

Progetto educativo in costume “Una Magica Storia” per la scuola dell’infanzia

Una favola che prende vita dove gli eroi saranno proprio i bambini che partecipano come protagonisti dell’avventura. Questa è “Una Magica Storia” dove tutti i partecipanti, dopo essere stati vestiti a tema, affronteranno magici e buffi personaggi per salvare il regno. L’obiettivo? Quello di ogni favola: sconfiggere i cattivi e far sì che tutti vivano felici e contenti.

Temi classici

NEL REGNO DI CAMELOT – Re Artù e i cavalieri della tavola rotonda.

Camelot è in pericolo! La cattivissima strega Morgana ha fatto appassire tutti i fiori e trasformato in broccoli tutte le caramelle del regno. I nostri eroici cavalieri della tavola rotonda dovranno trovare tra loro un nuovo re che estraiga la mitica spada nella roccia e convincere il Mago Merlino assieme alle sue creature fatate del regno a rivelare loro la formula magica per cacciare via l’antipatica strega.

In questa fiaba i bambini si vestiranno da cavalieri e incontreranno vari personaggi chiave della storia.

NEL REGNO DI SENSOMATTO (alla scoperta dei cinque sensi)

I bambini andranno alla scoperta dei cinque sensi salvando uno dopo l’altro i personaggi del regno di Sensomatto: Il Mago Guercio non vede più a un palmo di naso, il cavalier Ottomano non riesce a prendere una spada senza fare disastri, il folletto Urca annusa mazzi di calzini e il cane da guardia Lamosordo dorme dentro una campana, per non parlare dei piatti della Cuoca Imelde! Chi ha combinato tutti questi guai? I nostri paladini dovranno risolvere veramente un bel po’ di pasticci...

LE LEGGENDE IRLANDESI (alla scoperta delle stagioni)

L’Elfo Puck ha bisogno del suo esercito di folletti!!! Una maledizione ha fatto dimenticare a Erman, il mago dell’inverno, che il freddo deve finire. Bisognerà chiedere l’aiuto dei custodi delle stagioni per poter ricreare il Magico arcobaleno e impedire che l’inverno duri per sempre.

LO SCRIGNO DELLE EMOZIONI

Nel Regno delle Emozioni viveva la principessa Lilia, delicata come un fiore insieme al burbero padre, il Re Bruno. I bambini diventeranno i folletti del Regno e aiuteranno la principessa a far scappare la Strega Nerina che crea sempre trambusto e non lascia riposare gli abitanti.

Riusciranno i bambini con il Mago Felice e il Giullare Giù a riconoscere le emozioni e affrontare la paura suonando la magica campana nel momento giusto?

Temi stagionali

**CHI HA INCASTRATO BABBO NATALE
PANTALONE E LO SCRIGNO SCOMPARSO
LA BEFANA E L’ESERCITO DEL CARBONE**

Temi speciali

**IL POTERE DELL’ECOMAGIA
ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE
PETER PAN
MAGO DI OZ**

NOTA BENE: La disponibilità dei temi speciali dipende dal luogo di svolgimento; fare riferimento all’Ufficio di Magici Castelli per la disponibilità delle tematiche.

Progetto educativo in costume “Una Magica Storia” per la scuola primaria e secondaria di primo grado

Temi classici

ASSALTO AL CASTELLO

L'incoronazione del nuovo re si avvicina, nuove truppe sono richieste per difendere il regno dai suoi nemici. Un'avventura oltre il tempo, dove i protagonisti, vestiti come soldati del castello, scopriranno il significato e la natura del leggendario codice cavalleresco e si troveranno coinvolti nella lotta per il controllo del regno tra un usurpatore e il legittimo re. Una battaglia per un ideale, non solo per un trono.

CARLO MAGNO E I LONGOBARDI

La straordinaria storia del fondatore del Sacro Romano impero rivissuta in un'avventura ricca di imprevisti e colpi di scena.

I dissidi tra il papato e i Longobardi ha dato origine all'elezione di Desiderio come loro re mentre il regno dei franchi, da poco riunito sotto la corona di Carlo Magno, riceve una richiesta di aiuto da parte di Papa Adriano I, minacciato dal regno longobardo. Carlo Magno e i franchi cercheranno di parlamentare con Desiderio che finge di accettare le loro richieste ma ha già pronto un piano di attacco.

