

**"ALLA RISCOPERTA DEL MEDIOEVO"**





ISTITUTO COMPRENSIVO "AUGUSTO SCOCCHERA" -

Progetto Ambinfanzia - I Teatri della Scienza

Anno Scolastico 2017-2018

LABORATORIO SCIENTIFICO

BAMBINI SENIORES

INSEGNANTE REFERENTE SANDRA SOFFRITTI

**"ALLA RISCOPERTA DEL MEDIOEVO"**



Il laboratorio scientifico si è sviluppato all'interno del progetto Ambinfanzia - i teatri della Scienza -

Il tema di quest'anno proposto dal formatore del progetto Prof. Angelo Rimondi ha come titolo "Nell'ambiente con le mani...e con la mente". Ha come finalità la realizzazione di un percorso frutto delle mani e del pensiero, volto alla scoperta del Medioevo. Il progetto ha coinvolto i tre ordini di scuola dell'Istituto Augusto Scocchera: Infanzia, Primaria e Secondaria di 1°. I momenti fondanti della Proposta formativa ha visto i docenti dei tre ordini di scuola nella ricerca e simulazione didattica adulta e poi collaudata direttamente nelle sezioni e nelle classi con gli alunni. I bambini Seniores sono stati protagonisti di un percorso ricco e articolato di attività di laboratorio a scuola e direttamente nell'ambiente. Hanno sviluppato e potenziato le differenti competenze e abilità linguistiche, espressive, scientifiche e tecnologiche, attraverso esperimenti di drammatizzazione e di animazione teatrale, di progettazione e fabbricazione. Hanno seguito le seguenti procedure: riconoscimento, utilizzazione e sperimentazione accompagnati in tale percorso da un personaggio: Safira. I primi messaggi vocali di *Safira*, eroina anconetana del periodo medioevale, li ha portati ad avventurarsi tra le vie della città alla scoperta del suo personaggio e del periodo in cui è vissuta. Sono succedute attività sperimentali in continuità con alcune classi della Primaria e Secondaria di 1° per l'allestimento storico, antropologico, scientifico e tecnologico delle arti e delle tradizioni popolari

Queste le attività svolte durante l'anno dai bambini Seniores insieme all'insegnante:



## DAL TEATRO DELLE CELEBRAZIONI STORICHE

*Racconti di cultura - curiosità - giochi - balli*

- ❖ *31/10/2017 Festa della Zucca- 1° messaggio vocale di Safira interpretata da Melissa Conigli - animatrice teatrale -*
- ❖ *Festa dell'investitura - 2° messaggio messa in scena di danze medioevali: balli in circolo danze processionali, a catena aperta, dame e cavalieri nei giochi a cavallo;*
- ❖ *Festa di Carnevale "Safira e Safiretta" !° incontro con l'eroina di Ancona. Racconti di Safira per immergersi nell'immaginario della vita tra le mura del castello insieme alla Vª A Primaria Conero;*
- ❖ *Festa Medioevale e della Primavera: nel giardino della Scuola Conero i bambini celebrano la festa con balli e giochi insieme a Safira e Safiretta e gli alunni della Vª A Primaria.*

Le attività sono iniziate con l'arrivo dei messaggi di Safira, personaggio mediatore che ci ha riportato nel suo periodo storico:

- 31 ottobre 2017 - i bambini ricevono il 1° messaggio di Safira - racconta una parte della sua storia e invita i bambini a cercarla nel centro storico di Ancona "*cerchemme, vedemme, parlemme...*"
- 3 novembre 2017 - i bambini ricevono il 2° messaggio - continua il racconto delle sue gesta eroiche "*la libertà è più importante della vita mia...*"
- 10 maggio 2018 - i bambini ricevono il 3° messaggio - Safira invita i bambini ad andare nel vicolo della serpe dove lei giocava da piccola "*...giugami a salta scale ma me so fatta certi caprioli...comunque dovè giugà a tutto!... perché quando si è fioli vi potete divertì! Ciao fioli!*"

## SPEDIZIONI NELL'AMBIENTE - LE FORTEZZE MEDIOEVALI -

8 novembre 2017 uscita didattica al porto: casa del Capitano, mura medioevali;

11 maggio 2018 - Vicolo della serpe - centro storico Piazza S.Francesco alle scale



## FABBRICAZIONI - SIMULAZIONI INTERPRETAZIONI

*ALLESTIMENTO DI ATTIVITA' SPERIMENTALI DI STORIA E ANTROPOLOGIA, DI SCIENZA E TECNOLOGIA, DELLE ARTI E DELLE TRADIZIONI POPOLARI. L'OFFICINA DELLE RICOSTRUZIONI STORICHE:*

