



Animazione **SCHEDA 1**

Relazioni/casa

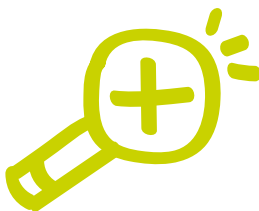
*Cari esploratori,
è tempo di andare,
di lasciare la casa
dove ci siamo rifugiati
per mesi
e andare ad abitare
altre case!
Ma prima di tutto,
proviamo a raccontarci
l'un l'altro
qualcosa di più sulla casa
e a condividere, divertendoci,
che cosa e chi la rende tale!
Ne scopriremo delle belle...*



Spedizione

(ANDATA)

*Per approfondire meglio il tema...
parola alla pedagogia!*



Bambini 6-11 ANNI

Cos'è casa?
ov'è... o forse, chi è casa?

Quando lavoriamo con un bambino, o ancora di più con un gruppo di bimbi, su un tema così ampio ma anche familiare, è utile iniziare dal **condividere e costruire un'idea comune del tema**, per poi procedere e individuare piccoli impegni per permettere loro di sentirsi protagonisti della loro realtà.

E allora, usiamo una favola, una storia, inventata o trovata: raccontiamoci cos'è casa, quali caratteristiche servono perché un posto possa essere chiamato così, quali persone debbano abitarci. Serve un divano per le coccole? Un fornello per i cibi più gustosi? Un angolo solo per me quando arrivano tristezza e rabbia? Serve sentirsi al sicuro in una casa, o serve la libertà? E delle regole: che ce ne facciamo? Un posto nuovo può essere chiamato casa? Senza la mamma e il papà, la nonna e il nonno... e senza i miei amici? E così via, decidendo insieme tutti gli aggettivi, gli elementi che

definiscono qualcosa, o qualcuno, casa.

Ora che abbiamo tutti un'idea comune possiamo cercare la nostra casa e scoprire insieme se ciascuno ne ha più di una. Possiamo **mappare i luoghi della nostra vita quotidiana**: scopriamo dove abitiamo e soprattutto esploriamo tutto ciò che possiamo fare per rendere questi luoghi ancora più belli e accoglienti, perché custodire la propria casa significa assumere piccoli impegni perché sia un luogo capace di fare spazio ad altri.

Preadolescenti 12-14 ANNI

Casa e preadolescenza sono due parole che stonano un po': è possibile che un ragazzo o una ragazza preadolescente si senta più a suo agio e riesca ad individuare le caratteristiche tipiche di un luogo che chiamiamo casa pensando alla propria stanza, più che all'intera abitazione, alla propria storia d'infanzia più che all'oggi. La preadolescenza è l'età del conflitto, ossia quel periodo in cui lo scontro e il disappunto sono gli strumenti per costruire il proprio mondo, scoprire il proprio essere e conoscere i propri desideri. Parlare con i preadolescenti di casa è possibile, e sarà molto interessante se come educatori e animatori sapremo accogliere aggettivi apparentemente opposti e inconciliabili, luoghi per loro familiari e accoglienti (ma per gli adulti impensabili), frammenti di sogni che ci verrebbe spontaneo giudicare impossibili eppure così avvincenti e ricchi di entusiasmo.

Sarà possibile ragionare e costruire un'idea comune di casa oscillando tra i tre tempi della vita: **ascoltando il racconto di casa** nel passato e nella storia familiare dei ragazzi, **aprendo le porte a desideri futuri**, di famiglia, di ambizione, di libertà, e accompa-

gnandoli nel riconoscere casa molti luoghi che quotidianamente abitano ma che passano inosservati alla loro attenzione.

Approdare nel presente dopo un viaggio nel tempo, sarà occasione per costruire insieme gli impegni di chi sceglie di custodire i luoghi che lo accolgono, dalla casa dei genitori (o dalle case dei genitori) a quella dei nonni, dalla scuola alla città, dai social network al browser di internet, dal parchetto alla piazza... luoghi che forse oggi, dopo la pandemia, chiedono un nuovo sguardo e un nuovo stile.

**Per orientare la riflessione
dei più piccoli...
attività a tema!**



Bambini 6-11 ANNI

Spazio: aperto (in alternativa un'aula abbastanza grande per rispettare il distanziamento)

Disposizione: tutti seduti in cerchio

Materiale: un foglio (con il segreto per essere "casa")

Svolgimento:

L'attività inizia con i bambini disposti in cerchio. L'animatore/animatrice annuncia che racconterà loro una storia quindi, da quel momento, si trasformerà nel protagonista del racconto.

L'animatore/animatrice si allontana dal cerchio e, dopo qualche

istante, torna correndo al centro di esso recitando la parte di un ragazzo/ una ragazza che, dopo essere inciampato/a ed aver battuto la testa, non ricorda più chi sia e da dove venga, né dove stesse andando. Ricorda solo il suo nome: "Casa".

Il protagonista prova a chiedere ai bambini i loro nomi e si accorge che il suo, in effetti, è un po' strano. Ragiona un po' e pensa che un nome così insolito deve pur significare qualcosa ma lui/lei, però, non ha proprio la più pallida idea di che cosa significhi. Prova quindi a chiedere ai bambini se loro hanno già sentito questa parola e se sanno cosa significhi.

Casa ascolta le risposte dei bambini e prova un po' a mettere ordine tra le loro idee domandando loro di aiutarlo a capire bene che cosa lo/la renda davvero speciale e alla fine capisce che quello che lo/la caratterizza non sono tanto le forme o i colori che indossa, ma quello che porta dentro.

Piano piano comincia a ricordare che quel nome così insolito non era quello scelto dai suoi genitori ma che era stato/a lui/lei ad un certo punto della sua vita a decidere di chiamarsi così perché si era accorto/a che il mondo diventava più bello quando le persone di comportavano da "case", le une per le altre e che tutti potevano essere casa per le persone che incontravano.

