



# puppenfesten

Associazione Culturale  
Animazione ed Intrattenimento

e



# SPAZIO IMPOSSIBILE

*Proposte didattiche  
per la scuola dell'infanzia  
primaria e secondaria*



**SPAZIO IMPOSSIBILE** è un **progetto puppenfesten** che coinvolge diverse **individualità artistiche e professionali** che si occupano da anni di infanzia: da sempre abbiamo affiancato i nostri percorsi artistici, scientifici e culturali a quelli pedagogici, didattici, educativi e ludici, ritenendoli reciprocamente importanti nonché complementari.

**SPAZIO IMPOSSIBILE** è un **luogo di incontro** per i piccoli e per i più grandi, ricco di proposte ludiche ricreative e contenuti didattico-culturali veicolati in modo divertente,

**SPAZIO IMPOSSIBILE** è **proposta** che si rivolge al mondo dell'infanzia ma non solo: professionisti specializzati sono a disposizione per consulenze psicologiche e pedagogiche, percorsi formativi per insegnanti, genitori, attività per adulti individuali e di gruppo; verranno attivati presso la nostra sede e laboratori serali, workshop, seminari, corsi di formazione e mostre.

Di seguito, dunque vi sono, più che progetti, suggestioni e proposte laboratoriali che possiamo attivare. Per informazioni più dettagliate riguardanti ciascuna delle esperienze proposte contattateci telefonicamente o via mail. I riferimenti si possono trovare alla fine di questo opuscolo

# LO SPAZIO DEL CINEMA

# I Trucchi del Cinema

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** studenti della scuola primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/Tre lezioni da due ore

Il percorso si propone di accompagnare i bambini, alternando la visione di spezzoni di film ad attività pratiche, alla scoperta di tutti gli accorgimenti tecnici che permettono ad un film di suscitare meraviglia. Attraverso semplici ma sorprendenti effetti speciali i bambini scopriranno che si può fare cinema spettacolare con creatività e manualità artigianale ancor prima che con programmi di video editing (kroma key , morfing)

## OBIETTIVI GENERALI

Attraverso attività ludico-operative, supportate, laddove è necessario, da nozioni teoriche, si vuole favorire:

lo sviluppo dello spirito di osservazione e di quello critico;

la capacità di scindere realtà e finzione;

## NOTE:

L'aula della classe partecipante o altra aula che possa essere oscurata. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS.

# Luci&Suoni al Cinema

Il percorso si sviluppa in tre lezioni che presentano con semplicità ai bambini due aspetti fondamentali dello spettacolo-cinema: la luce ed i suoni. Con numerose attività pratiche sarà possibile sperimentare l'importanza della scelta di alcune luci o ombre piuttosto che comprendere come differire immagine e suono.

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** studenti della scuola primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/Tre lezioni da due ore

## OBIETTIVI GENERALI

Attraverso attività ludico-operative, supportate, laddove è necessario, da nozioni teoriche, si vuole favorire:

lo sviluppo dello spirito di osservazione e di quello critico;

la capacità di scindere realtà e finzione;

## NOTE

L'aula della classe partecipante o altra aula che possa essere oscurata. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS.

# Ridiamoci sopra!

## Laboratorio ludico-creativo sulla comicità nel cinema

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** studenti della scuola dell'infanzia e primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/quattro lezioni da due ore

Saper ridere di se stessi e far ridere gli altri è stata, per attori e registi del cinema delle origini, un'intuizione brillante che ancora oggi conserva inalterata la sua freschezza. Ripercorrendo gli sketch più popolari di Charlie Chaplin, Buster Keaton, Stanlio & Olio e altri, si guideranno i bambini e i ragazzi nell'analisi del mestiere del far ridere, con le sue regole e caratteristiche. I bambini/ragazzi stessi alla fine del percorso, realizzeranno la loro comica personale...

Il percorso verrà condotto con metodo interattivo, coinvolgendo i partecipanti in ogni fase anche grazie all'uso di materiale esemplificativo accattivante e di semplice utilizzo. In particolare si prevedono:

- Visione di spezzoni cinematografici
- Lavori di gruppo e sulla coesione operativa del gruppo
- Ideazione e riprese del proprio video comico
- Sperimentazione di esercizi "espressivi"
- Giochi di gestualità esagerata
- Prove tecniche di rumori

### NOTE

Alla scuola si richiede l'utilizzo dell'aula video o altra dotata di lettore VHS e DVD. Al termine del lavoro verrà prodotto un DVD con la/le comiche realizzate in classe.

# Alla scoperta del cinema

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** studenti della scuola secondaria inferiore e superiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** cinque lezioni da due ore

Il percorso si sviluppa in cinque lezioni; queste affrontano ciascuna un aspetto fondamentale del prodotto cinematografico. I macro-argomenti sono: l'utilizzo della luce (reale ed artificiale), il doppiaggio ed il cinema muto, i trucchi cinematografici (meccanici e computerizzati), le inquadrature e la sceneggiatura, le origini del cinema (i presupposti scientifici e la rivoluzione culturale). Le lezioni non possono essere proposte singolarmente. Su richiesta della classe è possibile produrre un dvd relativo ad alcuni lavori svolti durante il percorso.

## OBIETTIVI GENERALI

Attraverso attività ludico-operative, supportate, laddove è necessario da nozioni teoriche, si vuole favorire:

lo sviluppo dello spirito di osservazione e di quello critico;

la capacità di raccontare in modo sintetico e preciso;

il passaggio del bambino da fruitore passivo a creatore attivo;

le competenze di analisi;

lo sviluppo della spontaneità e della creatività e della propria sensibilità.

## NOTE

Per un ottimale svolgimento del laboratorio è necessaria l'aula video o della classe partecipante. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS. Per la lezione sulla luce è indispensabile un'aula sgombra e oscurabile completamente, per quella sul sonoro è indispensabile che il VHS sia munito di telecomando funzionante.

## LaboTV" : pregi e difetti della scatola di vetro

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** studenti della scuola primaria e secondaria inferiore e superiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** cinque lezioni da due ore

Il percorso-laboratorio-officina per fare, capire e smontare il meccanismo della *grande comunicatrice*; come vivono i ragazzi il loro rapporto con la televisione? Cosa li colpisce che sfugge all'occhio adulto? Il percorso è quasi un'indagine, un'analisi di ciò che è e ciò che appare agli occhi dei bambini. In particolare, attraverso l'uso di materiale audio-video professionale (luci, macchine da presa, ecc...) ed alla visione di spezzoni televisivi di vario genere e periodo, si analizzeranno le tappe fondamentali del messaggio televisivo nel suo costruirsi e svolgersi. Ogni fase del lavoro verrà filmata al fine di produrre un DVD finale.

### OBIETTIVI GENERALI

Attraverso attività ludico-operative, supportate da nozioni teoriche relative alla storia della televisione ed alla tecnica per realizzarla, , si vuole favorire:

lo sviluppo dello spirito di osservazione e di quello critico;

la partecipazione ed il protagonismo

il passaggio del bambino da fruitore passivo a creatore attivo;

le competenze di analisi;

Per un ottimale svolgimento delle attività è necessaria un'aula video dotata di un televisore e di un lettore VHS/DVD.



# La Costituzione Italiana in video

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** studenti della scuola primaria e secondaria inferiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** cinque lezioni da due ore

Il percorso si propone due fini: quello di presentare la nascita della Costituzione Italiana, mostrando quali potrebbero essere stati i processi di scelta ed processi decisionali nel gruppo Costituente, e quello di stimolare i bambini, dopo una lettura "ludica" della Costituzione nelle sue parti fondamentali, a reinterpretare un articolo della stessa in un video da loro ideato e realizzato. Per far questo saranno presentati alcuni aspetti tecnici che potrebbero servire al lavoro quali la creazione di uno story-board, l'utilizzo di alcuni effetti speciali, l'impiego corretto della luce, ecc.. Alla fine del lavoro verrà prodotto un DVD con l'espressione video dell'articolo rappresentato.

## OBIETTIVI GENERALI

Attraverso attività ludico-operative, supportate, laddove è necessario da nozioni teoriche, si vuole:

mostrare la complessità di attivare scelte realmente democratiche ed analizzare i criteri di scelta;  
ideare uno spot attraverso un lavoro di scrittura creativa in classe;  
analisi di alcuni modelli ed attività pratiche relative alla realizzazione di un video

## NOTE

Per il corretto svolgimento del laboratorio è necessaria l'aula video o, in ogni caso, un televisore dotato di lettore DVD/VHS. Per la lezione sulla luce è indispensabile un'aula completamente oscurabile.

