

# COMUNE DI GARGALLO

**CENTRO RICREATIVO DIURNO ESTIVO DEL COMUNE DI GARGALLO**

Ale.Mar. Coop. Soc. ONLUS



**Alla ricerca di un Mondo Migliore**

## a. Qualità organizzativa ed educativa del servizio

### a.1 Tema conduttore, organizzazione e cronoprogramma settimanale delle attività distinto per fascia infanzia e fascia primaria/secondaria di primo grado



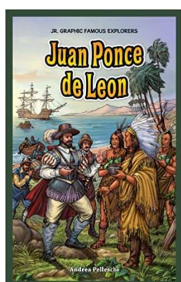
#### a.1.1 Tema conduttore

Dopo due anni di pandemia (non ancora terminata del tutto) e l'innescò di una guerra in Europa, Ale.Mar. ha scelto di dedicare il **Tema Conduttore** ad un argomento che contenesse POSITIVITÀ, GIOVENTÙ, MAGIA, ECOLOGIA E CREATIVITÀ, tutti ingredienti che i nostri bambini hanno estremo bisogno di ritrovare, particolarmente in questo momento storico; per questi importanti e ormai imprescindibili motivi si è deciso di dare slancio e sostegno a idee, emozioni e sentimenti dei nostri bambini, intitolando il Centro Estivo "Alla Ricerca di un Mondo Migliore" **Mondo che verrà co-costruito e declinato per i bambini e i ragazzi nel motto:**

### Calling El Dorado *Alla Ricerca di un Mondo Migliore*

**Calling El Dorado. Alla Ricerca di un Mondo Migliore** è il tema del Centro Ricreativo Diurno Estivo 2022 che proporremo per il Comune di Gargallo per i mesi di Giugno Luglio, Agosto e Settembre.

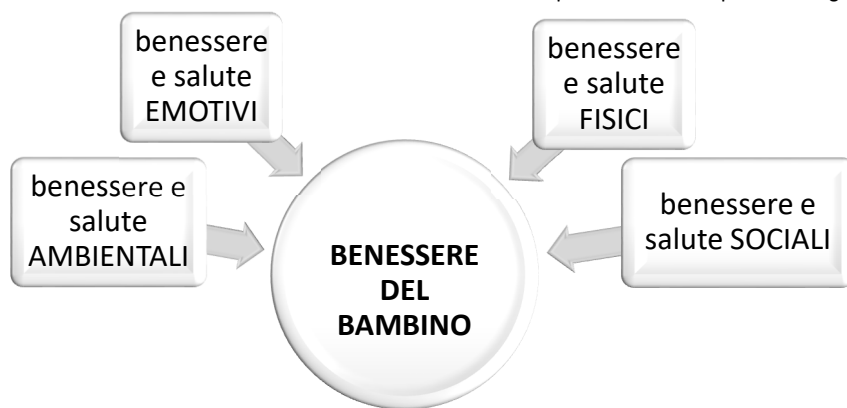
**Calling El Dorado. Alla Ricerca di un Mondo Migliore** colloca settimanalmente i bambini all'interno di un'esperienza avventurosa e stimolante di ricerca attraverso l'esplorazione di un MONDO. Di settimana in settimana i bambini saranno accompagnati dal nostro staff in un vero e proprio **viaggio** alla scoperta di mondi diversi per arrivare alla fine a comporre loro stessi, come in un mosaico, il **migliore dei mondi possibili** (Leibniz). Ogni mondo rappresenta la tensione verso un Mondo Migliore e contemporaneamente il viaggio è metafora della crescita e del miglioramento di se stessi. La direzione è tracciata, l'El Dorado ci aspetta, ma la sua forma e sostanza, così come tutte le sue caratteristiche sono ancora tutte da scoprire. Che il gioco di scoperta dell'El Dorado abbia inizio!!!! **L' El Dorado** è un **luogo leggendario** in cui nessuno è mai stato e sarà la meta del viaggio che intraprenderemo verso il migliore dei mondi possibili. Un vero e proprio percorso verso la piena coscienza di se e del mondo, che passerà attraverso diverse visioni possibili che saranno i diversi Mondi che ogni settimana visiteremo.



L'El Dorado infatti, garantisce abbondanza di beni materiali e spirituali. In questo mitico luogo, situato al di là del mondo conosciuto, gli umani vivono in pace tra loro godendo della vita ed è questo il modo in cui, bambini e ragazzi, dovrebbero pensare al nostro mondo, unico, raro e da proteggere.

#### RIFERIMENTI TEORICO-PEDAGOGICI

Adottando il *Modello bio-psico-sociale* di Salute e Benessere promosso dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, **Ale.Mar. Coop. Soc. ONLUS** adotta una METODOLOGIA PEDAGOGICO-EDUCATIVA di tipo ECOLOGICO ed ECOSISTEMICO, che fa dipendere il benessere di ogni bambino dalla qualità delle interazioni con l'AMBIENTE - naturale e culturale - nel quale sta e con il quale interagisce:



#### CARATTERISTICHE PEDAGOGICHE SPECIFICHE DELL'EL DORADO

- EDUCAZIONE ARTISTICA E ALLA CREATIVITÀ (PRODUZIONE ARTISTICA CORRELATA ALLE PROPRIE EMOZIONI E SENTIMENTI)
- EDUCAZIONE ALLA TECNICA ARTISTICA (CURA DELLA FORMA E DELL'ESPRESSIONE)
- STIMOLAZIONE DELL'IMMAGINAZIONE E DELLA FANTASIA (SOGNARE A OCCHI APERTI)
- STIMOLAZIONE DI RELAZIONI SOCIALI POSITIVE
- RICOSTRUIRE LO STUPORE DEGLI OCCHI DI FORNTE ALLO SPETTACOLO DELLA NATURA (ENTUSIASMO),
- ATTIVARE PERCORSI DI RICERCA STIMOLANTI (STIMOLARE L'AVVENTURA E LA CURIOSITÀ, COSÌ COME LO SPIRITO DI RICERCA),
- CREARE OCCASIONI DI PARTECIPAZIONE E SCAMBIO SOCIALE DELLA/CON LA CITTADINANZA (EDUCAZIONE CIVICA)
- EDUCAZIONE AMBIENTALE
- EDUCAZIONE ALL'UTILIZZO DEI MEDIA E DEI SOCIAL (FASCIA PRIMARIA)

## a.1.2 Organizzazione e Cronoprogramma settimanale delle attività

Nell'organizzazione specifica di questo centro, Ale.Mar. prevede di:

- **dilatare gli spazi dedicati all'accoglienza** e al relax (per assecondare i ritmi specifici dei bambini durante la specifica fase-evolutiva);
- **vigilare e tutelare particolarmente le zone di Giochi Liberi** sostenendo questi momenti con la stimolazione guidata al gioco (assecondando il grado di autonomia al gioco non ancora pienamente raggiunto durante questa fase specifica).

Qui di seguito in **neretto**, segnaliamo un accenno agli obiettivi e ai contenuti pedagogici affrontati nell'esercizio delle singole attività.

<b>Lunedì</b>	<p><b>Mattino:</b> Giochi d'accoglienza, Jingle(Canzone "CALLING ELDORADO" disponibile su YOUTUBE) e Saluti di benvenuto: <b>conoscenza di sé, conoscenza degli altri</b>; Lettura Animata o Giochi della sostenibilità: <b>conoscenza della Natura (educazione ambientale), socializzazione</b>; <b>Introduzione del tema conduttore: CALLING EL DORADO</b>; Presentazione degli educatori e Divisione dei gruppi-squadre; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti etc.): <b>socializzazione</b>; Pranzo + momento di relax; <b>Pomeriggio:</b> Laboratori espressivi (ambientali, canori, musicali, corporei): <b>corpo, voce e movimento nello spazio naturale</b>; Merenda; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti, cubotti, lego, giochi vari etc.):socializzazione; Saluti</p>
<b>Martedì</b>	<p><b>Mattino:</b> Giochi d'accoglienza: <b>conoscenza di sé, conoscenza degli altri</b>; Giochi di squadra a tema <b>CALLING EL DORADO:creatività, immaginazione, socializzazione</b>; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti, cubotti, lego etc.): <b>socializzazione</b>; Pranzo + momento di relax; <b>Pomeriggio:</b> Laboratori creativi (riciclo creativo grafico-pittorico e plastico): <b>le relazioni materia e forma</b>; Merenda; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti, cubotti, lego, giochi vari etc.): <b>socializzazione</b>; Saluti.</p>
<b>Mercoledì</b>	<p><b>Mattino:</b> Giochi d'accoglienza: <b>conoscenza di sé, conoscenza degli altri</b>; Lettura Animata a Tema <b>CALLING EL DORADO: conoscenza della Natura (educazione ambientale), socializzazione</b>; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti etc.): <b>socializzazione</b>; Pranzo + momento di relax; <b>Pomeriggio:</b> Laboratori espressivi (canori, musicali, corporei): <b>corpo, voce e movimento</b>; Merenda; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti, cubotti, lego, giochi vari etc.): <b>socializzazione</b>; Saluti</p>
<b>Giovedì</b>	<p><b>Mattino:</b> Giochi d'accoglienza: <b>conoscenza di sé, conoscenza degli altri</b>; Giochi di squadra a tema <b>CALLING EL DORADO: coordinazione psico-motoria, socializzazione</b>; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti, cubotti, lego etc.): <b>socializzazione</b>; Pranzo + momento di relax; <b>Pomeriggio:</b> Laboratori creativi (grafico-pittorici, plastici): <b>le relazioni materia e forma</b>; Merenda; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti, cubotti, lego, giochi vari etc.): <b>socializzazione</b>; Saluti.</p>
<b>Venerdì</b>	<p><b>Mattino:</b> Giochi d'accoglienza: <b>conoscenza di sé, conoscenza degli altri</b>; Lettura Animata a tema <b>CALLING EL DORADO: partecipazione sociale, educazione civica, educazione ambientale, socializzazione</b>; Giochi Liberi (con palle, cerchi, tappeti etc.): <b>socializzazione</b>; Pranzo + momento di relax; <b>Pomeriggio:</b> festa finale</p>

### Programma giornaliero del Centro

**7.30 – 8.00** Pre-centro Giochi d'accoglienza I bambini e i genitori troveranno educatori ad accoglierli per il pre-centro, in cui verranno organizzate attività ludiche tranquille e rilassanti, per iniziare la giornata con il giusto ritmo (narrazioni, disegni o giochi all'aperto).**8.00-9.00** Giochi d'accoglienza Momento di accoglienza che si protrarrà sino alle 9.00 per permettere un'entrata elastica al centro per le diverse necessità dei genitori **9.00-12.00** Lettura Animata o Giochi a tema **CALLING EL DORADO: Giochi Liberi** **12.00-13.00** Pranzo **13.00-14.00** Spazio Relax predisposizione di un locale o più in cui potersi rilassare con dei cuscini; **14.00-17.30** Laboratori espressivi o Laboratori creativi + Merenda + Giochi Liberi **17.30-18.00** Post centro: momento di congedo dagli utenti e di confronto con le famiglie; per gli utenti che si fermano libera aggregazione e giochi spontanei

## a.2 Attenzione alla disabilità

*“la disabilità non è definita solo dalla diagnosi, ma dall’interazione di una condizione di salute con fattori contestuali che, a seconda della presenza di aspetti facilitanti o ostacolanti, possono determinare un livello di disabilità molto diverso”* (M. Leonardi, D. Ajovalasit).