Mentre racconta questo mette la mano in tasca e trova un foglio. Incuriosito/a lo apre e legge:

Il segreto per essere un bambino-casa/una bambina-casa è:

- 1. Pensa all'emozione più bella che provi quando ti senti a casa.*
- 2. Tienila nella mente e nel cuore.*
- 3. Impegnati a fare sentire i tuoi amici e le persone che incontri proprio come ti senti tu quando stai bene a casa.*

Casa ringrazia i bambini per averlo/a aiutato/a a ricordare chi è e quanto gli/le piace essere casa per gli altri. Prima di salutarli chiede loro di non dimenticarsi mai di lei/lui e di iniziare anche loro ad essere dei bambini-casa/delle bambine-casa così, anche se lui/lei dovesse perdere nuovamente la memoria, ci sarebbe sempre qualcuno che, comportandosi come ha insegnato, gli/le ricorderà quanto è bello vivere così.

Preadolescenti 12-14 ANNI

Spazio: aperto (in alternativa un'aula abbastanza grande)

Disposizione: tutti seduti in cerchio

Materiale: gessetti colorati (in alternativa grande cartellone e pennarello)

Svolgimento:

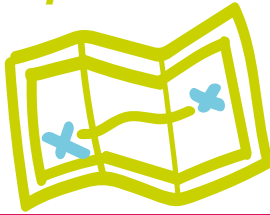
L'animatore/animatrice chiede ai ragazzi di pensare a una parola che racconti cosa significa "casa" per loro in questo momento e una per indicare cosa significava in passato. Dopo un giro di condivisione l'animatore/animatrice invita i ragazzi ad immaginare una casa così grande da poter accogliere tutte le persone a cui tengono, dai parenti agli amici. Come è fatta? Che forma ha? È aperta o chiusa? Da che materiali è costituita? Basandosi su quanto immaginato ogni ragazzo avrà poi il potere di guidare la mano dell'animatore/animatrice che terrà il gessetto o il pennarello. Un tratto ciascuno. L'animatore/animatrice disegna il tratto di ogni singolo ragazzo lasciandosi guidare dalle sue parole; il risultato

sarà una casa costituita da tanti pezzi di case diverse, proprio quelle che loro hanno immaginato per accogliere le persone che amano.

L'animatore/animatrice, dopo aver accompagnato i ragazzi in questa rilettura, chiede loro quali dovrebbero essere le regole di questa casa, quali quelle che tutti dovrebbero rispettare per stare bene? L'animatore/animatrice conduce la discussione accompagnando i ragazzi nella scelta di cinque regole che siano sintesi di questo confronto.

L'ultima provocazione è rispetto al ruolo di ciascun ragazzo all'interno della casa-comunità. Si fa notare che la casa che si ha di fronte, per come si è delineata in caratteristiche, componenti e regole, ricalca la dimensione della comunità che possiamo vivere all'interno del nostro territorio. Quale ruolo ciascuno di noi si sente di assumere in questa casa-comunità? Quale posizione prendiamo e che contributo possiamo dare? In base alle dinamiche createsi durante l'attività l'animatore/animatrice può decidere se lasciare aperta la provocazione o raccoglierne i riscontri tramite un'ultima condivisione.

*Per vivere l'esplorazione...
mappa delle esperienze
alla mano!*



Giochi



Architetti si nasce

Durante il lockdown, abbiamo imparato a conoscere tutti gli oggetti della nostra casa: proviamo ora a ricostruirli con tanta fantasia!

Campo da gioco: qualsiasi

Numero giocatori: qualsiasi

Materiale necessario: per esterno spago; per interno materiale di riciclo.

Preparazione

Se fatto all'esterno, portare i giocatori in un luogo dove si possano trovare foglie, pezzetti di legno, sassi e materiali simili. Se all'interno, fornire invece materiali di riciclo (tappi, cannucce, ritagli di cartone, ecc.).

In entrambi i casi, consegnare spago per legare insieme i vari materiali.

Sarà bene che ognuno abbia con sé il proprio kit personale per

giocare: spago, forbici, materiale recuperato o da riciclo. Non mettere tutto nel mezzo di un tavolo perché possa essere scambiato!

Preparare un elenco di oggetti di una casa, che dovranno essere costruiti dai giocatori con il materiale a loro disposizione (sedia, tavolo, finestra, ecc.) oppure aprire il gioco con un brainstorming.

Svolgimento

Al via, i giocatori dovranno realizzare con il materiale a loro disposizione gli oggetti indicati dall'animatore. Se sono all'aperto, dovranno usare esclusivamente elementi naturali (tranne lo spago), se sono al chiuso solo i materiali messi a disposizione dagli animatori.

Vince chi riesce a costruire gli oggetti nel modo più originale e creativo possibile, nel tempo prestabilito.

Variante BAMBINI

I bambini devono cercare di riprodurre gli oggetti già preparati in precedenza dagli animatori, che saranno un modello da seguire.



Ciao! Hello! Guten tag!

Ora che siamo tornati ad uscire di casa e a riscoprire le nostre città, possiamo tornare a relazionarci con i nostri amici, anche quelli che vengono da altri paesi. Per farlo, dobbiamo imparare a salutarli!

Campo da gioco: esterno vicino a un muro

Numero di giocatori: almeno 2

Materiale necessario: gesso colorato, palline da gioco (una per ogni giocatore)

Preparazione

Con un gesso, scrivere sul muro nove espressioni di saluto che si usano nelle varie parti del mondo (aiutati con Internet, per trovarle, ad esempio: ciao, salut, Guten Tag, ecc.). I saluti devono essere scritti distanziati l'uno dall'altro. Alla distanza di 5 m circa dal muro, disegnare una riga per terra [possono esserci più righe a distanze diverse. Più la riga è lontana più punti si ottengono (es. 3m = 1 punto, 5m = 3 punti...)]. L'animatore ha in mano una lista delle varie nazioni in cui si utilizzano le forme di saluto scritte sul muro.

Svolgimento

I giocatori divisi in squadre si dispongono su file parallele dietro la linea, ciascuno ha in mano la propria pallina, che lancerà nel proprio turno di gioco.

