

PARLIAMO INSIEME DI...

In queste pagine troverete alcune schede di attività svolte con i ragazzi durante l'anno, mirate all'affrontare o rinforzare temi importanti come quelli legati all'identità, alla sessualità e allo sviluppo di strategie e competenze funzionali al contesto e alla propria condizione di persona adulta autonoma.

Discutere di temi importanti con i ragazzi richiede modalità di animazione diverse dal "parliamo di..." per promuovere la partecipazione di tutti.

Queste schede vogliono essere un esempio di come realizzare discussioni su temi impegnativi anche con persone con disabilità intellettiva.

La portata degli argomenti trattati ha sicuramente come presupposto essenziale quello di stabilire per la sua effettuazione tempi lunghi e rilassati e luoghi idonei (es. spazi aperti dove ci si possa muovere liberamente) per il suo corretto svolgimento.

E' importante inoltre tenere in considerazione che alcuni temi (come ad esempio quello della sindrome di Down) potrebbero non essere mai stati affrontati dai ragazzi in famiglia o a scuola e che è quindi impensabile parlarne senza un adeguato spazio di confronto e discussione che faccia percepire ai ragazzi che se ne può parlare con serenità.

Le attività sono costruite a partire dall'obiettivo da raggiungere (discussione di un tema), tenendo in considerazione modalità educative e ricreative.

Qui di seguito troverete le schede delle seguenti attività:

ATTIVITA'	TEMA
Rapporti tra ragazzi e ragazze.	Amore, amicizia, sessualità, identità di genere
Il gioco aiuto vacanze	Rapporto con l'altro sconosciuto
Il gioco dell'oca	Rapporto con l'altro sconosciuto
Conosciamoci meglio: le sagome	Identità, comunicazione
Tutti uguali tutti diversi	Identità, comunicazione

RAPPORTI FRA RAGAZZI E RAGAZZE

I comportamenti: con chi sei d'accordo?

Nota per gli operatori:

Questa tecnica di discussione si chiama Minuetto.

Sotto ogni storia è messa in corsivo la domanda da fare ai ragazzi chiedendo loro di spostarsi da una parte o dall'altra a seconda della posizione presa.

State attenti a non dare sempre lo stesso posto alla risposta giusta (sempre destra o sinistra) e ad aspettare a spostarvi voi dopo di loro.

Dopo che i ragazzi si sono schierati chiedete ad almeno uno per parte la motivazione. Un operatore deve registrare le prese di posizione e le motivazioni dei ragazzi.

Storia 1.

Giovanni e Lucia sono compagni di scuola. A Giovanni piace molto Lucia. Ogni volta che Lucia passa vicino a Giovanni, lui cerca di toccarle le tette e le dice che è bona. Oggi Lucia si è girata e gli ha dato uno schiaffo.

Chi ha ragione, Giovanni o Lucia?

Storia 2.

Fabio e Maria stanno insieme e si vogliono molto bene. Ogni volta che si vedono si baciano con passione. Frequentano tutti e due lo stesso gruppo di teatro. Nell'atrio del teatro c'è un divano molto comodo. Martedì Maria e Fabio sono arrivati presto, ci sono 10' prima della lezione. Cominciano a baciarsi, poi si sdraiano sul divano, Fabio mette le mani sotto la camicetta di Maria, tira fuori una tetta e comincia a baciarla. A Maria piace molto ed è felice.

Arriva Veronica l'insegnante con altri ragazzi, Veronica si arrabbia molto: "Che state facendo lì?" dice "rivestitevi subito!"

E Fabio risponde "Ma noi siamo fidanzati!"

Ha ragione Fabio o no?

Storia 3.

Fulvio è stato invitato ad una festa, ci sono un sacco di ragazzi e ragazze, ma vede Flavia che sta seduta in un angolo. E' un colpo di fulmine, gli piace un sacco e vorrebbe che diventasse la sua ragazza. Si avvicina e si presenta "Ciao sono Fulvio, posso sedermi vicino a te?" Chiacchierano e ballano poi Fulvio si offre di andare a prenderle da bere.

