



PIRATI

ALL'ARREMBAGGIO!



Presentazione

A chi è rivolto?

A tutti i bambini residenti nel Comune di Spilimbergo con un'età compresa tra i 5 e gli 8 anni (i 5 anni si riferiscono a bambini che accedono alla scuola primaria).

Periodo e frequenza.

Dal 01 luglio al 09 agosto 2019 con possibilità di iscrizione a settimana

Sede del centro estivo

Zona sportiva "La Favorita" di Spilimbergo (via degli Abeti)

Orari

Mattino: dalle ore 07:30 alle ore 13:00

Mattino + Pranzo: dalle ore 07:30 alle 14:00

Pomeriggio: dalle 13:00 alle 18:00

Pomeriggio + Pranzo: dalle 12:00 alle 18:00

Tutto il giorno (comprensivo di pranzo): dalle 07:30 alle 18:00

Costi

Quota a settimana	1° Figlio	2° Figlio	3° Figlio
Mezza giornata senza pranzo	€ 37,00	€ 30,00	Gratuito
Mezza giornata con pranzo	€ 48,00	€ 45,00	Gratuito
Tutto il giorno con pranzo	€ 67,00	€ 58,00	Gratuito

Iscrizioni

Mail: spilimbergo@arcanuoto.it telefono: 042751115 c/o Piscina Comunale di Spilimbergo via degli Abeti 6/A

Giornata Tipo

07:30 - 09:00: accoglienza

Gli animatori accoglieranno i bambini al palazzetto, questi ultimi saranno indirizzati ed orientati ai giochi e alle attività di accoglienza. Successivamente ci sarà la presentazione delle attività della giornata.

- Storia, letture, riflessioni e quiz di gruppo
- Attività e giochi socializzanti

09.00 – 12:00: attività mattina + merenda

- Attività motoria
- Attività manuale
- Attività acquatica
- Merenda svolta al coperto. Portata da casa.

12.00 - 14.00: pausa pranzo, ritiro iscritti mattina ed accoglienza iscritti pomeriggio

14:00 – 17:00: attività pomeriggio

- Attività motoria
- Attività manuale
- Attività acquatica

17:00 – 18:00: merenda, giochi e saluti

I bambini vengono portati al palazzetto dove faranno merenda e terminata ci saranno i saluti finali con canzoni e/o giochi.

Di seguito è presentato un progetto di attività ricreative estive rivolto alla fascia d'età dai 5 agli 8 anni. Il progetto prevede attività per le sei settimane dalla prima di luglio (dal 01/07) fino alla seconda di agosto (09/08) ed è orientato allo sviluppo di competenze motorie e relazionali. L'intero periodo è tenuto insieme da un percorso ed storia che fanno da filo conduttore, ogni settimana rappresenta i capitoli di quest'ultima che sono indipendenti tra loro e che permettono l'inserimento degli iscritti in ogni settimana del centro estivo, in maniera indipendente e senza venir penalizzati dal non averlo frequentato nella sua totalità. L'idea di sviluppare un progetto a tema nasce dal bisogno sempre più evidente dei bambini d'oggi di conoscere e apprezzare il mondo "esterno" di diventare più autonomi e abili verso la vita. Attualmente infatti sono richieste conoscenze e competenze sempre nuove e dinamiche. Questa proposta quindi ha la finalità di stimolare ed incrementare le capacità dei bambini in modo da renderli più abili ed autonomi nella vita di ogni giorno e nella gestione delle nuove esperienze. Le attività presenti sono organizzate e gestite da laureati e laureandi nell'ambito educativo primario (Scienze della Formazione) e nell'ambito dell'educazione fisica (Scienze Motorie) e per le attività specifiche da brevettati della Federazione Italiana Nuoto. Questa unione e collaborazione ha permesso un orientamento del centro estivo verso lo sviluppo e il potenziamento sia cognitivo che motorio, che alla fine del percorso permetteranno al bambino di avere un bagaglio di capacità e abilità che gli daranno una maggior consapevolezza del proprio corpo, una miglior gestione emotiva e cognitiva delle relazioni e un miglior approccio verso la cooperazione e la competitività. Avrà inoltre imparato giochi nuovi, riscoperto i giochi di una volta e sarà diventato più autonomo nelle decisioni, nelle risoluzioni dei problemi e nella gestione degli stessi.

Il programma si incentra su due elementi legati tra loro: il gioco finalizzato e le attività acquatiche. Il primo è un'attività con scopo socializzante che permette l'apprendimento di abilità necessarie alla crescita e che contribuisce ad allenare le relazioni con coetanei. Nei vari giochi infatti si rispettano le diverse fasi dello sviluppo cognitivo, affettivo ed emotivo del bambino. Permettono di seguire gradualmente i principi di crescita e l'evolversi della personalità e della maturazione del bambino. Inoltre il gioco è orientato allo sviluppo e al miglioramento dei fondamentali necessari in specifici sport di squadra dando così al bambino un bagaglio ancora più ampio di esperienze motorie. L'attività acquatica essendo anch'essa un'attività ludico motoria porta con sé la maggior parte delle finalità del gioco con l'aggiunta di un concetto fondamentale, la sicurezza in acqua. Nuotare infatti non è solamente svolgere un'attività sportiva ma è educazione alla vita e rispetto verso essa e quello che è il mondo dell'acqua. Al giorno d'oggi è necessario prevenire incidenti che potrebbero avvenire ogni qual volta ci si muova in luoghi marittimi o fluviali o semplicemente in piscine, terme o parchi. È molto importante infatti avere competenze acquatiche che diano ai bambini la formazione e le conoscenze utili al raggiungimento di un'autonomia in acqua che permetta loro di avere la sicurezza di muoversi, gestire piccole situazioni accidentali e così divertirsi.

L'unione di questi due elementi darà al bambino una formazione completa che lo faciliterà nelle più svariate sfide che la vita quotidiana gli propone, sfruttando abilità interpersonali ed intrapersonali e comportamenti adattivi e positivi.

IL PROGRAMMA

Le varie attività sono organizzate e proposte attorno al tema dell'ecologia. Ogni settimana le attività vengono strutturate a ciclo, i bambini fanno un viaggio diverso ogni volta che si conclude settimanalmente con l'arrivo ad un'isola. Ogni viaggio rappresenta un capitolo legato dalla storia completa. Per ogni tappa verranno organizzati laboratori orientati e finalizzati. Il percorso settimanale porta verso un'isola che diventa la fase conclusiva. Le gite fanno da termine rappresentando nell'immaginazione la nuova isola scoperta. Durante i viaggi i bambini andranno ad aumentare le loro conoscenze sul mondo dei pirati, scoprendo abitudini strane, storie originali e i nomi storici dei più grandi pirati esistiti. Il tutto sarà accompagnato da canzoni, codici ed esclamazioni tipiche del contesto piratesco. Le attività motorie ed acquatiche sono organizzate in modo da mantenere il filo logico del centro estivo, i giochi e l'attività in acqua avranno perciò una strutturazione specifica.

In tutte le settimane ci saranno attività di lettura, giochi logici, giochi da tavolo e giochi di relazione. Sarà presente l'aiuto compiti gestito da insegnanti laureati. Infine saranno proposti piccoli laboratori di cucina, arte e musica. Ogni giornata prevede giochi di accoglienza e di relazione, attività orientate alla costruzione dei fondamentali dei principali sport di squadra, attività acquatica organizzata per abilità acquatiche, giochi e laboratori inerenti il percorso della storia. Ai bambini verranno insegnati i valori fondamentali per vivere in gruppo: il rispetto, la condivisione ed il senso di appartenenza.

L'ATTIVITA' MOTORIA

È organizzata per sviluppare al meglio quelle che vengono definite come capacità. A livello motorio in ogni gioco si andranno a sviluppare le capacità di differenziazione cinestesica, combinazione motoria, trasformazione motoria, ritmo, orientamento ed equilibrio. A livello cognitivo ci si orienterà verso la flessibilità cognitiva, la memoria di lavoro e l'inibizione che portano ad un miglioramento dell'attenzione esecutiva verso i compiti semplici o complessi che ogni attività prevede. Infine i giochi portano alla crescita di abilità intrapersonali come l'autonomia e la competenza e di abilità interpersonali come il miglioramento delle relazioni. Sono inseriti inoltre giochi di squadra con lo scopo di ampliare il bagaglio di esperienze motorie. I giochi sportivi sono orientati verso quelle che sono le attività sportive principali nel territorio come la pallacanestro, la pallavolo, il calcio, l'atletica o le bocce. Sono stati inseriti giochi propedeutici a sport minori come il dodgeball, baseball, bowling, bocce ed orienteering.

