



"AMICI IN FATTORIA 2018"

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, per l'edizione 2018, di raccontare le gesta di quattro personaggi della storia per ogni settimana.



PRIMA SETTIMANA:

“CLEOPATRA”

La splendida Cleopatra fu l'ultimo sovrano d'Egitto e l'ultima discendente dei successori di Alessandro Magno, la settima con questo nome. Con lei si conclude il regno greco dei Tolomei in Egitto e si apre il lungo dominio di Roma, che durerà ininterrottamente fino alla conquista araba. Nata circa nel 69 a.C., diventò regina d'Egitto giovanissima, ad appena diciassette anni, nel 51 a.C. Benché così giovane, Cleopatra era già sposata: vi era in Egitto l'antichissima usanza che i re, i faraoni ritenuti divinità, non dovessero mischiarsi con gli esseri umani: per questo anche Cleopatra sposò suo fratello Tolomeo XIII quando aveva appena dodici anni. Questo infelice matrimonio non durò a lungo: la forte personalità della regina non poteva sopportare la presenza del suo insignificante marito-fratello e scoppiò dunque una feroce rivalità che vide prevalere Cleopatra; questa riuscì infatti a far uccidere il fratello dai Romani, ai quali aveva chiesto aiuto. In quella occasione Cleopatra fece innamorare di sé **Giulio Cesare**, che riuscì a sedurre presentandosi a lui d'improvviso, avvolta in un drappo e si trasferì a Roma con l'imperatore romano, dal quale ebbe anche un figlio. Dopo l'assassinio di Cesare da parte del Senato, nel 44 a.C., Cleopatra scappò in tutta fretta da Roma e tornò in Egitto, dopo la fine della prima parte delle guerre civili seguite alla morte di Giulio Cesare, Cleopatra conobbe e sedusse il vincitore dell'Oriente, Marco Antonio. Nonostante Marco Antonio fosse sposato con la sorella di **Ottaviano**, Ottavia, i due divennero amanti e vissero insieme da allora (42 a.C.) fino al termine della loro vita. Cleopatra ebbe su Marco Antonio un'influenza molto forte, tanto da alimentare i sospetti che la coppia progettasse di creare un impero orientale, con capitale ad Alessandria. È molto probabile che questa fosse solamente una diceria messa in giro a Roma da Ottaviano e dai suoi partigiani quando si acuì il contrasto con Antonio; Ben presto il conflitto tra Ottaviano e la coppia di amanti divenne inevitabile. La battaglia decisiva si svolse nello Ionio, al largo di Azio (31 a.C.). La vittoria di Ottaviano fu nettissima, grazie anche al contributo offerto dal grande generale Agrippa e all'inspiegabile comportamento di Cleopatra, che abbandonò la battaglia ancora prima dell'inizio degli scontri. Forse la regina, temendo la sconfitta, pensava di ingraziarsi i favori del futuro vincitore non partecipando allo scontro armato? Comunque sia Antonio, disperato, inseguì la sua Cleopatra fino ad Alessandria, dove i due amanti, vista l'impossibilità di trattare col vincitore, si suicidarono. Secondo la tradizione, Cleopatra si fece avvelenare dal morso di un serpente. Cleopatra è un personaggio storico di tragica grandezza. L'epoca in cui visse, il momento di massima espansione della potenza romana nel Mediterraneo, non consentiva a un sovrano, per quanto dotato di intelligenza e bravura, di avere una politica autonoma. La regina d'Egitto provò a ritagliarsi un suo spazio nella storia con le uniche armi che aveva: le sue doti personali. La grande fortuna che la sua vicenda ha avuto nella letteratura europea di tutti i tempi è testimonianza della grandezza e del fascino del suo personaggio.