GIULIO CESARE E I GALLI: L'ESPANSIONE DELL'IMPERO

Corre l'anno 52 a.C. Vercingetorige aderisce alla ribellione delle tribù galliche contro i Romani ottenendone il comando. Impedendo i rifornimenti ai nemici e dando inizio alla battaglia campale, riesce a mettere in seria difficoltà Cesare che deve ritrovare il modo di reagire. Tra l'assedio di Gergovia, al territorio degli Uggeri e poi ancora con gli Arverni alla fortezza di Alesia: un'avventura senza esclusione di colpi tra la legge di Roma contrapposta a quella della prepotenza e della forza dei Galli.

ROMA E L'ANTICO EGITTO

Anno 47 a.C. le forze Romano-Pergamene e Idumee, guidate dal valoroso Gaio Giulio Cesare, devono arrestare l'avanzata delle truppe di Arsinoe IV e Tolomeo XIII pronti a tutto pur di sottrarre l'Egitto all'egemonia romana e alla nomina di Cleopatra quale reggente per conto di Roma. I prodi combattenti sapranno respingere i nemici, superando le numerose avversità e garantendo così la prosperità di Roma.

L'ODISSEA: LA RICONQUISTA DI ITACA

Dopo il turbolento viaggio di ritorno a Itaca, Ulisse, appena sbarcato sulle coste della città, scopre che i Proci ne hanno preso il comando e il loro Capo siede sul suo trono.

Grazie al suo ingegno, all'aiuto di Penelope e dei fedeli compagni Ulisse guiderà il valoroso esercito alla riconquista di Itaca liberandola dal dominio dei Proci.

Temi letterari

RE ARTÙ E I CAVALIERI DELLA TAVOLA ROTONDA

Nel Regno di Camelot manca da anni un Re, dopo la morte di Uther Pendragon, molti cavalieri hanno tentato di estrarre la magica spada incastrata nella roccia ma nessuno ci è riuscito.

La profezia di Mago Merlino rivela che solo colui che estrarrà Excalibur potrà diventare il nuovo Re ma, trovato il prescelto, si sveglierà anche la Strega Morgana in cerca della spada per diventare la Strega più potente del regno.

LA LEGGENDA DI ROBIN HOOD

Regno di Nottingham, anno 1193 Re Riccardo è partito per le Crociate da 3 lunghi anni lasciando un regno instabile. Il fratello minore detto Giovanni il Senza Terra non solo è tornato dall'esito dal quale il Re lo aveva confinato ma ha incaricato uno sceriffo di tassare il popolo e di usurpare la corona del conte di Nottingham non che Robin di Locksley ossia Robin Hood.

Il popolo di Sherwood ingaggerà una battaglia per difendere i poveri e riportare il regno al suo antico splendore.

HARRY POTTER

C'è fermento tra le aule di Hogwarts: gli insegnanti si comportano stranamente e i nuovi studenti capiscono che è giunto il momento di imparare nuove magie per potersi difendere e proteggere la scuola. Quale sarà il nemico da affrontare? Basteranno gli incantesimi imparati per evitare che "Colui che non deve essere nominato" possa portare a termine il suo malefico piano?

Temi speciali

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

I popoli delle Terre di Mezzo si stanno preparando per affrontare una oscura minaccia. È un periodo di confusione e nessuno si fida degli altri, ma c'è chi cerca di non far scaldare troppo gli animi per evitare che scoppi il caos. E mentre una segreta missione viene portata avanti da un manipolo di avventurieri, il Male prende una forma più definita.

LE CRONACHE DI NARNIA

Cosa succede se, giocando a nascondino, ci si rifugia in un armadio? Si trova l'accesso per il meraviglioso Regno di Narnia. Quattro fratelli ci arrivano per caso e imparano a conoscere le creature magiche che popolano questo luogo fantastico. Ma come in ogni storia che si rispetti, qualcuno minaccia la pace del Regno.