In ragione di questa considerazione fondamentale, l’obiettivo di Ale.Mar. e dei suoi educatori che lavorano per l’integrazione della disabilità è evidentemente **COSTRUIRE TUTTO INTORNO AL MINORE DISABILE UN AMBIENTE-CONTESTO IL PIÙ POSSIBILE FACILITANTE**; il centro estivo Ale.Mar. garantisce l’accoglienza dei bambini con disabilità certificata e disagio di varia natura e lavora per favorirne integrazione e inclusione, per promuovere la valorizzazione della diversità e della **DIVERS-ABILITA’**.

## a.3 Momenti di gioco organizzato in base alle diverse fasce d’età, tempi e modalità organizzative

I momenti di Gioco Organizzato verranno svolti prevalentemente durante la fascia mattutina e saranno correlati al Tema **Calling El Dorado. Alla Ricerca di un Mondo Migliore**. Ogni Modulo settimanale sarà dedicato a un Mondo specifico che potenzialmente si candida come uno dei Possibili Mondi Migliori. Alla fine del Percorso – durante l’ultima settimana - saranno gli stessi ragazzi a costruire il loro Mondo Migliore, attingendo dagli stimoli ricevuti. Abbiamo creato un racconto che proporremo quotidianamente ai partecipanti del Centro Estivo, tramite la teatralizzazione dello stesso, che narrerà il viaggio verso l’EL DORADO e farà da filo conduttore della nostra estate. Il protagonista del viaggio è LEON, esploratore che sarà l’alter ego dei nostri ragazzi e bambini.

### a.3.1 Premessa: Darkland

DARKLAND è un pianeta sempre grigio perché un suo abitante malvagio, per egoismo ed invidia, ha rubato e nascosto tutti i raggi del sole che redevano il pianeta caldo e pieno di gioia. Da quando i raggi del sole sono stati nascosti il cielo di DARKLAND è costantemente pieno di nuvole cupe che sono rese ancora più scure dai pensieri sempre più tristi degli abitanti del pianeta e dalla loro rassegnazione verso un futuro sempre più grigio. LEON (alter ego di Juan Ponce de Leon, primo esploratore dell’El Dorado) è solo un cucciolo ma decide di intraprendere una professione ormai in disuso, ha deciso: farà l’esploratore e troverà i raggi di sole trafugati, rendendo così di nuovo DARKLAND un pianeta ricco di felicità e speranza. Così LEON intraprende un viaggio per aiutare tutti gli abitanti di DARKLAND. La missione si presenta fin da subito complicata e piena di insidie ed infatti il nostro eroe si ritrova in balia di una fortissima tempesta che è causata dai pensieri tristi degli abitanti ormai completamente scoraggiati nei confronti del futuro del proprio pianeta. Il piccolo esploratore è così costretto a rifugiarsi in una grotta completamente scura e decisamente spaventosa. All’ingresso della grotta LEON sta per svenire poiché molto debole per la disavventura appena vissuta, ma una voce angelica, il cui solo suono dà al nostro eroe una sensazione di calore, lo attira verso una luce che sembra filtrare da sottoterra. LEON rinvigorito dalla speranza di trovare finalmente i raggi del sole, si avvicina alla luce misteriosa, fino ad esserne completamente assorbito. Questo è l’inizio del viaggio di LEON, che attraverserà mondi fantastici per arrivare alla meta, il mitico ELDORADO!

Fin dal primo giorno di Centro Estivo, gli utenti saranno accompagnati dai nostri animatori (opportunamente formati precedentemente l’inizio del Centro Estivo) a compiere il viaggio insieme a LEON. Il primo giorno di CRED sarà dedicato al WELCOME SHOW nel quale la storia sarà raccontata ai bambini tramite l’ausilio di rappresentazioni, scenografie, coreografie e multimedialità che supporteranno il racconto quotidiano che verrà adattato alla fascia d’età a cui ci rivolgeremo.

#### **WELCOME SHOW (ogni LUNEDÌ alle ore 9.00)**

La storia sopra descritta sarà narrata in maniera interattiva ai bambini il primo giorno di centro estivo. Ogni mattina al momento del raduno (momento in cui termina la fase di ingresso al CRED e cominciano le attività organizzate della giornata) gli animatori metteranno in scena per i ragazzi **“Le Avventure di Leon”** stimolandoli con scenografie e animazioni che renderanno il racconto un vero e proprio gioco di messa in scena mediante rappresentazione teatrale. Insieme ai bambini verrà realizzata progressivamente una vera e propria mappa dei mondi che saranno visitati, permettendo a tutti di avere un riferimento continuo sullo stato di avanzamento dell’avventura.

L’attività sarà adattata e differenziata per metodologia a seconda della fascia d’età a cui ci rivolgeremo (infanzia / primaria e secondaria di I grado). Attraverso questa attività lo staff di animazione creerà la fondamentale ritualità settimanale, utilizzando canzoni, coreografie e coinvolgendo i bambini nel creare tutte le componenti che renderanno la storia sempre più interattiva. Il filo conduttore di ogni settimana sarà l’esplorazione di un mondo, i ragazzi accompagneranno LEON nel suo viaggio e attraverso le caratteristiche della realtà che visiteranno porteranno a termine attività ludiche e artistiche di gruppo. A seguito del **WELCOME SHOW** del **LUNEDÌ** i ragazzi saranno suddivisi in gruppi omogenei per età, questi gruppi saranno, come le case di Hogwarts che più di semplici squadre, saranno per loro delle vere e proprie seconde abitazioni. Attraverso le gare a punteggio proposte, i ragazzi porteranno punti alla propria squadra sia con attività di gruppo sia talvolta, per meriti del singolo. Al termine della settimana nella giornata del **Venerdì** si terrà la **grande festa di chiusura dei giochi**, dove tutte le squadre parteciperanno mettendo in scena tutto ciò che hanno preparato durante l’arco della settimana (coreografie, piccole scenette, gag, cori e molto altro...). La CASA che avrà guadagnato più punti vincerà la coppa dei maghi!! Giochi sono le attività che la squadre utilizzeranno per fare punti.

Di seguito presentiamo i mondi

### a.3.2 I settimana - MagicLand. Il mondo della magia



Riferimenti letterari: Harry Potter, Il Mago di OZ.

Descrizione: Ti sei sempre domandato a che luogo appartieni, sentendoti per certi versi fuori contesto lì dove sei? Per questo trovi affascinante la prospettiva di un cappello parlante che ti dice chiaro e tondo che tipo di persona sei? **Credi nel destino** e saresti pronto a sacrificare tutto, persino la tua vita, per il bene superiore? **L'amicizia è al centro del tuo mondo** e preferiresti essere divorato da un cane a tre teste piuttosto che tradire un amico? Sei anche un po' tradizionalista e hai sempre sognato di andare in una scuola vecchio stampo e una parte di te agogna di indossare una cravatta con i colori della tua casa? Concordiamo in pieno con te, tranquillo: anche noi stiamo ancora aspettando l'arrivo della nostra lettera per recarci ad Hogwarts o al Magico Mondo di OZ.

Tematiche affrontate: Destino, amicizia, radicamento, crescita e accettazione di sé

Evento: Mago al CRED - show di magia ed illusione- SMART MAGIC

Giochi di Gruppo:

1. **La scatola del molliccio (Un Molliccio è una creatura Mutaforma che assume l'aspetto di ciò che ritiene possa più spaventare chi lo guarda. Nessuno sa che aspetto abbia un Molliccio)**  
In una scatola o un cesto, raccoglieremo tutto ciò che può servire a fare dei piccoli giochi di ruolo. Una vecchia parrucca di carnevale, un mantello, una camicia da notte, un cappello, un paio di occhiali: pescheremo insieme da lì dentro, e inventeremo per il bambino delle storie di cui saranno i protagonisti. la storia inventata riguarderà personaggi magici e della storia di LEON.
2. **Spaventapasseri** Per questo gioco servono tanti indumenti, in numero uguale per ciascuna squadra. I bambini devono scegliere lo spaventapasseri per ciascuna squadra. Ogni bambino, eccetto lo spaventapasseri, indossa un indumento. Lo spaventapasseri si mette ad una decina di metri dagli altri componenti della squadra. Al via, il primo bambino corre verso lo spaventapasseri e, una volta raggiunto, si toglie l'indumento e glielo infila. E così proseguono tutti i concorrenti. Vince la squadra che riesce a vestire il proprio spaventapasseri per primo
3. **Bandiera dei maghi** Serve un classico fazzoletto che avrà la funzione di bandiera. Si tratta infatti di una variante del classico gioco. L'animatore chiama un personaggio magico (es orco, folletto, gnomo, fata...) e i due giocatori che interpretano quel personaggio magico devono correre a prendere il fazzoletto. La bandiera diventa pazza quando l'animatore chiama due bambini, il secondo personaggio chiamato deve saltare a cavalcioni del bambino con il personaggio magico chiamato per primo e insieme devono prendere la bandiera.
4. **Tutti i mimi + 1, un po' come le caramelle tutti i gusti più uno, con questo gioco i bambini potranno divertirsi ad interpretare ogni genere di personaggio, persona, oggetto indicato dal biglietto che pescano e SEMPRE ne rimarranno sorpresi** creare dei bigliettini scrivendo su ognuno azioni e movimenti divertenti: far finta di essere in una rock-band per qualche minuto, prendere 30 secondi di tempo. Dopo aver riposto i bigliettini nel contenitore, un partecipante per squadra dovrà pescare da questo ed eseguire l'azione che vi sarà scritta.
5. **Petrificus Totalus** nella versione più semplice (adatta alla scuola dell'infanzia) bisogna mettere una musica allegra, che dia energia e carica di modo che i partecipanti possano usare completamente il proprio corpo. Ad un certo punto il mago scelto, pronuncerà la formula magica: **"Petrificus totalus!!"**. **Tutti i partecipanti dovranno impersonare una statua che rappresenti una creatura magica.** Tutti devono immediatamente immobilizzarsi dopo aver sentito l'incantesimo petrificus scagliato dall'animatore. Se qualcuno si muove romperà l'incantesimo.

