

# ***IL SIGNORE DEGLI ANELLI***

**CENTRI RICREATIVI ESTIVI 2003**

***Capitani Coraggiosi***

***Societa' Cooperativa Sociale a.r.l.***

**VIA SAN GIOVANNI, SNC (PRESSO IPERCOOP)**

**63037 San Benedetto del Tronto (AP)**

**Tel./fax 0735 659365**

**[CapitaniCoraggiosi@Hotmail.com](mailto:CapitaniCoraggiosi@Hotmail.com)**

*Il Signore degli Anelli*  
CENTRI RICREATIVI ESTIVI 2003  
*Cooperativa Capitani Coraggiosi*

<b>I N D I C E</b>	<b>?? PROGETTAZIONE E CONDUZIONE DI UN CRE:</b>
	<b>NELLA DIREZIONE DELLA QUALITÀ DEL SERVIZIO</b> Indicatori di qualità rispetto ad alcuni fattori
	<b>?? I TEMI CONDUTTORI:</b> Il Signore degli Anelli
	<b>?? L'IMPOSTAZIONE METODOLOGICA</b>
	<b>?? FINALITÀ EDUCATIVE, OBIETTIVI SPECIFICI</b> Il raccordo finalità/contenuti Gli obiettivi specifici
	<b>?? ANIMAZIONE</b> Il Signore degli Anelli
	<b>?? IL MODULO ORGANIZZATIVO</b> La struttura del Centro Ricreativo Estivo La giornata tipo

## **PROGETTAZIONE E CONDUZIONE DI UN CRE: nella direzione della qualità del servizio**

L'esperienza di questi anni di gestione di servizi educativi, in vari comuni, ci ha convinto della validità di un'impostazione che al Centro Ricreativo Estivo intende svilupparne anche una esplicita dimensione educativa rispetto alle consuete modalità di gestione prettamente assistenziale. La natura del servizio che mette a contatto animatori con decine di bambini, ci ha spinto a favorire un potenziamento nella direzione della qualità. Ci sembra utile enucleare alcuni elementi:

?? principali richieste qualitative

?? i fattori implicati nella risposta alle esigenze

?? elementi che agiscono come indicatori di qualità rispetto ad alcuni fattori individuati.

### **Indicatori di qualità rispetto ad alcuni**

#### [1] ACQUISIZIONI CULTURALI

?? Connotazione educativa del Centro Estivo

L'esperienza e gli approfondimenti psicopedagogici ci hanno documentato che, la evidente necessità di "custodia" dei bambini nel periodo estivo, si manifesta secondo diverse modalità, evidenziando le attese educative dei genitori, centrate sulla speranza di offrire ai propri figli un'esperienza umanamente significativa, che sia cioè occasione di crescita relazionale e culturale.

La sottolineatura della valenza culturale del CRE non va intesa in senso didattico, quanto come offerta di risorse educative e conoscitive, secondo modalità diversificate, e meno vincolanti rispetto a quelle del contesto scolastico, prevalentemente orientate sulla dimensione ludico-espressiva. In tale direzione va, ad esempio, l'attenzione posta alla progettazione e realizzazione del tema conduttore – *Il Signore degli Anelli* - per il cui dettaglio si veda l'apposito paragrafo.

La stessa varietà di esperienze relazionali (gruppo dei pari, rapporto ludico-collaborativo con compagni di diversa età, relazione con gli animatori) contribuisce poi notevolmente alla sollecitazione di dinamiche socializzanti con un'accentuata valenza educativa.

?? Metodologia, obiettivi e contenuti

Si rimanda, più sotto, ai capitoli successivi.

[2] FATTORI RELAZIONALI

Ci pare questo uno degli snodi più delicati, in quanto l'obiettivo della qualità non può essere raggiunto e la customer satisfaction ottenuta se tutti i soggetti implicati non sono adeguatamente valorizzati e facilitati nel compiere il proprio lavoro.

L'interscambio informativo, inoltre, è condizione anche per la realizzazione di una progettualità aperta che sappia valorizzare le risorse creative delle diverse componenti (bambini, genitori, équipe degli animatori): ogni persona coinvolta con la vita del Centro dovrà percepire un clima positivo che incentivi la propositività e la volontà di collaborazione. Tutto ciò va nel senso di favorire il benessere di tutti i partecipanti, pur nella diversità di ruoli e competenze.