L'animatore dice ad alta voce il nome di una nazione e i giocatori devono colpire con la pallina il saluto corrispondente. Ogni giocatore, al proprio turno di gioco, può scegliere da quale distanza

tirare e se si colpisce la parola giusta, la squadra guadagna il punteggio corrispondente.

Il giocatore che ha lanciato la pallina, la recupera e si rimette in fila.

L'animatore indica una nuova nazione e il gioco prosegue.

Vince chi guadagna più punti.

Avvertenza: l'animatore successivamente potrà ripetere più volte una nazione così che la squadra possa progressivamente imparare i saluti nelle varie lingue del mondo.

Variante BAMBINI

I saluti (solamente in tre lingue: italiano, inglese e francese o spagnolo) non sono scritti sul muro, ma per terra. Prima di iniziare, l'animatore dirà loro a quali nazioni corrispondono i saluti. I bambini dovranno saltare sopra il saluto corretto (delimitare i saluti disegnando un'area con il gessetto).

Variante PREADOLESCENTI

Usare più forme di saluto nelle varie lingue (ad esempio, buongiorno, buonasera, buonanotte, arrivederci, ciao). L'animatore dovrà dire il nome del tipo di saluto e la lingua (ad esempio, «buonanotte in francese»).



Campana

Durante il lockdown, molti bambini e preadolescenti non hanno potuto incontrare i nonni: con questo gioco di una volta vogliamo ricordarci la bellezza di stare insieme con loro, con giochi semplici ma divertenti.

Campo da gioco: qualsiasi, meglio asfalto

Numero giocatori: qualsiasi

Materiale necessario: gessetto, cronometro, sasso piatto

Preparazione

Disegnare a terra con il gesso lo schema della «campana». Si tratta di una decina di caselle rettangolari numerate progressivamente che si susseguono regolarmente in fila indiana, salvo un paio di blocchi composti da due caselle affiancate. Alla fine, disegnare una casella finale con lo slogan Summerlife (o riproporre il logo).

Svolgimento

Esistono diverse versioni di questo gioco di un tempo. Qui se ne propone una in cui tutta la squadra deve collaborare. I giocatori si dispongono in fila indiana dietro il punto di partenza, ciascuno con un sasso in mano. Parte il primo giocatore e quando questo sbaglia, il successivo riprende il gioco dal punto cui è arrivato il precedente. Si calcola il tempo che la squadra impiega per concludere l'impresa.

Regole del gioco

Il giocatore che inizia, lancia nella casella n. 1, il sasso che deve atterrare all'interno dello spazio senza toccare nessuna linea o rimbalzare fuori. Il giocatore, quindi, saltella su un solo piede di casella in casella lungo tutto il percorso, senza mai entrare nel riquadro in cui è presente il sasso.

Le caselle possono essere toccate solo con un piede, ma i blocchi di due caselle affiancate permettono di appoggiare contemporaneamente i piedi (uno in ciascuna casella, sempre che una delle due non sia occupata dal sasso). Raggiunta la casella finale, il giocatore può fermarsi per poi voltarsi e rifare il percorso a ritroso, sempre rispettando le regole utilizzate per l'andata. Quando arriva in corrispondenza della casella che contiene il sasso, il giocatore lo deve raccogliere senza perdere l'equilibrio e completare il percorso tornando al punto di partenza. Ritornato al punto di partenza, lancia il sasso nella casella n. 2.

Si prosegue in questo modo fino al completamento del percorso. Se nel percorrere il tracciato il giocatore calpesta una linea oppure non riesce a lanciare il sasso nella casella giusta o perde l'equilibrio, il turno passa al giocatore successivo che riprende il percorso dove il giocatore precedente ha sbagliato.



La storia della buonanotte

Un gioco che stimola la fantasia di bambini e preadolescenti e che richiede un lavoro di relazione e collaborazione.

Campo da gioco: qualsiasi (anche interno)

Numero giocatori: qualsiasi

Materiale necessario: fogli e penne

Preparazione

Scegliere dieci parole inerenti a oggetti, luoghi o personaggi. Alcuni nomi fanno riferimento al mondo delle fiabe, altri sembrano non c'entrare nulla (ad esempio: castello, fatina, carciofo, ippopotamo, bacchetta, supermercato...).

Svolgimento

La squadra ha cinque minuti di tempo per scrivere una breve fiaba che contenga tutte le parole selezionate. Vince la squadra che compone la fiaba più originale, più coinvolgente, più divertente, più "da buonanotte".

Variante BAMBINI

Verranno individuate parole che si associano più facilmente al mondo delle fiabe.

Variante PREADOLESCENTI

La squadra, oltre a scrivere la fiaba, dovrà anche rappresentarla con una breve scenetta dove ognuna delle dieci parole (anche quelle riferite a oggetti) dovrà essere rappresentata da una persona.

Laboratori

In collaborazione con



Bambini 6-11 ANNI

Era una casa molto carina

*Era una casa molto carina senza soffitto senza cucina
Non si poteva entrarci dentro
perchè non c'era il pavimento
Non si poteva andare a letto
perchè in quella casa non c'era il tetto
Non si poteva fare la pipì perchè non c'era vasino lì.*

Sergio Endrigo

Livello: facile

Obiettivo\DRITTI ALLA META

La casa riveste una molteplicità di significati che vanno ben oltre l'idea di luogo fisico. Se si pensa alla casa non si presenteranno alla mente solo pareti, porte, tetti, finestre ma piuttosto visi, odori, colori, emozioni e storie. Le case sono contenitori di vita e

tabernacoli di storie. I bambini hanno vissuto interi mesi in casa. Un tempo in cui stando stretti, si è imparato a dare spazio. **Il laboratorio aiuta i bambini a immaginare la propria casa come luogo di immaginazione**, dove le pareti diventano confini labili. Protagonisti non saranno i membri della famiglia, ma gli oggetti che vivono in casa con gli umani, che, se li si sa osservare e ascoltare, dicono molto di chi li possiede.

