

Gioco dell'oca

“Un diritto violato:  
la salute”

# Gioco dell'oca "Un diritto violato: la salute"

## Regole principali

Ad ogni squadra vengono consegnati: alcuni **fogli**, una **penna**, una "**pedina**" gigante (una scatola di cartone foderata di carta crespata di colore diverso) e un **dado** con i numeri dall'uno al cinque. Su una faccia del dado (la sesta) è riportata la lettera P, che indica che il valore di quella faccia è lo stesso della posizione della squadra in quel momento sul gioco dell'oca.

Ad ogni squadra viene assegnato un animatore, **dotato di cronometro**, che seguirà la squadra per tutta la durata del gioco.

Ogni volta che una squadra cade in una casella, deve "fare" quello che gli viene indicato dall'animatore. Nel caso di prove a tempo, o dove bisogna raggiungere un risultato minimo, se la prova fallisce, la squadra indietreggerà una casella e dovrà effettuare la prova.

Quando la squadra raggiunge un "confine" (cioè alle caselle 1,11,21,31,41 e 50), l'animatore introduce l'argomento di cui parleranno le caselle che seguono.

Ogni circa dieci minuti, gli "animatori generali" chiameranno tutte le squadre ad un gioco comune. In quel momento le squadre dovranno concludere la prova che stanno effettuando e quindi recarsi al punto di raccolta per effettuare il "giocone". La squadra vincitrice del giocone ha diritto ad aggiungere 3 punti al valore del successivo lancio di dado.

P.S.: I nomi delle multinazionali del gioco sono inventati. Informatevi presso associazioni o riviste specializzate (ad esempio Nigrizia) per conoscere eventuali nomi di società che si comportano nel modo indicato dal presente documento

## Il tabellone

Caselle 1-5: cause della "cattiva salute". L'animatore dovrà spiegare brevemente queste cause (povertà, epidemie, guerra, accordi trips, malnutrizione), quando la squadra cadrà nelle caselle corrispondenti (ma solo dopo che la squadra avrà risolto la prova che consiste nel capire la parola composta dalle lettere riportate sui foglietti)

1. Dal mucchio di foglietti nella busta (1-5), trovare quelli col numero 1 e indovinare la parola composta dalle lettere presenti sui foglietti. Suggerimento: è una delle cause della "cattiva salute" (POVERTÀ)
2. Dal mucchio di foglietti nella busta (1-5), trovare quelli col numero 2 e indovinare la parola composta dalle lettere presenti sui foglietti. Suggerimento: è una delle cause della "cattiva salute" (EPIDEMIE)
3. Dal mucchio di foglietti nella busta (1-5), trovare quelli col numero 3 e indovinare la parola composta dalle lettere presenti sui foglietti. Suggerimento: è una delle cause della "cattiva salute" (GUERRA)
4. Dal mucchio di foglietti nella busta (1-5), trovare quelli col numero 4 e indovinare la parola composta dalle lettere presenti sui foglietti. Suggerimento: è una delle cause della "cattiva salute" ed è composta di due parole, di cui una è composta dalle lettere IPRST (ACCORDI TRIPS)
5. Dal mucchio di foglietti nella busta (1-5), trovare quelli col numero 4 e indovinare la parola composta dalle lettere presenti sui foglietti. Suggerimento: è una delle cause della "cattiva salute" (MALNUTRIZIONE)
6. Dire 5 malattie che "colpiscono" i Paesi più poveri
7. Dire 5 cause di povertà
8. Dire 5 cause di guerre

9. Dire 5 medicine che costano parecchio
10. Dire 5 “cibi” che si mangiano quando si è poveri

Caselle 11-20: si riferiscono a Stati dove ci sono situazioni di “cattiva salute”, e alle cause che la provocano