L'ATTIVITA' ACQUATICA

L'attività acquatica prevede lo sviluppo e il miglioramento delle competenze e capacità acquatiche andando a migliorare quella che può essere definita come acquaticità e competenza motoria acquatica. Sarà organizzata secondo le indicazioni della FIN (Federazione Italiana Nuoto). Ci saranno perciò maestri specializzati e una divisione ed organizzazione dei gruppi che tiene in considerazione le abilità individuali e le necessità di ogni bambino. I gruppi saranno divisi per capacità con l'obiettivo di garantire al meglio la progressione didattica sia dell'ambientamento che delle varie nuotate. Saranno inserite inoltre nozioni di salvamento e soccorso al fine di sensibilizzare e responsabilizzare i bambini verso quelli che sono i rischi potenziali dell'ambiente acquatico.

L'ATTIVITA' MANUALE

Ogni settimana i bambini si occuperanno in lavoretti manuali per sviluppare la creatività e la fantasia. Questa attività si concentra sul fare, realizzare e costruire permettendo di apprezzare il proprio operato. I bambini infatti sperimenteranno il loro impegno, la loro costanza e la loro determinazione allenando la concentrazione e la determinazione verso un obiettivo. A livello cognitivo viene favorita l'interazione tra

l'emisfero destro e quello sinistro dovendo valutare, seguire una logica ed un ragionamento, producendo idee ed attivando le aree creative, artistiche e sensoriali. Viene inoltre stimolata la coordinazione oculo-manuale che permette il miglioramento della gestualità e l'inseguimento visivo.

LA GIORNATA TIPO

Accoglienza

Gli animatori accoglieranno i bambini al palazzetto, questi ultimi saranno indirizzati ed orientati ai giochi e alle canzoni di accoglienza che si svolgono. Successivamente ci saranno le letture e la presentazione della giornata.

- Letture di libri a tema (1)
- Attività e giochi socializzanti (2)

Attività mattina

- Giochi motori di gruppo (3)
- Attività manuale della settimana

Merenda

Viene svolta al coperto. Portata da casa

Attività acquatica

- Giochi acquatici
- Giochi a tema

Pausa pranzo

I bambini che svolgeranno l'attività solo la mattina si divideranno dagli altri e andranno a fare il saluto. Successivamente verrà svolta un'attività di accoglienza per i bambini nuovi del pomeriggio con relative letture. Il pranzo sarà tramite mensa o eventualmente tramite pranzo al sacco da casa, in base alle condizioni meteorologiche verrà fatto o al coperto o nel parco della piscina.

- Letture di libri a tema (1)
- Attività e giochi socializzanti (2)

Attività pomeriggio

- Giochi motori di gruppo (3)
- Attività manuale della settimana

Attività acquatica

- Giochi acquatici
- Giochi a tema conclusivi

Merenda e saluti

I bambini vengono portati al palazzetto dove faranno merenda e terminata ci saranno i saluti finali con canzoni e/o giochi

BIBLIOGRAFIA:

(1) Letture a tema:

Capitan sharky e il mostro marino di Langreuter e Neuendorf

Capitan Sharky e il naufragio sull'isola deserta di Langreuter e Neuendorf

Capitan Sharky, il manuale dei pirati di Langreuter e Neuendorf

Tre piccoli pirati di Bently e Oxenbury

Si narra che i pirati di Roberto Piumini

Racconti di pirati di Dickins e Hore

Occhio ai pirati di Long e Bloom

(2) Attività di accoglienza:

99 e più giochi di Loos e Vittori

Nuovi fantastici giochi di gruppo di Magri

(3) Giochi motori:

Imparare giocando di Busetti e Casolo

Lezioni dinamiche di Clara Viola

Muoviti Muoviti di Bianchi e Lingiardi

Joy of Moving di Pesce e Marchetti

Team insieme per lo sport di Fiorini e chiesa

I giochi del cuore di Nardi

Manuale di scienze motorie e sportive di Biino

Gocosamente in movimento di Biino

Bambini in movimento di Paesani

PRIMA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

CARTELLONE NAVE E BARCHETTA

E' proposta l'attività di disegno con un cartellone da colorare. Verranno utilizzati pennelli, spugne e vari attrezzi per la pittura.

Ognuno inoltre avrà la possibilità di costruire e decorare la propria barchetta.

Sarà inoltre possibile fare dei disegni a tema (componenti della nave, viaggi, pirati, etc.) a libera scelta.

IL CODICE DEI PIRATI

Nel contesto si deciderà il nome della barca e verrà disegnata e decorata la bandiera. Inoltre si creerà un codice semplice di poche regole per orientare i bambini sul funzionamento del centro estivo, anche questo sarà pubblico e condiviso.

Insieme al regolamento sarà portato avanti il tema del centro estivo, verranno proposti saluti originali, sviluppato un linguaggio a tema ed una canzone. La finalità oltre a quella ludica e di intrattenimento è quella di creare e consolidare il gruppo e stimolare le relazioni.

GIOCO DELLA SETTIMANA

CACCIA AL TESORO

Viene organizzata una caccia al tesoro a tema nella quale i bambini verranno divisi in squadre. Ogni squadra avrà i suoi biglietti da trovare. La finalità del gioco è quella di ricostruire la mappa pirata del centro estivo.

Ci saranno sei fasi di ricerca, in ogni biglietto saranno proposti indovinelli e prove che richiederanno abilità e competenze motorie specifiche. Gli obiettivi vanno dallo sviluppo delle abilità motorie alla stimolazione di quelle cognitive. E' proposto nella fase iniziale per incentivare la socializzazione e per abituare da subito i bambini a formare squadre di lavoro e gioco. Verranno inoltre dati dei ruoli all'interno di ogni squadra.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella prima settimana hanno l'obiettivo di stimolare la relazione e la socializzazione dei bambini. Inoltre sono proposti giochi finalizzati allo sviluppo e al consolidamento degli schemi motori e delle capacità sensoriali. Le diverse attività sono orientate verso quello che è la conoscenza e sviluppo dei fondamentali della pallamano, utili ad ampliare il bagaglio di esperienze motorie.

LA PALLAMANO

La pallamano viene definita il più veloce gioco di squadra con la palla oppure anche il più atletico degli sport di squadra. Le due formazioni, composte da sette giocatori ciascuna, devono realizzare il maggior numero di reti possibili nella porta avversaria. Le partite si disputano in due tempi da trenta minuti. Nel regolamento il pallone non può essere tenuto per più di tre secondi in mano se si è fermi, e non si possono fare più di tre passi senza passarlo o farlo rimbalzare al suolo. La squadra attaccante deve tentare di far rete senza entrare in area del portiere. Vi sono delle sospensioni temporanee dal campo di gioco che consistono in periodi di due minuti.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e

coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Gioco dei nomi: gioco che viene effettuato con una palla. Viene stimolato lo schema motorio del lancio e l'equilibrio. Il gioco va a stimolare inoltre la memoria e la reattività.

2) Sviluppo schemi motori

Campo libero: due squadre si sfidano a liberare il proprio campo dalle palle presenti lanciandole nel campo avversario. Vengono sviluppati gli schemi del lancio, della corsa e del salto. Inoltre vengono rafforzate le capacità di anticipazione, destrezza e combinazione motoria.

3) Sviluppo capacità senso-percettive

Strega comanda colore: il gioco viene proposto in uno spazio aperto, un bambino avrà il ruolo di strega e dovrà acchiappare il resto del gruppo, inoltre sceglierà il colore che permetterà agli altri di salvarsi. Vengono stimolate le capacità decisionali, a livello motorio la capacità di reazione, la fantasia motoria e l'orientamento.

4) Relazione e socializzazione

Gioco la coppia: viene svolto in spazio aperto. I bambini imparano ad aggregarsi ad altri e a correre in gruppo. Al varire degli stimoli dati dall'animatore si dovranno adattare a nuove condizioni. Vengono stimolate le capacità di orientamento, di reazione e differenziazione.

5) Orientamento spaziale

Rubatesoro: al segnale due squadre dovranno rubare il tesoro avversario composto da diversi elementi (clavette, cerchi, etc.) per arricchirne il proprio. Se si viene presi con un oggetto in mano bisogna riportarlo al suo posto. Vengono sviluppate le capacità di orientamento, reazione e la fantasia motoria.

6) Sviluppo fondamentali

Pallamano: attività orientata verso quelli che sono i fondamentali della pallamano. Verrà svolta con esercizi specifici per questa fascia d'età andando a racchiudere le principali capacità motorie. Nella fase centrale verrà proposto un percorso ed al termine ci saranno giochi di squadra a tema.