Materiali:

Fogli colorati

Riviste da ritagliare

Forbici e colla

Matita, pastelli e pennarelli

Proiettore o fogli con opere d'arte

Step 1\IN CERCA DI ISPIRAZIONE

Osserviamo, riflettiamo, confrontiamoci

Iniziamo il laboratorio osservando con attenzione alcuni dipinti, che raffigurano stanze popolate da strani oggetti, mobili di casa, piccole cose. Sono opere di Rene Magritte e di Giorgio De Chirico, due artisti nelle cui tele il sogno e l'immaginazione si confondono con la realtà. Possiamo proiettare i dipinti sulla parete per vedere meglio i dettagli, oppure osservarli da uno schermo, altrimenti stamparli, così che ogni bambino abbia sottomano un dipinto.

Apriamo gli occhi sulle opere di seguito:

GIORGIO DE CHIRICO, MOBILI NELLA VALLE



Giorgio De Chirico racconta di aver cambiato moltissime case nella sua vita e di essere abituato ai traslochi. Forse è per questo che dipinge moltissimi interni, stanze di case dove non c'è posto per gli uomini e dove ammassa – come dice lui - «oggetti che la

scempiaggine universale relega tra le inutilità». A De Chirico piace osservare gli oggetti, dare loro una nuova identità. Non gli interessa a cosa servono né chi li usa. Dipinge i Mobili nella valle, una serie di tele dove gli arredi di casa vengono estratti dalle mura domestiche, collocati in paesaggi fantastici e resi protagonisti dei quadri. È quasi un gioco, dove il pittore porta fuori ciò che, normalmente, si trova all'interno delle case. Sarebbe bello poterlo fare davvero! Addormentarsi in un letto in mezzo ad un prato fiorito con il cielo stellato come soffitto.

GIORGIO DE CHIRICO, IL RITORNO DI ULISSE



In altri quadri, invece, fa il contrario: porta dentro alle case ciò che, per forza di cose, sta al di fuori di esse. Il ritorno di Ulisse è un dipinto misterioso, dove c'è il mare in mezzo alla stanza. Ulisse, l'eroe greco che ha viaggiato in lungo e in largo, e

la sua imbarcazione diventano per il pittore i simboli della vastità del mondo, della scoperta e dell'avventura e vengono calati all'interno di una stanza, che, al contrario, rappresenta il luogo degli affetti e della sicurezza. Anche una casa può essere un mondo da esplorare. E quante avventure si nascondono dentro quattro pareti! Nel salotto di casa si respira l'odore del mare e la propria dimora diventa un luogo di sogni.

RENE MAGRITTE, I VALORI PERSONALI



Anche Renè Magritte si diverte a popolare la casa con oggetti, che ci sono capitati centinaia di volte in mano: un pettine, un fiammifero, un bicchiere ed un pennello da barba. Ecco i protagonisti di I valori personali (titolo mica scelto a caso). Immaginiamo le storie che possono raccontare gli oggetti che popolano questi interni, dove non ci sono

figure umane. E se facessimo raccontare la vita delle nostre case agli oggetti che le abitano? Cosa racconterebbe la forchetta? E il cuscino del salotto? Chissà quante cose avrebbe da raccontare la TV!

Stravolgendo le loro dimensioni, il pittore ci sorprende e ci ricorda il dominio che alcuni oggetti possono esercitare su di noi. Magritte ha dipinto settant'anni fa. E se dovessimo dipingere i nostri oggetti? Oggetti che riteniamo assolutamente indispensabili e che forse non lo sono? Pensiamo alle nostre abitudini e a come utilizziamo i nostri oggetti quotidiani (un tablet, un videogioco o una chiavetta usb). Immaginiamo per un attimo a come sarebbe la nostra vita oggi senza questi "coinquilini". Spesso assumono nella nostra mente dimensioni esagerate, enormi (proprio come nel dipinto di Magritte!) e non ci aiutano a sperimentare le nostre personali capacità, come se non potessimo fare più nulla senza di loro.

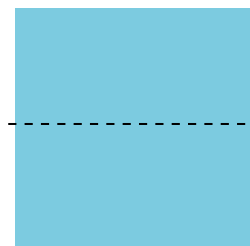
Step 2\ALL'OPERA

Creiamo, inventiamo, immaginiamo

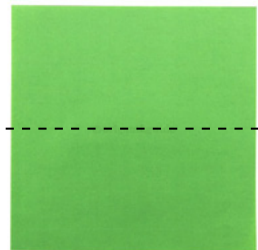
Ora tocca a noi immaginare case e stanze abitate da oggetti. Ma prima di pensare agli inquilini, costruiamo loro uno spazio per vivere. Bastano un foglio di carta, cinque pieghe ben fatte e un po' di precisione. Abbiamo scelto lo schema più semplice in modo da poter coinvolgere anche i più piccoli (ma sul web si trovano schemi di origami anche più complessi). Basteranno poche pieghe (una centrale, due laterali e infine quelle che ci permettono di costruire il tetto) e il gioco è fatto, anzi la casa è costruita!

Ecco le istruzioni passo dopo passo, anzi piega dopo piega:

1. Prendi un foglio e piegalo a metà: sarà il tetto della casa.



2. Prendi un altro foglio e piegalo a metà, diventerà la struttura della casa.



3. Premi con forza sulla piega.



4. Piega ancora a metà il foglio, facendo una piega molto leggera al centro.



5. Porta il bordo destro verso sinistra, allineandolo con la piccola piega che segna il centro.



6. Procedi nello stesso modo con il bordo sinistro del foglio.



7. Apri la piega della parte destra: vedrai apparire un arco!



8. Premi al centro, appiattisci la piega per farla diventare un triangolo: ecco il tetto!



9. Ripeti la stessa procedura dalla parte sinistra.



10. Raddrizza la tua casa, piegando le due facciate.



11. Aggiungi il tetto e taglialo a misura.



12. Complimenti hai appena creato la tua casa di carta!

Ora diamo vita alla nostra casa e inventiamo una storia. Facciamo scrivere a ogni bambino su quattro foglietti diversi alcune parole, appartenenti a quattro categorie diverse. Ogni gruppo può inventare le sue. Noi proponiamo: “verbi dell’estate”, “stanze della casa”, “oggetti che mi hanno salvato la vita in quarantena” e “luoghi che mi fanno stare bene”. Mettiamo i foglietti in un contenitore (tenendo separate le categorie), ridistribuiamo ai bambini le parole in maniera casuale e vediamo quali storie si sono create. Potrebbe essere “una ciabatta che canta a squarciagola nel lago della cucina”, oppure “una PSP che fa le parole crociate nella piscina in soffitta” o ancora “una pizza che fa surf sul divano in giardino della nonna”.

