

PREMESSA:

Nelle pagine seguenti riportiamo ciò che in questi anni abbiamo affrontato: sono il nostro storico, la nostra esperienza. Generalmente per ogni classe delle scuole Primarie e per quelle Primarie di Secondo Grado proponiamo **quattro possibilità**: una più legata alla **socialità della classe**, una seconda, sperimentale, in stretta relazione con il **programma didattico**, dove si tenta di togliere la lezione frontale per arrivare, attraverso il teatro, alla spiegazione di quella parte di programma. Un terzo sentiero è quello legato **all'interculturalità**. Infine una quarta proposta, mero viaggio nella **raccontazione teatrale** o nella narrazione. Non sono mancati e non mancano altri progetti sperimentali come lavori sui sensi, sulle emozioni, sulle figure musicali trattate come narrazione, sul bullismo, sull'educazione stradale, quest'ultima esperienza proposta annualmente nelle terze medie (passateci il termine) in collaborazione con le forze dell'ordine di stanza a Villastellone.

NATURALMENTE DOVE EVENTUALMENTE NESSUNA PROPOSTA RISPONDESSE ALLE ESIGENZE DEI SINGOLI INSEGNANTI, SIAMO A DISPOSIZIONE PER INVENTARE, ASSIEME AL CORPO DOCENTE, QUALSIASI TIPO DI PERCORSO CHE SI RITENGA UTILE PER LE DIVERSE CLASSI.

I percorsi dei nostri laboratori, qualsiasi siano gli intenti finali, partono e passano tutti attraverso il **GIOCO**. Ovviamente a seconda delle età e di quale laboratorio si è scelto si individueranno quelli più adatti al raggiungimento degli scopi finali ipotizzati.

Ciò che proponiamo, quindi, si può dividere in tre grandi sentieri: il primo, **"CHI SEI?"** è quello relativo alla conoscenza dei soggetti ed è un percorso in comune a tutti i possibili differenti laboratori e riguarda, appunto, la conoscenza, la fiducia, la concentrazione ecc.

Il secondo **"CHE FACCIAMO?"** è un sentiero, un viaggio in cascata, in cascata crescente, fatto di diverse stazioni alle quali fermarsi a seconda delle esigenze degli specifici laboratori.

Il terzo, **"COSA RACCONTIAMO?"**, è il contenitore che, utilizzando i percorsi dei laboratori, narrerà le storie al pubblico finale.

CHI SEI?

- **Conoscenze reciproche e integrazione nel/del gruppo:** *alcuni giochi che servono a farsi conoscere e a conoscere gli altri, se la prima volta che ci si incontra, o ad approfondire una conoscenza che non sempre esiste anche a fronte di frequentazioni già in essere.*
- **Fiducia in se stesso e nell'altro:** *fidarsi degli altri compagni di viaggio è importante ma per poterlo fare bisogna partire dalla fiducia in se stessi.*
- **La non competitività:** *dove non ci sono né vincitori né vinti e ciò favorisce il rafforzamento di un'immagine positiva di sé, consente di partecipare senza il timore di fallire e, per questo, di essere giudicato, promuove lo spirito di sostegno e la cooperazione, aiuta ad acquisire sicurezza, benessere e autostima.*
- **Impariamo a concentrarci:** *la concentrazione è fondamentale sia nelle attività scolastiche sia in quelle creative, sportive e, successivamente, in quelle lavorative. Le situazioni che si propongono risultano essere estremamente efficaci e divertenti perché vissute attraverso il filtro-gioco*
- **Impariamo a respirare (dalle classi terze):** *nella quotidianità usiamo solamente un quinto della nostra capacità polmonare. Un modo per mettere in discussione e imparare anche a superare le proprie capacità acquisite.*

CHE FACCIAMO?

