



Avventura in costume “Una Magica Storia”

un'esperienza attiva che coinvolge i bambini in prima persona

L'avventura in costume è un nuovo modo di giocare ed imparare: un'esperienza che consente ai partecipanti di immedesimarsi totalmente in un personaggio storico o leggendario e vivere un'avventura in un'epoca o in un luogo immaginario. I bambini verranno catapultati dagli animatori nell'epoca scelta, venendo vestiti a tema da legionari romani oppure da cavalieri o ancora da folletti, gnomi, elfi...

Solo così saranno pronti per vivere pienamente questo progetto che racchiude in sé tutto il fascino, i valori e la bellezza di un gioco nonché le finalità didattiche legate ai percorsi svolti durante l'anno...

ASSALTO AL CASTELLO

L'incoronazione del nuovo re si avvicina, nuove truppe sono richieste per difendere il regno dai suoi nemici. Un'avventura oltre il tempo, dove i protagonisti, vestiti come soldati del castello, scopriranno il significato e la natura del leggendario codice cavalleresco e si troveranno coinvolti nella lotta per il controllo del regno tra un usurpatore e il legittimo re. Una battaglia per un ideale, non solo per un trono.

GIULIO CESARE E I GALLI: L'ESPANSIONE DELL'IMPERO

Corre l'anno 52 a.C. Vercingetorige aderisce alla ribellione delle tribù galliche contro i Romani ottenendone il comando. Impedendo i rifornimenti ai nemici e dando inizio alla battaglia campale, riesce a mettere in seria difficoltà Cesare che deve ritrovare il modo di reagire. Tra l'assedio di Gergovia, al territorio degli Uggeri e poi ancora con gli Arveni alla fortezza di Alesia: un'avventura senza esclusione di colpi tra la legge di Roma contrapposta a quella della prepotenza e della forza.

CARLO MAGNO E I LONGOBARDI

La straordinaria epopea del fondatore del Sacro Romano impero rivissuta in un'avventura ricca di imprevisti e colpi di scena. Dalla Battaglia di Roncisvalle all'incoronazione nella Notte di Natale dell'anno 800, i piccoli protagonisti rivivranno in prima persona la storia di uno dei più grandi Re d'Europa.

RE ARTU' E I CAVALIERI DELLA TAVOLA ROTONDA

Nell'occasione dell'incoronazione del nuovo re Artù, dopo l'estrazione della magica spada Excalibur, l'esercito di Camelot si lancerà alla conquista del Santo Graal, custodito dalla terribile strega Morgana, per trovarsi coinvolto in una avventura dove il bene prevale sul male e dove i soldati del valoroso Lancillotto affrontano una dopo l'altra le più impensabili avventure...

LA LEGGENDA DI ROBIN HOOD

La fantastica avventura dell'arciere più famoso del mondo: da Little John allo Sceriffo di Nottingham, dal Principe Giovanni allo stesso Robin Hood, tutti i personaggi della leggenda del Ladro buono lungo le vie suggestive del castello che sceglierete, che si trasformerà per l'occasione nell'epica Nottingham.

L'ODISSEA: IL RITORNO DI ULISSE A ITACA

Quali bambini hanno mai potuto vivere le mille avversità che dovettero incontrare Ulisse e i suoi compagni sulla strada del ritorno a Itaca? Che cosa potrebbero trovare sul loro cammino? I ciclopi guidati dal terrificante Polifemo? I terribili gorgi di Scilla e Cariddi? I favori o gli impedimenti degli dei? L'astuzia di Ulisse e dei suoi marinai saranno l'unica stella che potrà guidarli a casa.

NOVITA': ROMA E L'ANTICO EGITTO

Corre l'anno 47 a.C. quando le forze Romano-Pergamene e Idumee, guidate dal valoroso Gaio Giulio Cesare, dovettero arrestare l'avanzata delle truppe di Arsinoe IV e Tolomeo XIII, pronti a tutto pur di sottrarre l'Egitto all'egemonia romana e alla nomina di Cleopatra quale reggente per conto di Roma. I prodi combattenti sapranno respingere i nemici, superando le numerose avversità, garantendo così la prosperità di Roma?

