



# Progetto Cucciolo Onlus

---

## CENTRI ESTIVI 2008

### Gruppo 1: CINEFORUM/GIOCHI

All'interno di questo gruppo i ragazzi vengono suddivisi per fasce di età. Il lavoro sarà settimanale. Nella settimana dei grandi (IV, V elementare, I, II media), i ragazzi lavoreranno su "Un ponte per terabithia", nella settimana dei piccoli (I, II e III elementare), i ragazzi lavoreranno su "La tela di Carlotta". Il lavoro verrà strutturato settimanalmente come segue:

*Per i grandi*

(IV, V elementare, I, II media)

**LUNEDI'**

**ORE 9.30-> Presentazione:** Importante per lavorare all'interno di un gruppo è che ognuno abbia la propria identità: per questo verranno fatte attività nelle quali ognuno si definirà all'interno del gruppo.

- Gioco della Carta d'identità:

Ci Mettiamo tutti in cerchio. Su un foglio si scrive nome, cognome, soprannome, colore, ambiente preferito, ciò che vorrei e ciò che non vorrei. Il foglio va appeso addosso.

A turno raccontiamo quello che abbiamo scritto e lasciamo che gli altri chiedano ciò che li incuriosisce o che ascoltino il racconto che uno fa sulla percezione della propria immagine nel contesto in cui si trova.



- Disegnare una mappa che rappresenti la nostra storia.

Ognuno traccia una linea che rappresenta una mappa della propria vita. Poi mette le tappe significative con un disegno, un simbolo dei numeri o una parola importante. Infine mette un titolo, un nome ed un cognome. In cerchio ognuno mette il disegno ai piedi, ognuno, a turno, si alza, prende la mappa che più gli piace (non la sua) e racconta (con un po' di fantasia!) la storia che vede disegnata sulla mappa.

ELEMENTI CONSIDERATI -> convivialità, cambiamento di spazio e di relazioni, conoscenza informale dell'altro: la narrazione di sé attraverso questi giochi permette non solo di riflettere su sé stessi ma anche sul proprio modo di immaginare e di immaginarsi in mezzo agli altri. Non solo, questi giochi permettono anche un ritorno della propria immagine, ovvero, rispetto a come io mi sono percepito in questo gruppo, riesco a capire cosa ne pensano gli altri.

**ORE 12,30 -> Conclusione:**

Richiesta finale di compilare tre bigliettini in cui riportare:

- "Ciò che butterei" (da consegnare)
- "Ciò che mi ha lasciato questa esperienza" (da consegnare)
- "Ciò che porterò con me" (che ognuno terrà per sé)

Si richiede ad ognuno, liberamente, di dichiarare ciò che ha riportato, tenendo ben per sé (se non vuole dividerlo) ciò che si porterà via.

**MARTEDI'**

**ORE 9.30 -> Presentazione Film: UN PONTE PER TERABITHIA**

*"Chiudi gli occhi e tieni ben aperta la mente"*

**Trama:** Jesse è un ragazzino che ha un amore per il disegno e la pittura.

La famiglia e la scuola, però, non gli danno credito e, spesso, è irriso da qualche "bulletto" di classe. L'improvvisa e magica amicizia con Leslie lo conduce in un mondo di fantasia, dove la creatività può essere liberata.

Questo viaggio nel fantastico ha la particolarità di non essere contaminato da incantesimi ed esseri ultraterreni, ma si basa principalmente sulla capacità umana di immaginare.

Il piccolo e classico scuolabus in cui si verificano gli scontri più accesi si confronta con gli spazi aperti del bosco, mettendo in parallelo acerbe ostilità e amicizia universale. Caratteristica essenziale di questo film è la semplicità con cui vengono messi in luce importanti contenuti che permettono di lasciar parlare l'aspetto umano: il regno di Terabithia è il prodotto della fantasia di due ragazzi, che immaginano tutto ciò che vedono.