?? Capitani Coraggiosi / Team educativo

La Cooperativa è interessata a stabilire un rapporto corretto e produttivo con le persone che per essa lavorano. Ciò avviene attraverso il coinvolgimento degli animatori nella programmazione/verifica

?? Team educativo/bambini

Si rimanda al dettagliato paragrafo.

?? Team educativo/personale comunale

Il Coordinatore curerà che si instaurino rapporti di reciproca correttezza e, possibilmente, di disponibilità, tra il team educativo e il personale dell'Amministrazione pubblica, consapevole che per questo personale la presenza di un CRE costituisce un aggravio di lavoro.

## IL TEMA CONDUTTORE

### *“Il Signore degli Anelli”*

di Tolkien

Lo sfondo integratore dell'esperienza del C.R.E. della cooperativa Capitani Coraggiosi dell'estate 2003 si avvale del riferimento al libro *“Il Signore degli Anelli”* per i bambini delle elementari/medie.

La scelta è motivata dallo stile fantastico ed avventuriero del testo che stimola la fantasia e la creatività e dal profondo valore educativo che è possibile rinvenire attraverso una lettura in profondità dei contenuti: una grande viaggio vissuto dentro una compagnia significativa come occasione per scoprire chi siamo.

Ci è sembrato interessante infatti pensare al C.R.E. come ad un'occasione privilegiata, da non perdere, di incontro con i bambini delle elementari e delle medie per instaurare con loro un rapporto educativo, attraverso i giochi e la panoramica delle attività, andando oltre il semplice servizio assistenzialistico connotato in termini ricreativi.

A tal fine il progetto si snoda attraverso l'avvicinarsi delle avventure dei personaggi nel difendere l'anello e nel portare a termine la loro missione e cioè quella di distruggere l'anello, che verranno proposte di giorno in giorno, e da cui si prenderà ispirazione per le attività ludico-ricreative. Il filo conduttore sarà l'input educativo rintracciato nei diversi racconti, come si può leggere di seguito nella presentazione dettagliata del progetto. Questi permetteranno un confronto tra i temi che emergono: l'obbedienza, l'amicizia, la tentazione, il confronto costante tra il bene e il male, la debolezza dell'uomo e la possibilità di ricominciare, il rischio, le esigenze più profonde del cuore e le caratteristiche di ognuno. Il gioco insieme con dei “grandi” diventa poi l'occasione di continuare l'affascinante processo di crescita alla scoperta della propria identità e della grandezza della realtà.

Per questo motivo i laboratori creativi sono stati pensati a partire da grandi idee, cioè dalla scoperta della vita come avventura affascinante di grandi uomini.

## L'IMPOSTAZIONE METODOLOGICA

Il Centro Ricreativo Estivo si caratterizza fondamentalmente come momento ludico-socializzante, in un periodo dell'anno che vede i ragazzi desiderosi di svago e rilassamento: tutto ciò, lungi dall'attenuarne la necessità, rafforza invece l'esigenza di una chiara metodologia educativa, di cui possono evidenziarsi i seguenti tratti.

### 1. L'apertura all'incontro

La categoria fondamentale sarà quella "dell'incontro": si tratta infatti di spalancare i ragazzi, di favorirne l'apertura alla realtà, come condizione per una fruizione positiva dell'esperienza del C.R.E. La sollecitazione all'incontro sarà dunque l'idea-guida che ispirerà la globalità dell'esperienza educativa: è necessario infatti che il ragazzo incontri una proposta di fondo unitaria, che potrà dettagliarsi secondo diversi itinerari:

- a) incontriamo noi stessi
- b) incontriamo gli altri
- c) incontriamo la realtà

### 2. L'accoglienza della persona

La prima realtà da incontrare è quella di ognuna delle persone partecipanti al Centro, innanzitutto quella di ognuno dei ragazzi. Non sarà ovviamente un compito facile e scontato, ma la prima indispensabile condizione perché ciò possa avvenire è che i ragazzi si sentano accolti e accettati per quello che sono innanzitutto dagli adulti educatori: solo l'avvertire un clima di positiva accoglienza della propria persona può infatti favorire l'accettazione di se stessi e degli altri.

