



**E VISSERO FELICI E
CONTENTI... ANCHE A SCUOLA!**

DISEGNI E STORIE FUORICLASSE

A cura di

Elisa Rocco

Testi di

Camilla Bianchi, Ilaria Scimone.

Disegni e storie realizzati da

i bambini dell'Istituto Comprensivo Via Pareto, plesso di via Magreglio e plesso di via Pareto, e dell'Istituto Comprensivo Console Marcello, plesso di via De Rossi.

Si ringraziano

Carlotta Bellomi, Ilaria Liva, Alice Pennati, Francesca Tacchia, Isabella Tenti 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.

Progetto grafico

Odd Ep Studio

Stampa

GRAFISYSTEM SNC di D. Di Marsico & C. (Bari)

Pubblicato da

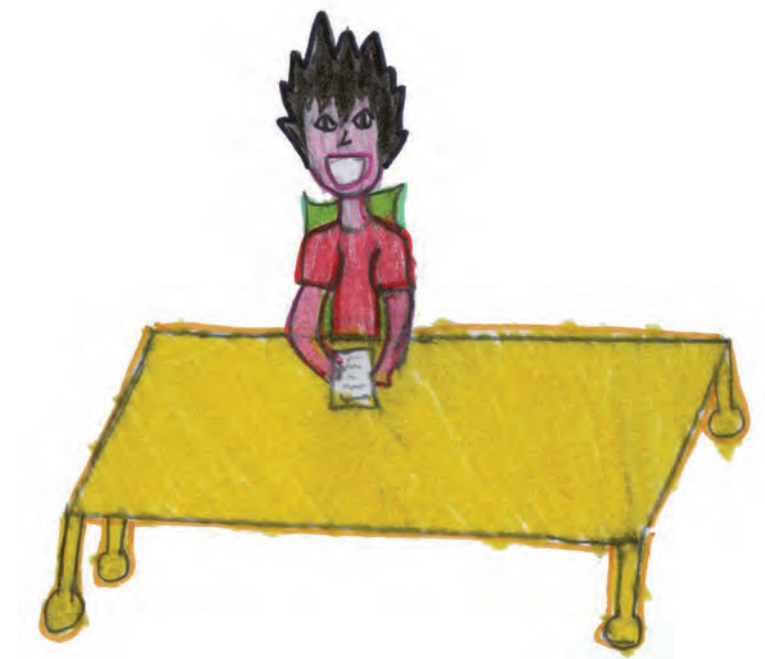
Save the Children Italia
Maggio 2017

E VISSERO FELICI E CONTENTI... ANCHE A SCUOLA!
DISEGNI E STORIE FUORICLASSE



INDICE

p.2	Introduzione
p.4	L'amicizia magica è in pericolo IC Console Marcello, plesso di via De Rossi, classe 4A
p.22	Il regno Scuola IC Console Marcello, plesso di via De Rossi, classe 4B
p.40	La leggenda dell'isola che non c'è IC Pareto, plesso di via Magreglio, classe 4A
p.58	L'avventura del cavaliere rosso IC Pareto, plesso di via Magreglio, classe 4B
p.76	Il ritorno della famiglia IC Pareto, plesso di via Pareto, classe 4A
p.94	The Dragons' Island IC Pareto, plesso di via Pareto, classe 4B
p.114	Crea il tuo personaggio!



INTRODUZIONE

Questa pubblicazione raccoglie sotto forma di storie e disegni le riflessioni degli studenti sul tema della dispersione scolastica. A crearli oltre 100 bambini delle scuole primarie dell’Istituto Comprensivo Pareto e dell’Istituto Comprensivo Console Marcello. Grazie alla collaborazione degli insegnanti e dei formatori della cooperativa E.D.I., che li hanno accompagnati per mano in questo percorso, i bambini ci hanno donato delle storie speciali.

Il programma Fuoriclasse, attraverso la realizzazione di uno strumento comunicativo che accosta 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 il benessere a scuola e la qualità dell’esperienza educativa.

Per questo la scelta di adottare uno strumento comunicativo creato da e con gli alunni che funzioni da “ricordo” dell’esperienza progettuale, che 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, caratteristiche importanti per la formazione di ogni 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 per superare i problemi incontrati, alimentando 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 per stare bene a scuola: *“Ricordatevi, anche se alcuni sono diversi da voi, non vuol dire che dovete prenderli in giro, perché tutti hanno delle qualità”*.

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, il programma di Save the Children di contrasto alla dispersione scolastica all’interno del quale si inserisce anche questa pubblicazione. Fuoriclasse opera per promuovere il benessere scolastico con interventi di educazione formale e non formale dedicati a studenti, docenti e genitori.

“Ecco davanti a voi il mondo della fiaba, quando vi entreremo non saremo più semplici bambini, ma dei personaggi di una fiaba che scoprirete insieme a noi”.

Così inizia il viaggio alla scoperta delle fiabe e giocando tutti insieme con la fantasia si possono creare storie meravigliose, proprio a partire dai diritti di tutti i bambini del mondo. Storie di fratellanza, uguaglianza, educazione e pace.



Buona lettura!



Per parlare in classe dell'importanza di rispettarci, non escludersi e aiutare gli altri.

L'amicizia magica



è in pericolo



C'era una volta, o forse ci sarà, in un lontano futuro,
uno splendido castello magico

dove viveva un grande mago con i suoi amici stregoni.

Il mago si chiamava Enrico Marti, era alto, barbuto e pacioccone
e aveva dei grandi occhi arcobalenati.

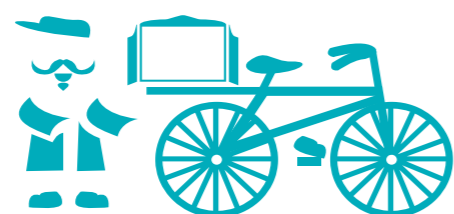
Il mago Enrico era un uomo buono che credeva molto nell'amicizia
e viveva in questo magico castello insieme a tantissimi stregoni.

Gli stregoni erano tutti diversi tra loro, alcuni erano alti, mentre altri erano

bassi, alcuni biondi, altri invece mori, alcuni anziani,
altri bambini e provenivano da tanti paesi del mondo:

venivano dall'Albania, dalla Sicilia, dal Perù, dalla Cina.

Gli stregoni erano molto amici, si volevano tutti bene
e non escludevano mai nessuno dai loro giochi.

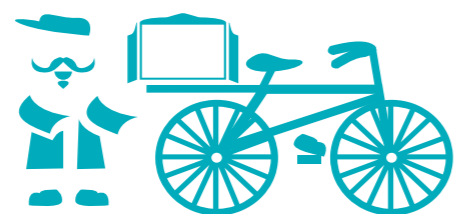


Su un pianeta lì vicino vivevano invece degli alieni con il loro assistente Perry l'ornitorinco. Questo pianeta era molto diverso da quello del mago e si chiamava Bruttolandia.

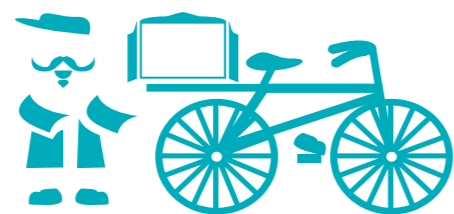
Su questo pianeta nessuno era felice, gli alieni infatti erano molto scontrosi tra loro, litigavano sempre e si picchiavano spesso.

Su Bruttolandia, ogni pizzico di amicizia che provava a farsi strada nei cuori degli alieni veniva subito buttato a terra e calpestato.

Gli alieni guardavano sempre quello che succedeva sul pianeta del mago Enrico ed erano molto gelosi di quello che vedevano. Invidiavano il mago perché era sempre circondato da tutti gli amici stregoni che gli dimostravano di volergli molto bene.

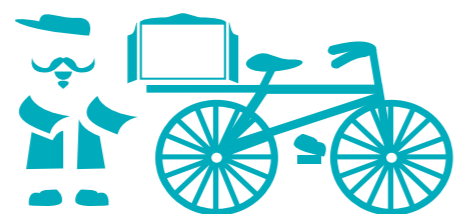


Quando, una notte di luna piena con un sacco di stelle nel cielo, accadde qualcosa. Una delle stelle che luccicava nel buio non era una vera stella, ma era un'astronave su cui stavano volando tre alieni che si chiamavano Celestino, Rosa e Pallido insieme a Perry l'ornitorinco. Dopo un lungo viaggio, l'astronave atterrò sulla torre più alta del castello e i suoi passeggeri si calarono dal grande camino, spuntando nella stanza da letto del mago Enrico. Gli alieni, che avevano il potere magico di raddoppiarsi, si raddoppiarono velocemente e formarono una lunga scala che saliva verso l'alto. In questo modo trasportarono il mago, tutto il cibo e le cose preziose che trovarono, su per il camino verso la loro astronave. Sul letto Perry lasciò un biglietto: "Abbiamo rapito il vostro mago perché non ci piace tutta l'amicizia che avete sul vostro pianeta".