### a.3.3 II settimana - Fantasia: il mondo della fantasia



Riferimenti: Il Signore degli Anelli, Le Cronache di Narnia.

Descrizione: il mondo della fantasia è pieno di creature straordinarie dotate di poteri soprannaturali; gli incontri che si possono fare possono cambiare in un istante la vita di ciascuno di noi; l'immaginazione e la fantasia trasformano la realtà che credevamo di conoscere.

Elfi, fate, hobbit, draghi, alberi parlanti saranno le squadre che esploreranno il cosmo fantastico in un susseguirsi di sorprese, incontri, lotte (amichevoli e sportive) ...

Giochi DI SQUADRA:

**Festa d'Irlanda: Giochiamo!** Seguiamo le tracce di magici folletti, birichini e giocherelloni, alla scoperta di una terra piena di fascino e mistero – **Gara di Orienteering**

**Magia circense – evento speciale! Accademia magica!**

Un pomeriggio speciale, alla scoperta dell'arte della giocoleria e del circo, nel quale impareremo anche uno strabiliante trucco di prestigio per incantare amici e parenti. Chi supererà le prove magiche per diventare un mago provetto? (in collaborazione con Teatro Viaggiante – Giocoleria circense)

### a.3.4 III settimana – Mondo degli abissi ATLANTIDE



Riferimenti letterari: il mito di Atlantide, 20.000 leghe sotto i mari, Moby Dick

Descrizione: da sempre la leggenda di Atlantide ha suscitato numerose domande e discussioni, senza contare le migliaia di opere letterarie, videogiochi e film, che l'hanno resa uno dei più grandi e affascinanti misteri del nostro pianeta! Atlantide viene nominata per la prima volta intorno al 360 a.C. nei libri del filosofo greco Platone, che nei suoi famosi "dialoghi" precisa che i fatti della città scomparsa non sono una finzione.

Giochi di squadra:

#### 1. Water dance

Per questo gioco servono dei [palloncini ad acqua](#), uno per ogni coppia o più se si vuole giocare molteplici volte. Si riempiono i palloncini gonfiabili con l'acqua. Ad ogni coppia viene dato un palloncino. Le coppie ballano sostenendo il palloncino con una parte del corpo, senza mai toccarlo con le mani. Quando un palloncino cade la coppia viene esclusa (e si bagna!).

#### 2. Spongebob

Per questo gioco serve un secchio, 1 cucchiaio (o bicchiere di carta) per ciascun giocatore e 1 bottiglia per ciascuna squadra. Si mette in centro il secchio riempito d'acqua. A distanza di un paio di metri si posizionano le bottiglie. Al via i bambini corrono al secchio, prendono l'acqua con il cucchiaio e mettono l'acqua dentro la bottiglia. Vince la squadra che riempie con una maggior quantità d'acqua la bottiglia.

#### 3. I pesciolini nel secchio

Per questo gioco servono due secchi o contenitori per ciascuna squadra e tanti palloncini d'acqua (in numero uguale per ciascuna squadra). I bambini devono portare i palloncini da un secchio all'altro, tenendoli tra le ginocchia. Vince la squadra che riesce a portare il maggior numero di palloncini.

4. **La battaglia delle palle d'acqua** Si devono [comprare i palloncini d'acqua](#) (bombe d'acqua o gavettoni) e riempirli d'acqua. Una volta preparato un buon numero di munizioni si può iniziare il gioco. Dividi gli invitati alla festa di compleanno in due squadre e per ogni squadra stabilisci un quartier generale. Al via le squadre si devono tirare i gavettoni. Ogni volta che un bambino viene colpito e il palloncino scoppia, il giocatore esce dal gioco. Se il palloncino non scoppia, rimane in gioco. Vince la squadra che riesce ad eliminare tutti gli avversari.

### a.3.5 IV settimana – NEVERLAND: il mondo della meraviglia

Riferimenti letterari: Alice nel paese delle Meraviglie, Peter Pan

Descrizione: sei attratto da tutto ciò che è eccentrico e stravagante? Sei avventuroso e sempre alla ricerca di una tana di coniglio nella quale cadere? I tuoi amici ti prendono in giro perché hai la testa un po' tra le nuvole, ma tu non puoi farne a meno perché sei un sognatore? Non vuoi crescere, semplicemente non vuoi. Rifiuti di prendere in considerazione l'idea che arriverà un momento, prima o dopo, nel quale dovrai essere responsabile di te stesso, mantenerti, mettere la testa a posto. Se Peter Pan o Bianconigliosi presentassero fuori dalla finestra, invitandoti a seguirli, lo faresti subito, senza una sola parola di protesta. E allora che l'avventura inizi!

Giochi di squadra:

#### 1. Corsa a più gambe

Per questo gioco serve un foulard per ogni coppia. I bambini si dividono in coppie o a gruppi di tre o quattro. La gamba destra del bimbo viene legata con un foulard alla gamba sinistra dell'altro bimbo. Al via i bambini devono partire e raggiungere il traguardo correndo a "tre gambe" (o a quattro o a cinque gambe). Vincono i giocatori che arrivano per primi.

#### 2. Corsa sui giornali

I bambini si dividono in coppie, in cui un bambino farà il saltatore e l'altro l'assistente. All'assistente vengono dati 3 fogli di giornale, che dovrà posare a terra affinché il saltatore ci possa saltare sopra. Se il saltatore perde l'equilibrio o mette entrambi i piedi su un giornale, la coppia deve tornare alla linea di partenza. Vince la coppia che arriva per prima al traguardo.

#### 3. La corsa sui cartoni

Ad ogni partecipante vengono dati due cartoni. Prima di iniziare si stabilisce il percorso: a seconda dell'età dei bambini si può fare un percorso più semplice (tutto dritto) oppure più complesso (con svolte a destra e a sinistra). I giocatori si posizionano sulla linea di partenza. Al via i concorrenti devono completare il percorso camminando sopra i cartoni, spostando i due cartoni uno dopo l'altro così da formare la passerella mobile. Non si deve appoggiare mai il piede fuori dal cartone.

#### 4. Scansa le tazze di tè

Servono dei bicchieri di plastica, riempiti con l'acqua. Si mettono dei bicchieri d'acqua per terra, a distanza sufficiente da poter camminare in mezzo e formando un percorso. Ai prescelti si chiede di memorizzare il percorso e poi li si benda. Dovranno fare tutto il percorso arrivando al traguardo. Gli invitati possono aiutarli con incitamenti. Il divertimento sta nel fatto che, appena i bambini sono stati bendati, i bicchieri vengono rimossi. Sarà esilarante assistere all'impegno dei prescelti nello schivare dei bicchieri inesistenti.

5. **Il re di cuori** Il capitano inizia come re di cuori a "cacciare" le carte del mazzo, che saranno i bambini stessi. Quando il re tocca un giocatore diventa una carta del mazzo ed i due partecipanti si devono tenere per mano. Se viene catturato un quarto bambino, il gruppo originale si separa e diventa da due. L'ultimo bambino catturato è il vincitore e sarà il re di cuori nella partita successiva.

### a.3.6 V settimana – MOONLAND: il mondo della Luna



Riferimenti letterari: LA STORIA INFINITA, L'ORLANDO FURIOSO, LA DIVINA COMMEDIA

Descrizione: Come sulla luna di Ariosto, qui si trovano tutte le cose perdute dagli uomini comprese le loro esperienze. La Luna ospita le vanità e i vizi umani, in sostanza tutto ciò che è responsabile della perdita del senno di molti uomini. Questo pianeta non ha confini e si estende in modo illimitato in ogni direzione.

È governato dalla fantasia che, come *forza creatrice*, rimane comunque prerogativa esclusiva degli umani, ha il potere di immaginare il futuro, inventare il presente, cambiare il passato. Può accadere che il presente influenzi il passato modificandolo...

Giochi di squadra:

- **Balle spaziali**

Si prepara il campo, dividendolo a metà e segnando la linea di metà campo.

Ogni squadra occupa una delle due aree del campo. I giocatori, in attesa del VIA, devono disporsi al fondo del loro campo.

Sulla linea di metà campo si dispongono i cinque palloni. Al VIA i giocatori devono correre verso il centro, cercando di afferrare i palloni e colpire gli avversari. Se un giocatore viene colpito prima che la palla rimbalzi, viene eliminato e dovrà sedersi fuori campo.

Se un giocatore afferra una palla avversaria al volo, l'avversario che la ha lanciata è eliminato; inoltre, il giocatore che ha afferrato la palla al volo può far rientrare in campo uno dei compagni eliminati; i giocatori rientrano in campo in ordine di eliminazione (dunque, il primo giocatore eliminato sarà il primo a rientrare in gioco). L'obiettivo del gioco è eliminare tutti gli avversari.

- **Bandiera a schermi condivisi**

Si prepara il campo dividendolo a metà, segnando la linea di metà campo; si segnano inoltre due linee di fondo campo, per ciascuna metà. Oltre le linee di fondo campo si dispongono le bandiere (quattro di un colore da una parte, quattro dell'altro colore dall'altro).

Ogni squadra occupa la metà del campo adiacente alle sue bandiere. Durante il gioco nessun giocatore può oltrepassare la linea di fondo campo nella sua metà del campo, ma solo quella nel campo avversario. Al VIA i giocatori devono cercare di oltrepassare il campo avversario per raggiungere la linea di fondo campo e rubare così una delle bandiere avversarie. I giocatori possono eliminare un avversario toccandolo, solo mentre si trovano nel proprio campo. Chi viene toccato deve rimanere immobile e può essere liberato solo se viene toccato da un proprio compagno. I giocatori che attraversano il campo avversario e oltrepassano la linea di fondo campo non possono essere eliminati. Un giocatore che oltrepassa la linea di fondo campo avversaria può afferrare una e una sola bandiera; dovrà cercare di portarla nel suo campo. Se ci riesce senza essere eliminato, la sua squadra ottiene 1 punto. Se un giocatore con una bandiera in mano viene eliminato mentre cerca di tornare al suo campo, deve fermarsi e la bandiera verrà rimessa al suo posto. Vince la prima squadra che ruba tutte e quattro le bandiere avversarie, totalizzando 4 punti.