11. Cruciverba num.1: trovare le parole riquadrate (ANGOLA – GUERRA). Una volta trovate le parole, l’animatore spieghi
12. Cruciverba num.2: trovare le parole riquadrate (ARGENTINA – POVERTA). Una volta trovate le parole, l’animatore spieghi
13. Cruciverba num.3: trovare le parole riquadrate (INDIA - MALNUTRIZIONE). Una volta trovate le parole, l’animatore spieghi
14. Cruciverba num.4: trovare le parole riquadrate (SUDAFRICA - EPIDEMIE). Una volta trovate le parole, l’animatore spieghi
15. Cruciverba num.5: trovare le parole riquadrate (PAESI RICCHI - TRIPS). Una volta trovate le parole, l’animatore spieghi
16. In Sierra Leone ci sono le guerre per la conquista delle miniere di diamanti: contare i diamanti (faglioli) che ci sono nella miniera (barattolo): 225. Il numero può essere ripetuto 3 volte, dopodiché la prova fallisce e per un max di 4 minuti
17. In Argentina il debito pubblico (cos’è?) sta dissanguando la Nazione. Da veri usurai anche noi, a staffetta, con la cannuccia, “succhieremo il sangue” (succhieremo l’acqua) dalla nazione (il secchiello), dopo aver girato intorno allo “Stato” due volte. Attenzione: tempo max. 4 minuti.
18. Malnutrizione: cosa significa? Significa che avendo pochi soldi, non posso permettermi di acquistare cibo per una corretta alimentazione, ma sono costretto a cercare cibo tra la spazzatura. Allora anche noi, a staffetta, andremo verso il sacco di spazzatura, per cercare una caramella all’interno (dove ci saranno altre schifezze): dobbiamo trovare 10 caramelle in un tempo limite di 4 minuti.
19. Una causa di malattia è il fatto che i medicinali costano troppo e non ci si può quindi permettere di acquistarli per guarire. Anche noi siamo malati, ma potremo guarire uno alla volta (staffetta) recandoci (a zoppetto) verso la farmacia (lato opposto del campo) e prendere una medicina (uno fra 5 foglietti coperti): se apparirà una faccia sorridente (smile, 3 foglietti) allora sarò guarito e tornerò indietro di corsa, ma se la medicina costa troppo (segno dei dollari, 2 foglietti) allora tornerò indietro sempre a zoppetto: a quel punto la squadra si prenderà in cerchio e nel mezzo il malato tornato dalla farmacia, e tutti insieme canteranno il girotondo. Abbiamo un tempo limite di 4 minuti per guarire dieci persone.
20. Le case farmaceutiche, una volta scoperta una medicina efficace contro una malattia, ne acquisiscono il “brevetto” (cos’è?), e quindi chi volesse fabbricare la medicina per guarire i propri malati non può farlo, se non pagando l’azienda che l’ha “inventata”, e quindi aumentando il costo della medicina. Vediamo se siete bravi a trovare le medicine giuste, prima che lo faccia la casa farmaceutica (l’animatore): si prendono 30 foglietti in cui sono disegnate le molecole (ogni molecola è su due cartoncini). I cartoncini vengono coperti, e una volta la squadra, una volta l’animatore, devono trovare le coppie: se uno trova una coppia, se la può prendere. Attenzione: l’animatore può girare 3 foglietti invece di due. La squadra deve trovare almeno 10 molecole in max.4 minuti (quando le carte finiscono, si ricomincia daccapo, mantenendo il punteggio raggiunto dalla squadra).

Caselle 21-30: sono le associazioni umanitarie, che cercano, in prima linea, di aiutare i paesi con “cattiva salute”. Le principali sono: Medici senza frontiere, Emergency, Unicef, Amnesty international, Manitesse, Associazioni per adozione a distanza