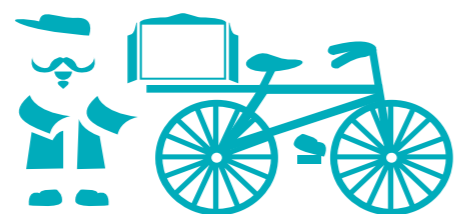


A quel punto, quando ormai gli alieni e Perry erano alti nel cielo, uno stregone trovò il biglietto, allarmò tutti gli altri e esclamò:

“Dobbiamo chiamare il Giratempo!
Giratempo, vieni qui, abbiamo bisogno di te!
Portaci alla ricerca della fonte dell'amicizia”.



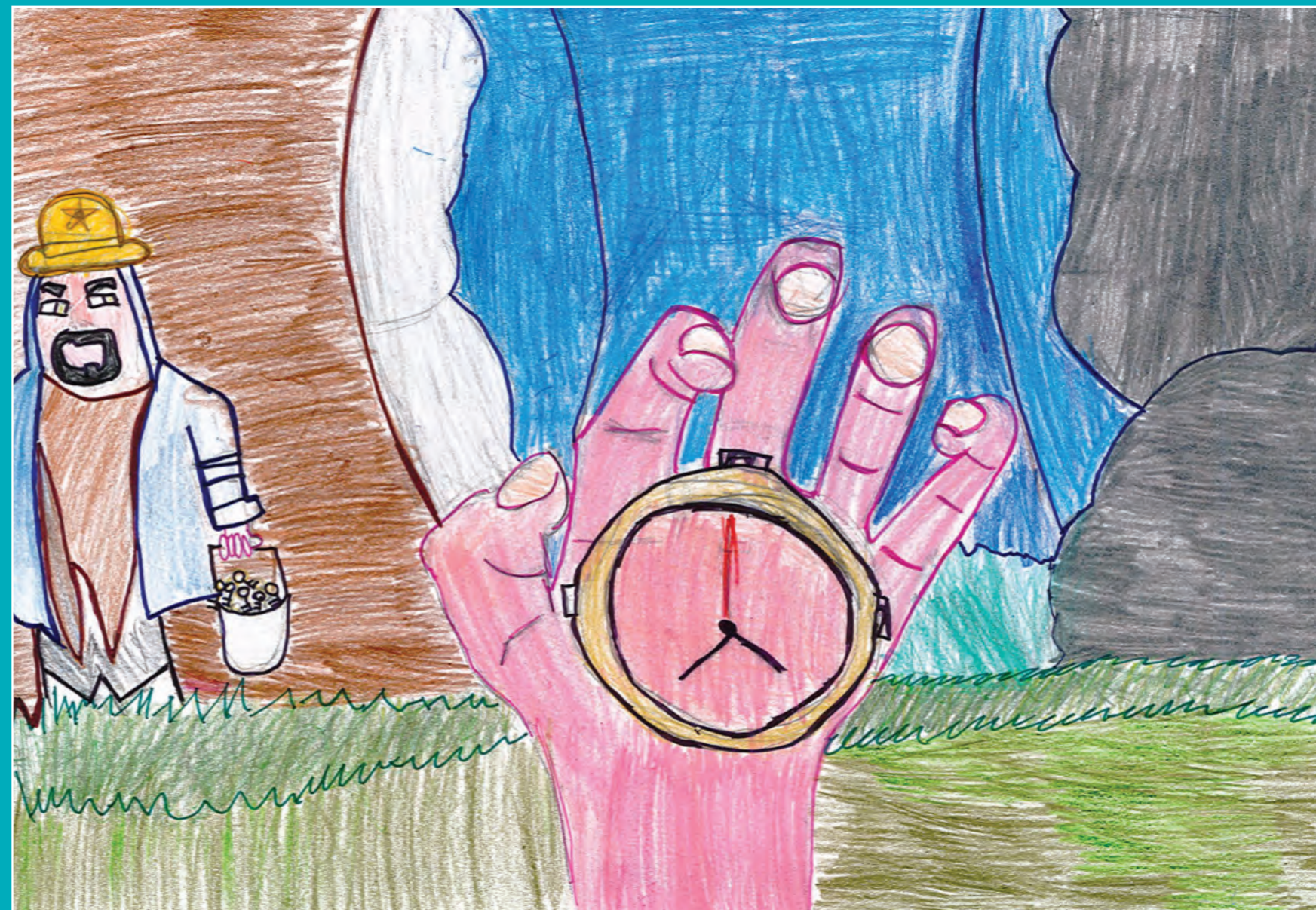
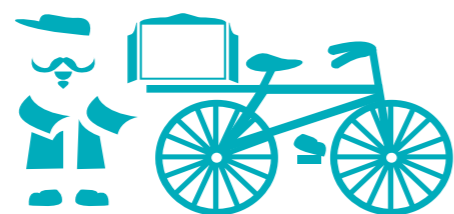
La leggenda, infatti, narra che l'amicizia nacque tanto tanto tempo fa dal profondo del cuore delle persone buone che la affidarono ad una meravigliosa cascata, ma gli alieni chiusero la fonte di questa cascata dentro un grande albero che sigillarono con 34 lucchetti. Forse non sapete che gli alieni, il mago, Perry e gli stregoni erano amici fino al momento in cui gli alieni avevano deciso di rinchiudere la fonte della cascata dell'amicizia. L'energia svanì in quel modo da tutti i loro cuori e fino a quel momento, ancora, la stavano cercando.



Dopo una lunga ricerca con il Giratempo, che portò gli stregoni in tantissimi posti diversi, trovarono finalmente la cascata, ma dovettero cercare le chiavi di tutti i lucchetti! Le trovarono nella cantina del castello, nel bagno, nella biblioteca, in giardino... ne trovarono 27!

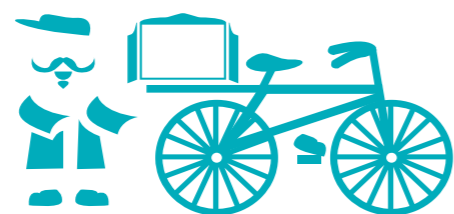
“Ma come faremo a trovare le altre?”, si chiesero. “Io ho un’idea”, disse uno stregone, “Con le nostre energie!”

“Sì, uniamole!” disse un altro. Uno stregone esclamò: “Se ci mettiamo insieme ne avremo molta di più! Corriamo alla fonte, veloci!”

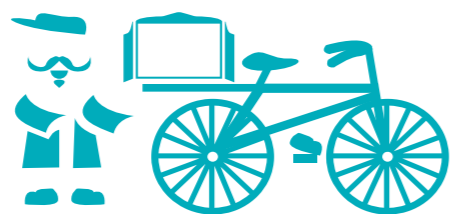


Corsero più veloce possibile e raggiunsero la fonte, unirono le loro energie con cui ruppero tutti i lucchetti e finalmente l'amicizia si espanse tutto intorno, attraverso una grande pioggia.

Questa pioggia colpì anche l'ornitorinco Perry e gli alieni. Diventarono finalmente tutti buoni, la cattiveria e la gelosia svanirono e tornarono ad essere tutti amici.



Gli alieni tornarono sul loro pianeta, portarono un goccio di pioggia d'amicizia nel loro mondo e vissero tutti felici e amici.





Per parlare in classe dell'importanza di stare bene a scuola, aiutarsi e collaborare.

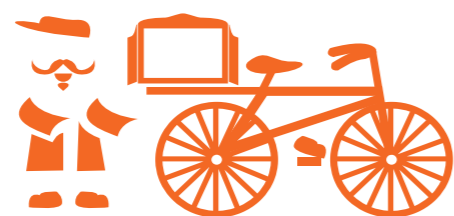


C'era una volta un grande castello in cui viveva un principe di nome Ykahp con una principessa che si chiamava Charlotte.

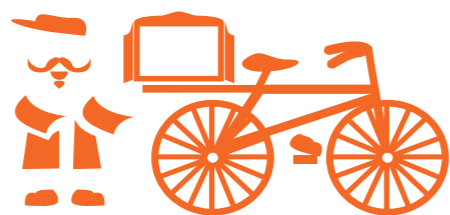
Questo castello era completamente circondato

da un bellissimo giardinetto che profumava di lavanda.

Al suo interno, c'era una scuola dove i bambini andavano per studiare tante materie come l'italiano, la matematica e così via, ma imparavano anche il rispetto, l'ascolto, la collaborazione e l'amicizia.

