



Save the Children  
100 ANNI



# DIRITTI E FANTASIA

## FAVOLE FUORICLASSE

Disegni e storie realizzati dai bambini dell'Istituto Comprensivo Giacomo Matteotti, plesso "Grazia Deledda" e i bambini dell'Istituto Comprensivo Arturo Toscanini, plesso "Via Amburgo", grazie al prezioso supporto di Psy+ Onlus.

### Supervisione

Elisa Rocco

### Si ringraziano

Camilla Bianchi, Carlotta Bellomi, Giuseppe Candela, Michela Corrias, Marco Faiola, Agnese Giacchetta, Giulia Lauri, Arianna Mohamoud, Pierpaolo Nastasia e tutti gli insegnanti delle scuole coinvolte.

### Rispetto di genere

Per Save the Children, da sempre, il rispetto di genere rappresenta una priorità fondamentale, e, in tutte le nostre attività, poniamo la massima attenzione al rispetto dei diritti delle bambine. Nel presente documento, per semplificazione e sintesi, utilizziamo il termine generico "bambini" come falso neutro e cioè come riferimento sia a bambine che bambini. Tale termine, sempre ai fini della semplificazione del linguaggio, ricomprende anche la fascia d'età dei ragazzi fino ai 18 anni inclusi.

### Coordinamento grafico-editoriale:

Communication and Campaigning  
Department Save the Children Italia Onlus

### Graphic design

Raffaella Varrone

### Stampa

### Publicato da

Save the Children Italia  
aprile 2019

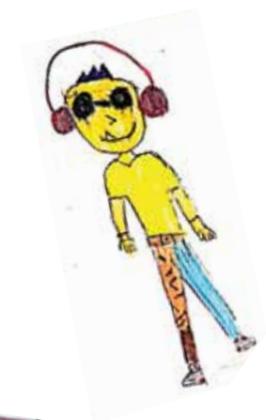


## DIRITTI E FANTASIA FAVOLE FUORICLASSE



## INDICE

- Pag. 4 Introduzione
- Pag. 6 **Un'avventura senza parole (Il Paese delle caramelle)**  
*IC Matteotti, plesso "Grazia Deledda", classe 4B*
- Pag. 22 **Alla ricerca dell'alieno**  
*IC Matteotti, plesso "Grazia Deledda", classe 4D*
- Pag. 38 **Calamity e la porta magica**  
*IC Matteotti, plesso "Grazia Deledda", classe 4E*
- Pag. 54 **Finalmente sposi**  
*IC Toscanini, plesso "Via Amburgo", classe 4B*
- Pag. 70 **Due fratelli coraggiosi**  
*IC Toscanini, plesso "Via Amburgo", classe 4C*
- Pag. 86 **Il Regno degli scherzi**  
*IC Toscanini, plesso "Via Amburgo", classe 4D*
- Pag. 102 **Crea il tuo personaggio!**



## INTRODUZIONE

Questa pubblicazione raccoglie sotto forma di storie e disegni le riflessioni degli studenti apriliani sul tema della dispersione scolastica.

A crearli, oltre 100 bambini della scuola primaria “Grazia Deledda” dell’Istituto Comprensivo Giacomo Matteotti e della scuola primaria “Via Amburgo” dell’Istituto Comprensivo Arturo Toscanini.

Grazie alla collaborazione degli insegnanti e dei formatori di Psy+ Onlus, che li hanno accompagnati per mano in questo nuovo percorso, i bambini ci hanno donato delle storie speciali.

Il programma Fuoriclasse, attraverso la realizzazione di uno strumento comunicativo che accompagna la parola al disegno, intende valorizzare il protagonismo degli alunni durante tutto il processo, dalla creazione condivisa delle storie, alla sensibilizzazione di altri compagni di scuola sui temi affrontati: contesti, comportamenti, emozioni e relazioni che influenzano la loro percezione di benessere a scuola e la qualità della loro esperienza educativa.

Per questo si è scelto di adottare uno strumento creato da e con gli alunni, che funzioni da “ricordo” dell’esperienza progettuale, faciliti la sensibilizzazione e promuova l’educazione tra pari. Dal punto di vista didattico, lo strumento utilizzato ha permesso di unire all’elaborazione del pensiero, in questo caso di una storia, l’espressività del disegno e della lettura, tutte caratteristiche importanti per la formazione di ogni bambina e bambino.

Per ciò che concerne lo sviluppo psico-affettivo, la creazione di una storia permette loro di approfondire la conoscenza delle emozioni e dei vissuti che spingono i protagonisti ed i loro antagonisti all’azione.

Nello svolgersi della storia, inoltre, i bambini possono individuare ed elaborare delle strategie necessarie a superare i problemi incontrati, alimentando il pensiero positivo e la fiducia in se stessi e negli altri.

Le tavole e le parole si trasformano in tante narrazioni possibili all’interno di una cornice più ampia, il kamishibai: uno strumento giapponese del XII secolo usato dai monaci buddisti in cui lo spettatore vede l’immagine mentre il narratore legge la storia, sfilando e infilando le tavole all’interno del teatrino di legno. Uno strumento semplice che diventa un potente mezzo di condivisione e coinvolgimento, capace di veicolare con un linguaggio immediato (le narrazioni, i disegni) il messaggio più importante: *“la scuola è il luogo in cui si impara ad affrontare ostacoli e difficoltà, grazie soprattutto al rispetto per le differenze, all’amicizia leale e al lavoro di squadra”*.

Tutte le attività, infatti, sono nate dall’idea di un bambino competente, soggetto di diritti e costruttore di cultura, dunque partecipante attivo alla realizzazione della propria identità e della propria autonomia, attraverso interazioni e relazioni che intreccia con i coetanei, gli adulti, le idee e la natura.

È dal lavoro quotidiano insieme alle scuole che emerge la necessità di rendere sempre più consapevoli i nostri piccoli protagonisti di quanto sia importante il loro punto di vista per stare bene a scuola ed imparare. Ed è proprio questo che fa Fuoriclasse - l’intervento di Save the Children di contrasto alla dispersione scolastica - all’interno del quale si inserisce anche questa pubblicazione. Un programma che opera per promuovere il benessere scolastico attraverso attività (di educazione formale e non formale) preventive, integrate e multisituate dedicate a studenti, docenti e genitori.



*Inizia il gioco alla scoperta delle fiabe.  
Giocando tutti insieme con la fantasia si possono  
inventare storie meravigliose, proprio a partire dai diritti di tutti i bambini...*

**Buona lettura!**

**F** uoriclasse

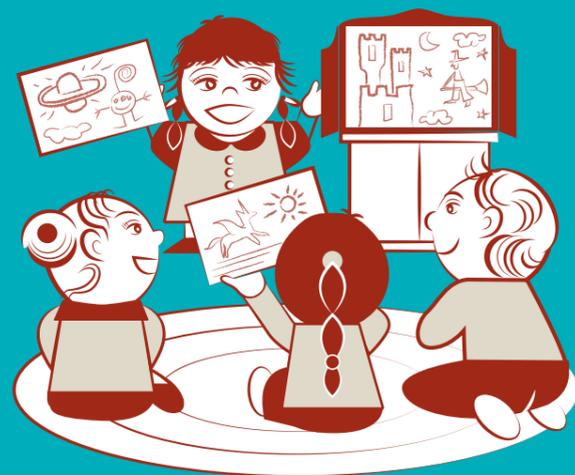
**I** nsieme

**A** tutti i

**B** ambini

**E** i loro diritti

PER PARLARE IN CLASSE... DEL DIRITTO AL GIOCO.



