

AVVENTURIAMOCI

Animazione • Orientamento • PRIMARIA

PERIODO: ottobre-novembre + marzo-maggio

CONTRIBUTO: 80 euro a classe

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:

Avventuriamoci è una attività itinerante che si snoda tra boschi e radure, e che attraversa un percorso "dissestato" appositamente "pensato" per l'attività. Sono previsti momenti di sosta condotti da un animatore, per giocare e superare piccole prove. Tali prove metteranno in gioco le capacità della classe:

- manuali, per costruire oggetti, utilizzando attrezzi idonei (es: succhiello)
- fisiche, in percorsi "fuori" dai sentieri abituali per superare ostacoli naturali
- di osservazione, per trovare e recuperare quanto richiesto

In caso di maltempo il percorso potrà subire adattamenti.

- Nel prato situato presso l'ingresso della cascina San Romano, la classe trova un totem sul quale sono appesi un messaggio e una mappa che le insegnanti devono prendere e leggere ai bambini.
- Per i bambini deve essere una sorpresa! Loro pensano di essere arrivati al parco per fare una visita guidata con un operatore/guida... ma non c'è nessuno ad accoglierli! C'è il totem....
- Sono il messaggio e la mappa che esortano la classe ad inoltrarsi nel parco, fino a un punto preciso (non lontano dalla cascina San Romano, circa 500 metri)... in questo primo tratto l'itinerario è guidato esclusivamente dalle insegnanti.
- Nel punto indicato in mappa è presente un operatore/animatore (ma i bambini non lo sanno fino a questo momento!) impegnato in lavori forestali che "decide" di accompagnarli da questo punto in poi, seguendo il percorso tracciato in mappa: è a questo punto che l'itinerario prosegue nella parte più ludica/avventurosa, attraverso sentieri segreti e poco frequentati.
- Arrivati nel bel mezzo delle Paludi Paludose (area naturalistica del parco), i bambini dovranno, con ingegno, manualità e senso dell'orientamento, trovare una via di uscita e costruire un ponte, aiutandosi con gli indizi e i materiali trovati qua e là lungo il percorso.
- Sempre insieme all'animatore realizzeranno anche altri piccoli oggetti (ecoamuleti, coroncine...), con materiale naturale, per giocare e animare la mattinata.

FINALITA':

- stimolare l'orientamento e l'esplorazione in uno spazio naturale utilizzando una semplice mappa
- far scoprire il bosco come ambiente ricco e complesso, come fonte di idee e di spunti creativi
- far cogliere le infinite possibilità di utilizzo dei materiali del bosco
- recuperare il significato di muoversi liberamente in un ambiente naturale
- recuperare il senso del gioco in uno spazio aperto
- trasmettere elementari "regole" di comportamento all'interno di un ambiente naturale
- fornire l'occasione di mettere alla prova capacità manuali e abilità attraverso piccole prove da superare

METODOLOGIA:

- l'animatore non è l'esperto che sostituisce l'insegnante, ma colui/colei che guida il gruppo e conduce l'attività. La classe viene stimolata e coordinata dall'animatore, guidata nello spazio, aiutata a cogliere le svariate possibilità di utilizzo del materiale del bosco sempre nel rispetto e nella tutela dell'ambiente
 - è importante che:
 - gli insegnanti vivano l'esperienza insieme ai ragazzi, 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
-

SUGGERIMENTI E RICHIESTE:

- Verificare preventivamente con i bambini l'idoneità dell'equipaggiamento (scarponcini/scarpe antidrucciolo + vedi dettaglio paragrafo successivo), fondamentale per lo svolgimento dell'attività
 - 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 di evitare l'uso del cellulare durante lo svolgimento dell'attività. L'animatore sarà munito di cellulare per eventuali emergenze.
 - **CONSIGLIATO:** Avventuriamoci 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:

- **MOLTO IMPORTANTE PER IL TIPO DI PERCORSO DA AFFRONTARE:** scarponcini o scarpe con suola antiscivolo, resistenti all'acqua, per camminare su terreni sterrati e fangosi. NB: alcuni percorsi in caso di pioggia o ghiaccio possono essere scivolosi
 - 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 nelle giornate fredde...
 - In caso di pioggia: no ombrelli (nel bosco si impigliano nei rami) sì mantelle o giacca impermeabile
 - Spuntini/merende tascabili o raccolte in un unico zaino portato dall'insegnante durante l'escursione. Nelle giornate calde: borraccia/bottiglietta acqua (tutto da portare con sé 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"