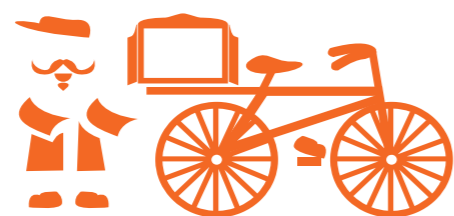


La principessa Charlotte era una maestra della scuola, era molto intelligente e molto bella; era vestita con uno splendido vestito rosa e in testa portava una corona ricoperta di diamanti. Il principe Ykahp era molto coraggioso, aveva una corazza sui pettorali e in testa aveva un elmetto. Anche il principe era un maestro e insegnava nella scuola. Nel castello viveva anche un drago. Era un drago speciale che insegnava scienze ai bambini e aveva il magico Potere del Ghiaccio e attraverso il ghiaccio faceva vari esperimenti.

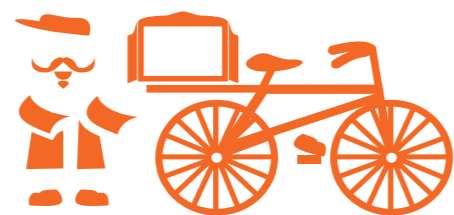


Nel paese vicino abitava un popolo particolare, si chiamava Studiopoko, e infatti il popolo non studiava mai e gli abitanti non andavano mai d'accordo.

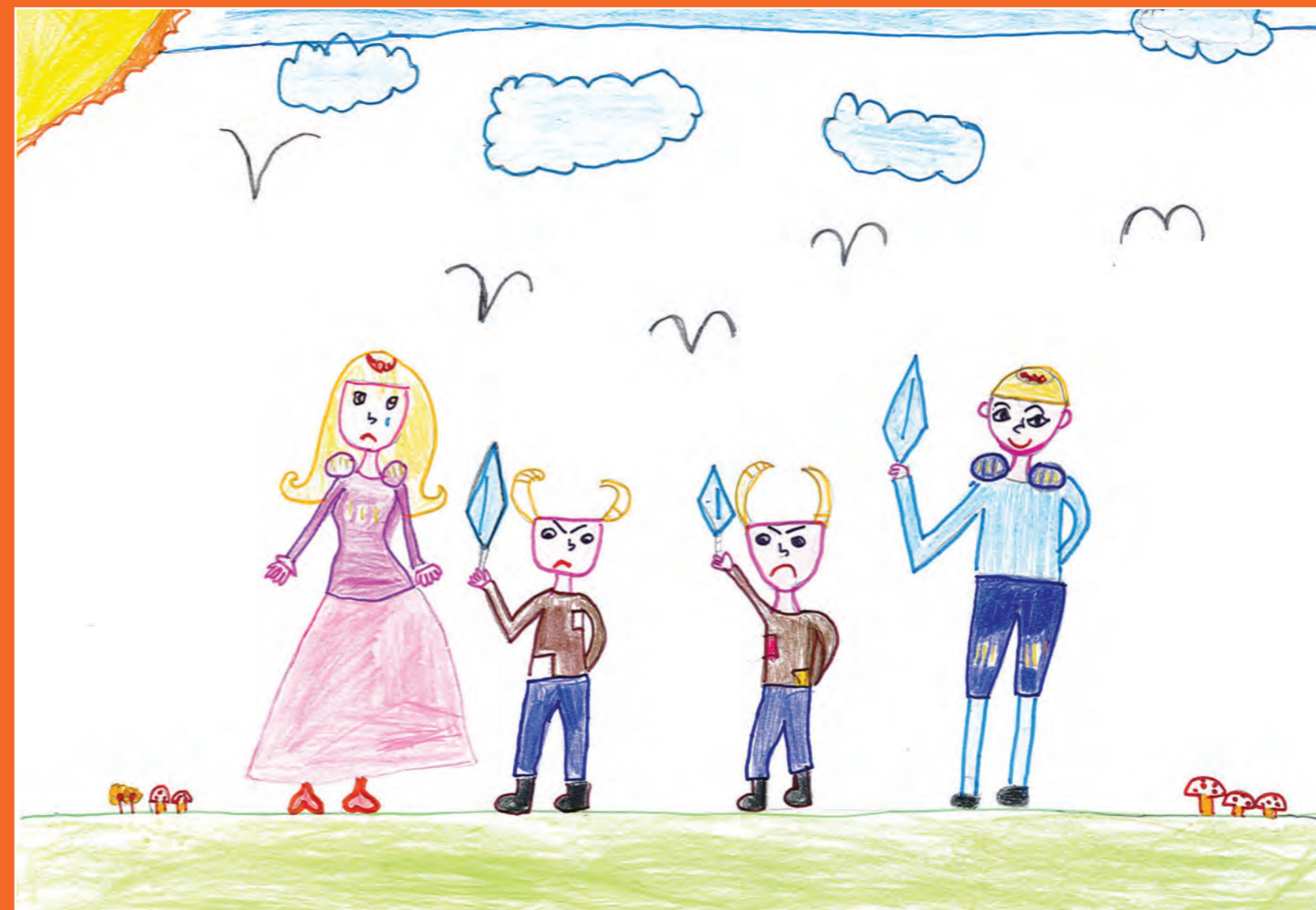
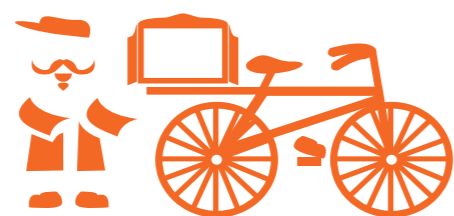
Questo popolo era un po' geloso dell'armonia che c'era all'interno del castello.



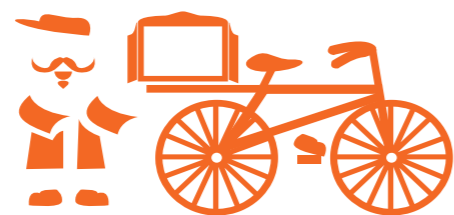
Una notte decisero di andare nel castello per rapire la principessa, la cosa più preziosa che il castello avesse.



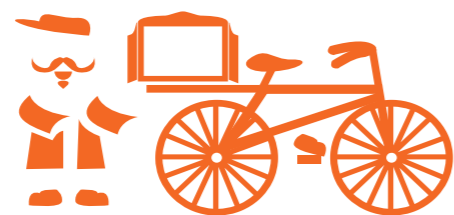
Il giorno dopo erano tutti molto preoccupati per il rapimento della principessa; allora, il principe partì insieme al suo amico drago per andare a cercarla nel villaggio degli Studiopoko. Finalmente, dopo un lungo viaggio, li raggiunsero. Dovete sapere che gli Studiopoko un tempo erano dei bambini e per qualche motivo di cui non siamo a conoscenza sono diventati grandi e senza conoscenza. Per tornare nuovamente bambini e acquisire nuove conoscenze, dovevano studiare tanto e quindi avevano deciso di rapire la principessa per avere una maestra che li aiutasse.



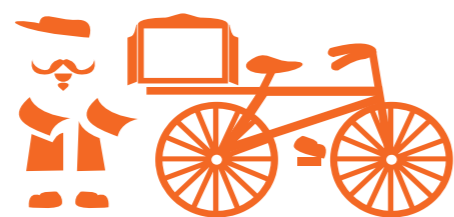
Una volta arrivati, il principe andò dagli Studiopoko e chiese loro: “Volete venire al castello per partecipare anche voi alle lezioni della scuola? Così potrete studiare con noi e in questo modo potrete riportare la principessa alla sua scuola”. Il drago si accorse che il popolo non voleva ascoltare il principe e non aveva intenzione di riconsegnare la principessa e andare con loro al castello. Decise quindi di usare il suo Potere del Ghiaccio per aiutarli e trasformarli nuovamente in bambini.



Finalmente gli Studiopoko tornarono bambini e insieme al drago, al principe e alla principessa si misero in viaggio per raggiungere il castello magico e la sua scuola.



Siccome erano stati ghiacciati dal drago, avevano acquisito anche loro il Potere del Ghiaccio e grazie a quello, una volta diventati grandi, costruirono una grande scuola tutta di ghiaccio nel loro villaggio per tramandare le conoscenze imparates dalla principessa alle generazioni future. Alla fine cambiarono il nome del villaggio da Studiopoko a Studioankio!
E vissero tutti felici, istruiti e contenti.





Per parlare in classe di come stare bene insieme anche se si è diversi.

LA LEGGENDA

DELL' ISOLA

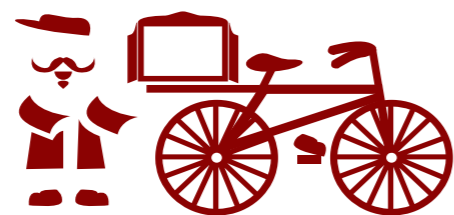
CHE
NON C'È



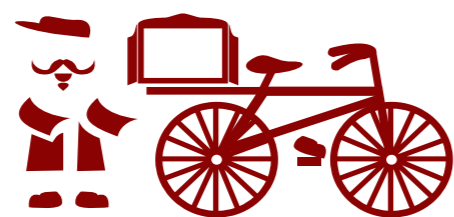
C'erano una volta due bambini che volevano esplorare il mondo perché incuriositi da una leggenda antica, che narrava di elfi, fate e alieni che convivevano insieme in armonia.