7) Sviluppo schemi motori

Numero 3: ci si posiziona in cerchio e si fanno delle squadre. I componenti di quest'ultime saranno numerati. Il capogruppo chiama un numero, quelli chiamati dovranno percorrere il perimetro del cerchio per arrivare primi al proprio posto. Si sviluppano le capacità di reazione ed orientamento. Viene consolidato lo schema motorio della corsa.

8) Relazione e socializzazione

Aria-terra-acqua-fuoco: il gioco viene proposto in cerchio e con una palla. Chi lancia la palla nomina un elemento e chi la riceve deve dire un animale o una pianta con abbiano una relazione con l'elemento. Il gioco stimola la relazione e la fantasia, stimola lo schema del lancio, le capacità di equilibrio orientamento e destrezza.

ATTIVITA' ESTERNA

ACQUA FOLLIE

È proposta una gita al parco acquatico che rappresenta l'isola del coraggio. Il parco è ampio e ricco di attrezzature, avranno una zona destinata e ampi spazi per muoversi. Le attrazioni sono acquatiche dagli scivoli a piscine attrezzate.

SECONDA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

IL CANNOCCHIALE

Utilizzando materiali di riciclaggio verrà costruito uno degli strumenti di navigazione di bordo ovvero il cannocchiale. Verranno utilizzati cartone e bottiglie, materiali di decorazione come stoffe, bottoni, sassi etc.

LE CREATURE MARINE

Verranno colorati pesci marini in polistirolo tramite pennelli, spugne e stoffa. Saranno inoltre costruiti animali marini con la tecnica degli origami.

GIOCO DELLA SETTIMANA

BATTAGLIA NAVALE

Il questo gioco ci saranno due squadre (flotte) che si sfideranno. Per ogni squadra ci saranno imbarcazioni composte da una o più persone. Le imbarcazioni potranno muoversi entro il loro campo di gioco e dovranno lanciare delle palle per colpire gli avversari, in base al numero di componenti in ogni pedina si stabilisce il numero di volte necessarie per eliminare un componente avversario (es. Barca con 2 bambini, 2 "vite"). La squadra che riuscirà per prima ad affondare tutte quelle avversarie vince. Il gioco prevede lo sviluppo di diverse capacità coordinative. È un gioco aperto che quindi prevede nella risoluzione anche open skills. I bambini oltre a doversi orientare, anticipare ed adattare i movimenti in funzione dei compagni a lui legati devono valutare tutte le variabili del gioco: attaccare, scappare e schivare per difendersi. Viene proposto questa settimana in funzione della storia, con la finalità di stimolare la competizione tra squadre e facilitare l'inserimento dei bambini nuovi arrivati.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella seconda settimana hanno l'obiettivo di migliorare la consapevolezza corporea e lo sviluppo degli schemi motori di base. Sono proposti come la precedente settimana giochi sensoperceptivi e di relazione. Le diverse attività sono orientate verso quello che è la conoscenza e sviluppo dei fondamentali del dodgeball, utili ad ampliare il bagaglio di esperienze motorie.

DODGEBALL

Il dodgeball è uno sport di squadra nato come evoluzione agonistica della comune palla avvelenata. Si gioca in sei contro sei, con cinque palloni. A inizio partita i palloni sono situati al centro della "dead zone", che divide le due aree di gioco, equamente distanziate; i giocatori sono fermi dietro la propria linea di fondocampo, pronti a partire quando l'arbitro fischia l'inizio della partita per accaparrarsi il maggior numero di palloni prima degli avversari. Il numero di giocatori che possono correre per aggiudicarsi un pallone è pari al numero dei palloni in campo. L'obiettivo del gioco è quello di eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, o terminare il gioco con un numero di giocatori in campo maggiore rispetto alla squadra avversaria.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Gioco delle zattere: i bambini muovono a gruppi dei materassoni, al segnale devono occuparli il più velocemente possibile. Il gioco obbliga alla collaborazione e al lavoro di squadra. Vengono stimulate le capacità di anticipazione, orientamento e reazione. Gli schemi motori utilizzati prevalentemente sono la corsa, lo spingere ed il tirare.

2) Sviluppo schemi motori

Ruba bandiera: si dividono in due squadre, ad ogni componente viene assegnato un numero. Il capogruppo al centro del campo chiamerà uno o più numeri. Sono stimulate le capacità di reazione, di orientamento e cognitive. Lo schema motorio utilizzato è quello della corsa.

3) Sviluppo capacità senso-percettive

I sassi nel fiume: il campo è un fiume e i bambini corrono sparsi, al segnale dovranno limitarsi a delle aree delimitate da cerchi colorati (sassi). Sono stimulate le capacità di differenziazione spazio-temporale, di reazione ed orientamento.

4) Sviluppo consapevolezza corporea

La rete e i pesci: si dividono in due gruppi i pescatori che formeranno una rete ed i pesci che dovranno attraversare il campo. I pescatori devono chiudere la rete e prendere i pesci. Si va a stimolare la collaborazione, le capacità di orientamento, reazione ed anticipazione motoria.

5) Sviluppo schemi motori

Rodeo: ci si posiziona in cerchio, uno al centro fa girare la corda, gli altri al perimetro dovranno saltarla nel momento giusto. Vengono sviluppate le capacità di reazione, anticipazione e destrezza. Lo schema motorio principalmente utilizzato è quello del salto.

6) Sviluppo consapevolezza corporea

Tutti fermi: un bambino fa il capogioco, gli altri corrono sparsi. Al segnale si devono fermare e il capogioco deve provare a colpire con una palla il giocatore più vicino. Vengono stimulate le capacità decisionali. Vengono inoltre consolidati l'equilibrio e gli schemi motori della corsa e del lancio.

7) Sviluppo schemi motori

Palla burla: in cerchio il bambino al centro deve cercare di intercettare la palla, se viene presa l'ultimo lanciatore passa al centro. Vengono sviluppati gli schemi motori del lancio e della corsa.

8) Sviluppo fondamentali

Palla avvelenata: ci saranno due squadre, una con i palloni che dovrà colpire e l'altra che dovrà scappare. I bambini seguono un percorso prestabilito, chi viene colpito viene avvelenato e la squadra attaccante guadagna un punto. Vengono sviluppate le capacità di equilibrio, destrezza e differenziazione. Gli schemi motori principalmente utilizzati sono quelli del lancio e della corsa. Finalizzato al gioco del dodgeball.

ATTIVITA' ESTERNA

GITA LAGUNA

La gita viene proposta nell'oasi avifaunistica di Marano, viene svolta con la motonave e prevede le soste presso i Casoni e presso l'isola delle Conchiglie. I bambini scopriranno la storia della laguna, i casoni e verranno raccontate storie e tradizioni di questi luoghi. Viene proposta come l'isola degli uomini pesce per sottolineare l'importanza della relazione tra uomo, mare e pesca.

TERZA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

VESTITI PIRATA

Tramite colori speciali potranno decorare e dipingere cappelli, bandane o altri indumenti al fine di creare una divisa pirata. Chi vorrà potrà portare anche vestiti da casa.

GIOCO DELLA SETTIMANA

I FORZIERI MISTERIOSI

Questo gioco è orientato alle abilità sensoriali. I bambini divisi in squadre dovranno indovinare un messaggio in codice necessario per proseguire nel loro viaggio. Questo messaggio è composto da diversi elementi che i bambini dovranno scoprire tramite il tatto, l'olfatto e l'udito, privandoli ovviamente della vista il senso principale. Ci saranno delle scatole dove all'interno saranno nascosti gli indizi, con fantasia, conoscenze e competenze generali dovranno indovinare cosa nasconde ogni scatola, per determinare ambientazione, azioni, oggetti e persone presenti nel messaggio segreto. Vengono stimolate le abilità sensoriali e si muoveranno in un percorso strutturato per lo sviluppo degli schemi motori.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella terza settimana hanno l'obiettivo di stimolare le capacità senso percettive e l'espressività del linguaggio non verbale. Come in ogni settimana saranno proposti giochi finalizzati in maniera specifica verso lo sviluppo e consolidamento degli schemi motori e verso la socializzazione. Le diverse attività sono orientate verso quello che è la conoscenza e sviluppo dei fondamentali della pallavolo, utili ad ampliare il bagaglio di esperienze motorie.