IL GRANDE FAR WEST:

Agli estremi confini occidentali degli Stati Uniti vive una comunità di industriosi pionieri. Tutto scorre tranquillo, fino a quando un giorno, l'ufficiale in comando non accusa i pionieri di aver rubato la cassa delle tasse, esigendone di nuove e minacciando di distruggere il villaggio. Riusciranno i nostri esploratori a provare la loro innocenza e a smascherare i veri colpevoli? Non resta che scoprirlo!



USI E COSTUMI DEL MEDIOEVO: Animazione sostitutiva in caso di pioggia

Lezione relativa a vari argomenti attinenti al medioevo: evoluzione dell'armamento medievale, vestizione del cavaliere, ranghi militari, ranghi sociali, ecc. Tutti i bambini vengono vestiti, e con l'aiuto di alcuni giovani collaboratori presenteremo i principali personaggi della vita quotidiana del medioevo.

Finalità Educative

Cos'è l'Avventura in costume:

L'avventura in costume è un nuovo modo di giocare ed imparare: un'esperienza che consente ai partecipanti di immedesimarsi totalmente in un personaggio storico o leggendario e vivere un'avventura in un'epoca e luogo immaginario. I giocatori, adulti e bambini, possono interpretare personaggi molto diversi: dagli antichi faraoni egiziani, ai legionari romani, dai cavalieri medievali alle guardie napoleoniche, senza porre alcun limite alla fantasia di chi crea l'avventura.

Il modo più semplice per spiegare come funziona un'avventura in costume è pensare ad un libro, una rappresentazione teatrale o ad un film, nei quali esistono due figure principali ben distinte:

I PERSONAGGI-GIOCATORI: bimbi e bimbe d'età compresa fra i 6 e i 14 anni,

I TRAINER: giocatori adulti i quali, essendo a conoscenza della trama della fiaba, hanno compiti molto importanti: trasportare nel vivo dell'avventura gruppi di giocatori, recitare con loro, creare lo spirito del gioco... dare importanza alle singole esigenze dei partecipanti ed al lavoro di gruppo, coinvolgere ed inserire tutti nella giusta situazione con il fine di raggiungere lo scopo finale.

Nel gioco, i trainer (che possono essere uno o più per squadra), hanno anche il compito di accompagnare il proprio gruppo nei luoghi dove si sviluppa la vicenda e seguire l'avventura intervenendo e riadattando la trama iniziale agli sviluppi delle azioni dei giocatori.

Il ruolo dei giocatori è di interpretare i personaggi creati:

Diversamente dai trainer, i PERSONAGGI-GIOCATORI non conoscono la trama, ma interagiscono al fine di raggiungere lo scopo indicato nel breve racconto iniziale.

Una componente fondamentale, per poter meglio immedesimarsi nei personaggi, è rappresentata dall'apparato scenico dell'ambientazione che può essere costituito da semplici costumi o, addirittura, accompagnato da elementi di fondo scenografici.

Ogni ambientazione (ovvero l'epoca storica nella quale si svolgono le avventure), può essere utilizzata un numero indefinito di volte, giocandovi storie sempre diverse.

Le avventure si sviluppano solitamente in luoghi all'aperto, in cui gli animatori trainanti dividono i giocatori in singoli gruppi con lo scopo di raccontare loro gli estremi dell'avventura.

Le scene si susseguono una dopo l'altra, rispettando la trama e i cambiamenti apportati dagli eventi. La principale caratteristica che contraddistingue l'avventura in costume da tutti gli altri giochi, è l'assenza di competizione tra i singoli bambini: i personaggi coinvolti nell'avventura rappresentano un gruppo compatto che deve collaborare per raggiungere uno scopo; viene quindi a cadere il classico concetto di rivalità che caratterizza le gare tradizionali.

Si crea, per contro, un **forte spirito di gruppo** che aumenta le possibilità **d'aggregazione** tra i bambini: in questo senso possiamo attribuire all'avventura in costume una capacità educativa, così come all'origine, il gioco stesso ne aveva una terapeutica.

È un grande gioco:

INNOVATORE: coinvolge, fin dalla preparazione, persone d'ogni età e gruppi stimolando e valorizzando le loro competenze. Una concezione che non riduce il gioco ad uno spettacolo transitorio, ma lo trasforma in uno strumento per imparare a vivere la comunità.

SPETTACOLARE: i mass media ci hanno abituato a spettacoli sempre più raffinati cui non è possibile contrapporre vecchi giochi da cortile. Solo la ricerca di temi unici come questo, realizzati con il rigore di uno spettacolo, può richiamare su un gioco l'attenzione di un pubblico distratto, ma esigente.



