



*“Oh, è l'unica strada. Narrativa dalla A alla Z, dove tutto è possibile;  
dove l'immaginazione di un bambino può mettere radici  
e crescere fino all'inverosimile;  
dove il coraggio di un bambino è come il vento  
che lo spinge a nuove scoperte;  
e dove il tuo viaggio ha inizio. “*

# The Pagemaster

Il centro estivo di quest'anno si ispira al film The Pagemaster e si fonda su un assunto preciso: i libri non sono oggetti da leggere, ma mondi da attraversare.

Bambini e bambine verranno accompagnati all'interno di una grande biblioteca immaginaria, uno spazio sospeso tra realtà e fantasia, in cui ogni libro è una soglia. A guidarli sarà il Pagemaster, custode delle storie: una figura enigmatica, a tratti ironica, che non fornisce risposte ma apre possibilità, orienta senza dirigere e affida al gruppo un compito chiaro: esplorare la biblioteca, della quale abbiamo perso la mappa e da cui non sappiamo uscire.

Ogni settimana si apre una nuova “porta-libro”. Il gruppo *entra* nella storia, non come spettatore ma come soggetto agente. Ogni ambientazione introduce uno squilibrio – qualcosa che si è rotto, smarrito o trasformato – e richiede un attraversamento attivo per essere compreso e rielaborato. Il senso della storia non è dato, ma costruito progressivamente attraverso l'esperienza condivisa.

In questo quadro, la lettura si configura come esperienza situata, che coinvolge dimensione cognitiva, emotiva e relazionale. Le storie non vengono “spiegate”, ma vissute: il gruppo costruisce familiarità con il linguaggio narrativo attraverso l'azione, il gioco e la trasformazione dei contenuti.

## Tipologia di attività

Ogni modulo settimanale segue una struttura ripetibile, cornice che permette ai bambini di sperimentare il nuovo partendo da una base sicura e riconoscibile. In questa cornice sono sviluppate le attività, costruite attorno al libro della settimana: si inizia con la lettura e la presentazione della storia, si lavora sui contenuti con laboratori espressivi e creativi, si entra nei personaggi e nelle situazioni attraverso giochi e attività, e si conclude con un momento di condivisione di quanto fatto.

**Apertura narrativa** - La settimana si apre con l'incontro con il Pagemaster (da solo o in compagnia di un personaggio della storia settimanale), che introduce il libro da attraversare. L'ingresso non è mai completamente esplicito: vengono offerti indizi, suggestioni, domande. Il gruppo è chiamato fin da subito a prendere posizione, a formulare ipotesi, a costruire significati.

**Lettura animata** – In seguito alla presentazione del tema, si entra nella storia. In cerchio, i bambini sono accompagnati tra le pagine dalla figura educativa, che attraverso la modulazione della voce, l'uso del corpo, di pause e variazioni ritmiche, ma anche di supporti visivi e materiali, attiva il gruppo sia su un livello cognitivo che emotivo-relazionale.

**Laboratorio espressivo** - È il tempo in cui quello che è stato attraversato torna in modo concreto. I bambini disegnano scene della storia o ciò che li ha colpiti, costruiscono oggetti e ambientazioni con materiali diversi, trasformano i personaggi inventandone varianti, mettono in scena piccoli episodi, raccontano e riscrivono passaggi cambiandone il corso. A volte si lavora insieme su un unico elaborato, altre volte ciascuno segue una propria traccia.



**Gioco motorio (“giocone”)** – A fine settimana, il contenuto narrativo viene tradotto in azione. La storia è scomposta nei suoi elementi essenziali (ambientazione, conflitto, obiettivo, ostacoli) e riorganizzata in forma di gioco strutturato. Le attività prevedono missioni, prove sequenziali, dinamiche cooperative o sfide a squadre. Il corpo diventa strumento di comprensione: muoversi nello spazio, affrontare vincoli, collaborare, scegliere strategie sono modalità attraverso cui il gruppo elabora la storia.

**La Mappa della Biblioteca** – Dopo ogni “porta-libro” la strada inizia a farsi più chiara: ogni passo, infatti, ci permette di ricostruire la mappa andata perduta, esposta negli spazi comuni del centro. Ogni settimana lascia dunque una traccia nella “mappa della biblioteca”: uno spazio simbolico e concreto in cui vengono raccolti elementi, segni, produzioni del gruppo. La mappa, inizialmente assente, prende forma progressivamente e diventa memoria condivisa del percorso, oltre che strumento narrativo per orientarsi nelle storie attraversate.

Attorno a queste attività si sviluppano le esperienze ludiche e ricreative di cornice: gioco libero e guidato nei centri di interesse, uscite sul territorio, piscina, momenti informali di socialità. Anche questi spazi, pur non strutturati narrativamente, mantengono coerenza con l’impianto educativo complessivo, offrendo occasioni di relazione, autonomia e sperimentazione.