PALLAVOLO

La pallavolo è uno sport di squadra che si svolge tra due squadre composte da sei giocatori ciascuna. Lo scopo del gioco è realizzare punti facendo sì che la palla tocchi terra nel campo avversario (attacco), separato da una rete, e a impedire contemporaneamente che la squadra avversaria possa fare altrettanto (difesa). Ogni squadra ha a disposizione un massimo di tre tocchi per inviare la palla nel campo opposto; i giocatori non possono bloccare, lanciare o trattenere la palla, che può essere giocata solo con tocchi netti. È presente nel programma dei Giochi olimpici estivi dal 1964 ed è uno degli sport più praticati. Nella pallavolo ci sono dei fondamentali specifici. Per "fondamentale" si intende un'azione specifica e basilare che un giocatore di pallavolo deve saper compiere. In questo sport sono cinque: palleggio, bagher, servizio o battuta, attacco e muro. Ogni fondamentale, alcuni maggiormente, altri meno, è diviso in varianti che ne differenziano l'esecuzione.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Gioco delle cuccie: i bambini si dividono in cuccie e animali, dovranno a determinati segnali unirsi (gli animali si vanno a nascondere sotto le cuccie). Vengono stimolati l'equilibrio, la quadrupedia, le capacità di reazione, differenziazione e orientamento.

2) Sviluppo capacità senso-percettive

Il vampiro: i bambini saranno bendati, dovranno decidere un animale che vorranno rappresentare. Gli animali sono a coppie e dovranno trovare il loro corrispondente. All'interno del gruppo ci sono due bambini (vampiri) che hanno il compito di prendere gli animali e trasformarli in vampiri. Le capacità stimolate sono quelle di orientamento e differenziazione.

3) Espressività del linguaggio non verbale

Gioco del baule: in un baule vuoto i bambini devono immaginare che ci siano dei vestiti. Devono metterli e toglierli. I compagni indovinano. Si sviluppano l'immagine motoria, la capacità di destrezza e la fantasia motoria.

4) Equilibrio

Bega stop: si gioca in gruppo, uno fa da mago e deve prendere. Gli altri per non esser presi devono scappare o urlare "stop" stando poi in equilibrio su una gamba. Vengono sviluppate le capacità di reazione e orientamento, lo schema motorio della corsa e l'equilibrio.

5) Espressività linguaggio non verbale

Le belle statuine: nel gioco ci sarà un mago che dà vita alle statuine. Il mago decide cosa devono rappresentare. Vengono stimolati l'equilibrio e la fantasia motoria.

6) Sviluppo capacità senso-percettive

Le navi nella nebbia: a coppie ci saranno dei capitani e delle navi bendate. Il capitano dovrà far arrivare la nave a lui tramite indicazioni. Vengono stimolate capacità cognitive e di orientamento.

7) Sviluppo fondamentali

Mini volley: attività orientata verso quelli che sono i fondamentali della pallavolo. Verrà svolta con esercizi specifici per questa fascia d'età andando a racchiudere le principali capacità motorie. Nella fase centrale verrà proposto un percorso ed al termine ci saranno giochi di squadra a tema.

8) Miglioramento orientamento spaziale

L'ago della bussola: viene posizionata una clavetta al centro del campo, la si fa ruotare. La direzione che indica è quella da raggiungere il prima possibile. Si consolidano lo schema motorio della corsa e la reattività.

ATTIVITA' ESTERNA

RAMPYPARK

Rappresenta la sfida che il mago propone alla ciurma dei pirati. Sono necessari coraggio e abilità motorie specifiche per svolgere il percorso. I bambini verranno guidati dagli animatori del parco e potranno divertirsi attraversando percorsi specifici per le loro fasce d'età.

QUARTA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

QUADRETTO

Con tecniche di collage comporranno un quadretto con un'immagine del passato. Utilizzeranno materiali di riciclaggio, colla vinilica e cartone.

GIOCO DELLA SETTIMANA

STAFFETTA STORICA

Due squadre si fronteggeranno, una rappresenta i soldati e l'altra i costruttori. Dovranno svolgere un percorso motorio con andature specifiche. L'obiettivo sarà quello di comporre con degli elementi (scatole) una costruzione solida che sopravviva agli attacchi dei soldati. Le squadre poi si cambieranno ed ogni squadra potrà decidere che tipo di costruzione fare (disegno). Vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti conteggiati in base al numero di elementi rimasti in piedi. Si vanno a sviluppare gli schemi della corsa e del lancio, abilità strategiche e decisionali.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella quarta settimana hanno l'obiettivo principale di sviluppare la lateralità e la dominanza. Inoltre sono proposti giochi semplici e di tradizione. Saranno sempre presenti giochi di consolidamento degli schemi motori e di socializzazione. Le diverse attività sono orientate verso quello che è la conoscenza e lo sviluppo dei fondamentali del calcio, utili ad ampliare il bagaglio di esperienze motorie.

CALCIO

Il calcio è uno sport di squadra giocato con un pallone su un campo di gioco rettangolare, con due porte, da due squadre composte da 10 giocatori che possono toccare il pallone solo con i piedi, il corpo e la testa ed un solo giocatore (il portiere) posto a difesa della porta che può toccare il pallone anche con le mani e le braccia, si trova in un'area delimitata. L'obiettivo del gioco è quello di segnare più punti (detti gol o reti) della squadra avversaria, facendo passare il pallone fra i pali della porta avversaria entro due tempi da 45' ciascuno più un eventuale recupero. È uno sport fisico e tecnico e, praticato a livello professionale, ha un rilevante aspetto tattico. È diventato lo sport più popolare al mondo (sia per il numero di persone che lo giocano, sia per il numero di spettatori) perché è basato su norme semplici, perché si gioca solo con un pallone senza altre attrezzature particolari e perché può essere adattato ai luoghi e alle situazioni più diverse. Il calcetto o calcio a 5 ha regole che nella loro base sono simili a quelle del calcio a 11: il gioco è possibile con tutte le parti del corpo, ad esclusione degli arti superiori.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a render il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) Relazione e socializzazione

Gioco della tana: si corre sparsi in uno spazio delimitato. Nel campo sono presenti delle piccole zone dove si può sostare (tane). Al segnale i bambini dovranno andare a riposare in queste ultime. Ad ogni giro le tane diminuiscono. Vengono stimolati gli schemi di corsa e salto. Inoltre vengono evidenziate le capacità di orientamento e cognitive.

2) Sviluppo schemi motori

Lupo mangia frutta: ci sarà un bambino che fa da lupo, gli altri si posizioneranno vicino a lui. Il lupo dovrà indovinare il frutto che gli altri bambini hanno precedentemente deciso. Se il lupo indovina bisogna scappare. Vengono sviluppate le capacità di reazione ed orientamento. Lo schema principale è quello della corsa.

3) Sviluppo capacità senso-percettive

Gioco del senti chi batte: in gruppo a cerchio, il bambino al centro deve riconoscere i suoni prodotti dai compagni senza vedere. Vengono stimolate la capacità di ritmo, coordinazione e differenziazione.

4) Sviluppo della lateralità e della dominanza

Gioco campana: gioco di tradizione in cui in un disegno a percorso bisogna lanciare un sasso e farlo rimanere in un casella delimitata. Successivamente è da ripercorrere ogni casella raggiunta. Vengono consolidati gli schemi motori del lancio e del saltare.

5) Sviluppo fondamentali

Calcetto: attività orientata verso quelli che sono i fondamentali del calcio e calcetto. Verrà svolta con esercizi specifici per questa fascia d'età andando a racchiudere le principali capacità motorie. Nella fase centrale verrà proposto un percorso ed al termine ci saranno giochi di squadra a tema.

6) Sviluppo e strutturazione spazio-temporale

Burrasca: ci sono due squadre con componenti numerati, il capogruppo chiamerà un numero a quel punto i due componenti delle due squadre si dovranno scambiare di posto. Al segnale burrasca entrambe le squadre si dovranno scambiare. Si sviluppano le capacità di reazione, differenziazione, anticipazione ed orientamento.

7) Sviluppo della lateralità e della dominanza

I giornali: staffetta con carta da riciclaggio in cui entro una linea di delimitazione bisogna fare canestro in un bidoncino. Vengono sviluppati gli schemi motori della corsa e del lancio, capacità di anticipazione, destrezza e reazione.

8) Sviluppo schemi motori

Staffetta medievale: percorso con sacchi, secchi, ciotole e altri attrezzi rurali da svolgere a squadre. Vengono utilizzati in maniera globale la maggior parte degli schemi motori di base e delle capacità motorie.