L'ODISSEA: IL VIAGGIO DI ULISSE

La guerra di Troia è finita da 7 anni grazie allo stratagemma ideato da Ulisse, il famoso cavallo. Poseidone, convinto che la caduta di Troia fosse dovuta al suo intervento che indebolì le mura della città e irritato dal fatto che gli Achei non gli avessero fatto un'offerta prima di salpare, è deciso a impedire il ritorno di Ulisse a casa.

Itacesi e micenei guidati da Ulisse ed Euriloco affronteranno un lungo viaggio attraverso mille difficoltà per raggiungere Itaca.

NOTA BENE: la disponibilità dei temi speciali dipende dal luogo di svolgimento; fare riferimento all'Ufficio di Magici Castelli per la disponibilità delle tematiche.

In caso di pioggia è previsto uno spazio al coperto per svolgere le attività. In base al numero di partecipanti, al luogo di svolgimento e al tema potrebbe essere necessario, solo in caso di maltempo, sostituire la storia scelta con un'altra tematica realizzabile all'interno.

Finalità Educative

Cos'è l'Avventura in costume:

L'avventura in costume è un nuovo modo di giocare ed imparare: un'esperienza che consente ai partecipanti di immedesimarsi totalmente in un personaggio storico o leggendario e vivere un'avventura in un'epoca e luogo immaginario. I giocatori, adulti e bambini, possono interpretare personaggi molto diversi: dagli antichi faraoni egiziani, ai legionari romani, dai cavalieri medievali alle guardie napoleoniche, senza porre alcun limite alla fantasia di chi crea l'avventura.

Il modo più semplice per spiegare come funziona un'avventura in costume è pensare ad un libro, una rappresentazione teatrale o ad un film, nei quali esistono due figure principali ben distinte:

I PERSONAGGI-GIOCATORI: bimbi e bimbe d'età compresa fra i 6 e i 14 anni,

I TRAINER: giocatori adulti i quali, essendo a conoscenza della trama della fiaba, hanno compiti molto importanti: trasportare nel vivo dell'avventura gruppi di giocatori, recitare con loro, creare lo spirito del gioco... dare importanza alle singole esigenze dei partecipanti ed al lavoro di gruppo, coinvolgere ed inserire tutti nella giusta situazione con il fine di raggiungere lo scopo finale.

Nel gioco, i trainer (che possono essere uno o più per squadra), hanno anche il compito di accompagnare il proprio gruppo nei luoghi dove si sviluppa la vicenda e seguire l'avventura intervenendo e riadattando la trama iniziale agli sviluppi delle azioni dei giocatori.

Il ruolo dei giocatori è di interpretare i personaggi creati:

Diversamente dai trainer, i PERSONAGGI-GIOCATORI non conoscono la trama, ma interagiscono al fine di raggiungere lo scopo indicato nel breve racconto iniziale.

Una componente fondamentale, per poter meglio immedesimarsi nei personaggi, è rappresentata dall'apparato scenico dell'ambientazione che può essere costituito da semplici costumi o, addirittura, accompagnato da elementi di fondo scenografici.

Ogni ambientazione (ovvero l'epoca storica nella quale si svolgono le avventure), può essere utilizzata un numero indefinito di volte, giocandovi storie sempre diverse.

Le avventure si sviluppano solitamente in luoghi all'aperto, in cui gli animatori trainanti dividono i giocatori in singoli gruppi con lo scopo di raccontare loro gli estremi dell'avventura.

Le scene si susseguono una dopo l'altra, rispettando la trama e i cambiamenti apportati dagli eventi. La principale caratteristica che contraddistingue l'avventura in costume da tutti gli altri giochi è l'assenza di competizione tra i singoli bambini: i personaggi coinvolti nell'avventura rappresentano un gruppo compatto che deve collaborare per raggiungere uno scopo; viene quindi a cadere il classico concetto di rivalità che caratterizza le gare tradizionali.

Si crea, per contro, un forte spirito di gruppo che aumenta le possibilità d'aggregazione tra i bambini: in questo senso possiamo attribuire all'avventura in costume una capacità educativa, così come all'origine, il gioco stesso ne aveva una terapeutica.

