



## CAMPO ESTIVO "AMICI IN FATTORIA 2017"

### PROGRAMMA

#### **Introduzione: "le Attività"**

Il campo si svolgerà in una azienda agricola attrezzata per l'accoglienza del gruppo, pertanto lo sfondo integratore di tutte le attività si fonda sul rapporto con la natura e con la cultura tradizionale; le settimane saranno scandite da argomenti sempre diversi che permetteranno ai bambini di vivere il mondo della campagna, scoprendolo e sperimentandolo nei suoi aspetti più entusiasmanti.

#### **Il Gioco**

##### **"FA TUTTO CON IL GIOCO MA NIENTE PER GIOCO"**

Questo è il motto che abbiamo scelto per basare tutte le attività del progetto estivo. Premettendo che in tutti i primi anni di vita del bambino, il gioco non ha lo stesso significato ricreativo e distensivo che avrà poi per l'adulto; esso costituisce infatti l'unica occupazione del bambino, il mezzo che gli permette di soddisfare la sua curiosità, il suo bisogno di manipolazione e di movimento, il suo bisogno di concretizzare la sua fantasia immaginativa. Se non è essenzialmente un mezzo per imparare a conoscere le "COSE", è pur vero che il gioco gli insegna a prendere possesso del proprio corpo, a usare gli arti, i muscoli, a coordinare e combinare l'attività.

Dunque attraverso il gioco, il bambino dà libero sfogo ai suoi bisogni (muoversi, far rumore, inventare, simulare, interagire ecc...)

Il Gioco si identifica quindi con il mezzo principale di cui il bambino dispone per esprimersi. Nel nostro progetto saranno previsti numerosi attività di gioco dove il bambino metterà evidentemente tutto se stesso, con tutto quello che lo caratterizza (pregi, difetti, voglie, sentimenti, bisogni, paure, carenze, potenzialità inclinazioni, ecc...) e, in sostanza, è la sua personalità che trova così modo di uscire fuori, di manifestarsi. Infine giocare a contatto diretto con la natura aiuterà il bambino nella crescita in armonia con ritmi e tempi più a misura di uomo.

#### **I Racconti**

Il racconto di una storia diviene il linguaggio privilegiato, comune ad adulto e bambino per esprimere, vivere e sperimentare i valori di fondo della proposta educativa.

Il racconto "raccontato" e non letto aiuterà i bambini a comprendere meglio la storia e a costruirsi con la propria fantasia le scene e i personaggi narrati.

Inoltre, per aiutare i bambini a capire i racconti, saranno rappresentate alcune scene nello spazio anfiteatro favorendo così le attività espressive.

Ed è proprio per questa ragione che abbiamo scelto un libro per ogni settimana.



### **PRIMA SETTIMANA:**

**"MADAGASCAR":** Alex, un leone, Marty, una zebra maschio, Gloria, un ippopotamo femmina e Melman una giraffa maschio, vivono insieme nello Zoo di Central Park di New York. Alex, che è innocuo, è al centro dell'attenzione dello zoo, poiché si esibisce ballando ed è la star animale della città.

Un giorno un gruppo di pinguini formato da Skipper, il capo, Rico, Kowalski e Soldato, tentano di scappare verso l'Antartide scavando un tunnel, ma finiscono per sbaglio nel recinto di Marty, al quale accennano in segreto il loro piano. Marty comincia così a pensare al mondo al di fuori delle mura dello zoo e vorrebbe scappare anche lui. Nella notte Marty dunque fugge dallo zoo in gran segreto ed Alex, Gloria e Melman vanno a cercarlo per riportarlo indietro; in questa occasione anche due scimpanzé che vivono allo zoo, Mason e Phil, fuggono.

Alla stazione centrale vengono però tutti scoperti ed arrivano i poliziotti che li isolano. Alex cerca di parlare ai sapiens (così vengono chiamati gli uomini dagli animali), ma questi interpretano male i suoi movimenti e pensano che voglia attaccarli, addormentano gli animali con freccette narcotizzanti e li catturano insieme ai pinguini e ai due scimpanzé Phil e Mason.

Gli animali sono quindi spediti via nave in una riserva naturale nella savana. Durante il viaggio sull'Oceano i pinguini, dopo aver saputo la destinazione dagli scimpanzé sul cartello riescono però ad aprire il lucchetto della propria cassa e, atterrando gli uomini, prendono il controllo della nave per dirigersi verso l'Antartide. Ma, nella concitazione delle manovre, le casse di Martin, Alex, Gloria e Melman vengono rovesciate in mare ed essi si ritrovano su una spiaggia africana in Madagascar.