UN'AVVENTURA

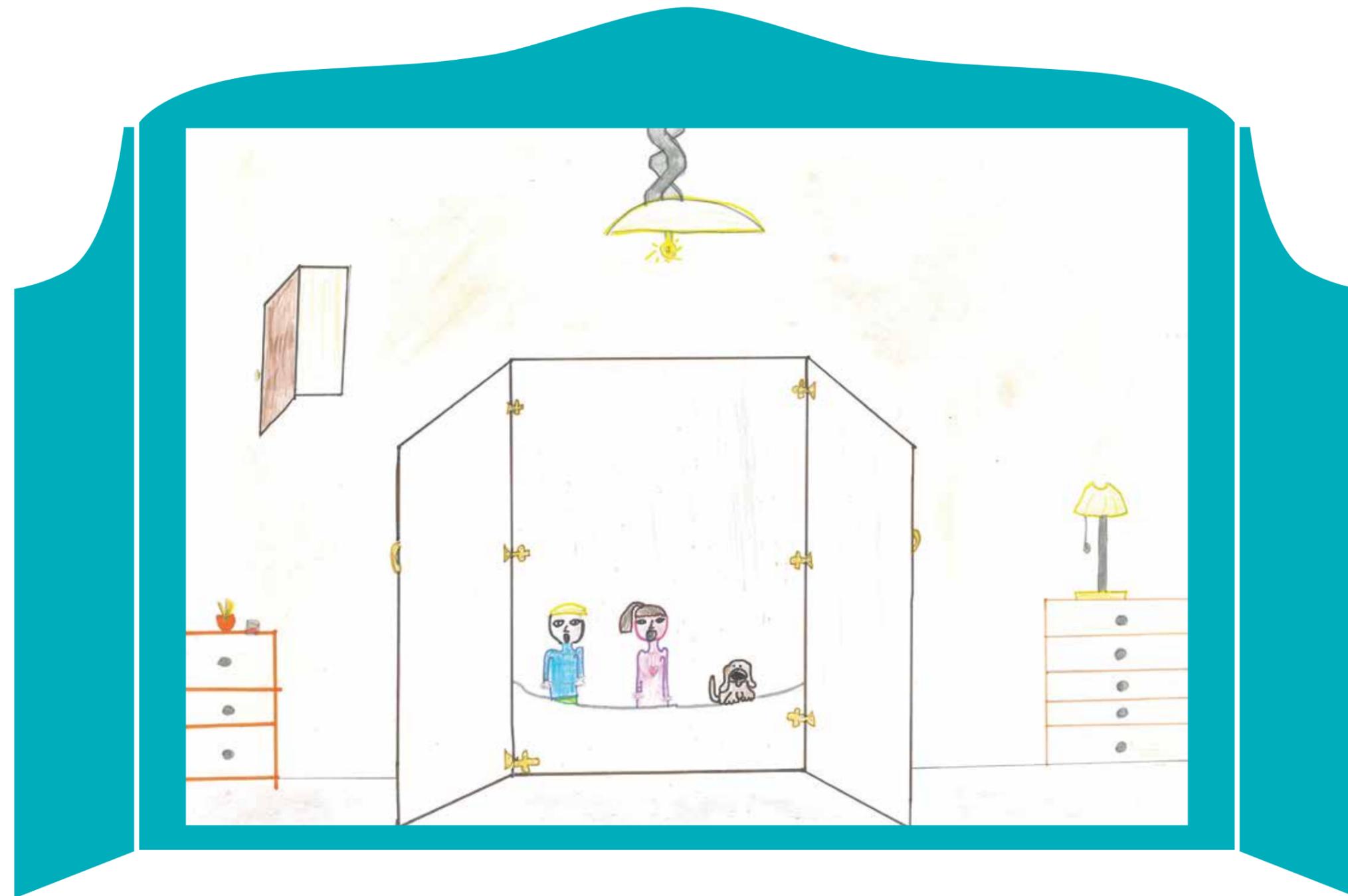
SENZA PAROLE

( IL MESE DELLE CARAMELLE )

**C'**erano una volta due ragazzi di nome Claudio e Marta. Stavano a casa della nonna perché la mamma era andata a fare una visita. La mamma era molto preoccupata. Claudio era alto 1 metro e 40, aveva i capelli marroni, felpa verde, jeans neri. Marta era alta 1 metro e 30, capelli rosa, maglietta blu e jeans blu.



**A** Claudio e Marta piaceva tanto giocare a casa della nonna, il loro gioco preferito era nascondino. Un giorno stavano giocando a nascondino, quando all'improvviso venne loro l'idea di nascondersi nell'armadio. Entrarono nell'armadio e si teletrasportarono nel Paese delle Caramelle.



**N**el Paese delle Caramelle ritrovarono il loro cane Bob che era scomparso qualche giorno prima. Appena dopo aver ritrovato il cagnolino, notarono delle enormi caramelle, nuvole di zucchero filato e un enorme arcobaleno, insomma un sogno. Allora cominciarono a giocare con i conigli. Presero delle caramelle e le mangiarono, erano di tutti i colori: verdi, gialle, blu... Alla fine si addormentarono.



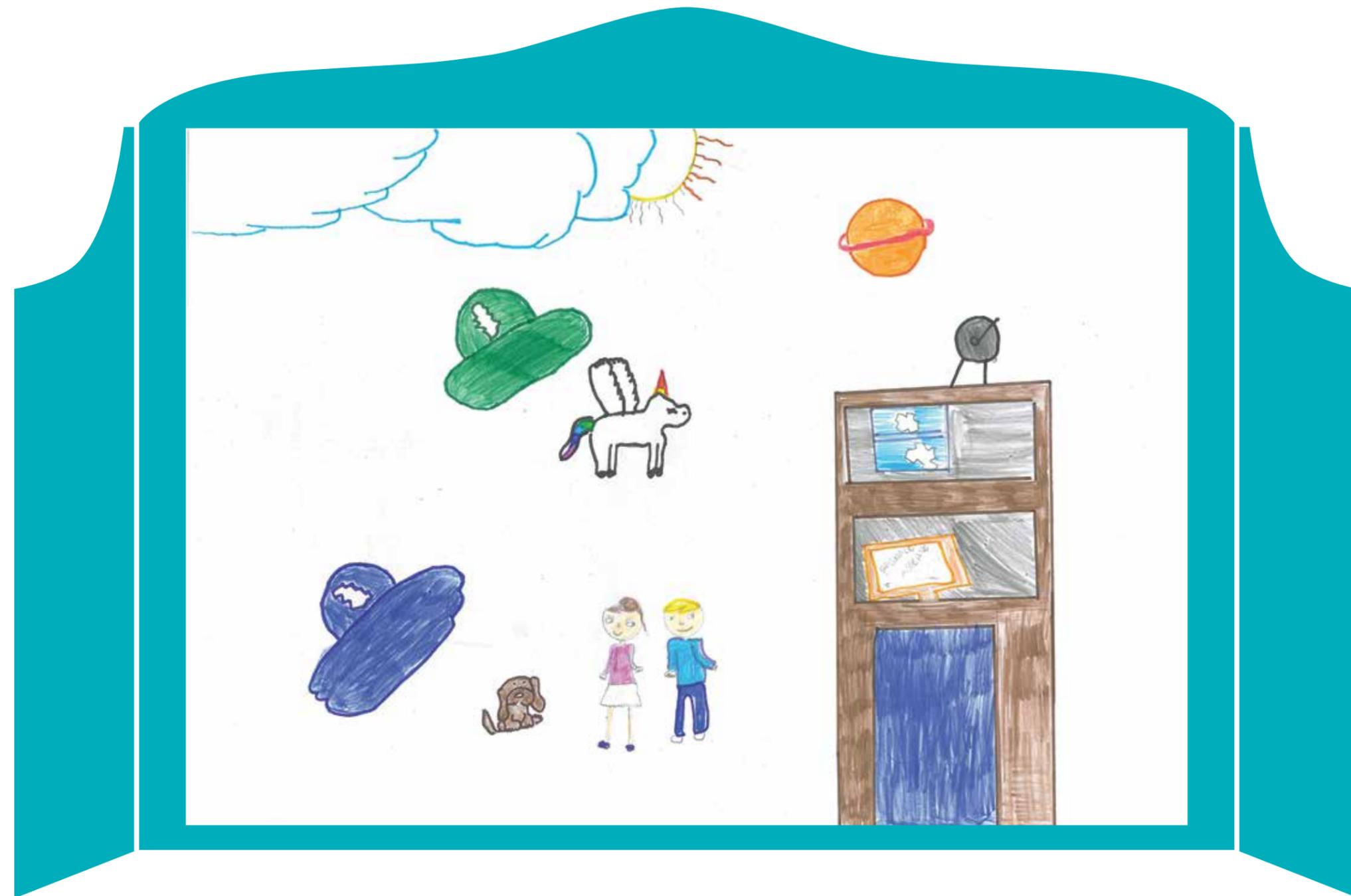
Quando si svegliarono nel Paese delle Caramelle, Claudio, Marta e Bob, il loro cane, trovarono un cartello con scritto: “Se l’unicorno vuoi trovare, al labirinto devi andare”. Claudio e Marta trovarono il labirinto e dopo un po’ che erano entrati, l’unicorno Daisy sentì qualcosa.



Claudio e Marta dovevano superare il labirinto, mentre Bob mangiava le caramelle, così diventò bianco a macchie nere. Il labirinto era fatto di torrone bianco con gocce di cioccolato. Claudio e Marta dovevano cercare quattro pezzi di puzzle per uscire dal labirinto. Completato il puzzle, formarono una mappa. Sulla mappa c'era la strada per l'uscita del labirinto e grazie a questa riuscirono ad uscire. Trovarono infatti l'unicorno Daisy che li portò nel Paese del Futuro.



**M**arta, Claudio, Daisy e Bob si trovarono nel Paese del Futuro. C'erano: astronauti, alieni con occhi strani e umani, dischi volanti e palazzi altissimi di cinque piani. C'erano anche televisori senza segnale perché l'antenna era rotta e dischi volanti che si erano rotti con il tempo. Dopo aver visto il Paese del Futuro, i bambini si misero a giocare, finché desiderarono di tornare a casa dalla nonna.



**D**opo questa fantastica avventura, i ragazzi chiesero all'unicorno di tornare a casa. Così, il corno di Daisy si illuminò di oro mischiato al colore arcobaleno e creò un portale multicolor. Tornarono così a casa dalla nonna Pina che preparò loro un buonissimo pandoro con tanta cioccolata, fondente e bianca.



PER PARLARE IN CLASSE...  
DEL DIRITTO AD AVERE UNA FAMIGLIA, AD ESSERE PROTETTI,  
A RIUNIRSI, A NON ESSERE SFRUTTATI.