### Temi trattati

I temi nascono da albi illustrati scelti secondo criteri che tengono insieme la qualità narrativa e visiva, la presenza di livelli di lettura diversi, la possibilità di essere rielaborati in forma attiva. Le tematiche trattate rispecchiano il mondo dei bambini, riconoscendo in loro la capacità di affrontare anche temi “difficili” se opportunamente accompagnati e sostenuti: le storie scelte; infatti, permettono di entrare in questioni complesse attraverso forme accessibili e modulabili sull’età e sui livelli di funzionamento di ognuno, senza semplificarle. L’albo non viene “spiegato”: viene attraversato, abitato, ripreso, valorizzando le diverse possibilità di interpretazione che nascono dai mondi interiori di ognuno dei partecipanti.

#### I settimana - Custodi delle parole invisibili - Ispirato a *Federico*

Mentre i suoi compagni raccolgono il cibo per l’inverno, il topino Federico sembra distratto. «Federico, perché non lavori?» chiedono gli altri topini. Ma Federico, in realtà, sta facendo qualcosa di incredibilmente prezioso: raccoglie i raggi del sole, custodisce il blu dei fiordalisi, il rosso dei papaveri nel frumento giallo, il verde delle tenere foglie d’edera. E quando, nel gelo dell’inverno, i topini affamati hanno finito tutte le provviste, ecco che le parole di Federico riscaldano e dipingono, come in una tavolozza, i mille colori dell’estate. La settimana si muove attorno a ciò che non si vede subito. Le parole diventano immagini, emozioni, pensieri da raccogliere e custodire. Il gruppo lavora sull’immaginazione e sul valore del linguaggio evocativo, riconoscendo che anche ciò che sembra “inutile” o invisibile può avere un significato profondo.

#### II settimana – Il laboratorio degli errori geniali ispirato a *Il punto*.

Il punto racconta una piccola storia di esitazione che diventa scoperta. Vashti pensa di non essere capace di disegnare e, con poca fiducia, lascia sul foglio un semplice punto, quasi per liberarsi dal compito. La maestra, però, lo guarda con attenzione e le chiede di firmarlo, riconoscendone il valore. La settimana successiva, entrando in classe, Vashti trova quel punto esposto, incorniciato: un gesto semplice che apre uno spazio nuovo. Da lì prende avvio un’esplorazione libera e progressiva, in cui il “non so fare” si trasforma in possibilità, curiosità e piacere di provare.



Un foglio bucato, uno scarabocchio, un colore sbrodolato, una cancellatura di troppo, un disegno sotto-sopra, una macchia, uno scarto di cartoncino. Sono errori o invece opportunità di gioco e divertimento? La risposta è nel modo di porsi, perché “davanti all’errore se sorrido, m’ispiro!”. Il punto ci accompagnerà a vedere l’errore sotto un’altra luce: da elemento da correggere a materiale di lavoro. I bambini sperimentano tecniche pittoriche, mescolano materiali, partono da segni “sbagliati” per costruire altro. Si osserva cosa succede quando si lascia andare il controllo, quando si prova senza sapere già dove si arriverà.

### **III settimana - Parole che non esistono (ma che funzionano lo stesso) - Ispirato a Rulba Rulba**

Le avventure del piccolo Piripù Bibi sono narrate in una lingua incomprensibile: un'allegria sequenza di suoni che invitano il lettore a giocare con le intonazioni della voce, le espressioni del viso e del corpo. Piano piano, quei suoni strani, iniziano ad avere un senso! La lingua sconosciuta di Piripù Bibi diventa il mezzo per riscoprire modi di comunicare differenti, spostando l’attenzione sull’ascolto, sul corpo, sull’intenzione comunicativa. Giochi di invenzione di collaborazione, ma anche laboratori teatrali e di scrittura creativa diventano il campo in cui sperimentare la nostra nuova lingua.

### **IV settimana - Custodi del mondo blu - Ispirato a *Ti voglio bene, Blu***

Jonas, il guardiano del faro, viene salvato da Blu, una balena gentile, durante una tempesta. I due diventano amici e, quando la balena si trova in pericolo, Jonas corre in suo aiuto: Blu ha inghiottito, scambiandoli per meduse, sacchetti e oggetti di plastica di ogni tipo che erano stati dispersi in mare. Jonas ripulisce la pancia della balena e la mette in guardia da questo pericolo insidioso di cui gli uomini sono responsabili. Questa settimana il pianeta diventa protagonista e chiede attenzione. I bambini osservano, si interrogano e sperimentano comportamenti legati alla cura dell’ambiente, attivando senso di responsabilità e consapevolezza che ogni azione, anche piccola, contribuisce a costruire il mondo in cui viviamo.

### **V settimana – Controvento: storie di coraggio ispirato a *Giraffes Can't Dance*.**

Zelda è una giraffa alta e un po’ impacciata, con le gambe sottili e le ginocchia che sembrano non stare mai al posto giusto. Nella savana sta per iniziare il grande ballo, una festa attesa da tutti gli animali... o quasi. Perché lo sanno tutti: le giraffe non sanno ballare. E alla fine, Zelda finisce per crederci davvero. Così, mentre la musica riempie l’aria, si allontana piano dalla festa, convinta di non avere un posto lì dentro. Ma è proprio lungo la strada del ritorno, sotto la luce della luna, che qualcosa cambia. Un incontro inaspettato e parole gentili aprono uno spiraglio: e se non fosse incapace, ma semplicemente in cerca della sua musica?