- IL BOSCO E IL VILLAGGIO - RICOSTRUZIONE AMBIENTE MEDIOEVALE;
- PERSONAGGI STORICI: SAFIRA EROINA ANCONETANA CAVALIERI E DAME - REALIZZATI CON I COLORI NATURALI NEL LABORATORIO D'ARTE;
- COSA C'E' DENTRO IL CASTELLO? LABORATORIO CON IL PROF. ANGELO RIMONDI -
- LA MACCHINA DEL TEMPO PROGETTATA E REALIZZATA DAI BAMBINI CON MATERIALE DA RICICLO: SCATOLONE
  - CARTA DA PACCHI COLORATA DAI BAMBINI - TAPPI, TUBI DI GOMMA, CARTONCINI, STOFFE, CAMPANELLA -
- RAPPRESENTAZIONE DEI GIOCHI DI STRADA RACCONTI DI VITA QUOTIDIANA DI SAFIRA -

## - AL TEATRO DELLE CELEBRAZIONI STORICHE

### FABBRICAZIONI

- COSTUMISTICA E SARTORIA - ABBIGLIAMENTO PER LE DAME E I CAVALIERI - materiale di recupero: cartone, sacchetti di plastica, bottoni, lana, foulards.

### SCENOGRAFIA E OGGETTISTICA

- BALLETTI CON MUSICHE MEDIOEVALI festoni di carta, stendardi di plastica, cavalli, spade scudi di cartone riciclato per fare da sfondo ai *balli in circolo, danze processionali, a catena aperta;*

- MOSTRA D'ARTE DI RITRATTI DELL'EROINA E DEI PERSONAGGI DELL'EPOCA CON I COLORI NATURALI realizzati dai bambini Seniores;

- RUOLI, PERSONAGGI, INTERPRETI, PROTAGONISTI - dame e cavalieri interpretati dai Seniores e Juniores - Safira personaggio mediatore -

### ADVENTURE

#### *PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DELL' ASSEDIO DI ANCONA*

23 maggio 2018 Incontro con la 1ª A Secondaria di 1° Conero: i ragazzi hanno raccontato l'assedio di Ancona nel 1173



*Dal teatro delle animazioni storiche*

- ❖ *Festa della Zucca 31/10/2017 i bambini in palestra hanno ascoltato il messaggio vocale di Safira che si presentava e raccontava una parte delle sue gesta eroiche per salvare la Repubblica di Ancona dall'assedio dell'arcivescovo di Magonza Cristiano di Buch, per conto dell'imperatore Federico Barbarossa.*



3/11/2017

*Questa mattina in laboratorio i bambini ascoltano di nuovo il messaggio di Safira e poi...*

Insegnante: che cosa diceva Safira nel messaggio?

Bambini: ci ha salutato e ci ha chiamato fioli

Insegnante: come mai fioli ?

Bambini: lo diceva in dialetto perché è di Ancona

Insegnante: e voi lo capite il dialetto anconetano?

Bambini: si, si si capisce... *e ridono.*

Insegnante: vi ha solo salutati?

Bambini: ha detto che ha fatto del bene ad Ancona e ha aiutato a vincere la battaglia

Insegnante: quale battaglia?

Bambini: ha detto di andare a fare una passeggiata verso il porto di Ancona dove lei andava a fare le passeggiate con il marito...

Insegnante: vogliamo andare a vedere cosa c'è al porto?

Bambini: si.

***Prima spedizione nell'ambiente: 6/11/2017***

*I bambini Seniores insieme ai bambini Juniores si recano al porto con le insegnanti.*

*Durante il percorso indicato da Safira trovano i resti storici del porto romano e di fronte ad esso la "casa del Capitano" del periodo medioevale. Tra i bambini uno di loro si accorge del sacchettino di Safira, (che racchiude una usb con i messaggi vocali) legato al cancello della casa del capitano. Con il tablet l'insegnante fa ascoltare il messaggio vocale ai bambini che racconta la seconda parte della battaglia e come lei si è offerta volontaria per dare fuoco ai barili pieni di pece messe vicino alle barricate: "un posto pericoloso... ho preso coraggio...perché la libertà è più importante della vita mia... adesso sta a voi truvà i posti delle barricate da dove sono arrivati i nemici...e avè visto me anè fato la statua e il quadro mentre stò a dà fogo!*





### *Dal teatro delle animazioni storiche*

#### *Ipotesi di architetture interne: la casa del Capitano.*

*In laboratorio ai bambini viene chiesto di disegnare la "Casa del Capitano" e cosa pensano ci sia dentro.*

LISA: Nella casa del capitano c'erano le scale e di sopra c'era il camino.