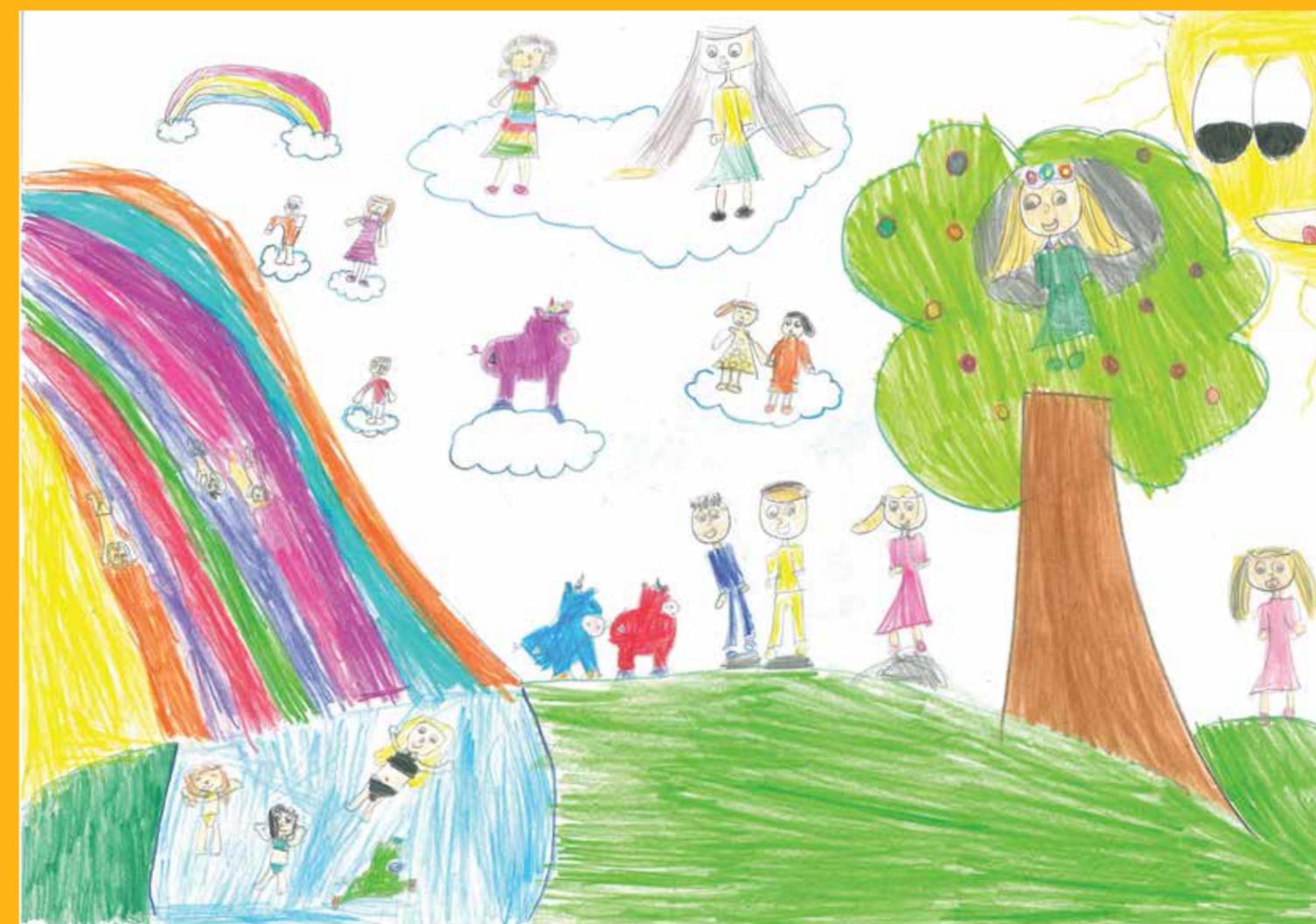


ALLA RICERCA  
DELL' ALIENO

**S**iamo 21 bambini e viviamo in un villaggio vicino ad una foresta incantata.

Un giorno, bello e soleggiato, andammo a passeggiare nella foresta incantata non sapendo quali rischi potevamo correre. Ad un certo punto, vedemmo un animale stupendo: una famiglia di maialcorni (cioè un maialino unito con un unicorno). I maialcorni ci portarono da Madre Natura che ci chiese se potevamo cercare il suo amico cervdrago e se lo potevamo portare da lei. Allora ci mettemmo in cammino per cercare il cervdrago non sapendo i rischi che potevamo correre.

Una volta in cammino, trovammo subito un ostacolo, ovvero uno gnomo che aveva il cervdrago e ci sfidò in una partita a scacchi. Per fortuna vincemmo e portammo il cervdrago da Madre Natura. Madre Natura ci consegnò un messaggio: era il grido d'aiuto di un bambino alieno, che era stato imprigionato da Mr. Electric, che lo costringeva a lavorare per lui e lo teneva imprigionato. Ci chiese aiuto per andare a salvarlo e fece apparire un portale che ci portò nel livello successivo.



**A**rrivammo così nel Mare Incantato; per respirare automaticamente avevamo una tuta. Continuando a nuotare trovammo un portale.

Lo apriamo con il codice 5749 e trovammo un grande tempio, ci immergemmo e vedemmo un cavalluccio marino fluo velenoso.

Il cavalluccio marino ci portò alla porta principale dove c'era il Cattivo Sterminatore. Dopo averlo sconfitto con il potere dell'amicizia che ci univa, il cavalluccio marino ci portò dal Mago che ci diede una chiave blu per aprire una porta ed andare al livello successivo.



**E**ccoci arrivati nel Tempio Sperduto. Qui, incontrammo due diavoli che ci fecero una domanda: “Di che colore è il cavallo bianco di Napoleone?” Noi rispondemmo: “È bianco”. Ci dissero: “Come avete fatto ad indovinarlo?”

Noi rispondemmo: “Ce lo avete detto voi nella domanda!”

I diavoli dissero: “Passate, non vi vogliamo più vedere!”

Noi andammo avanti e trovammo vicino alla porta un puzzle da completare.

Appena sbagliammo, il primo pezzo divenne rosso e cadde a terra.

Un diavolo ci disse: “Se continuate a sbagliare cadrete in un fosso con i coccodrilli!”

Completato il puzzle, entrammo in una stanza con delle piastre a pressione.

Se ne toccavamo una, partivano delle frecce sparate da un dispenser.

Evitate le piastre a pressione, arrivammo in una stanza di vetro piena di lava: per terra c'erano un bicchiere vuoto e un piccone di ferro. L'obiettivo era quello di spaccare il vetro e di prendere tutta la lava con un bicchiere, volta per volta.

Superata la stanza, dovevamo prendere dei diamanti per costruire un'armatura. C'era una trappola: alcuni diamanti erano esplosivi! Passammo quindi al livello successivo.



**E**ntrammo nel livello 4 e ci trovammo davanti ad un castello stregato, con tuoni, lampi e rumori spettrali. Ci dividemmo in tre gruppi, mentre tre persone stavano andando ad aprire la porta, dove si sentivano più rumori. Avevamo sentito un altro gruppo che urlava perché aveva visto una catena che si muoveva. Ogni porta era chiusa a chiave; per fortuna lo sapevamo e ogni gruppo aveva una chiave. Ogni gruppo era entrato in una stanza, ma un terremoto aveva aperto una cassa in cui c'era una chiave per aprire un armadio in cui c'era il portale per passare al livello 5. Siamo corsi tutti in quella stanza e siamo entrati nel portale.



**D**opo aver superato il castello, arrivammo al vulcano. Andammo a cercare il mago che ci fece una domanda e disse: “Se la indovinate vi farò passare, se la sbagliate scomparirò da un’altra parte del vulcano”. La mattina seguente ci sbrigammo e ci mettemmo in cammino per cercare qualcosa per pranzo. Incontrammo di nuovo il mago che ci fece un’altra domanda a trabocchetto, ma la sbagliammo un’altra volta e allora il mago scomparve nel nulla. All’improvviso, la lava uscì dal vulcano e noi trovammo sotto un cespuglio la chiave per arrivare al livello successivo.



**A**ppena finito il livello 5 comparimmo su un albero.

Sapevamo che era un videogioco, però era tutto invisibile e non riuscivamo a vedere niente. Ad un certo punto, comparvero dei blocchi e dovevamo saltarci sopra. A metà percorso, sotto di noi, c'era la terra.

Alla fine, c'era un portale, ci entrammo e tornammo nel livello 5.

Dopo aver superato il livello 5, tornammo nel livello 6 e trovammo la strada giusta. Trovammo anche un bottone che ci fece ritornare a metà percorso.

Ognuno di noi prese tanta legna per fare una tavola da lavoro e per lavorare il legno. Ognuno di noi ha realizzato un piccone di legno, poi abbiamo preso la pietra e la fornace. Abbiamo messo dentro il carbone e abbiamo fatto un piccone di ferro. Poi abbiamo preso: diamanti, carbone e oro.

Ad un certo punto è arrivato il tramonto e ci siamo messi a dormire.

Al risveglio, abbiamo trovato un altro bottone che ci ha portati al livello 7.



