

Gioconi per l'oca della sanità

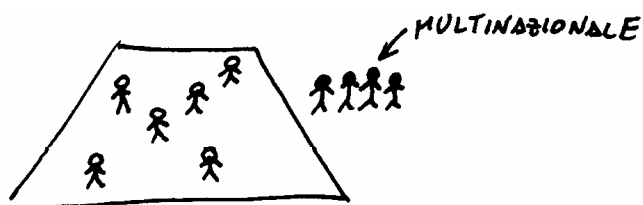
Gioco MULTINAZIONALI

Introduzione

La ricerca delle cause farmaceutiche, mira a risolvere problemi che rendono di più in termini monetari, cioè obesità e impotenza. Se invece fossero fatti sforzi maggiori per trovare vaccini contro le malattie tropicali, ci sarebbero molti meno morti nei Paesi più poveri (ma lì di guadagno ce n'è poco...)

Regole

Tutte le squadre stanno all'interno di un campo rettangolare, tranne una che sta fuori (la multinazionale). Ciascun giocatore all'interno del campo avrà in mano un foglietto con scritto sopra una parola fra OBESITA', IMPOTENZA, MALATTIE TROPICALI e VACCINI. Il foglietto dovrà essere tenuto piegato in modo che la multinazionale non veda cosa c'è scritto sopra.



Al via un giocatore della multinazionale entra ed acchiappa un giocatore all'interno, impossessandosi così del foglietto. Quando un giocatore della multinazionale prende il giocatore all'interno, oppure se rinuncia a prendere qualcuno, può partire il successivo giocatore della multinazionale.

Il gioco prosegue per 1 minuto. Alla fine si leggono i foglietti presi dalla multinazionale e si segna un punto per ogni foglietto contenente le parole MALATTIA TROPICALE o VACCINO (cioè quanto la multinazionale si è impegnata per aiutare il sud del mondo). Si ricomincia con una squadra diversa a fare le veci della multinazionale

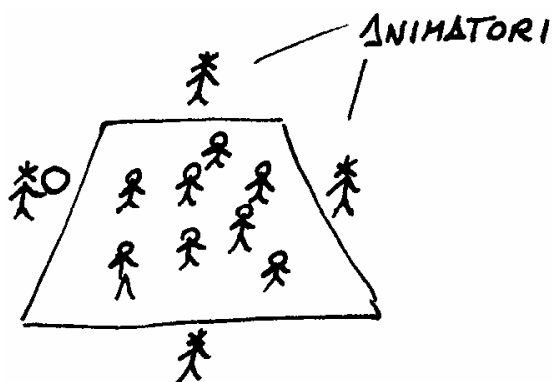
Gioco CAUSE DI MANCANZA DI SANITA'

Introduzione

Le cause dovute alla mancanza di sanità sono parecchie (povertà, epidemie, guerra, accordi trips, malnutrizione).

Regole

Tutte le squadre stanno all'interno di un campo rettangolare, mentre all'esterno gli animatori (le cause di mancanza di sanità) cercano di colpire i ragazzi con il pallone. Chi viene colpito esce dal gioco e prende un foglietto con un numero progressivo (il primo che esce prende l'1, il secondo prende il 2,...), in modo che alla fine, quando tutti saranno stati presi, ciascuna squadra potrà sommare i punteggi di ciascun foglietto per scoprire il punteggio totale realizzato. Vince la squadra che avrà fatto più punti.



Gioco DECALOGO PER UNA GIUSTA SANITA'

Introduzione

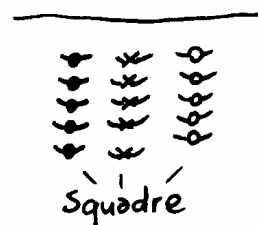
Seguendo alcune regole (ne riportiamo 10) correttamente, le cose miglioreranno molto dal punto di vista sanitario:

1. Igiene personale
2. Pulizia dei luoghi dove si vive
3. Assistenza della famiglia al bambino malato
4. Vaccinazione
5. Istruzione su come vivere per non ammalarsi
6. Aiuto alla mamma che deve partorire
7. Il neonato deve bere il latte della madre
8. Acqua potabile
9. Non usare cure "stupide", non efficaci
10. Sostegno psicologico quando il bambino è in difficoltà



Regole

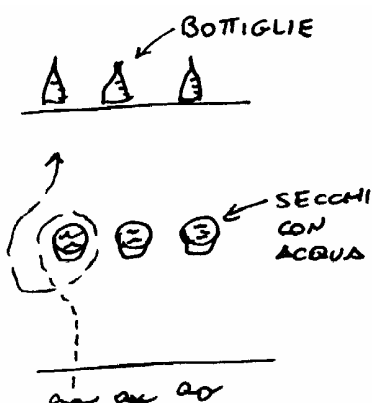
A staffetta. Tutte le squadre insieme. Uno alla volta i giocatori di ciascuna squadra partono e si recano dall'altra parte del campo, dove troveranno dei foglietti coperti. Ciascun foglietto riporta una delle regole suddette. Scopo del gioco è riuscire a portare indietro, una alla volta, tutte le regole del decalogo. Nel caso un giocatore porti una regola che un compagno ha già preso, il successivo giocatore dovrà riportare indietro il "doppione", senza poter prendere un nuovo foglietto (penalità)



Gioco AIUTIAMO CHI HA BISOGNO

Introduzione

Anche noi dobbiamo aiutare chi è più in difficoltà, contribuendo a far acquistare il materiale che potrà aiutare i nostri amici a vivere una vita più salubre.