Ora facciamo entrare la storia nella nostra casetta. Abbiamo scelto una tecnica semplice e trasversale: il collage. Armati di forbici, facciamo a pezzi le riviste da cui ritagliare i vari elementi, sempre tenendo bene in mente la frase chiave! Può essere molto utile re-

cuperare riviste di arredamento, cataloghi di negozi di casalinghi e di supermercati, dove abbondano immagini di singoli oggetti. Alcuni oggetti, che magari si fa fatica a trovare tra le pagine delle riviste, possono essere disegnati e colorati dai bambini. Nel collage si accosteranno così disegni e immagini stampate.

La frase è una preziosa guida, ma la nostra immaginazione può riempire la casa di molti altri elementi, alcuni reali e possibili, altri immaginari e impossibili. Per tornare ai nostri esempi: nel giardino della nonna possiamo far correre un cane o può crescere una pianta di gelato al cioccolato. E nella piscina della soffitta possono nuotare i delfini. Un consiglio: prima di iniziare a incollare, assicuriamoci di avere un bel po' di elementi da comporre e facciamo alcune prove di combinazioni.

Una volta arredata, anzi abitata la nostra casa non ci resta che aggiungere un ultimo ma fondamentale particolare: il tetto! Basterà piegare un foglio a metà e tagliarlo a misura. Sotto un tetto ben solido i nostri oggetti coinquilini saranno al sicuro, potranno vivere in mille combinazioni e raccontare mille nuove storie.

Preadolescenti 12-14 ANNI

Imago mundi

*Il girovagare e lo stare hanno dato origine
alla scienza e all'arte di tracciare mappe.
Attraverso le mappe gli uomini hanno cercato di spiegare
dove si trovavano e la strada per trovare le cose.
Attraverso le mappe, col passar del tempo,
essi hanno cercato di rappresentare
il mondo che conoscevano e i mondi
che potevano solo immaginare.
Attraverso le mappe essi hanno condensato la conoscenza
ed hanno indotto ad acquisirne sempre di più.*

J.N. Wilford, The map makers

Livello: facile

Obiettivo\DRITTI ALLA META

Nel mondo dei navigatori satellitari, dei geolocalizzatori, di Google Maps, di Street View e dei GPS le geografie di carta sembrano una soluzione arcaica. Mappe e Mappamondi, cartine e atlanti... chi li usa ormai? Ma l'ingegno dell'uomo e la sua capacità artistica hanno prodotto carte geografiche meravigliose che raccontavano a uomini che non conoscevano Google Heart la vastità del mondo e la grande varietà di paesaggi, nazioni e popoli. Spesso con ap-

prossimazione, molto spesso con fantasie e licenze (soprattutto nel Medioevo!). Il laboratorio prende spunto da antiche carte geografiche per poi **suggerire ai preadolescenti di costruirsi una propria geografia personale, immaginata e fantastica**, che può ispirarsi a quella reale, ma che ha come obiettivo la creazione di un proprio mondo. Quando tutto sembra già conosciuto, c'è bisogno del fantastico e dell'impossibile, per conoscere ancora più a fondo.

Materiali:

cartelloni 100x70

Fogli colorati

Riviste da ritagliare

Forbici e colla

Matita, pastelli e pennarelli

Stampe di carte antiche e moderne

Vecchi atlanti, cartine, mappe da tagliare

Step 1\IN CERCA DI ISPIRAZIONE

Osserviamo, riflettiamo, confrontiamoci

Le carte geografiche sono tra i segni più antichi che l'uomo ha tracciato. Da sempre gli uomini hanno avuto il bisogno di rappresentare la terra per fissare la posizione della propria casa, per delimitare le proprietà, per segnare strade, per aver chiari per-

corsi economici e militari. Le prime cartine erano segni essenziali che, impressi in materiali di diverso tipo, costituivano l'espressione grafica dell'idea che si aveva del mondo circostante. In Italia le rappresentazioni del territorio più antiche sono in Lombardia! Sono alcune incisioni rupestri presenti a Bedolina (in Val Camonica in provincia di Brescia), che risalgono a quattromila anni fa. Da allora ad oggi grazie al progredire delle conoscenze e alla nascita della scienza della cartografia, l'uomo è stato in grado di realizzare carte geografiche sempre più complesse, che restituiscono al millimetro la superficie terrestre.

Apriamo gli occhi su queste opere*:

**se è possibile, proiettiamole e stampiamone alcune copie. È importante che i preadolescenti possano vedere i particolari.*