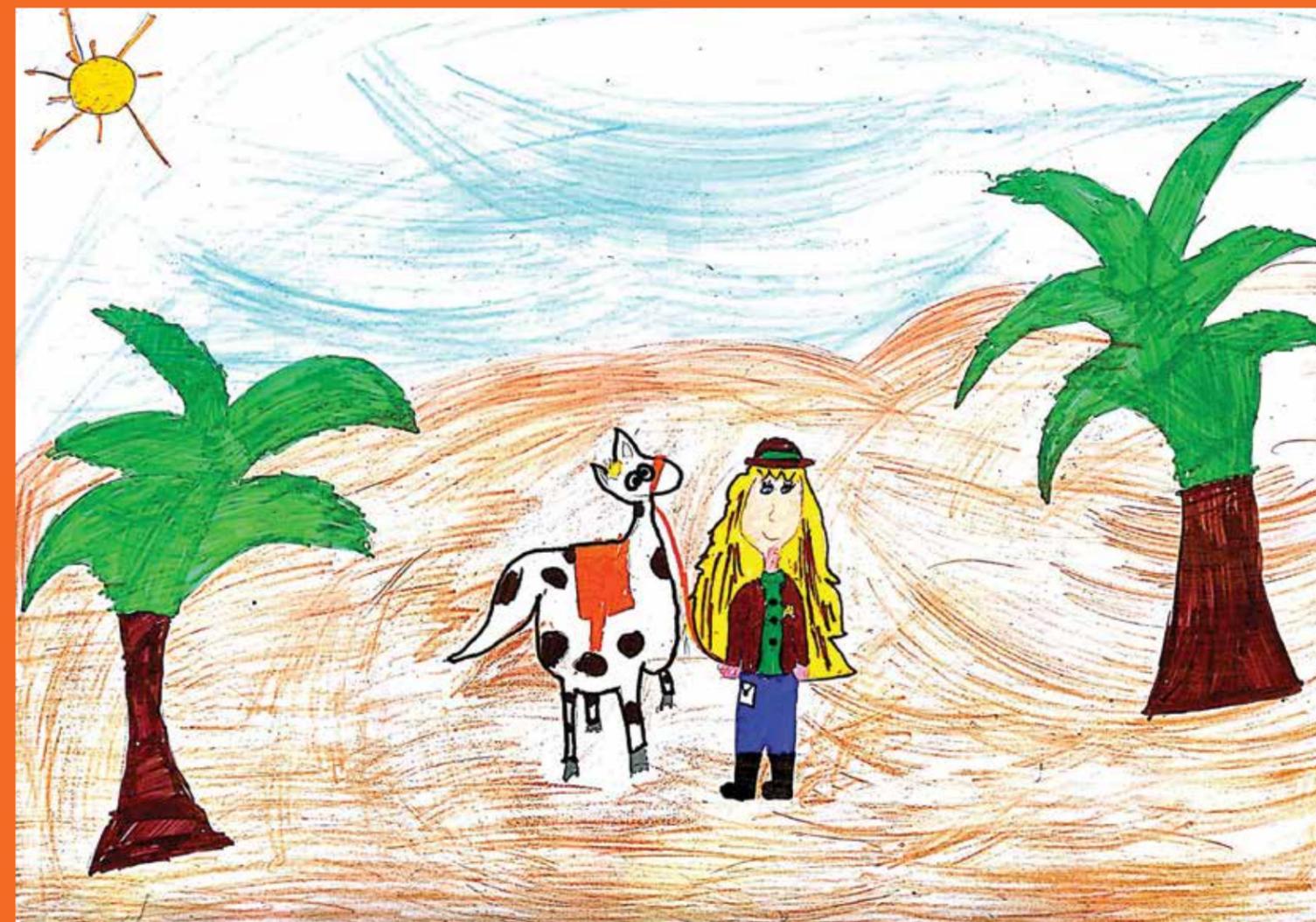
Infine, andammo nello spazio e iniziammo a cercare le tracce dell'alieno. Ad un certo momento, spuntò Mr Elettric, che era un cattivo che non voleva farci ritrovare l'alieno perché voleva tenerlo imprigionato. Arrivata la notte, Mr Elettric dormì per tanto tempo e noi pensammo di passare da vicino piano piano. Così, lui non si accorse che eravamo già entrati nel portale. Sentimmo una voce che sembrava quella di qualcuno che piangeva, ed era proprio l'alieno! Lo trovammo. Dopo avergli chiesto quale era il suo nome, lui rispose: "Bongo". Uscimmo dal portale e insieme all'alieno riuscimmo a sconfiggere Mr Elettric e a portare l'alieno sul suo pianeta Glob, dove poteva vivere libero e felice insieme alla sua famiglia e dove nessuno lo avrebbe più sfruttato. Lo salutammo e tornammo sul nostro Pianeta tutti felici e contenti.



PER PARLARE IN CLASSE...  
DEL DIRITTO A STARE INSIEME AGLI AMICI, E SE SEI DISABILE A CRESCERE  
NEL MODO MIGLIORE POSSIBILE INSIEME AGLI ALTRI.



**C'**era una volta, nel deserto, una bimba di nome Calamity che si sentiva molto sola. Calamity desiderava avere degli amici con i quali giocare a nascondino, fare delle gite in montagna, i pic-nic in campagna e sguazzare al mare... ma più di tutto, desiderava un grande parco con alberi e fiori, dove poter incontrare sempre nuovi compagni di giochi e poter condividere tante nuove esperienze.



Un giorno, decise di partire alla ricerca di amici, prese il suo destriero Fulmine e si avviò. Cavalca, cavalca, all'improvviso, quando pensava che non ci fosse proprio nessuno nel deserto, intravide un gruppo di persone che si muovevano in modo un po' strambo: erano i membri della Tribù Ballerina.

Lo dice il nome stesso, a questi signori del deserto piaceva tanto ballare e sì che ci sapevano fare!! Ma lontano dal cerchio della danza, Calamity vide un bimbo che non ballava, dall'aria molto triste.

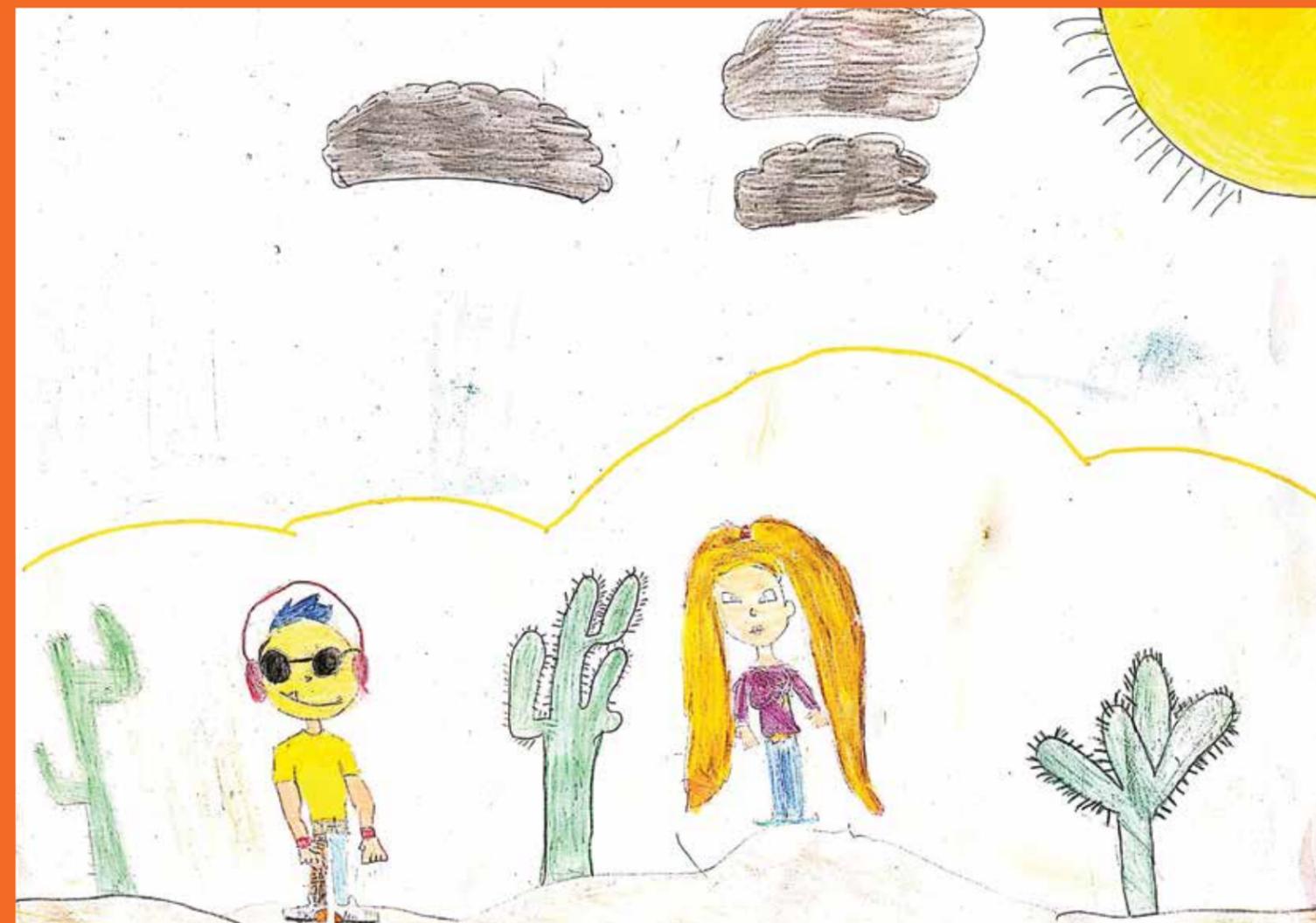
Il bimbo si chiamava Dj Ballerino e, un tempo, anche lui era un ballerino provetto, ma un brutto incidente gli causò una ferita alla gamba.