DAVIDE: ...c'erano le scale

GRETA R. : secondo me c'erano 3 stanze, le scale, la cucina, la camera dove dormiva il capitano e soprattutto dove c'era tanto buio con la lanterna vedeva il gufo.

FILIPPO: ... c'erano le stanze e le scale, il pavimento, 2 letti e nella stanza di sopra aggiustata la casa.

FRANCESCO: dentro immagino che ci sia un ombrellone da spiaggia, la cucina e la camera da letto.

SEIF: ... era fatta di mattoni dove c'era un tavolo e una cucina.

MATTIA: ...c'era una lampada, un ciccione che salta, 3 stanze, la cucina, la camera da letto.

EDOARDO B.: ...c'erano 3 stanze, il bagno, le scale, la cucina e la camera da letto.

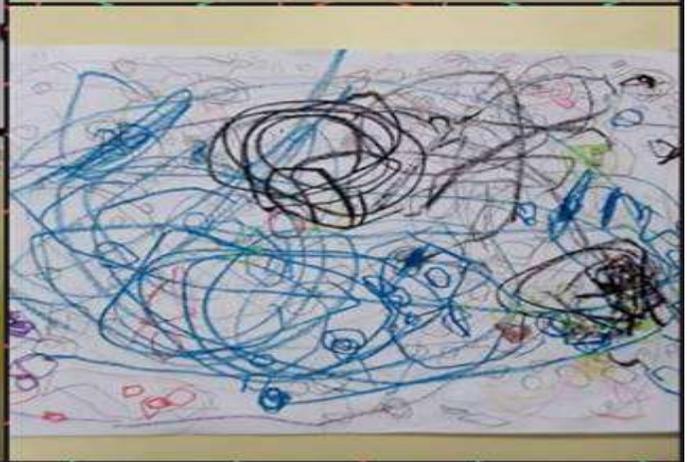
ADELE: ... c'erano 2 stanze, un mobiletto, le scale per andare a dormire nella camera da letto.

EDOARDO I.: ... c'era la cucina, poi la stanza dove mangiava e lavorava e dormiva. Costruiva treni, statue di legno, al piano di sopra guardava dalle finestre per vedere le navi se affondavano.

ELETTRA: ... dentro c'era una stanza con un tavolo e la paglia per fare le sedie, i giochi di legno e delle foglie per giocare.

ELENA: ... c'era una stanza dove il capitano dormiva e mangiava.

GRETA M.: ...due stanze la camera dove si dormiva e la camera dove si mangia poi il giardino.



*L'officina delle ricostruzioni: Dialoghi sull'uscita per la costruzione della mappa del percorso svolto.*

Oggi i bambini ricostruiscono il percorso fatto nell'uscita. Disegnano le strade, le mura, le case, i palazzi che hanno incontrato e inseriscono le foto dei luoghi storici. Realizzano un pulmino e con le loro sagome a bordo, simulano il viaggio nelle vie del centro storico.



## *PRIMA DELLA FESTA DELL'INVESTITURA*

*10 novembre 2017*

*Oggi in laboratorio l'insegnante chiede ai bambini se conoscono il periodo Medioevale ai tempi di Safira.*

Bambini: no

Insegnante: possiamo cercare tra i libri che abbiamo in biblioteca.

Bambini: possiamo cercare anche a casa, chiedere a mamma o papà o guardare su Internet...

Insegnante: va bene oggi cerchiamo a scuola e voi a casa e domani vediamo insieme quello che abbiamo trovato.



*Il giorno dopo i bambini portano in laboratorio alcuni libri e riviste con illustrazioni della vita medioevale reperite in biblioteca e...*

Insegnante: a casa avete trovato libri che parlano del medioevo?

Bambini: io mi sono dimenticato, non ho trovato niente...papà mi ha fatto vedere sul computer che c'erano i cavalieri,

ho visto i castelli.

Insegnante: bene anche in biblioteca ci sono queste riviste ...le volete vedere?

Bambini: sì

*I bambini si passano le riviste dove sono illustrate cavalieri, dame castelli e altro*



Insegnante: come vi sembrano?

Bambini: a me piacciono i cavalieri come erano vestiti, i cavalli e come facevano la battaglia...

Insegnante: secondo voi erano sempre in guerra?

Bambini: no! ci sono anche le feste, i cavalieri ballano con le donne

Insegnante: le donne le chiamavano dame... si è vero e che cosa suonano?