MAPPAMONDO DI EBSTORF



MAPPA DI HEREFORD



JOYCE KOZLOFF, JEEZ



Due sono opere del Medioevo, realizzate quando ancora l'uomo non conosceva né l'America né l'Australia. Una di esse, purtroppo, oggi non esiste più. È stata distrutta durante la Seconda Guerra Mondiale. Per fortuna si conservano le sue fotografie. Avevano dimensioni gigantesche: il Mappamondo di Hereford ha un diametro 1,5 metri e il mappamondo di Ebstorf misurava 3,5 metri di diametro ed era dipinta su trenta pelli di capra cucite insieme. La terza, invece, è un'opera recente, realizzata nel 2012 da un'artista americana che prende ispirazione dalle mappe antiche. Sono mappae mundi (in latino, mappe del mondo) e raffigurano tutta la complessità del mondo, non limitandosi alla geografia. Guardiamole da vicino. Ci sono dettagli di coste, montagne, fiumi, città, capitali e province. Includono personaggi ed eventi storici, biblici e mitologici. Mostrano piante ed animali esotici che i cartografi medievali conoscevano attraverso i testi latini e greci. Proviamo a vedere se ne riconosciamo alcuni. Sono enciclopedie geografiche. Anche Joyce Kozloff riempie il suo globo di tantissimi elementi. Naviga attraverso la storia dell'arte, incorporando tutto, dai mosaici bizantini alla street art contemporanea. Inserisce decine di rappresentazioni di Gesù; nero, asiatico, latino e femminile; adulto e neonato; con immagini tratte dalla storia dell'arte, dai film, dalle immagini devozionali. 125 immagini di Gesù, ciascuna rappresenta uno stereotipo dalla sua cultura, fedele al proprio ideale artistico. L'artista non vuole creare un'immagine per la preghiera ma sceglie un soggetto che è raffigurato in ogni latitudine del globo, in maniere molto diverse, per indicare la ricchezza delle culture che abitano la terra. Questi mappamondi ci saranno molto utili quando realizzeremo il nostro.

Step 2\ALL'OPERA

Creiamo, inventiamo, immaginiamo

Ora tocca a noi immaginare e realizzare un mappamondo, anzi per l'esattezza un planisfero, visto che sarà piatto. Partiamo da una cosa all'apparenza semplice: prendiamo foglio e penna e proviamo a disegnare la strada che da casa porta all'oratorio (o allo spazio designato per il nostro piccolo gruppo per Summerlife!). Chi ha parecchia strada da disegnare si accorgerà che non è così facile come pensava e che diventa ancora più difficile se si devono aggiungere dettagli. Immaginiamo di ampliare il disegno a tutto il paese o addirittura a quello vicino. Diventa quasi impossibile! Ma a noi piacciono le sfide e vogliamo rappresentare tutto il mondo... tutto il mondo a partire dalla nostra casa.

Proviamo anche noi a diventare cartografi e creiamo però una mappa del nostro mondo un po' reale e un po' fantastico, facendo un collage tra i pezzi dei mappamondi che più ci sono piaciuti, con immagini di riviste, con nostri disegni a mano libera. Torniamo alle nostre mappe antiche, dove ci sono mostri e creature leggendarie, città che non esistono più e città che esistono ancora. Sono tutti spunti per progettare il nostro mondo. Partiamo dal nostro paese e dal nostro quartiere, con la libertà di stravolgerlo e magari di migliorarlo.

Cosa fareste sparire?

Cosa vorreste costruire?

Ridisegnereste le strade?

Cosa mettereste al centro del paese?

E la vostra casa? Che posto occupa in questo mondo?

Ecco le istruzioni passo dopo passo:

Prima di iniziare, controlliamo di avere tutto il materiale necessario: un cartellone 100x 70 cm, fogli bianchi, carte geografiche fotocopiate antiche e contemporanee di vario genere (politiche e fisiche), riviste colla e forbici, matita e pennarelli.

Ritagliamo parti delle carte e ricomponiamole incollandole insieme realizzando una propria mappa (inventata, del mondo che non c'è, del mondo che vorrei). Tracciamo strade con i pennarelli e inseriamo elementi tratti da riviste che connotano ogni regione del nostro planisfero.

Interveniamo sulla mappa con altre carte colorate su cui tracciare ciò che nelle cartine storiche non hanno trovato. Possiamo inventare nomi di città e regioni, di popoli, mari e fiumi. Tracciamo anche i confini di queste terre. E le rotte di viaggi che da casa nostra vorremmo fare.

**Per metterci in ascolto...
le parole dell'altro!**



Storia

Introduzione a “Favole al telefono” di Gianni Rodari,

scelte per festeggiare il centenario della nascita che ricorre proprio nel 2020.

Ringraziamo Emons audiolibri (www.emonsaudiolibri.it) e la famiglia Rodari per la gentile concessione.

C'era una volta...

... il ragionier Bianchi, di Varese.

Era un rappresentante di commercio e sei giorni su sette girava l'Italia intera, a Est, a Ovest, a Sud, a Nord e in mezzo, vendendo medicinali. La domenica tornava a casa sua, e il lunedì mattina ripartiva.

Ma prima che partisse la sua bambina gli diceva: - Mi raccomando, papà: tutte le sere una storia.

Perché quella bambina non poteva dormire senza una storia, e la mamma, quelle che sapeva, gliele aveva già raccontate tutte anche tre volte. Così ogni sera, dovunque si trovasse, alle nove in punto il ragionier Bianchi chiamava al telefono Varese e raccontava una storia alla sua bambina.

Questo libro contiene appunto le storie del ragionier Bianchi.

Vedrete che sono un po' corte: per forza, il ragioniere pagava il telefono di tasca sua, non poteva mica fare telefonate troppo lunghe.

Solo qualche volta, se aveva concluso buoni affari, si permetteva qualche “unità” in più. Mi hanno detto che quando il signor Bianchi chiamava Varese le signorine del centralino sospendevano tutte le telefonate per ascoltare le sue storie.

Sfido: alcune sono proprio belline.

E alcune accompagneranno la nostra Summerlife.
Come prima puntata, mettiamoci in ascolto della storia

Il pozzo di Cascina Piana di Gianni Rodari

Clicca qui per guardare

(oppure digita l'indirizzo nel tuo browser: <https://youtu.be/XB5HxighSQc>)

Scopriremo che per trasformare una cascina in una casa è necessario scoprire che abitare con altri è una risorsa, non una minaccia, e che condividere rende tutto più facile.