SECONDA SETTIMANA:

"GIULIO CESARE"

Cesare è considerato uno dei maggiori personaggi della storia universale. La sua fama è legata alle eccelse qualità personali e al ruolo nella storia di Roma. È stato allo stesso tempo un geniale generale, un abile politico e un grande scrittore. Le sue campagne militari, che estesero enormemente i possedimenti di Roma, sono rimaste un modello per i condottieri e per gli studiosi di arte militare d'ogni tempo. La sua azione politica costituì un esempio straordinario di come un uomo possa giungere a dominare uno Stato. Con l'appoggio delle masse popolari che proteggeva, lusingava e manovrava per i propri scopi, Cesare pose le basi della trasformazione di Roma da repubblica a Impero. Per arrivare al successo Cesare dovette affrontare sfide difficilissime e lottare contro molti avversari all'interno e all'esterno di Roma, andando incontro a grandi pericoli. Egli seppe anche raccontare le sue imprese in modo così brillante da prendere posto tra i maggiori scrittori romani. Le sue azioni di condottiero e capo politico hanno acquistato un valore esemplare, tanto per coloro che lo hanno ammirato quanto per coloro che lo hanno avversato, in primo luogo per aver posto fine alla Roma repubblicana e aperto le porte al dominio imperiale. Così, Cesare e la sua opera, il cesarismo, sono diventati modelli. Essere un Cesare ha voluto dire incarnare la figura del generale vittorioso e autoritario. Dopo la sua morte gli imperatori romani furono tutti chiamati Cesari. Giulio Cesare apparteneva a una delle famiglie più illustri ma non più ricche di Roma, la *gens Julia*. Il giovane Cesare, nato a Roma nel 100 a.C., si legò al partito democratico, che si opponeva all'oligarchia aristocratica. Le prime importanti cariche le ottenne quando nel 63 a.C. fu eletto alla carica di *pontifex maximus* (una carica religiosa); nel 62 a.C. venne nominato pretore e l'anno successivo gli fu conferito il governo della Spagna Ulteriore. Ben presto sottomise alcuni domini spagnoli al potere di Roma. Per i suoi successi fu temuto dagli aristocratici riuniti nel Senato e per superare la loro ostilità Cesare strinse un patto (triumvirato) con due grandi personaggi, Pompeo e Crasso. Con il loro appoggio, fu eletto nel 59 alla massima carica, il consolato. Per ottenere un più vasto consenso popolare, da console Cesare fece votare delle leggi agrarie, vale a dire assegnazioni di terre di proprietà pubblica. Inoltre si fece conferire il governo della Gallia Cisalpina. Tra il 58 e il 51 a.C. condusse una serie di campagne militari contro le tribù galliche, germaniche e britanne, che ne misero in evidenza il genio militare. Sconfisse gli Elvezi, i Germani, i Belgi. Quindi penetrò in Britannia. Un momento di estremo pericolo fu la grande insurrezione delle tribù dei galli guidate da Vercingetorige, che però Cesare nel 52 sconfisse, nonostante la forte inferiorità numerica dei Romani, grazie alla superiorità del suo comando e dell'organizzazione e disciplina delle legioni. Così i domini di Roma, diventata il centro di un grande Impero, si estesero immensamente. Per contrastare Cesare, Pompeo si alleò con il Senato. Nel 49 a.C. i consoli ordinarono a Cesare di venire a Roma, dopo aver lasciato il comando del suo esercito. Ma Cesare, contando sulla piena fedeltà



dei suoi soldati, i quali erano legati al loro comandante da un vincolo di lealtà personale ormai più forte di quello nei confronti delle istituzioni della Repubblica, decise di rompere ogni indugio e passò il fiume Rubicone con le sue truppe dirigendosi verso Roma. Il Rubicone segnava il limite oltre il quale era vietato a un generale di procedere seguito dalle sue truppe, per impedire che Roma si trovasse sotto la minaccia della forza militare. Si trattava di un vero e proprio atto di ribellione, che Cesare decise di compiere dicendo: "*Alea iacta est*" ("il dado è tratto").