Da allora, Dj Ballerino non riusciva più a camminare bene e veniva escluso e preso in giro dalla sua tribù, ma in particolare da un tipetto molto dispettoso di nome Ibrapollo, soprannominato così perché aveva una cresta da gallo, ma una vocetta stridula da pollo.



**C**alamity rimase molto dispiaciuta nel vedere Dj Ballerino escluso, così decise di fare amicizia, e da quel giorno furono inseparabili.

Ma nel deserto, si sa, le cose da fare non sono molte, e poi Ibrapollo era molto sgarbato nei loro confronti e i due amici desideravano tanto poter andare in un altro posto.



**U**n giorno, mentre facevano una noiosa passeggiata nel deserto, comparve improvvisamente di fronte a loro una porta. I due bimbi, che erano sicuramente dei gran curiosi, non resistettero alla tentazione e aprirono la porta. Cosa comparve di fronte a loro è difficile da descrivere...



**U**n fantastico parco pieno di giochi di ogni tipo e per ogni desiderio: altalene, giarelle, scivoli e anche una fantastica ruota panoramica.

E poi tanti animali, e fiori e prati...

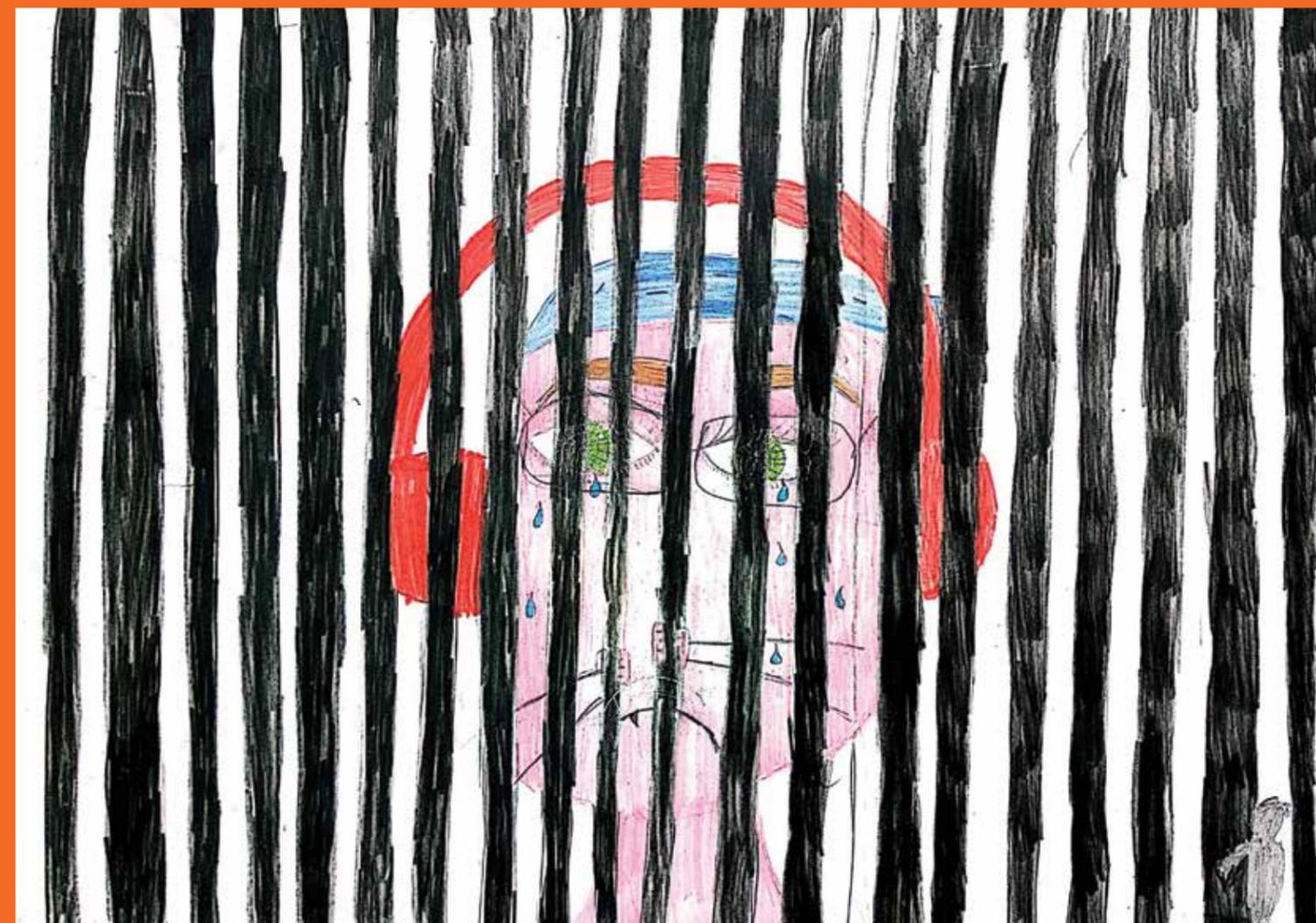
Naturalmente, come in ogni parco che si rispetti, c'erano tantissimi bimbi con cui poter fare amicizia, provenienti da ogni parte del mondo.

C'era Connor che veniva dall'America; Alfredo, che era un gran timidone e veniva dal Polo Nord, e poi c'era Elettra che veniva dalla Spagna, e portava sempre con sé un cagnolino di nome Crostino.

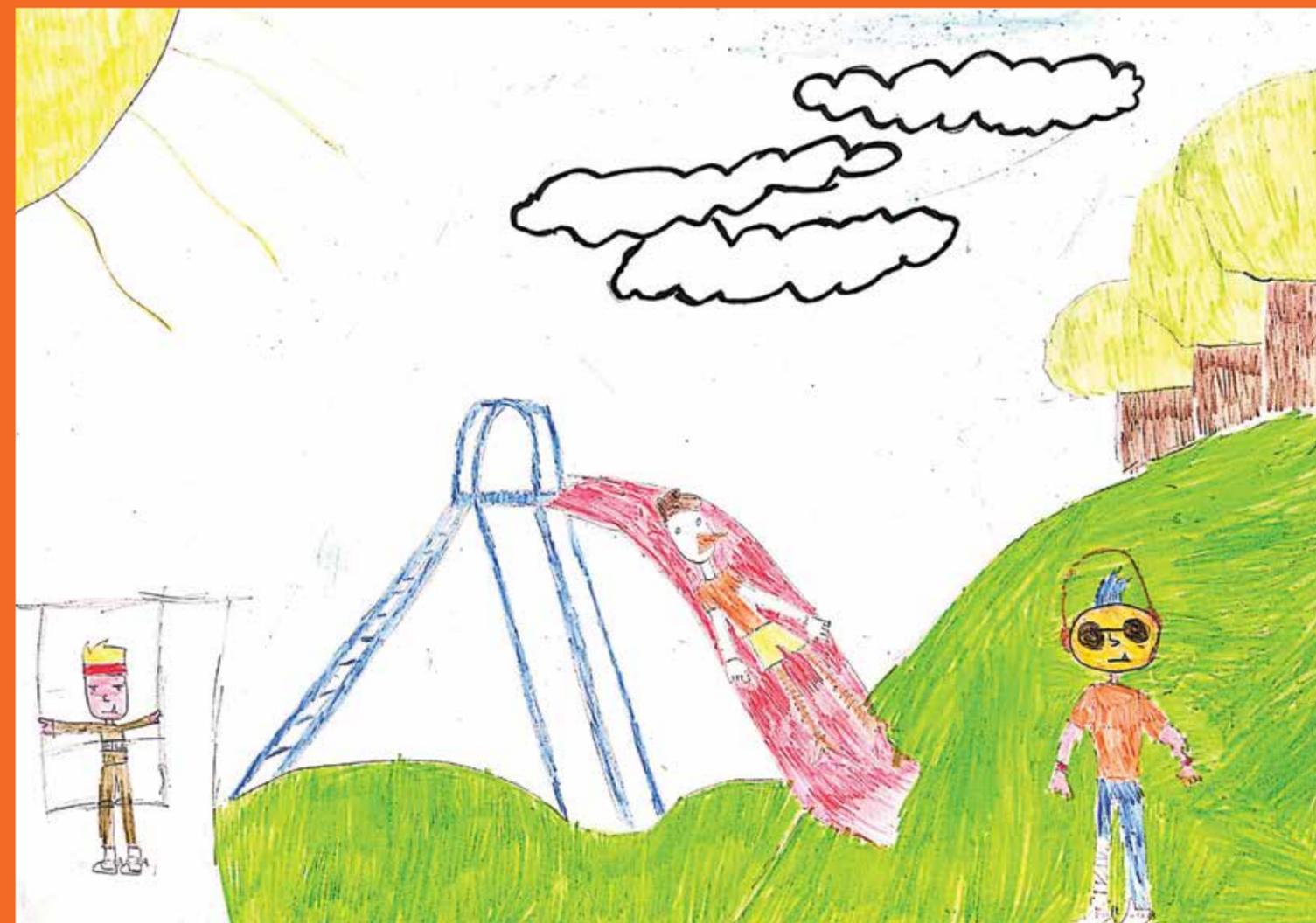
Ma, attraverso la porta, non passarono solo Calamity e Dj Ballerino, dietro di loro si intrufolò anche Ibrapollo, che, proprio mentre la porta stava per richiudersi, infilò una delle sue zampette e passò.