### a.3.7 VI settimana - MONDO DELLA PREISTORIA

Descrizione: preistoria che passione! Il mondo fantastico dei dinosauri ha da sempre affascinato i bambini ammaliati dai mostruosi animali che sessantacinque milioni di anni fa erano gli incontrastati padroni della terra e che in seguito si sono misteriosamente estinti.

Giochi di squadra:

- LA RACCOLTA

Bisogna sapere che all'interno della famiglia preistorica erano molto importanti l'affiatamento e il fidarsi l'uno dell'altro. Nel campo di gioco vengono sparpagiate alcune patate, dette anche Tuberus. Le squadre si dispongono in fila, con i componenti tutti bendati tranne l'ultimo. Al via la squadra dovrà muoversi su indicazione dell'ultimo della fila per raggiungere e raccogliere quante più patate possibile. Colpi ripetuti sulle spalle del compagno che ci sta davanti stanno a significare sempre dritto, colpi sulla spalla destra stanno ad indicare muoversi verso destra e viceversa colpi sulla spalla sinistra per ruotare a sinistra. L'ultimo della fila potrà parlare solo per dire solo stop e raccogli ai suoi compagni di squadra. Vince la squadra che al termine del tempo di gioco sarà riuscita a raccogliere il maggior numero di patate (tuberus).

- LA CACCIA

Ogni squadra è munita di cerbottana (tubo cavo di plastica) e ogni componente realizzerà la propria munizione (un rettangolo di carta arrotolato per formare un conetto). Al via, a staffetta il primo componente della squadra dovrà dirigersi verso la sagoma di un cinghiale e cercare di colpire sul corpo. Vince la squadra che al termine del tempo di gioco sarà riuscita a colpire più volte il corpo del cinghiale.

- PREPARAZIONE DEL FUOCO

Per avere un fuoco rigoglioso è necessario procurarsi un gran quantitativo di legna. Le squadre si sfidano in una partita di alce rossa. Entrati nelle basi avversarie si potrà rubare un pezzo di legna alla volta per poi riportarlo all'interno della propria tana. Vince la squadra che al termine del tempo di gioco sarà riuscita a conservare il maggior numero di pezzi di legna.

### a.3.8 VII settimana - MONDO DEL FUTURO



Descrizione: Vi siete mai chiesti “Come sarà il mondo del futuro”? Entro il 2050 il nostro pianeta sarà un posto molto diverso da quello che è adesso! Nel 2050, l’intelligenza artificiale sarà ovunque e i negozi saranno completamente computerizzati. Acquisiremo i beni senza l’ausilio di cassieri e non faremo file d’attesa perché l’IA, riuscirà a gestire i clienti in modo rapido, elaborando un’enorme quantità di dati.

I sistemi di riconoscimento vocale si comporteranno come le persone reali e l’intelligenza artificiale sarà implementata dai robot. Nel 2050, gli animali domestici robot saranno una consuetudine, ed i robot inizieranno a sostituire insegnanti, cuochi, farmacisti, forze dell’ordine, atleti ed altri professionisti.

I traduttori simultanei, abatteranno tutte le barriere linguistiche grazie al riconoscimento vocale.

Tutte queste meraviglie proveremo a immaginarle e ad anticiparle, interpretando i ROBOT!!!!

Giochi di squadra:

- **Il gigabite**

Si prepara il campo, che deve avere la forma di un corridoio, stretto e lungo; potete utilizzare qualsiasi cosa per delimitarlo. Uno dei giocatori sarà il gigabite e si posizionerà al centro del campo. Gli altri saranno i bite (o altri personaggi a piacere) e cominceranno da uno dei due lati del corridoio. Al via, i bite dovranno cercare di correre fino in fondo al corridoio evitando di essere toccati dal gigabite. Chi viene toccato diventerà a sua volta un gigabite; i giga, se sono più di uno, devono tenersi per mano e non possono mai separarsi. Si tratta di un gioco a tempo, della durata di 5 minuti; se alla fine del tempo ci sono ancora dei folletti che non sono stati trasformati in gigabite (e avranno raggiunto l’estremità opposta del campo, non valgono quelli sparpagliati e in fuga) la loro squadra avrà vinto, altrimenti si aggiudicano la partita gigabite

Questo **gioco di gruppo**, nella sua semplicità, permette di lavorare molto bene sul concetto di cooperazione: anche se ciascun folletto può pensare a se stesso, se questi riescono a disperdersi distraendo l’uomo nero e coprendosi a vicenda sarà molto più semplice ottenere la vittoria. Tuttavia, anche gli uomini neri devono essere in grado di muoversi in sincronia e in modo strategico. Infine, il passaggio da folletto a uomo nero insegna a collaborare prima con un gruppo e poi con l’altro, divenendo versatili e flessibili.

- **Palla buggata (da bug che in informatica è un errore di funzionamento o di sistema)**

Si prepara il campo dividendolo a metà e delimitando due aree di fondo, una per ciascuna area di campo: queste saranno le prigioni.

Ogni squadra occupa una delle due aree del campo; i giocatori di quella squadra, tuttavia, non possono entrare nella prigione situata in fondo al loro campo. Al VIA si lancia la palla al centro; chi prende la palla deve lanciarla, cercando di colpire un avversario.

Se un giocatore viene colpito, è catturato: dovrà andare nella prigione della propria squadra (ovvero oltre il campo degli avversari).

I giocatori nella prigione possono liberarsi se riescono ad afferrare la palla e a colpire un avversario; però, non possono uscire dalla prigione, né per prendere la palla, né per lanciarla. Se un giocatore lancia la palla e un avversario la prende al volo, il giocatore che ha lanciato la palla è catturato. L’obiettivo del gioco è catturare tutti gli avversari.

### a.3.9 VIII settimana – GREENLAND: IL MONDO DELLA NATURA

Descrizione: La natura è maestra: l’importanza per il bambino dell’educazione naturale è cruciale. Studi e ricerche di educatori e filosofi dimostrano come i nostri bambini crescano meglio e felici in una vita familiare sana e se trascorrono molto tempo in spazi all’aperto o ambienti che ricreano contesti naturali. Quale miglior contesto di un Centro Estivo per immergersi completamente nel verde del nostro territorio!

Giochi di squadra:

**Tutta l’educazione è educazione ambientale**



Tutti gli educatori Ale.Mar. offrono ai piccoli partecipanti spunti continui di sensibilizzazione e educazione ambientale. L’educazione ambientale è un “processo per cui gli individui acquisiscono consapevolezza ed attenzione verso il loro ambiente; acquisiscono e scambiano conoscenze, valori, attitudini ed esperienze, come anche la determinazione che li metterà in grado di agire, individualmente o collettivamente, per risolvere i problemi

attuali e futuri dell’ambiente (International Union for Conservation of Nature, Commission on education and communication -IUCN)”.

Diventa allora di fondamentale importanza **diffondere educazione ambientale** quale strumento per cambiare comportamenti e modelli attraverso scelte consapevoli orientate allo sviluppo sostenibile. Il progetto Ale.Mar. di Educazione Ambientale vuole **costruire progressivamente consapevolezza ecologica nei bambini e ragazzi** riguardo al loro ruolo nell’ambiente, A PARTIRE DALLE PICCOLE COSE E ATTRAVERSO LE PICCOLE SCELTE QUOTIDIANE: ad esempio il riuso, la raccolta differenziata, il risparmio energetico, l’alimentazione attenta e sostenibile, la predilezione per il vetro la carta e i mezzi ecologici come la bicicletta o i pattini, il riciclo. I laboratori di diffusione ambientale potranno declinarsi variamente negli anni di durata del servizio, anche a seconda degli interessi specifici segnalati dai bambini, in adesione alle tematiche ambientali, ad esempio:

- **OPERAZIONE RICICLO**

Ale.Mar. promuove con molto entusiasmo il riciclo dei materiali di partenza per le attività creative, per esempio per la progettazione e realizzazione di piccoli oggetti, giochi in legno o carta riciclata, strumenti musicali (da utilizzare per le altre attività del post scuola): promuovendo un messaggio preciso sulla raccolta differenziata e sul tema degli sprechi. Trasformare un rifiuto in uno strumento musicale o in una “manifestazione artistica”, per noi è un messaggio ambientale, di educazione civica in genere, di fondamentale importanza nell’azione quotidiana del servizio.



- **ORTO CREATIVO**

Educazione ambientale e tutti con le mani nella terra! Creazione/manutenzione di una piccola aiuola, orto in vaso o in giardino, esplorando le fasi di crescita, le attività legate alla cura, le esperienze dei ritmi stagionali, anche attraverso approfondimenti documentali legati a narrazioni, ricerche, immagini, esperienze personali: coltivare una piantina per coltivare prima di tutto se stessi. *“Imparare facendo”*, sviluppare la manualità e il rapporto reale e pratico con gli elementi naturali e ambientali, *“prendersi cura di”*, cogliere il concetto di biodiversità, lavorare in gruppo per lo stesso fine, imparare ad aspettare e cominciare a entrare in sintonia con la Natura.

- **COSTRUZIONE DI UN ERBARIO**

Costruzione di un erbario a partire da materiali raccolti direttamente in semplici uscite organizzate nei dintorni della scuola e nei giardini delle case dei bambini e in seguito ricerca della specie, catalogazione scientifica e redazione collettiva di un libro in cui a ogni specie siano dedicati approfondimenti, informazioni e disegni fatti dai piccoli partecipanti.

► Ale.Mar. di volta in volta intende avvalersi della collaborazione di figure di esperti di tematiche ambientali: quali ad esempio, studiosi, ornitologi, esperti di permacultura e coltivazioni biologiche, di botanica e illustrazione naturalistica.



**Campagna ambientale – Plastic + Fantastic**

In questa ottica di educazione ambientale permanente e diffusa, Ale.Mar. si impegna a inizio anno a fornire a tutti piccoli partecipanti al centro Estivo una borraccia ecologica per la propria acqua, facilitando praticamente l'attività di riuso e sensibilizzando sull'importanza di un gesto così semplice: avere un comportamento ecologico è facile... come bere un bicchier d'acqua!

