

EM-OZ-IONIAMOCI

L'autostima è la conoscenza di sé e l'esperienza di quello che siamo. Si riferisce a quanto conosciamo di noi stessi e a come consideriamo ciò che sappiamo. Chi ha un sano senso di autostima ha anche un senso di completezza. Spesso i bambini hanno scarsa consapevolezza delle loro capacità, hanno bisogno di continue conferme o preferiscono "non mettersi in gioco" e impegnarsi soltanto in quello in cui sono sicuri di riuscire bene. Questa storia è stata scelta per questo, ci insegna che tutto ciò di cui abbiamo bisogno si trova proprio dentro di noi e al di fuori.

Il viaggio di Dorothy, la protagonista del libro, è un itinerario alla scoperta del sé e gli incontri significativi che compie corrispondono ai tre aspetti dello sviluppo:

- cognitivo, lo spaventapasseri senza cervello;
- affettivo, l'omino di latta senza un cuore;
- relazionale, il leone pauroso.

Dorothy è solo una bambina, ma ha coraggio e determinazione e per i bambini è importante vivere la storia di una loro coetanea che, fidandosi di sé e degli altri, riesce ad arrivare dove vuole.

Il racconto è quindi ricco di spunti educativi.

Al termine della storia il Mago di Oz farà riflettere i nostri personaggi permettendo loro di capire che per superare le varie avventure hanno fatto affidamento solo sulle proprie capacità. Il Mago non crea niente, permette solo ai quattro amici di sviluppare le loro potenzialità e di acquisire gli strumenti di cui hanno bisogno.

Attraverso questo progetto si vuole proporre ai bambini un percorso educativo in cui possano sperimentarsi e acquisire, in questo modo, più consapevolezza di se stessi.

Il fine ultimo di ogni percorso educativo è lo sviluppo dell'autonomia di ogni singolo bambino, autonomia indispensabile per affrontare con fiducia le innumerevoli e variegata esperienze della vita.

Questa storia darà la possibilità di fare esperienze diverse, giocando i bambini sperimentano se stessi concretamente. Il gioco è un'esperienza totale, è azione costruttiva di sé, della propria personalità e quindi di apprendimento in senso generale.

Ognuna delle attività proposte conduce il bambino un passo avanti sul sentiero della storia e anche sul sentiero della sua crescita cognitiva, emotiva e valoriale, senza che egli ne abbia la consapevolezza, ma semplicemente giocando.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Esprimere la propria percezione attraverso il linguaggio verbale e non verbale
- Scoprire e condividere con gli altri gli atteggiamenti che fanno stare bene insieme
- Arricchire il bagaglio di conoscenze attraverso l'ascolto di una favola
- Arricchire la capacità di esprimersi in maniera creativa e spontanea
- Favorire la capacità di osservare, riconoscere e riprodurre
- Riconoscere e rispettare le regole, i materiali e le strutture a disposizione
- Collaborare con i compagni durante le attività
- Percepire il sé in relazione con gli altri
- Controllare ed esprimere in modo adeguato i propri sentimenti
- Favorire lo sviluppo di relazioni sociali serene, nel rispetto dell'altro.

STRUMENTI E METODOLOGIE

- **Ascolto:** porre attenzione al messaggio principale che la storia vuole trasmettere.
- **Laboratori artistici:** realizzazione di semplici lavoretti attraverso diverse tecniche artistiche (disegno, decorazione, pittura, collage).
- **Attività creative:** si prevede l'utilizzo di materiali di recupero (stoffe, scatole, tappi), materiali poveri (polistirolo, alluminio) e materiali naturali (pasta, foglie, rametti).
- **Attività manipolatorie:** pasta di sale, pongo, das per creare prodotti da poter in seguito dipingere o decorare.
- **Gioco libero e di squadra:** gioco inteso come momento ricreativo, educativo (confronto con le regole) e sociale (giochi di fiducia, di contatto, di cooperazione).
- **Laboratori espressivi ed esperienziali:** drammatizzazione, travestimento e rappresentazione grafica dell'esperienza vissuta dal punto di vista del bambino.