EDUCATIVO: il lavoro equamente diviso esalta il rispetto della personalità altrui e valorizza la correttezza. Tutti sono stimolati a contribuire al divertimento degli altri con spirito di servizio: l'azione educativa ha come fine lo sviluppo della persona e delle sue potenzialità latenti.

CULTURALE: l'ambiente storico in cui è collocato ogni Grande Gioco crea l'atmosfera giusta per imprimere nella mente dei partecipanti un ricordo, oltre che gioioso ed emozionante, ricco di riferimenti storici, spesso difficili da trasmettere a bambini e ragazzi durante le ordinarie lezioni frontali in aula. A tutto ciò bisogna aggiungere l'approfondita ricerca di costumi, scenografie, testi, musiche, danze che la Compagnia fa per insegnare storia, comportamenti e soprattutto valori dei personaggi dell'epoca.

COMPRENSIBILE: il tema del gioco e le sue regole devono essere chiari per tutti.

Giocare in tanti:

- **L'IMPORTANZA DEL GIOCO:**

"Giocando e soltanto giocando l'individuo bambino o adulto è capace di essere creativo e di esprimere la sua completa personalità" D. Winnicot.

Il gioco non è un passatempo, ma per i ragazzi diventa un vero e proprio "lavoro", attraverso il quale imparano ad avere fiducia in sé stessi e a socializzare.

L'atmosfera che si crea grazie alla presenza del TRAINER, permette di far emergere le capacità e la personalità dei singoli a livello sia intellettuale che sociale.

- **L'INFLUENZA DEL GRANDE NUMERO:**

Benché sia così piacevole ed attraente, non è sufficiente proporre un gioco per garantire la buona riuscita, soprattutto per i fini educativi.

Perché un gioco contribuisca realmente alla maturazione dei ragazzi (e perché risulti realmente gradevole), occorre adattarlo alle caratteristiche, ai gusti dei partecipanti ed alle condizioni oggettive della situazione: lo spazio, i materiali, il tempo a disposizione e soprattutto il numero dei giocatori.

La "numerosità" diventa un fattore decisivo che può influenzare l'esito del gioco. Nell'avventura in costume bisogna considerare alcuni fenomeni tipici che si verificano:

Una tensione "egualitarista" tra i partecipanti: la diminuzione e la dimenticanza delle differenze individuali e delle distanze sociali tra gli individui facilitano il superamento di difficoltà ed inibizioni private;

Una tensione "solidaristica": un avvicinamento sia fisico che emotivo tra le persone presenti;

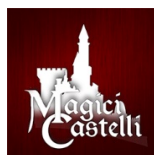
Una tensione "collettiva": l'insorgere d'attese comuni, verso qualcosa da realizzare tutti insieme, tende a far nascere valori collettivi.

Principali Opportunità Educative Presenti in un'avventura dal Vivo:

- accoglienza ed accettazione di tutti da parte di tutti;
- superamento di blocchi ed inibizioni individuali, come vergogna e timidezza;
- assimilazione d'idee e valori difficili da proporre individualmente;
- sviluppo e sostenimento del senso d'appartenenza a realtà più grandi e complesse;
- sviluppo dell'identificazione in modelli positivi e rispettive caratteristiche (leadership...).

UN MONDO DI AVVENTURE SRL

Via Inganni 27/2
20147 Milano
Cf. P.iva: 06057550961



UN MONDO DI AVVENTURE SRL

Cod. Destinatario: M5UXCR1
IBAN:IT67Z0623001630000043666267

In collaborazione con la **Compagnia San Giorgio e il Drago**

Per Concludere:

Giocare in tanti è bello ed esaltante, soprattutto se è dato spazio all'immaginazione, alla dimensione dell'avventura, (ricostruzioni di scenari e ambienti, realizzazione di costumi, manufatti, eccetera...).

Non dimentichiamo, tuttavia, di inserire sempre questo Grande Gioco collettivo in un progetto educativo più vasto e, soprattutto, di riprendere ed approfondire tutti i valori e gli aspetti avvincenti dell'aver giocato in tanti.

A SEGUIRE I PREZZI...