Vicino alle bibite incontra Claudio. "Carina la ragazza" dice Claudio "Ci hai fatto l'amore?". "Ma l'ho appena conosciuta, dammi tempo" dice Fulvio. "E che aspetti?" dice Claudio.

Ha ragione Fulvio o Claudio?

Storia 4.

Carla è la ragazza di Luigi e le piacciono molto anelli e orecchini.

Luigi è molto carino con lei, le telefona tutte le sere e non guarda nessun'altra, per S.Valentino le ha regalato una scatola di cioccolatini.

Michele non ha la ragazza e gli piace Carla, così si procura il suo telefonino e, appena può le telefona chiedendole di lasciare Luigi e di mettersi con lui che è molto più fico, le promette che se accetterà le regalerà un bellissimo anello.

Michele fa bene o fa male?

Storia 5.

Federico e Maria stanno insieme. All'ultima festa però hanno litigato perché Federico ha ballato un lento con Carla, una sua vecchia compagna di scuola. Maria gli ha detto che deve ballare solo con

lei perché lei è la sua ragazza. Federico ha risposto che Carla è solo un'amica e stavano solo ballando.

Chi ha ragione: Maria o Federico?

Storia 6.

Tutti i pomeriggi nel campetto vicino alla Chiesa i ragazzi del quartiere vanno a giocare e a chiacchierare. Virginia ci va volentieri, le piace giocare con gli altri e sono tutti molto simpatici. Un giorno Stefano, un ragazzo le chiede di fare una passeggiata e quando gli altri non li vedono le chiede di carezzargli il pisello. "Fammi vedere che sei davvero mia amica" le dice.

Virginia deve farlo o no?

Storia 7.

Giulia è andata fuori con i suoi amici. Il suo ragazzo, Vittorio, però non è potuto venire perché ha l'influenza. Nel gruppo c'è Luca e Giulia prima di andare a cena lo bacia con passione. Il giorno dopo si avvicina ad Andrea e gli propone di fare una passeggiata romantica nel bosco mano nella mano.

Secondo voi Giulia fa bene o fa male?

IL GIOCO “AIUTO” VACANZE

Per essere autonomi bisogna anche saper chiedere aiuto

Quest’attività nasce dalle riflessioni, effettuate durante le attività con i nostri ragazzi, rispetto alle difficoltà riscontrate nel riconoscere e discriminare tra vari comportamenti da assumere nei confronti di un “**altro sconosciuto**”, tema peraltro che preoccupa molto i genitori.

OBIETTIVO: aiutare le persone con sindrome di Down ad individuare modalità e contenuti adeguati nel rapporto con l’altro sconosciuto. E’ importante saper chiedere aiuto per conquistare l’autonomia possibile per ciascuno, ma al tempo stesso bisogna tutelare i ragazzi da eventuali rischi senza far perdere loro fiducia nell’altro (*ricordiamo: i buoni sono sempre di più dei cattivi*).

FASE 1:

Gioco: “Chi è più in gamba corre veloce”

Descrizione:

I partecipanti sono divisi in due squadre e sono raccolti in 2 gruppetti ciascuno con un educatore al di là della linea di partenza, ogni gruppetto ha in dotazione un mestolo, sulla linea di arrivo ad una certa distanza c’è una pentola (appesa o capovolta) di fronte al capo gioco che proporrà i quesiti.

Lo stile è un po’ quello del musicchiere, per ogni domanda il concorrente di turno, dopo essersi consultato con la sua squadra, corre, colpisce la pentola e dà la risposta, il capo gioco attribuisce il punto se la risposta è esatta; alla fine del gioco la squadra perdente paga il gelato alla squadra vincente.

Il ruolo dell’educatore nel gruppetto è di animare la discussione aiutando i ragazzi a decidere ma non deve influire su questa, se chi corre ha difficoltà ad esprimersi può solo correre e la risposta viene data dal posto da un delegato del gruppo. I quesiti riguardano sia situazioni di richiesta di aiuto sia altri temi che non c’entrano niente per movimentare il gioco. Nella colonna di destra abbiamo indicato le risposte giuste che darà il capo gioco per determinare il punto.

