



CITTA' DI TORINO

La storia cancellapaura



Centri di Cultura per l'Infanzia e l'Adolescenza

iter
istituzione torinese
per una educazione responsabile



CITTA' DI TORINO

La storia cancellapaura

Un percorso ludico con i bambini ospedalizzati

a cura del
Gruppo Gioco Ospedale
Centri di Cultura per il Gioco

Centri di Cultura per l'Infanzia e l'Adolescenza



Città di Torino

ITER - Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile

Presidente

Giuseppe Borgogno

Assessore alle Risorse Educative

Direttore

Umberto Magnoni

Gruppo Gioco Ospedale

Responsabile pedagogico

Maria Carla Rizzolo

Pubblicazione a cura di

Renata Bronzino, Silvia Franzoso, Nadia Ruzzon, Anna Vittozzi - Gruppo Gioco Ospedale

Testo di

Elio Giaccone

Si ringraziano

Anna, Andrea, Giulia, Stefania e tutti i bambini che hanno partecipato al percorso

Cura redazionale

Rosella Fonsato

Progetto grafico, illustrazioni e impaginazione

Giuseppe Filosa

Stampa

Agit Mariogros Industrie Grafiche Srl

Info

Gruppo Gioco Ospedale - Ospedale Infantile Regina Margherita

corso Polonia 94, 10126 Torino

telefono 011.3135081

operazioneingioco@libero.it

Centro per la Cultura Ludica

via Fiesole 15/A - 10151 Torino

telefono 011.4439400

centrigioco@comune.torino.it

www.comune.torino.it/iter

© Città di Torino, ITER

2010

edizione fuori commercio

pubblicazione a supporto dell'azione pedagogica dei docenti e libera consultazione degli allievi e dei familiari

Indice

Premessa	5
Introduzione	7
La storia cancellapaura	9
... ora pronti e via!	33

Premessa

Il diritto al gioco sancito dalla Carta dei Diritti dei Bambini, necessita di maggior attenzione nei confronti dei bambini impegnati ad affrontare la dolorosa esperienza della malattia e delle loro famiglie. Molta strada è stata fatta dal 1982, quando partì la sperimentazione che diede poi vita al servizio del Gruppo Gioco in Ospedale. Il percorso innovativo che questo servizio ha offerto ai bambini ricoverati nei due Ospedali coinvolti, l'Ospedale Infantile Regina Margherita e l'Ospedale Martini Dipartimento Pediatrico, è stato ed è ancora un significativo esempio di accoglienza, di accompagnamento, e di sostegno attraverso il gioco.

Il gioco portato in camera o proposto nelle sale gioco è occasione di normalità, di continuità con la vita quotidiana fuori dal reparto, è strumento di distrazione per grandi e piccoli, ma è anche facilitatore di comunicazione e di informazione. Il gioco entra così nel processo di umanizzazione degli ospedali mettendosi a disposizione anche del personale sanitario; contribuisce inoltre a far crescere la sensibilità verso opportunità di una sempre migliore relazione umana ed una organizzazione attenta ai bisogni di tutti.

La scelta di sancire l'impegno della Città di Torino e delle due Aziende Ospedaliere con una Convenzione, un atto formale di assunzione di responsabilità tra le parti, ha valorizzato gli sforzi fatti e ha dato nuovo impulso al servizio, mettendo la professionalità e la competenza del personale comunale a disposizione anche del mondo del volontariato.

L'esperienza e l'evolversi del servizio hanno consentito e facilitato un processo di continuo adattamento, e le offerte si sono sempre più definite e qualificate. Le attività delle animatrici nelle sale gioco si sono arricchite di percorsi progettuali rivolti ai bambini, da *Oper@zione in gioco* (per bambini che devono subire interventi chirurgici), all'apertura della Biblioteca in Ospedale presso l'OIRM, che ha portato il libro e le letture nei reparti di lungodegenza.

La disponibilità ad accogliere i bisogni dei bambini e delle famiglie trova rispondenza nella costante collaborazione con il personale medico e sanitario, il confronto con le diverse figure professionali è una preziosa risorsa per definire gli ambiti di intervento e per costruire strumenti didattici efficaci e funzionali.

Chi lavora in ospedali pediatrici sa bene che non è sempre facile comunicare e spiegare ai bambini quali siano gli strumenti usati e che funzioni abbiano: spesso anche le semplici mascherine verdi o i calzari in uso al personale sanitario sono per i pazienti causa di insicurezza e di ansia.

Poter maneggiare e trasformare in modo ludico e fantasioso gli strumenti sanitari è un'occasione per imparare a conoscerli, coglierne le caratteristiche e capirne la funzione; allo stesso tempo, con le attività di laboratorio, operando trasformazioni creative si possono allentare ansie e tensioni.

La storia cancellapaura è un esempio concreto di progetto didattico, disponibile anche per tutti coloro che lavorano intorno al tema della paura, che si fonda sull'effetto positivo generato da una corretta comunicazione unita alle attività manuali e alla creatività.

Introduzione

*Fantasia è un rimedio infallibile,
serve più di qualsiasi cura
e dà forza in maniera incredibile
a 'sta storia cancellapaura.*

Proprio la fantasia è stata la molla che ha reso possibile questo lavoro di incontro con il tema della paura.

La presenza costante delle insegnanti-animatrici nei reparti dell'OIRM e dell'Ospedale Martini ha consentito, attraverso le attività di gioco e di laboratorio, di raccogliere il bisogno espresso dai bambini e dagli adulti di affrontare il difficile argomento della paura, che durante il tempo della malattia e del ricovero coinvolge tutti.

Senza avere la pretesa di entrare in dinamiche psicologiche più complesse, ci è parso utile accompagnare, con uno strumento didattico semplice ma duttile, l'esperienza dell'ospedalizzazione.

La proposta consente di familiarizzare con strumenti medico-sanitari, presentati e trasformati all'interno di un contenitore (una scatola magica) dove mettere le paure, le domande, ma anche le speranze, la voglia di cambiare e di evadere.

Partendo dalla considerazione che tutto ciò che è sconosciuto incute timore e diffidenza si è cercato di chiarire in modo semplice e corretto quale sia l'utilità dei più comuni strumenti sanitari, per renderli meno ostili, attraverso una conoscenza mediata dal gioco. Così si è provato ad inventare con i bambini alcune trasformazioni di questi oggetti, interpretati in modo diverso.

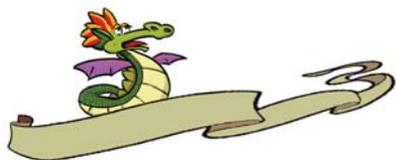
Guanti in lattice, abbassalingua, siringhe sono entrati nel gioco del "cosa può diventare?" Così si sono aperti nuovi spazi, dove sono entrati personaggi buoni o cattivi, storie e filastrocche.

Con un po' di fantasia e un po' di colla, di cartoncino e di colori, tutto ha preso vita e nuovi mostriciattoli si sono prodigati nell'accompagnare i bambini e i grandi in viaggi fantasiosi, per prendere coraggio.