- **CACCIA AL COLORE**

Riconoscere i colori è una tappa importante dello sviluppo e della crescita del bambino ed è il risultato di un lungo percorso di acquisizione di conoscenze e abilità. Immaginate che già a partire dai 6 mesi, i piccoli hanno occhi capaci di percepire la diversità cromatica! Caccia al colore è un gioco che permette di sviluppare la capacità di osservazione e di associazione dei più piccoli. Farlo all'aperto è ancora più divertente e stimolante perché la natura è ricca di sfumature cromatiche che sono un ottimo allenamento per imparare a percepire e a nominare tutte le diversità dei colori e gli elementi naturali.

- **MEMORY ECOLOGICO**

Tutti conosciamo il famosissimo gioco delle carte ma perché non provare a riprodurlo per stimolare la percezione dei bambini e la loro curiosità sulla natura? Raccogliete sassi, foglie, legni, radici e disponeteli a terra. Lasciate che i bambini possano osservarli con attenzione per qualche minuto e poi copriteli con un telo. A questo punto, chiedete loro di ricordarne quanti più possibili!

- **GIOCO DELL'OCA ECOLOGICA**

Gioco dell'Oca con Quiz con domande a tema ecologia/ambiente.

- **CACCIA ALLA BIODIVERSITÀ**

Le squadre faranno a gara a chi trova più piante, più alberi, più animali, tane e tracce del loro passaggio. Finito il tempo si proverà a dare un nome agli indizi ritrovati. Vince chi trova + indizi e chi riconosce correttamente + tracce.

### a.3.10 IX settimana- ZOOTROPOLIS: IL MONDO DEGLI ANIMALI

Descrizione: Animali selvaggi e animali da compagnia; animali del nostro territorio e animali esotici; animali fantastici e preistorici (LEGAMI CON I MONDI PRECEDENTI); la presenza animale attraversa le nostre vite quotidianamente, ma rimane misteriosa nei suoi riti, cerimonie e ritmi... Durante questa settimana ci sarà la possibilità di conoscere gli animali come non è mai stato possibile grazie a scienziati ed esperti che ci guideranno nella conoscenza, mentre maestri di teatro ci trasformeranno in animali veri e propri...

Giochi di squadra:

1. **Il bruco copione** Non serve nulla per organizzare e svolgere questo gioco. Si formano due o più squadre, a seconda del numero di partecipanti.

I concorrenti si mettono in fila indiana, piuttosto vicini ma senza toccarsi. Il primo bambino della fila sarà la testa del bruco e inventerà tutti i movimenti del bruco (e tutti gli altri bambini devono imitare e replicare i gesti): camminare, correre, girare a destra o a sinistra, arretrare, camminare in vari modi (su un solo piede, saltando...). L'obiettivo di ogni squadra è tagliare il bruco in qualsiasi parte; una volta spezzato il bruco, la squadra ingloberà la parte tagliata (la coda). Vince il bruco che, allo scadere del tempo, sarà il più lungo.

2. **I pappagalli**

Una variante del gioco precedente. I giocatori si dispongono in fila indiana, ad un braccio di distanza l'uno dall'altro. L'animatore si mette in testa e tutti lo devono imitare. L'animatore può fare vari movimenti: dondolarsi, camminare zoppo, fare una capriola, indietreggiare...

3. **Il serpente**

I bambini, divisi in due o più squadre, si dispongono in fila indiana e si mettono in ginocchio. Ogni giocatore deve afferrare le caviglie del bambino davanti a sé, ad eccezione del capo-serpente. Al via i serpenti devono raggiungere la linea di arrivo, senza mai staccarsi. Se il serpente si divide, tutti i concorrenti devono correre alla linea di partenza e iniziare nuovamente. Vince la squadra che arriva per primo al traguardo.

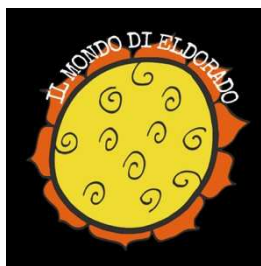
#### 4. Il gatto e la volpe

si gioca a coppie; un giocatore della coppia sarà bendato (il "cieco"), mentre l'altro dovrà muoversi saltellando su una gamba sola (lo "zoppo"). Tutti gli altri membri del gruppo si sparpagliano nell'area di gioco. Lo zoppo deve sempre mantenere entrambe le mani attaccate al corpo del cieco: se ne stacca anche soltanto una, la coppia viene eliminata. Se lo zoppo tocca terra con entrambe le gambe, la coppia viene eliminata. Al via, l'animatore dovrà dire alla coppia il nome di un altro membro del gruppo. I due dovranno raggiungere il compagno senza urtare nessun altro giocatore e senza farsi eliminare.

### a.3.11 X settimana –IL MONDO DELLO SPORT

**Descrizione:** L'attività sportiva è fondamentale per tutti, soprattutto per gli individui in età evolutiva. Non si può prescindere da essa, in quanto rappresenta (il Diritto allo Sport) uno dei diritti inalienabili della persona (Convenzione ONU), fondamentale per il perseguimento del benessere individuale e sociale. Lo sport è infatti qualcosa che oltrepassa i confini definiti di un campo da gioco incidendo in maniera decisa nella quotidianità delle persone e nel loro progetto di vita. Anche per l'integrazione e inclusione sociale dei minori disabili, l'attività sportiva rappresenta un momento concreto di socializzazione ed aggregazione. Ale.Mar. ritiene da sempre l'attività ludico-sportiva base imprescindibile di ogni progetto formativo per la sua fondamentale ed intrinseca funzione educativa. Lo sport favorisce la valorizzazione personale, lo sviluppo dell'autoconsapevolezza e rafforza la fiducia nelle proprie capacità permettendo così all'individuo di raggiungere livelli sempre più alti di autonomia. Un percorso sportivo con obiettivi sia di gruppo che individuali permette di far leva su valori quali: perseveranza, dedizione, allenamento, fatica e volontà. Per questi motivi, l'attività ludico-sportiva non è solo un semplice passatempo, un'attività ristoratrice, ma specialmente un mezzo di crescita e uno strumento educativo. Molti pedagogisti considerano l'attività fisica come l'attività educativa per eccellenza, che permette di raggiungere la maturità con leggerezza e piacere.  
Giochi di squadra: 1 calcio, 2 basket, 3 tennis, 4 pallavolo, 5 atletica.

### a.3.12 XII settimana - ELDORADO



**Descrizione:** il Mondo di El Dorado è tutto da costruire utilizzando gli stimoli che ognuno ha ricevuto dall'attraversamento dei mondi delle settimane precedenti.

**Giochi di squadra:**

- LE MONDIADI [TUTTI]

**Leon ci farà partecipare alle MONDIADI, ovvero le olimpiadi dei mondi. Tutte le squadre saranno impegnate a vincere l'agognato RAGGIO DI SOLE.**

Cosa preparare...L'ideale è pianificare in anticipo quali saranno i giochi che proporremo ai bambini e in quale ordine. Prepariamo con cura tutto quello che ci servirà: palloni, palle, attrezzi, bandiere...

Selezioneremo i mondi che si sfideranno, di cui i bambini saranno i rappresentanti e prepareremo bandierine di carta dei mondi, da attaccare sui vestiti e da usare come decorazione. Per la premiazione, basta preparare semplici [medaglie di cartoncino](#) che i bambini porteranno a casa come ricordo di questa giornata. Meglio prevedere una medaglia di partecipazione per tutti i bambini in modo da gratificarli tutti ed evitare crisi di sconforto e delusioni. La prima cosa da fare è formare delle squadre. A questo punto scriviamo il nome del partecipante (o dei partecipanti) di ogni squadra sulla bandierina del paese che rappresenta e, con una spilla da balia, attacchiamo la bandiera sui vestiti di ogni atleta. Organizzeremo le MONDIADI all'aperto ispirandoci a molte [prove sportive](#) disputate durante le Olimpiadi (adattandole ovviamente all'età dei partecipanti): corsa, corsa con salto degli ostacoli, calcio, lancio del peso, ai quali si possono aggiungere giochi come il tiro alla fune, la corsa con i sacchi, acchiappa la molletta, lancio del palloncino e molti altri. Giochi come La pallina staffetta, la bocca del pagliaccio, facciamo teatro, prendi la mela, gioco della pignatta.

## a.4 Organizzazione attività laboratoriali e di attività ludico sportive

### Laboratori MAGICLAND:

LABORATORIO IMMAGINALE MULTIDISCIPLINARE: LE IMMAGINI DI MYAZAKI

Hayao Miyazaki è un regista, sceneggiatore, animatore, fumettista e produttore cinematografico giapponese dalla immaginazione magica e dallo stile pittorico inconfondibile; Ale.Mar. propone un percorso di visione e conoscenza dei suoi film - scelti, di volta in volta in considerazione del



gruppo di bambini che parteciperanno e della loro età, tra i suoi capolavori - ad esempio: Ponyo sulla scogliera; Kiki consegna a domicilio; Arrietty. Il mondo sommerso; Il mio vicino Totoro; La città incantata; Porco Rosso; La principessa Mononoke

**Prima parte - VEDERE:** questo percorso immaginale intende partire dalla visione dei film scelto per soffermarsi sulle immagini e farle osservare ai bambini da nuovi punti di vista, avvicinandoli in maniera semplice e divertente al mondo dei simboli e dell'immaginazione.

**Seconda parte - CREARE:** successivamente i bambini saranno invitati a disegnare, inventando e illustrando una semplice storia, per scoprire la propria fantasia e creatività e esprimerla con

fogli matite e pennelli. I lavori dei bambini verranno via via esposti in uno spazio specialmente dedicato negli ambienti del Centro Estivo, in una sorta di work in progress immaginale dei piccoli partecipanti.

► Ale.Mar per questo progetto intende avvalersi della collaborazione del Gruppo di Ricerca di Pedagogia Immaginale dell'Università di Milano Bicocca (Professor Paolo Mottana), grazie alla consulenza di educatori esperti di pedagogia immaginale e di educazione alle immagini.