DOMANDA	RISPOSTA GIUSTA
Giovanna chiede in un negozio come può fare per raggiungere piazza Risorgimento, un signore gentile esce e le indica la strada, poi le dice “e non mi dai un bacio per dirmi grazie?”. Che deve fare Giovanna?	Lo ringrazia e non dà il bacio perché i baci si danno solo ai fidanzati o alle persone che si conoscono molto bene.
Quali sono gli ingredienti della pasta alla carbonara?	Pasta, uova, pancetta, parmigiano, pepe
Luigi deve chiedere un’informazione, deve scegliere tra il giornalaio all’angolo, un gruppetto di persone che aspettano l’autobus dall’altra parte della strada e un vigile che si vede molto lontano. Da chi va?	Per primo dal Giornalaio
Francesca si è persa, ha dimenticato il telefonino a casa e non sa che fare, incontra un signore che le dice di non preoccuparsi, lui abita lì vicino, può andare con lui a casa sua e da lì telefonare a sua mamma. Che fa?	Non ci va, ringrazia e cerca un negozio in cui chiedere se può fare una telefonata. E’ sempre rischioso entrare in una casa di una persona che non conosciamo.
Che ore sono in questo momento?	Vince chi corre per primo e dice l’ora giusta
Il posto dove devo andare è molto lontano, il giornalaio mi ha detto che devo andare dritta, poi a destra, poi... non mi ricordo. Che fare?	Inizia a camminare e chiedi ancora, tante volte se non sei sicuro.
Sei nel negozio di alimentari, hai fatto una grande spesa per la cena coi tuoi amici. Alla cassa dopo che hai pagato	Ringrazi e lo prendi, è stata molto gentile.

la cassiera ti regala un ciambellone da dividere con gli amici e dice "Il dolce lo offro io". Tu che fai?	
Hai 10 euro e compri un giornale che costa 3 euro e 50 centesimi. Quanto resto ti danno?	6,50
Ada ha solo 1 euro per il biglietto dell'autobus, ma ha voglia di mangiare qualcosa che può fare? Sulla metropolitana un giovane seduto vicino a te ha un cd che ti piace molto e tu lo guardi con interesse. Lui ti dice "lo vuoi? Se lo vuoi te lo regalo, tanto a casa ne ho altri, li vuoi vedere?". Che fai?	Ok se se li fa prestare da un amico. No se chiede soldi in strada o a sconosciuti (Pericoloso! E inadeguato) Non lo accetti e ringrazi. Poi magari metti i soldi da parte o te lo fai regalare dai tuoi.
Quanto costa questo pacco di zucchero? (facendolo vedere)	Lo zucchero costa circa 1,10. Vince chi si avvicina di più.
Chi ha vinto il festival di Sanremo quest'anno?	Povia
Ti sei perso e non sai come tornare a casa, una signora a cui hai chiesto informazioni ti offre di accompagnarti con la sua macchina. Tu che fai?	Non salire sull'auto di uno sconosciuto, continua a chiedere aiuto, fai una telefonata...
Chi è il Presidente della Repubblica?	Giorgio Napolitano

FASE 2:

"Lettera ad un amico"

Al termine del gioco è importante razionalizzare e riorganizzare quanto emerso con tutto il gruppo. Uno degli educatori propone al gruppo di scrivere una "lettera ad un amico" dandogli qualche suggerimento su come comportarsi quando gira da solo e ha bisogno di aiuto.

La lettera sarà organizzata così:

- le cose da fare sempre
- le cose da non fare mai
- altri suggerimenti

Si può provare a riassumere quanto emerge su un cartellone schematizzando i vari punti, se poi qualcuno dei partecipanti lo desidera li può riportare su una lettera, altrimenti gli operatori copieranno comunque quanto emerso su un foglio come documentazione finale del lavoro.

QUESTIONARIO FINALE PER GLI OPERATORI

(Da compilare in staff al termine dell'attività su "L'altro sconosciuto")

Gruppo attività (luogo e data).....

