



# UBUNTU

## A HANDBOOK for volunteers

*An English-Italian complex guide on how to work in Ubuntu and also have a good time while being there.*



## 1. The purpose behind this guide

Starting volunteering in Ubuntu can be hard. The kids often come from a difficult background. It's hard to communicate and create activities for them.

This document was created as a platform for knowledge exchange. Here you can find useful information on Ubuntu, get inspired, and add valuable points yourself.

## 2. What is Ubuntu

<https://centroubuntu.it/progetti/>

The "International Center of Cultures Ubuntu ETS onlus" is an association born in 2006. Its main objective is to support immigrant families and people in Palermo.

Our work here, as the volunteers, mainly focuses on taking care of the children that come to the daycare, or afterschool.

## 3. The schedule

In Ubuntu there are two work shifts: the morning (9-13.30) and the afternoon (14-18).

### **Morning:**

Younger kids. From a few months old, up to 4. Your role is to play with them, supervise, and do some easy activities. Around 11 help with the lunch, and put the kids to sleep.

### **Afternoon:**

Kids come after school. Often they need to do their homework, or just wait for their parents to pick them up. To make the time pass quicker, and prevent chaos, you can try to do some activities with them.

## 4. Ideas for the morning shift

### **Colouring**

Give each kid a crayon and a piece of paper. Let them express themselves by drawing. You can also print some easy drawings for them to colour.

- remember to give each kid only one pen. The rule of "solo una". If they want a different colour, they can always ask and choose a colour by themselves, but only one crayon. It prevents chaos a bit.

### **Sensory Play:**

Put the older kids at the tables. The younger ones in the high chairs, so as not to create so much chaos. Set up sensory stations at the tables and chairs, with different materials, for example: pizza dough (flour and water)

Let the children explore the things ( with supervision). This type of play can stimulate their senses and encourage engagement.

### Gioco Sensoriale:

Posiziona i bambini più grandi ai tavoli. I più piccoli nelle seggioline alte, così da evitare troppo caos. Prepara stazioni sensoriali ai tavoli e alle sedie, con materiali diversi, par exempio: pasta per pizza (farina e acqua)

### **Burning ball:**

All the players are sitting in the circle. The goal is to pass an object between everybody. It can be played in a few levels of advancement:

1. Just passing the ball, to make a whole circle, without dropping.
2. Saying "grazie" and "prego" when passing the ball.
3. Saying also the name of the person you want to pass the ball to.
4. Changing directions, passing to random people.

In its simplicity, it can still be very educational for the kids. It teaches good manners, the value of sharing and playing together.

### 5. Ideas for the afternoon shift

### **Activites:**

#### **Colouring:**

The children really love to colour their favourite characters. Let them choose a character and write its name on Google. Once they find a picture they like, draw it and tell them what crayons to use to colour it.

#### **Karaoke party:**

Put on the karaoke with lyrics on your laptop. Let the kids sing their favourite songs.

### **Games :**

#### **Uno, due, tre, stella:**

Red light- green light.

Players are standing in the beginning of the course. One player is standing at the finish line. This person is " the master". The goal is to be the fastest one to touch the master. One can only go when the master isn't looking, but once they say "stella" and turn

back, everybody needs to freeze. If the master sees somebody make a move, this person needs to go back to the beginning.

**Nascondino:**

Hide and seek.

**Hot and cold:**

Hide a small object somewhere in Ubuntu. Let the kids look for it. Give them the clues by saying "hot" when they are going closer to it and "cold" when they're getting further away.

**Freeze Dance:**

Play music and have the children dance. When the music stops, they must freeze in whatever pose they are in. If they move after the music stops, they are out. Start the music again and continue until only one child is left

**Hand circle:**

All the players form a circle with their hands on the ground. The game is to tap the floor, one hand after another. They go in order, tapping the floor. When somebody taps two times, they switch direction. Now they need to keep attention and follow the new order.