- **Giochiamo con il movimento e con il ritmo:** *fondamentale percorso per conoscere le proprie possibilità fisiche. Ad esempio anche solo quando si battono le mani, gesto apparentemente semplice, tutto il corpo viene chiamato al movimento, le braccia, le gambe e i piedi per l'equilibrio, il volto, le orecchie ecc.*
- **Giochiamo con gli oggetti sonori:** *per scoprire, comprendere e valorizzare la ricchezza e la varietà di esperienze sonore che può offrire la realtà di tutti i giorni e ad individuare le potenziali fonti musicali dell'ambiente che li circonda, a costruire e a far suonare oggetti non deputati a tale scopo.*
- **Giochiamo al "da dove vieni?":** *percorso legato alla interculturalità. Il racconto di leggende provenienti dai paesi o dalle regioni italiane di origine come pretesto per raccontarsi e per costruire, poi, una leggenda che sia la somma di quelle narrate.*
- **Giochiamo con l'immaginazione:** *una serie di attività volte ad esplorare, a scovare e ad attivare la fantasia, un modo per trovare il proprio mondo fra le nuvole ...*
- **Giochiamo con il travestimento:** *parrucche, maschere, cappelli, vestiti, borse e borsette per trasformarsi in altri ...*
- **Giochiamo con le emozioni:** *rabbia, gioia, tristezza, paura, curiosità ... come riconoscerle? Come affrontarle? Come superarle?*
- **Giochiamo con gli emisferi del cervello (dalle classi quarte):** *l'emisfero sinistro è predominante, quello destro il creativo. Esiste un modo perché quello destro prenda il sopravvento e ci renda tutti più "pazzerelli"?*
- **Giochiamo con i sensi:** *bendarsi e cercare di utilizzare i sensi come non si è mai fatto per scoprire se si può "vedere" anche con le mani, i piedi, il naso ...*
- **Giochiamo con il circo:** *l'equilibrista, il giocoliere, il domatore, l'illusionista, il clown per aumentare, in sicurezza, le proprie capacità fisiche, per una consapevolezza ulteriore del proprio "essere", per alimentare la fantasia ...*
- **Giochiamo con le ombre:** *il teatro d'ombra come espressione della narrazione silenziosa ma affascinante e misteriosa dove piccolo e grande dipende da una luce e non dal proprio corpo, dove il proprio corpo, se unito a quello degli altri, può davvero diventare ogni cosa.*
- **Giochiamo ad improvvisare:**
 - Muti e in movimento: *provare ad inventare storie, personaggi, ambienti e muoversi con loro, per loro senza usare la parola.*
 - Con la parola: *provare ad inventare storie, personaggi, ambienti e muoversi con loro, per loro, il tutto con il solo utilizzo della voce*
- **Giochiamo a scrivere: (dalle classi terze)** *l'immaginazione e la fantasia al servizio della scrittura di un racconto che potrà essere poi messo in scena dagli stessi autori.*
- **Giochiamo a leggere: (dalle classi terze)** *un modo alternativo di vedere le parole, non bidimensionali ma tridimensionali, quindi con la voglia di tuffarsi dentro di esse e leggerle in modo diverso dal normale.*
- **Giochiamo a recitare:** *messa in scena di spettacoli di vario genere e di vari argomenti dove recitare non diventa un'ansia in più da affrontare ma il piacere di esporre ciò che si è imparato durante tutto il laboratorio.*

PROPOSTE LABORATORIALI: SCUOLA PRIMARIA – “COSA RACCONTIAMO?”

Prima

- 1) **CARLETTO ROCK** - Sociale - Un albero di mele che non vuole essere quello che è ma vuole diventare ... un cantante Rock! Amicizia, condivisione e accettazione di luoghi e modi di essere di ognuno di noi.
- 2) **L'EDERA DI FATA CAMILLA** - Didattico - Un lavoro sul gioco delle vocali dove i protagonisti hanno il proprio nome che inizia per una delle vocali e, soprattutto, parlano esclusivamente utilizzando parole che inizino con la vocale del loro nome!
- 3) **CAPPUCETTO ROSSO** – Teatro/Narrazione – La storia di Cappuccetto Rosso
- 4) **NUVOCO** - Didattico/Sperimentale – Un gioco sui NUMeri, sulle VOcali, e sulle COsonanti, prime nozioni che i piccoli alunni sono chiamati ad imparare. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*
- 5) **LA PATATA' RADIOATTIVA'** – Teatro/Narrazione – Due scienziati poco onesti vogliono rendere transgenica una patata ma ...
- 6) **LA LEGGENDA DELLE LEGGENDE** - Percorso interculturale. i genitori saranno invitati a raccontare, in classe, una leggenda del loro paese o regione italiana di origine da cui verranno poi scelti, dai bambini/ragazzi, i personaggi, i paesaggi e le situazioni che più li hanno colpiti. Da lì nascerà la “leggenda delle leggende” come somma delle altre. Una leggenda unica al mondo, che mai potrà esistere uguale e che quindi diventerà la “loro” leggenda. Per sempre. Questo modulo, differenziando le difficoltà è valido per qualsiasi classe.