# "Impronte video" : per un uso alternativo del mezzo video

*"Sopra la nudità forte della verità,  
il manto diafano della fantasia"*

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** studenti della scuola secondaria inferiore e superiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** cinque lezioni da due ore per ciascun video prodotto

La scelta di produrre micro-indagini si colloca a favore degli interventi nell'area socio integrativa ed aggregativa. Il percorso si rivolge a ragazzi e ragazze pre-adolescenti/adolescenti coinvolgendoli con approccio ludico-animativo in un lavoro tecnicamente di qualità. Ci muoveremo verso alcune mete fondamentali e cioè:

- Consapevolezza della propria individualità, personalità e del proprio essere con gli altri
- Scoperta-riscoperta delle capacità e potenzialità proprie ed altrui e, quindi, aumento della fiducia in se stessi e nei compagni
- Aumento dell'autonomia di giudizio nelle scelte personali
- Accettazione della fatica e dei tempi necessari per realizzare progetti
- Acquisizione di competenze e contenuti specifici

Il lavoro si articola in due momenti fondamentali: l'ideazione e la realizzazione.

## IDEAZIONE

È questa la prima azione da svolgere: conoscere i partecipanti, presentare brevemente il conduttore, le sue competenze ed il lavoro che si intende proporre. Si può attivare a questo punto la prima fase del progetto.

### FASE 1: alfabetizzazione

Attraverso l'approccio ludico-teorico avviene il primo contatto con la videocamera; i ragazzi si confrontano e familiarizzano con il linguaggio audiovisivo guidati dal conduttore. L'alfabetizzazione con il linguaggio dei media permette ai ragazzi di compiere un'analisi critica delle modalità comunicative impiegate normalmente nell'ideazione di messaggi audiovisivi rivolti a loro. La conoscenza delle tecniche di base metterà i partecipanti nella condizione di scegliere come realizzare il proprio lavoro. In questa fase, se opportuno, si può prevedere anche la visione di materiali esemplificativi.

### FASE 2: soggetto, trattamento e sceneggiatura

Quale soggetto scegliere per una sceneggiatura? In questa fase si devono ricercare nel gruppo le idee da realizzare, analizzandole, trasformandole se necessario, seguendo una linea d'azione narrativa sicura, che soddisfi tutti i partecipanti.

Questa fase è assolutamente fondamentale, molto aggregativa e di stimolo per l'intero gruppo; un passo alla volta, ricercando e sondando quell'argomento capace di far emergere le personalità di tutti e le capacità creative celate in ogni partecipante, l'idea prenderà forma, delineandosi in modo sempre più preciso....

Una volta circoscritta l'idea, si dovranno strutturare le scene, produrre lo story board, creare le biografie dei personaggi, scegliere le ambientazioni, ecc, ecc. Il gruppo percepirà chiaramente che fare un video (dalla sceneggiatura al montaggio) è un "mestiere duro", molto più di quanto possa sembrare guardando semplicemente la televisione.

Il gruppo trarrà inoltre da questo lavoro diversi benefici:

Aumento dell'interazione tra i membri

Condivisione di esperienze e necessità di ascolto

Necessità di confrontarsi e discutere in modo equilibrato

Imparare ad esprimersi e rappresentarsi attraverso un "prodotto"

Ricerca di soluzioni creative degli eventuali problemi

Raccolta e scambio di informazioni pertinenti

## **REALIZZAZIONE**

Concretizzata l'idea, stabiliti i personaggi e le situazioni, si può iniziare a pensare come si andrà a realizzare a livello video ciò che il gruppo intende comunicare al suo ipotetico pubblico.

### **FASE 3: pre-produzione**

In questa fase si procederà ad effettuare i sopralluoghi per eventuali riprese in esterno, stendere il fabbisogno scenico ed il piano regia. Si stabiliscono tutte le azioni che precederanno le riprese vere e proprie, definendo in particolare i ruoli necessari (attore, operatore, fonico, assistente, ecc.) e gli alunni che andranno a ricoprirli. In questo modo la fase delle riprese risulterà assolutamente dedicata alla buona qualità delle immagini e dei dialoghi.

### **FASE 4: riprese**

Azione conclusiva del progetto, le riprese si effettueranno seguendo il piano regia stabilito. Ogni partecipante saprà cosa deve fare e quando secondo le indicazioni della regia adulta. A rotazione inoltre verranno sperimentati i compiti più complessi.

### **FASE 5: post-produzione**

Il lavoro di post-produzione è interamente a carico del conduttore che si riserva il tempo necessario, dopo la conclusione delle riprese, per montare le immagini, realizzare i titoli, ecc.

# **LO SPAZIO DEL TEATRO**

## Facciamo che io ero...

**COSTO:** 700€+ I.V.A.

**È RIVOLTO A:** scuola dell'infanzia, primaria e secondaria inferiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** dieci incontri da un'ora ciascuno, possibilità di programmare interventi da 15-20 incontri. compresi nel costo prove generali e messa in scena dello spettacolo

L'esperienza vuole germogliare dall'esigenza di rispondere a bisogni e desideri che prendono forma all'interno di relazioni dove le parole si mescolano con affetti, emozioni, silenzi, sguardi, gesti, nei confronti soprattutto di un'utenza che non privilegia i canali intellettuali di espressione-comunicazione.

Questa proposta si caratterizza per l'apertura della ricerca all'integrazione tra linguaggi differenti (tra il codice della parola e quelli del movimento del corpo, del gesto, dei suoni, dei sensi tutti) e alla sperimentazione di differenti contesti di autoconoscenza (attenzione per l'organizzazione degli spazi, dei tempi, dei ritmi). Si propone, inoltre, di offrire delle la possibilità di superare le tradizionali diversità di codici nei binomi spesso antitetici parola e corpo, ragione ed emozione, verbale e non verbale, trattando i secondi alla stregua di semplici sintomi o segnali da decodificare e controllare.

L'esperienza proposta è di tipo teatrale, con tutto il carico di codici e contenuti che essa comporta e che da essa ci si aspetta, ma presentati con la freschezza e la leggerezza del gioco, veicolo importante data l'utenza di riferimento (primo ciclo elementare).

Il tipo di approccio alle tecniche e ai linguaggi mimico gestuali sarà dunque di carattere squisitamente ludico e ciò che andremo a fare con i ragazzi non sarà che accompagnarli e guidarli nel loro gioco fino alla realizzazione di uno spettacolo finale e conclusivo del percorso dell'anno: più che un saggio un invito a esser parte del piacere e del divertimento di averne fatto parte.

# Festival!

**COSTO:** 1500€ + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** scuola primaria, secondaria inferiore e superiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** un interclasse per ciascuno spettacolo del festival

**DURATA:** sei incontri da due ore ciascuno. compresi nei costi sono prove generali e messa in scena dello spettacolo.

Il progetto che andiamo a illustrare intende offrire, sul piano dei contenuti e nelle modalità di attuazione, un'attività calibrata sugli interessi e sulle esigenze dei bambini della scuola elementare. L'attività proposta – la realizzazione di un festival teatrale su un autore da concordare con le insegnanti – coinvolge l'intera scuola, organizzata per interclasse, ed è strutturata secondo tre moduli che corrispondono, rispettivamente, alla conoscenza di un testo moderno di Shakespeare, alla preparazione dello spettacolo e, infine, alla sua messa in scena.

Come momento conclusivo del laboratorio si prevede la realizzazione di un piccolo festival scolastico: ogni interclasse realizza un breve spettacolo teatrale tratto da un'opera di Shakespeare. Per la realizzazione del progetto è richiesta la disponibilità, da parte della scuola, di uno spazio scenico neutro, all'interno dell'edificio scolastico, in cui effettuare le prove. Per le giornate di festival, laddove non risulti possibile affittare uno spazio strettamente teatrale, i coordinatori del progetto si rendono disponibili a pensare l'edificio scolastico come eventuale ubicazione festivaliera

## Descrizione del progetto

Festival! è un progetto strutturato secondo la modalità di realizzazione di un festival di teatro. Ogni interclasse effettua un laboratorio della durata di sei settimane (organizzato con n.1 incontro alla settimana, della durata di due ore per ciascuna interclasse) volto alla realizzazione di uno spettacolo tratto da una drammaturgia di un autore classico. I coordinatori del progetto lasciano ai docenti la scelta dell'opera da prediligere, a seconda dell'attività didattica svolta e delle personali preferenze. I cinque brevi spettacoli preparati (della durata di non più di mezz'ora l'uno) saranno presentati all'interno di un festival scolastico realizzato nell'arco di uno o due giorni da concordare con i docenti.

# Circo che passione!

**COSTO:** 800€ + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** scuola dell'infanzia, primaria e secondaria inferiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** dieci incontri da un'ora ciascuno, oltre che la messa in scena dello spettacolo.

Il progetto di circo si propone di essere un vero corso con varie materie e discipline.