PROPOSTE SCENOGRAFICHE

Le educatrici allestiranno delle piccole ambientazioni all'interno della scuola. Verrà riutilizzata una delle casette del giardino e allestita come la casetta di Dorothy che è atterrata proprio lì da loro per raccontare questa storia.

Prepareranno una città tridimensionale, tutta verde, utilizzando delle scatole di cartone ed un meraviglioso castello, una mongolfiera che rappresenterà il mezzo di trasporto che il Mago ha utilizzato per arrivare nella terra di Oz. Verranno, inoltre, preparati utilizzando materiali di riciclo, dei burattini/fantocci per rappresentare i protagonisti delle varie settimane (lo spaventapasseri, l'omino di latta e il leone). Infine, verrà preparata una strada tutta gialla proprio come la strada che Dorothy e i suoi amici dovranno attraversare per raggiungere la città di Smeraldo.

Verrà creato un grande libro ricco di immagini che verrà utilizzato ogni settimana per raccontare la storia e messo a disposizione dei bambini per essere sfogliato.

ORGANIZZAZIONE SETTIMANALE

La storia è stata suddivisa in quattro parti così suddivise:

- Dorothy e lo spaventapasseri
- Dorothy e l'omino di latta
- Dorothy e il leone
- Messa in scena del musical 'Em-oz-ioniamoci

Ogni settimana sarà, quindi, narrata una parte della storia e verranno prese in considerazione alcune caratteristiche dei suoi personaggi ed ognuno di essi porterà con se una canzone.

Obiettivo finale del gruppo è di rappresentare l'intera storia con un musical

PRIMA SETTIMANA - DOROTHY E LO SPAVENTAPASSERI

Dorothy inviterà i bambini a dimostrare che cosa vuol dire avere delle doti e a metterle a disposizione degli altri.

Laboratorio creativo: costruzione di uno spaventapasseri con del cartoncino e con della paglia (in mancanza della paglia è possibile usare la carta crespa)

Proposte di gioco:

- *L'uragano*: I bambini vengono divisi in gruppi da 5. In ciascun gruppo, 4 bambini unendo le mani uno con l'altro, devono formare una sedia sulla quale siederà il quinto. Questi rappresentano Dorothy e la casa. Quando arriva l'uragano la casa comincerà a muoversi portando Dorothy, senza farla cadere, fino al punto di arrivo.
- *Pensa e rispondi - Usa il cervello*: i bambini vengono disposti in cerchio e sottoposti ad un quiz. Chi sa rispondere alle domande deve correre a suonare una campanella posta al centro del cerchio e dare la risposta.

Esempi di domande:

- ❖ Quanti sono i giorni della settimana?
 - ❖ Chi fa il latte?
 - ❖ Che giorno c'è dopo il sabato?
 - ❖ Quante dita abbiamo?
 - ❖ Di che colore è il sole?
- *Spaventapasseri*: i bambini devono correre da una parte all'altra del campo da gioco. Uno di loro è il mago e si posizionerà al centro del campo. Al via i bambini saranno invitati a raggiungere l'altra estremità del campo. Quando un bambino viene toccato dal mago diventa uno spaventapasseri e rimane immobile con le braccia aperte.
 - *Gioco di abilità*: ogni bambino ha un foglio su cui dovrà disegnare quello che verrà richiesto dall'educatrice (es. disegna un animale, scrivi un numero...). A fine gioco verrà creato un cartellone contenente tutti i disegni.
 - *Caccia al cervello*: Caccia al tesoro. I bambini dovranno superare le varie prove per trovare i pezzi del puzzle che rappresentano una "testa col cervello" che alla fine gioco verrà regalato allo spaventapasseri.

La voce del mago dirà ai bambini che hanno superato la prova della settimana e troveranno un cervello in uno scrigno da mettere allo spaventapasseri.

SECONDA SETTIMANA- DOROTHY E L'OMINO DI LATTA

Dorothy inviterà i bambini a dimostrare che cosa vuol dire avere un cuore ed essere capaci di amare.