Navigarono sul mare per giorni e giorni, quando ad un tratto videro da lontano un'isola che sembrava piccola, la raggiunsero e stanchi si addormentarono.

Quando si svegliarono si trovarono davanti a loro due elfi e due fate che dissero: "Buongiorno! Benvenuti! Questa è l'Isola che non c'è!".



Gli elfi avevano orecchie appuntite ed erano bassi, alcuni grassi e altri magri, alcuni con la pelle chiara e altri con la pelle scura ed erano vestiti come Peter Pan. C'erano fate alte e fate basse, magre e grasse, avevano la pelle rosa e i capelli come l'arcobaleno e delle ali trasparenti e scintillanti. Ed erano vestite con petali di fiori lilla. I bambini si presentarono dicendo i loro nomi: Vaiana ed Endimion. Erano due inglesi quindi non capirono niente. Elfi e fate chiamarono la regina delle fate che parlava tutte le lingue e gli spiegò che c'era un mostro sull'isola con quattro teste che con il suo esercito di cavalieri, si aggirava nella foresta e catturava persone provenienti da altri luoghi. Allora elfi e fate portarono Vaiana e Endimion nella caverna degli alieni, piccoli mostriciattoli di colori vivaci con tre occhi, il terzo sulla fronte, per farglieli conoscere.



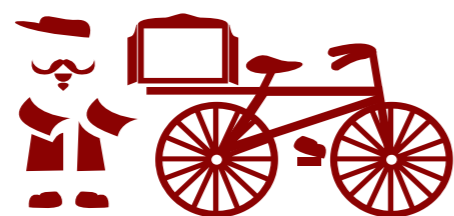
Nell'oltretomba dell'isola viveva un mostro con le ali e quattro teste.

Quando si arrabbiava sputava fuoco e lava e distruggeva tutto.

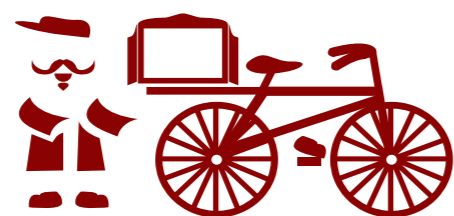
Era diventato così cattivo perché era molto invidioso degli abitanti dell'isola. Essi infatti avevano gli uni delle splendide bacchette magiche, gli altri delle stupende astronavi.

Il mostro aveva come aiutanti dei cavalieri neri senza testa che viaggiavano su dei Pegaso alati e neri e avevano spade fiammeggianti.

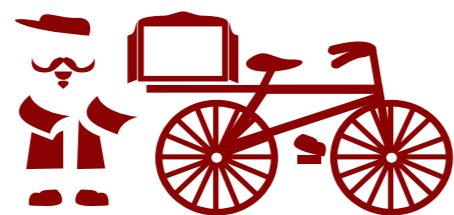
Per la troppa invidia di questi due mondi incantati, che nonostante le diversità sapevano vivere insieme in pace, il mostro decise di farli litigare tra loro.



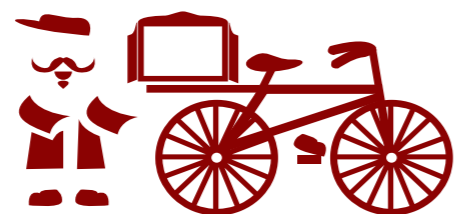
I cavalieri allora ricevettero ordine di andare dalle fate e dagli elfi, travestendosi per non essere riconosciuti, e comunicare loro che gli alieni avevano intenzione di rubargli le loro bacchette magiche. Andarono poi dagli alieni con nuovi travestimenti e comunicarono che il popolo delle fate e degli elfi aveva intenzione di rubargli le navicelle. I due popoli si arrabbiarono molto e iniziarono a litigare: le fate decisero per ripicca di andare a rubare loro le astronavi e gli alieni fecero lo stesso con le bacchette magiche. Il mostro osservava la guerra grazie alle telecamere che i cavalieri avevano nascosto nell'isola e ghignava sotto i baffi scrocchiandosi le dita per la soddisfazione.



I bambini esploratori, di ritorno dalla caverna degli alieni, vagando per il bosco, videro uno strano gatto, così decisero di seguirlo. Il gatto aveva il pelo arancione, era paffutello, morbido, con le ali da angelo e gli occhi verdi. Si trovava lì perché da piccolo si era perso ed era capitato nell'isola. Una fata lo aveva accolto e trasformato in un gatto magico e parlante.



Il gatto e i bambini, vista la situazione, si diedero da fare ed escogitarono un piano: scrissero delle lettere agli alieni e alle fate con questo messaggio: “Ci dispiace, non vogliamo più la guerra, anche se siamo diversi ci piace vivere tutti insieme in pace!” Dentro la busta ci misero un cuore come simbolo della pace e spedirono le buste.



Come per magia iniziò a cadere dal cielo l'elisir dell'amicizia.

È un elisir preziosissimo fatto con una goccia di sangue di bambini di ogni razza, un pizzico di arcobaleno, fantasia, zucchero filato, contiene il suono delle risate dei bambini, cioccolato, amore, caramelle e raggi di sole.

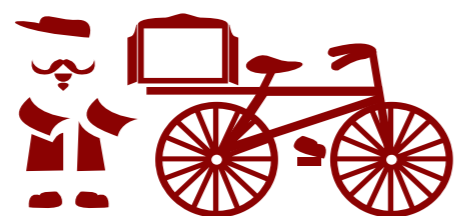
È di colore arcobaleno brillantinato e non appena tocca le persone queste diventano buone e molto amiche.

Gli elfi, le fate e gli alieni si scusarono e capirono l'inganno del mostro.

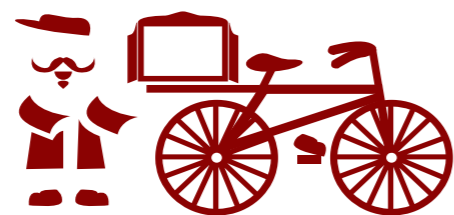
I cavalieri capirono di essersi comportati male; capirono che tutti sono uguali e con gli stessi diritti.

Non appena l'elisir toccò il mostro, iniziarono a bruciargli gli occhi!

Anche il mostro capì il suo errore, si sentì in colpa e si ritirò nell'oltretomba.



Bambini esploratori, fate, elfi, alieni e il gatto parlante cucinarono tutti insieme una crêpe gigantesca e festeggiarono. I bambini stavano così tanto bene insieme ai nuovi amici che decisero, con il permesso dei genitori, di trascorrere sempre le vacanze sull'isola. E vissero tutti felici e contenti.





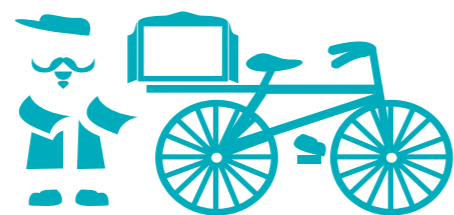
Per parlare in classe del diritto a vivere nuove avventure per continuare ad imparare.

L'AVVENTURA

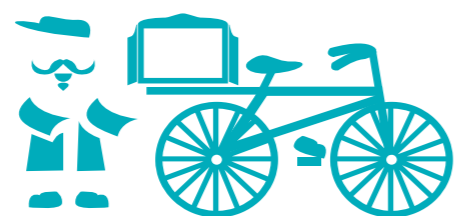
DEL CAVALIERE ROSSO



C'era una volta una nave
sulla quale viaggiava il Cavaliere Rosso con la sua famiglia.
Il Cavaliere Rosso veniva da un'isola della Scozia
dove c'era il loro castello antico e imponente.



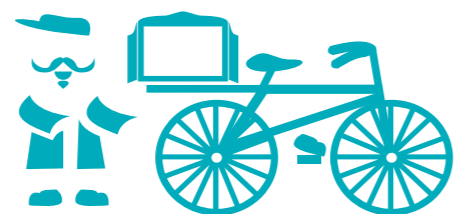
Sulla nave c'erano la regina, il re e il Cavaliere Rosso, che era il loro figlio. Stavano andando ad aiutare gli abitanti dell'isola di Feroe, che era stata riconquistata dal Cavaliere Nero. Durante la notte uno degli abitanti dell'isola era fuggito ed era andato a chiedere aiuto al Cavaliere Rosso. Subito il Cavaliere Rosso, con la sua famiglia, s'imbarcò per portare aiuto, ma durante la notte si alzò la nebbia e quando arrivarono vicino all'isola, la nave si incagliò negli scogli: le assi si aprirono e la nave cominciò ad affondare. Per fortuna il Cavaliere Rosso e la sua famiglia riuscirono a calare una scialuppa e a raggiungere l'isola. Si narrava che sull'isola vagasse una principessa trasformata in alieno. E da quando era sparita, il principe dell'isola, il Cavaliere Nero, era diventato molto cattivo. La principessa si chiamava Leila e amava leggere, studiare e fare tante avventure e dalla sua scomparsa il Cavaliere Nero aveva bandito dall'isola ogni libro, ogni gioco e tutte le possibilità di vivere avventure.