Acrobatica, giocoleria, piramidi umane, equilibri ed equilibrismi, clownerie, musica, tutte le materie vengono "giocate attivamente" dai bambini che ricevono diplomi nel corso dell'anno inerenti a ciascuna disciplina. I bambini seguono un valido percorso di attività motoria in un clima stimolante e divertente.

Ginnastica di riscaldamento, allungamento e potenziamento muscolare e coordinazione motoria per poi approdare ad elementi di pre-acrobatica (capriole, ruote e verticali) e di acrobatica (salti, tuffi e buffe piramidi umane). E poi il teatro! Inventato, copiato, urlato, immaginato, creato, stravolto, capovolto e giocato... insomma... praticamente condito in tutte le salse e goloso da mangiare.

I bambini potranno poi costruire con materiali di recupero gli attrezzi di giocoleria (palline di riso, birilli di carta e banderuolas di calze) con cui si alleneranno anche a casa.

Con dei folli strumenti musicali come il tubofono, la bretella elettrica e la grangrancassa improvviseranno una clown rock band e stravolgendo l'uso di oggetti comuni (come cappelli, scarpe, scope, sedie) inventeranno gag comiche giocando i diversi ruoli del clown circense: il bianco (presuntuoso e perfettino), l'augusto (pasticcione e furbo) e il direttore (severo e austero).

Il progetto sarà condotto in collaborazione con la compagnia *Manintasca*.

# Spettacoli teatrali

L'associazione *Puppenfesten* nel corso degli anni ha raccolto intorno a sè artisti delle più varie competenze e specificità e collabora con questi alla realizzazione di animazioni e spettacoli teatrali per le scuole dell'infanzia e primarie. Abbiamo inoltre la possibilità di preparare interventi ed animazioni su temi a scelta, pensabili come attività didattiche che arricchiscono l'offerta formativa, da proporre in occasioni di feste ed eventi particolari (come ad esempio inizio/fine anno scolastico, feste natalizie, open day...) o come interventi utili a rinforzare conoscenze acquisite nel naturale svolgimento dell'attività didattica.

Ecco alcune proposte di spettacoli già presentati in diversi contesti.

## **IL CASTELLO DEI DESTINI INCROCIATI**

Una notte, buia, non troppo fredda ma strana, surreale. Un castello è lì, come non lo era prima e forse non sarà più domani. Due individui, un nobile e un servo, escono muti da quel curioso edificio con il loro baule e si preparano per la notte, senza rompere il forzato silenzio magico e maledetto. Poi l'incantesimo si rompe e il silenzio diventa parola. E la parola diventa storia che prende corpo davanti ai loro occhi grazie a un mazzo di tarocchi che non predice il futuro, ma narra con le immagini racconti senza tempo, a volte urlando, a volte ridendo, a volte sussurrando nell'orecchio.

Liberamente ispirato all'omonimo romanzo breve di Italo Calvino.

## **LE CITTÀ IMMAGINARIE**

Alla corte del Kublay Kahn il sovrano del più grande impero che la storia ricordi si annoia. Chiuso nel suo palazzo dorato non sa che fare; non conosce nemmeno una piccola parte de territori su cui domina e non è mai stato nella maggior parte delle città del suo vasto regno. Marco Polo viaggia per lui e scopre luoghi, popoli e tradizioni, vive incredibili avventure e affronta con grande coraggio pericoli e mostri terribili. Poi ritorna e racconta al sovrano di tutti i suoi fantastici viaggi. E per il Kublay Kahn sono questi gli unici momenti di gioia. Questo fino a quando Marco non decide che sia giunto il momento per il suo sovrano di intraprendere il suo viaggio per spazzare dal suo cuore la polvere del tedio e fargli finalmente tornare il sorriso.

Liberamente tratto da '*Le città invisibili*' di Italo Calvino

**GENERE::** teatro d'attore

**MATERIALE TECNICO:** allestimento scenografico, impianto audio e luci.

**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m  
possibilmente oscurabile

**COSTO:** 600€ + I.V.A.

**GENERE::** teatro d'attore

e animazione pupazzi a vista

**MATERIALE TECNICO:** allestimento scenografico, impianto audio e luci.

**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m  
possibilmente oscurabile

**COSTO:** 600€ + I.V.A.



**GENERE:** teatro d'attore  
e animazione pupazzi a vista  
**MATERIALE TECNICO:** allestimento  
scenografico, impianto audio e luci.  
**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m  
possibilmente oscurabile  
**COSTO:** 700€ + I.V.A.

**GENERE:** teatro d'attore  
e animazione pupazzi a vista  
**MATERIALE TECNICO:** allestimento  
scenografico, impianto audio e luci.  
**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m  
possibilmente oscurabile  
**COSTO:** 700€ + I.V.A.

**GENERE:** teatro d'attore  
**MATERIALE TECNICO:** allestimento  
scenografico, impianto audio e luci.  
**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m  
possibilmente oscurabile  
**COSTO:** 800€ + I.V.A.

### **MARCOVALDO, UN FANTOCCIO IN CITTA'**

Il povero Marcovaldo è veramente diverso da tutto ciò che gli sta intorno e da tutti coloro che lo circondano: quasi quasi non sembra nemmeno un uomo vero, preso sempre com'è dai suoi pensieri e dalle sue stranezze: assomiglia di più a un fantoccio che si fa portare a spasso dalle avventure-disavventure che gli capitano nella vita di tutti i giorni, nello scorrere da una via all'altra di una città che col passare delle stagioni prende forme e colori sempre nuovi. Ma forse questa è solo l'immagine che di lui hanno gli altri, perché - e chissà poi perché --Marcovaldo alla fine ne esce sempre sereno e 'tranquillo. Come quando, in occasione del Natale, per un piccolo pasticcio combinato nella sua fabbrica, la S.B.A.V., viene obbligato dal suo capo a consegnare porta a porta piccoli gadgets nelle vesti di Babbo Natale. Ecco che nella sua semplice ingenuità riscoprirà la bellezza di un Natale non artificiale.

Liberamente tratto da *'Marcovaldo'* di Italo Calvino

### **STORIE DI NATALE E D'ALTROVE**

Nella casa di Babbo Natale fervono i preparativi e tutti si danno da fare per finire in tempo di preparare i regali. Tutti? Non proprio dato che uno dei folletti si è proprio scocciato. E lancia una sfida: il Natale non ha più senso e non c'è nessuno più che creda nei buoni sentimenti che si porta con sé; dunque lui non farà più alcun pacchetto. E c'è di più: se nessuno riuscirà a dimostrare che il Natale esiste, l'anno prossimo ci penserà lui a fare Babbo Natale!

La scommessa è fatta su due vecchi amici: il folletto dovrà farli litigare per vincere, e quasi quasi riesce nel suo intento con un espediente davvero subdolo: regala loro un albero di Natale, senza precisare per chi sia quel regalo, e scatenando così gelosie, vecchi rancori e cattiverie reciproche che li porteranno quasi a rompere in maniera definitiva. Finché un episodio particolare non li farà riflettere e riconciliare facendo perdere la scommessa al folletto.

### **FAVOLE AL TELEFONO**

Due uomini. Due papà. Viaggiano su un treno per lavoro e sono costretti, per alcuni giorni alla settimana, a stare lontani dai loro bambini. Uno lavora in banca, l'altro scrive sui giornali... tutti e due però... quando il sole cala e diventa rossastro, quando le tavole di tutte le case sono state sparechiate e le luci delle camerette si fanno leggere leggere... si fermano, prendono il loro telefono e si preparano a raccontare ai loro bambini la favola della buonanotte...

Prodotto in collaborazione con la compagnia 'Biancofango'

**GENERE:** teatro di narrazione,  
musica dal vivo, animazione video  
**MATERIALE TECNICO:** allestimento  
scenografico, impianto audio e luci,  
videoproiettore  
**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m,  
oscurabile  
**COSTO:** 700€ + I.V.A.

**GENERE:** teatro di narrazione,  
animazione video  
**MATERIALE TECNICO:** allestimento  
scenografico, impianto audio e luci,  
videoproiettore  
**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m,  
oscurabile  
**COSTO:** 700€ + I.V.A.

**GENERE:** spettacolo concerto per 2 attori  
e 2 musicisti  
**MATERIALE TECNICO:** allestimento  
scenografico, impianto audio e luci,  
videoproiettore  
**SPAZIO NECESSARIO:** 6x4 m,  
oscurabile  
**COSTO:** 800€ + I.V.A.

### **LA STORIA DELL'INTREPIDO SOLDATINO DI PIOMBO**

'Viene la notte e come si sa tutti i giocattoli di notte fanno festa, escono dalle loro scatole e ballano e danzano insieme: i palloni giocarono ai quattro cantoni, gli animali di peluche fecero alcune piroette e i soldatini di piombo sfilarono al suono del tamburo di un clown variopinto. In mezzo a tutta questa agitazione il povero soldatino era sul davanzale e poteva solo guardare...'  
Spettacolo di narrazione che fonde il racconto all'animazione video e alla musica che accompagna immagini e parole.

