

HISTORIA DE...

Giocando verso le origini del luogo in cui si vive

Un percorso per cogliere gli aspetti peculiari del proprio ambiente vissuto. Un “gioco” per viaggiare nel tempo. Il progetto è strutturato in forma di percorso narrativo, ludico ed esplorativo. Le informazioni verranno passate all’interno di racconti, indovinelli e giochi, avvalendosi di diverse modalità e linguaggi. Destinato ad un pubblico di scuola Elementare e Media inferiore, prevede la conduzione di un animatore/animatrice per gruppo classe. Si potrebbe svolgere all’interno del Palazzo Comunale come portarsi verso altri edifici e/o luoghi significativi del paese.

Ogni ragazzo avrà a disposizione un album-libretto di qualche pagina con all’interno informazioni sul percorso, immagini, foto, giochi, che compilerà e gli rimarranno come ricordo.

Potrebbe anche essere previsto il “rito” dell’apposizione del sigillo, ovvero lo stemma comunale, con uno stampino e la ceramica. Questo “momento” si potrebbe realizzare con il contributo e la partecipazione di uno o più Amministratori comunali.

Il percorso di seguito illustrato ha una durata di due ore e mezza circa, destinato a tutte le classi delle scuole Elementari e Medie inferiori, prevede la conduzione di un animatore a percorso, viene presentato in modo differente e funzionale alle fasce d’età.. Potrebbe essere articolato in misura differente su richiesta, esteso o accorciato. Il costo del progetto varia in conseguenza alla durata del percorso, al numero delle classi e quindi delle visite stabilite.

IPOTESI DI PERCORSO (Esempio sul Comune di Inzago)

Accoglienza del gruppo di fronte il Palazzo Comunale, presentazione e consegna dei materiali ludico didattici.

Durata: 10 minuti.

La narrazione della storia di Inzago e del territorio circostante.

All’interno dell’edificio comunale, nell’atrio di ingresso.

Attraverso una mappa fisica, dipinta su di una tavola di compensato collocata su due cavalletti, che rappresenti per sommi capi il territorio del Comune di Inzago ed il bacino est del naviglio Martesana, verrà narrata la storia e l’evoluzione dell’ambiente del Comune di Inzago. Ci si avvarrà di oggetti in legno stilizzati che rappresentino gli edifici storico simbolici del paese ed i più importanti dell’est milanese per costruire insieme ai ragazzi, posando gli oggetti sul tavolo di compensato, il paesaggio sino ai giorni nostri. Potrebbe anche essere importante e diversamente significativo decostruire il paesaggio, spogliandolo sino all’origine dell’insediamento umano.

Il racconto si svilupperà in particolare intorno agli aspetti essenziali della vita quotidiana non tralasciando però i riferimenti agli aspetti generali dell’evoluzione. Si partirà dai primi insediamenti umani nelle nostre zone per arrivare sino all’oggi.

La durata della narrazione con la composizione del plastico si aggira intorno ai 15/20 minuti.

Gioco: La ricostruzione cartografica

Nello stesso luogo.

Verranno consegnate tre o quattro immagini di carte geografiche del territorio che dovranno essere rimesse in esatto ordine cronologico, per i più piccoli potranno essere consegnate tre o quattro fotocopie di quadri e/o

fotografie da rimettere nel medesimo ordine cronologico. Le carte verranno collocate in un apposito spazio all'interno dell'album/quaderno.

La durata del gioco sarà intorno ai 10 minuti.

Teatrino per scenari tratti dagli affreschi/ pitture

Una stanza con pitture o affreschi.

Verranno utilizzate alcune pitture significative, presenti nel patrimonio comunale di Inzago, pubblico e privato, qualora fosse disponibile. Verranno elaborate e decostruite in apposite stampe plastificate. Gli elaborati plastici, come dei fondali e delle quinte, verranno utilizzati per la ricostruzione tridimensionale delle pitture stesse, in un apposito teatrino di legno. In questo modo verrà ricreata una visione dettagliata particolareggiata e mossa delle opere prese in considerazione. I ragazzi con l'aiuto dell'animatore potranno ricostruire le diverse scene.

La durata del gioco sarà intorno ai 10 minuti.

Invenzione di storie dal teatrino con gli scenari

Nello stesso luogo.

