lavorare insieme di quanto non ne abbiano i più piccoli e per questo si è previsto che in alcuni momenti i partecipanti sarebbero rimasti divisi a seconda del campo di provenienza, ma che in altri avrebbero invece fatto parte di squadre miste.

13

ALTRE ATTIVITÀ

Al di là delle attività descritte, ne esistono moltissime altre che possono essere proposte sia per favorire la conoscenza e la socializzazione nei momenti iniziali (i cosiddetti giochi di conoscenza o per la creazione del gruppo), sia per impegnare i bambini e i ragazzi in giochi di movimento e all'aria aperta. In tutte le realtà in cui Save the Children Italia era presente, gli operatori hanno sempre cercato di individuare modi che permettessero ai ragazzi di giocare all'aria aperta e quando possibile di uscire dal campo, anche cogliendo le eventuali collaborazioni e offerte che pervenivano da altre associazioni o gruppi. Tra le attività proposte, ad esempio, un torneo intercampi di frisbee, attività motorie, calcio, nuoto, gite, ecc.



FOTO: SAVE THE CHILDREN

CONCLUSIONI

Save the Children ha portato avanti le attività per i bambini, le bambine e gli adolescenti avviate subito dopo il terremoto all'interno degli Spazi a Misura di Bambino fino a metà ottobre, ad eccezione del campo di Acquasanta, dove si è scelto di interromperle a metà luglio (dopo i primi 3 mesi di emergenza). In due casi, il campo di ex-Italtel 1 e quello di Bazzano, le tendopoli sono state chiuse dalla Protezione Civile prima della fine del progetto e per i bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze con la chiusura della tenda a loro dedicata è venuto a mancare un luogo di incontro e di gioco a cui si erano con i mesi abituati e che consideravano un punto di riferimento importante. La vita all'interno della tendopoli, che in prima istanza non è stata certamente accettata facilmente né dagli adulti né dai più giovani ha assunto con il tempo i caratteri di un'apparente quotidianità, all'interno della quale, nonostante le difficoltà, i

bambini e i ragazzi sono riusciti a scoprire e sperimentare forme di aggregazione e attività inusuali nel normale contesto aquilano e cittadino. Lasciare la tenda "Save", lasciare i nuovi amici, non avere più modo di giocare, discutere, collaborare, costruire all'interno di uno spazio dedicato è paradossalmente divenuto una nuova causa di tristezza e dispiacere, nonostante il ritorno nelle case

o la prospettiva di una nuova abitazione. Di questo abbiamo quindi voluto tener conto nelle ultime settimane di attività. Così come l'apertura e la conduzione degli spazi gioco per i bambini e gli adolescenti richiedono, infatti, un'attenzione e una cura particolare, degli obiettivi chiari e realistici, l'adozione di una metodologia partecipativa condivisa, la conoscenza di riferimenti pedagogici comuni, quale può essere la Convenzione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, o di modalità specificatamente legate all'operare in situazioni di emergenza, l'esperienza ci ha mostrato anche la necessità di accompagnare con altrettanta attenzione la chiusura di queste ludoteche e luoghi di aggregazione temporanei ed "eccezionali".

Accompagnare la chiusura ha significato nel nostro caso agire su più livelli e definire come procedere per ognuno di questi.

In primo luogo abbiamo scelto di condividere il senso e il significato del "chiudere" con gli operatori e gli educatori che conducevano le attività all'interno dei campi, affinché si sentissero più sicuri e capaci di facilitare la chiusura dello spazio ludoteca e affinché gestissero nel modo più corretto possibile la relazione con i bambini e con i ragazzi. È questo un passaggio importante soprattutto se, come nel caso del nostro progetto, gli operatori sono persone locali che in qualche misura sono state anche vittime della situazione, del terremoto e delle sue conseguenze, e che possono avvertire l'esigenza di un momento guidato per riflettere in modo collaborativo sulla chiusura di una fase (la vita provvisoria che ruota intorno alle tendopoli) e l'inizio di una nuova (il ritorno ad una socialità più normale legata alla molteplicità dei luoghi in cui le persone ritornano o vanno a vivere), ognuna delle quali è caratterizzata da un'emotività diversa e da una progettualità differente. Un momento specifico di formazione è stato così dedicato all'elaborazione e alla condivisione del tema della "chiusura" e del "futuro".