Ibrapollo, però, era molto geloso dell'amicizia che legava Calamity e Dj Ballerino, così, un giorno, decise di attirarli in un tranello. Ibrapollo catturò Dj Ballerino e lo intrappolò all'interno di una gabbia dal quale il povero bimbo non riusciva a liberarsi. Ma non è tutto! Attirò Calamity e la tentò dicendole che l'unico modo per liberare il suo amico sarebbe stato quello di fare uno brutto gesto nei confronti di Alfredo il timidone: Calamity avrebbe dovuto fargli uno sgambetto. Calamity era una bimba di buon cuore e non avrebbe mai accettato di deridere un amico in quel modo, così andò da Alfredo, ma non per fargli lo sgambetto, ma per chiedergli il suo aiuto. Insieme progettaron come liberare Dj Ballerino: salendo l'uno sulle spalle dell'altro riuscirono a scavalcare la gabbia che intrappolava il loro amico e a trarlo in salvo.



**D**opo questa disavventura vissero tutti felici, AMICI e contenti nel grande parco del GIOCHERELLO.  
Di Ibrapollo non si hanno molte notizie, solo ogni tanto si sente quella voce stridula canterina...  
avrà imparato che è importante fare amicizia?



PER PARLARE IN CLASSE...  
DEL DIRITTO ALLA VITA E ALLA LIBERTÀ.



**C'**era una volta, vicino a una città, un grande e possente castello con molte segrete. Era un castello completamente colorato di grigio, ed era antico; si trovava sopra una collina verde, con accanto una foresta insidiosa e dispersiva, ed era molto scuro, totalmente al buio. La città vicino al castello era grande, con case molto spaziose e prati incantevoli. Gli animali non mancavano, infatti passavano sempre gli uccelli e i passeri.



**L**a principessa Elisa era bellissima, bionda con gli occhi azzurri come il cielo; la sua pelle era morbida come la seta e aveva uno splendido sorriso. Indossava un abito rosa e viola, aveva una bella camera con il letto colorato e una finestra grande dalla quale poteva ammirare il villaggio vicino. Purtroppo, la principessa era rinchiusa nella sua camera: le era vietato uscire. Poteva recarsi nel villaggio, nascosta all'interno della sua carrozza nera, guidata dagli uomini di fiducia di suo padre, il Re, solo per andare al mercato ad acquistare alcune cose. Un giorno, mentre la principessa si trovava al mercato del villaggio, passò lì vicino un cavaliere rosso.



Il cavaliere rosso, che vagava per la città, vide una fanciulla in carrozza che andava verso il castello. Era la principessa Elisa. Il cavaliere aveva un'armatura nera con dei particolari color rosso fuoco e il casco nero con delle cromature rosso fuoco intorno al naso e agli occhi. Rimase colpito dalla risata della bellissima principessa e se ne innamorò a prima vista. Anche lei vide il cavaliere e si innamorò, ma non poteva scendere dalla carrozza. Dopo qualche giorno, il cavaliere era desideroso di rivedere la principessa, ma non poteva, visto che lei era rinchiusa nella la sua stanza.



**L**a principessa Elisa scappò dal suo castello e arrivò in un bosco per trovare il principe, il cavaliere rosso. Girò intorno, ma non trovò nessuno, però, mentre si stava addormentando, sentì un rumore vicino ad un cespuglio, quindi andò a controllare. Era un gattino di colore arancione e, quando si avvicinò, notò che parlava e diceva: “Torna a casa: nel tuo castello potrai trovare una capsula del tempo per andare nel futuro e vivere con il tuo cavaliere”.

Elisa, sconvolta, tornò nel castello con il gatto, aprì un armadio e trovò la capsula del tempo per andare nel futuro.



**L**a capsula era grigia con un pulsante verde e delle particelle marroni.  
Il gatto e la principessa entrarono nella capsula,  
il gatto spinse il pulsante e la capsula si sollevò da terra.  
Mentre si teletrasportavano nel futuro,  
il gatto e la principessa videro uno sfondo celeste con pallini bianchi;  
più tardi, arrivarono in un bosco incantato pieno di fiori.  
Sugli alberi c'erano gli scoiattoli e c'era un sole che abbagliava gli occhi  
della principessa e del gatto.



**D**opo aver visto il magnifico paesaggio che si trovava davanti ai loro occhi, la principessa notò una figura che correva verso di lei: era il cavaliere rosso. Non appena la principessa Elisa si rese conto che era il suo amato cavaliere, andò anche lei incontro a lui.

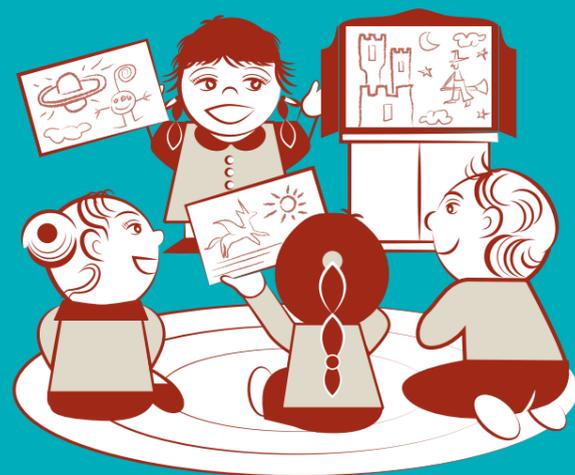


**Q**uando si videro, i due si innamorarono subito.  
Dopo un po' di tempo, decisero di sposarsi nel bosco incantato  
dove si erano incontrati.

Quando si sposarono il bosco era magnifico:  
nel cielo splendeva un caldissimo sole, nel prato spuntarono  
molti fiori variopinti, nel cielo brillava l'arcobaleno;  
era un posto magico con molte farfalle e uccellini.



PER PARLARE IN CLASSE...  
DEL DIRITTO AD AVERE UNA FAMIGLIA, AD AVERE UN'ISTRUZIONE  
E A NON ESSERE DISCRIMINATI.



DUE FRATELLI  
CORACCIOSI

**M**olto tempo fa, o forse non così tanto tempo fa...  
Vivevano in una graziosa casa due bambini,  
insieme alla loro nonna di nome Arianna.  
Arianna era una dolce nonnina, ormai non più giovane,  
ma dal carattere ancora vivace e allegro.  
Come ogni sera, prima di andare a dormire,  
raccontò ai suoi nipoti una storia, ma quella sera non era una storia  
come tutte le altre, era un racconto davvero speciale.  
La storia iniziò proprio così...



**C'**erano una volta due fratelli di nome Arianna e Marco.  
Erano di religione ebraica. Vivevano in una casa in campagna,  
su un'isola chiamata l'Isola che non c'è.  
Erano stati intrappolati da un animale oscuro,  
creato da uno scienziato pazzo.



**A**rianna e Marco si somigliavano molto:  
Arianna aveva i capelli castani, lunghi e folti.

Marco aveva i capelli castani e corti, indossava gli occhiali.  
Erano solidali fra di loro e si aiutavano ogni volta che ne avevano bisogno e,  
come tutti i fratelli (e come tutti gli amici), si volevano tanto bene.

Sognavano di tornare in libertà, dalla loro famiglia e a scuola,  
perché sentivano che i loro diritti non erano garantiti.



**A**l di fuori della casa, c'era un campo di forza invisibile e potentissimo. Appena qualcuno provava a scappare, suonava un allarme. L'animale oscuro era un lupo con delle ali, occhi rossi e sputava fuoco. Volava in alto per controllarli meglio, batteva forte le ali e quando lo faceva, sembrava che ci fosse un grande tornado!



**A**rianna trovò un libro sotto al suo letto...  
 lo lesse e a metà libro trovò un cristallo magico.  
 Incuriosita lo sfregò e, come per magia, comparvero una fatina ed un unicorno.  
 Appena usciti dal cristallo, la fatina e l'unicorno dissero ad Arianna e Marco  
 che potevano esaudire tutte le loro richieste.  
 Chiesero loro di aiutarli a scappare, perciò l'unicorno disse:  
 "Ogni vostro desiderio è un ordine".  
 Arianna e Marco andarono fuori a vedere se aveva funzionato, ma la luce  
 sull'allarme era ancora accesa, perciò l'allarme era ancora attivo,  
 quindi il loro desiderio non si era ancora esaudito, perché il potere  
 della magia nera era troppo forte.



**A**d un certo punto, la fatina e l'unicorno fecero rumore, l'animale oscuro sentì, andò a controllare e vide solo Marco e Arianna.

Prima che arrivasse l'animale oscuro, la fatina fece un incantesimo dell'invisibilità, così, mentre l'animale oscuro era fuori, lei e l'unicorno entrarono nella sua tana e presero le chiavi che smagnetizzavano il campo di forza che teneva prigionieri Arianna e Marco.