Regole

Gioco a staffetta. In un tempo limite, uno alla volta i giocatori di ciascuna squadra partono con un bicchiere in mano e raggiungono la metà campo, dove troveranno un secchio con dell'acqua. Qui riempiranno il bicchiere e proseguiranno verso la fine del campo, per riempire una bottiglia "graduata" che indica "il grado di salute" che il nostro sforzo riesce ad aumentare verso coloro che sono più in difficoltà (sotto questo aspetto). Vince la squadra

che in un tempo limite riesce a far raggiungere il più alto grado di salute agli "amici" che ha deciso di aiutare

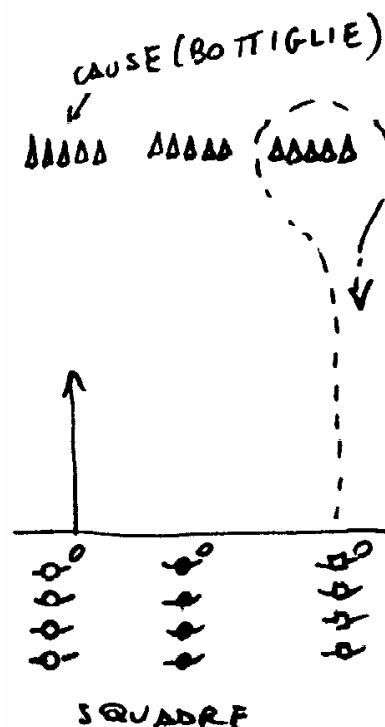
Gioco Associazioni Umanitarie

Introduzione

Le associazioni cercano di aiutare i popoli in difficoltà a ridurre progressivamente le cause che provocano problemi di salute.

Regole

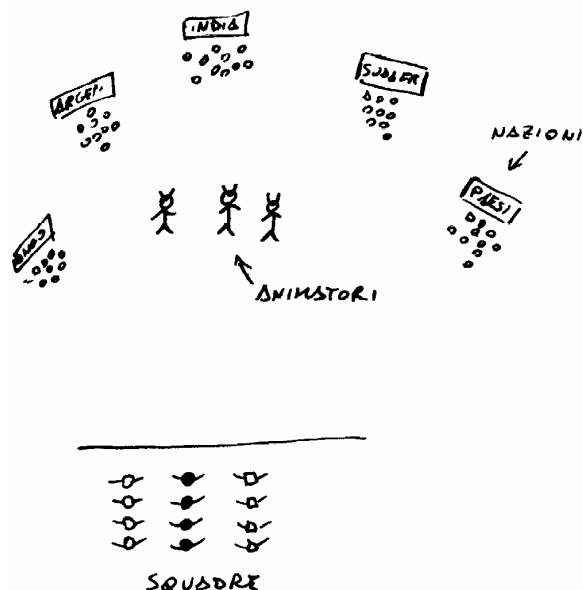
Tutte le squadre giocano contemporaneamente. Ogni squadra sta in fila indiana da una parte del campo. Il primo della fila ha un pallone in mano. A metà campo, ogni squadra ha davanti, in riga, le cause di cattiva sanità (povertà, epidemie, guerra, accordi trips, malnutrizione), in forma di bottiglie (su ciascuna bottiglia è scritta una delle cause). Al via il primo giocatore di ogni fila lancerà la palla per buttare giù una delle 5 cause (le bottiglie sono distanziate in modo che non sia possibile buttarne giù due insieme): se vi riesce, tutta la squadra, a trenino, dovrà andare verso la bottiglia che hanno buttato giù, girarci intorno, e tornare indietro, per buttare giù la successiva bottiglia. Ogni volta che un giocatore lancia la palla, si porta in fondo alla fila (anche se non butta giù nessuna bottiglia), così che tutti possano tirare la palla. Vince la squadra che per prima elimina tutte le 5 cause di cattiva salute.



Gioco Nazioni e problemi

Introduzione

Quali sono le Nazioni dove il problema che stiamo presentando è maggiore? Scopriamolo insieme



Regole

Tutte le squadre si mettono in fila da una parte del campo. Vi sono 6 zone del campo (nazione). In ogni zona c'è un cartello che riporta il nome della nazione. Ai piedi del cartello ci sono tanti foglietti indicanti il problema di quella nazione: ANGOLA – GUERRA; ARGENTINA – POVERTÀ; INDIA – MALNUTRIZIONE; SUDAFRICA – EPIDEMIE; PAESI RICCHI – TRIPS. Al via un giocatore di ogni squadra esce cercando di prendere un foglietto da ogni nazione. Il “cercando” è d'obbligo, perché nel campo ci saranno gli animatori (le multinazionali) che cercheranno di fermare i ragazzi, toccandoli, e quindi facendoli tornare alla base. A quel punto partirà il

giocatore successivo che cercherà di fare la stessa cosa. Vince la squadra che per prima riuscirà ad avere 6 volte 6 foglietti diversi.