ATTIVITA' ESTERNA

GJASE COCEL

Museo della vita contadina, ospitato in un'antica abitazione rurale del 1600, viene presentata la vita quotidiana ed il lavoro dei contadini friulani da fine Ottocento a metà del Novecento. I bambini avranno la possibilità di sperimentare in laboratori piccole esperienze di quel mondo passato e provare a comprendere la semplicità di quel passato

QUINTA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

MASCHERA HORROR

Con varie tecniche di pittura e materiali realizzeranno una maschera spaventosa da pirata. Che indosseranno poi in giochi specifici.

GIOCO DELLA SETTIMANA

IL RADAR

I bambini mascherati devono fronteggiarsi in una sfida di riconoscimento. Si posizioneranno ai lati opposti del campo ed entro un tempo prestabilito dovranno attraversarlo e riconoscere i compagni dell'altra squadra. Ad ogni giro vengono scambiate in ordine: maschere, maschere ed altri travestimenti, maschere e vestiti. Le andature saranno sempre più complicate, dalla corsa semplice allo strisciare. Vincerà la squadra che per prima indovinerà tutti i membri. Si va a sviluppare una maggiore consapevolezza di se, a livello cognitivo una maggiore flessibilità ed infine a livello motorio gli schemi motori della corsa, dello strisciare, del gattonare e l'equilibrio.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella quinta settimana hanno l'obiettivo principale di sviluppare la lateralità e la dominanza. Inoltre sono proposti giochi semplici e di tradizione. Saranno sempre presenti giochi di consolidamento degli schemi motori e di socializzazione. Le diverse attività sono orientate verso la conoscenza e sviluppo dei fondamentali della pallacanestro, utili ad ampliare il bagaglio di esperienze motorie.

PALLACANESTRO

La pallacanestro, conosciuta anche come basket, è uno sport di squadra in cui due formazioni di cinque giocatori ciascuna si affrontano per segnare con un pallone nel canestro avversario, secondo una serie di regole prefissate e con un punteggio che varia dalla posizione di tiro. Può svolgersi sia all'aperto sia in un locale chiuso. Il giocatore non può correre mantenendo la palla tra le mani, e non può calciarla, colpirla, o toccarla con la gamba o con il pugno; può attaccare e svolgere azione di difesa, ma deve evitare diretti contatti con l'avversario. A seconda del ruolo, i giocatori vengono distinti in playmaker, guardia, ala e pivot.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a rendere il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) **Relazione e socializzazione**

Trenino dei nomi: mettendosi sparsi in uno spazio delimitato l'animatore si presenta ed inizia il gioco. Identifica il bambino che diventerà la locomotiva del treno che andrà da un nuovo amico. Si sviluppano coordinazione motoria, memoria e cooperazione.

2) **Sviluppo schemi motori**

Le anfore, tre figure: il gatto, il topo e l'anfora. Il gatto insegue il topo, quest'ultimo può rifugiarsi nell'anfora e fa cambio. La vecchia anfora diventa topo. Si sviluppano memoria di lavoro, controllo mentale e lo schema motorio della corsa.

3) **Sviluppo schemi motori**

Passa la ghianda: l'animatore forma due squadre di scoiattoli, che formeranno un semicerchio. Le squadre devono svuotare la cesta avversaria e riempire la propria entro un tempo stabilito. Si sviluppa lo schema motorio della corsa.

4) Sviluppo della lateralità e della dominanza

Cacciatori ed anatroccoli: il gruppo è diviso in due squadre una di cacciatori ed una di anatroccoli. I cacciatori sono posizionati su una linea con un pallone, gli anatroccoli devono passargli davanti senza farsi colpire. Vengono sviluppati gli schemi della corsa e del lancio, la cooperazione e il problem solving.

5) Equilibrio

I camerieri: staffette di trasporto di oggetti, questi ultimi non possono esser trattiene ma solo appoggiati. Vengono sviluppate la destrezza e l'equilibrio.

6) Sviluppo schemi motori

Mi cambio i pantaloni: i bambini si organizzano a squadre. La staffetta utilizza dei cerchi che diventano dei pantaloni, bisognerà saltare nei cerchi e ritornare al punto di partenza. Vengono sviluppati gli schemi di correre e saltare, le capacità di reazione, anticipazione e destrezza.

7) Sviluppo fondamentali

Mini basket: attività orientata verso quelli che sono i fondamentali della pallacanestro. Verrà svolta con esercizi specifici per questa fascia d'età andando a racchiudere le principali capacità motorie. Nella fase centrale verrà proposto un percorso ed al termine ci saranno giochi di squadra a tema

8) Sviluppo schemi motori

Cacciatore, cane lupo e pecore: le pecore devono attraversare uno spazio prestabilito. Il cacciatore deve prenderle con l'aiuto del cane lupo che però non può toccarle. Chi viene preso diventa cane lupo e aiuta il cacciatore. Si concentra sullo schema motorio della corsa, sul controllo motorio e sul controllo mentale.

ATTIVITA' ESTERNA

ORIENTEERING ED ESCURSIONE

Attività sportiva di orienteering svolta a in zona Tagliamento. L'attività verrà organizzata tramite un associazione locale di che si occupa della promozione di questo sport. Nell'orienteering è previsto l'utilizzo di una mappa per orientarsi e completare un percorso prestabilito. Il tutto verrà proposto in forma ludica. A seguire escursione lungo il Tagliamento.

SESTA SETTIMANA

ATTIVITA' MANUALI

PICCOLO ORTO

Sfruttando materiali di riciclaggio verranno costruiti dei vasetti contenitori, utilizzabili per svariati usi come la coltivazione di ortaggi.

GIOCO DELLA SETTIMANA

STAFFETTA DELLA MACEDONIA

Questo gioco ha la finalità di ampliare e migliorare quella che è la cultura del cibo. Si struttura in tre diverse fasi. La prima di riconoscimento dove verranno proposti diversi alimenti che dovranno essere riconosciuti ed inseriti in categorie specifiche. La seconda prevede una selezione dei cibi necessari alla preparazione di una macedonia. In questa fase verranno proposti dei percorsi e delle staffette che richiederanno impegno motorio nei trasporti dei vari ingredienti. Verranno svolti prevalentemente a coppie e stimoleranno capacità di equilibrio, orientamento, differenziazione e fantasia motoria. L'ultima fase è quella di assemblaggio e assaggio. Prepareranno una piccola macedonia che dovranno far assaggiare alla squadra avversaria e ad occhi bendati dovranno riconoscere i vari frutti presenti in essa e verrà valutata quella più buona. Le squadre riceveranno un punteggio per ogni step del gioco vincerà la squadra con il punteggio maggiore.

ATTIVITA' SPORTIVA

I giochi proposti nella sesta settimana hanno l'obiettivo principale di sviluppare la lateralità e la dominanza. Inoltre sono proposti giochi semplici e di tradizione. Saranno sempre presenti giochi di consolidamento degli schemi motori e di socializzazione. Le diverse attività sono orientate verso quello che è la conoscenza e sviluppo dei fondamentali del rugby, utili ad ampliare il bagaglio di esperienze motorie.

RUGBY

E' un gioco che favorisce socializzazione e integrazione: possono giocare in squadre miste sia bambini che bambine. Viene considerato da molti come lo sport di squadra per eccellenza, andando a stimolare aspetti legati alla socializzazione, al rispetto dei principi e delle regole. Facilita la capacità di socializzare ed insegna il rispetto degli altri, avversari, compagni, arbitri, educatori. La lealtà è parte essenziale del gioco. La partita si disputa in due tempi. I punti si realizzano raggiungendo o superando con la palla la linea di meta avversaria o facendo passare con un calcio la palla al di sopra della sbarra orizzontale della porta.

Sono proposti 8 giochi con finalità specifiche. Ogni gioco avrà diverse varianti che andranno a cambiare le regole e a render il gioco più complesso sia a livello motorio che cognitivo, richiedendo più impegno e coinvolgendo più abilità. Nella descrizione generale sono evidenziate le principali capacità che l'attività va a sviluppare.

1) **Relazione e socializzazione**

Eco dei nomi: un gruppo si dispone in cerchio, il primo si presenta con il nome e con un movimento, tutti gli altri devono ripetere il nome ed il movimento assieme. Vengono stimulate la memoria e la creatività

2) **Sviluppo schemi motori**

Il camaleonte: un bambino nel gruppo fa il camaleonte e cambia sembianze. Può trasformarsi in qualsiasi animale e può decidere che animale faranno gli altri. Viene stimolata l'abilità della corsa. Inoltre a livello cognitivo l'inibizione della risposta.