Quanto tempo avete dedicato all'attività (entrambe le fasi):.....

Hanno partecipato tutti i presenti alla vacanza? **SI** **NO**
se no perché?.....

Rispetto ai seguenti temi/rischio come valutate il livello di consapevolezza del pericolo emersa dal gruppo (date un punteggio da 0 a 5, 0= nessuna consapevolezza, 5= massima consapevolezza):

salire in auto con uno sconosciuto	
accettare contatto fisico (bacio)	
accettare regali discriminando i contesti	
entrare in casa di uno sconosciuto	
chiedere soldi	

Quali sono le cose più difficili da comprendere emerse dalla discussione?

.....
.....
.....

Rispetto all'attività proposta ritenete che sia stata:

- utile
- inutile
- divertente
- coinvolgente
- superficiale
- adatta a tutte le fasce d'età (ragazzi/giovani/adulti)

.....

Avete qualche suggerimento su come affrontare ulteriormente il tema ?

.....
.....

Nomi di chi ha compilato questo questionario

.....
.....
.....

IL RAPPORTO CON L'ALTRO SCONOSCIUTO

Struttura:

Si gioca come al **Gioco dell'oca** su prato: squadre di 2-3 persone si muovono su un percorso di tante caselle quante ne indica il dado da loro gettato. Il percorso è segnato da grandi caselle numerate (cartoncini colorati poggiati sul prato), la squadra si sposta fisicamente sul percorso e arrivata sulla casella deve rispondere o fare quanto indicato dalla casella, se sbaglia gli viene consegnata una paletta nera che vuol dire "fermo un giro", dopo il quale la squadra riconsegna la paletta e riprende a giocare. Vince chi supera per I la casella ARRIVO.

Sulle caselle è scritto il tipo di prova, diversa per ogni colore. Il conduttore del gioco legge le prove quando la squadra ci finisce sopra.

Il percorso è costituito da 24 caselle: 6 rosse "scenetta", 6 verdi "fisico bestiale", 6 gialle "quiz", 6 bianche "senza prova". Bisogna predisporre più prove perché può capitare più di una squadra nella stessa casella.

6 Caselle VERDI : la squadra deve fare questa prova fisica

Con un pallone colpire dei barattoli o bottiglie vuote di plastica poste ad una certa distanza	Deve fare almeno 3 centri su 6 tiri
Ogni partecipante deve pescare almeno un pesce (pesci di carta con gancio)	
La squadra in fila deve passarsi un cucchiaino cui è legato uno spago attraverso i vestiti (maglione + pantaloni)	
Tiro a canestro con palle da tennis e cestino	Almeno 3 su 6 tiri
La squadra deve strisciare in un percorso dove deve passare sotto uno spago tirato tra paletti	
Ogni partecipante deve bere un bicchiere d'acqua senza mani, tenendolo tra i denti	

6 Caselle GIALLE: rispondere ai quiz

Chi è il capo del governo	Prodi
Chi ha vinto Sanremo	Simone Cristicchi
Che ore sono?	...
Se dò 5 euro al giornalaio per comprare un giornale che costa 3 euro e 50 centesimi quanto resto mi da?	€1,50
Dire almeno un numero di autobus che passa vicino al club	490, 70, 913
Quali sono gli ingredienti necessari per fare le polpette? Dinne almeno 3	Carne macinata , aglio, pan grattato o ammolato, prezzemolo, uova, sale
A pallacanestro si può prendere a calci la palla?	No
Quali sono gli ingredienti necessari per fare il tiramisù? Dinne almeno 3	Savoiardi o pavesini, mascarpone, uova, zucchero, caffè, cacao
Chi è il Presidente della Repubblica	Giorgio Napolitano
Dimmi il nome dei nipotini di Paperino	Qui, quo, qua