Laboratorio creativo: costruzione di un omino con dei contenitori di latta

Proposte di gioco:

- *I ghiacciatori:* alcuni bambini rappresentano i ghiacciatori, gli altri devono correre da una parte all'altra del campo da gioco. Al via i bambini saranno invitati a raggiungere l'altra estremità del campo senza farsi prendere dai ghiacciatori. Se quest'ultimi vengono toccati diventano di ghiaccio. Solo il calore di qualcuno potrà sghiacciare il suo compagno e quindi permettergli di rientrare in gioco abbracciandolo.
- *Ti voglio bene:* questo gioco è una reinterpretazione di "Un, due, tre stella". Il bambino che conta (o l'educatrice) deve dire "ti voglio bene" e poi voltarsi. Gli altri bambini dovranno avanzare verso la meta, ogni volta che l'educatore si volta dovrà notare dei gesti di affetto tra i bambini nei confronti del proprio vicino (abbracciarlo, dargli la mano, dargli un bacio). Chi non farà un gesto d'affetto tornerà indietro.
- *Omino senza olio:* i bambini a coppia camminano con le braccia attorcigliate tra di loro senza poterle muovere. Come l'omino di latta anche i bambini devono superare una prova per poter raggiungere l'educatrice che ha con sé l'olio per liberarli. (Staffetta in cui i bambini devono arrivare fino all'educatrice tenendo ferma una pallina solo appoggiando la propria fronte a quella dell'amico. Arrivati in fondo troveranno l'educatrice che li "olierà" per poterli liberare).
- *Caccia al tesoro:* trova il cuore da donare all'omino di latta.

La voce del mago dirà che troveranno un cuore da donare all'omino di latta.

TERZA SETTIMANA - DOROTHY E IL LEONE

Dorothy inviterà i bambini a dimostrare che cosa vuol dire avere coraggio e come lo si può mettere a disposizione degli altri, perchè rischiare a volte può servire per ottenere degli ottimi risultati.

Laboratorio creativo: costruzione di un leone con un piatto di plastica, delle forchette e del cartoncino.

Proposte di gioco:

- *Scappa dal leone*: i bambini vengono disposti in cerchio. Un bambino viene messo al centro ed è il leone. Questo deve scegliere un bambino del cerchio e rincorrerlo, vince chi si siede per primo dei due si siede nel posto lasciato vuoto dal bambino scelto. (Il gioco del gatto e il topo).
- *Coraggio ad occhi chiusi*: i bambini vengono bendati e devono spostarsi seguendo le indicazioni dell'educatrice o del compagno.
- *Nella bocca del leone*: le educatrici costruiscono il leone della verità e lo mettono in un'aula. I bambini entreranno nell'aula uno alla volta e dovranno avere il coraggio di mettere la mano nella bocca del leone senza sapere cosa li aspetta. Nella bocca del leone troveranno una caramella.
- *Staffetta pericolosa*: i bambini dovranno affrontare un percorso ad ostacoli (che può essere reso più estivo inserendo anche dell'acqua). Solo i più coraggiosi arriveranno alla fine.

La voce del mago dirà che troveranno la criniera del leone

QUARTA SETTIMANA- Messa in scena del Musical

Proposte di gioco:

- *Mattoni gialli*: attraversando la strada gialla Dorothy e i suoi amici finalmente arrivano alla città di Smeraldo. Ogni bambino avrà a disposizione quattro mattoncini gialli e potrà camminare solo su di essi per arrivare a destinazione. Dopo ogni passo deve spostare un mattoncino rimasto di lui poggiandolo avanti a se per poter proseguire il percorso.
- *La battaglia finale*: dopo le varie avventure i nostri protagonisti arrivano finalmente dal mago, per entrare nella città però devono superare le bombe d'acqua. Le educatrici tireranno i gavettoni ai bambini mentre cercano di raggiungere la meta.
- *Ascolta Oz*: il mago di Oz da' importanti insegnamenti ai protagonisti, ma loro devono essere in grado di comprenderli. L'educatrice dirà delle parole nell'orecchio a un bambino, che le riferirà al vicino e così via. L'ultimo bambino della fila dovrà tenere a mente tutte le parole e comporre la frase corretta. (Telefono senza fili)