### **CANTO DI NATALE**

Una notte fredda e nevosa lo è ancora di più per uno come Scrooge, vecchio e ricco aguzzino che, solo nel suo ufficio, non sa fare altro che contare i suoi soldi senza curarsi di niente e di nessuno. Nemmeno di suo nipote, che lo ha invitato per la cena della vigilia a festeggiare con il poco di famiglia che gli sia rimasta; nemmeno per Bob, povero e fedele impiegato che lavora senza pause per poche sterline al freddo di un ufficio senza stufa; nemmeno, in fondo, per se stesso che, consumato dall'avidità, non ha spazio nel suo cuore per l'amore né per gli altri. Ma la notte della vigilia è lunga; e, soprattutto, magica...  
Tratto da 'A Christmas carol', racconto lungo di Charles Dickens.

### **ASPETTANDO GO-DO**

Vladimirooo! Estragoneeee! Ma c'è bisogno di gridare così tanto? E poi non vi siete guardati intorno? Siete sul campo di Pozzo! Presto, prima che se ne accorga nascondetevi, no? Nooo? Cosa volete fare allora? Non vorrete mica mettervi a suonare, spero... è vero, il direttore della vostra orchestra non è ancora arrivato... è vero, vi ha detto di aspettarlo vicino all'albero... è vero, intorno a voi ci sono tantissimi strumenti... ma non avrete mica intenzione di mettervi a fare un concerto proprio qui? Spettacolo-concerto per musicisti, pagliacci servi muti e terribili padroni.

### **NOTE**

La compagnia dispone del materiale tecnico e dell'allestimento scenografico necessario. Gli spettacoli sono adatti a studenti della scuola dell'infanzia e primaria. Su richiesta è possibile co-progettare animazioni teatrali e spettacoli *ad hoc*.

# **LO SPAZIO DELLA MUSICA**

## Didattica della musica

**COSTO:** 700€+ I.V.A.

**È RIVOLTO A:** scuola dell'infanzia e primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** dieci incontri da un'ora ciascuno, oltre che la messa in scena dello spettacolo.

Attraverso il gioco, spina dorsale di tutto il percorso, il gruppo si troverà continuamente stimolato da tutto ciò che è racchiuso nel significato della parola musica: ascolto, immaginazione, movimento, riproduzione, creazione sono i poli entro i quali i bambini si troveranno a dire la propria, interagendo con i compagni e con il conduttore.

Il percorso partirà dalla scoperta dei concetti fondamentali che regolano l'agire musicale, passerà attraverso la sperimentazione attiva di alcuni strumenti e dall'utilizzo della voce e si concluderà con la messa in scena di uno spettacolo finale aperto agli altri studenti e ai genitori.

Potenziare l'attenzione, favorire dinamiche di gruppo positive oltre che la socializzazione, promuovere l'educazione all'ascolto, sviluppare la conoscenza di sé, sono alcuni degli obiettivi di questo percorso che non lascia per strada nessuno, anche chi, per una ragione o per l'altra, sia più in difficoltà degli altri o solamente un po' più restio nei confronti della scuola e dei suoi ritmi.

## Percussioni per tutti

**COSTO:** 1200€+ I.V.A.

**È RIVOLTO A:** scuola dell'infanzia e primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** dieci incontri da due ore ciascuno, prove generali e concerto.

Il seguente progetto è stato elaborato con l'intento di rendere il laboratorio musicale accessibile a tutti, con lo scopo di fornire una conoscenza degli strumenti a percussione di diverse culture e analizzare stili musicali di varie provenienze. Il senso di ritmo è fondamentale per affrontare qualsiasi studio musicale. Poliritmia e linguaggio legato ai vari popoli saranno trattati insieme ad esercizi che aiutano gli allievi a suonare in vari contesti e stili musicali. Tamburi a cornice, shakers e bongo, congas, djembe e percussioni africane, mediorientali sono alcuni degli strumenti che si sperimentano nel corso degli incontri laboratoriali di cadenza settimanale. Si prevede inoltre, per ogni argomento trattato, delle brevi introduzioni etnomusicologiche atte a collocare e a dare la dovuta importanza ai ritmi che di volta in volta vengono affrontati. La musica folklorica di qualsiasi paese, per essere meglio compresa, deve avere la sua connotazione storica e culturale in modo tale da poterne capire più a fondo il suo significato.

Avviamo un originale e stimolante percorso propedeutico alla musica, partendo dalla conoscenza dall'elemento base di ogni composizione, IL RITMO, attraverso l'apprendimento, la pratica e l'esecuzione.

Le finalità di questa iniziativa sono di indirizzo sia didattico che educativo, proponendosi da un lato l'adeguata formazione musicale dei partecipanti (conoscenza e pratica degli strumenti e delle tecniche esecutive) e dall'altro la comprensione del RITMO come fattore musicale e psicologico, in relazione al singolo ed al collettivo. La socializzazione, lo sviluppo di concentrazione e memoria, l'esplorazione dello spazio, e la conseguente consapevolezza psico - motoria, sviluppo di senso ritmico e coordinazione, scoperta delle caratteristiche del suono, anche attraverso il movimento sono obiettivi educativi collaterali ma non di secondaria importanza che intendiamo perseguire attraverso la pratica del gioco musicale.

## Concerti e spettacoli musicali

L'associazione culturale Puppenfesten collabora dal 2007 con l'orchestra *Accademici Jupiter Orchestra Sinfonica di Monza e della Brianza*.

Il settore didattico dell'orchestra ha tra i suoi obiettivi quello di accompagnare la crescita culturale dei bambini e dei ragazzi con la musica, accostandoli ad essa in modo propositivo, ludico e coinvolgente, soprattutto nell'interazione stretta tra giovani, musicisti e animatore /attore. Stimolare opinioni, curiosità ed educazione all'ascolto attraverso il gioco musicale è un'esperienza sonora che i presenti possono vivere con il corpo e tutti i sensi.

L'offerta è altamente diversificata in base all'età dei gruppi presenti. Ecco alcune possibili formazioni

**DUO:** *Fiaba musicale con un musicista ed un narratore*

**QUARTETTO:** (Ottoni, Legni, Violini): *Lezione concerto*

**ORCHESTRA:** (16 elementi + direttore d'orchestra): *una vera orchestra che rumoreggia, bela, muggisce, nitrisce. Ma soprattutto che suona e che si farà dirigere dai ragazzi.*

### COSTI:

Orchestra 1500€+ I.V.A.

Quartetto 800€+I.V.A.

Duo 500€ +I.V.A.

è RIVOLTO A: scuola dell'infanzia,  
primaria e secondaria inferiore

# **LO SPAZIO DELLE ARTI**

# Manipolaroid

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

oltre che il costo dei materiali

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola primaria e secondaria inferiore e superiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/quattro lezioni da due ore

L'esperienza della fotografia i suoi segreti, lo studio dell'inquadratura, dei soggetti, della luce, le potenzialità narrative del gesto di imprimere su pellicola il ricordo indelebile di un attimo che sia proprio quell'attimo è il senso di un percorso che, oltre a ciò, unisce il fascino e la bellezza di un oggetto (la mitica Polaroid SX-70, appunto) che appartiene solo apparentemente al passato ma che in realtà rivive proprio in questi anni di una seconda giovinezza davvero entusiasmante.

Con l'aiuto di un fotografo specializzato i ragazzi verranno inizialmente introdotti al mondo della fotografia apprendendone attraverso il gioco qualche piccolo segreto ed apprenderanno, attraverso l'analisi e l'osservazione di opere importanti, semplici strumenti di lettura dell'immagine indispensabili per la comprensione non solo del mondo della fotografia, ma di tutto ciò che, attraverso l'immagine, esprime significati: l'arte pittorica, ad esempio, che sarà oggetto di osservazione e di sperimentazione per ciò che riguarda concetti come luce, colore, inquadratura, prospettiva.

In una seconda fase, più pratica ed applicata i ragazzi, oltre che negli scatti, saranno chiamati ad intervenire su una foto studiata e scattata da loro con le proprie mani: non con l'ausilio di software o attraverso l'utilizzo di sostanze acide, ma, grazie a particolari tipi di pellicola sensibili al tatto e alla pressione i ragazzi potranno modificare la propria foto incidendola e intervenendo su di essa in fase di sviluppo. Realizzeranno così opere d'arte uniche a cavallo tra il figurativo, il writing e lo scatto fotografico che diventa, in tal modo, un evento.