6 Caselle ROSSE : lo staff fa una scenetta corrispondente ad una di queste situazioni

SITUAZIONE	RISPOSTA GIUSTA
Giovanna chiede in un negozio come può fare per raggiungere piazza Risorgimento, un signore gentile esce e le indica la strada, poi le dice "e non mi dai un bacio per dirmi grazie?". Che deve fare Giovanna?	Lo ringrazia e non dà il bacio perché i baci si danno solo ai fidanzati o alle persone che si conoscono molto bene.
Luigi deve chiedere un'informazione, deve scegliere tra il giornalaio all'angolo, un gruppetto di persone che	Per primo dal Giornalaio

aspettano l'autobus dall'altra parte della strada e un vigile che si vede molto lontano. Da chi va?	
Francesca si è persa, ha dimenticato il telefonino a casa e non sa che fare, incontra un signore che le dice di non preoccuparsi, lui abita lì vicino, può andare con lui a casa sua e da lì telefonare a sua mamma. Che fa?	Non ci va, ringrazia e cerca un negozio in cui chiedere se può fare una telefonata. E' sempre rischioso entrare in una casa che non conosciamo.
Ti sei perso e non sai come tornare a casa, una signora a cui hai chiesto informazioni ti offre di accompagnarti con la sua macchina. Tu che fai?	Non salire sull'auto di uno sconosciuto, continua a chiedere aiuto, fai una telefonata...
Franca sta in metro, un ragazzo che non conosce si avvicina e le fa dei complimenti, poi le mette una mano sulla coscia. Che fare?	Non dare confidenza, alzati e spostati
A scuola Luigi va in bagno e lì incontra il suo compagno Giovanni che lo invita ad entrare in bagno con lui. "dai facciamo un gioco divertente" Che fare?	Non si va in bagno in 2: non è igienico ed è pericoloso
Susanna è in strada e non ha soldi con sé ma vuole comprarsi un pezzo di pizza, si rivolge ad un passante e gli chiede "Mi dai 2 euro, ho fame" Ha fatto bene?	NO
Stefano conosce bene il papà di Marco, la scorsa domenica sono andati a fare una gita in auto tutti insieme coi loro genitori. All'uscita del club lo incontra mentre va a prendere l'autobus e lui gli offre un passaggio in auto, che fare?	Sì

MATERIALI

24 Caselle di cartoncino colorato numerate + 1 casella "Arrivo"

Palette nere

1 Dado

Spago, bottiglie vuote, pallone, pesci e canna (di carta), cestino da carta e palle da tennis, cucchiaino, bicchieri di carta

Premio (1 busta di Condorelli o simile)

PRESENTIAMO NOI STESSI: LE SAGOME

OBIETTIVI:

- Verificare la percezione di sé e del proprio handicap da parte dei ragazzi
- Stimolare la capacità di autodescrizione dei ragazzi e di comunicazione col gruppo.

ATTIVITA': - Disegno della propria sagoma e presentazione di sé attraverso la risposta ad alcune domande

MATERIALI: - Fogli da carta da pacchi grandi (quanti sono i ragazzi)

- Pennarelli a punta grossa

- Uno o più specchi

DESCRIZIONE:

Si propone ai ragazzi (7 o 8 al massimo) di farsi conoscere meglio dagli altri. Per questo il gruppo viene suddiviso in gruppetti di due ragazzi più un operatore per preparare le sagome che si mostreranno ai compagni alla fine.

A turno ogni ragazzo disegna la sagoma del compagno che si è sdraiato sul foglio di carta da pacchi, delineandone il profilo col pennarello. Ogni ragazzo è poi invitato a scrivere il nome sulla propria sagoma e a decorarla con le proprie caratteristiche (capelli, occhi, accessori del vestito, ecc.).

E' già in questa fase che può essere utilizzato lo specchio, soprattutto per i ragazzi che si trovino in particolare difficoltà.

Dopo la fase di caratterizzazione della sagoma, l'operatore o il volontario chiede al ragazzo di rispondere a tre domande che vengono poste una alla volta e trascritte accanto alla propria figura.