L'affermazione del valore assoluto della persona e l'attenzione al singolo ragazzo nel tentativo di conoscerlo e di aiutarlo ad esprimersi, costituirà la costante e prioritaria preoccupazione degli educatori. In modo particolare ciò sarà richiesto nei confronti di portatori di handicap, la cui eventuale presenza andrà opportunamente supportata

### 3. Una conduzione unitaria e sicura

L'accettazione dei ragazzi per quello che sono non significa ovviamente l'assecondamento passivo della loro istintività, così come l'instaurazione di un rapporto amichevole tra educatori e ragazzi non può tradursi in una "compagnoneria" che annulli ogni distanza tra adulti e bambini. E' estremamente necessaria una presenza autorevole e una conduzione unitaria da parte degli adulti. La decisione di una proposta educativa (anche attraverso l'inevitabile traduzione in gesti e comportamenti comuni) e la chiara percezione della diversità e complementarità di ruoli sono condizioni indispensabili per favorire l'integrazione tra ragazzi provenienti da diverse esperienze e la creazione di una serena convivenza.

### 4. Un contratto formativo chiaro: l'articolazione dei tempi e degli spazi

Il contratto formativo stabilirà le condizioni entro cui i ragazzi potranno agire la propria libertà in modo rispettoso di quella altrui e fecondo rispetto alla comune convivenza. La necessità di rispettare (ed eventualmente aggiornare) tale contratto sarà continuamente verificata: ciò significherà aiutare i ragazzi, attraverso momenti di discussione, a paragonarsi con le proposte e le decisioni di chi guiderà il CRE e a giudicare insieme il suo andamento.

Più ancora che con la parola, sarà importante far percepire attraverso gesti concreti ed esperienze (cfr. sotto, l'indicazione delle attività relative) la bellezza dell'unità e dell'incontro con gli altri e con la realtà circostante.

In particolare, il contratto formativo mirerà a rendere consapevoli i partecipanti dell'esistenza di un ritmo della giornata che prevede l'alternarsi di momenti di tempo libero (comprendenti attività libere/individuali o semi-strutturate/gruppo spontaneo) e di tempo guidato (attività strutturate/grande gruppo); analogamente, per quanto riguarda la dimensione spaziale, i bambini dovranno essere aiutati a comprendere i diversi atteggiamenti richiesti dallo spazio ludico, dallo spazio motorio e dallo spazio espressivo.

#### 5. La sottolineatura della dimensione comunicativo-relazionale

Per quanto riguarda, le attività volte a sviluppare forme di conoscenza della realtà ambientale e culturale circostante, si valorizzeranno gli elementi comunicativo-relazionali unitamente a quelli di tipo cognitivo. Si praticherà una conduzione educativa delle attività, dando massima importanza al significato dell'esperienza e alle opportunità espressive per il ragazzo, non dimenticando l'apprendimento di tecniche e/o contenuti.

## FINALITA' EDUCATIVE, OBIETTIVI SPECIFICI

### 1. Il raccordo finalità/contenuti

La determinazione particolareggiata delle attività più sotto presentate verrà adeguata in rapporto ai concreti ragazzi incontrati, ai fattori meteorologici e alle risorse disponibili, gli educatori adatteranno flessibilmente la proposta, della quale indichiamo le linee di massima relative ad alcune fondamentali finalità educative.

a) Stimolare la socializzazione amicale e operativa in piccolo e grande gruppo attivando la conoscenza e l'elaborazione delle norme utili alla convivenza in situazioni determinate.

Per favorire l'incontro, la conoscenza e la creazione di legami di solidarietà fra i partecipanti si utilizzeranno modalità diverse e complementari:

- la creazione di gruppi eterogenei al loro interno riguardo all'età dei componenti (ma sempre ovviamente all'interno della stessa fascia scolastica), al fine di superare un'aggregazione puramente "scolastica" e spingere alla formazione di nuovi rapporti di amicizia; per favorire la coesione di tali gruppi si valorizzerà in modo accorto la naturale tendenza agonistica attraverso l'effettuazione di giochi di squadra;

- l'utilizzo di giochi di collaborazione, la cui dinamica non prevede competizione tra i gruppi ed il cui scopo è la comprensione che solo con l'aiuto reciproco e l'attenzione agli altri è possibile la riuscita del gioco;

- momenti di canto comunitari: non appena vinta una certa ritrosia (presente peraltro solo nei ragazzi più grandi), queste due attività si rivelano efficaci strumenti di integrazione;

- un momento di visione di "spezzoni" del film " Il Signore degli Anelli " all'inizio della giornata (per lanciare lo "slogan" educativo che ne accompagna la realizzazione delle attività lungo il giorno) ed al suo termine (per verificare l'esperienza vissuta): se condotti in modo agile e chiaro, questi momenti possono costituire una risorsa notevole per coinvolgere attivamente i ragazzi nel dialogo educativo

b) Stimolare la conoscenza della realtà ambientale e culturale circostante, con modalità di apprendimento attivo e ludico.