Deciso a riformare le istituzioni di Roma repubblicana assumendo di fatto un potere monarchico, Cesare ormai mirava a stabilire il suo comando personale e fu eletto dittatore nel 48, quando era ormai il padrone assoluto di Roma e dell'Impero. L'anno seguente sbarcò in Africa, quindi distrusse le ultime truppe fedeli a Pompeo e alla causa repubblicana. Acquisito il potere assoluto, Cesare, si diede a trasformare le istituzioni statali. Procedette a creare nuove colonie, ad assegnare terre agli agricoltori e ai soldati, che divennero suoi convinti sostenitori, riformò il calendario, estese il numero dei cittadini romani, riordinò i municipi, promosse grandi opere pubbliche. Ma l'opposizione a Cesare degli aristocratici e del Senato non era ancora spenta. Sicché nel marzo del 44 (le idi di marzo) un gruppo di congiurati guidati da Bruto e da Cassio lo pugnalò a morte nel Senato. Cesare cadde trafitto di fronte alla statua del suo avversario Pompeo. Dopo la morte venne reso pubblico il suo testamento, in base al quale egli lasciava una somma di trecento sesterzi a ogni cittadino romano. Soprattutto indicativo dei suoi progetti di trasformazione di Roma in una monarchia imperiale. Dopo una nuova ondata di guerre civili, nel 27 Ottaviano divenne il primo imperatore di Roma, col nome di Augusto. Cesare fu un grande oratore e scrittore. Egli lasciò vari scritti, tra cui soprattutto due resoconti delle sue imprese: il *De bello gallico* (Le guerre galliche) e il *De bello civili* (La guerra civile), nei quali narrò con purezza di stile ed esemplare chiarezza le sue grandi imprese militari e le vittorie.



TERZA SETTIMANA :

“ULISSE”:

Nella mitologia greca, in cui è protagonista di numerosissime avventure, Ulisse incarna il simbolo dell'uomo che riesce a superare le prove della vita con la forza dell'ingegno versatile e curioso. Il suo mito ha avuto enorme fortuna nella civiltà occidentale. Nelle civiltà antiche le comunità presentano spesso 'tipi fissi', personaggi con ruoli ben definiti all'interno della società. Uno di questi è il *trickster*: briccone, pirata, furfante e menzognero, sempre in cerca di nuove avventure e amante del pericolo, è una sorta di eroe dell'astuzia, dai mille volti e dalle mille risorse. Anche Odisseo (l'Ulisse latino), probabilmente, nasce nel folclore antichissimo dei Greci come un personaggio di questo tipo. Il suo nome, forse non greco, è stato accostato a un verbo *odùssomai* «sono irato», in quanto i suoi continui inganni provocano l'ira degli dei e degli uomini. La letteratura occidentale si apre con i due poemi di **Omero**: in essi Odisseo ha un ruolo di spicco e rappresenta, nel nostro immaginario, l'eroe dell'astuzia accanto ad **Achille**, eroe della virtù militare. Già nell'*Iliade*, Odisseo, re dell'Isola di Itaca, dove ha lasciato la fedele moglie Penelope e il figlio Telemaco, si distingue dagli altri eroi: non ama combattere in duello e preferisce l'imboscata. Insieme a Diomede si rende protagonista di una sortita in campo troiano, dove uccide nel sonno numerosi guerrieri. L'impresa più famosa è senz'altro l'inganno del cavallo, azione risolutiva della lunga guerra. L'ira degli dei favorevoli ai Troiani, tuttavia, punisce duramente Odisseo, costretto a peregrinare per tutti i mari e a superare terribili prove prima di poter tornare in patria. Le sue avventure sono narrate, appunto, nell'*Odissea*. Sfuggito alla crudeltà del popolo dei Ciconi, Odisseo giunge tra i Lotofagi e riesce a evitare che i compagni dimentichino la loro patria mangiando il magico loto. Sbarcato su un'isola, s'introduce nella caverna del **Ciclope** Polifemo per sottrargli il cibo; il mostruoso gigante, una volta tornato, rinchiude nell'antro Ulisse e i compagni, divorando alcuni di questi. L'eroe riesce con un inganno a farlo ubriacare e quindi, reso cieco, a fuggire. Il dio del mare Posidone (**Nettuno** per i Latini), padre del Ciclope, scatena, però, contro di lui furibonde tempeste. Peregrinando nelle lontane regioni occidentali l'eroe incontra Circe, che trasforma i suoi compagni in porci, ed è costretto a evocare le ombre dei morti per conoscere il suo futuro. Dopo aver superato il pericolo delle **Sirene** – che stregano i marinai con la loro voce ammaliante – e di Scilla e Cariddi – mostruose creature che stritolano le navi al loro passaggio – approda ormai solo nell'isola di Calipso, una ninfa che si innamora di lui e non lo lascia partire per lungo tempo. Ancora un'ultima sosta nell'isola dei Feaci e Odisseo potrà, su decisione degli dei, tornare a Itaca, dove dovrà affrontare i pretendenti della moglie che cospirano contro di lui. Ancora una volta, con l'astuzia e con l'inganno, riuscirà a ristabilire il suo potere e compirà sui nemici l'aspirata vendetta.