Infine la scelta della filastrocca *cancellapaura*, presentata anche attraverso le immagini di un video, ha tradotto il messaggio positivo in stimolo ad affrontare le diverse situazioni con coraggio, consapevoli che con l'aiuto della fantasia si possono trovare nuove soluzioni.

La filastrocca che segue è stata ideata per dare un canovaccio ai lavori di trasformazione nati nei laboratori per familiarizzare con i materiali sanitari. I laboratori sono stati proposti sia a bambini ricoverati che a bambini in situazione scolastica, in momenti di formazione per adulti, quali stage per la formazione di operatori sanitari e di associazioni di volontariato, istituti professionali con indirizzo socio-assistenziale.

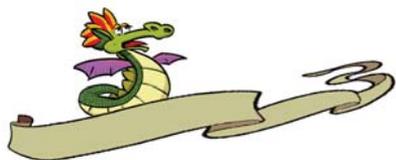
La storia
cancellapaura



Sì, lo so, voi volete una storia
che vi parli di mostri e di draghi,
di pasticci e schifezze terribili,
di vampiri, fantasmi e di maghi.





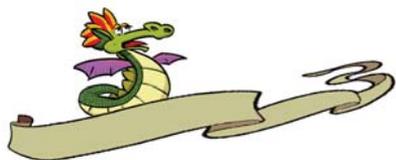


Ma la storia che ho nella testa
è la storia di sette colori
che col sole e col vento fan festa
e dipingon le nuvole e i fiori.

È una storia cancellapaura,
fa sognare e sorrider la gente.
La paura si sa che non dura
quando i sogni coloran la mente.

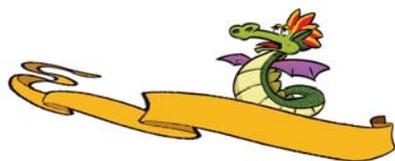


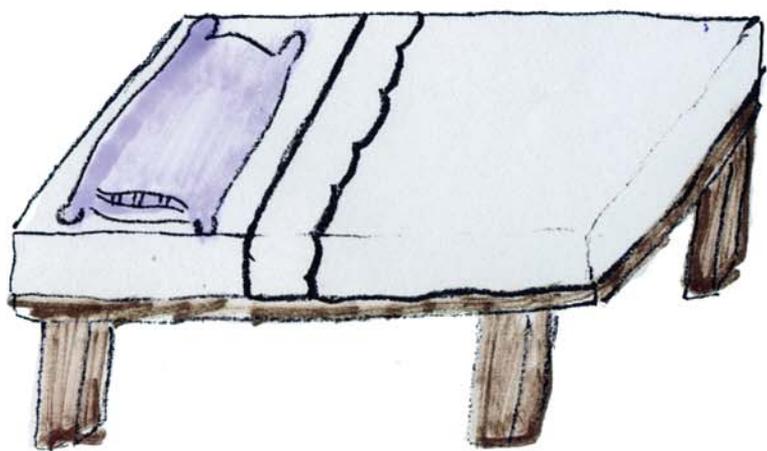


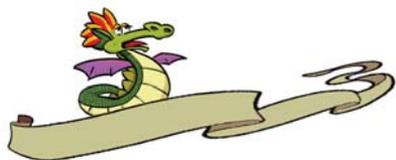


I fantasmi ritornan lenzuola
e i vampiri, dipinti di verde,
sembran foglie e nell'aria svolazzano
mentre il buio nel giorno si perde.

Bianchi e azzurri diventano gli incubi
e il gran drago diventa arancione,
gialli e viola i tre mostricciatoli,
mentre il mago diventa marrone.







Le paure di colpo si sciolgono
come zucchero nel caffelatte,
il respiro rallenta, calmandosi,
ed il cuore tranquillo ora batte.

Ma le storie cancellapaura
sono corte, non durano molto.
Dopo un po' pure loro finiscono
e la fifa ritorna sul volto.

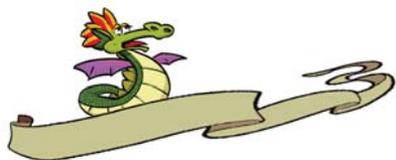




ZUCCHERO
(PAURE)