È un grande gioco:

INNOVATORE: coinvolge, fin dalla preparazione, persone d'ogni età e gruppi stimolando e valorizzando le loro competenze. Una concezione che non riduce il gioco ad uno spettacolo transitorio, ma lo trasforma in uno strumento per imparare a vivere la comunità.

SPETTACOLARE: i mass media ci hanno abituato a spettacoli sempre più raffinati cui non è possibile contrapporre vecchi giochi da cortile. Solo la ricerca di temi unici come questo, realizzati con il rigore di uno spettacolo, può richiamare su un gioco l'attenzione di un pubblico distratto, ma esigente.

EDUCATIVO: il lavoro equamente diviso esalta il rispetto della personalità altrui e valorizza la correttezza. Tutti sono stimolati a contribuire al divertimento degli altri con spirito di servizio: l'azione educativa ha come fine lo sviluppo della persona e delle sue potenzialità latenti.

CULTURALE: l'ambiente storico in cui è collocato ogni Grande Gioco crea l'atmosfera giusta per imprimere nella mente dei partecipanti un ricordo, oltre che gioioso ed emozionante, ricco di riferimenti storici, spesso difficili da trasmettere a bambini e ragazzi durante le ordinarie lezioni frontali in aula. A tutto ciò bisogna aggiungere l'approfondita ricerca di costumi, scenografie, testi, musiche, danze che la Compagnia fa per insegnare storia, comportamenti e soprattutto valori dei personaggi dell'epoca.

COMPRENSIBILE: il tema del gioco e le sue regole devono essere chiari per tutti.

Giocare in tanti:

L'IMPORTANZA DEL GIOCO

"Giocando e soltanto giocando l'individuo bambino o adulto è capace di essere creativo e di esprimere la sua completa personalità"

D. Winnicot.

Il gioco non è un passatempo, ma per i ragazzi diventa un vero e proprio "lavoro", attraverso il quale imparano ad avere fiducia in sé stessi e a socializzare.

L'atmosfera che si crea grazie alla presenza del TRAINER permette di far emergere le capacità e la personalità dei singoli a livello sia intellettuale che sociale.

L'INFLUENZA DEL GRANDE NUMERO

Benché sia così piacevole ed attraente, non è sufficiente proporre un gioco per garantire la buona riuscita, soprattutto per i fini educativi.

Perché un gioco contribuisca realmente alla maturazione dei ragazzi (e perché risulti realmente gradevole), occorre adattarlo alle caratteristiche, ai gusti dei partecipanti ed alle condizioni oggettive della situazione: lo spazio, i materiali, il tempo a disposizione e soprattutto il numero dei giocatori.

La "numerosità" diventa un fattore decisivo che può influenzare l'esito del gioco. Nell'avventura in costume bisogna considerare alcuni fenomeni tipici che si verificano:

Una tensione "egualitarista" tra i partecipanti: la diminuzione e la dimenticanza delle differenze individuali e delle distanze sociali tra gli individui facilitano il superamento di difficoltà ed inibizioni private;

Una tensione "solidaristica": un avvicinamento sia fisico che emotivo tra le persone presenti;

Una tensione "collettiva": l'insorgere d'attese comuni, verso qualcosa da realizzare tutti insieme, tende a far nascere valori collettivi.

Principali Opportunità Educative Presenti in un'avventura dal Vivo:

- accoglienza ed accettazione di tutti da parte di tutti;
- superamento di blocchi ed inibizioni individuali, come vergogna e timidezza;
- assimilazione d'idee e valori difficili da proporre individualmente;
- sviluppo e sostenimento del senso d'appartenenza a realtà più grandi e complesse;
- sviluppo dell'identificazione in modelli positivi e rispettive caratteristiche.

Per Concludere:

Giocare in tanti è bello ed esaltante, soprattutto se è dato spazio all'immaginazione, alla dimensione dell'avventura, (ricostruzioni di scenari e ambienti, realizzazione di costumi, manufatti ...).



Non dimentichiamo, tuttavia, di inserire sempre questo Grande Gioco collettivo in un progetto educativo più vasto e, soprattutto, di riprendere ed approfondire tutti i valori e gli aspetti avvincenti dell'aver giocato in tanti.