Il film diffonde un messaggio parlando ai giovani e agli adulti, innalzando la solita morale a qualcosa di più concreto, in una società in cui i confini fra adolescenza e

maturità sono labili e quasi scompaiono per la velocità di crescita forzata dall'effetto dei media.

Di conseguenza, *Un ponte per Terabithia* non è un percorso verso uno scontato lieto fine, ma un cammino verso una luce, un'apertura che ha il sapore di un piccolo sogno.

*Recensioni: le tematiche affrontate nella pellicola sono molteplici e tutte legate al mondo reale degli adolescenti, o meglio dei ragazzi tra i 10 e i 12 anni, momento cruciale di passaggio dall'infanzia all'adolescenza.*

**Ore 10,00 Visione I parte film**

**Ore 11,00 Discussione tematiche**

**Ore 12,00 Conclusioni.**

### **MERCOLEDI'**

**ORE 9,30 -> Visione II parte film**

**Ore 11,00 Discussione tematiche**

**Ore 12,00 Conclusioni**

### **GIOVEDI'**

**Ore 9,30-> Visione III parte film**

**Ore 11,00 Discussione tematiche**

**Ore 12,00 Conclusioni**

### **VENERDI'**

**Ore 9,30-> Restituzione**

Verranno fatti dei giochi correlati alle tematiche emerse nel film, in modo tale che i contenuti possano essere metabolizzati dai ragazzi attraverso l'aspetto ludico.

*Per i più piccoli:*

(I , II e II elementare),

### **LUNEDI'**

**ORE 9.30 -> **Presentazione:**** preparazione all'ambiente. Il primo passo per creare un gruppo amichevole è quello di conoscersi meglio. Un modo per dar inizio a questo processo è imparare i nomi di ciascuno.

**Gioco di apertura:**

Verranno fatti vari giochi di apertura in cui i bambini inizieranno a conoscersi e a conoscere i nomi dei propri compagni. Ne è un esempio il:

**Il gioco del bruco**

Riflessioni: questo momento della giornata aiuta i bambini ad inserirsi nel gruppo e a cominciare ad sentirsi a proprio agio con gli altri.

**Rompighiaccio:** I partecipanti iniziano a rilassarsi via via che imparano a conoscere i compagni, incontrandosi e salutandosi brevemente gli uni con gli altri

### MARTEDI'

**ORE 9.30 -> Presentazione Film: LA TELA DI CARLOTTA**

**Trama:** E' un triste Natale quello che si profila per Wilbur, simpatico maialino rosa della fattoria Zuckerman: è infatti candidato a ricoprire lo scomodo ruolo di "piatto forte" nell'imminente cenone organizzato dalla famiglia per festeggiare la Natività. Nonostante le amorevoli cure di una bambina, sarà Carlotta, un ragno dotato di abilità prodigiose, assieme ad altri animali, a salvare il tenero maialino da un destino crudele...

*La Tela di Carlotta* è un classico della letteratura per l'infanzia.

E' infatti una favola dolce sul significato dell'amicizia, capace di coinvolgere e commuovere. L'amicizia tra due esseri così diversi eppure così simili di cuore riuscirà a cambiare la vita di tutti gli abitanti della fattoria.

**Ore 10,00 Visione I parte film**

**Ore 11,00 Discussione tematiche e giochi**

**Ore 12,00 Conclusioni.**

### MERCOLEDI'

**ORE 9,30 -> Visione II parte film**

**Ore 11,00 Discussione tematiche e giochi**

**Ore 12,00 Conclusioni**

### GIOVEDI'

**Ore 9,30-> Visione III parte film**

**Ore 11,00 Discussione tematiche**

**Ore 12,00 Conclusioni**

### VENERDI'

**Ore 9,30-> Restituzione**

Verranno fatti dei giochi correlati alle tematiche emerse nel film, in modo tale che i contenuti possano essere metabolizzati dai ragazzi attraverso l'aspetto ludico.