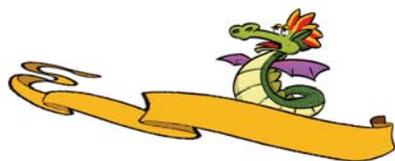
CAFE

LATTE

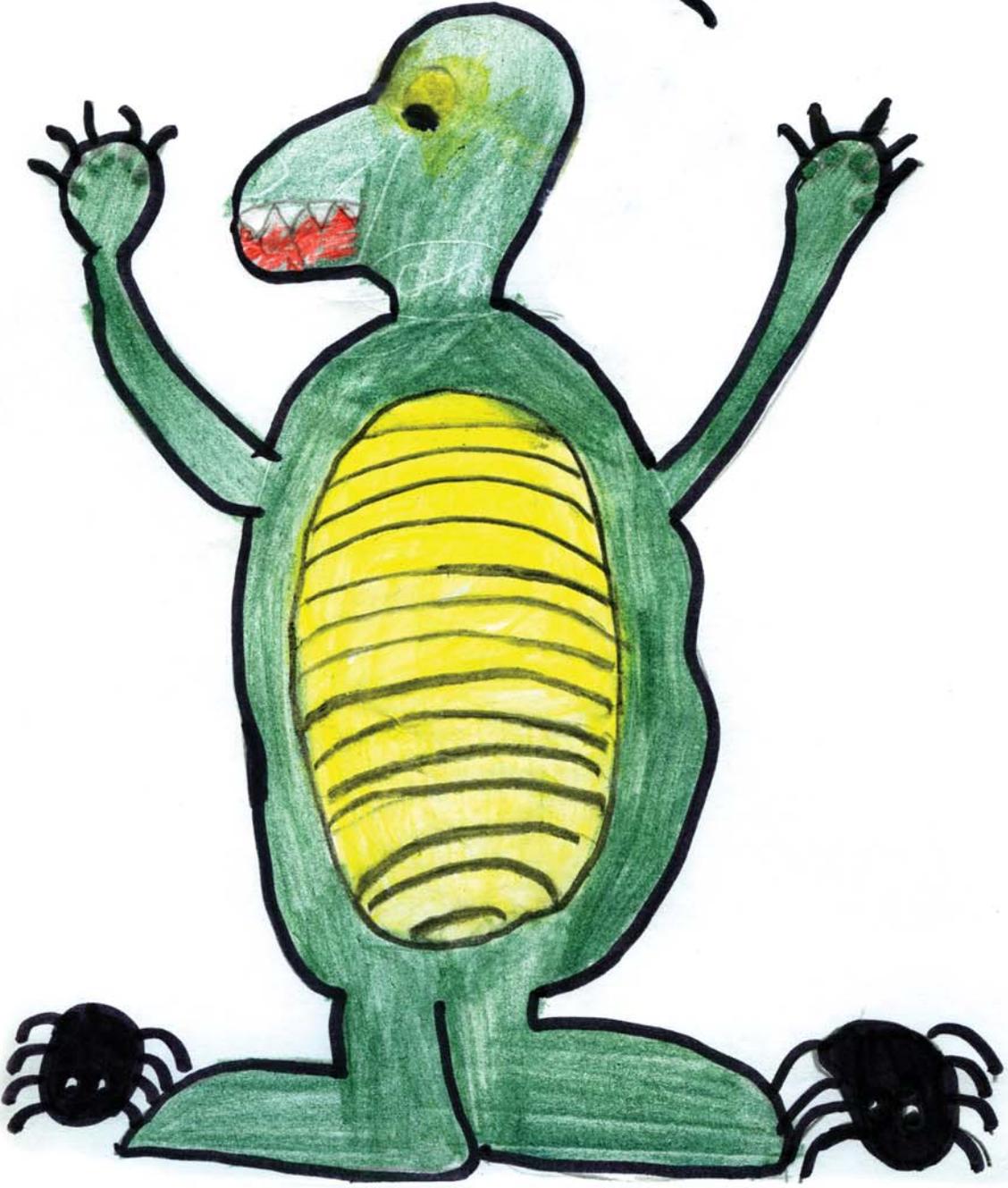


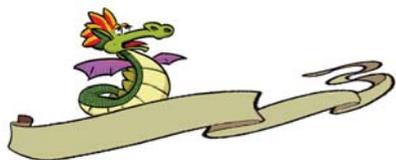
Dino il Mostro ha affilato gli artigli,
bava rossa gli cola dal mento,
i suoi occhi nel buio scintillano,
dalla bocca gli esce un lamento.

Le schifezze ai suoi piedi sorridono,
anzi, ghignano, è un ghigno feroce:
sghignazzando ti mettono i brividi
e ti tolgono tutta la voce.



GRU GRU



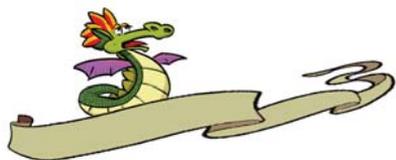


Pianti, strilli e denti che battono:
un fantasma di colpo compare.
Ha due occhi malvagi che sporgono
e una bocca più grande del mare.

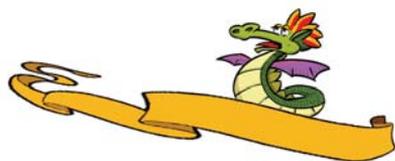
I suoi occhi maligni ti scrutano,
ti rovistano dentro la mente:
di schifezze i pensieri ti riempiono,
dei colori non resta più niente.



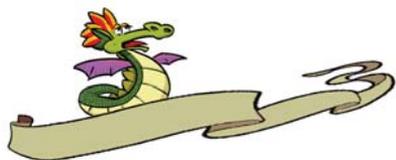




Veramente ne resta una briciola,
un pezzetto: non vuol andar via.
Sono poche, minuscole lettere:
è “coraggio”... anzi no è “fantasia”!

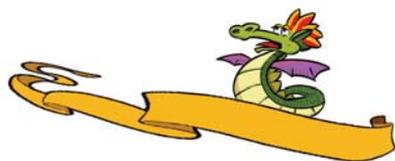


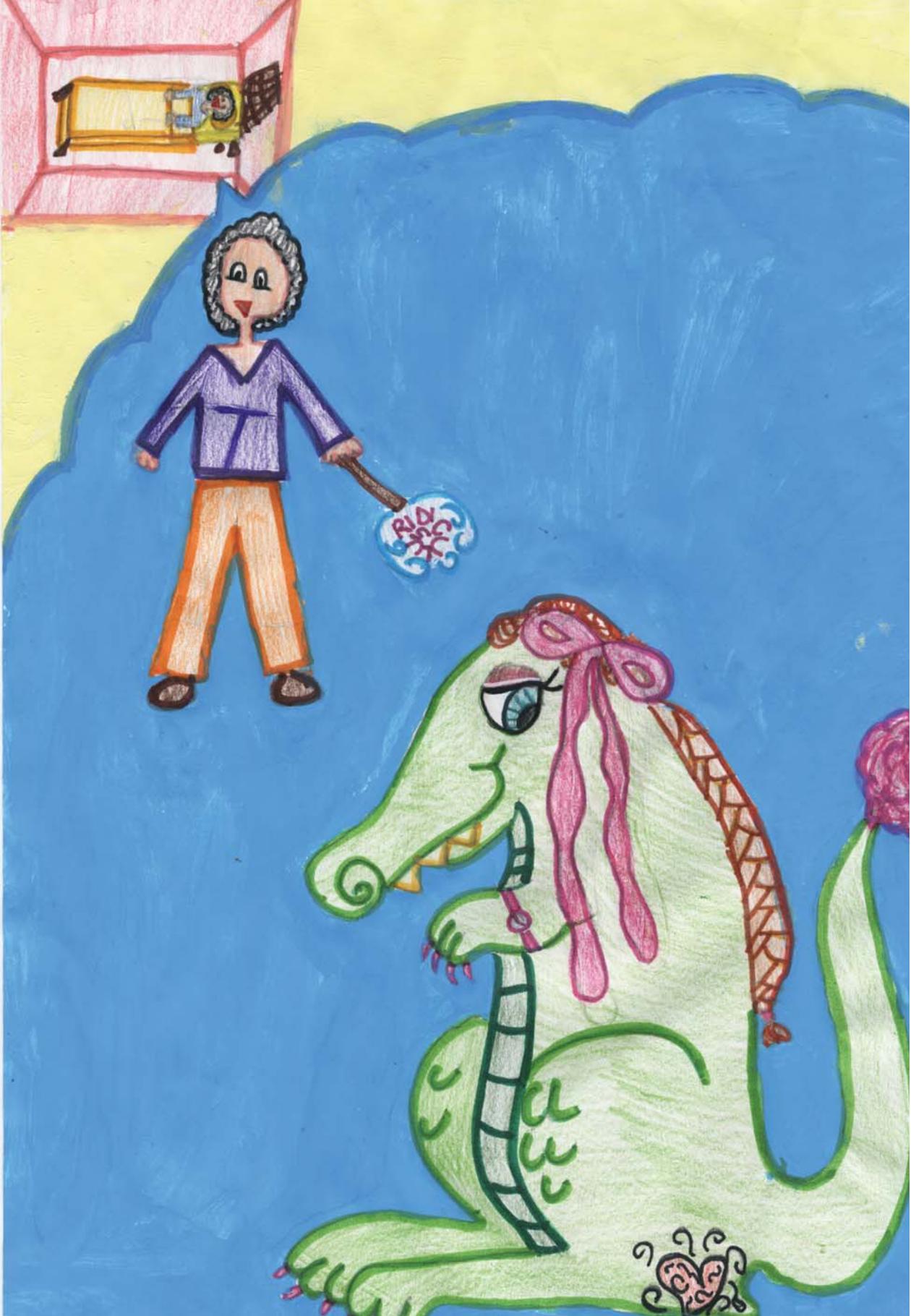


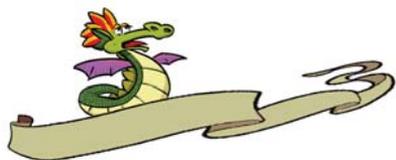


Il coraggio le cose terribili
le distrugge, le fa a pezzettini.
Fantasia le trasforma in un attimo,
per la gioia di grandi e piccini.