### **SECONDA SETTIMANA:**

**"INSIDE OUT"**, Nella mente di Riley, una ragazzina di undici anni del Minnesota, vivono cinque emozioni: Gioia (che garantisce la felicità alla ragazza), Disgusto (che si occupa che Riley non venga avvelenata fisicamente e socialmente), Paura (che tiene Riley lontano dai pericoli), Rabbia (che impedisce che Riley subisca ingiustizie) e Tristezza (il cui scopo non è però ben chiaro a nessuna emozione). Le cinque emozioni dirigono la mente di Riley all'interno di un quartier generale, agendo su una console piena di pulsanti. Ogni volta che un'emozione agisce, nasce un ricordo dall'aspetto di una piccola sfera del colore dell'emozione che lo ha causato. La maggior parte dei ricordi viene spedita poi nella memoria a lungo termine, mentre quelli più importanti (detti ricordi base) rimangono nel quartier generale, dove agiscono sulla mente della bambina definendone la personalità. I cinque ricordi base di Riley sono tutti felici (dorati) e alimentano cinque isole della personalità: la famiglia, l'onestà, la stupidità (ossia la propensione per le buffonate), l'hockey e l'amicizia. La famiglia di Riley è costretta a trasferirsi dal Minnesota a San Francisco a causa del lavoro del padre e Riley non può fare a meno di essere delusa nel vedere la nuova casa, anche se Gioia tenta comunque di mantenere alto l'umore della ragazza. In ciò è ostacolata da Tristezza, che inizia a sentire l'impulso di toccare e rendere tristi (blu) i ricordi risalenti al Minnesota ogni volta che questi vengono proiettati nella mente della ragazza, inducendo Gioia a cercare di tenere Tristezza lontana dalla console.

### **TERZA SETTIMANA:**

**"ALADINO"**: C'era una volta in un paese dell'Asia un sarto che aveva un figlio di nome Aladino.

Aladino era un pò fannullone e nonostante i tentativi del padre non volle imparare il mestiere di sarto. Tanto il dispiacere un giorno il padre morì. Dopo tempo, mentre Aladino era fuori a giocare, passò un mago alla ricerca di un ragazzo di nome Aladino che gli avrebbe fatto trovare una lampada fatata. Così l'astuto mago con un inganno riuscì a convincere la madre ad affidargli il giovane, lo rivestì da capo a piedi e partirono verso una montagna, arrivati lì, il mago scostò alcuni sassi e mostrò una lastra di marmo con un anello di bronzo, dicendo ad Aladino di scendere in quel sottterraneo dove c'era un tesoro, che poteva tenere per lui, al mago doveva prendere una vecchia lampada a olio.

Il mago diede ad Aladino un anello che lo proteggesse dai pericoli e questi scese nel sottterraneo.

Aladino trovò molte pietre preziose, si riempì le tasche, poi prese la lampada e iniziò a risalire, arrivato alla botola il mago voleva per prima cosa che gli consegnasse la lampada, Aladino insospettito non lo fece e il mago lo richiuse dentro. Aladino, imprigionato si ricordò dell'anello, lo strofinò e un mago gli chiese cosa volesse, Aladino si fece riportare a casa e portò con se la lampada.



La madre ascoltò stupefatta il racconto e poi vedendo quella lampada così sporca si mise a pulirla. Dalla lampada uscì un genio che disse di essere ai suoi ordini, Aladino chiese subito del cibo e da quel momento iniziarono una vita agiata.

Un giorno vedendo passare la figlia del sultano Aladino se ne innamorò, fece portare in dono le pietre preziose che aveva conservato e chiese la mano della principessa. I due si sposarono e andarono a vivere in un magnifico palazzo costruito dal genio della lampada.

Nel frattempo il mago decise di vendicarsi e travestito da mercante andò dalla principessa dicendo di regalare una lampada nuova in cambio di una vecchia. La principessa pensando di fare bene gli consegnò la vecchia lampada di Aladino, il mago appena la prese la sfregò e chiese di rapire la principessa con tutto il palazzo. Aladino disperato si ricordò di avere ancora al dito l'anello magico, lo sfregò e si fece portare dalla principessa, poi le diede un sonnifero da mettere nel cibo del mago e così quando lui dormiva Aladino la principessa e il loro palazzo ritornarono a casa. Da quel momento i due vissero felici e contenti per tanti anni.