- MANIPOLAZIONE DELLA CRETA PER LA CREAZIONE DI MANUFATTI MAGICI

L'argilla o creta è un materiale in continua trasformazione: finché è "cruda", allo stato "plastico" è modificabile e malleabile; si può darle una forma, poi cambiarla e rifarla come più ci piace. È un materiale arcaico, fa parte della storia dell'umanità, ogni volta che si prende in mano un pezzo di questo materiale questa storia si rianima nelle mani del modellatore. È strettamente collegata ai 4 elementi naturali: terra e acqua, di cui è composta – aria, il momento di essiccazione dei lavori – fuoco, il momento di cottura finale dei lavori.

Incontro dopo incontro i bambini impareranno a conoscere questo materiale magico, creando con le proprie mani e sperimentando varie tecniche, per realizzare manufatti unici ed artistici. Ma soprattutto si divertiranno sporcandosi le mani con la terra, esprimendo la propria creatività e fantasia, giocando con i materiali e crescendo insieme ai compagni. Dopo questo lungo periodo di distanze, si darà ampio spazio alla relazione fra tutti i partecipanti, incoraggiando la socializzazione e l'espressione non solo creativa ma anche verbale, creando un clima sereno e privo di giudizio

- TAUMATROPIO

Nel mondo della magia il fondamento di tutto è l'illusione. L'illusione è la magia più umana che ci sia, è un piccolo inganno che ci fanno i nostri occhi, per "magia" la realtà ci appare diversa da quella che è, in questo mondo i bambini potranno esplorare una serie di laboratori di illusioni dandosi così la possibilità di costruire loro stessi i propri materiali magici andando alla scoperta dell'illusione ottica.

Il Taumatropio è un semplice e meraviglioso gioco ottico che incantava i bambini del 1800: il gioco consiste in un dischetto che ha su ogni lato un'immagine, ognuna in posizione contraria rispetto a quella del lato opposto: facendo ruotare il disco velocemente, grazie alla persistenza della visione sulla retina, si ha l'impressione di guardare un'unica immagine combinata. Soggetti tipici sono l'uccellino e la gabbia, oppure il vaso e i fiori, l'albero spoglio e il fogliame, ecc.. Spesso alcune frasi, magari spezzate nelle due facce, completano la suggestione. Attenzione! Perché l'effetto ottico funzioni, devi usare molta attenzione e precisione!

**Materiali:** Cartoncino o carta bianca matita, gomma, colori, righello, compasso, forbici, 2 elastici

**Istruzioni:** Prendi un foglio di cartoncino bianco. Misura e ritaglia un disco (10/12 cm di diametro) con il righello. Traccia una riga leggera esattamente a metà all'estremità della riga, fai due fori. Cancella la riga. Disegna due immagini complementari su entrambi i lati (es. una gabbietta da un lato e un uccellino dall'altro lato). ATTENZIONE: ciascuna immagine deve essere disegnata al contrario rispetto all'immagine dell'altro lato. Infilare un elastico in ciascun foro, far ruotare velocemente il tuo taumatropio facendo scorrere l'elastico tra le dita e ammirare l'illusione ottica!

- CALEIDOSCOPIO

Il caleidoscopio è uno strumento che genera un effetto ottico che, tramite specchi e pezzetti di vetro (o altro materiale riflettente), crea infinite strutture multicolori! **Materiali:** un tubo di cartone (quello classico che trovate alla fine dei rotoli di carta da cucina); tre specchietti rettangolari uguali tra di loro in larghezza e lunghi quanto il tubo di cartone (possono essere di vetro o anche di carta adesiva a specchio). Se la misura degli specchi non coincide perfettamente puoi ritagliare il tubo di cartone, oppure unirne due; 2 cerchi trasparenti, oggettini colorati, cartoncino, carta adesiva, forbici, nastro adesivo.

**Istruzioni:** Inserisci nel tubo di cartone i tre specchietti componendoli in modo da formare un prisma con le superfici che riflettono verso l'interno. A questo punto chiudi il tubo, da un lato con un cartoncino a cui avrai fatto un foro centrale (è il punto da cui guarderemo!) e dalla parte opposta con i due cerchi trasparenti tra cui andremo a sistemare oggetti colorati come bottoni, carta velina, perline, piccole biglie. Infine rivesti il caleidoscopio con la carta adesiva o con quello che vuoi tu!

- SFERA MAGICA

Da sempre la magia affascina tutti, sia gli adulti che, soprattutto, i bambini! Per questo abbiamo pensato di creare un laboratorio ad hoc in cui ogni bambino potrà creare la sua sfera magica.

**Materiali:** 1 foglio di cartoncino giallo, 1 foglio di cartoncino blu, 1 palloncino argentato, Penna a sfera, Forbici, Nastro biadesivo

**Istruzioni:** La prima cosa che devi fare per realizzare una sfera magica, è quella di prendere il foglio di cartoncino blu. Piegalo a metà per il lato più lungo, quindi, utilizzando le forbici, lo devi tagliare: otterrai in questo modo due rettangoli lunghi. Ora prendi un rettangolo ottenuto dal cartoncino blu e su uno dei due lati corti, metti del nastro biadesivo. Arrotolalo e fissa per bene le due estremità, prendi il palloncino argentato e gonfialo, ma non troppo, per evitare che possa scoppiare, ma chiudilo per bene facendo un nodo, in modo tale che non sgonfi. Ora, sul cartoncino arrotolato in precedenza (sarà il piedistallo della sfera) appoggia sopra il palloncino argentato. A questo punto prendi il foglio di cartoncino giallo e, con la penna, disegna delle stelle di dimensioni varie e con le forbici ritaglia tutte. Quando avrai finito di ritagliare tutte le stelle, metti su ogni lato di

ognuna un pezzetto di biadesivo, quindi attaccale su tutto il cilindro che hai realizzato con il foglio di cartoncino blu. Per fissare il palloncino argentato sul cilindro utilizza anche qualche stella, attaccandola sempre con il nastro biadesivo. A questo punto possiamo dire che la sfera magica è finalmente pronta per essere utilizzata!

- **LA BACCHETTA MAGICA**

Non esiste mago che si rispetti che non abbia una bacchetta magica tutta per lui. Materiali: cartoncino o cannuccia, vinavil, glitter, bastoncino. Istruzioni: per prima cosa sarà necessario acquistare un cartoncino di colore giallo e disegnare due stelle identiche, sia nella forma che nella dimensione. Il modo più sicuro per farle uguali è creare una matrice su un cartoncino duro e usarla per tracciare le due stelle, oppure ne potete disegnare una piegando, però, il cartoncino in due. Se preferite potete usare un cartoncino bianco e pitturarlo con la tempera gialla, o con della colla glitterata: così, il tutto sarà ancora più creativo. Se poi volete fare le cose in grande, usate un colore dorato o mettete della porporina color oro. Ora tagliate le due stelle con le forbici. Dopo esservi procurati un bastoncino o un legnetto lungo circa 15 centimetri, spalmate di colla entrambe le stelle sul lato non decorato. appoggiate il bastoncino o la cannuccia su una delle due stelle, in modo tale che la maggior parte fuoriesca, quindi applicate la seconda stella sulla prima, affinché il bastoncino rimanga incollato tra le due. Infine, lasciate asciugare per qualche ora.

☆ FANTASTORIE [INFANZIA] Una magia avventura tra draghi, castelli ed imprevisti!

☆ ANIMALI DI LUCE [INFANZIA] Costruiamo dei colorati e luminosi animali per giocare con il sole

☆ AGUZZA L'ISTINTO [INFANZIA] Creatività alla scoperta dei 5 sensi per esplorare il mondo

☆ MONSTER & CO [INFANZIA] Quanti modi ci sono per disegnare un mostro? scopriamolo insieme!

☆ BUBBLE PAINTING [INFANZIA] Pitturiamo con le bolle di sapone per realizzare una maxi opera

### Laboratori Fantasia:

- **LETTURA ANIMATA**

Metodologia di lettura teatrale in cui il narratore oltre all'interpretazione drammatico-emozionale del testo della favola allestisce anche una scenografia e prepara costumi di scena, prevedendo momenti di interazione con i giovani ascoltatori. Verranno utilizzati testi scelti di volta in volta per fascia d'età e in base all'interesse anche dei bambini.

Ale.Mar. per questo laboratorio si avvale della collaborazione con Anna Penone e l'Associazione *LA CORTE DELLA CARTA*, specializzata in animazione sociale e laboratori di lettura per bambini.

- **UNA GIORNATA DA SUPEREROE [INFANZIA]**

Una giornata di laboratori creativi dedicata ai SUPER POTERI! Mantelli, maschere, mosse speciali e super poteri... con la musica e il teatro, i bambini diventeranno veri supereroi per salvare e rendere migliore il mondo! I film dei supereroi da oggi avranno un'altra voce, quella dei nostri ragazzi! Decideremo la musica, inventeremo le parole e... vai col doppiaggio. La proiezione sarà esilarante!

- **SEGNALIBRI DA URLO! [INFANZIA]**

Occorrente: cartoncino bianco, pennarelli, una matita, forbici. Tagliate un rettangolo di cartoncino bianco e piegatelo in tre parti uguali; tenendo il cartoncino piegato disegnate un bel faccione. Attenti a disegnare la bocca proprio in corrispondenza delle due parti piegate; adesso terminate il disegno, collegando le due parti della faccia. Al centro disegna un balloon (di quelli tutti irregolari) evidenziandolo con il pennarello rosso (dentro il balloon scriverai...l'urlo! Avete capito come funziona lo scherzetto? metti il segnalibro tra le pagine di un libro. Tirandolo farà ... un urlo agghiacciante!

### Laboratori Atlantide:

- **ACQUERELLO E DISEGNO ]** Un percorso semplice e graduale, adatto a chi vuole avvicinarsi per la prima volta alla tecnica del disegno e dell'acquerello. Un viaggio alla scoperta di un'arte che unisce colori, sfumature e trasparenze...dipingendo all'aria aperta.

- **I MOSTRI MARINI** il laboratorio ha inizio con una presentazione generale sulla storia dei mostri marini e delle creature preistoriche degli abissi. Il racconto è corredato dall'esposizione di reperti fossili. Segue lo scavo del Simulatore di Sito Paleontologico: una vasca piena di terra dove i piccoli paleontologi, coordinati dal capo paleontologo, hanno il compito di scavare e scoprire i fossili del gigantesco squalo Megalodonte, dei Rettili marini del Mesozoico (mosasauri, plesiosauri e Ittiosauri), di feroci pesci, di una grande balena carnivora e di un calamaro gigante. Il laboratorio si conclude con l'attività di documentazione dei ritrovamenti, in cui i piccoli disegnano su pietra le figure dei mostri marini che potranno portare a casa per ricordo.