3) **Sviluppo schemi motori**

Notte-giorno-forno: si divide la squadra in due gruppi, i lupi e gli uomini. Al comando "Giorno" i lupi devono nascondersi, al segnale "Notte" i lupi escono dalle tane e rincorrono gli uomini, al comando "Forno" la situazione si inverte. Si sviluppa lo schema motorio della corsa.

4) Sviluppo della lateralità e della dominanza

La corsa del paletto: due squadre si fronteggiano, la prima è disposta in linea e l'altra è sparpagliata nel campo. Un bambino della squadra in linea lancia la palla e deve correre attraverso il campo e fare il giro di un'ostacolo posizionato. Gli avversari devono recuperare la palla e colpirlo più volte possibili per far punto. Si sviluppano gli schemi della corsa e del lancio, capacità di reazione e anticipazione, cooperazione e decision making.

5) Sviluppo della lateralità e della dominanza

I pesci nella rete: al segnale ogni squadra deve lanciare entro uno spazio delimitato delle palline, cercando di farle rimanere entro quell'area. Gli schemi motori prevalentemente utilizzati sono il lancio e la corsa. Vengono sviluppate le capacità di differenziazione, destrezza e combinazione.

6) Sviluppo e strutturazione spazio-temporale

Flipper: si gioca in cerchio i giocatori fanno rotolare la palla cercando di farla passare in mezzo le gambe degli altri. Si stimolano la coordinazione oculo manuale e capacità strategiche.

7) Sviluppo fondamentali

Mini rugby: attività orientata verso quelli che sono i fondamentali del rugby. Verrà svolta con esercizi specifici per questa fascia d'età andando a racchiudere le principali capacità motorie. Nella fase centrale verrà proposto un percorso ed al termine ci saranno giochi di squadra a tema.

8) Sviluppo schemi motori

Napoleone: i bambini sono posizionati in dei cerchi, un bambino (Napoleone) chiama un compagno e deve prenderlo. Quest'ultimo può chiedere rifugio in uno degli altri cerchi facendo scappare il compagno. Lo scopo del gioco è ritornare nel proprio cerchio senza farsi prendere. Vengono sviluppati l'orientamento spazio-temporale e la corsa, a livello cognitivo la memoria di lavoro ed il controllo mentale.

ATTIVITA' ESTERNA

ORTOBOTANICO

Visita guidata con laboratorio di pittura e caccia al tesoro, in cui i bambini vanno a scoprire le proprietà delle piante ed imparano a conoscerne gli usi. È proposto in questa gita per insegnare ai bambini le potenzialità della natura e cosa effettivamente ci permette di fare.

LA STORIA

PIRATI ALL'ARREMBAGGIO

È finita la scuola... e la voglia di viaggiare e di divertimento si fanno sentire più che mai! Così un gruppo di bambini con il bisogno di avventura decide di partire per un'estate ai confini del mondo e della fantasia.

Una nave, una mappa e grandi imprese! Tutti insieme si preparano per un viaggio che solcherà i mari più emozionanti, strani e pericolosi mai immaginati: saranno necessari coraggio, forza, fantasia e grandi abilità. Nella navigazione si incontreranno creature mai viste, pirati di leggende antiche e luoghi sconosciuti che riserveranno sorprese inaspettate.

PRIMA SETTIMANA

Una mappa

In una giornata calda e soleggiata un gruppo di amici attende il suono desiderato dell'ultima campanella dell'anno. Nei loro pensieri ci sono i parchi giochi, le giornate con i migliori amici, le giornate in piscina, in montagna, le risa e gli schiamazzi che solo l'estate può regalare. Tra un pensiero e l'altro finalmente con grande entusiasmo il suono della campanella si fa sentire. Si esce dalla classe, si salutano maestri e compagni e via si corre verso l'estate.

Gli amici decidono di trovarsi nel parco della piscina per fare finalmente i tanto attesi giochi dell'estate. Iniziano con lupo ghiaccio, poi il gioco del pescatore ed infine nascondino. Ad un certo punto si accorgono che in un luogo un po' strano e un po' buio c'è un vecchio bauletto nascosto. E' tutto sporco di fango e sabbia ed un po' arrugginito... Uno di loro si chiede che ci faccia una scatola così strana nascosta lì nel parco. Gli danno una ripulita, una lucidata e si accorgono che c'è uno strano simbolo sul coperchio.

"Sembra un teschio con un cappello!" Esclama uno di loro. "Eeee se in realtà fosse un forziere pirata?" Si domanda un altro. Magari lo hanno nascosto proprio qui nel parco, chi poteva immaginarlo!

Decidono di aprirlo ed all'interno trovano un indizio segreto...

I preparativi per il viaggio. Cosa ci serve per partire?

La mappa è molto interessante e disegna un percorso contorto a zigzag un viaggio fantastico che solo dei pirati esperti potrebbero fare. La voglia di avventura però cresce così i bambini decidono di giocare e partire per solcare i mari. Maaaa... quante cose ci servono per affrontare la vita da lupo di mare?

Spade, pistole, bandane e cappelli serviranno sicuramente. Però per essere una ciurma che si rispetti ci serve sapere chi siamo! Allora per risolvere la questione troveremo un nome ed avremo un codice d'onore!

Gli amici decidono di mettersi all'opera per trovare un nome e scrivere un regolamento.

I preparativi per il viaggio

Ora si che si può partire! Siamo pronti! Non ci sono mari che ci possano affondare! Solcheremo tutti i mari del mondo! Ma per esser dei veri corsari non bisogna esser pronti a qualunque sfida? Ma siamo abbastanza forti, agili ed intelligenti per poter affrontare le onde più grandi dei mari più gelidi ed i pesci più mostruosi? Alla ciurma sta venendo un po' di fifa così ci pensano un po' e decidono che sia meglio prepararsi con qualche allenamento piratesco.

La nave?

Bene! Abbiamo tutto! O forse no... Per esser dei veri pirati manca ancora una cosa fondamentale. Come facciamo a muoverci nel mare? Le isole sono lontane e a nuoto sicuramente non ci possiamo ancora arrivare... Poi sono misteriose... Volando forse?

I corsari per ore cercano un modo per partire... Arrivano così alla conclusione! Ci serve una nave!

Siamo pirati! Si parte per la prima avventura! Isola del coraggio

Carichi e forti più che mai si dirigono verso la prima isola, la più vicina ma anche la più grande. In realtà è grandissima, con palazzi colorati altissimi, montagne, boschi e anche deserti...

Attraccata la nave, ad accoglierli ci sono nani, folletti, giganti, centomani, indiani, giovani e vecchietti..

Ma come potevano esserci così tante creature in una sola isola?

E' l'isola dei pirati da dove tutti possono partire per affrontare le imprese migliori. In quest'isola infatti si radunano tutti i pirati di tutte le nazioni, i più coraggiosi che vogliono affrontare i mari più pericolosi.

L'isola ha un porto grandissimo che sembra un parco acquatico, i pirati ogni giorno attraccano le navi al porto e si fermano a giocare e nuotare. Parlano del mare, di lunghi viaggi e ricevono notizie sul tempo e sulle ultime nuove isole scoperte. Qui sì che si divertono, festeggiano giocano e saltano.

SECONDA SETTIMANA

Un viaggio pericoloso

La prima tappa è stata formidabile, hanno conosciuto un sacco di pirati coraggiosi, alcuni forzuti altri incrostati di sale e molti lupi di mare! La ciurma inizia a capire che il viaggio non sarà così semplice. Il mare è spesso mosso, il vento cambia da forte forte, a caldo caldo, da freddo freddo a piatto piatto... il tempo in mare è da malora! Ogni giorno c'è tempesta, poi sole, poi nebbia...che faticaccia! Bisogna pensare a come affrontare anche le sfide più difficili!

Preparativi per il nuovo viaggio

I piccoli bucanieri decidono di attrezzarsi con gli strumenti migliori per superare le difficoltà che un mare pericoloso e poco ospitale sempre mette in serbo. Per navigare bene ci servono gli attrezzi migliori! Ma quali sono?

Prove di coraggio!

AARRGGHHH oggi è giornata di sfide! Serve esser sempre pronti e carichi, oggi ci affronteremo in sfide nel tirare il ponte a specchio, nello spiegare le vele e nel prepararsi all'arrembaggio!!! Forza ciurmaglia!

Attenzione nel mare ci sono pesci, ma anche mostri!

Tutti gli uomini in coperta! C'è qualcosa laggiù! Soffia! Chissà cos'è? Il vascello si agita, rischia due volte di girarsi a scafo all'aria, fa dieci giri su se stesso e poi si ferma... non si riesce a capire cos'è. Correnti marine? Prendono la mappa ed iniziano a cercare con il dito dove possono esser finiti, la rotta probabilmente è stata sbagliata e sono usciti dalla mappa. A nord non è possibile, a sud nemmeno e neanche ad est... se sono ad ovest siamo finiti... nel mare dei mostri!