Se coraggio trionfasse sugli incubi
questa storia sarebbe finita.
Il coraggio cancella gli ostacoli,
ma non rende più allegra la vita.







Fantasia le paure le mescola
coi tuoi sogni, coi tuoi desideri
e i fantasmi ed i mostri terribili
si trasformano in quello che speri.

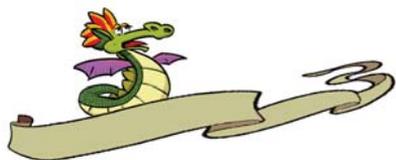




PAURA

SOGNI

DESIDE



Quattro stelle, un gattino che miagola,
sei farfalle su un fiore arancione,
grilli verdi, una barca che dondola,
tre scoiattoli e un bell'aquilone.

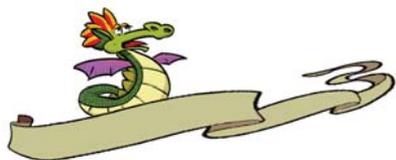
Fantasia è un rimedio infallibile,
serve più di qualsiasi cura
e dà forza in maniera incredibile
a 'sta storia cancellapaura.





MIAO MIAO

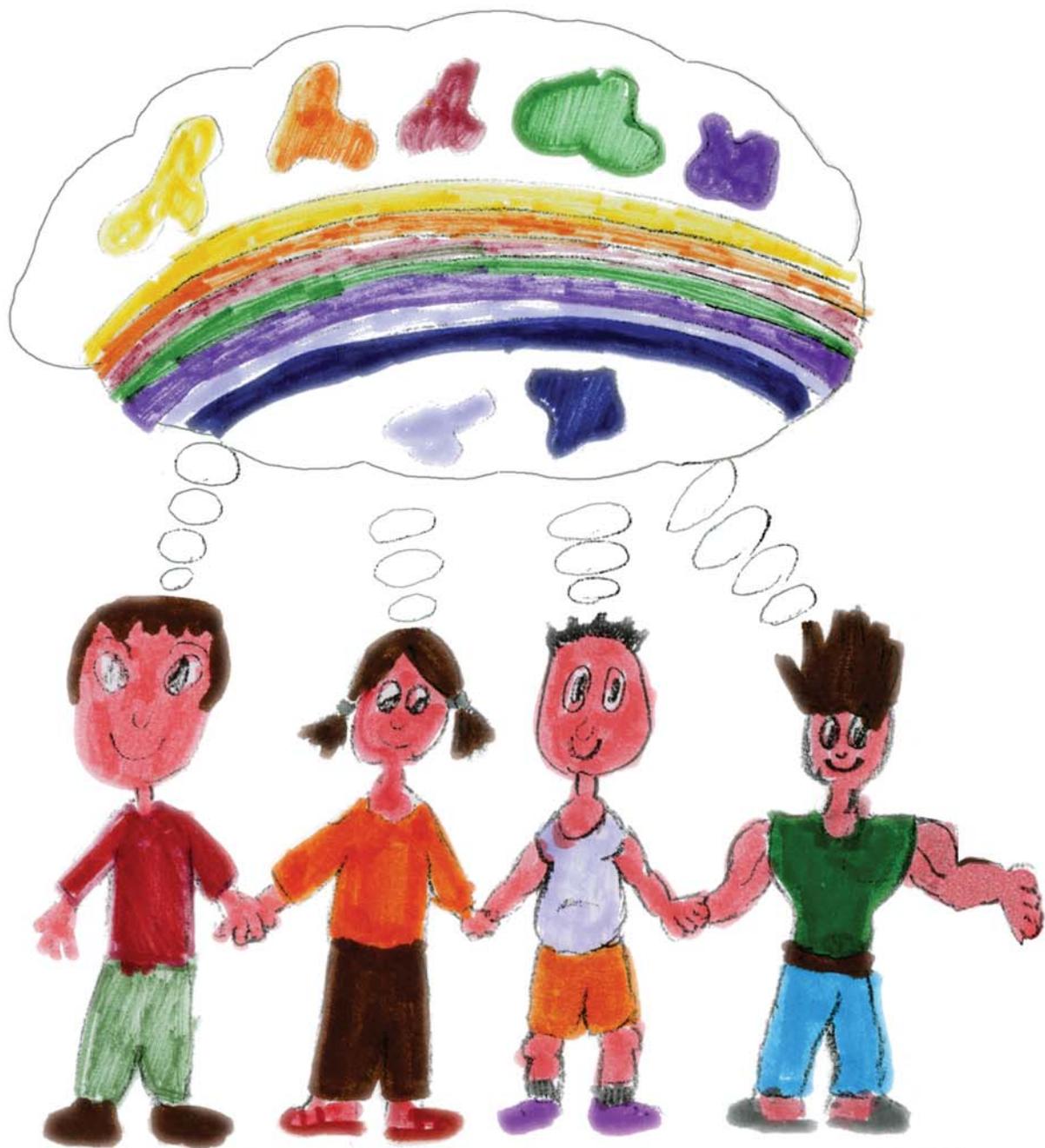




I timori e le ansie diventano
gran sorrisi sul viso beato
di chi, senza interrompersi un attimo,
questa storia ha appena ascoltato.

Questa storia cancellapaura
che un bel giorno ho inventato per gioco
e che spero che oggi, narrandola,
vi abbia fatto sorridere un poco.





... ora pronti e via!

Di fronte a noi un tavolo con pennarelli, colle, stoffa, cartoncini colorati, forbici, ma anche mascherine, calzari, stantuffi di siringhe, tubicini, provette... e la voglia di creare qualcosa di nuovo, di personale, senza uno schema preciso, così per giocare, per liberare un po' dell'espressività e dell'emotività che in questo momento è in noi.

Da soli o insieme a qualche compagno di avventura, mettersi in gioco secondo il proprio umore, secondo le diverse capacità; quello che ci ritroveremo tra le mani sarà la mascotte di questa esperienza, prova di un coinvolgimento, ma anche di una possibilità di cambiamento.

Una possibilità di creare relazione con chi abbiamo vicino: genitori, animatori, infermieri o medici, per vedere, come dice la *Storia cancellapaura*, il quotidiano con fantasia e avere una carta in più da giocare oltre alla cura e al coraggio.