21. Medici senza frontiere: sono gruppi di persone specializzate (medici) che si recano, volontariamente, nei Paesi dove è a rischio la salute di tante persone, e cercano di aiutare a risolvere il problema mettendo a disposizione le loro competenze. Provate a realizzare un ospedale (un castello di carte) composto da 10 casine ( / \ ) una attaccata all'altra
22. Torna indietro di una casella perché non sei vaccinato
23. Emergency. Si occupa principalmente di aiutare i Paesi dove le mine antiuomo, prima piazzate nei campi e poi abbandonate, provocano tante vittime. Cercate allora almeno 10 mine nascoste nella zona pista di pattinaggio (o una zona del luogo dove ve ne sono nascoste parecchie) e portatele via, in modo da liberare la Nazione dal pericolo
24. Un urlo di solidarietà!... più forte!!.....più forte ancora!!!
25. Unicef. Si occupa principalmente dei problemi e dei diritti dei bambini nei Paesi poveri. Ora aiuteremo l'associazione a staffetta (uno alla volta). Si affrontano le seguenti prove: tiro a segno (lancio del sasso nel centro di un cerchio disegnato a terra), poi portare un secchiello sulla testa senza (possibilmente) toccarlo con le mani (per aiutare i bambini a portare l'acqua), mettere in ordine le lettere alfabetiche (educazione). Tutto questo 10 volte in un tempo max di 4 minuti.
26. Stai fermo finché non fai 1 col dado (perché ti sei ammalato, e non hai forze sufficienti)
27. Amnesty International: Si occupa di "sciogliere le catene della schiavitù o della tortura" in tutto il mondo. Si fa il gioco dell'abbraccio di gruppo: tutti i componenti della squadra si mettono in cerchio, ad una certa distanza l'uno dall'altro. Chiusi gli occhi, al via ognuno si avvicina e cerca di prendere le mani dell'altro. Si deve riuscire a formare un unico cerchio, senza intrecci (catene). Si può provare più volte (tempo limite 3 min.)
28. Situazione di emergenza: è necessario portare tutti i feriti all'ospedale per un terremoto. A staffetta , uno alla volta, i ragazzi correranno verso il luogo del disastro (il recipiente di mollette da bucato), e se li attaccheranno sulle mani. Torneranno quindi rapidamente indietro. Bisogna raccogliere almeno 100 "feriti" in un tempo max. di 2 minuti
29. Manitese. Si preoccupa di sensibilizzare le popolazioni dei "Paesi ricchi" (noi compresi) sul problema dello sfruttamento minorile. Ad esempio organizza marce che coinvolgono più città insieme. La prova consiste nel realizzare, con gli oggetti che riuscirete a trovare, una "catena" di persone (oggetti) lunga circa dieci metri in max. 3 minuti.
30. Associazioni di adozione a distanza (spiegare). A staffetta, dovremo far arrivare il nostro contributo (pallina da ping pong) a 5 bambini (secchielli) posti ad una certa distanza.

Caselle 31-40: Riguardano le multinazionali e i soprusi nei confronti dei Paesi più poveri

31. Gino: in Africa pubblicizzano il latte in polvere in modo "pressante", così che le mamme, invece di usare il latte materno, usino quello in polvere (che non è tanto "gustoso").  
Rispondere alle domande. Quando sbagliano, si ricomincia da capo (con le domande)
32. Avanza una casella
33. Marco: sfruttano i lavoratori per realizzare, a poco prezzo, materiale "alla moda" per i paesi ricchi. Rispondere alle domande. Quando sbagliano, si ricomincia da capo (con le domande)
34. Giovanni: sfrutta gli "operai" nelle piantagioni e sparge disinfestanti mentre ci sono gli "omini" sotto. Rispondere alle domande. Quando sbagliano, si ricomincia da capo (con le domande)
35. Indietreggia una casella
36. Franco (Franco): sfrutta i bambini per realizzare giocattoli a poco prezzo per i "paesi ricchi".  
Rispondere alle domande. Quando sbagliano, si ricomincia da capo (con le domande)
37. Luana: non rende i prezzi dei medicinali accessibili ai paesi più poveri. Rispondere alle domande. Quando sbagliano, si ricomincia da capo (con le domande)
38. Come vi sentireste bevendo dell'acqua sudicia? Provate: prendete la bottiglia con la morte secca ed assaggiate: come vi sentite?