Seconda

- 1) **SARA LA CONIGLIETTA** – Sociale – Sara è una coniglietta molto, molto intraprendente. Vuole andare a scoprire chi vive nel bosco. I genitori, la sorellina e il fratellino non vogliono assolutamente ma Sara è testarda e Alla scoperta delle cose, senza paura, ma ... facendo molta attenzione!
- 2) **IL PAESE DELL'ALFABETO** – Didattico/Sperimentale – Si associano alle cinque figure rappresentative di un paese (Sindaco, Prete, Dottore, Carabiniere e, ovviamente, la Maestra) le difficoltà grammaticali tipo suoni dolci e duri del GN, GL, G, C; lo SCIE e lo SCE, la È e la É ecc. e ci si diverte con esse. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*
- 3) **A SPASSO NEI SENSI** – Didattico/Sperimentale – Attraverso i cinque libri che Piumini dedica ai sensi si vuole far fare un'esperienza approfondita delle proprie capacità sensoriali ai bimbi delle classi seconde. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*

- 4) **LE STAGIONI** – Didattico/Sperimentale – Un volo dentro le quattro stagioni. Un modo per affrontare la spiegazione del clima, i suoi umori e ... i nostri. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*
- 5) **IL FIORE CHE NON C'È** – Teatro/Narrazione - La ricerca di un fiore visto e descritto una sola volta da un botanico pasticciere. Stimolo al perpetrare e nutrire la propria voglia di curiosità.
- 6) **LA LEGGENDA DELLE LEGGENDE** - Percorso interculturale – *(Vedi classi prime)*

Terza

- 1) **FAVOLE DAL MONDO** – Sociale – Molte favole scritte o tramandate via orale dalle più disparate parti del mondo, hanno protagonisti gli stessi personaggi delle fiabe europee. I nostri protagonisti vagano di narrazione in narrazione alla ricerca delle “uguali differenze”.
- 2) **FIABE CAPOVOLTE** – Didattico – Abbiamo girato le qualità dei personaggi di alcune favole, tre attualmente. In **Cappuccetto rotto** il lupo è buono e Cappuccetto Rosso è cattivo, quindi ... rotto! In **La più tosta del reame**, a causa di una intromissione, la nostra protagonista non mangia la mela e quindi non si può far salvare dal principe e ... In **La principessa a piede libero** sfortuna vuole che la scarpetta di cristallo in possesso della piccola, futura, principessa le cada su un piede e, oltre a gonfiarlo a dismisura, vada in frantumi. Che succederà alla prova del Principe? Al momento è in fase di scrittura **Chi dorme non piglia principi**, capovolgimento de La bella addormentata.
- 3) **LA BOTTEGA DI CIOCCOLATO** – Teatro/Narrazione – In un tranquillo paesino di provincia, in modo assai misterioso, una signora di ... notevoli dimensioni apre una cioccolateria. I bambini di quel paese sono affascinati dalla supersignora e, soprattutto, dal cioccolato. Ma un brutto giorno ... *E' possibile legare a questa narrazione un laboratorio che preveda la creazione, da parte dei bambini, di piccole caramelle colorate.*
- 4) **IL MISTERO DELLE MACCHIE ROSSE** – Teatro/Narrazione – Due sorelle, una madre che scompare, un'amica della mamma scienziata, un'astronave ... fitti misteri portano ad un'antica civiltà ...
- 5) **PINOCCHIO** – Teatro/Narrazione – Anche in questo caso due le possibilità: o la storia “dritta” oppure quella “capovolta” dove gatto e volpe sono personaggi positivi mentre la fata (strega) e il grillo (sarlante) quelli negativi. E poi un Lucignolo quasi poetico vi sorprenderà.
- 6) **LA LEGGENDA DELLE LEGGENDE** - Percorso interculturale – *((Vedi classi prime)*

Quarta

- 1) **DI CHE SENSO SEI?** - Sociale/Teatrale – Un lavoro approfondito sulla conoscenza e lo sviluppo dei 5/6 sensi come conoscenza di nuove capacità personali da confrontare con i compagni di classe.
- 2) **SMOOOOG** – Sociale – Uno spettacolo che parla di inquinamento e di rifiuti diviso in due parti: **Come sta la Terra?** Parla delle cause. **Mica tanto bene!** Invece tratta degli effetti e delle possibili soluzioni, il tutto grazie a degli extraterrestri che ...