If somebody makes a mistake, gets lost and taps when it's not their turn, they lose.

**Simon Says:**

A classic game where one person gives instructions starting with "Simon says." For example, "Simon says touch your nose." The children must only follow the instructions when "Simon says" is used, and if they follow an instruction without "Simon says," they are out.

**The mirror:**

Two players are standing in front of each other. One is doing movies (difficulty adapted to the other player), the other needs to mirror them. If they make a mistake, for example using the wrong hand, they lose.

Upgrade: The "mirroring player" need to do exactly the same, not "mirroring". For example If the first person is doing something with their right foot, the "mirror" also needs to use their right foot, not left.

**Musical Chairs:**

Arrange chairs in a circle, one less than the number of children playing. Play music while the children walk around the chairs. When the music stops, they must find a chair to sit on. Remove one chair each round, and the child left standing is out. Continue until only one child is left.

**Obstacle Course:**

Create a simple obstacle course using objects like hula hoops, cones, and jump ropes. Children can crawl under, jump over, or weave through the obstacles. Time each child and make it a race to see who can complete the course the fastest.

### **Games using a ball, (or other object):**

#### **Counting ball:**

Players are passing a ball between each other. They need to silently count the ball passes. If somebody doesn't catch the ball, they need to say out loud, which pass was it. If they're right they stay in the game. If they're wrong, they lose.

#### **The stupid John:**

Played with the ball in the area outside. Two players are throwing the ball between each other. There is one person in the middle that tries to catch it as well. If the middle person (so called "stupid john") manages to catch it, they switch the place with the person who threw the ball.

#### **Dodgeball:**

Played outside. One person is throwing the ball. They want to touch other players, that are standing next to the wall. The players are dodging the ball. If the ball touches somebody, this person loses.

#### **Bean Bag Toss:**

Set up a target using buckets or hula hoops on the ground. Give each child a bean bag and have them take turns tossing it towards the target. Assign different point values to the targets, and the child with the most points wins.

### 6. **Final words of advice**

- In the beginning it can be difficult. Don't let it discourage you
- Treat kids with a lot of patience and kindness. Don't shout, always explaining things calmly.
- It's not about the activities themselves, it's about the right approach. Keep it light, fun, interesting. Show them that you're having fun and set a good example of yourself. Engage in all the games and activities. They will try to be like you.
- Feel free to test out new ideas, follow your gut. Remember to adapt to the situation.
- Let the kids be kids. If they just want to play by themselves, it's okay. Always be near to help and supervise, but let their creativity flourish.

**YOU GOT IT!!**

*With love,*

*Previous volunteers*



## UBUNTU

# Un MANUALE a supporto delle volontarie

*Una guida completa in Italiano e inglese su come lavorare ad UBUNTU e godersi il proprio tempo lì*



cesie  
the world is only one creature



## 1. Lo scopo di questa guida

Iniziare a fare volontariato ad Ubuntu può essere difficile. I bambini spesso provengono da situazioni difficili. È complicato comunicare e organizzare attività per loro.

Questo documento è stato creato come una piattaforma per lo scambio di conoscenze. Qui puoi trovare informazioni utili su Ubuntu, trovare ispirazione e contribuire con nuovi suggerimenti.

## 2. Cosa è UBUNTU

Il "[Centro delle Culture UBUNTU ETS onlus](#)" è un'associazione nata nel 2006, il cui principale obiettivo è supportare le famiglie e le persone migranti a Palermo.

Il nostro lavoro qui, come volontari, si concentra sul prendersi cura dei bambini che frequentano l'asilo o il doposcuola.

## 3. Il programma giornaliero

Ad Ubuntu ci sono due turni di lavoro: la mattina (9.00-13.30) e il pomeriggio (14.00-18.00).

### **Mattina:**

Bambini più piccoli: da pochi mesi, fino a 4 anni. Il vostro ruolo con loro sarà quello di supervisionare, e fare alcune attività semplici; intorno alle 11.00 dovrete aiutare con il pranzo e mettere i bambini a dormire.