# Gioco di Specchi

**COSTO:** 40€/ORA

**È RIVOLTO A:**

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** tre lezioni da due ore e due lezioni -una di apertura e una di chiusura- da un'ora

Questo laboratorio esplora le emozioni ed i vissuti personali, invita fortemente i partecipanti a mettersi in gioco, ad aprire un po' di più le porte della propria individualità. È importante precisare che nessuno, in nessun modo, verrà forzato a dire o fare più di quanto desidera, in modo da non creare ansie da indagine psicologica che non ci interessa né compete. L'attenzione è puntata sul processo di socializzazione e conoscenza che il lavoro attiva. L'approccio degli operatori è informale e ludico, al fine di suscitare la simpatia e la fiducia dei ragazzi. Non si perseguono obiettivi "terapeutici", per questo il metodo sarà molto vicino a quello animativo, focalizzando però le competenze sui processi di aggregazione dei ragazzi piuttosto che al loro intrattenimento.

## FASI DEL LAVORO

Questo percorso si divide in quattro incontri e si prefigge di *materializzare* il mondo emotivo che i ragazzi vorranno lasciar emergere; dopo un primo incontro di presentazione, conoscenza e spiegazione di quanto si andrà a realizzare e con quali materiali, il lavoro entrerà nel vivo con tre incontri propriamente creativi, per concludersi con l'ultimo di riflessione e congedo. L'idea centrale del lavoro è quella di focalizzare di volta in volta l'attenzione dei ragazzi su di una particolare emozione o sentimento e di provare a dare loro forma materiale legandola a momenti della loro storia personale. attraverso un lavoro creativo di costruzione. Il gruppo partecipa attivamente al lavoro, sia quando si concentra attraverso "esercizi di immedesimazione", alla ricerca di quel ricordo particolare, sia quando ogni membro condivide con gli altri ciò che ha realizzato e cosa lo ha portato a scegliere quel particolare momento. Alla fine del lavoro ciò che resterà concretamente sarà una scultura, assemblata con tutte le opere realizzate dai ragazzi, all'interno della quale saranno ben riconoscibili i singoli ricordi di ognuno resi concreti, ma fusi insieme a rappresentare l'unità del gruppo. Durante l'ultimo incontro si procederà ad una riflessione sul lavoro svolto, su ciò che ha rappresentato, su cosa si percepisce di cambiato e cosa invece rimane di uguale. La macrosultura farà da sfondo presentificatore a tutto il lavoro.

# Senza biro come scrivo?

Può sembrare una follia provare a sperimentare nell'era del computer la tecnica dell'inchiostro e pennino, al contrario è una via da ripercorrere per tenere insieme pensiero e manualità per ritrovare una serena concentrazione, l'esercizio mente-mano accresce l'autostima.

## Obiettivi e finalità

Indicare la postura e l'impugnatura più funzionali alla scrittura manuale;

Prevenire le difficoltà grafo-motorie;

Apprendimento dei movimenti corretti dei tratti delle lettere dell'alfabeto;

**Affinare capacità manuali con esercizi per aiutare i bambini a scrivere più velocemente il corsivo;**

Aiutare i bambini a sviluppare una (calli)grafia leggibile che possa essere prodotta velocemente e senza eccessivo sforzo mentale.

## Primo incontro:

Rifletteremo insieme sulla postura corretta e su come organizzare il piano di lavoro. Si invitano i bambini ad eseguire esercizi di flessione ed estensione delle dita per favorire un'impugnatura corretta. Si verifica e corregge la prensione della penna, Si propongono degli esercizi grafici e di coloritura (metodo olandese-Scholten e Hamerling).

## Secondo incontro:

Ci concentreremo su i movimenti che portano alla realizzazione delle "forme" delle lettere con un approccio multisensoriale. Si verifica l'esecuzione dei tratti delle lettere in stampato maiuscolo:

## Terzo incontro

Si propone al gruppo classe l'approccio corretto alla scrittura legata corsiva. Si mostrano le lettere che si uniscono facilmente dalla base, si affronterà lo studio delle lettere a gruppi di forma simile. I movimenti verranno ripetuti e descritti a voce e poi si passerà al grafema.

## Quarto incontro

Si mettono a punto aspetti quali: le altezze, le larghezze e la spaziatura, verrà regolarizzata il più possibile la forma delle lettere. Si inizia a scrivere utilizzando come strumento di scrittura il pennino e l'inchiostro.

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

oltre che il costo dei materiali

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola primaria è possibile adattare il percorso agli alunni della scuola dell'infanzia puntando su esercizi di pregrafismo

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** quattro lezioni da due ore

# **LO SPAZIO DELLE SCIENZE**

# Cartoni AnimaLi

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia e primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

Il laboratorio accompagna i bambini in una riflessione sulla presenza degli animali nei racconti a loro destinati (storie, fumetti, cartoni animati-film d'animazione e prodotti di consumo); ma gli animali raccontati sono veri? I bambini li conoscono veramente? perché la presenza di un animale attira la nostra attenzione? Attraverso un approccio ludico, con l'utilizzo di tecniche e termini comprensibili, i bambini, dopo aver fatto la conoscenza di animali "ad hoc", proveranno ad animarli con semplici tecniche.

I bambini più grandi potranno anche ricostruire una storia stravolgendo e mescolando uomini ed animali, ruoli e trame... La prosecuzione del laboratorio, prevede il coinvolgimento dei docenti e della classe in un lavoro autonomo, che porterà poi a realizzare con il conduttore un prodotto video d'animazione.

## FASI DI LAVORO

Narrazioni e visione di materiale iconografico (fotografie, video, fumetti, illustrazioni,...);

Analisi di materiali proposti dal conduttore e comparazione con animali veri;

Ideazione della storia;

Realizzazione della storia ideata secondo la tecnica d'animazione prescelta.

## NOTE

Per lo svolgimento del laboratorio è necessaria un'aula della classe partecipante o altra aula che possa essere oscurata. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS.

# Intervista con l'insetto

## Video-indagine a misura di bambino

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia e primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

Il mondo degli insetti, affascinante e complesso, sembra oggi relegato dagli adulti a luogo dei parassiti, dello sporco e dell'insignificante; per i bambini invece è un regno magico, alla portata (fisica) dei loro occhi. È un luogo piccolo, come loro, popolato da creature fragili ma straordinarie... bastano poche parole per immaginare il ponte concettuale che si potrà delineare in questo percorso. Un percorso che promuove la scoperta, grazie ad un lavoro attivo in classe e alla sua opportuna documentazione video, utilissimo strumento di feed-back da visionare con gli stessi bambini. Un percorso che coinvolge tutti: bambini, insegnanti e conduttori in un gioco di scoperte, contri e narrazioni. La "manipolazione" degli insetti inoltre impone ai bambini di sviluppare un senso di attenzione e cura indispensabile per non far loro del male. La soddisfazione che questa semplice ma affascinante esperienza produce rinforza l'idea che val sempre la pena di fare un passo verso ciò che è diverso da noi, per conoscerlo e prendersene cura.

### LE AZIONI:

Incontri-scoperta rivolti ai bambini/e per conoscere le piccole creature che si andranno ad "indagare"  
Documentazione video dei principali passaggi del lavoro e successivo montaggio ad hoc per mostrare la nascita delle conoscenze  
Eventuale coinvolgimento dei genitori attraverso lavori di restituzione rispetto a quanto fatto dai loro figli in classe: articoli per i giornalini scolastici, interventi a convegni e seminari, ecc..

### GLI OBIETTIVI:

Sostenere nei bambini inediti percorsi conoscitivi  
Promuovere un diverso approccio al mondo degli insetti ed al "diverso" in generale  
Favorire lo sviluppo di nuove competenze, strategie e tecniche  
Aumentare la coesione del gruppo e la conoscenza di se stessi attraverso la narrazione e l'espressione corporea  
Incentivare processi di condivisione della conoscenza  
Invito a sperimentare situazioni di decentramento (se io fossi...) e presa in carico

### GLI INCONTRI-SCOPERTA:

Ogni incontro, della durata di due ore, vedrà la presenza in classe di due figure: il conduttore e l'operatore video. Il numero degli incontri varia a seconda della richiesta a partire da un minimo di quattro. Il percorso ha il duplice obiettivo di proporre un'esperienza conoscitiva al gruppo e creare un prodotto video ad essa riferito in cui "tutto ciò che si vede è esattamente come è accaduto e riproposto così come la cinepresa lo ha catturato". Durante ogni incontro verrà presentato ai bambini un insetto vero, portato dal conduttore. La sua presenza permetterà di lavorare sulle conoscenze di bambini, attivando curiosità e spirito di osservazione. Alcuni momenti del lavoro prevederanno: brain storming (cosa sai di questo insetto? come è fatto? lo sai disegnare?), contatto manipolativo con la creatura presente, giochi di mimesi (cosa fa? come si muove, come mangia?) brevi narrazione del conduttore ma anche dei bambini (la mia giornata da insetto...) ed attività ludiche utili a fissare l'esperienza nella memoria

# L'acqua e i suoi abitanti

Questo laboratorio prevede la presenza in classe di piccoli animali vivi, scelti tra quelli meno frequentemente osservati dai bambini (gamberi, crostacei, insetti, ecc...). La struttura in plexiglass appositamente costruita permette l'osservazione molto ravvicinata e particolarmente coinvolgente degli stessi senza disturbarli né metterli in allerta. Si attiva così nei bambini un circolo virtuoso fatto di partecipazione, coinvolgimento, spirito di osservazione e voglia di saperne di più. La conduzione adulta sostiene la curiosità stimolando domande e riflessioni.