- 3) **STREGHETTA, STREGACCIA, MAGHINO, MAGONE** – Didattico/Sperimentale - Il gioco del teatro utilizzato per affrontare i nomi alterati. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*
- 4) **QUESTA SERA SI RIDE A SOGGETTO** - Didattico - La gioia e l'allegria come propedeutica ai rapporti interpersonali attraverso gli scambi di ruolo, le esagerazioni, l'imbarazzo, l'equivoco ecc.
- 5) **GLI EGIZI** – Didattico/Sperimentale – Le diverse classi sociali della piramide egiziana trattate con danze, pitture, maschere e improvvisazioni. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*
- 6) **AREEREIRE** – Didattico/Sperimentale – Tre mostri Are Ere Ire si affrontano in sfide all'ultimo ... verbo! Anche in questo caso la danza e la musica saranno un supporto importante per la riuscita dei giochi. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*
- 7) **LA CENERENTOLA** – Teatro/Narrazione – In questo caso la fiaba è quella raccontata da Giochino Rossini con tanto di cori lirici proposti ai ragazzi e musica classica.
- 8) **LE DODICI FATICHE DI ERCOLINO** – Teatro/Narrazione – Ercolino è messo a dura prova con le dodici fatiche esageratamente grottesche
- 9) **CHE RABBIA!** – Sperimentale – Un laboratorio pensato apposta per quelle classi in cui le dinamiche di gruppo sono spesso complesse. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare e ascoltare” i propri figli.*
- 10) **LA LEGGENDA DELLE LEGGENDE** - Percorso interculturale – *(Vedi classi prime)*

Quinta

- 1) **IN VIAGGIO** – Sociale – Un ripercorrere i loro cinque anni di scuola elementare facendo un parallelo con le cose accadute nel mondo in quegli anni. Un vero e proprio “viaggio” verso le scuole medie fra risate, ricordi, emozioni e ... rossetti!
- 2) **I CINQUE AMICI** – Sociale – Quante volte abbiamo usato parole che ci sembravano avere lo stesso significato ma ... parlare è diverso che comunicare così come guardare è diverso da vedere o sentire da ascoltare e uguale da ugualmente e differente da diverso. Anche in questo caso un percorso pensato per quelle classi dove i rapporti si fanno complicati.
- 3) **GLI UCCELLI DI ARISTOFANE** - Didattico – Affrontare il mondo dei Greci attraverso il racconto, rielaborato in maniera comica, degli Uccelli di Aristofane. Una parte importante, qui, è dedicata alla musica e al canto.
- 4) **I MENECCI** - Didattico – Anche in questo caso si affronta un pezzo del programma didattico (I Romani) attraverso la comicità di uno dei pochi testi di Plauto proponibili ai ragazzi.
- 5) **LE FIGURE MUSICALI** – Didattico – Intero, Quarto, Ottavo, Sedicesimo ... la musica ... narrata ... a diverse velocità. *Il percorso non prevede uno spettacolo finale ma un appuntamento pubblico dove i genitori sono chiamati a “giocare” con i propri figli sugli argomenti del programma didattico.*

- 6) **ALICE E LE SUE MERAVIGLIE** – Teatro/Narrazione - L'inseguimento dell'utopia, dei propri sogni e la necessità dell'autoregolamentazione e dell'autonomia.
- 7) **ROMETTA E GIULIETTO** – Teatro/Narrazione - Due famiglie che si battono da secoli perché pensano di essere le uniche a dover possedere il segreto dei super-poteri. Un modo diverso di avvicinare i ragazzi alla letteratura colta.
- 8) **GARIBALDI** – Teatro/Narrazione – Questa volta lo storico eroe è chiamato ad un'impresa eccezionale: dopo aver unificato l'Italia deve provare a farlo ... con il mondo intero! E chi, se non Don Quicote, è bene interpellare per riuscire in questo intento?
- 9) **LA CHIAVE D'ORO** – Teatro/Narrazione – C'è una chiave ... d'oro ... Ci sono delle torte ... ci sono degli esseri particolari e c'è la necessità ... di tornare a casa!
- 10) **LA LEGGENDA DELLE LEGGENDE** - Percorso interculturale –