Dopo aver camminato per ore, da lontano, sentirono degli strani rumori, come dei grossi sputi di lava che battevano contro le rocce.

Ad un tratto, il Cavaliere Rosso, incuriosito di sapere cosa stesse succedendo, decise di andare a vedere. Arrivato alla vetta del vulcano, vide un drago spaventoso con delle squame appuntite e delle enormi ali.

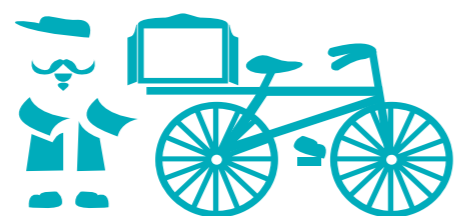
Terrorizzato dalla paura, non riuscì nemmeno a parlare. Ad un certo punto il drago, con voce maestosa, gli disse: “Io sono qui prigioniero da più di 100 anni perché un giorno il Cavaliere Nero ha schiavizzato tutto il popolo. Io mi ribellai, ma il principe mi rinchiuso qua dentro”. Il Cavaliere Rosso rispose: “Ti aiuterò a liberarti e a sconfiggere il Cavaliere Nero per liberare il popolo”. In quel momento, il cavaliere Rosso si ricordò del suo potere magico ed improvvisamente, mettendosi la mano sul cuore sopra lo stemma, chiese al pupazzo che nascondeva sotto l’armatura di far scendere la pioggia per spegnere il calore del vulcano. La pioggia fece sciogliere le catene a cui era legato il drago ed il fumo che ne uscì impedì alle guardie di vedere quanto stava accadendo. Il drago andò di corsa dal suo salvatore e gli disse che era urgente liberare la popolazione dall’incantesimo del Cavaliere Nero.



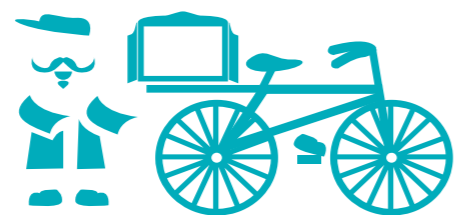
Andarono così al suo castello e gli dissero:
“Noi supereremo qualsiasi prova per liberare la popolazione.
Dacci una possibilità”.

Il Cavaliere Nero, sicuro che non sarebbero riusciti, gli disse:
“Entro l'alba del secondo giorno dovrete portarmi qui un alieno
altrimenti la popolazione morirà”.

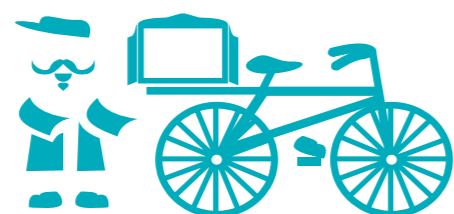
Allora il Cavaliere Rosso iniziò la sua ricerca con il drago,
chiesero aiuto al pupazzo magico che li indirizzò verso il fiume Radion,
luogo in cui l'alieno era solito andare a cantare.



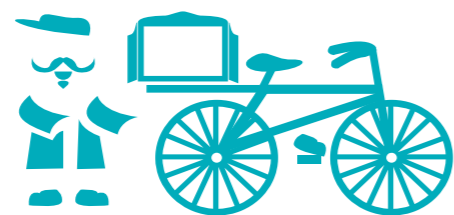
Dopo aver camminato tanto erano già le sei di sera del primo giorno, quando, sul fiume Radion, il Cavaliere Rosso ed il drago sentirono sempre più forte una melodia arrivare dal bosco. Così il Drago vide un sasso un po' diverso dagli altri: era viola e si muoveva. Ad un certo punto, il sasso saltò in piedi e iniziò a ballare: era l'alieno. Il drago tirò fuori un biscotto e l'alieno ne fu subito attratto, si avvicinò e quando fu abbastanza vicino lo intrappolarono in una rete. Nel frattempo era calato il sole e il drago non poteva più vedere a causa del buio. Il cavaliere allora chiese nuovamente aiuto al pupazzo magico, il quale fece comparire una zattera con cui poterono discendere il fiume e tornare al castello. Navigarono tutta la notte e quando arrivarono davanti al Cavaliere Nero, egli non poteva credere ai suoi occhi.



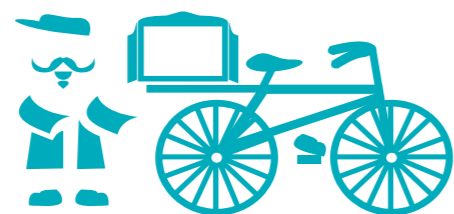
All'arrivo del primo raggio di sole, l'alieno si trasformò nella principessa e, come d'incanto, il Cavaliere Nero, che l'aspettava da tanti anni, si sentì sciogliere il cuore, sorrise e le corse incontro. Colmo di felicità decise che era arrivato il momento di liberare tutta la popolazione dalla povertà culturale. Ringraziò il drago e il Cavaliere Rosso ed annunciò la nuova era.



Finalmente i bambini e gli adulti iniziarono ad andare a scuola e a lavorare, i bambini da quel giorno ritornarono a scuola e impararono che dovevano rispettare delle regole e che avevano dei diritti e che dovevano essere lasciati liberi. Impararono la matematica, le addizioni e le sottrazioni, la storia dei Sumeri, Babilonesi, Assiri, Ittiti ed Egizi. Poi fecero palestra e impararono a giocare a calcio, nuoto, basket, football americano e a fare tanti giochi nuovi.



Impararono anche che avevano diritto al riposo e al tempo libero e a giocare tutti insieme. Da quel giorno il Cavaliere Nero iniziò a studiare e diventò buono e vissero tutti felici e contenti.





Per parlare in classe del diritto ad essere curati e avere una famiglia.

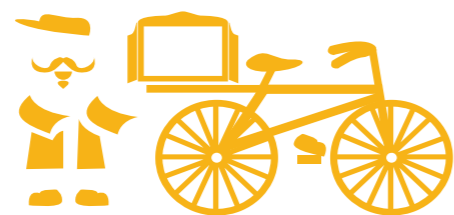
il RITORNO

DELLA

FAMIGLIA



C'era una volta tanto tempo fa una famiglia reale.
Il Re si chiamava Giovanni, la Regina si chiamava Regina di Cuori,
la Principessa Alessandra e il Cavaliere Fulmine.
C'era anche un fidato giullare che si chiamava Formaggio.
Era una famiglia gentile, affettuosa, generosa e accogliente.
Aiutavano tutte le persone povere, dando loro riparo e cibo,
e quando c'era una persona in pericolo, il giullare si trasformava in drago
e si precipitava ad aiutarla.
Riuscivano a soddisfare anche le richieste impossibili.



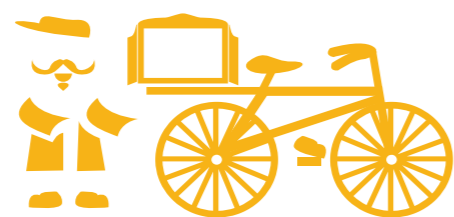
Un giorno la famiglia reale, molto stanca del lavoro che svolgeva ogni giorno, decise di andare in vacanza per tre giorni.

Il castello sorgeva in mezzo ad un bosco, fitto come la barba del vecchio nonno e buio come la notte più nera.

Non c'era altra via per andare in vacanza, quindi la famiglia si addentrò nel bosco.

Ad un tratto, mentre si trovavano nel bel mezzo del fitto e nero bosco, da sotto terra uscirono degli zombie vampiri.

Gli zombie avevano la testa da vampiro e il corpo da zombie e si trovavano lì perché erano vittima di un incantesimo della strega Bichi che li aveva trasformati così perché voleva degli aiutanti. La strega Bichi era una strega cattiva perché non aveva avuto una famiglia e rapiva i principi per tentare di costruirsi una tutta sua.