Mischiando i diversi scenari, verranno create suggestioni volte a mettere in risalto e cogliere i particolari delle opere. Si arriveranno ad immaginare delle vere e proprie ipotesi di "scenari" atte a percorsi di invenzione narrativa di gruppo. L'animatore condurrà il percorso coniugando le diverse ideazioni dei ragazzi alla creazione di un breve racconto. Con diverso tempo a disposizione si potrebbe pervenire ad un elaborato scritto.

La durata delle invenzioni si aggirerà intorno ai 20 minuti.

Indovinello narrativo per la scoperta di un'opera/quadro etc.

In un altro luogo del percorso in cui siano presenti gli oggetti del gioco.

Intorno ad un'opera d'arte pittorica (possibilmente in una stanza dove siano presenti diversi oggetti d'arte) oppure intorno ad un luogo caratteristico del paese verrà ambientata una vicenda, presentata sotto forma di narrazione. I ragazzi verranno invitati a ricercare tra le diverse opere o luoghi illustrati quella che ha dei riferimenti al racconto presentato. Naturalmente la storia conterrà al suo interno degli elementi che renderanno comprensibile la scoperta dell'opera.

La durata della narrazione e del gioco sarà intorno ai 15 minuti.

Costruzione di una sequenza cinematografica

Nella stessa stanza dell'indovinello oppure in altro luogo significativo.

Date alcune fotografie storiche del paese, ma anche recenti se non contemporanee, verranno composte alcune brevi sequenze di immagini e testi sceneggiati (dei piccoli story-board), in carta plastificata. I ragazzi dovranno ricostruire le combinazioni plausibili tra tutti i testi e le immagini, diversamente dovranno ricercare i testi corretti data una sequenza di immagini, oppure data una sequenza drammaturgia ricercare le immagini appropriate.

La durata del gioco si aggira intorno ai 15 minuti.

Ricostruzione di Puzzle con pitture d'epoca e racconto.

Un altro luogo del percorso con due tavoli a disposizione.

I ragazzi verranno divisi in due sottogruppi e verranno consegnato a ciascun gruppo un puzzle raffigurante un dipinto. Al termine della ricomposizione verrà raccontata loro una storia di ragazzi e ragazze del '600. I quadri utilizzati ritraggono ragazze che cuciono al tombolo e portaroli dipinti da Giacomo Ceruti, il Pitocchino.

La durata del gioco e della narrazione sarà di circa 20 minuti.

Caccia al particolare.

Attraverso i luoghi percorsi oppure in stanza particolarmente significative.

Verrà consegnato un foglio A4 sul quale saranno rappresentati dei particolari, in forma fotografica, di elementi incontrati nel percorso, ad esempio particolari pittorici, architettonici, simboli e quanto altro sia fruibile. I ragazzi, preferibilmente divisi in due gruppi, dovranno ricondurre i particolari al luogo di provenienza scrivendolo sul foglio stesso. Se la dimensione lo dispone potranno recarsi nei diversi luoghi attraversati, altrimenti dovranno compilare a memoria la scheda, oppure potranno investigare in una stanza particolarmente significativa. La disponibilità a far ripercorrere i luoghi visitati permette di sedimentare meglio le esplorazioni percorse nel tragitto.

La durata della caccia al particolare sarà di 15 minuti.



Associazione culturale ILINX
via Sangalli 8 - 24047. Treviglio (BG)
P.I. 02905880163
Mob: +39 334 2432376
Office: +39 02 91091181

Sede operativa:
**R.A.M.I. Residenza Artistica
Multidisciplinare ILINXARIUM**
Via Besana 11/a – via Piola 14
20065 Inzago (MI)



Il sigillo di ceralacca

Nella sala del consiglio comunale.

A conclusione del percorso verrà posto il sigillo di ceralacca sull'album-libretto a disposizione di ogni ragazzo raffigurante. Avendo a disposizione diversi sigilli si possono coinvolgere singolarmente i ragazzi nella realizzazione dello stesso, in alternativa si può realizzare un unico sigillo su carta che rimanga come attestato dell'avvenuto percorso, una sorta di investitura di cittadinanza consapevole.

Il gioco può variare dai 5 ai 20 minuti.