- **PESCI MAGNETICI DEGLI ABISSI** Occorrente: ramo sottile o anche una bacchetta di quelle del cibo cinese d'asporto,

filo robusto (o spago o filo di lana) lunghezza 50cm, magneti (va bene un magnete qualsiasi ...) fogli di acetato colorati, matita, graffette, perforatore. Se volete potete usare un cartamodello precedentemente preparato su cartoncino per fare i pesci, oppure lasciate che ogni bimbo sfrutti la sua immaginazione. Cercate un ramo da trasformare nella vostra canna da pesca. Legate un'estremità del filo al ramo e l'altra estremità alla calamita. Utilizzando il cartamodello a forma di pesce appoggia e ripassa la sagoma su un foglio di acetato colorato o su un pezzo di plastica riciclata. Ricalca bene e poi ritaglia. Con il perforatore crea un buco sul "muso" del pesce, prendi una graffetta e falla passare nel buco. Se utilizzate la plastica potete poi far giocare "alla pesca" i bambini riempiendo delle bacinelle e buttando dentro tutti i pesci colorati che poi dovranno pescare con le loro canne.

## Laboratori NEVERLAND



- LABORATORIO DI TEATRO CIRCO CONTEMPORANEO (TUTTE LE ETÀ)

Impara l'arte e ...non metterla da parte!

Teatro di strada, giocoleria, improvvisazione, mimo, acrobazie da saltimbanchi: in questo laboratorio i bambini saranno invitati a esprimersi usando il corpo attraverso le tecniche e gli attrezzi del teatro di strada e del piccolo circo. Le arti circensi apportano ai bambini molti benefici migliorando dal punto di vista psico-motorio ad esempio: la Coordinazione occhio-mano; la Percezione della profondità; la Visione periferica; l' Equilibrio neuromuscolare; la Rapidità sotto pressione; la Concentrazione.

Anche dal punto di vista emotivo imparare le attività circensi può generare conseguenze importanti e creare un senso di realizzazione, aumentare l'**autostima** e la fiducia di riuscire a fare. Le competenze di base possono essere apprese molto rapidamente e bambini e ragazzi scopriranno con grande soddisfazione di poter fare qualcosa che prima credevano impossibile.

I piccoli partecipanti del Centro Estivo, quindi, mentre sviluppano coordinazione, equilibrio e capacità di espressione... imparano a prendersi il proprio spazio in scena. Per questo laboratorio Ale. Mar. si avvale della consulenza dell'associazione teatrale [www.teatroviaggiante.it](http://www.teatroviaggiante.it) di Elisabetta Cavana e Edoardo Mirabella: artisti di strada, giocolieri di grande esperienza e.... cercatori di allegria!

- ENGLISH LAB: CREA IL TUO MOSTRO DELLE EMOZIONI [INFANZIA]

Un divertente laboratorio in lingua inglese! Il racconto di una insegnante di madrelingua ci permetterà di conoscere la storia di Leon anche in inglese, il nostro simpatico esploratore alle prese con il suo viaggio. Con colla, forbici, colori e tanti materiali preziosi realizzeremo dei pianeti che visiteremo e tutti i personaggi che incontreremo per giocare, anche con le emozioni. La fantasia ci permetterà di personalizzare la storia, rendendola unica ed originale...come ognuno di noi! L'utilizzo di racconti, giochi e materiali artistici aiuterà i bambini ad imparare l'inglese in modo divertente e naturale.

- CACCIA AL TESORO TEMATICA

Seguiamo le orme di LEON ed aiutiamolo a trovare il raggio di sole mancante.

## Laboratori MOONLAND:

- BOWLING SPAZIALE [INFANZIA]

Occorrente: barattoli di latta, pennello, tempera o colori acrilici, colla vinilica, cartoncini, giornali.

Istruzioni: Prendete i barattoli di latta, assicuratevi che siano vuoti, e se non lo sono svuotateli fino all'ultima goccia. Quindi con tempere e pennello dipingeteli utilizzando i colori che più preferite, ricordatevi che stiamo facendo dei piccoli razzi quindi potete abbellirli con oblò e finte fiamme. Con il cartoncino ricavate due triangolini e incollateli ai lati di ogni piccola navicella spaziale. Arrotolate il giornale e formate una bella palla, aiutatevi con lo scotch per fissare i vari strati dei giornali e poi dipingete il tutto di nero. Il set da bowling spaziale è pronto! Adesso non ci resta altro che cominciare a giocare e divertirsi!!

Sul retro di ogni cartoncino incolla, in prossimità dei quadratini, le immagini che hai disegnato/trovato.

Se vuoi dai un nome ad ogni alieno e scrivilo nella sua casella corrispondente. Ripeti il tutto creando una seconda cartellina con i 9 personaggi (non incollateli nello stesso ordine dei primi però!). Adesso puoi iniziare! Il gioco si svolge tra due avversari: ognuno ha la sua cartellina su cui ci sono i nove personaggi con diverse caratteristiche fisiche, un giocatore sceglie un personaggio e l'altro deve indovinare chi è facendo delle domande mirate, in base alle risposte eliminerà via via i diversi personaggi che non corrispondono fino a indovinare quello scelto dall'avversario!

## Laboratori Mondo della Preistoria

- ALFABETI IN LIBERTÀ [INFANZIA]

Obiettivo del laboratorio è scoprire il potenziale visivo delle lettere dell'alfabeto, mettendone in luce il valore iconico, a prescindere dalla conoscenza delle lettere da parte dei bambini. Diamo valore alle immagini ed alla capacità creativa di ognuno.

Scopriamo insieme il potenziale espressivo di ogni lettera dell'alfabeto per costruire la nostra immagine a tema: un ritratto, un paesaggio, un personaggio ecc.

- LABORATORIO "NONNI LETTORI" [INFANZIA]

Per favorire l'avviamento alla cultura della lettura di vari testi narrativi, la "nonna lettrice" presenta ai bambini libri dalle immagini accattivanti con storie e avventure ricche di creatività e fantasia.

## Laboratori Mondo del Futuro

- FARE" E "LASCIA FARE": IL BAMBINO È COMPETENTE (PEDAGOGIA MONTESSORI).

Il pensiero pedagogico di Maria Montessori suggerisce la realizzazione di un **AMBIENTE** preparato scientificamente per permettere lo sviluppo delle abilità cognitive, sociali e morali dei bambini. In un ambiente favorevole e accogliente, infatti, si possono osservare con facilità le naturali manifestazioni della curiosità, della fantasia e dell'intelligenza nell'infanzia, lasciando i bambini liberi di lavorare secondo i propri ritmi e i propri interessi su materiali che permettono a tutto il corpo di esercitare la propria creatività, sviluppando così una personalità democratica e aperta al mondo. L'ambiente Montessori predispone quindi materiali e attività progettate appositamente per favorire l'interesse di chi apprende, in tutti i campi del sapere, dalle attività di vita pratica fino all'algebra e alla geometria.



Ale.Mar. intende pertanto allestire e mettere a disposizione dei propri educatori e utenti, a seconda della fascia, d'età ambienti Montessori con materiali di sviluppo quali ad esempio - La torre rosa - I cilindri dei rumori - Le aste numeriche - Le letterine di legno - Le perle matematiche - I triangoli costruttori - Le spolette dei colori

Tutti questi materiali (che talvolta - NELLA GLOBALITA' E INTERDISCIPLINARIETA' dei progetti educativi Ale.Mar. - possono essere costruiti nel laboratorio di riciclo, per esempio le aste numeriche) invitano i bambini alla scoperta di caratteristiche del mondo e della natura, permettono l'auto-correzione dell'errore, riuniscono l'aspetto cognitivo e immateriale dell'apprendimento con quello fisico e materiale, favoriscono la concentrazione, l'auto-disciplina e l'interesse, stimolano la curiosità per tutto ciò che ci circonda.

- SUMMER JUKEBOX [INFANZIA E PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO]

Propone a bambini e ragazzi uno spazio dove si insegna ad utilizzare la musica rap, per raccontarsi o semplicemente per esternare agli altri la propria quotidianità Il laboratorio costituisce un'opportunità di aggregazione che condividono la stessa passione Il laboratorio di Break Dance, inteso come spazio di ricerca, di scoperta e di espressione di sé, sarà condotto da un professionista nel settore che condurrà i ragazzi ad avvicinarsi alla cultura Hip Hop, approfondendo e conoscendo gli aspetti di questa interessante disciplina. L'incontro prevederà una parte di riscaldamento e stretching di tutto il corpo e una parte nella quale si lavora in "freestyle", utilizzando modalità ludiche ed una parte coreografica. Cerchi e sfide tra i partecipanti al corso corredo la lezione. Nel freestyle i ballerini mettono alla prova la loro capacità di improvvisazione, migliorando qualità personali come l'autostima e la fiducia in se stessi, e su questo si fonderà l'attività esperienziale di questo effervescente laboratorio.

### Laboratori Greenland:

- ORTO CREATIVO

Jean Piaget sosteneva che un ambiente di apprendimento fertile e multisensoriale con le forme e le superfici, i colori, gli odori, i gusti e i suoni del mondo reale è fondamentale per il pieno sviluppo cognitivo ed emotivo del bambino. Un orto al Centro perché...

Coltivare è il gesto più antico, forse il primo che ha consentito di parlare di civiltà. Coltivare un orto al centro è coltivare prima di tutto se stessi. La pedagogia del fare mette in atto un apprendimento esperienziale che le generazioni più giovani non sempre hanno modo di sperimentare. Coltivare al Centro è un modo per imparare. Imparare a conoscere il proprio territorio, il funzionamento di una comunità, l'importanza dei beni collettivi e dei saperi altrui. Coltivare l'orto è un'occasione di crescita in cui si supera la divisione tra educatore/animatore e allievo e si impara condividendo gesti, scelte e nozioni, oltre che metodo. Offre ai ragazzi la possibilità di esplorare le sue infinite risorse, esprimere le loro potenzialità, le loro competenze, le loro curiosità. Fornisce agli insegnanti strumenti per progettare, condurre e documentare un progetto tematico condiviso, dando senso all'agire comune. Permette di condividere pensieri e competenze diverse in attività educative comuni, permettendo ai ragazzi e agli insegnanti di sperimentare e vivere momenti di relazione, valorizzando il fare di ciascuno, ricreare uno spazio quale luogo di senso per le relazioni sociali, la cultura sperimentata, le trasformazioni naturali, di trasformare i luoghi e creare cultura.