39. Hai provato a lavorare per una multinazionale? Prova ora. A staffetta ti recherai al lavoro (all'altro lato del campo ) e lavorerai (girerai un foglietto): vediamo come verrai trattato. (possibili foglietti sono: non hai i soldi per la medicina: torna a zoppetto; stai lavorando per l'uomo Giovanni quando spargono i pesticidi: trattieni il fiato per 30 secondi; la Marco ti affida un lavoro: fai 5 palleggi con i piedi; hai bevuto latte con acqua inquinata e ti gira la testa: gira su te stesso 10 volte; la Franco ti offre un lavoro senza pagare: torna indietro urlando di rabbia); ti serve una medicina che costa tanto e la compri scaduta 8per risparmiare), ma poi ti fa male: torna correndo all'indietro; la ditta Marco ti fa lavorare di più: torna indietro, ritorna qui e infine torna indietro; la ditta Giovanni ti fa lavorare nella piantagione molto fitta: devi stare accucciato tornando indietro; la ditta Franco ti fa produrre un bel giocattolo, ma te non ci puoi giocare (è x i paesi ricchi): torna indietro trascinando l'animatore (che farà resistenza); il latte in polvere è troppo annacquato, e quindi non ti dà energia: riposati 10 secondi; all'animatore puzzano i piedi: verifica di persona!
40. Tira il dado e torna indietro di quante caselle segna (Ah, ah, risata grassa!)

Caselle 41-49: cosa possiamo fare? Necessariamente dobbiamo “regalare” un po’ dei nostri soldi, ma vedrete che con pochissima spesa salverete tanti bambini. Ogni volta che una squadra cade in una delle seguenti caselle, le viene consegnato un foglietto con dei conti da fare. Il risultato di tali conti è uno degli “investimenti” possibili che potrebbero fare per ridurre i problemi di cui stiamo parlando.

- 41. (risultato: 150) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 42. (risultato: 15) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 43. (risultato: 120) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 44. (risultato: 90) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 45. (risultato: 20) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 46. (risultato: 60) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 47. (risultato: 295) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 48. (risultato: 42) Dite 3 cose che costano circa questa cifra
- 49. (risultato: 25) Dite 3 cose che costano circa questa cifra

Caselle 50- 59: si riferiscono ad alcuni tra i diritti dei ragazzi relativamente alla salute. L'animatore deve far comporre un puzzle che rappresenta due situazioni opposte, e far dire ai ragazzi le due situazioni rappresentate. Se i bimbi non si comportano ammodino (hanno furia) la prova si considera non superata.

La prova si svolge così: si mettono i pezzi di puzzle dall'altra parte del campo (tutti di tutti i puzzle). A staffetta i bimbi vanno a prendere 1 pezzo di puzzle alla volta (i pezzi dei puzzle sono numerati in base alla casella cui appartengono, per cui dovranno prendere solo quelli con il numero corrispondente alla casella su cui sono). Prima di cercare un pezzo, comunque, ogni giocatore deve fare un giro intorno intorno al mucchio. I pezzi di ogni puzzle sono 12.

- 50. Bambino che si lava/bambino che non si lava (igiene personale)
- 51. Bagno di casa/ fogne all'aria aperta (igiene ambientale)
- 52. Pozzo/ pozzanghera (acqua potabile)
- 53. Bambino solo a letto/ bambino con la mamma (assistenza familiare)
- 54. Bimbo e dottore/ bimbo solo e malato (vaccinazione)
- 55. Bimbo a scuola che “impara” la salute/ bimbo che mangia la roba di terra (istruzione)
- 56. Donna incinta assistita/ donna incinta che fa l'elemosina (Assistenza alla madre)
- 57. Mamma che allatta/ mamma che dà il latte in polvere “sudicio” (Allattamento al seno)
- 58. Bambino curato con cose inutili/ bambino curato bene (cure obsolete)
- 59. Bambino che piange ma nessuno lo considera/ Bambino che piange e la mamma lo coccola (sostegno psicologico)

#### 60. GIARDINO DELL'OCA

ATTENZIONE: dato che una volta arrivati al giardino dell'oca senza un tiro preciso di dado. Si "rimbalza", si fa che se una squadra capita in una casella dove è già capitata, ha diritto ad avanzare una casella (così ad un certo punto una squadra vince x forza).