Bambini: sembra una chitarra

Insegnante: si sembra la chitarra ma aveva un altro nome come la fisarmonica, il flauto, la tromba, il violino e li suonavano i Menestrelli delle persone che cantavano le poesie o davano il ritmo ai balli.

Fra pochi giorni ci sarà la festa dell'investitura. Cosa ne pensate di preparare degli addobbi e balli medioevali come al tempo di Safira?

Bambini: si

Insegnante: bene vi faccio ascoltare alcune musiche medioevali e poi proveremo a fare dei balletti. Che ne dite?

Bambini: Sii!

Nei giorni successivi i bambini provano le movenze per i balletti e in pochi giorni si trasformano in danzatori eccellenti.



## *FESTA DELL'INVESTITURA - GIOCHI A CAVALLO*

Il 10 novembre 2017 nel salone della scuola si è svolta la cerimonia di investitura; tutti i bambini hanno ricevuto un contrassegno per distinguere il gruppo di appartenenza.

Ogni gruppo di età, a fine cerimonia, si è esibito in un balletto medioevale preparato nei giorni precedenti alla festa.

Mentre si svolgeva la festa in salone, dalla cucina arrivava il profumo di caldarroste che alcune mamme si sono offerte di preparare per il gioco dei "Cavalieri e delle Dame".

Il gioco a coppie, consisteva nel rimanere sempre sul "destriero" e arrivare alla bancarella delle caldarroste dove il Cavaliere e la sua dama prendevano dal cesto le caldarroste e ritornavano al castello per mangiarle insieme.



ù



## FESTA DI CARNEVALE

### Racconti di cultura - curiosità - giochi - balli

Nel mese di febbraio i bambini hanno ricevuto il terzo messaggio vocale di Safira che annunciava il suo arrivo il giorno di carnevale. I bambini e le insegnanti hanno preparato insieme gli addobbi per il salone: bandiere e stemmi con le iniziali del nome della scuola.

il laboratorio scientifico si è trasformato in un atelier dove i costumi medioevali sono stati creati con materiale di riciclo: sacchetti di plastica per le tuniche, copricapi abbelliti con bottoni colorati per i bambini *cavalieri*, grandi foulard intrecciati per le bambine - *dame*.



Il 13 febbraio si sono svolti a scuola i festeggiamenti per il Carnevale. In questa occasione sono stati invitati gli alunni della Primaria V<sup>a</sup> A per conoscere Safira, l'eroina anconetana. Il personaggio mediatore ci ha portato al tempo del "Medioevo" raccontando le sue gesta eroiche.

Dopo il racconto i bambini si sono preparati per festeggiare il Carnevale con balli medioevali.

I bambini si sono vestiti da dame e cavalieri e a tempo di musiche medioevali si sono esibiti abilmente nelle danze: balli in cerchio, danze processionali, a catena aperta ( si passa sotto l'arco formato da una coppia che, a braccia levate, si tiene per mano).

Anche gli alunni della primaria sono stati coinvolti nei balli in circolo.

Al termine della festa Safira ha chiesto ai bambini di realizzare dipinti con colori naturali ricavati da verdure, ortaggi, fiori, semi terra che la ritraggono come ha fatto il pittore anconetano ottocentesco Francesco Podesti.



## LABORATORIO D'ARTE CON I COLORI NATURALI

19 marzo 2018

Oggi in laboratorio i bambini ricordano l'incontro avvenuto con Safira e ragionano come realizzare i colori.

Insegnante: come pensate di fare i colori naturali?

Bambini: con le cose da mangiare.

Insegnante: e quali sono?

Bambini: Safira ci ha detto che si possono usare: la frutta, i fiori, le verdure

Insegnante: a scuola non abbiamo frutta e verdura ma possiamo pensare di portarli da casa. Io ho l'orzo solubile voi cosa pensate di poter portare?

Bambini: le fragole, le ciliegie,

Insegnante: intanto vogliamo disegnare Safira con gli acquarelli?

Bambini: si!



23 marzo 2018

Dopo qualche giorno i bambini hanno portato a scuola gli ingredienti per fare i colori naturali.

Insegnante: con i succhi di frutta, di verdure e le spezie che avete portato possiamo fare i colori naturali. Al colore dobbiamo aggiungere questo impasto che ho preparato a casa per rendere il colore più denso.