Non si tratta, come è ovvio, di "insegnare" dei contenuti ai ragazzi, quanto piuttosto di creare occasioni di sensibilizzazione all'incontro con la natura e le tradizioni culturali, viste come forme del molteplice rapporto che gli uomini intessono con l'ambiente in cui vivono.

La conoscenza della realtà ambientale sarà perciò affrontata secondo l'ottica positiva e valorizzatrice della scoperta della bellezza di ciò che ci circonda: la presa di coscienza che l'uomo è parte integrante dell'ambiente in cui vive contribuirà anche allo sviluppo di atteggiamenti di rispetto e salvaguardia della natura.

Approfondimenti sensoriali possibili:

- passeggiate, con esperienze di scoperta dell'ambiente attraverso l'uso dei vari sensi (non solo la vista, ma anche l'udito - con brevi momenti di cammino in silenzio- l'olfatto, il tatto);

c) Stimolare la conoscenza del vissuto emotivo ed affettivo sollecitando l'espressività e le capacità comunicative del singolo partecipante.

## **2. Gli obiettivi specifici**

Più analiticamente, l'esperienza del CRE potrà dare qualche contributo al perseguimento dei seguenti obiettivi:

- ?? sviluppare l'autonomia personale, intesa come scoperta delle proprie esigenze e risorse
- ?? incentivare la capacità comunicativa, favorendo l'esperienza di diverse modalità di relazione con gli altri e di connessione con la realtà
- ?? stimolare una miglior comprensione dei punti di vista altrui e della complessità della convivenza sociale
- ?? ampliare il campo esperienziale, attraverso la sperimentazione di attività ludico-motorie, sportive, espressive e ricreative
- ?? acquisire nuovi linguaggi e tecniche espressive

# **ANIMAZIONE**

Di seguito presentiamo il progetto di animazione elaborato per i bambini delle elementari/medie.

# *Il Signore degli Anelli*

## **PROGETTO**

Il tema conduttore per le elementari e le medie seguirà come accennato nel relativo paragrafo l'affascinante romanzo de *L'isola del tesoro*, che nel momento iniziale della giornata verrà presentata ad episodi in modo da caratterizzare le relative attività espressive e ludico-ricreative, che diventeranno così occasione di scoperta e gioco.

La breve presentazione del romanzo a seguire, ha come scopo quello di evidenziare il contenuto della storia, proponendo però un paragone tra i personaggi dell'avventura e l'esperienza che i ragazzi vivono quotidianamente al CRE, perchè la narrazione possa diventare uno spazio creativo aperto.

### **Le 5 Rappresentazioni:**

1. Presentazione della Contea.
2. La partenza di Frodo.
3. La compagnia dell'anello.
4. La tentazione di Boromir.
5. Il fosso di Helm.

### **Il contenuto educativo di ogni rappresentazione:**

1. La presentazione della contea serve solo ad ambientare le successive proiezioni.
2. Frodo pur non capendo cosa stia succedendo, e nemmeno immagina quel che capiterà, obbedisce a quello che dice il suo Amico Gandalf e decide di partire. Ma questo suo viaggio apparentemente triste e solitario si rivelerà interessantissimo e già contro ogni sua previsione ecco che un suo umile amico, il giardiniere Sam Gamgee, si unisce a lui, unito da un'amicizia fortissima, che gli fa mettere da parte il suo lavoro e in secondo piano persino l'amore per la graziosa e simpatica Rosie Cotton.
3. Frodo ha scelto: Egli prende su di sé il difficile ruolo di portatore dell'anello, ma non sarà solo: subito altri compagni si offrono liberamente per il terribile viaggio a Mordor, cioè capiscono l'importanza della missione e nella loro coscienza nonostante la loro diversità non possono non aderire a questo viaggio e lottare insieme per questo unico scopo.
4. Boromir ha due dubbi che lo fanno vacillare: Perché affidare l'anello a Frodo? Perché distruggere quel magnifico e potentissimo strumento? Boromir per orgoglio "Impazzisce", però si accorgerà del dell'errore commesso e combatterà fino alla morte per riscattarsi. In questa rappresentazione si capisce che non esistono persone buone e persone cattive, ma ognuno di noi può scegliere se essere l'uno o l'altro.
5. L'ultimo episodio sottolinea la forza dell'unione della compagnia dell'anello, la determinazione e l'insistenza a non abbandonare il loro scopo.