### **Pomeriggio:**

I bambini arrivano dopo la scuola. Spesso hanno bisogno di fare i compiti, oppure devono solo aspettare che i genitori li vengano a prendere. Per far passare il tempo velocemente, potete provare a fare alcune attività con loro.

## 4. Idee per il turno di mattina

### **Colorare**

Date a ciascun bambino un pastello e un foglio di carta. Lasciateli esprimere disegnando. Potete anche stampare alcuni disegni semplici da colorare. Ricordatevi di dare a ogni bambino solo un pennarello. La regola è "solo uno". Se vogliono più colori, possono sempre chiedere e scegliere un colore alla volta, ma solo un pastello. Questo può aiutarvi a prevenire un po' di caos.

### **Giochi sensoriali**



Posizionate i bambini più grandi ai tavoli e i bambini più piccolo nelle sedie alte, così da non creare confusione. Allestite postazioni sensoriali ai tavoli e alle sedie, con materiali diversi, ad esempio: impasto della pizza (farina e acqua).

Lasciate che i bambini esplorino i materiali e le consistenze (con la vostra supervisione). Questo tipo di gioco può stimolare i loro sensi e incoraggiare l'interazione.

### **Palla infuocata**

Tutti i giocatori si siedono in cerchio. L'obiettivo è passare un oggetto di mano in mano. Si può giocare a diversi livelli di difficoltà:

1. Semplicemente passando la palla, facendo un giro intero, senza farla cadere.
2. Dicendo "grazie" e "prego" quando si passa la palla.
3. Dicendo anche il nome della persona a cui si vuole passare la palla.
4. Cambiando direzione, passandola a persone a caso.

Nella sua semplicità, può essere un gioco molto educativo per i bambini. Insegna le buone maniere, il valore della condivisione e a giocare insieme.

### 5. **Idee per il turno di pomeriggio**

#### **Attività:**

##### **Colorare**

I bambini adorano colorare i loro personaggi preferiti. Lascia che scelgano un personaggio e scrivano il suo nome su Google. Una volta trovata un'immagine che gli piace, possono disegnarla e dirci loro quali pastelli utilizzare per colorarla.

##### **Karaoke party**

Metti il karaoke con i testi sul tuo computer portatile. Lascia che i bambini cantino le loro canzoni preferite.

#### **Giochi:**

##### **Uno, due, tre, stella**

Luce rossa-luce verde.

I giocatori sono in piedi all'inizio del percorso. Un giocatore è in piedi al traguardo. Questa persona è colui/colei che conduce il gioco, il "capitano". L'obiettivo è quello di essere il più veloce a toccare il capitano. Ci si può muovere facendo uno o più passi in avanti solo quando il capitano non sta guardando, ma una volta che dice

"Stella!" e e si gira, tutti devono bloccarsi, come congelati. Se il capitano vede qualcuno fare una mossa, questa persona deve tornare all'inizio.

### **Nascondino**

Nascondersi e cercare chi si è nascosto.

### **Hot and cold**

Nascondete un piccolo oggetto da qualche parte ad Ubuntu. Lasciate che I bambini lo cerchino. Date loro indizi dicendo 'caldo' quando si stanno avvicinando e 'freddo' quando si stanno allontanando.

### **Freeze Dance**

Mettete della musica e fate ballare i bambini. Quando la musica si ferma devono rimanere immobili nella posizione in cui si trovano. Se si muovono dopo che la musica si ferma, sono fuori dal gioco. Riaccendete la musica e continuate finché rimane solo un\* bambin\*.

### **Cerchio di mani**

Tutti i giocatori formano un cerchio poggiando le mani a terra. Il gioco consiste nel battere le mani sul pavimento, una mano dopo l'altra. Ciascuno va in ordine, picchiettando sul pavimento. Quando qualcuno tocca due volte, si cambia direzione: tutti I giocatori devono fare attenzione e seguire il nuovo ordine. Se qualcuno commette un errore, si confonde e batte la mano quando non è il suo turno, perde.