*Ai bambini viene dato un contenitore con il colorante naturale e un po' di impasto alla volta, fino a raggiungere la tonalità desiderata e come i tintori medioevali si sono trasformati in piccoli artigiani del colore.*

I colori ottenuti sono stati:

- il rosso con il centrifugato di fragole
- Il rosa con il succo di rapa
- Il fucsia con il succo di rapa e qualche goccia di limone
- Il blu con il succo di mirtilli e bicarbonato
- Il giallo con lo zafferano in polvere
- L'arancione con la curcuma
- Il verde con gli spinaci cotti
- Il viola con il succo di ciliegie
- Il marrone con l'orzo salubile



## MOSTRA D'ARTE - RITRATTI DI SAFIRA REALIZZATI CON I COLORI NATURALI

Dopo la creazione dei colori naturali i bambini si accingono a preparare la mostra d'arte. Realizzano dipinti prima disegnati con la matita e poi colorati con i colori naturali.



## PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE DEL PAESAGGIO MEDIOEVALE PER IL SALONE DELLE FESTE

Insegnante: i colori naturali che avete realizzato li conserviamo in frigo ma devono essere consumati in breve tempo se no si rovinano. Cosa volete dipingere ancora?

Bambini: si possono fare i castelli.

Insegnante: così creiamo un paesaggio medioevale.

Bambini: si

Insegnante: prepariamo il materiale che cosa serve e dove lo facciamo?

Bambini: nel salone così lo vedono tutti... e ci sta anche Safira.

I bambini disegnano su carta da pacchi il paesaggio naturale: alberi, prati, cielo, cespugli, animali, uccelli, insetti e infine il castello.

A lavoro ultimato le insegnanti lo hanno collocato alla parete del salone.





## LABORATORIO CON L'ESPERTO Prof. Angelo Rimondi

### "Cosa c'è dentro il castello medioevale?"

Il 17 marzo si è svolto l'incontro a scuola con il formatore del progetto Ambinfanzia - I Teatri della scienza e le insegnanti. I bambini Seniores e Juniores lo hanno accolto in laboratorio e dopo una breve presentazione reciproca è iniziata la conversazione che ha preso spunto dal lupo stampato sulla maglia di Angelo. I bambini attirati incominciano a chiedere come si chiama e Angelo ha risposto: - si chiama Giò e voi sapete dove vive?

Bambini: in montagna, nel bosco...

Angelo: e quali altri animali ci possono essere nel bosco?

Bambini: gli uccelli, i pettirossi, l'orso, coniglio...

Angelo: una volta vicino al bosco c'era un castello dove le persone uscivano per andare a cacciare nel bosco...allora è uscita questa parola "un castello" mi sapete dire che cos'è un castello?.

Francesco G.: è una torre gigante tanto, tanto

Leonardo: tante torri

Angelo: sapete cos'è una torre? La sai disegnare?

Leonardo: è un castello dove ci sono i cavalieri, i cavalli giganti fino al cielo...

Angelo: e i cavalieri cosa facevano?

Davide: facevano la guerra...

Angelo: e come erano vestiti?

Davide: con l'armatura è uno scudo



Francesco G.: avevano la spada

Leonardo: la lancia e quando la tiri è morto...

Angelo: che cos'è una lancia? ce l'avete una lancia qui?

Bambini: no

Angelo: come si fa una lancia?

Bambini: con un pezzo di legno e con il coltello, la sega si taglia e si fa la punta

Angelo: mi fate vedere come si usa la lancia.

I bambini a turno prendono il bastone e imitano il cavaliere nel lanciare la lancia

Angelo: nel castello ci stavano solo i cavalieri?

Bambini: ci sono anche il re, la regina, la serva, il principe, i bambini, il sarto, i contadini gli artigiani

*L'insegnante propone di scrivere su di un foglio da pacchi le parole che emergono dalla conversazione.*

Intanto Angelo continua a chiedere ai bambini: Che animali ci saranno in un castello?

Bambini: i tori, i bufali, l'unicorno, il drago, i cavalli, i topi, i gatti, i cani, la mucca, i ragni, gli scorpioni, il maiale

Angelo: e che cosa mangiavano le persone nel castello?

Bambini: le ciliegie, il pesce, il coniglio, la mela, il vitello, il pollo, la torta, il prosciutto, la bresaola.

Angelo: e secondo voi quali sono le cose che usavano per mangiare?

Bambini: la tavola rotonda e quadrata, la sedia, la candela, i bicchieri di vetro, lo specchio, il cucchiaino, il coltello, la forchetta, le pentole...

Angelo: e adesso sapete dirmi quali sono i mezzi di trasporto?

Bambini: la carrozza e i cavalli

Angelo: e i giochi? Sapete dirmi che giochi facevano i bambini nel castello?

Bambini: giocavano a palla, a palla avvelenata, a mosca cieca, a palla prigioniera, a nascondino, ad acchiapparella, a uno, due tre, stella, a regina reginella...