Preghiera

Introduzione di metodo

*La preghiera che proponiamo
può essere svolta in piccoli gruppi dagli educatori,
inventando nuovi modi perché si possa respirare
il senso di comunità,
pur essendo a distanza fisica.*

*In questo possiamo farci aiutare ancora dalla tecnologia:
ogni gruppetto può essere collegato agli altri
attraverso videochat,
il don o il coordinatore può collegarsi
in diretta Youtube, Instagram o altro
per guidare la preghiera di tutti i gruppetti
che così, almeno virtualmente, possono ritrovarsi insieme,
oppure può registrare e postare il messaggio giornaliero
con il commento al brano della Parola di Dio
che viene proposto settimanalmente.*

*Per fare tutto questo, basta uno smartphone per gruppo,
qualche giga e un po' di fantasia.
Queste sono solo alcune idee per far sì che l'estate 2020
sia veramente un tempo di comunità.*

*Vi forniamo un kit per la preghiera,
con una parte quotidiana e una serie di materiali
che possano essere utilizzati liberamente.*

La Parola della settimana

Dal Vangelo di Luca (10,38-42)

Mentre erano in cammino, [Gesù] entrò in un villaggio e una donna, di nome Marta, lo ospitò. Ella aveva una sorella, di nome Maria, la quale, seduta ai piedi del Signore, ascoltava la sua parola. Marta invece era distolta per i molti servizi. Allora si fece avanti e disse: "Signore, non t'importa nulla che mia sorella mi abbia lasciata sola a servire? Dille dunque che mi aiuti". Ma il Signore le rispose: "Marta, Marta, tu ti affanni e ti agiti per molte cose, ma di una cosa sola c'è bisogno. Maria ha scelto la parte migliore, che non le sarà tolta".

Parole per ogni giorno

UNO

“Questa casa non è un albergo”. Chissà quante volte abbiamo sentito questa frase!

Anch'io ogni tanto la ripeto a mio fratello Lazzaro e a mia sorella Maria. Sono sempre presi da mille cose e mi lasciano sola a sbrigare le faccende di casa.

Scusate, mi sono dimenticata di presentarmi: il mio nome è Marta ed abito con i miei fratelli in un piccolo villaggio di nome Betania. La mia passione è tenere in ordine la casa, mi piace vivere in un ambiente accogliente, non si sa mai che arrivi qualche amico a trovarci! E noi abbiamo un amico molto speciale di nome Gesù che ogni tanto, quando è in zona, ci fa visita. E quando arriva lui ci si sente ancora di più a casa!

Ripetiamo insieme: **Resta con noi Signore.**

Quando trascorriamo il tempo nelle nostre case

R. **Resta con noi Signore.**

Quando guardiamo negli occhi i nostri famigliari

R. **Resta con noi Signore.**

Quando non abbiamo voglia di parlare ma ci nascondiamo dietro a uno schermo

R. **Resta con noi Signore.**

Padre Nostro

DUE

Ricordo bene quel giorno. Gesù si era fermato da noi, come spesso faceva, e come faceva anche con altri. Si era fermato a casa di Simone, a casa di Levi, da Zaccheo. Tutti lo accoglievano sempre con grande gioia e non gli facevano mancare mai nulla. C'era stato anche qualcuno che non lo aveva ospitato, come nella regione dei samaritani. E in effetti anche quel giorno qui, a casa mia, sembravo io l'unica a volersi dar da fare per accoglierlo. Mia sorella Maria si è seduta subito ad ascoltare ciò che Gesù aveva da dirci, mio fratello Lazzaro era invece fuori per lavoro. “Questa casa non è un albergo, Maria” mi veniva voglia di dire. Ma non le ho detto nulla, ho parlato direttamente con Gesù, il quale, come sempre, mi ha fatto guardare le cose da un altro punto di vista.

Ripetiamo insieme: **Ero forestiero e mi avete accolto.**

Rendici capaci di accoglierti nella nostra casa

R. **Ero forestiero e mi avete accolto.**

Aiutaci a rendere famiglia la nostra casa

R. **Ero forestiero e mi avete accolto.**

Dacci la forza di non girarci mai dall'altra parte

R. **Ero forestiero e mi avete accolto.**

Padre Nostro

TRE

“Signore, non t’importa nulla che mia sorella mi abbia lasciata sola a servire? Dille dunque che mi aiuti”, ho detto a Gesù. Lui mi guardava, e quegli occhi mi facevano riflettere. Come se in casa l’unica cosa che conta fossero le faccende domestiche. Come se la casa fosse solo un riparo dove tornare per stare al sicuro o per riposare. Come se gli altri che la abitano fossero ospiti di un albergo. Mi rendevo conto, davanti allo sguardo accogliente di Gesù, che forse forse, quella che viveva la casa come un albergo, ero io.

Ripetiamo insieme: **Ascoltaci Signore.**

Perché impariamo a condividere

R. **Ascoltaci Signore.**

Perché impariamo ad ascoltare

R. **Ascoltaci Signore.**

Perché impariamo a custodire

R. **Ascoltaci Signore.**

Padre Nostro

QUATTRO

“La parte migliore”. Questa è la definizione che Gesù ha dato a quello che ha fatto mia sorella Maria. All’inizio ho fatto un po’ di fatica, poi ho capito cosa volesse dire. La parte migliore della casa sono le persone che la abitano. La parte migliore delle nostre relazioni è ascoltare quello che ciascuno ha da dire. So che per molti giorni siete dovuti rimanere chiusi in casa a causa di un brutto virus: avete provato in quei giorni ad ascoltare di più papà, la mamma, i fratelli? E avete sentito solo la mancanza della chiacchierata con i vostri amici o anche dell’ascoltarli?

Ripetiamo insieme: **Aiutaci a scegliere la parte migliore.**

In famiglia e nella nostra casa

R. **Aiutaci a scegliere la parte migliore.**

Nelle nostre amicizie

R. **Aiutaci a scegliere la parte migliore.**

Quando ci rivolgiamo a Te

R. **Aiutaci a scegliere la parte migliore.**

Padre Nostro

CINQUE

È chiaro che poi non ci si debba limitare ad ascoltare. Dopo bisogna anche mettersi all'opera e darsi da fare. Insomma, bisogna mettere insieme il mio atteggiamento e quello di mia sorella Maria. Prima cosa ascoltare, per imparare dalle parole di Gesù come si fa ad essere suoi discepoli, suoi "follower", come direste voi oggi. Secondo mettere in pratica ciò che si è ascoltato, volendo bene e aiutandoci a vicenda. Solo così la nostra casa sarà veramente costruita sulla roccia.