# Gruppo 2: Giocando insieme...

## Introduzione

Partendo dal presupposto che il gioco creativo sta alla base di uno sviluppo sano, questo progetto vedrà fondere insieme il racconto e l'analisi delle storie con l'attività ludica in un dinamismo reciproco che passa dal racconto al gioco e dal gioco al racconto. Verranno dunque offerte al bambino delle storie da trasformare in giochi con l'esplicito invito ad utilizzare la loro immaginazione, ampliandola. Le storie non saranno fisse, statiche ma estremamente mobili: a volte basta cambiare o aggiungere una sola parola per vederle modificate, per trasformarle in qualcosa di nuovo e originale. Mutare un elemento della narrazione (non importa se un personaggio, un oggetto o una situazione) significa darle nuovo respiro, offrirle nuovi orizzonti di significato, aprirla a nuove interpretazioni.

Questo laboratorio sarà, quindi, improntato sul dialogo, l'ascolto, lo scambio di idee per progettare percorsi ludici il più possibile a misura del gruppo di riferimento.

## Organizzazione

### Lunedì

**Presentazione reciproca:** vogliamo dedicare il primo incontro di ogni settimana alla conoscenza dei bambini in modo da comprendere le peculiarità di ognuno di loro e per presentare il percorso che intendiamo seguire, con l'esplicitazione chiara di alcune garanzie/regole che entrambe le parti, ragazzi e operatori, si impegnano a rispettare. Tutto ciò verrà fatto attraverso specifici giochi di conoscenza.

### Martedì, mercoledì, giovedì

Ogni mattina cominceremo con giochi di riscaldamento/scioglimento corporeo allo scopo di attivare la concentrazione del gruppo in modo divertente ed efficace.

Proseguiremo con il racconto di storie a cui seguiranno domande e possibili rivisitazioni, da trasformare poi in giochi di immaginazione e di ruolo.

Ogni sessione si chiuderà con giochi di "arrivederci".

### Venerdì

#### **Restituzione:**

Ai bambini verrà offerta la possibilità di esprimersi sulle sensazioni/emozioni che li hanno accompagnati durante la settimana, dando spazio, sempre attraverso il gioco, alle loro proposte e ai loro commenti per comprendere più a fondo i loro bisogni.

# Gruppo 3: LABORATORIO MANUALE

**Presentazione:** Dopo un'iniziale presentazione di ogni singolo membro del gruppo, si intende proporre diversi tipi di attività naturalmente differenziate secondo la fascia d'età e, possibilmente, realizzando lavori affini agli altri laboratori attivati.

- Le attività principali per la fascia di età compresa tra i 7 ed i 10 anni, con diverso grado di difficoltà, saranno in sintesi:

Pittura creativa;

Decoupage;

Origami;

Pasta di sale;

Art Attack;

Sky-line 3D;

Realizzazione di burattini ;

Realizzazione di piccoli oggetti con materiale di uso comune (mollette, custodie CD musicali, tubi da scottex ecc.).

- Le attività principali per la fascia d'età compresa fra gli 11 ed i 13 anni sono:

Costruzione di strumenti musicali con materiali di uso comune;

T-Shirt Paint;

Riproduzione di quadri famosi con tecnica del reticolo geometrico;

Decoupage;

Realizzazione di cornici fotografiche.

In più sarà valutata la possibilità di integrare l'attività di costruzione di strumenti musicali, con l'elaborazione di musiche e testi (anche in lingua straniera) eventualmente proposti dai ragazzi.

Per gettare le basi di un "ponte" che "unisca" le varie fasce d'età dei ragazzi, verrà inoltre proposto di creare un'opera pittorica di grandi dimensioni, al fine di realizzare un lavoro col quale promuovere la collaborazione e la cooperazione dei vari gruppi che si susseguiranno nelle diverse settimane per arrivare ad un'unica ed imponente opera dove ognuno dei partecipanti avrà dato il proprio contributo per la sua realizzazione.