#### **QUARTA SETTIMANA:**

**"Storia di una lumaca che scoprì l'importanza della lentezza" di Sepulveda:** Nel Paese del Dente di Leone, una comunità di lumache conduceva la propria vita lentamente, molto lentamente. Tra loro non si davano nomi: si chiamavano semplicemente "lumaca", così che quando qualcuna volesse parlare ad un'altra e la chiamasse "lumaca" tutte si giravano creando gran confusione. Alla lumaca che voleva raccontare una storia, allora, toccava muoversi con la sua indescrivibile lentezza e raggiungere la sua interlocutrice. Le lumache erano consapevoli della loro lentezza e così anche della propria vulnerabilità, sapevano che la loro vita era fragile e non sarebbe stato certo il guscio che si portavano dietro a poterle difendere dalle calamità, ma accettavano tutto questo con muta rassegnazione. Tra di loro, però, ce n'era una che pur accettando la propria debolezza e la propria vulnerabilità voleva conoscere il motivo della loro lentezza. Cominciò a fare domande, a chiedere il perché di quell'andatura lenta ed il perché nessuna di loro avesse un nome. Le sembrava poco giusto che mentre tutte le altre cose fossero immediatamente identificabili da un nome, loro dovessero vivere in quello stato di indeterminatezza. Ma le lumache più vecchie non le davano ascolto, la consideravano un elemento di disturbo nella loro comunità, le facevano capire, isolandola, che quelli non erano interrogativi con cui avessero piacere ad intrattenersi e che per essere felici a loro bastava vivere nel Paese del Dente di Leone, impegnate a mantenere il corpo umido ed ingrassare per meglio resistere ai morsi dell'inverno. La piccola lumaca non si rassegnò a questa ostilità ed annunciò che avrebbe fatto un viaggio durante il quale, certamente, avrebbe avuto risposte per tutte le sue domande ed avrebbe avuto anche un nome che la distinguesse dal gruppo.



### **Organizzazione indicativa della giornata**

#### **ore 8.30-9.00 accoglienza**

ore 9.00-9.30 ginnastica con Risveglio muscolare sul nuovo percorso salute nel bosco

ore 9.30-10.30 Racconto di una parte del libro e gioco a tema

ore 10.30-11.00 Merenda mezza mattinata

ore 11.00-12.00 attività "Vita in Fattoria" ( accudire gli animali, curare l'orto, raccogliere la frutta, raccogliere legna per il forno, apparecchiare, organizzare giochi o scenette, ecc. )

ore 12.00-13.00 pranzo

ore 13.00-14.00 riposino o gioco libero nel parco giochi

ore 14.00-15.00 laboratori ( ad es. "Mani Abili", "Avventura" ) oppure compiti di scuola.

ore 15.00-16.00 Attività di Espressione

ore 16.00 -16.20 Merenda e verifica Giornata

Ore 16.30 Uscita

## **REGOLAMENTO**

**IL CAMPO ESTIVO** offre spazi interni ed esterni attrezzati e protetti, il personale è esperto, qualificato e formato, allo scopo di offrire ai bambini una pluralità di esperienze divertenti e formative a contatto diretto con la natura, immersi nella vita di una vera e propria azienda agricola, in una dimensione autentica di vita e di felicità.

### **Abbigliamento**

I bambini devono venire vestiti con abbigliamento comodo ed adeguato alle attività che vengono svolte ( necessarie sempre le scarpe chiuse ).

### **COSE DA PORTARE**

- CERTIFICATO MEDICO ATTESTANTE EVENTUALI ALLERGIE O INTOLLERANZE
- UN RICAMBIO COMPLETO (tuta, canottiera, mutandine, calzini)



**Gli indumenti dovranno essere consegnati all'interno di una busta con riportato il nome del bambino.**  
**NON SI POSSONO PORTARE DA CASA ALIMENTI (CHE NON VERRANNO SOMMINISTRATI) E GIOCATTOLI, PER I QUALI SI DECLINA OGNI RESPONSABILITA' DI CUSTODIA.**

### **L'alimentazione**

L'attenzione alla provenienza, freschezza e genuinità dei prodotti, la tradizione delle preparazioni, sono tra gli elementi caratterizzanti il servizio. I prodotti che verranno utilizzati alla mensa saranno per la maggior parte di provenienza Garfagnina o Toscana.

All'atto della iscrizione si analizzerà con le famiglie la presenza di intolleranze, allergie, difficoltà o vincoli legati all'alimentazione, (da documentare con certificato medico) in modo da assicurare ad ogni bambino una alimentazione adatta ai suoi bisogni.

### **Privacy**

La documentazione fotografica dei momenti più belli e significativi del centro estivo "AMICI IN FATTORIA" può essere un gradito regalo per i genitori; ci è necessaria per questo una liberatoria scritta, firmata da entrambi i genitori. Il personale del centro estivo si impegna a non usare tale materiale al di fuori di questo contesto.

### **Uscita**

Il bambino viene riconsegnato ad uno dei genitori. Se si desidera che possa essere consegnato ad altre persone è necessario che i genitori scrivano e firmino una delega indicante nome, cognome e data di nascita delle persone autorizzate. Tali persone dovranno presentarsi munite di documento di identità.

### **Orario**

Il campo estivo "AMICI IN FATTORIA" è aperto dal lunedì al venerdì dalle 8.30 alle 16.30 . Il Campo Estivo " Amici in Fattoria" è aperto nel mese di Luglio.