Seconda tappa l'isola protetta

Fortunatamente siamo scampati da quel mare pericolosissimo che circondava la nostra prossima tappa. Da lontano si inizia a scorgere l'isola. Nella mappa non è molto chiara ma sembra di capire che è un luogo tranquillo, diverso dall'Isola del coraggio della scorsa settimana. Si vedono nel cielo uccelli mai visti, si sentono profumi nuovi e una canzone che sembra cantata da angeli provenire da lontano. E' un'isola antica

attraversabile solo con la nave. Si stanno avvicinando e vedono uno strano cartello. Dice "zona protetta". In quest'isola infatti sembra abitino animali e piante rare in natura che sono protette da pescatori, uomini pesce e creature magiche mai viste. Si narra che nascoste ci siano anche le sirene. Ma chi saranno mai gli uomini pesce, i pescatori e queste famigerate sirene??? E come mai quest'isola è così importante???

TERZA SETTIMANA

Che puzza!

Salpa l'ancora e drizza la vela di mezzana! Partono per la prossima meta. Dicono sia un'isola misteriosa... è una giornata calda e la ciurma si accorge che c'è qualcosa che non va. Sono passate due settimane e in tutto questo tempo si sono dimenticati di fare una cosa super importante. Si sono scordati di lavare i vestiti da pirata! Decidono così di darsi all'opera. Oh issa! Bagnare, grattare, insaponare, rigrattare, ribagnare, riinsaponare, ririgrattare eeeee... sono ancora sporchi! Allora decidono di riprovarci, bagnare, grattare, insaponare, rigrattare, ribagnare, riinsaponare, ririgrattare, riribagnare, ririnsaponare, ririgrattare eeee finalmente risciacquare. Cosa manca poi? Metter ad asciugare ovviamente! Che lavoraccio! I vestiti sono puliti ma non sono più belli come quando eran partiti. È arrivato il momento di dargli una sistemata! E' ora di decorarli e dipingerli per renderli unici, belli e soprattutto pirateschi!

Le cose strane...

Ad un certo punto però il vento inizia ad avere uno strano suono, fischia e suona come dei campanellini. Il cielo diventa sempre più scuro e buio. Si sentono solo strani rumori... Maaa cosa può essere? Cosa sta succedendo? (racconto sensoriale)

Strani poteri magici appaiono

Corpo di mille balene! In questo mare ci si sente strani! Sembra che chiudendo gli occhi il mondo, la nave e gli altri pirati siano diversi! E' arrivato il momento di capire cosa sta succedendo. Sembrano poteri ma non si riesce a capire come funzionino. E' arrivato il momento di risolvere. Cosa sta succedendo? Saltiamo giù dalla nave e vediamo di cosa siamo capaci!

Uomini in mare! Salvamento e i poteri per salvare gli altri

Tutti si sentono, pronti carichi e selvaggi. Questi poteri che il nostro corpo ha sono stupendi. Siamo più agili, più attenti, riusciamo a riconoscere suoni, sapori e forme velocemente e senza pensare troppo. Attenzione però ad un certo punto un membro dalla ciurma che stava sul timone in equilibrio su un dito del piede ad occhi chiusi, scivola e cade in acqua! Per le micce di barbanera! Come facciamo a recuperarlo? Alcuni di noi sanno nuotare bene, ma come lo portiamo sulla nave? Dobbiamo trovare assolutamente una soluzione.

Terza tappa lo stregone saggio

In partenza per la penultima tappa. Levano l'ancora e salpano! Da lontano si scorge già l'isola che li aspetta. È altissima e circondata da strane nuvole che lampeggiano come dei semafori. Sembra una montagna, gridano! Infatti arrivati si accorgono subito che nella spiaggia c'è il bosco e gli alberi sono fitti fitti. Animali? Si ci sono ma sono specie strane, cervi con code di trota, ricci con i denti aguzzi e addirittura lepri con le chele di granchio... mah come sarà possibile? Sembra una foresta delle fiabe... In cima alla montagna però si intravede un castello con una piccola stradina che scende. Chi potrebbe mai abitare in un posto come questo? Decidono subito di salire il sentiero. La ciurma veloce come un fulmine arriva all'entrata e con il fiatone bussa subito al portone. Speriamo risponda qualcuno, tanta fatica per salire e magari non c'è nessuno! In realtà la porta si apre ed una vocina flebile flebile li invita ad entrare, ma li avvisa che in questo castello possono entrare solo i pirati che: sanno vedere con gli occhi chiusi, sentire senza orecchie e parlare con la bocca tappata!!! E se ci riuscirete e siete abbastanza coraggiosi vi farò provare il mio gioco preferito... camminare sugli alberi! La ciurma secondo voi si ritirerà??? Di chi è la piccola voce???

QUARTA SETTIMANA

Incontri improvvisi

Navigando in alto mare la ciurma si imbatte in una piccola flotta di sloop. Sono barchette piccole con vele bianche che viste da lontano si potrebbe pensare siano fatte di carta. Per le micce di Barbanera! Stanno segnalando qualcosa!!! Non si capisce, con le braccia fanno un segnale proprio strano... Forse ci vogliono invitare a pranzo o forse ad una seduta di massaggi? E se fosse un invito per una partita a calcetto?

WREAKBUM CRRRRRCSSSS GRR WEAKWIKWIOK BADABUM CHA CHA!!!

Per mille galeoni cosa succede!?!? Disastro!!! Si sente baccano ovunque ed un forte rumore di legno che scricchiola.. Ci siamo incagliati su uno scoglio!!! C'è un buco nello scafo e stiamo affondandooooo...

Come possiamo fare? Sul ponte ed in coperta ci sono pirati che corrono ovunque con chiodi e martelli, altri urlano "ci bagneremo tuttiiii!!!" alcuni si sono dimenticati come si nuota ed altri invece dalla paura si sono dimenticati come si cammina... alcuni pregano i gabbiani per portarli via, altri scappano cavalcando meduse alcuni invece si tuffavano dalla nave con salvagenti rosa... un bel caos insomma, non si può però abbandonare la nave!!! Per fortuna ci sono i pirati delle barchette di carta che ci hanno avvistato e ci aiuteranno sicuramente!!! Come si può salvare una nave?

Contadini

"Siamo finiti in un'isola strana!" Pensano i nostri amici bucanieri. "Mah! Questi pirati vivono veramente qua?" C'è pace tranquillità e nessuno che corre, tutti quanti vanno alla stessa velocità, parlano piano e si preoccupano poco. È un'isola tranquilla e rugosa, abitata da gente vecchia ma buona. Ad un certo punto da lontano si intravede un gruppo di contadini che si sta avvicinando... ci mette un po' ad arrivare ma la strada è lunga... lunga, ma taaanto luuuunga... Sta arrivando da lontano... ma è per caso arrivato? No, ma arriva da lontano... sta arrivando... ma sta davvero arrivando?

"YO HO HOOO!!! Sono fermi o i muovono?" I nostri piccoli pirati a questo punto si dirigono verso quello che sembra un gregge di lumache. In effetti si muovono pianissimo, un passettino alla volta e si fermano... Destro e pausa. Sinistro e pausa. Bastone e pausa. Di nuovo: destro pausa, sinistro pausa, bastone pausa... "che ne dite se ci sediamo?"

Nella pausa i contadini raccontano del perché quest'isola va così piano, negli anni si è sempre più rallentato perché si è scoperto che anche andando piano si va comunque avanti... c'è qualcosa che non torna però! Come mai si è arrivati a questa conclusione? Cosa sarà veramente successo? Bisogna fare un salto nel passato.

Costruttori e conquistatori

Negli anni ci sono stati due gruppi che si sono scontrati quelli dei costruttori e quelli dei conquistatori. I primi volevano far crescere velocemente l'isola costruendo case e palazzi enormi, i secondi invece volevano conquistare velocemente le altre isole allargando il territorio. Insomma un gruppo voleva alzare l'isola e l'altro voleva allargarla tutto in velocità. A grande rapidità ci sono state diverse battaglie negli anni che hanno portato a conflitti sempre più cruenti e sanguinosi, un po' come le auto che corrono in strada. Per fortuna adesso hanno trovato una soluzione. La staffetta storica!

Eeee con la nave come facciamo?