Angelo: bene adesso darò delle consegne per continuare il lavoro di oggi. Potete costruire la macchina del tempo per potervi trasformare in cavalieri e dame, potete costruire anche dei castelli in miniatura, i vestiti, lo scettro del re e la carrozza.



## L'officina delle costruzioni

*Nei giorni successivi i bambini rielaborano l'incontro con Angelo e disegnano le cose che avevano detto e poi trascritte dall'insegnante sul cartellone.*

Insegnante: vi ricordate che cosa potevamo costruire per il castello?

Bambini: la macchina del tempo, la carrozza e i castelli

Insegnante: cosa volete costruire?

Bambini: la macchina del tempo.

Insegnante: con che materiale volete farlo?

I bambini espongono le loro idee su materiale: cartone, plastica, tessuti.

Insegnante: prima di costruirlo bisogna pensare che forma volete dare e ognuno può disegnare sul suo foglio il progetto poi li confrontiamo e decidiamo di fare la macchina del tempo in base alle vostre scelte.

I bambini disegnano la macchina del tempo e ne descrivono le caratteristiche.

1) LUCE CHE GIORNATA DA OMO  
 2) PISTELLA  
 3) TILO  
 4) MOTORE  
 5) POSIZIONE  
 6) CABINA  
 7) CABINO  
 8) CABINA  
 9) LUCE  
 10) TOBO

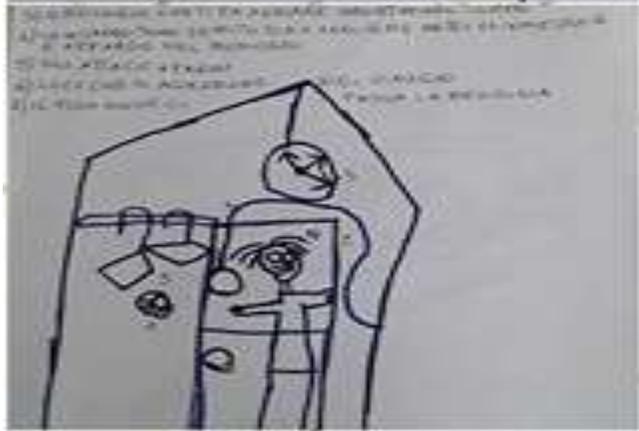
1) PORTA  
 2) PULSANTE  
 3) PULSANTE CHE FA GIRARE LA MACCHINA  
 4) PULSANTE PER ACCENDERE IL MOTORE

SEIT

1) LA TORIA  
 2) LA TRASFORMAZIONE DA TRUZZI PESSA  
 3) CANTIERI DEI DENIE PER FAR ENTRARE  
 4) CANTIERI DEI DENIE PER FAR ENTRARE  
 5) IL CANALINO  
 6) CANACCHINA

1) PORTA  
 2) PULSANTE PER APRIRE LA PORTA  
 3) PULSANTE CHE FA CAMBIARE IL TEMPO VA VEDERE  
 4) PULSANTE CHE FA CAMBIARE IL TEMPO VA VEDERE  
 5) PULSANTE CHE FA CAMBIARE IL TEMPO VA VEDERE  
 6) PULSANTE CHE FA CAMBIARE IL TEMPO VA VEDERE

1) PORTA  
 2) PULSANTE  
 3) PORTA



Il giorno dopo i bambini seduti in circolo raccontano come vorrebbero fosse la macchina del tempo. ne escono strutture elaborate e dalla forma differente: piramide, triangolare, rettangolare, quadrata, tonda, tonda con spigolo sotto la casa, cerchiata, a clessidra.



## IPOTESI SUL FUNZIONAMENTO DELLA MACCHINA DEL TEMPO

Edoardo B.: nella macchina del tempo ci sono due porte, un orologio, la luce che comincia da capo, la rotella, il filo, il motore, la pozione, la cabina, il camino, la cabina, la luce e il tubo. Si entra dai buchi, si entra nella stanza o nella cabina luce e ti porta nel Medioevo.

Edoardo I.: E' una stanza dove uno entra e si traveste da cavaliere, c'è l'orologio per andare dietro nel tempo e il filo che fa muovere l'orologio.

Greta M.: nella macchina del tempo c'è una lampada, due bottoni per far funzionare la lampada, una porta per entrare e una porta per uscire, l'attrezzatura di ferro per far funzionare la lampada, la lampada e la sedia, la dama e il pulsante per far funzionare la macchina.

Davide: c'è la porta per entrare, una girandola che si schiaccia, il tetto, le righe che servono per tenere unita la macchina del tempo, le ali e una super mega che serve per far girare la macchina del tempo.