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia e primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

## FASI DI LAVORO

Presentazione animale/i e ambiente di vita

Osservazione diretta tramite "immersione" per favorire la discriminazione di forme, colori e spazio

Rappresentazione dell'animale/i con varie tecniche e approcci

Invenzione di una breve storia sull'animale scelto a partire dai comportamenti osservati

Presentazione tecnica del "passo 1" e realizzazione di una breve clip con protagonista l'animale disegnato

Presentazione tecnica "animazione su nero" e realizzazione di una breve clip con protagonista l'animale 3D

E' sempre previsto un coinvolgimento ATTIVO dei bambini, l'uso di strumenti di immediata

comprensione (immagini cartacee e video), giochi interattivi, di movimento e mimesi e la

sperimentazione diretta di quanto detto dai conduttori ed emerso nel percorso tramite

esperienze il più possibile varie ed articolate. A discrezione delle insegnanti, è possibile realizzare

un video che documenti tutte le fasi del lavoro.

## NOTE

Per lo svolgimento delle attività è necessaria un'aula della classe partecipante o altra aula che possa essere oscurata. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS.

# BUTTERFLY-GARDEN: biodiversità a scuola

Il progetto si struttura attorno ad una zona verde (da allestire possibilmente all'esterno ma al limite anche all'interno (atrio o aula). L'area verde fa da sfondo integratore al progetto che in realtà ha il suo focus nella capacità dei ragazzi di accudire piccoli animali, osservarli ed offrire loro condizioni di vita adeguate.

Il lavoro si svolge attorno a nuclei concettuali da sviluppare secondo le possibilità e le attitudini dei ragazzi cui si rivolge. In particolare:

Progettare l'area verde (pensare lo spazio, ripartirlo, realizzare una piantina, ecc...) ed allestirla concretamente (seminare, piantare, ecc...),

Osservare, conoscere e manipolare i futuri ospiti dell'area (chioccioline, grilli, farfalle, volatili sinantropi, ecc...)

Presentare il proprio lavoro e le competenze acquisite ai compagni, condividendo conoscenze e compiti, ecc.. attraverso documentazione cartacea, foto e video.

La presenza in classe di piccoli animali, incipit del progetto, tende ad attivare processi di attenzione ed interesse; alcuni accorgimenti permetteranno l'osservazione ravvicinata e particolarmente coinvolgente degli stessi senza disturbarli né metterli in allerta. Per ogni animale "presentato" si seguirà la stessa traccia:

Presentazione dell'animale, abitudini, comportamenti e suo ambiente di vita

Osservazione diretta tramite "immersione" per favorire la discriminazione di forme, colori e spazio

Rappresentazione dell'animale/i con varie tecniche e approcci

Manipolazione (quando possibile) e interazione diretta con creature portate dal conduttore

In particolare gli animali coinvolti potrebbero essere (alcuni o tutti tra questi): chioccioline giganti, grilli, bruchi di farfalle (*Papilio polytes*, *memnon*, *dardanus* e *rumanzovia*), passeri, cince, ricci, ecc).

Nella terza fase del lavoro è possibile pensare sia una presentazione (cartacea, fotografica o video) dell'area verde che i soggetti coinvolti esporranno a terzi, sia un mini video su particolari aspetti del lavoro (ad esempio un'animazione su nero della vita del riccio o un filmato in stop motion sulla metamorfosi delle farfalle o altro da concordarsi).

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria inferiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

# Fantastiche creature

## Un progetto di antropologia didattica

Il progetto ha come obiettivo quello di avvicinare i bambini al mondo animale nella sua complessità, attraverso l'incontro, l'osservazione e la scoperta di piccole creature. Il lavoro prevede una serie di interventi in classe condotti da un'esperta esterna, intervallati, ripresi ed ampliati dal lavoro quotidiano svolto dalle insegnanti. I presupposti del laboratorio sono le suggestioni dei bambini che tendono a riferirsi a creature magiche, dalle caratteristiche straordinarie; da queste, si parte per un percorso di (ri)scoperta, non più di creature fantastiche e immaginarie, ma di *fantastiche creature*, radicalmente reali e fisicamente presenti agli occhi. I risultati vanno oltre le aspettative. I bambini si rivelano capaci di comprendere e tematizzare a distanza di tempo argomenti complessi quali la mutazione, l'alimentazione specifica, la riproduzione, l'anatomia funzionale ed altro. La conclusione prevede l'allestimento, nel giardino esterno, di un piccolo "giardino" per insetti&farfalle, dove poter osservare in libertà ed autonomia, gli animali attirati da piante e semi adatti.

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia e primo ciclo della scuola primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

### SPECIFICHE DI ALCUNI INCONTRI

#### IL GIARDINO

Introduzione del concetto di ecosistema e di equilibrio ecologico. Progettazione del "giardino" (vasche mobili) da realizzarsi nella scuola e semina. Giochi di deposizionamento e sul "ponte verde"

#### LE CHIOCCIOLE

Osservazione specifica della locomozione della chiocciola che, pur non essendo un insetto, rappresenta un interessantissimo abitante del giardino. Focus su alimentazione e mobilità. Giochi di abilità motoria

#### LE COCCINELLE

V/F sulle conoscenze dei bambini. Osservazione degli insetti. Gioco sui cromatismi del regno animale.

#### I BRUCHI

Brain storming sul tema dello sviluppo e della trasformazione. Osservazione diretta, in particolare, dei metodi di difesa. Gioco sensoriale sul concetto di feromone.

#### LE API OSMIE

Il simbolismo legato all'ape, la sua figura nell'arte e nella cultura. Osservazione diretta (e protetta!) delle api con particolare riferimento all'impollinazione. Gioco sulla comunicazione non-verbale: la danza delle api.



## A...come animale

Il laboratorio parte dalle conoscenze dei bambini/e sugli animali più familiari e lavora per ampliarle. Dagli animali veri a quelli simbolici, si analizzeranno i loro sensi, le loro capacità e le nostre in parallelo, fino a conoscere le creature oniriche che sognamo di incontrare e, perché no?, trasformarci in loro. Nel corso degli incontri verranno presentate ai bambini una serie di forme artistiche, dal cinema alla pittura passando per sculture e romanzi, sottolineando come la figura animale sia sempre presente e protagonista, efficace nel suo messaggio e di immediata comprensione per tutti. Il laboratorio ha il suo focus nell'oggetto privilegiato che l'uomo sceglie: l'altro da sé, il doppio. Attraverso l'animale, l'uomo ha interpretato il mondo, tanto da lasciargli sempre un posto nella sua vita. Le attività di mimesi, immedesimazione/decentramento favoriscono la comprensione che non tutto ciò che è diverso da noi è pericoloso o incomprensibile e sostengono l'idea che la fatica interpretativa ci rende più ricchi ed interessanti.

Gli Obiettivi che verranno perseguiti mirano a:

Incentivare la capacità di osservazione

Promuovere forme di sapere attraverso la riflessione e la scoperta

Presentare l'animale come risorsa "artistica" e culturale oltre che affettiva

Liberare la creatività attorno ad un'icona molto amata dai bambini

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia e primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

# "API&FORMICHE": storie incredibili del piccolo popolo

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia e primo ciclo della scuola primaria

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

Questo laboratorio a sfondo entomologico, si presenta come una narrazione semiseria sulle abitudini di vita di api e formiche.