Nel sentire le storie dei contadini i nostri amici si sono scordati di un problema fondamentale. La nave ha un buco gigantesco nello scafo!!! Come facciamo ad aggiustarlo??? I piccoli pirati vengono mandati dai mastri carpentieri dell'isola che secondo i lentissimi contadini sono velocissimi a riparare le imbarcazioni. Quali sono gli strumenti che utilizzeranno? Si chiedono. Come faranno ad aggiustare tutto e con quali materiali?

Cjase cocel

Hanno ancora un giorno da aspettare prima che la nave sia completata. Decidono così di finire di esplorare l'isola. I nostri amici contadini raccontavano di un'antica casa, un luogo senza tempo dove ci si è fermati e si vive nel passato, un po' come vivevano i nostri nonni... chissà se riusciremo a trovarlo!

QUINTA SETTIMANA

Foreste

La ciurma salpa per una nuova avventura! Nella mappa è indicata un'isola in nero. Chissà perché? Forse è un'isola poco conosciuta e noi saremo tra i pochi ad esplorarla. Pian piano ci si avvicina e ci si accorge che il mare è diverso. L'aria tira da poppa a prua e le onde sono sempre più basse e veloci. Cosa sta accadendo? Per mille spranghe! La nave... la nave sta salendo, il mare è in salita!!!

Certo che ogni volta ce n'è una nuova! Dove stiamo andando? La salita è tortuosa e il mare crea una corrente che passa attraverso gli scogli fino ad arrivare a delle isole che si infittiscono sempre più a formare una foresta di cespugli, grovigli, alberi e alghe... Wow! Mai vista una foresta così! E buia, forse un po' troppo, e l'aria odora di CocaCola. Dagli alberi scendono raggi di luce bianca che si schiantano a terra e fanno sembrare il suolo il manto di una zebra... sembra che respiri! La ciurma decide di ancorare per perlustrare la zona, non si sa mai che qui si nasconda il tesoro! Attraversano la foresta e a colpi di sciabola si fanno strada tra i cespugli. Aia! Che male! Si sente. Da un cespuglio esce fuori un mostro verde e rosso che saltella zoppicando su un piede solo! "Altolà furfante! Chi sei?" Il mostriciattolo con una voce acida grida: "chi sssiete voss! Io abito qui da più di 100 anniss e voi avete disssturbato il mio sssonno!" la ciurma senza perdere coraggio chiede ancora: "Cosa sei tu? Un mostro?" Quella cosa strana che ormai non si capiva più cosa fosse sibila: "io sono una velenosissima pianta carnivora e i mossstri qui sssiete voi che con le vossstre armi tagliate e dissstruggete questa foresssta, andatevene altrimenti vi mangio in un sssolo boccone!". Ai piccoli pirati è venuta una gan fifa, non avevano pensato che con le loro spade avrebbero danneggiato le piante, decidono di fuggire pentiti alla nave tramite un sentiero strano...

Zombie e mummie

"Ecco ci siamo persi! Questa sicuramente non è la strada di ritorno! Avevo detto di portare la bussola!" siamo finiti in un campo preoccupante. Pieno di buche e terra mossa. Dal terreno sbucano strane cose. "AGRRRR!!! Ma che schifo è una mano!" Dal terreno sbucano le più svariate parti del corpo. "Ma dove siamo finiti? Vuoi vedere che ci siamo imbucati nell'antico e segreto cimitero dei pirati!?" Purtroppo per loro è pieno di zombi e mummie di vecchi corsari come Barbanera o Capitan Kid. Meglio trovare un travestimento!

Giganti e marionette

Con le maschere in viso e camminando come degli zombi sono riusciti ad uscire dal puzzolente cimitero di bucanieri e si dirigono verso quello che sembra un castello. Sperano di poter mangiare qualcosa dato che stanno camminando da un bel po' e le forze iniziano a mancare. Sentono però la terra tremare! Cosa succede! La terra si alza si muove e si spacca! Tutti i pirati vengono sparpagliati in giro, alcuni finiscono in mezzo agli zombie altri cadono dentro la tomba di alcune mummie. Che disastro! Come faranno ora a riconoscersi? Dovranno ricordare bene i loro compagni, però se toglieranno la maschera i mostri dell'isola li attaccheranno sicuramente!

Labirinto sentieri nascosti

Sono riusciti a riunirsi e fortunatamente nessuno è disperso. Dobbiamo assolutamente tornare alla nave! Come facciamo? Ci sono troppi sentieri e troppe strade, è un labirinto questa foresta! AIUTOOO!!!

Torneremo alla nave?

Grazie alle loro abilità sono riusciti ad uscire dal labirinto e si dirigono verso quella che sembra la strada che porta alla nave. Speriamo non si perdano di nuovo! Nella mappa c'è tutto, l'unica cosa è riuscirci a leggerla bene e non sembrare un branco di meduse senza spina dorsale!

SESTA SETTIMANA

Tra quanto si arriva? Preparativi per l'ultima tappa e sopravvivenza nel mare.

Sono ripartiti per solcare il mare. Siamo alla fine del viaggio ma le novità non mancano. Il mare cambia colore da blu e verde diventa arancione, poi giallo; si iniziano a vedere delle macchioline rosa ed azzurre e bollicine ovunque... il mare stava diventando profumato e a volte sembrava aranciata, a volte crema al cioccolato e altre volte latte. In alcuni punti sbucavano dall'acqua gelati, sul fondale le alghe sembravano spaghetti ed i pesci sembravano caramelle colorate. Dove siamo finiti? Un mondo magico? O è la fame che ci fa sognare? I piccoli pirati infatti avevano un po' di fame, si erano mangiati quasi tutti i loro cibi preferiti ed erano avanzate poche cose, quasi tutte amare e senza un buon sapore. Dovevano trovare una soluzione, perchè molto probabilmente quello che avevano in cambusa non sarebbe bastato. Ad uno di loro venne in mente un'idea...

Cibo e acqua, stanno finendo!!!

E' arrivato il momento di fare un abbuffata. Se ci fermassimo in uno di questi isolotti? Potremmo prendere del cibo e cucinare un buffet con i fiocchi! Tanto qui si può mangiare tutto! La vita in mare non è così semplice. Siamo alla fine del viaggio e ormai sono tutti un po' stanchi ed affaticati, la voglia di mettersi a cucinare non c'è proprio. Poi fa caldo, troppo caldo, anzi caldissimo, si suda, si puzza e poi magari si sviene dalla puzza! Ufffffaaaaa!!! Al cuoco di bordo però viene un'idea frizzante: "Maaa se peparassimo una zuppa con la "C"?" La ciurmaglia non capisce e si guarda in giro con occhi sbarrati. "Una zuppa con la "C"??? Fa troppo caldo per cucinare!" Il cuoco non sente ragioni: "Forza! Ma che pirati siete! Non possiamo affrontare i mari senza energie! La zuppa con la "C" non ha bisogno di esser cotta... E' una zuppa con ingredienti speciali, colorati, dolci e freschi che si possono preparare in un attimo. Sapete in realtà è con la "C", finisce con la "A" ma inizia con la "M"... AAGGRHH coraggio diamoci da fare!"

Ultima tappa

Con la pancia piena e energie da vendere decidono di salpare. Si accorgono però che qualcosa non quadra. L'isola non c'è, sembra che la mappa sia sbagliata! Controllano bene tutti gli strumenti, tutte le carte nautiche ed il diario di bordo, ma l'isola dovrebbe trovarsi proprio qui. Dove è finita? Continuano a navigare ma non si riesce a trovare. Ad un certo punto però si girano e si accorgono che qualcosa li sta inseguendo. Controllano se ci son spruzzi, ma non è una balena e nemmeno una nave perchè bandiere non ce ne sono. Decidono così di rallentare e fermarsi. Ma chi sarà mai? Guardano meglio e si avvicina. E' grande, ci sono piante e vegetazione... Ma ecco, è l'isola che si sta avvicinando! Ma come!?! L'isola si muove??? Avevano detto che fosse un' isola magica ma nessuno si sarebbe mai immaginato che un'isola potesse muoversi. Chissà come sarà possibile?

Il saluto alla nave!

Ultima tappa completata, è arrivato il momento però di terminare il viaggio. E' stato un viaggio lungo, siamo stati lontani per tanto tempo, abbiamo affrontato sfide difficili e abbiamo messo alla prova il corpo e la mente. Cari pirati, cara ciurma e cari amici è ora di tornare a casa! Prima però dobbiamo organizzare una festa per salutarci! Facciamo una grande festa con musica, balli, cibi e vivande. Con tanti giochi e divertimenti. Una festa memorabile per render unico il nostro viaggio!