Trasformiamo

la mascherina in...
un morbido libro

il calzare in...
un mostro terribile

la cuffia in...
un paracadutista

l'abbassalingua in...
un segnalibro

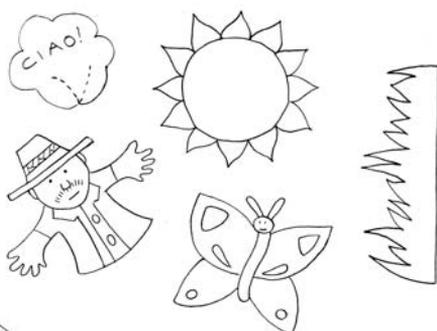
la siringa in...
una farfalla

i guanti in...
un teatrino

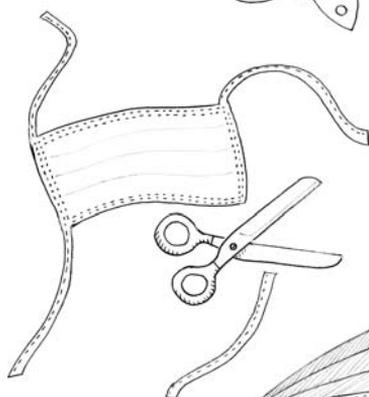
TRASFORMIAMO LA MASCHERINA IN...

un morbido libro

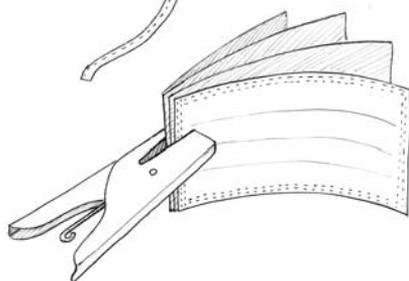
COME SI FA



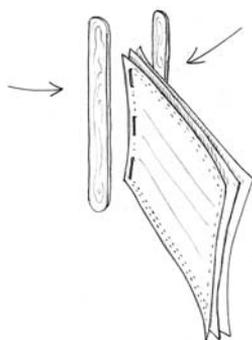
DISEGNA E COLORA SU CARTONCINO I TUOI PERSONAGGI E POI RITAGLIALI CON CURA



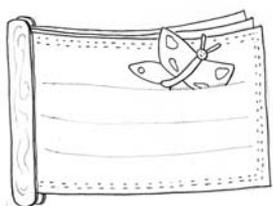
PRENDI 4 O 5 MASCHERINE DA INFERMIERE E TAGLIA VIA LE FETTUCCE (MA NON BUTTARLE, SERVIRANNO PER UN ALTRO GIOCO)



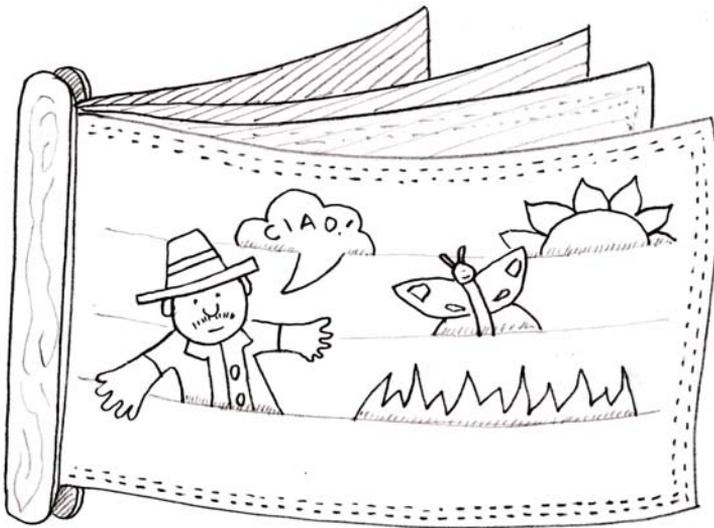
ORA CUCI INSIEME CON LA PINZATRICE I BORDI A SINISTRA (DAL LATO PIÙ CORTO) E



INGOLLA SUL LATO SINISTRO, SIA DAVANTI CHE DIETRO, UN ABBASSALINGUA PER DARE PIÙ SOLIDITÀ AL LIBRICINO



ED ORA FINALMENTE PUOI INSERIRE I TUOI PERSONAGGI E RACCONTARE MILLE STORIE



OCCORRENTE

- 4 O 5 MASCHERINE
- 2 ABBASSALINGUA
- CARTONCINO BIANCO O COLORATO
- MATITA
- PENNARELLI O PASTELLI COLORATI
- FORBICI (SEMPRE CON LA PUNTA ARROTONDATA)
- PINZATRICE
- COLLA VINILICA
- FANTASIA

QUALCHE SUGGERIMENTO

- PUOI DECIDERE DI FISSARE CON UN PUNTO DI COLLA I PERSONAGGI NEL LIBRO OPPURE LASCIARLI MOBILI E SPOSTARLI DI PAGINA O SCAMBIARLI CON I TUOI COMPAGNI DI STANZA
- SE NON HAI VOGLIA DI INVENTARE UNA STORIA PUOI SEMPRE UTILIZZARE UNA FIABA CHE CONOSCI E MAGARI TRASFORMARLA UN PO'

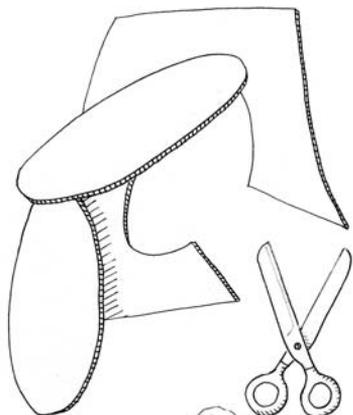
LA MASCHERINA

- È UN RETTANGOLO DI LEGGERISSIMA STOFFA TRASPIRANTE CON 4 LACETTI AGLI ANGOLI. VIENE LEGATA DIETRO LA TESTA E MESSA DAVANTI ALLA BOCCA E AL NASO DI CHI È A CONTATTO CON IL PAZIENTE; SERVE PER PROTEGGERLO DALLA DIFFUSIONE DI POSSIBILI GERMI IN UN MOMENTO O IN UNA SITUAZIONE DI SALUTE FRAGILE

TRASFORMIAMO IL CALZARE IN...

un mostro terribile

COME SI FA



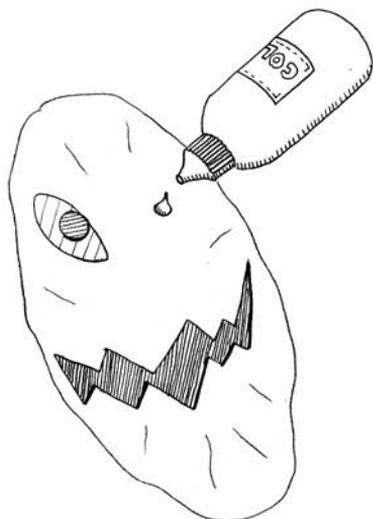
RITAGLIA DUE SAGOME IN CARTONCINO UN PO' SPESSO DANDOGLI UNA FORMA OVALE



INFILALE IN DUE CALZARI ELASTICI

ORA RITAGLIA DA CARTONCINI DI DIVERSO COLORE GLI OCCHI E LA BOCCA PER OGNUNO DEI DUE

INCOLLA LE PARTI DEL VISO SU UN LATO DEI CALZARI E...