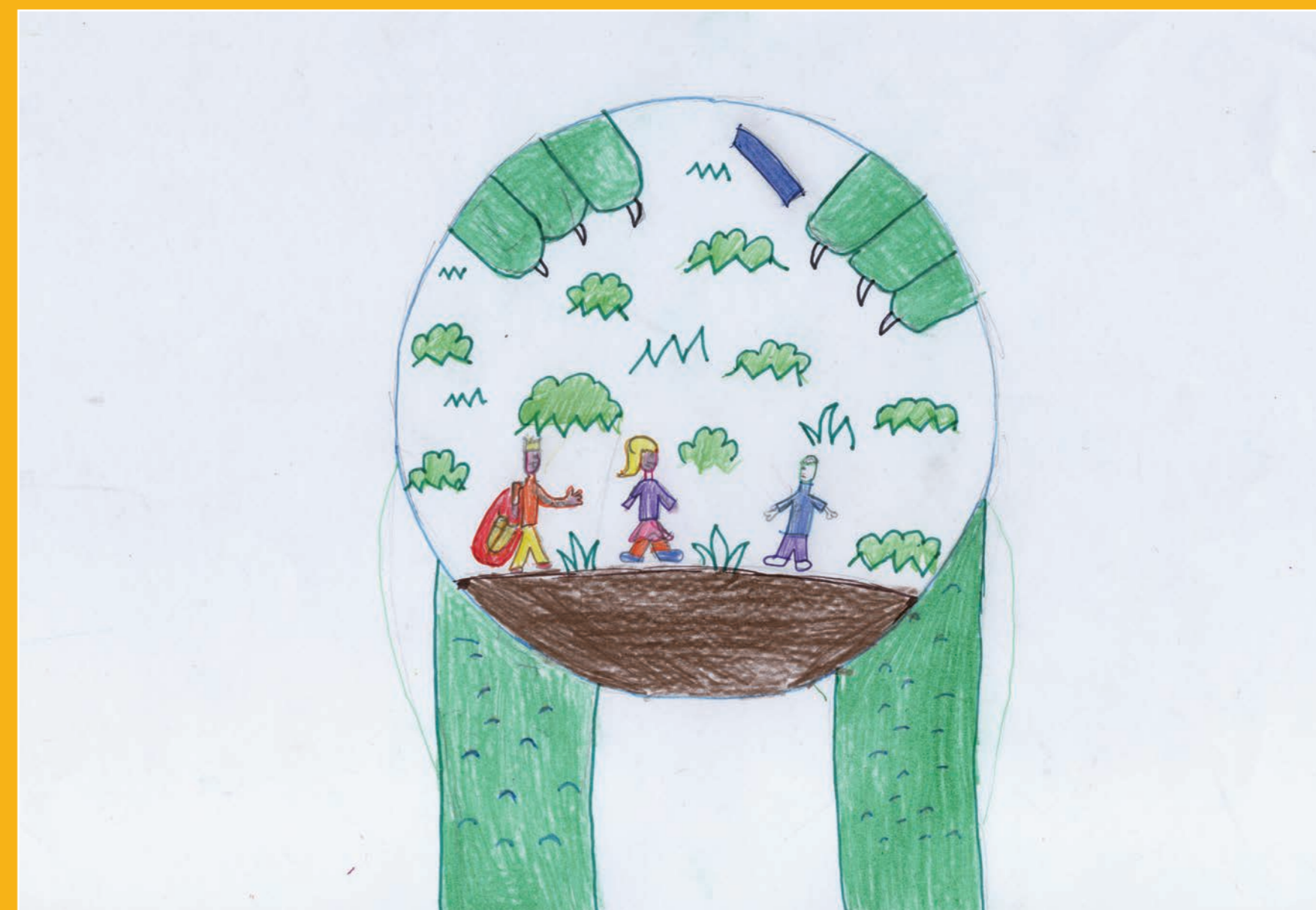
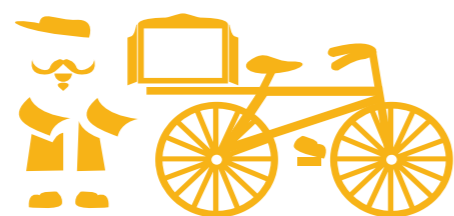


Nel castello esisteva una bolla magica che teneva d'occhio la famiglia reale quando andava in vacanza, la custodiva il giullare dentro il cappello.

Quando sulla bolla comparve la famiglia reale in pericolo, il giullare stava provando altri trucchi per far ridere.

Interruppe subito il suo esercizio e, siccome la bolla era magica, gli chiese di trasformarsi in un drago.

In un batter d'occhio la pelle del giullare diventò verde con le squame blu: si era trasformato in un drago grandissimo e muscoloso così poté andare a salvare la famiglia reale.



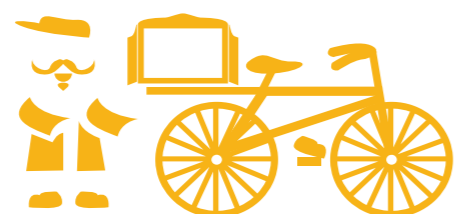
Il drago, volando, arrivò nel bosco e incontrò gli zombie.

Nel frattempo essi avevano attaccato la famiglia reale che per la paura si era dispersa nel bosco, poi si erano messi a mangiare una pianta che li faceva riprodurre diventando un esercito.

Quando arrivò il drago rimandò tutti gli zombie da dove erano venuti con una vampata di fuoco. Uno di loro però si era nascosto dietro ad una roccia.

Non appena si spensero le fiamme, si lanciò sul drago e lo morse con i suoi denti affilati. Il drago se lo scrollò di dosso e gli diede una codata lanciandolo lontano; poi cadde a terra stremato dal combattimento.

Tutti si cercavano a vicenda e spaventati urlavano: “Aiuto”.



La regina, disperata, invocò la fata dei boschi e le chiese aiuto per radunare la famiglia.

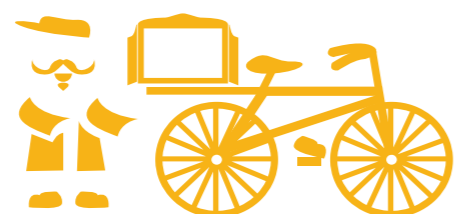
Ad un certo punto, comparve sul muschio del bosco della polvere fatata e apparve la fata. Con voce soave la rassicurò e le disse: “Io ho un magico campanellino oro con cui potremo radunare la famiglia”.

La regina insieme alla fata iniziò a suonare il campanellino e il suono raggiunse le orecchie di tutta la famiglia.

Nel suono erano racchiusi i valori della famiglia: stare insieme, aiutarsi a vicenda, volersi bene, crescere insieme e divertirsi.

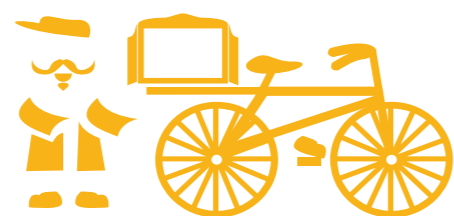
Ciascuno seguì la dolce musica e come per magia si trovarono tutti insieme in una radura.

Ad un tratto la fatina scomparve nel fitto bosco, aveva un nuovo compito da svolgere, ma apparve alla famiglia una luce molto forte che proveniva da una caverna e sentirono il bisogno di seguirla.



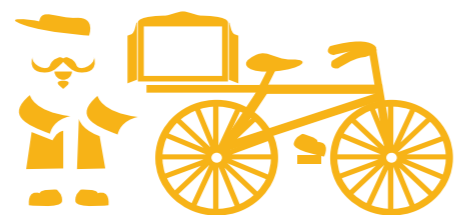
All'interno di questa caverna c'era il drago ferito.
Infatti, il drago-giullare per farsi aiutare e farsi trovare dalla famiglia
aveva attivato la bolla magica.

Gli rimaneva un'ultima richiesta da poter fare alla bolla magica
e, insieme alla famiglia, decisero di far comparire un letto teletrasportabile.

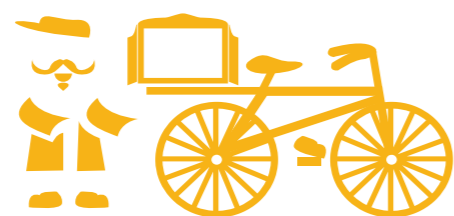


Il drago venne delicatamente steso sopra
e la famiglia reale ci salì per tornare insieme a casa grazie al teletrasporto.

Una volta giunti a casa, il drago venne curato
e guarì ritornando ad essere il giullare Formaggio.