QUARTA SETTIMANA:

"GERONIMO"

Geronimo nacque nei pressi del fiume Gila, all'epoca territorio messicano (oggi è parte del New Mexico) di fatto occupato dagli Apache Bedonkohe. Geronimo era, appunto, un Bedonkohe Ndehndahe Apache, nipote di Mahko (capo supremo degli Ndehndahe). Crebbe divenendo un rispettato sciamano e un esperto guerriero, che combatté frequentemente contro le truppe messicane. Fu soprannominato dal proprio popolo "il Sognatore" perché asseriva di essere in grado di vedere il futuro; effettivamente, Geronimo fu, insieme al Cibecue Coyotero il di-yin più considerato nella seconda metà del secolo XIX. I suoi avversari messicani gli diedero invece il soprannome di "Geronimo", la versione in lingua spagnola del nome Girolamo. Dopo il massacro di Kasyeh compiuto dai messicani nel 1851, nel quale perse la moglie, i tre figli e la madre, divenne implacabile nemico dei messicani e combatté contro un sempre maggior numero di truppe messicane e statunitensi e divenne famoso per il suo coraggio e per essere sfuggito numerose volte alla cattura, ma anche per un carattere estremamente sospettoso e per un'astuzia al limite della doppiezza. Geronimo, guerriero indubbiamente coraggioso e abile, divenne un capo di primo piano soltanto dopo la morte dei grandi capi delle precedenti generazioni (quali Mangas Coloradas, Cuchillo Negro e Cochise), e dei propri coetanei Victorio e Juh, associandosi in particolare con Nana, del quale sposò una figlia, Pionsenay.

Le forze di Geronimo divennero l'ultimo grande gruppo di combattimento di pellerossa che si rifiutò di riconoscere come padrone il governo degli Stati Uniti nel West. Questa lotta giunse a termine il 4 settembre 1886, quando Geronimo si arrese al generale Nelson Miles dell'esercito statunitense, a Skeleton Canyon, Arizona. Geronimo venne mandato in prigione a Fort Pickens (Florida). Nel 1894 venne trasferito a Fort Sill (Oklahoma). In età avanzata divenne una celebrità, comparando alle fiere e vendendo sue fotografie e altri oggetti personali, ma non gli fu permesso di fare ritorno alla sua terra natia. Cavalcò durante la parata inaugurale del Presidente Theodore Roosevelt, nel 1905; il lungo periodo trascorso in prigione o nel confino della riserva di Fort Sill, con ripetuti incontri con giornalisti e fotografi, fu comunque utile al consolidamento del suo mito, permettendogli di raggiungere livelli di considerazione come leader della resistenza Apache che i suoi contemporanei Apache non gli avrebbero accreditato, senza togliere alcunché alle sue indubbie doti di coraggio, astuzia e capacità nell'esercizio della guerriglia. Morì di polmonite a Fort Sill il 17 febbraio 1909. Oggi Geronimo riposa nel Beef Creek Apache Cemetery a Lawton, Oklahoma.



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.