### **Simone dice**

Un classico gioco dove una persona da istruzioni iniziando con "Simone dice". Per esempio "Simone dice di toccarsi il naso". I bambini devono solo seguire le istruzioni quando si dice "Simone dice", e se seguono le istruzioni senza che prima sia stato detto "Simone dice", sono fuori.

### **Lo specchio**

Due giocatori stanno in piedi uno davanti all'altro. Uno fa dei movimenti (difficoltà adattata all'altro giocatore), l'altro deve rispecchiarli. Se chi imita I movimenti commette un errore, ad esempio usando la mano sbagliata, perde.

Upgrade: Il "giocatore che rispecchia" deve fare esattamente lo stesso movimento, non come in uno specchio. Ad esempio, se la prima persona sta facendo qualcosa con il piede destro, anche lo "specchio" deve usare il piede destro, non il sinistro.

### **Sedie musicali**

Disponete le sedie in cerchio, una in meno rispetto al numero dei bambini che partecipano. Fate suonare della musica mentre i bambini camminano intorno alle sedie. Quando la musica si ferma, devono trovare una sedia su cui sedersi. Rimuovete una sedia ad ogni turno e il bambino rimasto in piedi è eliminato. Continuate finché rimane solo un bambino.

### **Corsa ad ostacoli**

Create un semplice percorso ad ostacoli utilizzando oggetti come cerchi, coni e corde per saltare. I bambini potranno strisciare sotto, saltare sopra o infilarsi tra gli ostacoli. Cronometrate ogni bambino e trasformate il percorso in una gara per vedere chi riesce a completarlo nel minor tempo.

### **Giochi con la palla (o con altri oggetti):**

#### **Contando la palla**

I giocatori si passano una palla. Devono contare silenziosamente i passaggi della palla. Se qualcuno non prende la palla, deve dire ad alta voce quale passaggio è stato. Se indovina resta in gioco, se sbaglia, perde.

#### **Lo stupido John**

Si gioca con la palla all'aperto. Due giocatori si lanciano la palla. C'è anche una persona nel mezzo che cerca di prendere la palla. Se la persona di mezzo (il cosiddetto "stupido John") riesce a prenderla, scambia il posto con la persona che ha lanciato la palla.

#### **Palla avvelenata**

Si gioca all'aperto. Una persona lancia la palla. Cerca di colpire gli altri giocatori, che stanno in piedi vicino al muro. I giocatori cercano di scansare la palla. Se la palla colpisce qualcuno, questa persona perde.

#### **Lancio del sacchetto di fagioli**

Impostate un bersaglio usando un secchio o un hula hoop sul pavimento. Date a ogni bambino un sacchetto di fagioli e fatelo lanciare a turno verso il bersaglio. Assegnate valori in punti diversi agli obiettivi. Vince il bambino con il maggior numero di punti.

### **6. Ultimi consigli**

- All'inizio potrebbe essere difficile. Non scoraggiarti
- Tratta i bambini con molta pazienza e gentilezza. Non urlare, spiega sempre tutto con calma.
- La cosa importante non sono le attività in sé, ma il giusto approccio. Rendi tutto leggero, divertente, interessante. Mostra loro che anche tu vi stai divertendo e dai tu stesso il buon esempio. Partecipa in tutti i giochi e le attività. Lo proveranno a emularti.
- Sentiti liber\* di provare nuove idee, segue il tuo istinto. Ricordati di adattare ogni cosa alla situazione.

- Lascia che I bambini siano bambini. Se vogliono giocare da soli, va bene. Rimani sempre vicino a loro per aiutarli e supervisioanre, ma lascia spazio alla loro creatività.

**ADESSO CI SEI!!!**

*Con amore,  
I precedenti volontari*