Dall'analisi di graffiti e papiri si può scoprire quanto questi animali siano presenti ed in contatto con l'uomo, fin dagli albori dell'umanità; in modo specifico si esploreranno il rapporto uomo-insetto, le loro similitudini e differenze in merito a collaborazione, appetito, accudimento dei piccoli, competizione, etc... Due rapide panoramiche presenteranno separatamente il mondo delle formiche e quello delle api per dare ai bambini degli strumenti operativi da usare durante le attività pratiche. Per quanto complesso, il mondo degli insetti sociali presenta punti di contatto con quello umano che rendono più accessibili molti concetti. In ogni fase del percorso verranno usati materiali di facile comprensione, giochi manipolativi, riproduzioni di opere d'arte, schede e disegni che poi resteranno ai bambini. A titolo indicativo sono previste (alcune o tutte) tra le seguenti attività:

ricostruzione di un alveare e di un formicaio e collocazione dei suoi abitanti all'interno

memory dei comportamenti umani/insetti

progettazione di una casa in relazione a quella degli insetti

giochi di movimento per sperimentare la comunicazione non verbale degli insetti

discriminazione dei sapori per avvicinarsi all'idea di feromone come strumento di comunicazione

giochi di mimesi per illustrare la danza delle api

lo stomaco sociale: gioco per capire come si alimentano le formiche

E' sempre previsto un coinvolgimento **ATTIVO** dei bambini, l'uso di strumenti di immediata comprensione (immagini cartacee e video), giochi interattivi, di movimento e mimesi e la sperimentazione diretta di quanto detto dai conduttori ed emerso nel percorso tramite esperienze il più possibile varie ed articolate

## NOTE

Per un ottimale svolgimento del laboratorio occorre che l'aula della classe partecipante o altra aula possa essere oscurata. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS.

# ...ANIMALI DAPPERTUTTO !

## gli animali e la cultura

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria inferiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due/cinque lezioni da due ore

Il laboratorio presenta ai bambini una serie di forme artistiche, dal cinema alla pittura passando per sculture e romanzi, sottolineando come la figura animale sia sempre presente e protagonista, efficace nel suo messaggio e di immediata comprensione per tutti. Il laboratorio non ha il suo focus nelle opere in se stesse, ma nell'oggetto privilegiato che esse scelgono: l'altro da sé, il doppio. Attraverso l'animale, l'uomo ha interpretato il mondo, tanto da lasciargli sempre un posto nei suoi capolavori. I bambini sono guidati in questo viaggio lungo le strade della creatività, in modo semplice e giocoso, fino a creare la **loro**, personalissima, opera. I materiali utilizzati permetteranno ai partecipanti di riflettere sull'uso delle forme e dei colori, di analizzare quali sentimenti abbiano ispirato gli artisti e quelli che hanno voluto suscitare nello spettatore, ecc...

### OBIETTIVI DEL LAVORO:

Incentivare la capacità di osservazione

Promuovere forme di sapere attraverso la riflessione e la scoperta

Presentare l'animale come risorsa "artistica" e culturale oltre che affettiva

Liberare la creatività attorno ad un'icona molto amata dai bambini

### NOTE

Per lo svolgimento del laboratorio è necessario che l'aula della classe partecipante o altra aula possa essere oscurata. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS.

# ANIMALI-MOSTRI

## lupi mannari & homo sapiens

**COSTO:** 40€/ORA + I.V.A.

**È RIVOLTO A:** alunni della scuola  
secondaria inferiore e superiore

**NUMERO PARTECIPANTI:** Una classe.

**DURATA:** Due lezioni da due ore

Laboratorio teorico-pratico sulla forma animale assunta dalle nostre paure. L'icona animale verrà analizzata nel suo evolversi storico, dai bestiari medioevali ai primi film horror: ma di cosa abbiamo realmente paura? Perché gli animali si prestano così bene a dare forma al temuto? Stimolando le riflessioni dei ragazzi creeremo un mostro omnicomprensivo delle loro paure, approfondendo il dibattito tra il temuto e l'ignoto, in relazione e non con l'immagine dell'animale.

### OBIETTIVI GENERALI

Attraverso attività ludico-operative, supportate, laddove è necessario da nozioni teoriche, si vuole favorire:

- la collaborazione e la comunicazione tra i membri del gruppo;
- lo sviluppo dello spirito di osservazione e di quello critico;
- la capacità di analisi e la percezione dell'altro come centro di interesse;
- la comparazione tra diverse categorie di rappresentazioni simboliche.

### FASI DI LAVORO

- Visione di materiale iconografico relativo al mostro animale (immagini, filmati, documenti storici, ecc.);
- Riferimenti teorici al concetto di *Biofilia* e *Teriomorfismo*;
- Analisi dei significati e dei messaggi delle immagini visionate;
- Materializzazione delle paure dei ragazzi attraverso la creazione di un "mostro".

### NOTE

Per lo svolgimento del laboratorio è necessario che l'aula della classe partecipante o altra aula possa essere oscurata. Sempre un televisore dotato di lettore DVD/VHS. Fogli, colla e forbici.

# **LO SPAZIO DEI GRANDI**

# Approfondimenti per i docenti

Gli *approfondimenti ad hoc* sono uno strumento didattico di lavoro messo a punto in questi anni di lavoro nelle scuole del territorio. Si tratta di una serie di incontri di approfondimento su macro argomenti utili ad arricchire il percorso culturale degli studenti ma anche, ad esempio, le tesine finali in previsione dell'esame di maturità. Lo spunto per questa proposta ci viene per l'appunto da alcuni colleghi che nel corso degli anni desideravano attivare uno strumento di supporto allo studio senza sobbarcarsi la spesa temporale della necessaria preparazione. Per il prossimo anno scolastico i temi saranno quelli di seguito riportati, suddivisi in percorsi di quattro/sei ore (due o tre incontri)

Tutti i percorsi prevedono una conduzione interattiva, l'utilizzo di materiali audio/video, l'analisi di testi e di opere d'arte. I ragazzi verranno coinvolti in prima persona e saranno protagonisti attivi di alcune attività; durante il resto del percorso, peraltro mai puramente nozionistico, i conduttori alterneranno la spiegazione ed il dibattito, in modo da suscitare *approfondimenti ad hoc*.

Per ogni percorso si forniranno agli alunni, nel corso del laboratorio ed alla sua conclusione, dei materiali in grado di fissare meglio i contenuti trattati e renderli fruibili (immagini, dispense CD e mappe cognitive).

## 1. Un nuovo modo di dire donna: lo stereotipo femminile nel cinema

Quale donna per quali film? A partire dalle dive del cinema muto americano, stupende prigioniere del loro ruolo stregato, fino alle androgine aliene del visionario Bilal, le figure femminili nel cinema hanno sempre rispecchiato gli umori e le tensioni della società che attraversavano. Questo approfondimento presenta un'analisi a cavallo tra storia e cultura, passando per mondanità e frivolezza. E' previsto inoltre un incontro interamente dedicato alla realizzazione di alcune foto "di posa" per meglio comprendere, attraverso un lavoro in prima persona, la fatica e l'impegno di un mestiere che appare oggi sempre più svuotato di senso e professionalità.

## 2. "Viaggio nel tempo": il cinema e l'evoluzione umana

La domanda di partenza "cos'è il tempo?" introduce il percorso che parte da una riflessione sullo scorrere dei giorni ed arriva, attraversando scene di vita quotidiana e biografie di personaggi "precursori" (Leonardo da Vinci, De Chirico, Charns, ecc.), alla considerazione che il tempo è il nostro strumento per raccontare. Raccontare ciò che siamo, siamo stati e vorremmo essere. La visione di film storici e di fantascienza offre l'aggancio per considerare come l'uomo sia cambiato e perché no, evoluto, modificando se stesso e ciò che lo circonda. Gli oggetti quindi, come segno del tempo che passa, dell'uomo che costruisce ed evolve (o involve?) sviluppando strumenti e linguaggi diversi. Le considerazioni sullo stile evolutivo dell'uomo introdurranno l'ultimo tema del percorso: le macchine, il rapporto dell'uomo con le sue invenzioni e, estrema conseguenza, gli uomini-macchina, i cyborg.

Il percorso prevede sia parti teoriche che attività pratiche nonché la visione e l'approfondimento di alcuni estratti cinematografici.

### 3. La nascita del cinema: dalla bottega all'industria

Il cinema nasce ufficialmente il 28 dicembre 1895 a Parigi ad opera dei due fratelli Auguste e Louis Lumière.

Il *cinematografo* Lumière tuttavia non è l'unica invenzione a rendere possibile il movimento delle immagini; la più interessante tra le altre è sicuramente il *cinetoscopio*, brevettato dal vulcanico Thomas Alva Edison nel 1891. Quando la politica di protezionismo del presidente americano McKinley, inizia a sostenere Edison e la sua casa di produzione Biograph arrestando nel 1897 l'operatore dei Lumière il sogno americano degli inventori francesi si infrange e con esso una gestione artigianale di questa prodigiosa invenzione. L'America, intuendo il potenziale economico del cinematografo, avvia la nascita di una potente industria nazionale.

Col trasferimento delle principali case di produzione da New York a Los Angeles, ha inizio l'era di Hollywood e dello studio system che avrà il suo apice intorno agli anni '30...