## IL MODULO ORGANIZZATIVO

Il CRE si svolgerà dal **16 giugno al 12 luglio**, durante il quale verrà iniziato il racconto delle avventure del Signore degli Anelli.

Al fine di garantire la possibilità di curare al meglio il rapporto con tutti i bambini le attività verranno svolte con un rapporto educatore / bambini di **1/10**.

### ☞☞ **La struttura del Centro Estivo:**

1. **Prima Settimana:** *Presentazione della Contea e partenza di Frodo dalla Contea.* In questa settimana si proiettano queste due scene e gli operatori, aiutano i ragazzi nel costruire alcune "Case" della contea, cioè capanne di legno e tessuto. Alla fine verranno premiate, con un anello che ognuno dovrà appendere al di fuori di ogni tenda. Successivamente in tutto l'arco della settimana vengono svolti giochi con questo tema, cioè giochi classici con piccole varianti ad esempio...Ciclope tirato dagli Orchetti ecc.
2. **Seconda Settimana:** *La compagnia dell'anello.* In questa settimana gli operatori aiuteranno i ragazzi nel costruire alcune armi che serviranno per la battaglia. I ragazzi in alla fine della settimana dovranno avere tutti una spada di legno e un mantello.
3. **Terza Settimana:** *La tentazione di Boromir* dopo la proiezione del filmato, un operatore vestito da Boromir, ruberà gli anelli. A quel punto altri operatori vestiti da Orchetti, faranno "un'imboscata", nella quale i ragazzi combatteranno per difendersi. In loro aiuto arriverà anche Boromir che prima di morire restituirà gli anelli ai ragazzi, dopo aver cacciato gli Orchetti.
4. **Quarta Settimana:** *Fosso di Helm.* Gli operatori aiuteranno i ragazzi nel costruire il Fortino. Cioè si adopereranno per racchiudere tutte le Tende in una specie di roccaforte. A quel punto ci sarà il grande gioco finale. Battaglia con lancio di palloni pieni di acqua, tra i ragazzi e gli Orchetti.

### ☞☞ **La giornata tipo.**

Il centro estivo si svolgerà dal **lunedì al venerdì** :

- dalle **15,00 alle 15,30** avverrà l'accoglienza dei ragazzi.
- dalle **15,30 alle 17,00** avverrà lo svolgimento dei compiti per le vacanze.
- dalle **17,00 alle 17,30** la merenda.
- dalle **17,30 alle 19,00** laboratori creativi o giochi a tema.

# PROGETTAZIONE

## **1) Il team educativo**

E' costituito dagli animatori e da uno o due Coordinatori di livello (elementari e medie). Il Team Educativo è evidentemente l'elemento più importante e nello stesso tempo delicato del progetto, sottoposto ogni giorno alla sfida di saper corrispondere alle esigenze relazionali, educative e ricreative dell'utenza ed alle problematiche organizzative connesse. Per questo la Cooperativa pone particolare cura nella sua costituzione. In particolare, la cooperativa garantisce che ogni suo Team Educativo abbia queste caratteristiche:

- ?? adeguata formazione professionale di ogni membro;
- ?? composizione equilibrata, sia in termini di varietà delle competenze professionali specifiche (musica, animazione linguaggi ecc.), che di esperienza nell'ambito dell'animazione per minori;
- ?? unità di impostazione metodologica degli animatori attorno al Coordinatore (con precedente esperienza nel ruolo), come condizione essenziale per l'armonioso funzionamento del Centro;

## **2. Selezione e formazione del personale**

Qualora ne abbia necessità, la Cooperativa prevede anche la possibilità di selezionare personale residente sul territorio comunale o eventualmente segnalato dall'Amministrazione Comunale, in forza di precedenti esperienze di servizio prestato sul territorio.

L'eventuale selezione - che ha come requisiti necessari il possesso del diploma di scuola superiore o provata esperienza nel settore, nonché una precedente esperienza nel campo dell'animazione con bambini - avverrà sulla base dei curriculum e di un colloquio individuale mirato a valutare le capacità relazionali e le specifiche competenze professionali.