Elisa: c'è la porta, un orologio che serve per entrare, un orologio per accendere la macchina, c'è il cavallo e io trasformata da principessa.

Gabriele: c'è una porta, un pulsante, le ruote servono per far girare la macchina del tempo. spingi il pulsante entri e dici:- vestimi da cavaliere- e la macchina te li fa. Si spinge il pulsante e va dove gli dici di andare. Il motore va a olio.

Greta R.: la macchina del tempo ha la forma, dentro c'è una carrozza, un cavallo, un cavaliere, una dama. C'è un pulsante che se lo spingi si apre e dentro è tutto viola. Ti porta nel medioevo quando vuoi. Per tornare nella tua città entri dentro la macchina e spingi di nuovo il pulsante.

Francesco: c'è la porta, un pulsante per aprire la porta, un orologio che fa cambiare il tempo, va veloce e vai nel medioevo. ci sono gli ingranaggi che fanno muovere gli orologi e i bracci meccanici che ti vestono da cavaliere.

Andreea: ...va a benzina e per aprire la macchina ci vuole la chiave. Entri ti vestono le telecamere per andare al tempo del Medioevo. Il tempo di arrivo è di due minuti.

Pietro:...ha i motori meccanizzati che fanno funzionare le tendine così fa un po' d'aria. Il bambino entra dalla porta che si chiude. Il bambino si travestisce ed esce vestito da medioevale.

Lisa: si entra, schiaccio il pulsante e mi trasformo da dama. Nel frattempo la macchina vola e io la guido e vedo dalla finestra se sono arrivata nel Medioevo. Ci metto due secondi.

Seif: ...ha la forma da clessidra con una porta, i pulsanti: uno per entrare, uno che fa girare la macchina, un altro per arrivare nel Medioevo. Per arrivare ci vogliono 10 minuti.

Elettra: entro dalla porta, spingo un pulsante e la macchina mi trasforma. Ci metto dieci minuti.

Abderamahne: nella macchina del tempo c'è Safira , un bambino e la porta per entrare.

Mattia: ci sono le macchine che si tirano e si accendono i motori,. Ci sono i motori per spingere il bambino a vestirsi, le tendine che fanno funzionare la porta per entrare. Va a petrolio.

Adele: ...c'è la porta per entrare, c'è un pulsante per viaggiare nel tempo, un letto perché quando parte bisogna sdraiarsi. Ci vuole un'ora di tempo per arrivare.

Filippo: ...c'è un pulsante che ti trasforma, la porta per entrare, l'orologio che ti fa andare indietro nel tempo, gli attaccapanni, le luci che si accendono nel viaggio, il filo dove ci passa la benzina. Io quando sono vestita da cavaliere metto 1 ora indietro e appargo nel medioevo.

2 maggio 2018

## DAL TEATRO DELLE SIMULAZIONI

### I GIOCHI DI STRADA

*Oggi i bambini sperimentano i giochi che avevano riferito al formatore Prof. Angelo Rimondi.*

Insegnante: quali giochi volete fare tra quelli che avevate detto a Angelo?

Gabriele: io conosco bene il gioco del fazzoletto.

Insegnante: andiamo in terrazzo e proviamo a fare i giochi del fazzoletto e regina reginella



## SPEDIZIONI NELL'AMBIENTE

4° messaggio di Safira

*Oh! Ciao fiolini semo io Safira e Safiretta non so se la senti comunque è qui vicino a me.. Ve volevò di che quando andè in gita fè i bravini perché dovè andè e dovè fa tutti i gioghi che facevo io. In via della serpe sapè quante volte ciò giogato a nascondino a chiapparello e poi giogami a fazzuletto, e poi giogami a Regina Reginella o a salta scale me so fatta certi caprioli che manco racconto più. Comunque dovè giogà a tutto! Perché giogà e bello! Perché quando diventi grande poi i problemi è tanti e la guerra e il marito che non c'è più e la fiola da crescere da sola. Quindi finchè vi divertì divertiteve. Ah! E dedichemme un giogo me raccomando! Io ciò un po' da fà qui la situazione è un po' calda. Comunque ce videmi presto ciao!*

I bambini dopo aver ascoltato il messaggio decidono insieme alle insegnanti di ritornare nel centro storico di Ancona e fare i giochi che faceva Safira da piccola.