Le domande da porre sono:

- a) *“chi sono/come sono fatto”* (caratteristiche somatiche e di carattere);
- b) *“cosa so fare”*: l'operatore cerca di suscitare risposte basate su capacità concrete e verificabili (so fare la spesa, so cucinare, so leggere etc.);
- c) *“cosa mi piacerebbe fare”* ad esempio nel lavoro, nel tempo libero, per quel che riguarda gli affetti, etc..

Sia le domande che le risposte vengono trascritte accanto alla sagoma, se necessario dall'operatore, in modo chiaro per permettere a tutti una facile lettura.

Nel caso di ragazzi con problemi di comunicazione o di scarsa collaborazione, si chiede al gruppo di descrivere l'amico o si invita il ragazzo stesso a rispondere a domande semplici (con un sì o un no).

Questa strategia permette in ogni modo a quest'ultimo di sentirsi protagonista, chiamato in causa e spesso da questo momento può iniziare la collaborazione con l'operatore. Terminata la descrizione i fogli vengono appesi ad una parete e si legge agli altri la presentazione di ogni ragazzo suscitando i commenti del gruppo.

Durante e dopo la descrizione, l'operatore, dopo aver valutato attentamente i dati emersi e il tipo di ragazzi che ha di fronte, commenta i risultati e, se qualche ragazzo fa esplicito riferimento alla propria condizione di handicap, introduce alcune domande che servono a capire e a sviluppare il grado di consapevolezza dei ragazzi.

Se nessuno fa riferimento esplicito a questa caratteristica l'operatore cerca di capire se nei ragazzi ci sia coscienza del proprio stato, ponendo domande (chi sono i ragazzi con la sindrome di Down? vuoi nominarli?) e facendo esempi su difficoltà e doti legate alle varie persone.

La discussione è ovviamente impostata in senso positivo, per esempio: "tra le mie caratteristiche c'è

anche quella di essere Down, ciò mi crea dei problemi, ma non mi impedisce di fare tante cose (prendere l'autobus, uscire con gli amici, fare il giardiniere etc.) e di poter essere felice".

E' importante fare emergere nella discussione quanto di positivo di ognuno viene fuori dalla descrizione di sé, senza per questo negare i problemi che comunque esistono.

E' utile aiutare i ragazzi soprattutto nella fase di formulazione dei desideri ad esprimersi su un piano di realtà aiutandoli a confrontarsi con cose concrete (ad es. "voglio fare l'infermiera" "Sai che cosa bisogna saper fare?").

E' sempre importante confrontare il non saper o il non poter fare con tutto ciò che noi siamo e sappiamo fare.

La discussione deve comunque avere per i ragazzi un momento di sintesi e di conclusione.

Laddove la chiacchierata assuma toni depressivi o poco coinvolgenti per il gruppo, è utile concludere l'attività con la sola presentazione, senza sviluppare ulteriormente il tema dell'essere una persona con disabilità.

Talvolta è utile nella fase di discussione suddividersi ulteriormente in gruppi più piccoli.

In ogni caso quest'attività va proposta avendo a disposizione tempi lunghi (almeno una giornata), anche per poter riprendere il discorso con i ragazzi che ne sentissero il bisogno, attraverso colloqui individuali.

E' sempre opportuno sapere in anticipo se i genitori hanno già affrontato tale problematica con i figli e se hanno difficoltà rispetto al parlarne con i ragazzi.

TUTTI UGUALI E TUTTI DIVERSI

OBIETTIVI:

- Verifica della percezione di sé e della consapevolezza dell'handicap da parte dei ragazzi
- Stimolare la capacità di autodescrizione dei ragazzi e la consapevolezza del "chi sono, cosa so fare e cosa mi piace"

ATTIVITA': - gioco di cerchio ragazzi, operatori e volontari

DESCRIZIONE:

E' necessario provvedersi del seguente materiale: spille da balia quanti sono i partecipanti al gioco, nastri colorati quante sono le domande a cui rispondere più un certo numero di altri colori o bianca da personalizzare ed una griglia per poter annotare le scelte di ogni ragazzo.

Si propone ai ragazzi di fare un cerchio e di partecipare ad un gioco in cui ogni volta che il conduttore chiamerà, ogni persona dovrà entrare nel cerchio e prendere un nastro se possiede la caratteristica descritta.

