

ALLA RICERCA DI ...

Animazione • Orientamento • SCUOLA DELL'INFANZIA

PERIODO: da ottobre a maggio

CONTRIBUTO: 80 euro a classe (25/28 alunni)

DURATA: 3 ore circa, con orario 9.30-12.30
E' possibile richiedere di cominciare alle 9

CONDIZIONI METEO:

L'attività è prevista anche in caso di maltempo
E' sempre necessario un abbigliamento adeguato alle stagioni e alle condizioni meteo

APPUNTAMENTO: prato presso ingresso c.na S. Romano

DESCRIZIONE E CARATTERISTICHE:

L'attività propone un itinerario che alterna momenti di esplorazione/orientamento a momenti di sosta/gioco e che si snoda dalla cascina San Romano attraverso gli ambienti del parco.

- Uno spaventapasseri e il suo buffo padrone accolgono la classe all'ingresso della cascina San Romano (entrare nel parco a piedi dal cancello sito in via Novara 390 e raggiungere la cascina)

I bambini pensano di essere arrivati al parco per fare una visita guidata (è quello che è stato detto loro dagli insegnanti, in preparazione dell'uscita), invece....
- **IMPORTANTE:** al momento dell'accoglienza il padrone dello spaventapasseri (che è un animatore del parco travestito ma i bambini non lo devono sapere) **fa finta di non sapere dell'arrivo della classe!**
- Le insegnanti cercano e trovano sullo **spaventapasseri un messaggio e una mappa** del parco (semplificata e illustrata) che serve alla **classe (accompagnata solo dagli insegnanti)** per partire alla ricerca di un altro personaggio misterioso (animatore), nascosto tra gli alberi, che animerà la mattinata con giochi e attività, attraverso radure, sentieri e boschi per riscoprire la semplicità di divertirsi all'aperto.
- **ATTENZIONE:** per la buona riuscita dell'attività, gli insegnanti devono prendere **mappa e messaggio** dallo spaventapasseri, leggere il messaggio ai bambini e insieme a loro usare la mappa per arrivare alla destinazione.
Il messaggio introduce i bambini all'attività e la mappa illustra l'itinerario da seguire: nel primo tratto (700 metri circa, dalla cascina all'incontro con l'animatore/personaggio) l'itinerario è guidato dalle insegnanti.
A seguire è guidato dall'animatore. Il percorso totale si estende per poco meno di 2km.

Se richiesto al momento della prenotazione, l'attività si presta ad accogliere il 'personaggio fantastico', spesso proposto ai bambini dagli insegnanti durante la scuola dell'infanzia. In questo caso è necessario inviare (minimo 10 giorni di anticipo) a info@cfu.it una nota scritta con la descrizione del personaggio e il possibile utilizzo durante l'attività (es. i bambini lo salutano e lasciano al parco, i bambini lo trovano al parco ecc.). Se si tratta di una FIGURA-OGGETTO materiale (ad es. pupazzo, scatola, disegno...) da far ritrovare nel parco, è necessario consegnarlo alla segreteria del CFU entro il giorno precedente l'uscita.

FINALITA':

- stimolare l'orientamento e l'esplorazione in uno spazio naturale utilizzando una mappa illustrata
- fornire ai bambini un'occasione di gioco all'aria aperta
- pur senza modificare finalità e scansione dell'attività, fornire all'insegnante l'occasione di usare/valorizzare il proprio personaggio fantastico

METODOLOGIA:

- l'animatore conduce l'itinerario ed è la guida del gruppo, non l'esperto che sostituisce gli insegnanti
- è importante che:
 - gli insegnanti vivano l'esperienza insieme ai bambini, compresi gli eventuali momenti ludici; partecipino attivamente alle attività e ai giochi proposti
 - venga limitata al massimo di 2 la presenza di adulti per classe (oltre all'animatore); comunque verrà accettata la partecipazione di massimo 3 accompagnatori

SUGGERIMENTI E RICHIESTE:

- Nel periodo precedente l'uscita, l'insegnante presenta alla classe l'attività come un'attività tradizionale che prevede la visita al bosco con una guida... per non togliere ai bambini la sorpresa delle modalità di incontro con il personaggio e di svolgimento dell'attività.
- Il tipo di ambiente e attività richiede che le insegnanti non usino il cellulare durante lo svolgimento dell'attività
- CONSIGLIATO: Alla ricerca di... è una attività ideale per trascorrere un'intera giornata nel parco. Dopo l'attività del mattino (svolta con l'animatore), la scuola può prenotare un portico dove fermarsi per consumare il proprio pranzo al sacco (il portico deve essere prenotato separatamente al momento dell'iscrizione)

EQUIPAGGIAMENTO e SPUNTINO metà mattina:

- abbigliamento pratico, idoneo ad una attività all'aperto. Sempre: pantaloni lunghi e scarpe per camminare su sterrato (comode e chiuse, antidrucciolo e resistenti all'acqua). In primavera/estate: cappello e acqua. In inverno: giacca pesante, guanti, cappello e sciarpa... In caso di pioggia: no ombrelli (nel bosco si impigliano nei rami) sì mantelle o giacca impermeabile + stivali
- spuntini/merende tascabili o raccolte in un unico zaino portato dall'insegnante durante l'escursione
- in generale per il vestiario fare molta attenzione alle caratteristiche stagionali e alle condizioni meteo

ALTRE INFORMAZIONI:

- la scuola deve provvedere autonomamente all'organizzazione del trasporto
- i pullman devono sostare nei posteggi all'ingresso del parco, poiché non è consentito entrare con mezzi motorizzati
- modalità di prenotazione e conferma sono dettagliate sul volantino "A scuola nel Bosco"