OTTERRAI DUE TERRIBILI MOSTRI CON CUI SPAVENTARE INFERMIERI E DOTTORI



OCCORRENTE

- 2 CALZARI
- CARTONCINO BIANCO SPESSE
- CARTONCINI COLORATI
- FORBICI (SEMPRE CON LA PUNTA ARROTONDATA)
- COLLA VINILICA
- FANTASIA

QUALCHE SUGGERIMENTO

- CON QUESTA TECNICA PUOI INVENTARE TANTI SOGGETTI E DAR VITA A STORIE FANTASTICHE SEMPLICEMENTE INFILANDO LA MANO NEL CALZARE E UTILIZZANDO I TUOI PERSONAGGI COME BURATTINI DI UN TEATRINO
- SE TI PIACCONO LE FIABE QUESTA È UN'OTTIMA OCCASIONE PER RACCONTARLE A MODO TUO

I CALZARI

- DETTI ANCHE SOPRASCARPE, ASSOMIGLIANO A SACCHETTI DI NYLON CON L'ELASTICO. VENGONO INFILATI SULLE SCARPE PER ENTRARE O PASSARE IN AMBIENTI CHE DEVONO ESSERE TENUTI PULITI CON PARTICOLARE ATTENZIONE

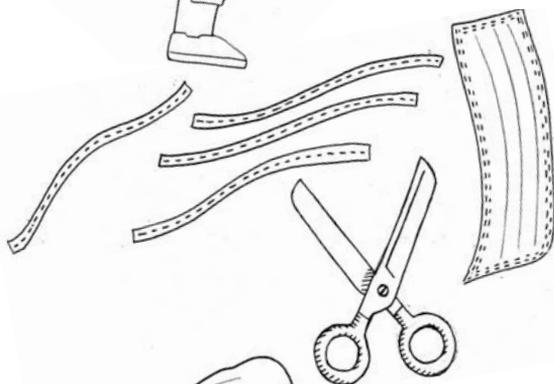
TRASFORMIAMO LA CUFFIA IN...

un paracadutista

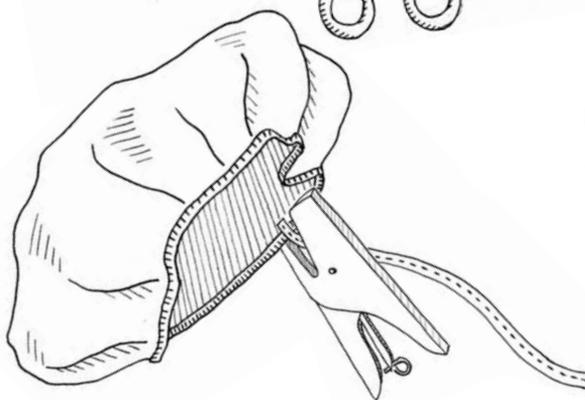
COME SI FA



DISEGNA, COLORA E RITAGLIA SU DI UN CARTONCINO LA SAGOMA DEL TUO PARACADUTISTA

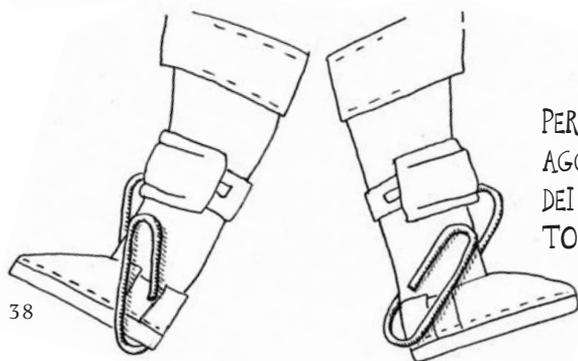


TAGLIA POI DA UNA MASCHERINA LE 4 FETTUCCHE E INCOLLA UN'ESTREMITÀ DI OGNUNA ALLA SCHIENA DELL'OMINO

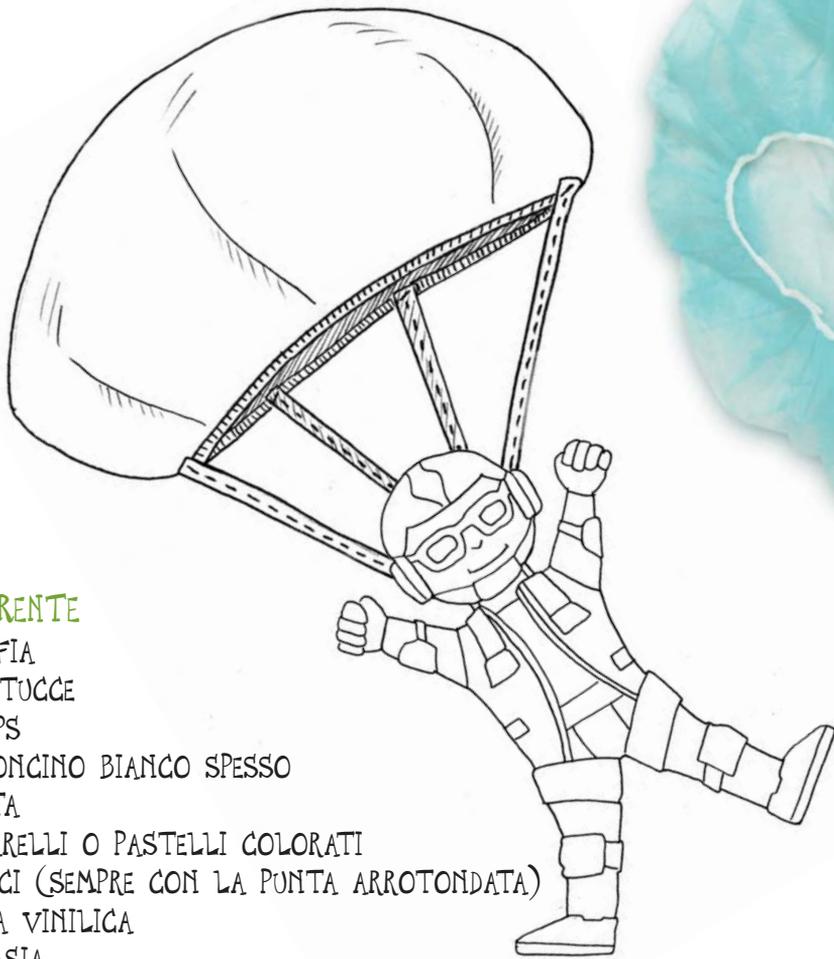


ADESSO PINZA LE ALTRE 4 ESTREMITÀ DELLE FETTUCCHE AL BORDO DI UNA CUFFIA

AVRAI COSÌ UN PARACADUTISTA PROVETTO DA FAR ATTERRARE IN MEZZO AGLI ALTRI GIOCHI



PER CALIBRARE LA CADUTA PUOI AGGIUNGERE AI PIEDI DELL'OMINO DEI PICCOLI PESI (CLIPS, CARTONCINO ECC.)