Una volta liberi, i due fratelli salirono sull'unicorno e si misero in viaggio per tornare a casa.



**A**rianna e Marco ringraziarono la fatina e l'unicorno regalando loro una cavigliera magica che poteva avverare i desideri.

Marco, però, non si ricordava la strada della casa dei genitori;

l'unicorno gli disse di non preoccuparsi.

“Pronti per volare sulle nuvole?” chiese l'unicorno.

“Sì!” risposero i bambini.

Arrivati a casa, non riconobbero bene i genitori,

ma con il passare del tempo si abituarono.

Il ritorno a scuola fu molto carino con l'accoglienza dei compagni e delle maestre.

Tutti fecero loro tante domande, ed erano contenti del loro ritorno.

La nonna chiese: “Vi è piaciuta questa storia?”.

Ma i bambini non risposero, si erano addormentati.

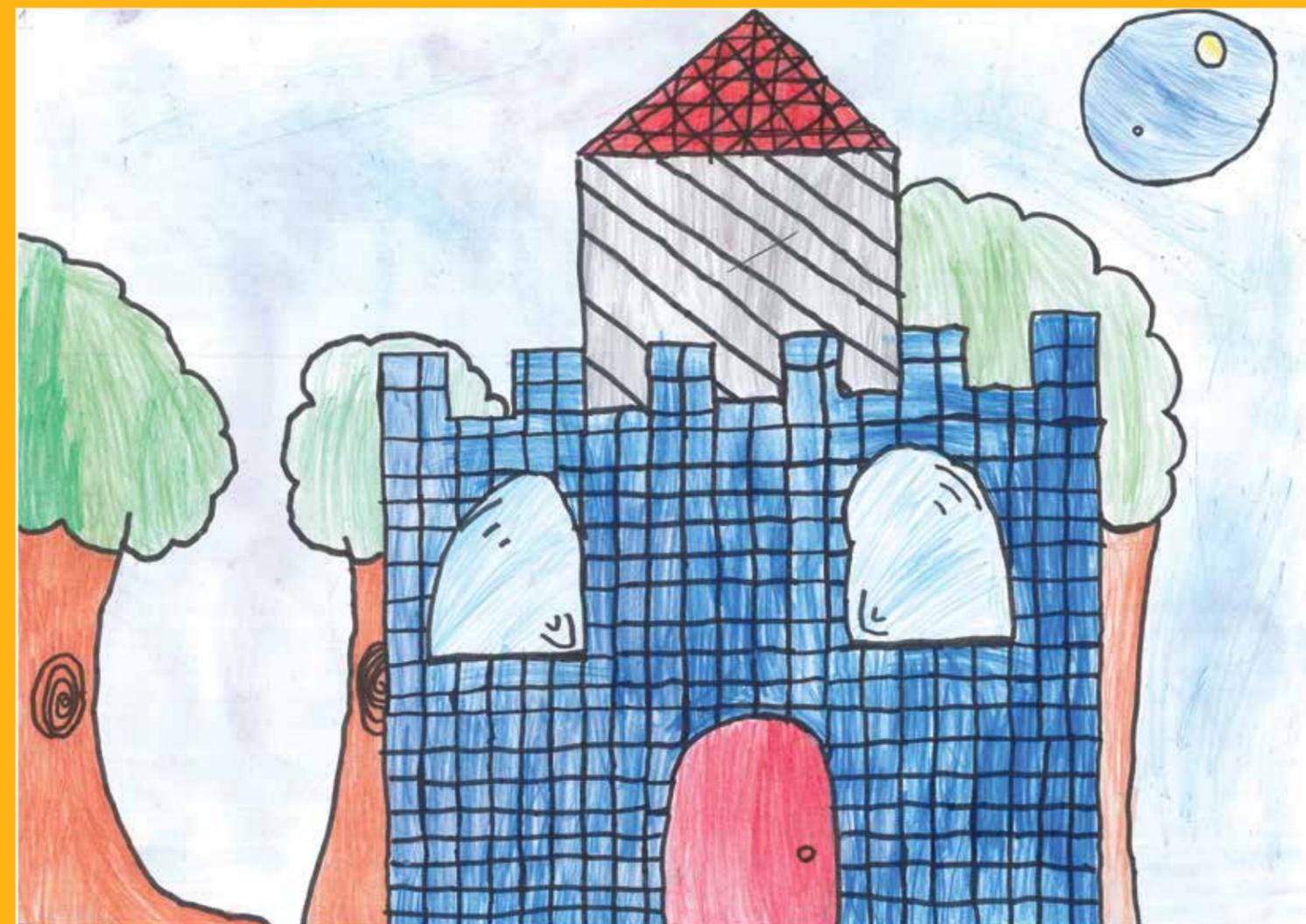


PER PARLARE IN CLASSE... DEL DIRITTO AL GIOCO.



IL  
REGNO  
DEGLI  
SCHERZZI!!!

**C'**era una volta, tanto tempo fa, un castello cupo e triste.  
Dentro questo castello tutti non facevano niente, si annoiavano.  
La luna piena dava la sensazione di un castello spaventoso!!!



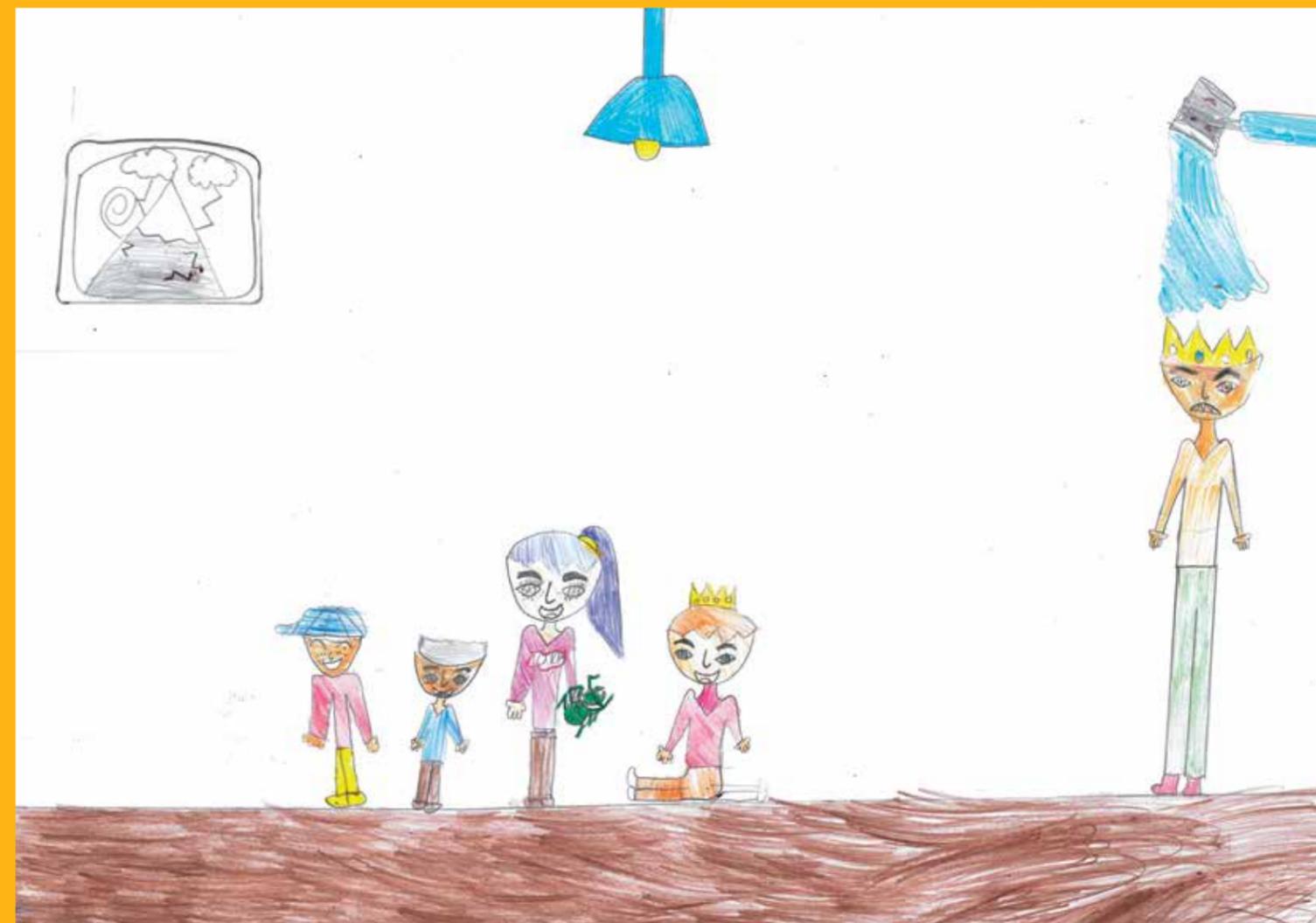
**D**ato che i bambini non potevano giocare, decisero che per divertirsi potevano fare alcuni scherzi, e così fecero.



**U**n principe spiava i ragazzini che si divertivano facendo gli scherzi. Decise di unirsi a loro perché si era stufato di annoiarsi ogni giorno. Pensava che così facendo si sarebbe divertito molto di più.