**PREZZI:**

- A)** Animazione 2 ore: € 500,00 fino a 50 partecipanti; € 10,00 per ogni partecipante oltre al 50°.
- B)** Animazione con sequel (2 ore mattino + 2 ore pomeriggio): € 750,00 fino a 50 partecipanti; € 15,00 per ogni partecipante oltre il 50°.

NB: fa eccezione il Castello Sforzesco (MI): € 600,00 fino a 50 bambini; € 12,00 cad. bambino oltre il 50°.

NB: fa eccezione il Borgo di Grazzano Visconti (PC): € 650,00 fino a 50 bambini; € 13,00 cad. bambino oltre il 50°

A tale prezzo va aggiunto il costo dell'ingresso ed eventuale visita e/o laboratorio ove previsto, del castello o al borgo come di seguito specificato:

CASTELLO	INGRESSO	VISITA GUIDATA
LOMBARDIA		
Castello di ANGERA (VA)	4,00€ cad. fino a 6 anni 7,00€ cad. 6-14 anni	+ 40,00€ ogni 25 bambini
Castello SOMMA LOMBARDO (VA)	4,50€ cad.	Compresa
Villa della P. BOZZOLO (VA)	3,00€ cad.	+ 3,00€ cad.
Villa RAIMONDI (CO)	3,00€ cad.	Non prevista per le materne
Castello di GRUMELLO (BG)	6,00€ cad.	Compresa
Castello di PAGAZZANO (BG)	3,00€ cad.	+ € 5,00 cad. visita completa + € 4,00 cad. laboratorio
Castello SILVESTRI di Calcio (BG)	3,00€ cad.	Non prevista per le materne
Rocca VISCONTEO VENETA di Lonato (BS)	3,00€ cad.	Laboratori: contattare 030 9130060
Castello di CAMAIRAGO (LO)	3,00€ cad.	Non prevista per le materne
Castello S. COLOMBANO (MI)	2,00€ cad.	Non prevista per le materne
Castello SFORZESCO di Milano (MI)	Non previsto	Visite: contattare 02 45487400
Castello di ZAVATTARELLO (PV)	3,00€ cad.	Visita al bosco incantato per materne
Castello di CHIGNOLO PO (PV)	8,00€ cad.	+ 2,00€ cad.
PIEMONTE		
Castello di MASINO (TO)	3,00€ cad.	+ 5,00€ cad.
Castello di MONCRIVELLO (VC)	5,00€ cad.	Compresa
Rocca di VOGOGNA (VB)	2,00€ cad.	2,00€ cad.
Castello SANNAZZARO (AL)	5,00€ cad.	Compresa
Castello di PIOVERA (AL)	5,00€ cad.	Compresa
LIGURIA		
Castello di SARZANELLO (SP)	4,00€ cad.	Compresa
Fortezza di FIRMAFEDE (SP)	4,00€ cad.	Compresa
EMILIA ROMAGNA		
Borgo GRAZZANO VISCONTI (PC)	Non previsto	Visita Libera del borgo
Rocca di SAN GIORGIO PIACENTINO (PC)	5,00€ cad.	Compresa
Castello S. PIETRO IN CERRO (PC)	5,00€ cad.	Compresa
Castello di SCIPIONE (PR)	5,00€ cad.	Compresa
Castello MONTECHIARUGOLO (PR)	6,00€ cad.	Compresa
Castello di COMPIANO (PR)	4,50€ cad.	Compresa
Castello di BARDI (PR)	5,50€ cad.	30,00€ fino a 21 bambini 50,00€ da 21 a 50 bambini
Castello di TORRECHIARA (PR)	5,00€ cad.	Compresa
Castello di ROCCABIANCA (PR)	4,00€ cad.	+ 3,00€ cad.

Gli insegnanti accompagnatori ed i bambini certificati non pagano alcun biglietto di ingresso o visita.

Orari: le fasce orarie disponibili per le animazioni nei castelli sono: **Fascia1:** dalle 10.30 alle 12.30 | **Fascia2:** dalle 12.30 alle 14.30 | **Fascia3:** dalle 14.30 alle 16.30. **Fascia speciale:** dalle 13:30 alle 15:30 (previa verifica disponibilità con ufficio prenotazioni).

Modalità di Prenotazione: una volta inviato il modulo di prenotazione vi verrà confermata la disponibilità della location tramite mail o fax di conferma contenente anche le informazioni utili il giorno della gita.