Un primo livello ha visto la produzione, insieme agli operatori, di una sorta di decalogo, a partire da una serie di riflessioni personali ed emotive, dalle quali si è preso spunto per codificare nel modo più professionale i comportamenti degli operatori al fine di gestire in maniera efficace il delicato momento della chiusura sia delle tendopoli che del progetto. Si sono così definite una serie di indicazioni operative di cui lo staff ha

dovuto tener conto sia nei giorni che hanno preceduto la chiusura dei campi, sia nel momento stesso dello smantellamento attuato dalla Protezione Civile.

Un secondo livello, sempre relativo alla preparazione della chiusura, ha riguardato invece l'elaborazione di attività da svolgere con i bambini e i ragazzi, affinché insieme o individualmente avessero la possibilità di esprimersi riguardo alle aspettative o alle eventuali paure collegate al passaggio ad una nuova fase del post terremoto, al rientro nelle proprie abitazioni o in altre loro assegnate. Oltre a questo, si è scelto anche di guidare i bambini e i ragazzi verso la chiusura di quelle attività precedentemente iniziate perché non rimanessero inconcluse o perché non se ne perdesse il senso e, infine, si è proposto di lavorare sulla memoria e sul ricordo di quanto vissuto all'interno della tenda ludoteca, enfatizzando le opportunità per una possibile continuità: il permanere di alcune amicizie, l'acquisizione di nuove competenze e abilità (ad esempio manuali ed espressive), la scoperta di nuovi interessi (il teatro, la musica, il disegno, ecc.), la possibilità di rincontrarsi in altri luoghi. Nei gruppi si è scelto di agire in modo diverso: chi ha realizzato un libro fotografico con i commenti e gli indirizzi di tutti i partecipanti; chi ha scelto di discutere in più momenti di quello che i ragazzi e i bambini avrebbero fatto o voluto fare una volta chiuse la tendopoli; chi ha organizzato semplici feste o merende conclusive e di saluto, coinvolgendo anche le famiglie.

Su un ultimo livello si è collocato, infine, il lavoro di valutazione di quanto realizzato nel corso del progetto e la raccolta e la rielaborazione dei materiali prodotti, così come delle conoscenze acquisite sia relativamente al contesto specifico, sia riguardo al lavorare in situazioni di emergenza con bambini e adolescenti. La valutazione è stata realizzata attraverso interviste e focus group a cui hanno partecipato sia i bambini che gli adolescenti che i genitori e fornisce informazioni utili sia a comprendere l'efficacia degli interventi proposti, sia le criticità di cui tener conto. La redazione di questo manuale rappresenta, invece, la volontà di riflettere, di valorizzare e di condividere il più possibile l'esperienza maturata sul campo, affinché altri possano trarne spunti operativi ed utili, trovandosi ad agire in situazioni analoghe.

RINGRAZIAMENTI E CONTRIBUTI

**Stesura testo
e coordinamento editoriale:**
Chiara Lugarini

**Hanno collaborato alla
realizzazione delle attività e
al lavoro di documentazione:**

Silvia Allegro
Erica Baglione
Domenico Capogrossi
Federico Cellini
Mirco Deffrassine
Luca Frasca
Daniela Iacobucci
Cinzia Martorelli
Valentina Nanni
Elena Noacco
Alessandro Panone
Marta Prospero
Alessia Sartarelli
Mabel Scozia
Elena Scanu Ballona
Adelia Visioni

Si ringraziano:

Elisabetta Leonardi
e Francesca Petrecca
per il coordinamento dell'intero
progetto realizzato a L'Aquila
e tutti coloro che all'interno
di Save the Children hanno
collaborato a vario titolo alla
sua realizzazione.

Ugualmente si ringraziano:

l'"Associazione Italiana
Ludobus-ALI per giocare"
e la "Cooperativa Giocolenuvole"
che hanno collaborato con gli
operatori all'interno del campo
di Paganica per la realizzazione
di alcune attività specifiche.