Ripetiamo insieme: **Amatevi gli uni gli altri.**

Per essere veramente tuoi discepoli

R. **Amatevi gli uni gli altri.**

Per mettere in pratica la tua Parola

R. **Amatevi gli uni gli altri.**

Perché venga il tuo regno

R. **Amatevi gli uni gli altri.**

Padre Nostro

Spunti extra per la settimana

UN GESTO

Costruiamo uno scrigno per mettere le cose più preziose.

Ogni giorno siamo invitati a scrivere su un foglietto il nome di una persona cara per cui voglio pregare e collocarla all'interno dello scrigno.

Materiale:

- scatola di cartone
- giornale fatto a pezzetti
- colla vinilica
- acqua q.b e contenitore
- pennelli
- guanti
- colori e contenitore
- pietre

Procedimento

1. Incollare sulla scatola dei pezzettini di giornale con della colla vinilica diluita con poca acqua.
2. Far asciugare per un giorno.
3. Creare altri strati di pezzetti di giornale e colla per far diventare il tutto ancora più resistente
4. Far asciugare ancora qualche ora, magari al sole.
5. Colorare la scatola.
6. Far asciugare il colore e poi rifinirlo.
7. Incollare le pietre o gli abbellimenti.

UN VIDEO

PER BAMBINI:

 YouTube **UP - La storia d'amore Carl&Ellie**

Clicca qui per guardare *(oppure cerca su Youtube il titolo del video)*

PER PREADOLESCENTI:

 YouTube **Le cose importanti nella vita... di una famiglia**

Clicca qui per guardare *(oppure cerca su Youtube il titolo del video)*

In mezzo a tante occupazioni, la cosa più importante che possiamo condividere in casa è il nostro tempo.

LE PAROLE DEL PAPA

Alcune settimane fa, in questa piazza, ho detto che per portare avanti una famiglia è necessario usare tre parole. Voglio ripeterlo. Tre parole: permesso, grazie, scusa. Tre parole chiave! Chiediamo permesso per non essere invadenti in famiglia. "Posso fare questo? Ti piace che faccia questo?". Col linguaggio del chiedere permesso. Diciamo grazie, grazie per l'amore! Ma dimmi, quante volte al giorno tu dici grazie a tua moglie, e tu a tuo marito? Quanti giorni passano senza dire questa parola, grazie! E l'ultima: scusa. Tutti sbagliamo e alle volte qualcuno si offende nella famiglia e nel matrimonio, e alcune volte - io dico - volano i piatti, si dicono parole forti, ma sentite questo consiglio: non finire la giornata senza fare la pace. La pace si rifà ogni giorno in famiglia! "Scusa-

temi", ecco, e si ricomincia di nuovo. Permesso, grazie, scusa! Lo diciamo insieme? Permesso, grazie e scusa! Facciamo queste tre parole in famiglia! Perdonarsi ogni giorno!

(Papa Francesco, Visita ad una parrocchia romana, 2013)

UNA BELLA TESTIMONIANZA

 YouTube **Trailer del film "Solo cose belle"**

Clicca qui per guardare *(oppure cerca su Youtube il titolo del video)*

"Solo cose belle" è la storia di Benedetta, una popolare ragazza sedicenne figlia del sindaco, e del suo incontro con una bizzarra casa-famiglia, appena arrivata nel suo piccolo paese dell'entroterra riminese.

La casa-famiglia, rumorosa e stravagante, conta un papà e una mamma, un immigrato, una ex-prostituta e sua figlia piccola, un ragazzo in pena alternativa, due ragazzi con gravi disabilità e un figlio naturale.

È proprio Benedetta – anche attraverso la sua storia d'amore con Kevin, uno dei ragazzi della casa – a guidarci in questo mondo ai margini, in cui tutti sembrano "sbagliati" o "difettosi", ma in realtà sono solo davvero umani.

Ed è poi l'intero paese, che si prepara con passione alle prossime elezioni comunali, a essere coinvolto e sconvolto da questo incontro, tra momenti divertenti e altri drammatici, tra balli, risa, lacrime, barchette di carta, piadine e sgomberi, finché, in una notte difficile, tutto precipita e sembra perduto. In realtà, al di là delle scelte dei singoli, nulla potrà più essere come prima.

UNA PREGHIERA

**di Madre Teresa di Calcutta
per pregare per le nostre famiglie.**

Padre dei cieli,
che nella Santa Famiglia ci hai dato un modello di vita,
aiutaci a fare della nostra famiglia
un'altra Nazareth
dove regnano l'amore, la pace e la gioia.

Aiutaci a stare insieme
nella gioia e nel dolore,
grazie alla preghiera in famiglia.

Insegnaci a vedere Gesù
nei membri della nostra famiglia.

Fa' che il Cuore di Gesù
renda i nostri cuori
miti e umili come il Suo.

E aiutaci a svolgere santamente
i nostri doveri familiari.

Fa' che possiamo amarci
come Tu ci ami,
e perdonarci i nostri difetti
come Tu perdoni
i nostri peccati.
Amen.

Rientro al campo-base

(RITORNO)

**Per appuntare
tutte le nuove scoperte
e farne tesoro!**



È il momento della riflessione sul senso di quanto vissuto.

Possiamo prendere del tempo alla fine di ogni giornata oppure al termine di ogni esplorazione/attività per fissare alcune parole-chiave, alcuni apprendimenti condivisi o episodi che non vogliamo dimenticare.

Può avere la forma di un **taccuino personale** (uno per ogni esploratore) oppure si può pensare ad uno strumento di gruppo, da compilare tutti insieme con l'educatore.

E chissà che non possa anche diventare materiale utile da consultare per alcuni adolescenti, responsabili della comunicazione Summerlife, per raccontare alla comunità la grande esplorazione in corso?!

**Per questa o altre idee
per coinvolgere gli adolescenti,
consultare la sezione
“Adolescenti” del sito.**