Quando il gruppo si è disposto in cerchio può iniziare il gioco: tutti partecipano tranne un operatore che avrà il ruolo di maestro dei giochi e che da fuori farà delle domande al gruppo.

Ad ogni domanda ogni partecipante deciderà se entrare nel cerchio e quindi riconoscersi nella caratteristica proposta dal gioco. Chi entra nel cerchio prenderà un nastro del colore corrispondente alla caratteristica espressa da appuntare sulla spilla da balia. Alla fine del gioco ognuno avrà un ciuffo di nastri, alcuni in comune con altri del gruppo, ma nell'insieme un ciuffo assolutamente unico.

Questo gioco permette a tutti i ragazzi di partecipare, anche quelli con problemi di comunicazione, di poter agire da protagonisti ed in assoluta autonomia.

Le domande da porre riguardano sia aspetti fisici o esteriori, sia interessi, sia abilità; le proposte vengono mischiate tra loro.

Ad esempio:

- chi porta gli occhiali
- chi ha i capelli biondi
- tutti i maschi
- chi ha le scarpe da ginnastica
- chi porta l'orologio
- chi è un ragazzo/a con la sindrome di Down
- chi è della Roma
- chi sa cucinare la pasta al sugo
- chi sa nuotare
- chi ascolta Gigi D'Alessio
- chi si sente felice in questo momento
- chi viene da solo al Club
- chi va a scuola al liceo alberghiero
- chi ha l'esame di maturità quest'anno
- chi può votare quest'anno
- chi pattina (scegliere un'abilità particolare che appartiene ad un solo ragazzo/a)
- finite queste domande si chiede ai ragazzi di proporre a turno altre e proseguire il gioco.

Finita questa fase il gruppo, sempre in cerchio, si siede e si passa ad un momento di discussione. Si parte dall'osservazione dei vari ciuffi di nastri ponendo l'attenzione dei ragazzi sulle similitudini

e le differenze di ognuno rispetto agli altri e soprattutto sul fatto che anche se Giovanni ha qualcosa in comune con Luca o con Lucia, ha anche delle differenze e non esistono due ciuffi di nastri tutti uguali. Anche per questo è importante la scelta delle domande avendo cura che vengano proposte caratteristiche più generali e altre più particolari (che sappiamo ad esempio possiede solo un ragazzo).

Si scelgono poi alcune delle caratteristiche: chi porta gli occhiali, chi sa nuotare, chi è un ragazzo/a con la sindrome di Down e chi si sente felice in questo momento, e si propone ai ragazzi di discuterne introducendo alcune domande che servono a capire e a sviluppare il grado di consapevolezza dei ragazzi. Se nessuno dei ragazzi al momento della domanda “che significa essere un ragazzo con la sindrome di Down” fa riferimento esplicito a questa caratteristica l’operatore cerca di capire se nei ragazzi ci sia coscienza della propria condizione, ponendo domande e facendo esempi su difficoltà e doti legate alle varie persone.

La discussione viene ovviamente impostata in senso positivo, per esempio: “tra le mie caratteristiche c’è anche quella di essere Down, ciò mi crea dei problemi, ma non mi impedisce di fare tante cose (prendere l’autobus, uscire con gli amici, fare il caffè etc.) e di poter essere felice”.

E’ importante far emergere nella discussione quanto di positivo di ognuno viene fuori dall’analisi dei ciuffi e quindi delle proprie caratteristiche, senza per questo negare i problemi che comunque esistono.

La discussione deve avere per i ragazzi un momento di sintesi e di conclusione.

In ogni caso questa attività va proposta avendo a disposizione tempi lunghi e non dovendo separarsi appena finita la discussione, anche per poter riprendere il discorso con i ragazzi che ne sentissero il bisogno, attraverso colloqui individuali.

E’ sempre opportuno sapere in anticipo se i genitori hanno già affrontato con i figli esplicitamente il tema dell’essere un ragazzo con SD e se hanno difficoltà rispetto al parlarne con i ragazzi.