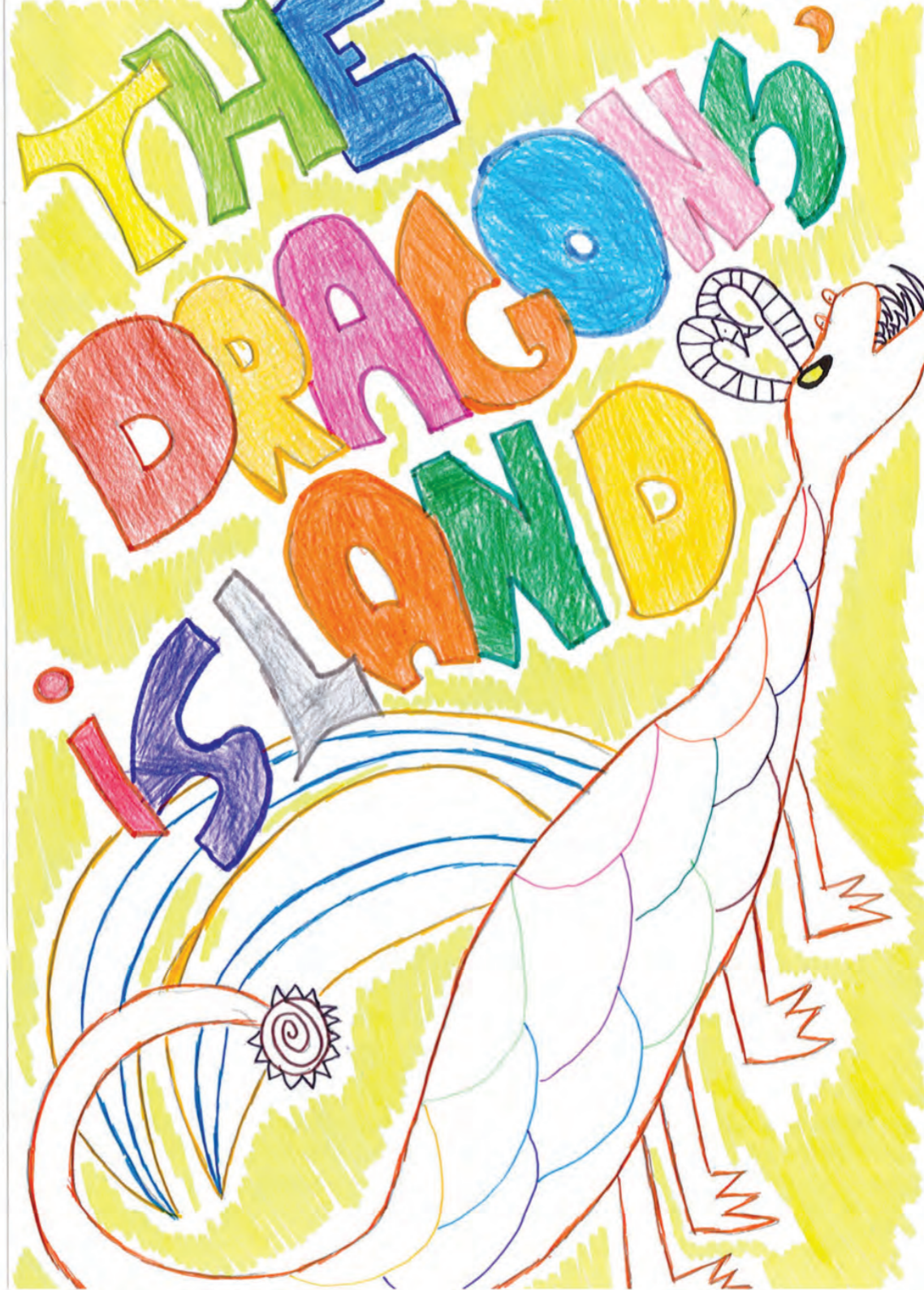


La famiglia a quel punto gli disse: “Grazie mille per tutto quello che hai fatto! Ci hai salvato la vita e ti premieremo facendoti diventare un nuovo membro della nostra famiglia”. Il giullare era contento perché non aveva mai avuto una vera famiglia e rispose di sì: “Accetto e vi ringrazio perché tutti hanno il diritto di essere curati e di avere una famiglia”. La fatina del bosco nel frattempo aveva trasformato gli zombie in principi che corsero tutti indietro dalle loro famiglie e la vecchia strega Bichi si scusò del male commesso e venne accolta nella grande famiglia del bosco.

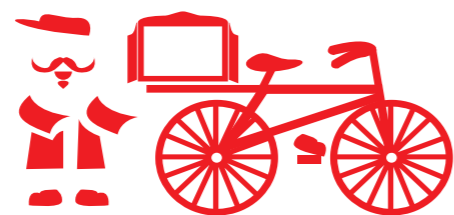




Per parlare in classe del principio di uguaglianza e dell'importanza di non prendersi in giro.



C'era una volta in un tempo lontano un pianeta invisibile.
 Era un pianeta molto grande e bello e aveva i colori dell'arcobaleno:
 c'erano i fiumi molto azzurri, le rose molto rosse, le mele molto verdi, i fiori
 tutti colorati di giallo, di rosso, di viola e di arancione.
 Era un pianeta di alberi carichi di frutta.
 Su questa isola viveva un popolo di draghi Mangiafrutta.
 Erano dei draghi tutti blu con la pancia azzurra.
 Amavano molto la natura e vivevano nel rispetto di essa.
 Erano buoni, gentili e molto abitudinari.

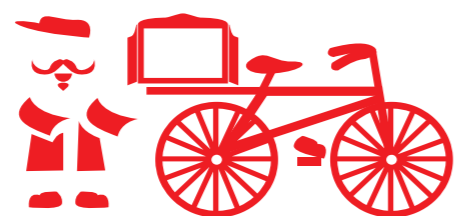


Un giorno, però, nacque un draghetto diverso da tutti gli altri che si chiamava Michelangelo.

Era un draghetto particolare perché non era blu con la pancia azzurra, ma cambiava colore a seconda del tempo: se pioveva diventava tutto grigio, se c'era il sole diventava giallo e verde chiaro, se nevicava diventava bianco e azzurro e se c'erano i fulmini diventava fosforescente.

Inoltre se si avvicinava troppo alle rose diventava tutto rosso, e quando beveva l'acqua azzurro.

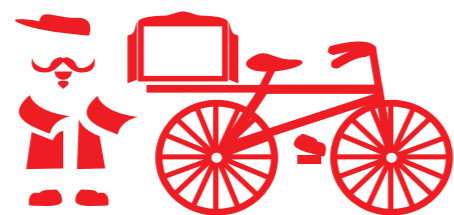
Tutti lo prendevano in giro perché era diverso, qualcuno diceva che era brutto, qualcun altro diceva che era buffo quando diventava tutto rosso, ma in realtà erano invidiosi di lui.



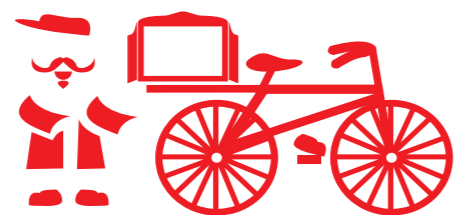
Un giorno Michelangelo decise di scappare dalla sua isola, perché stanco delle prese in giro.

Per uscire dovette rompere la barriera che era intorno al pianeta. Dovete sapere, infatti, che la barriera magica, che rendeva il pianeta invisibile, era stata costruita dai Cyborg, un popolo invidioso dello speciale pianeta dei draghi che desiderava isolarli. Uscendo dalla barriera il drago incontrò un piccolo bambino e fecero presto amicizia. Michelangelo però non sapeva che il bambino apparteneva al popolo dei Cyborg. Essi infatti da bambini avevano sembianze umane ed erano simpatici e gentili.

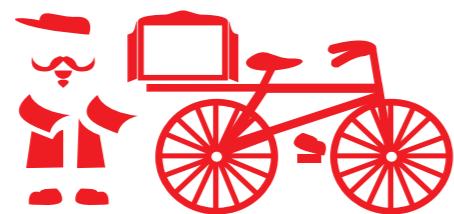
Passarono insieme dei giorni felici giocando a palla, finché ad un certo punto la palla finì in acqua, il bambino si immerse per andare a recuperarla, ma non tornò più in superficie. Allora il drago si preoccupò e gli andò incontro.



Improvvisamente dalle acque uscì un Cyborg e il drago ebbe paura. Con voce tonante il Cyborg disse: “Io mi chiamo Rocky, il vostro popolo è nemico del nostro, noi non possiamo essere amici, tu hai osato superare la barriera, noi Cyborg vi distruggeremo”. Il drago si accorse che da solo non poteva risolvere la situazione e tornò di corsa sul suo pianeta, dove tutti erano preoccupati per lui, ma avevano compreso che il suo coraggio li avrebbe salvati. Allora lo condussero dal vecchio drago saggio che gli consegnò il libro magico per affrontare il popolo di Rocky.



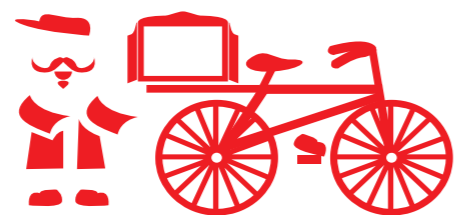
Cìò che caratterizzava e divideva i due mondi era proprio il loro modo di vivere: dentro la barriera i draghi usano la natura, fuori i Cyborg la tecnologia. Michelangelo allora decise di rompere un'altra volta la barriera magica per recarsi dai Cyborg. Grazie al prezioso libro magico, i mille pezzi rotti della barriera iniziarono a girare intorno a Michelangelo e lo illuminarono di migliaia di colori diversi. Fluttuando nell'aria come uccelli in planata i pezzetti di barriera ad uno ad uno formarono una strada magica che Michelangelo iniziò a percorrere. La strada arrivava fino ai Cyborg e al suo maligno capo.



