



VIA MONTE BIANCO N. 11
CIGLIANO
C.F. 94041100028

Cari genitori,
anche quest'anno C.A.M. propone il centro estivo che si svolgerà presso il Parco della Salute (Andorno Micca) per i bambini della scuola primaria e secondaria e presso la scuola Materna Don Paolo Gagliardini di Andorno Micca per i bimbi della scuola materna, con orario 8,00/17,15.

Saremo lieti di incontrarvi il giorno 10 giugno alle ore 18.30 presso il Parco della Salute per la presentazione delle attività.

Di seguito vi proponiamo la tipologia delle attività che intendiamo proporre. Tali attività, pur non essendo quotidiane, si ripeteranno con frequenza, almeno settimanale all'interno di una programmazione elaborata dall'èquipe nell'ambito delle riunioni periodiche.

Attività all'aria aperta

Comprendono quelle attività che vogliono stimolare, oltre all'attività fisica dei ragazzi, intesa in senso tradizionale, la partecipazione dei ragazzi al lavoro di gruppo allo scopo di creare dei momenti di socializzazione.

Sono in grado, inoltre, di valorizzare le tendenze personali, di integrazione verso i ragazzi esclusi o che si escludono dal gruppo.

A fianco di momenti comuni, si cercherà di favorire momenti di gioco a seconda dell'età per salvaguardare le esigenze dei singoli gruppi.

Nella ricerca di una reale integrazione tra il **Centro estivo** ed il **Territorio** si cercherà di utilizzare e valorizzare il patrimonio verde del Comune, programmando attività e brevi uscite presso le aree verdi presenti nel Comune.

Proposta operativa

Oltre ad utilizzare le risorse messe a disposizione del Comune, si intende proporre nei momenti di gioco organizzato i seguenti gruppi di gioco:

1. **grandi giochi:** giochi di ruolo e di movimento da farsi soprattutto nei grandi spazi del territorio circostante;

2. **giochi di cortile e di tradizione:** il recupero, attraverso la memoria degli anziani e attraverso la proposta degli animatori di giochi tradizionali e poveri che si giocavano una volta, giochi collettivi che purtroppo nel nostro tempo sono stati sostituiti da proposte tecnologiche e molto spesso individuali;
 3. **giochi espressivi e di conoscenza:** proposte di gioco, adatte nei momenti di calma e nei momenti deboli, che servono a fornire l'opportunità di conoscenza e di aggregazione e allo stesso tempo favoriscono la "liberazione" di timidezze e freni inibitori.
Verranno proposti, a titolo esemplificativo giochi come "Giacomo ha detto, il re dei golosi, il memory umano ecc..."
- **Giochi d'acqua:** l'acqua è sempre stato un elemento di gioco per i bambini: tuffarsi, lanciarsela addosso, nuotare, fare le bombe d'acqua ecc... E' nostra intenzione creare dei giochi dove l'acqua sia un elemento fondamentale per il gioco dove i ragazzi, opportunamente avvisati e con un ricambio adeguato, possano, senza paure di sorta, confrontarsi e divertirsi.
 - **Giochi sportivi:** è intenzione proporre ai ragazzi, attraverso la proposta ludica, un avvicinamento allo sport. A tal fine, cercheremo la collaborazione di alcune società sportive del territorio al fine di integrare le risorse del centro estivo con quelle del territorio.

Attività calme e laboratori

Accanto a momenti di attività di movimento intendiamo proporre una serie di attività calme che permettano al ragazzo il **recupero di un proprio ritmo** e, allo stesso tempo, lo stimolino alla ricerca ed al lavoro manuale, alla creazione ed alla costruzione dei giochi secondo la propria fantasia e le proprie capacità. Il bambino attraverso il laboratorio, scopre infatti di avere capacità che non sospettava e che spesso, attraverso le tradizionali valutazioni scolastiche, non emergono o, peggio ancora vengono repressi. Nei laboratori le incapacità funzionali trovano alcune condizioni per regredire. Il bambino aggiusta il suo livello di aspirazione, si vivono esperienze di rapporti e di interessi in comune con i pari di entrambi i sessi.

Inoltre permettono, collegati al progetto globale del centro, di fare in modo che i laboratori, e quindi l'operato dei ragazzi, non siano fini a se stessi ma interattivi fra di loro e volti verso un unico risultato finale.

E' la definizione dello spazio e del tempo che permette, nell'incontro tra l'animatore e i bambini, l'emergere della creatività.

Per creatività si intende la possibilità di lasciar trasparire, dall'essere e dal fare dei bambini, ciò che essi sono veramente.

Si intende cioè la possibilità di lasciare loro inventare il proprio gioco entro la cornice posta dal laboratorio.

Il bambino quindi, attraverso il suo giocare in presenza dell'animatore, lascia intravedere la sua realtà interiore. Il gioco, in questa particolare situazione in cui l'adulto è in grado di guardare, partecipare, lavorare assieme, stare in disparte, dare senso e significato a ciò che viene creato, ha perciò la funzione di permettere al bambino di rivelarsi e camminare. Infatti i bambini nel laboratorio sviluppano le loro idee attraverso la metafora dell'attività nasce attraverso i "**segni**" inviati dai bambini e colti dall'animatore come elementi caratterizzanti del gruppo. Essa diviene così l'ambientazione, la suggestione, lo sfondo significativo, cioè la trama priva di forme rigide e definite su cui giocare, creare, inventare.