Questo in sintesi sarà il percorso che si articolerà tra nozioni e curiosità sulle principali scoperte del secolo, la cronaca della Grande Esposizione Nazionale del 1900 e la nascita delle principali major americane. Sono previsti momenti di dibattito e visione di spezzoni tratti da film appositamente selezionati,

### 4. Animali inventati: il mostro come categoria di pensiero

La categoria di pensiero del *mostro* offre straordinari spunti di riflessione ed approfondimento; in particolare le creature frutto della fantasia umana, quasi sempre ibridi tra uomo ed animale, ci invitano a riflettere sui binomi identità-appartenenza e natura-cultura. Il percorso parte dalla considerazione storica del mostro come categoria di pensiero adatta a definire l'uomo ed il mondo, dalle teorie filosofiche alle scoperte scientifiche. Ci si soffermerà sul vasto panorama di mostri teriomorfi, cioè in parte uomini ed in parte animali, quali figure mitologiche, rappresentazioni artistiche e letterarie, divinità e creature cinematografiche. Gli esempi sono molteplici, tutti riconducono al bisogno umano di distinguersi per differenza dal resto del mondo e tutti sottolineano l'impossibilità di prescindere dall'alterità per affermare se stessi. Questo percorso dispone di un importante impianto bibliografico, iconografico e di fonti che verranno forniti agli alunni durante lo svolgimento delle lezioni.



## 5. "Libertà obbligatoria: il cinema e la propaganda"

*"La cinematografia è l'arma più forte".*

Benito Mussolini

Tutti i regimi totalitari del novecento sono stati in grado di cogliere il forte potenziale comunicativo tipico del mezzo cinematografico e volerlo al loro servizio. Un messaggio ha infatti molte più probabilità di essere percepito come autentico se è trasmesso tramite un insieme di suoni e immagini piuttosto che attraverso un testo scritto. La scelta di particolari inquadrature assemblate tramite un abile montaggio e sottolineate da una colonna sonora suggestiva può produrre un notevole effetto di realismo, ed il cinema risulta quindi il veicolo di propaganda "ideale". In questo solco intende procedere il percorso proposto analizzando le principali produzioni propagandistiche europee nei contenuti e nella forma. Partendo dalla nascita del cinema si procederà in un excursus che culmini nell'attualità, dove nuovi mezzi di propaganda sono utilizzati da nuovi "totalitarismi"; dai cinegiornali ai film celebrativi, verranno analizzate alcune pellicole prodotte in differenti stati europei e gli intenti palesi e nascosti che le hanno generate. L'analisi di questo particolare uso della cinematografia del passato potrà facilmente condurre a riflettere su quanto ancora oggi il suo potere persuasivo sia impiegato per gli scopi più disparati.

# "DA' ALLA TUA EPOCA DEGLI ANIMALI, DAVANTI AI QUALI CI SI FERMI A LUNGO"

## Corso di avvicinamento e formazione teorico/pratico per adulti

"...se un extraterrestre vedesse contemporaneamente  
il barboncino col fiocchetto, le trappole per topi, le galline in batteria,  
i gatti con gli elettrodi nel cranio,  
cosa potrebbe pensare se non che **siamo totalmente pazzi!**"

Questo corso, rivolto ad adulti che lavorano con bambini e bambine, vuole puntare l'attenzione su un "totalmente altro" che ancora raramente trova spazio nei progetti pedagogici strettamente detti. Il fil rouge sarà dunque l'alterità **animale**, il suo essere altro da noi: doppio, specchio, maschera, e perché no, incubo... Non dimentichiamo che esiste oggi una sorta di schizofrenia nei confronti della categoria animali, che comprende cani e gatti tanto quanto ratti e scarafaggi. Il problema è tutt'altro che accademico se si considerano le conoscenze dei bambini in merito agli animali, spesso mescolanza di luoghi comuni e caratteristiche teriomorfe degli eroi della televisione. Uscire dalla coltre di banalità che ammanta molti degli argomenti legati agli animali, restituire bellezza e dignità al concetto di multiforme in senso non commerciale, tornare a rendere *complessi* i legami, articolati, aperti a soluzioni creative è sicuramente uno dei macro obiettivi di questo corso. L'animale fatto oggetto di un pensiero umano, soggetto di una relazione, guida ad un rapporto più equilibrato con le forme dell'alterità conduce all'idea di *laboratorio di modelli relazionali*, e da quest'esperimento nessuno può pensare di escludere una riflessione pedagogica...

### contenuti di massima

Il percorso si articola in tre incontri che vedranno l'alternanza di momenti teorici e momenti pratico-operativi. I principali argomenti saranno: la presentazione della ZOOANTROPOLOGIA (introduzione della disciplina e dei suoi ambiti di studio. Ci si soffermerà in particolare sull'analisi dell'interazione tra uomo e animale e le caratteristiche della referenza animale), la percezione dell'animale nel bambino (analisi del rapporto bambino-animale, le aree di intervento possibili, l'*animal appeal*, le fiabe con gli animali), le valenze pedagogiche del referente animale (il ruolo dell'insegnante come ponte tra mondo umano e mondo animale, il passaggio di informazioni corrette, l'ascolto dei vissuti infantili, il monitoraggio delle ricadute pedagogiche: empatia, espressività, diffidenza e autostima) e la presenza degli animali nel quotidiano umano (gli animali nella vita di tutti i giorni, l'animale amato-l'animale odiato, i peluches, i mostri e gli animali simbolici, gli animali nell'arte, nei fumetti, nelle fiabe... excursus generale sull'icona animale e suoi significati).

# CHI SIAMO

L'associazione **puppenfesten** nasce dall'incontro tra diverse individualità artistiche che operano in particolar modo nei settori teatrale, musicale e cinematografico.

Da sempre i suoi operatori hanno affiancato i loro percorsi artistici a quelli pedagogici, didattici, educativi e ludici, ritenendoli reciprocamente importanti nonché complementari. In questo senso la **puppenfesten** ha attivato nel corso degli anni più di duecento laboratori nelle scuole dell'infanzia, primarie, secondarie di primo e secondo grado; organizza attività ludico-ricreative (pomeriggi di gioco a tema, feste e piccoli eventi, narrazioni animate), atelier fotografici, spettacoli e animazioni teatrali per famiglie; corsi e giornate di approfondimento, work-shop e consulenze di carattere pedagogico e artistico rivolte agli adulti; grandi eventi e inaugurazioni rivolti a privati e aziende.

Abbiamo organizzato l'evento **BIMBÒ, LA CITTÀ DEI BAMBINI** per conto del comune di Monza in collaborazione con Scenaperta S.p.a.; abbiamo partecipato alla manifestazione **BERGAMOSCIENZA** con animazioni e laboratori di piazza; organizziamo campus estivi e invernali ( **C.R.E. Art, C.R.I Smart!**) in collaborazione con l'assessorato all'istruzione del comune di Monza; collaboriamo con associazioni del **distretto territoriale di Cinisello** alla realizzazione di eventi e vacanze residenziali e nell'ambito di progettualità finanziate da **Fondazione NordMilano** e da **Regione Lombardia** di promozione culturale, coesione sociale e sostegno alla famiglia.

La *mission* dell'associazione è quella di offrire un tempo libero di qualità, contenuti didattico-culturali veicolati in modo divertente, l'ampliamento degli orizzonti creativi dei partecipanti ed un modello conduttivo non giudicante, attento alle dinamiche del gruppo e del singolo.

Abbiamo attivato il progetto **SPAZIO IMPOSSIBILE**, che raccoglie attorno ad un luogo -sito in via Raiberti a Monza- le proposte da noi messe in campo, fino ad ora raminghe ma che, viaggiando, hanno acquistato un respiro importante che vogliamo continuare a far girare portando sempre il nostro stile ovunque operiamo.

Fondata nel marzo 2007 è insieme il punto di arrivo di un lungo percorso professionale dei suoi soci iniziato oramai 10 anni fa, e un punto di partenza importante perché il progetto che sta alla base della sua fondazione possa espandersi e perfezionarsi.

# CONTATTI

Per informazioni, progetti dettagliati, preventivi, precisazioni potete contattarci agli indirizzi di posta elettronica

[info@puppenfesten.it](mailto:info@puppenfesten.it)

[spazioimpossibile@libero.it](mailto:spazioimpossibile@libero.it)

oppure ai numeri di telefono

3332151651 – Marta Ragno

3277363271 – Massimiliano Chinelli



## puppenfesten

ASSOCIAZIONE CULTURALE

Sede legale: via Monte Santo 17 – 20900 Monza (MB)

Sede operativa: via Raiberti, 9– 20900 Monza (MB)

[www.puppenfesten.it](http://www.puppenfesten.it)

[www.spazioimpossibile.it](http://www.spazioimpossibile.it)

P.I.05763910964 c.f. 94043430159