

BECCO DI RAME

Il progetto prende ispirazione da una storia realmente accaduta di un incidente avvenuto in una fattoria toscana, nella quale si trova coinvolta un'oca.

Una notte una volpe affamata attacca gli abitanti del pollaio e la coraggiosa oca difende e salva i suoi amici, ma la volpe riesce a romperle il becco.

L'oca ferita viene portata dal veterinario che riesce a salvarla, grazie ad una protesi di RAME. L'oca ne esce fortificata tanto da diventare un leader all'interno del gruppo degli animali della fattoria.

Una simile storia dà sicuramente forza, coraggio e speranza non solo agli adulti ma soprattutto ai bambini e in particolar modo a quelli che per motivi diversi hanno delle insicurezze e disabilità.

Abbiamo pensato di utilizzare la tecnica delle ombre cinesi per rappresentare la storia

perché, creando delle immagini riflesse con le ombre dei corpi e degli oggetti, che sono riconoscibili per il loro contorno, si lascia spazio all'immaginazione per riempirle di significato.

Coinvolgimento emotivo, espressione spontanea di insicurezze, proposte di spunti di dibattito relativi ai temi-obiettivi del progetto, rafforzamento della fiducia nelle proprie possibilità, identificazione con l'oca- Eroe protagonista della storia.

OBIETTIVI ATTIVITA':

- Riflettere sul rapporto uomo-animale
- Esaltare il valore dell'intelligenza degli animali
- Educare verso il concetto di condivisione
- Mettere in evidenza esseri viventi con nuove energie e positività
- Trasmettere positività e felicità interiore

METODOLOGIA :

Attraverso il "GIOCO DELLE OMBRE", scoprire e vedere il corpo in modo diverso: il corpo che parla, che esprime, che racconta.

- Riesce a concepire l'animale come essere vivente dotato di autonomia e sensibilità
- È in grado di rapportarsi in modo positivo con gli animali
- Comprende l'importanza di comunicare eventuali disagi e/o insicurezze

Capisce l'importanza di prendere coscienza delle proprie potenzialità e della propria forza interiore

Sede: scuola primaria Capoluogo Tempo Pieno.