OCCORRENTE

- 1 CUFFIA
- 4 FETTUCCHE
- 2 CLIPS
- CARTONCINO BIANCO SPESSE
- MATITA
- PENNARELLI O PASTELLI COLORATI
- FORBICI (SEMPRE CON LA PUNTA ARROTONDATA)
- COLLA VINILICA
- FANTASIA

QUALCHE SUGGERIMENTO

- L'ABBIGLIAMENTO DEL PARACADUTISTA PUÒ RISPECCHIARE RIGOROSAMENTE QUELLO VERO OPPURE, AL CONTRARIO, PUÒ ESSERE IL PIÙ STRAMPALATO POSSIBILE

LA CUFFIA

- SEMBRA LA CUFFIA PER LA DOCCIA ED È DI UNA LEGGERISSIMA STOFFA TRASPIRANTE. BISOGNA CALZARLA SUL CAPO FACENDO BENE ATTENZIONE A METTERE DENTRO TUTTI I CAPELLI. INFATTI HA IL COMPITO DI EVITARE CHE QUALCHE CAPELLO POSSA CADERE SU DI UN "CAMPO" CHE DEVE ESSERE TENUTO PARTICOLARMENTE POLITO O STERILE

TRASFORMIAMO L'ABBASSALINGUA IN...

un segnalibro

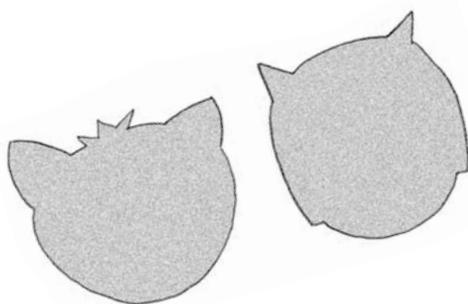
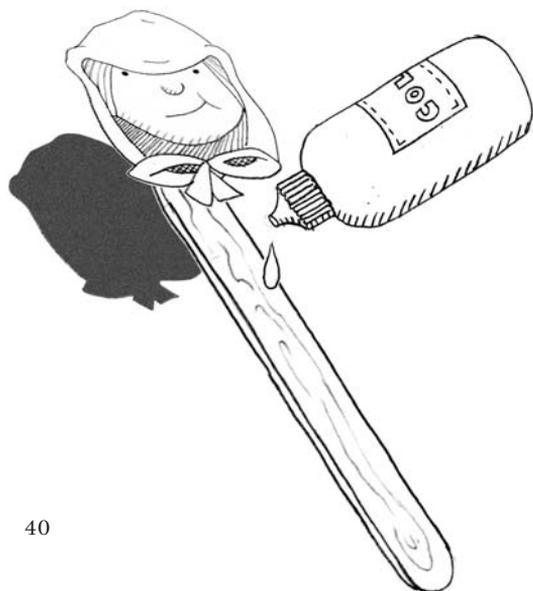
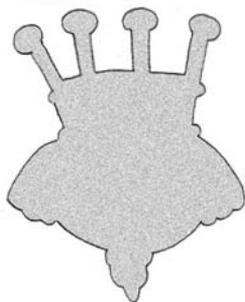
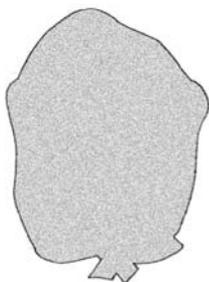
COME SI FA

DISEGNA E COLORA SU CARTONCINO I TUOI PERSONAGGI E POI RITAGLIALI CON CURA

FAI LA STESSA COSA PER IL RETRO DELLE FACCE

INGOLLA SULL'ESTREMITÀ DI UN ABBASSALINGUA SIA LA FACCIA CHE IL SUO RETRO

OTTERRAI COSÌ TANTI SEGNALIBRO DA USARE O REGALARE AI TUOI AMICI





OCCORRENTE

- 4 ABBASSALINGUA
- CARTONCINO BIANCO
- MATITA
- PENNARELLI O PASTELLI COLORATI
- FORBICI (SEMPRE CON LA PUNTA ARROTONDATA)
- COLLA VINILICA
- FANTASIA

QUALCHE SUGGERIMENTO

- OLTRE AI PERSONAGGI CHE INVENTERAI PUOI ANCHE RITAGLIARE QUELLI CHE TROVI IN FONDO AL LIBRO

L'ABBASSALINGUA

- È UN BASTONCINO DI LEGNO CHE ASSOMIGLIA A QUELLO DEL GELATO E VIENE APPOGGIATO SULLA LINGUA: IN QUESTO MODO IL MEDICO PUÒ VEDERE MOLTO BENE IL FONDO DELLA GOLA



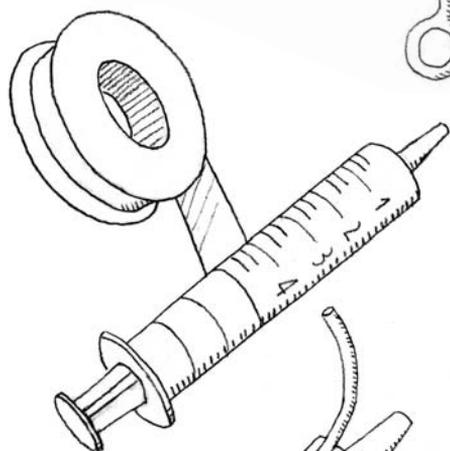
TRASFORMIAMO LA SIRINGA IN...

una farfalla

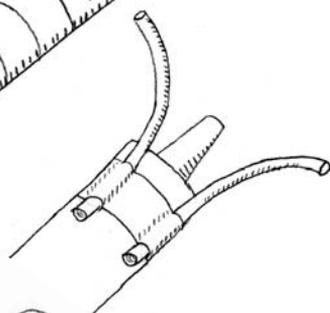
COME SI FA



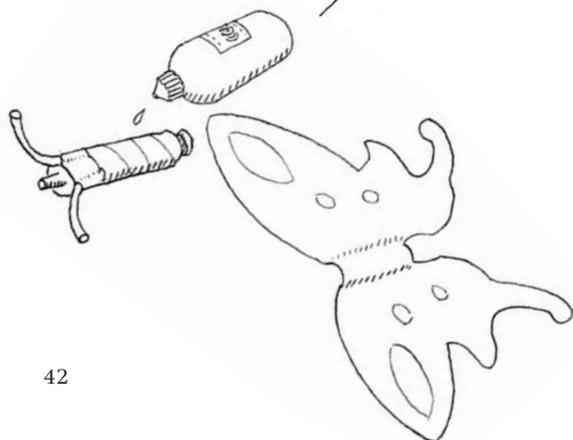
PREPARA LE ALI DELLA FARFALLA RITAGLIANDO DA UN CARTONCINO UNA DOPPIA SAGOMA E COLORANDOLA SIA SOPRA CHE SOTTO