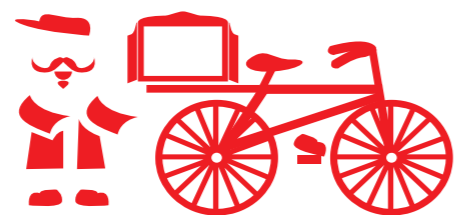
Non appena Michelangelo arrivò, il capo esclamò:
 “So perché sei qui! Se tu e il tuo popolo saprete usare completamente un computer entro cinque giorni e noi impareremo a scoprire la natura conviveremo unendo i due modi di vivere, ma se ciò non avverrà, continueremo a vivere così uno contro l’altro”.

Michelangelo accettò la sfida e i Cyborg anche.
 Imparando ad usare la tecnologia, i draghi iniziarono ad intuirne le potenzialità: poterono spostare dei pesi pesanti e stancarsi di meno nel volo; i Cyborg, d’altro canto, impararono a conoscere la natura e scoprirono il piacere dell’aria fresca e dell’ossigeno, iniziarono a piantare degli alberi e a mangiare la frutta.

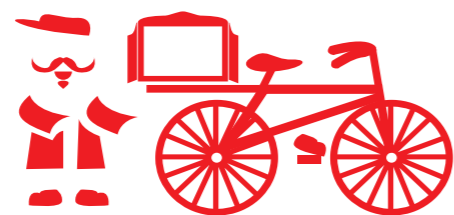
Era così bello conoscere e apprezzare tutte le qualità della natura e della tecnologia che i due popoli si ritrovarono a darsi molti consigli.

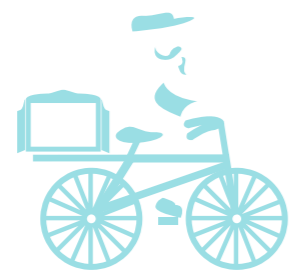


Allora la barriera si trasformò in un arcobaleno che unì la terra dei draghi e la terra dei Cyborg, con un ponte di pace e di uguaglianza. Il drago Michelangelo aveva salvato il popolo dall'isolamento. Gli altri draghi si scusarono con lui per tutte le prese in giro e lo fecero diventare capo villaggio.



Allora Michelangelo disse:
“Ricordatevi, anche se alcuni sono diversi da voi,
non vuol dire che dovete prenderli in giro, perché tutti hanno delle qualità”.
Rocky e Michelangelo ritornarono amici come un tempo.
E vissero tutti felici e contenti.





E ora crea tu il tuo personaggio!

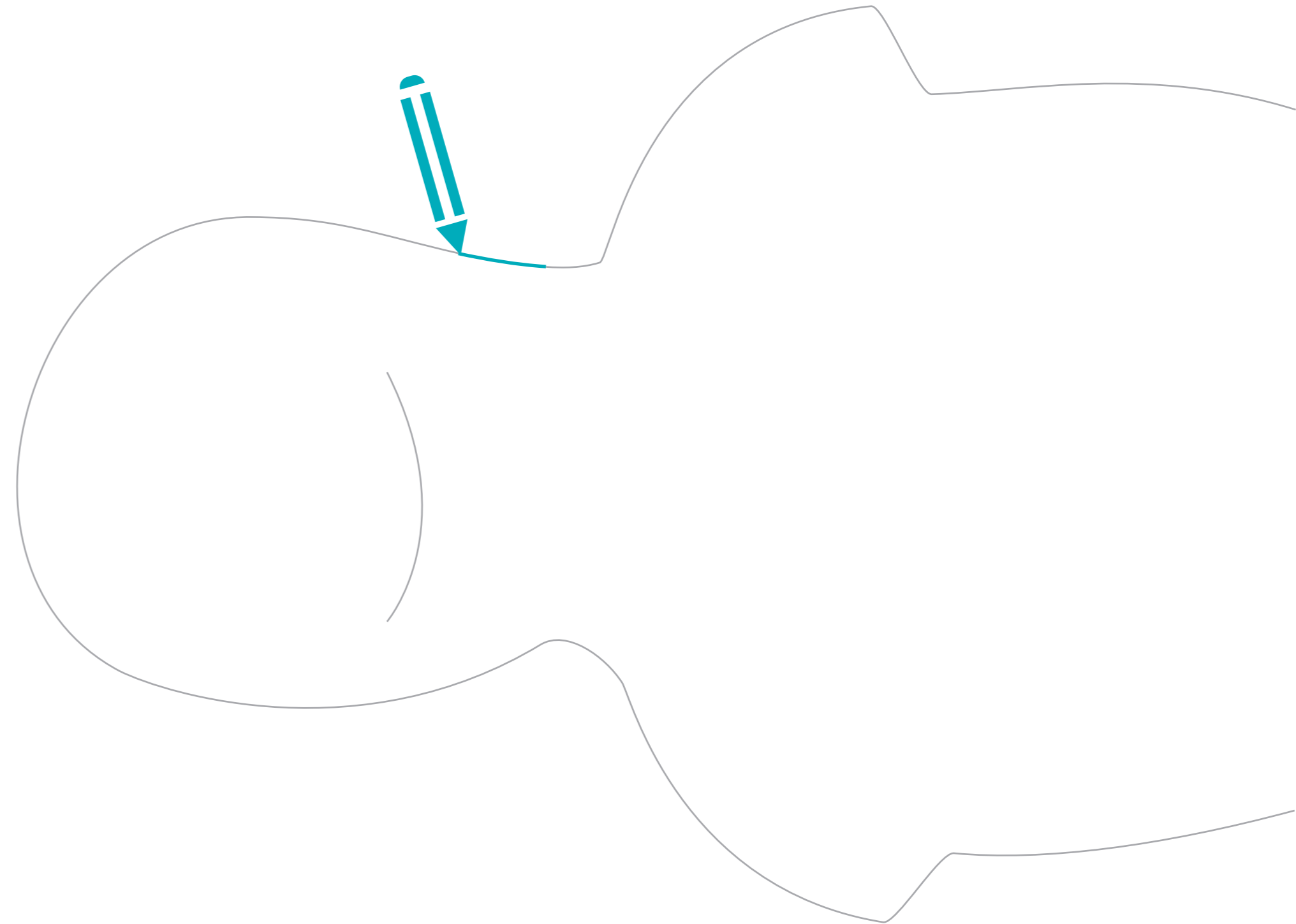
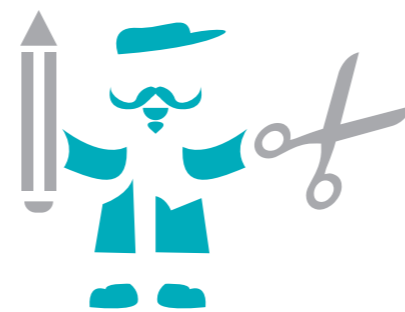
COSTRUISCI L'IDENTIKIT

Nome: _____

Segni particolari: _____

Qualità: _____

Super potere per stare bene a scuola: _____



Save the Children

è la più importante organizzazione internazionale indipendente, dedicata dal 1919 a salvare i bambini in pericolo e a promuovere i loro diritti, subito e ovunque, con coraggio, passione, efficacia e competenza.

Opera in oltre 120 paesi per garantire a tutti i bambini salute, protezione, educazione, sviluppo economico, sicurezza alimentare e promuovere la partecipazione di tutti i minori. Inoltre risponde alle emergenze causate da conflitti o catastrofi naturali.

Save the Children è stata costituita in Italia alla fine del 1998 come Onlus e ha iniziato le sue attività nel 1999. Oggi è una Ong riconosciuta dal Ministero degli Affari Esteri.

Oltre all'importante impegno a livello internazionale, Save the Children Italia da più di 10 anni sviluppa programmi che hanno l'obiettivo di migliorare la vita dei bambini che vivono sul nostro territorio con interventi nell'ambito della lotta alla povertà minorile, della protezione dei minori a rischio di sfruttamento (come i minori stranieri non accompagnati), dell'educazione e della scuola, dell'uso sicuro delle nuove tecnologie, della tutela dei minori nelle emergenze.

FUORICLASSE

Fuoriclasse è il programma di Save the Children contro la 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.



Save the Children

Save the Children Italia Onlus

Via Volturno 58 -00185 Roma

tel + 39 06 480 70 01

fax +39 06 480 70 039

info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it

Per l'implementazione del progetto sul territorio milanese, Save the Children si avvale della collaborazione di IPSIA e della Cooperativa E.D.I.

ipsia