**11 maggio 2018**

Uscita centro storico: Vicolo della serpe - Piazza S. Francesco

Nella mattinata il pulmino ha portato i bambini e le insegnanti nel centro storico, davanti al vicolo della serpe. Sono iniziati i giochi ed è stato scelto di giocare a nascondino poi mentre salivamo le scale i bambini si sono ricordati del gioco "salta scale" che faceva Safira con i suoi amici. Terminate le scale siamo arrivati in Piazza

S. Francesco alle scale dove sono seguiti altri giochi quali: mosca cieca, regina reginella e il gioco delle bolle di sapone. Il giorno dopo i bambini hanno disegnato il gioco che più è piaciuto



durante l'uscita al centro storico.





17 maggio 2018



## *2° incontro con Safira*

In questo 2° incontro Safira si è presentata a scuola e i bambini Seniores e Juniores l'hanno accolta in salone e le hanno mostrato i dipinti realizzati con i colori naturali. Safira è rimasta commossa del regalo e ha chiesto loro di raccontare i giochi fatti nel vicolo della sua infanzia.

Dopo il racconto i bambini le hanno mostrato la macchina del tempo e Safira ha chiesto loro di

aggiungervi anche "l'orologio delle epoche" :- così quando vulè venì da me, mettè la lancetta sulla mia foto e cuscì arrivè nel medioevo o sé poi se vulè andà a vedè il colosseo andè a trovà i Romani -. I bambini





entusiasti di questo suggerimento hanno espresso il desiderio di andare anche nell'epoca dei dinosauri e del futuro. Il giorno dopo hanno realizzato l'orologio con le quattro epoche completo delle rispettive immagini.

Dopo la conversazione Safira ha proposto di giocare ai giochi di strada. Così in terrazzo hanno giocato a "Safira Safiretta" suggerendo la formula che usavano i suoi amici quando giocavano nel vicolo della serpe

Safira: - dovete di Safira Safiretta quanti passi devo fa per arrivà al tuo castello?.

Dopo il gioco di Safira Safiretta i bambini propongono di giocare con lei a moscacieca.



Safira:- eh ma quando giogavo io era diverso noi fioli dicemmi:- Mosca orba mosca orba tocca a uno e dimme chi t'ar corda alza le mà e v!- dopo questi giochi in terrazzo i bambini si sono spostati in giardino per giocare a nascondino.

Prima di andarsene Safira ci ha dato appuntamento alla scuola Conero per la Festa medioevale.



DAL TEATRO DAL TEATRO DELLE ANIMAZIONI STORICHE

**ANNO 1173 "L'ASSEDIO DI ANCONA"**



LE RAGAZZE E RAGAZZI DELLA CLASSE 1<sup>a</sup> A - SECONDARIA DI I<sup>o</sup> CONERO accompagnati dal prof. Masala si sono recati nel plesso a raccontare ai bambini Juniores e Seniores l'assedio avvenuto al tempo di Safira. Con l'ausilio di cartelloni disegnati, i ragazzi hanno drammatizzato questo momento storico importante per la città di Ancona.



Dopo il racconto i bambini hanno fatto vedere la macchina del tempo ai ragazzi spiegando a cosa servisse e come funzionasse. All'interno c'è anche l'orologio delle epoche: il la preistoria, l'epoca romana, il medioevo, il futuro. Un Seniores ha illustrato come funzionasse e mostrando l'orologio ha riferito che non sapevano come rappresentare l'epoca romana. I ragazzi allora si sono offerti di disegnare il colosseo.



25 maggio 2018

## "FESTA MEDIOEVALE"

### NEL GIARDINO DELLE CONERO

Con la Festa Medioevale in onore di Safira si sono concluse le attività svolte nel plesso e in continuità con la scuola Primaria e secondaria di 1° Conero.

I bambini Juniores e Seniores si sono recati nel giardino delle Conero dove li attendevano i ragazzi della V<sup>a</sup> A che avevano allestito insieme alle insegnanti della Freud una parte del giardino adibita alla festa. I festoni, i castelli in miniatura, i ritratti di Safira, gli animali e gli insetti realizzati dai nostri bambini hanno fatto da scenario alla festa. Alcune mamme hanno aiutato ad allestire la mostra ritrattistica dedicata a Safira e Safiretta.

I ragazzi della primaria hanno accolto i bambini negli spazi adibiti al "gioco delle catapulte" e al laboratorio d'arte con pennelli, cartoncini e acquarelli. Subito dopo Safira ha invitato grandi e piccoli a giocare a: "Mosca Orba" e "Safira Safiretta"





La festa è continuata con i balli medioevali. I bambini si sono travestiti da dame e cavalieri e insieme ai ragazzi della primaria hanno danzato sulle musiche conosciute.





***ARRIVEDERCI SAFIRA E SAFIRETTA! PRESTO VI VENIAMO  
A TROVARE CON LA MACCHINA DEL TEMPO!***

