



"AMICI IN FATTORIA 2019"

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 2019, di raccontare le gesta di alcuni personaggi dei più celebri cartoni animati.



Ambientazioni settimanali:

prima settimana: le avventure del mitico ORSO JOGHI del parco di Yellowstone.

Yoghi vive nel parco immaginario di [Jellystone](#), nome estrapolato dal cartone animato *Barney's Hungry Cousin* della [Metro-Goldwyn-Mayer](#) del 1953, il primo a menzionarlo, dove si dedica soprattutto al furto dei cestini da [pic-nic](#) dei campeggiatori. Lo accompagna il suo timido amico [Bubu](#) (*Boo-boo*), orso di color nocciola chiaro che indossa sempre un farfallino blu: rappresenta un po' la voce della coscienza di Yoghi e lo avverte delle possibili conseguenze delle sue azioni. Gli si oppone il [Ranger Smith](#), responsabile della sicurezza del parco. Yoghi è dotato di un notevole ingegno e di carisma. In più occasioni ha dimostrato di essere anche onesto, disposto a patteggiare con l'avversario di turno o allearsi con il Ranger Smith per evitare che Jellystone Park chiuda per mano di un imprenditore senza scrupoli. Yoghi indossa una [cravatta](#) e un [cappello](#) verde.

Seconda settimana: Mary Poppins

La protagonista indiscussa del film è [Mary Poppins](#) - una magica tata che arriva al numero 17 del Viale dei Ciliegi volando giù dal cielo durante una giornata col vento che soffia da Est, attaccata ad un ombrello nero con il manico a forma di testa di pappagallo parlante - che si occupa dei fratelli Jane e Michael Banks nel momento di maggior difficoltà della famiglia. I ragazzi infatti hanno mandato via tata Ketty, l'ultima di una lunga lista di istitutrici. Loro padre, George Banks, lavora alla banca di [Londra](#), e non ha tempo da dedicare ai suoi figli. Quando viene licenziato, invece di essere distrutto, è allegro e canta insieme alla sua famiglia; mentre la madre, Winnifred Banks, è una [suffragetta](#) a tempo pieno, che partecipa a molte manifestazioni sull'emancipazione femminile. Il compagno delle avventure di Mary Poppins è Bert, un simpatico e galante spazzacamino, artista e musicante di strada, che sembra già conoscere le doti magiche della tata fin dal principio. È molto bravo a dipingere scenari raffiguranti paesaggi tipici inglesi e parchi. Ha un grande talento nel canto e nel ballo, e in tutte le arti in generale.



Terza settimana: I Flintstone

I protagonisti sono [Fred Flintstone](#), la moglie [Wilma](#) e gli amici [Barney Rubble](#) e sua moglie [Betty](#) che vengono puntualmente coinvolti in vicende nelle quali gli elementi del mondo moderno sono già presenti ma contestualizzati nella preistoria. Vivono nella immaginaria città di Bedrock, dell'età della pietra ma, come una metropoli moderna, dotata di [aeroporto](#), centri commerciali, banche, alberghi, [bowling](#) e [drive-in](#). Le loro vicende sono quelle vissute quotidianamente dalle famiglie statunitensi alle prese con i classici problemi del lavoro, della famiglia e dei rapporti di buon vicinato. I protagonisti guidano poi automobili fatte di pietra e legno che si muovono grazie ai piedi dei conducenti. Anche se ambientata durante l'età della pietra, i personaggi convivono con [dinosauri](#), [tigri dai denti a sciabola](#), e [mammut](#) impiegati come animali domestici o addirittura come elettrodomestici molto simili a quelli moderni ma basati sull'utilizzo di vari animali al posto dei dispositivi meccanici. All'interno delle macchine fotografiche vi sono uccelli che fanno un disegno dei soggetti fotografati con pietra e scalpello; piccoli mammut sono nascosti sotto i lavelli e usati come tritarifiuti; gli aeroplani consistono in giganteschi [pterodattili](#) sul cui dorso sono sistemati i sedili per i passeggeri; gli ascensori sono mossi dai [brontosauri](#); piccoli volatili sulle automobili fungono da [clacson](#), e spesso questi animali sfruttati e stanchi si rivolgono direttamente allo spettatore lamentandosi di cosa gli tocca fare per vivere.

Quarta settimana: i PUFFI

Sono dei personaggi di fantasia alti pochi centimetri dalla carnagione blu e vestiti con berretto e pantaloni bianchi eccetto il capo, [Grande Puffo](#), vestito di rosso. Vivono in una foresta in casette a forma di fungo che compongono un villaggio invisibile agli occhi degli uomini e ambientato in un'epoca [medievale](#). I personaggi sono tutti uguali fra loro fatto salvo alcuni particolari dell'abbigliamento che ne rendono possibile la diversificazione come qualche accessorio che ne fa dedurre il mestiere, il carattere o la personalità e da cui deriva anche il nome proprio. Possono camminare e correre, ma nella maggior parte dei casi si limitano ad andare in giro saltellando. Tendono a non allontanarsi mai troppo dal loro villaggio, e quando lo fanno è soprattutto per cercare la [salsapariglia](#), di cui sono ghiotti. Tra le caratteristiche più curiose c'è quella di non abbandonare mai il loro cappello.



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

Azienda Agricola LE LAME di Coli Barbara
Fattoria Didattica "Lo Spaventapasseri" Loc. Le Lame di Sopra
55032 Caselnuovo di Garfagnana (LU)
Tel/ Fax 0583-641420 Cell. 3286984822
www.fattoriagarfagnana.it bcoli@inwind.it



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.