- Per lo svolgimento delle attività proposte, il *materiale necessario* è il seguente:

pennarelli, fogli A4, A3, pennelli, tempere atossiche, cancelleria (forbici, gomma da cancellare, lapis, ecc), cartoncino bristol colorato, carta crespa, colla vinilica, fogli di giornale, mollette di legno, custodie CD (fat), pasta alimentare mista, tovaglioli o immagini di carta per le attività di decoupage, piccoli oggetti di latta, legno o vetro, 5 lenzuola matrimoniali bianche

## Gruppo 4: Inventiamoci una storia

### Introduzione al laboratorio di "scrittura creativa"

Ogni narrazione implica un'interpretazione, ognuno mette una parte di sé nel narrare, e questo equivale a costruire una propria visione di sé stessi e del mondo. La scrittura creativa ci permette quindi di scoprire come siamo fatti, come vediamo il mondo e come gli altri ci vedono, ci permette di analizzare situazioni da punti di vista diversi, di formare la nostra capacità critica finalizzata a risolvere problemi, mettendo a confronto le idee e sviluppando la nostra fantasia. Attraverso la narrazione gettiamo un ponte tra noi e gli altri, entriamo in relazione, esprimendo le nostre emozioni e i nostri modi di essere. Attraverso la creazione di immagini nate dalla nostra fantasia sperimentiamo il nostro rapporto con il mondo, protetti da una dimensione che integra il reale con il non reale.

### Organizzazione e metodologia

#### LUNEDI'

E' la prima fase, quella dell'accoglienza, dove ci incontriamo per la prima volta e poniamo le basi per una relazione lunga una settimana. Verrà illustrato il progetto attraverso la suddivisione in giorni, spiegando ai ragazzi che saranno loro a costruire l'intera storia. Compileremo inoltre tutti insieme un "regolamento", in modo tale da rendere il nostro percorso piacevole, dando spazio ad ognuno dei partecipanti attraverso il rispetto e l'ascolto reciproco. Durante la seconda parte del laboratorio ci concentreremo sulle tematiche che più ci piacerebbe trattare, preparandoci così al secondo giorno.

#### MARTEDI'

Questo giorno verrà dedicato alla creazione della trama.

Si terrà conto inoltre dell'ambientazione e delle scene da inserire nella storia. Decideremo insieme i primi ruoli: un disegnatore e uno scrittore delle sequenze narrate.

### MERCOLEDI'

Verrà dedicato alla costruzione delle figure coinvolte. Discuteremo, anche attraverso giochi, sulle sfaccettature dei diversi personaggi. Ogni partecipante si confronterà con gli altri, in una dimensione di gioco dovuta alla finzione, che è propria di una storia fantastica.

### GIOVEDI'

Nell'ultima parte del laboratorio lavoreremo sulla costruzione dei dialoghi tra i diversi attori. In questa come in tutte le altre fasi ci sarà una revisione dei risultati raggiunti, introducendo correzioni laddove la sceneggiatura manifesti delle carenze di qualsiasi genere o necessiti di approfondimenti.

### VENERDI'

L'ultimo giorno verrà presentata e letta la storia. Decideremo il titolo definitivo e discuteremo sulla settimana passata assieme: impressioni, emozioni, cose da criticare e cose che invece ci sono particolarmente piaciute.

### Obiettivi

- Stimolare la creatività attraverso la libera espressione della fantasia
- Stimolare la responsabilità delle proprie scelte attraverso l'acquisizione del ruolo che ci si è creati all'interno del racconto
- Sperimentare le proprie capacità organizzative durante la costruzione della storia
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo attraverso l'ideazione della sceneggiatura
- Sviluppare capacità critica attraverso le discussioni di gruppo

### Referenti dei progetti:

Dott.ssa Elettra Casacci 055411945

Dott.ssa Lara Tortelli