**A**d un certo punto, il Re scoprì che i ragazzini organizzavano scherzi in tutto il Regno e che il principe si divertiva con loro. Appena vide quei sorrisi sulle facce dei ragazzi si infuriò tantissimo.



Il Re decise di mettere tutti i bambini in biblioteca in un posto segreto; non gli portava da mangiare nè da bere e loro mangiavano soltanto i crackers che avevano in tasca.



I bambini trovarono un libro con un pulsante, lo premettero, trovarono un passaggio segreto ed uscirono dal castello.



Il Re capì che il divertimento poteva essere bello, così organizzò un piccolo banchetto davanti alla porta del castello per accogliere i bambini e il principe e per scusarsi con loro. Dopo l'accoglienza, mangiarono e giocarono tutti insieme. Finito il divertimento, vissero tutti felici e contenti!



## INVENTA IL TUO SUPEREROE DEI DIRITTI!

Costruisci l'identikit

**NOME:**

---

**SEGN I PARTICOLARI:**

---

**QUALITÀ:**

---

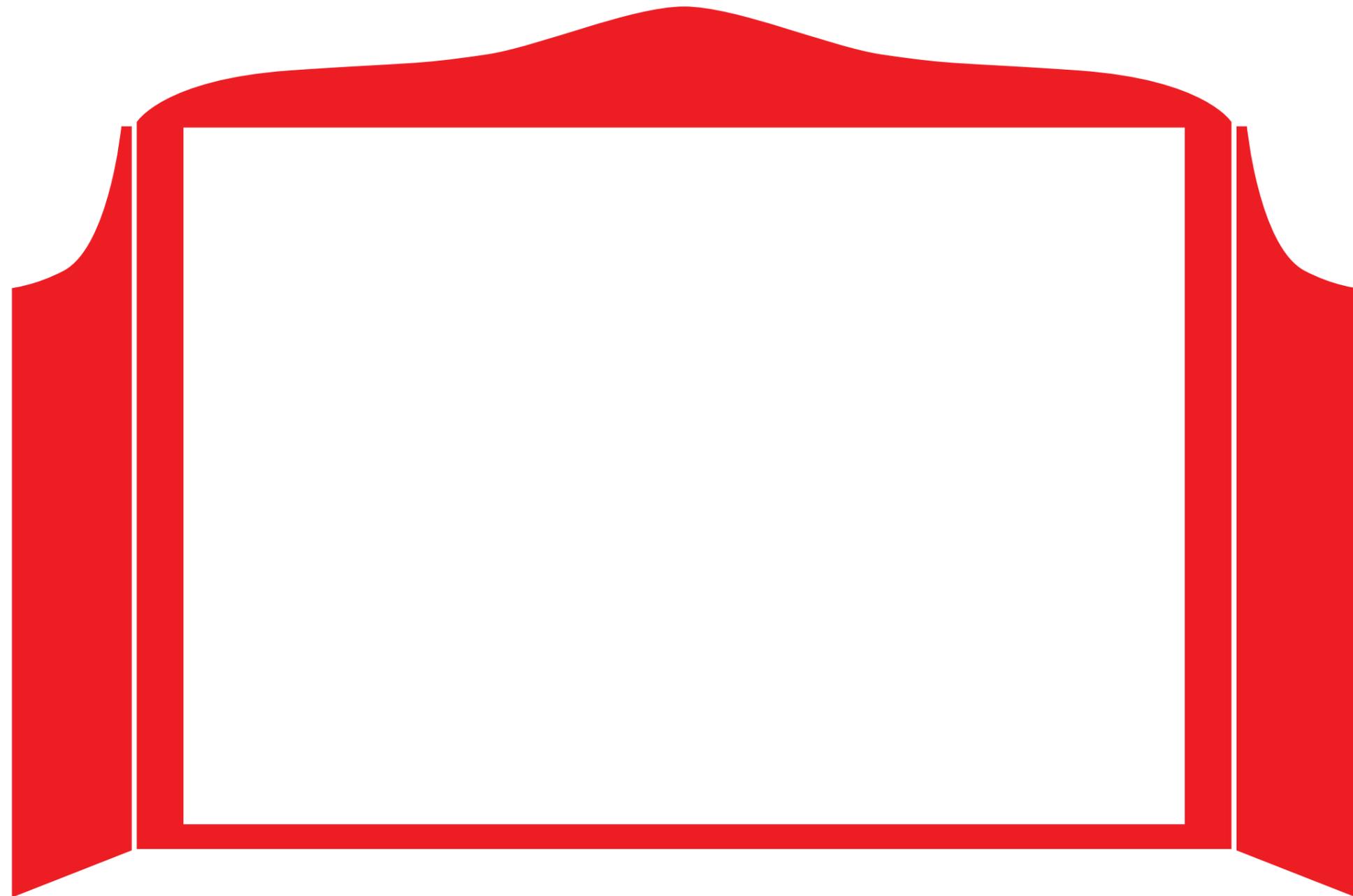
**SUPER POTERE PER DIFFONDERE I DIRITTI:**

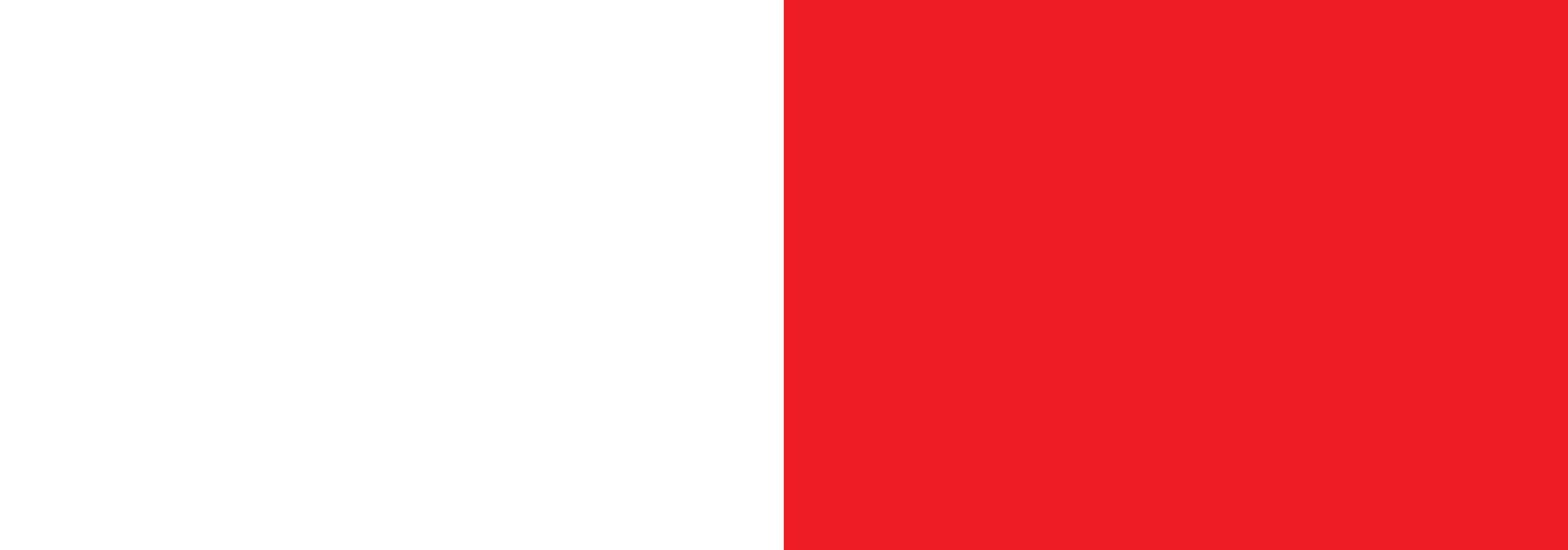
---

---



Disegnalo qui  
e poi ritaglialo





## Save the Children

Noi di Save the Children vogliamo che ogni bambino abbia un futuro.

Lavoriamo ogni giorno con passione, determinazione e professionalità in Italia e nel resto del mondo per dare ai bambini l'opportunità di crescere sani, ricevere un'educazione ed essere protetti.

Quando scoppia un'emergenza, siamo tra i primi ad arrivare e fra gli ultimi ad andare via.

Collaboriamo con realtà territoriali e partner per creare una rete che ci aiuti a soddisfare i bisogni dei minori, garantire i loro diritti e ad ascoltare la loro voce.

Miglioriamo concretamente la vita di milioni di bambini, compresi quelli più difficili da raggiungere.

Save the Children, da 100 anni, lotta per salvare i bambini a rischio e garantire loro un futuro.

Fuoriclasse è il programma di Save the Children per il contrasto alla dispersione scolastica.

Sviluppa interventi preventivi e integrati, promuovendo il protagonismo di studenti, docenti e famiglie.

Prevede attività di supporto alla motivazione e all'apprendimento, in contesti scolastici ed extrascolastici.



Per l'implementazione del progetto sul territorio di Aprilia,  
Save the Children si avvale della collaborazione dell'Associazione Psy+ Onlus.



**Save the Children**  
100 ANNI

**Save the Children Italia Onlus**

Via Volturmo, 58 - 00185 Roma

Tel: (+39) 06.480.700.1

Fax: (+39) 06.480.700.39

info.italia@savethechildren.org

[www.savethechildren.it](http://www.savethechildren.it)