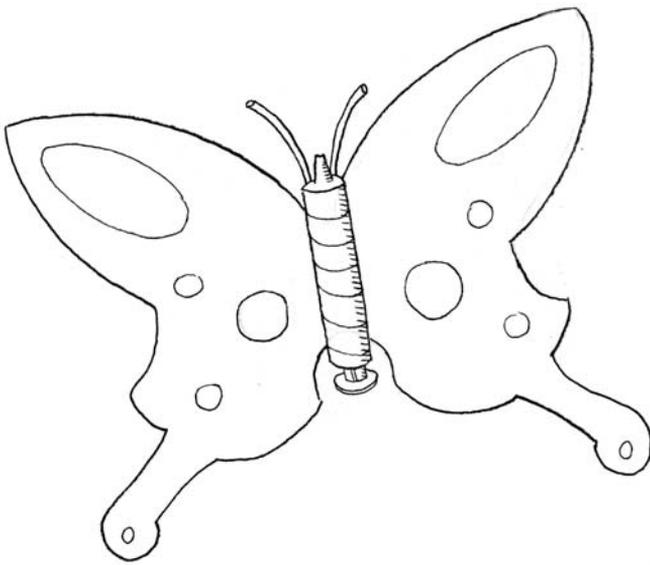
PRENDI UNA SIRINGA DA 50-60 ML (SENZA AGO) E RIVESTILA DI NASTRO ADESIVO COLORATO, SARÀ IL CORPO DELLA TUA FARFALLA



SEMPRE CON NASTRO ADESIVO FISSA LE DUE ANTENNE DELLA FARFALLA CHE PUOI RICAVARE TAGLIANDO UN SONDINO SOTTILE



ORA, CON UN PO' DI COLLA VINILICA INCOLLA SULLA SIRINGA LE ALI CHE HAI RITAGLIATO



OCCORRENTE

- 1 SIRINGA MONOUSO DA 50-60 ML (SENZA AGO)
- 1 SONDINO
- CARTONCINO BIANCO O COLORATO
- MATITA
- PENNARELLI O PASTELLI COLORATI
- FORBICI (SEMPRE CON LA PUNTA ARROTONDATA)
- NASTRO ADESIVO COLORATO
- COLLA VINILICA
- FANTASIA

QUALCHE SUGGERIMENTO

- CON LO STESSO PROCEDIMENTO PUOI CREARE UN PIPISTRELLO, UNA FOGLIA, UN'APE E TANTI ALTRI PERSONAGGI, SEMPLICEMENTE CAMBIANDO FORMA E COLORE AL CARTONCINO

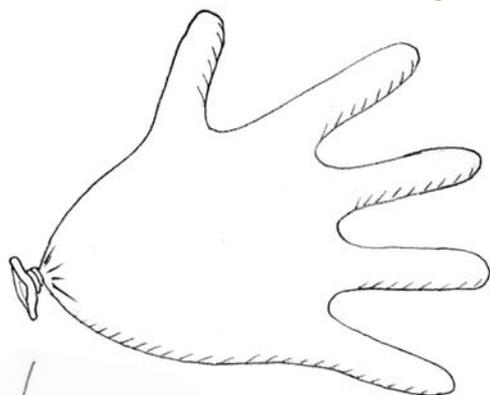
LA SIRINGA

- È UN TUBICINO DI PLASTICA CON UNO STANTOFFO E UN AGO E SERVE PER INTRODURRE UN LIQUIDO MEDICINALE NEL CORPO IN MODO CHE VENGA ASSORBITO VELOCEMENTE

TRASFORMIAMO I GUANTI MONOUSO IN...

un teatrino

COME SI FA



SOFFIA DELL'ARIA DENTRO UN GUANTO (COME PER GONFIARE UN PALLONCINO) E CHIUDILO CON UN ELASTICO



CON UN PENNARELLO DISEGNA IL VOLTO DEL PERSONAGGIO (GLI OCCHI E LA BOCCA DI UN BAMBINO, IL BECCO E GLI OCCHI DI UN GALLETTO)

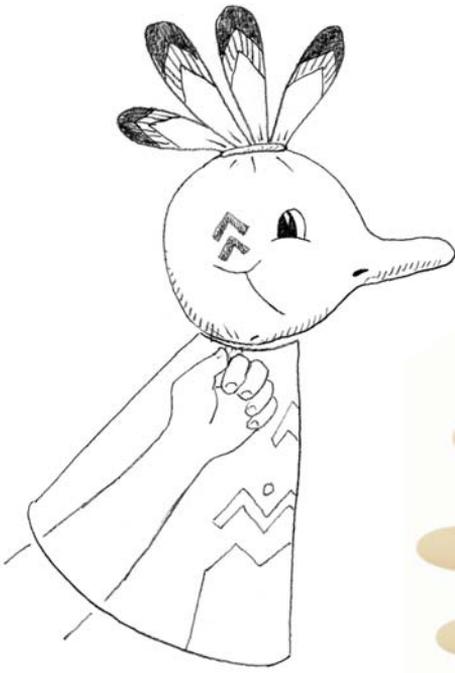


UTILIZZA LE QUATTRO DITA DEL GUANTO PER CREARE UNA CAPIGLIATURA ORIGINALE O LA CRESTA COLORATA DI UN GALLETTO



CON CARTONCINO E UN PO' DI CARTA CRESPA RITAGLIA E INCOLLA UN "VESTITO" PER IL TUO PERSONAGGIO

ED ORA FINALMENTE PUOI GIOCARE CON I TUOI PERSONAGGI E RACCONTARE MILLE STORIE



OCCORRENTE

- 2 GUANTI MONOUSO
- PENNARELLI TIPO UNIPOSCA
- FORBICI (SEMPRE CON LA PONTA ARROTONDATA)
- ELSTICI
- GARZA O CARTA CRESPA
- COLLA VINILICA
- FANTASIA

QUALCHE SUGGERIMENTO

- PUOI ANCHE DISEGNARE SU UN CARTONCINO, RITAGLIARE E INCOLLARE I TUOI PERSONAGGI SU OGNI DITO DEL GUANTO E POI FARLI GIOCARE COME IN UN PICCOLO TEATRINO

I GUANTI MONOUSO

- SONO GUANTI IN LATTICE E VENGONO INDOSSATI DAL PERSONALE SANITARIO QUANDO È A CONTATTO CON IL PAZIENTE; SERVONO PER PROTEGGERLO DALLA DIFFUSIONE DI POSSIBILI GERMI IN UNA SITUAZIONE DI SALUTE FRAGILE





Finito di stampare
nel mese di marzo 2010

*Familiarizzare con strumenti
medico-sanitari, presentati e
trasformati all'interno di un
contenitore, una scatola magica
dove metter paure, domande,
ma anche speranze, voglia
di cambiare, di evadere.*

*Partendo dalla considerazione che
tutto ciò che è sconosciuto incute
timore e diffidenza si è cercato di
chiarire in modo semplice e corretto
quale sia l'utilità dei più comuni
strumenti sanitari per renderli meno
ostili, attraverso una conoscenza
mediata dal gioco. Così si è provato
ad inventare con i bambini delle
trasformazioni di oggetti sanitari,
interpretati in modo diverso.*



con il sostegno di

COMPAGNIA
di San Paolo