- IMPARARE FACENDO

Sviluppare la manualità e il rapporto reale e pratico con gli elementi naturali e ambientali, "prendersi cura di", imparare ad aspettare, cogliere il concetto di diversità, lavorare in gruppo, sono i punti focali del progetto. Il Centro Estivo, che tra i suoi compiti istituzionali, oltre al divertimento, ha quello di contribuire alla formazione del futuro cittadino, non può eludere il problema di una rigorosa educazione ambientale, anche in ragione delle battaglie e delle problematiche mondiali esplose in questi ultimi anni. L'orto creativo nasce, inoltre, con l'intento di favorire nei ragazzi un uso corretto delle risorse a disposizione, stimolando e facendo acquisire una maggiore consapevolezza sull'alimentazione, l'agricoltura e il territorio, con la convinzione che una sana educazione in merito debba proprio cominciare dai contesti di vita sociale tra pari. La strutturazione di un orto creativo, recuperando spazi abbandonati e dismessi, rappresenta uno strumento di educazione ecologica potente e multiforme capace di riconnettere gli alunni con l'importanza

del rispetto delle risorse. Il traguardo educativo a cui il progetto ambisce è quello di promuovere benessere, cultura e socializzazione, fattori necessari nella formazione di comunità sostenibili. La scelta di questa esperienza progettuale di questo tipo si fonda sulla convinzione che far sperimentare ai ragazzi delle attività manuali finalizzate alla costruzione di strutture permanenti, per esempio un orto, richiede un impegno costante e capacità progettuali/esecutive prolungate nel tempo.

### Laboratori Zootropolis

- FARFALLE COLORATE

Obiettivo: stimolare la fantasia e la creatività dei bambini ed allo stesso tempo insegnare loro l'arte del riciclo divertendosi.

Descrizione:Colorare con le tempere i rotoli di carta igienica riciclati;Disegnare sui cartoncini colorati le ali della farfalla e decorarle a piacere; Incollare le ali al corpo della farfalla; Ritagliare due strisce di cartoncino colorato per fare le antenne ed incollarle; Disegnare occhi e bocca della farfalla

- CASSETTA PER GLI UCCELLI

Occorrente: un cartone di latte (o di succo), una matita con la gomma, acrilico bianco, tempere o colori acrilici, pennelli, un legnetto sottile o una bacchetta per cibo cinese, cordino, forbici o taglierino.Istruzioni:Stendete sul cartone una o più mani di acrilico. Disegnate un cerchio (ma può essere anche un quadrato o un rettangolo), magari aiutandovi con un bicchiere, e ritagliatelo, sotto fate un piccolo foro, ci dovrà passare il legnetto.Quando la base di bianco è asciutta colorate la casetta a piacere. Potreste decorarla con dei pois usando come un timbrino la gomma

della matita intinta nel colore. Inserirsi nel buchino il legnetto o la bacchetta opportunamente ridotti. Per appendere la casetta, fate un piccolo foro sulla parte alta del cartone e fateci passare un cordino.

### Laboratori El Dorado

- "LUDORITMICA... UN VIAGGIO IN MUSICA!"

Il laboratorio prevede un percorso di esperienze sensoriali e ritmico-motorie abbinato a momenti di attività ludico-canoro-musicali. I bambini utilizzeranno strumenti musicali strutturati: legnetti, tamburelli, sonagli, maracas, scatolette ritmiche, triangoli ecc.

- BASTONE DELLA PIOGGIA

È un tradizionale strumento del Perù, fatto con un cactus essiccato e svuotato che veniva usato nei periodi di siccità come accompagnamento alla danza della pioggia per richiamare l'acqua dal cielo...noi possiamo usarlo d'estate per aiutare le piante quando fa troppo troppo, troppo caldo!Istruzioni: Dipingete un tubo di cartone di un solo colore, bianco, nero, blu, scegliete voi e lasciatelo asciugare. Sigillate un'estremità del tubo (quelli delle patatine sono già chiusi, i tubi da spedizione hanno una doppia apertura, nel caso sigillatene una con della colla) chiudendolo con un cartoncino e del nastro adesivo. Prendete una striscia di carta stagnola lunga circa il doppio della lunghezza del tubo e piegate un po' per formare una specie di serpente. Infilatelo nel tubo avvolgendolo a spirale come una molla. Versate il riso nel tubo attraverso l'estremità ancora aperta. Sigillate anche questa estremità del tubo e cominciate a decorarlo. Potete usare dei ritagli di carta o un sacco di tempere colorate.

- PORTA GIOIE A FORMA DI MELA

Occorrente: 2 bottiglie di plastica, colla, vernice acrilica, pennelli, cerniera. Istruzioni: Tagliate le basi di due bottiglie mantenendo un'altezza di 7/8 cm..Dipingete l'interno delle bottiglie di un color marroncino chiaro. Colorando l'interno si creerà un naturale effetto lucido; incollate la cerniera correttamente sui lati della bottiglia. Ecco pronto il vostro porta oggetti sicuro e richiudibile.

- COCCINELLE SOTTO BICCHIERI [INFANZIA]

Occorrente: tappi di sughero, colla a caldo, tempere, pennelli e pennarelli. Istruzioni: Tagliate a dischetti abbastanza simili i tappi di sughero (in assenza dei tappi di sughero potete usare quelli di plastica). Colorate di rosso i dischetti e lasciateli asciugare. Disegnate, con il pennarello, i puntini della coccinella e colorate parte del tappo di nero in modo da creare la testina. Fare gli occhietti con un pennello a punta fine utilizzando il bianco tempera. Unite tutte le vostre coccinelle con la colla a caldo e otterrete un fantastico sottobicchiere super ecologico.

- KID'S YOGA [TUTTI]

"Se ad ogni bambino venisse insegnata la meditazione, riusciremmo ad eliminare la violenza nel mondo entro una generazione" (Dalai Lama)



Giochi in gruppo, esercizi di riscaldamento, **asana selezionate appositamente a seconda delle fasce d'età**, ascolto di **musica rilassante**, danza e canto, racconti di storie dedicate a temi fondamentali come l'amicizia, il rispetto degli altri e dell'ambiente, l'importanza di costruire la pace, momenti dedicati all'arte e alle emozioni, disegnando e colorando **mandala**, **introduzione alla respirazione, al rilassamento e alla meditazione**. Dal punto di vista fisico lo Yoga migliora l'elasticità e la flessibilità, la forza, la coordinazione, l'equilibrio e **la consapevolezza del proprio corpo**, mentre favorisce un **senso di calma e di relax**. Permette ai bambini di giocare, di fare attività fisica e allo stesso

tempo di entrare in contatto con il proprio sé, con gli altri e con il mondo che li circonda. **Principali benefici dello Yoga per i bambini:** Migliorare la **concentrazione**; Stimolare l'**equilibrio** e l'elasticità; Favorire la **libertà di espressione**; Sviluppare la **consapevolezza del respiro** e del proprio corpo; Dedicare più tempo al **gioco** come fondamentale strumento di crescita; Migliorare la conoscenza di se stessi e la **socializzazione**; Esprimere al meglio **emozioni** e stati d'animo

### Attività ludico-sportive

Sport, attività individuali, tornei e sfide, giochi di squadra per imparare una nuova disciplina, continuare a praticare quella che si preferisce e divertirsi sfidandosi e giocando tutti insieme.

#### **Laboratorio di promozione delle discipline olimpiche (tutte le età)**

Ale. Mar. intende allestire un laboratorio sportivo in cui, attraverso giochi più o meno competitivi (corsa 100 m. 200m., staffette, salto in lungo e in alto, etc.) e calibrati appositamente per fascia d'età, i bambini verranno accompagnati nella scoperta delle discipline olimpiche antiche e moderne; parallelamente i bambini conosceranno raccontate dagli educatori le simpatiche avventure di un personaggio che perde sempre, ma si diverte moltissimo, **MISTER SECOND**: per avvicinare con consapevolezza i bambini alle gare e alla competizione, all'idea di vincere e perdere sempre in chiave di lealtà e spirito sportivo.

#### **Torneo di calcio (tutte le età)**

La pratica dello sport più popolare della nostra nazione e più amato dai bambini verrà incentivata attraverso la creazione di squadre per fascia d'età e l'organizzazione di semplici partite, all'interno di un torneo specifico di calcio che durerà l'intera settimana di ogni turno.

#### **Laboratorio di mini-volley (tutte le età)**

Il minivolley è una attività ludica che utilizza i gesti tipici della pallavolo, nella quale è di fondamentale importanza insegnare i primi elementi tecnici attraverso il gioco, inserendo situazioni divertenti, gratificanti e vincenti per i bambini e ragazzi che mentre giocano imparano le basi di una nuova disciplina.

### Laboratorio di danza (tutte le età)

Attività polivalente di educazione psicomotoria per sviluppare i linguaggi musicale, corporeo, emozionale: danza come passione per la musica, danza come gioco, danza come esplorazione di nuove espressività individuali e di gruppo: quindi tutti in pista, accendiamo la musica e si balla!

### Laboratorio di mini-tennis (tutte le età)

In collaborazione con il C.U.S. (Centro Universitario Sportivo) Milano A.S.D. e con la consulenza di un maestro di tennis della Federazione, proponiamo un laboratorio di mini-tennis di cui a turno usufruirà un gruppo di bambini; in questo laboratorio verranno spiegate brevemente le regole del tennis, poi si passerà a provare gli strumenti di gioco, prima in esercizi, in seguito con simulazioni di partite

Il Minitennis è la tecnica di insegnamento del tennis rivolta ai bambini, il cui obiettivo principale è DIVERTIRSI nell' APPRENDIMENTO. La fase del gioco prevede racchette speciali, palline depressurizzate e più leggere, campi di dimensioni minori, a misura di bambino (materiali forniti da Ale.mar). Giocando le partite in età precoce si aiutano i bambini a scoprire le tattiche di questo sport sviluppando nello stesso tempo la fantasia e la capacità di ragionare durante le fasi di gioco. I bambini vengono accompagnati dal maestro a perseguire i seguenti obiettivi:

- familiarizzare con spazi , attrezzi e compagni
- acquisire e sviluppare le capacità coordinative,percettive, spazio-temporali, tecnico-tattiche, tattiche-strategiche
- apprendere le regole del gioco per la formazione dello spirito sportivo
- incrementare la mobilità e la flessibilità articolare