## **Settimana e giornata tipo**

All’interno di questa cornice tematica prende forma la quotidianità del centro estivo. I giorni scorrono seguendo i ritmi dei bambini: momenti strutturati e coinvolgenti si alternano a pause più tranquille, in cui osservare, pensare, lasciarsi sorprendere. Le attività non vengono imposte, ma proposte come inviti. In questo spazio ciascuno può scegliere come muoversi, come partecipare, come esprimere sé



stesso: è qui, tra giochi, laboratori e letture, che i bambini coltivano la propria agency, costruiscono la propria identità e scoprono ciò che li appassiona davvero. La proposta organizzativa dei Centri di Interesse, ovvero angoli sempre disponibili organizzati per tipologia di attività, permette di rispettare la libertà dei partecipanti senza compromettere sicurezza e supervisione da parte dell'adulto.

	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
8.00-9.00	<b>Accoglienza</b> - I bambini vengono accolti dall'educatrice all'interno dell'aula predisposta, offrendo sia ai bambini che agli adulti il tempo opportuno per il distacco.				
9.00-10.00	<b>Circle Time</b> - È il tempo dedicato all'ascolto e al racconto di sé, per socializzare le routine e le attività della giornata, per identificarsi come gruppo. Può essere proposto come un momento più disteso, o incorporare attività di risveglio muscolare e psicomotorio. Segue una piccola merenda per prepararsi alla giornata.				
10.00-11.30	<b>Apertura narrativa e lettura animata</b> - Si entra nella storia! I bambini sono invitati a varcare la porta libro, scoprendo mondi fantastici.	<b>Laboratorio espressivo</b> - La storia prende forma nelle mani dei partecipanti tra tempere, cartoncini e materiali di recupero.	<b>Piscina</b>	<b>Il giocone</b> - i bambini sono chiamati a partecipare ad una grande avventura: sfide, percorsi, giochi collaborativi o a squadre.	<b>Gita / giochi d'acqua</b>
11.30-13.00	<b>Preparazione al pranzo e pranzo</b> - I bambini vengono invitati a lavarsi le mani e a prepararsi per il pranzo. A turno, in base alle proprie abilità, sono coinvolti nell'apparecchiatura. A tavola, si promuovono autonomie e sane abitudini alimentari.				
13.00-14.00	<b>Gioco libero e relax</b> - Il momento di gioco libero offre uno spazio destrutturato di socializzazione, dove emergono le competenze e le attività preferite di ciascuno. Sono predisposti anche angoli morbidi per favorire il rilassamento.				
14.00-15.00	<b>Gioco per centri di interesse</b>	<b>Gioco per centri di interesse</b>	<b>Piscina</b>	<b>La Mappa della Biblioteca</b> - Momento di restituzione e rielaborazione della settimana, durante il quale, sul grande cartellone della mappa, vengono riportate le esperienze dei giorni precedenti utilizzando diversi media e strumenti.	<b>Gita / giochi d'acqua</b>
15.00-16.00	<b>Merenda e preparazione all'uscita</b> - Al termine delle attività pomeridiane viene servita la merenda. In caso di gita o piscina, i bambini rientrano al centro estivo al termine dell'esperienza. Durante l'attesa si favorisce il gioco libero, organizzato attraverso i centri di interesse. Nel momento del ricongiungimento con i genitori, gli educatori accompagnano i bambini nel raccontare in autonomia la propria giornata, valorizzando l'esperienza vissuta e consolidando il rapporto tra servizio e famiglia.				



## Dettaglio delle attività

- 1. attività non tematizzate:** attività per centri di interesse
- 2. attività tematizzate:** di seguito sono proposte le attività tematizzate (laboratorio espressivo e gioco) per ogni settimana

### I settimana - Custodi delle parole invisibili - Ispirato a *Federico*

Il lavoro educativo si concentra su esperienze sensoriali concrete: colori, materiali, suoni e parole semplici diventano strumenti per esplorare il mondo.

**Laboratorio “Le cose dell’estate”** - I bambini raccolgono e manipolano elementi concreti (stoffe, materiali naturali, oggetti colorati), associandoli a parole semplici o suoni. Per i più piccoli l’attività è prevalentemente sensoriale; per i più grandi si introducono prime associazioni simboliche (colore-emozione, parola-immagine).

**Giocone “Caccia ai colori nascosti”** - Nello spazio vengono nascosti oggetti di diversi colori; in presenza di un’area verde si privilegia l’esplorazione di elementi naturali (erba, foglie, fiori), guidando i bambini a osservare e raccogliere ciò che trovano. I bambini, organizzati in piccoli gruppi, si muovono seguendo consegne semplici e chiare (“trova qualcosa di rosso”, “trova qualcosa di morbido”). Ogni bambino ha con sé un piccolo contenitore trasparente di recupero (vasetto, bottiglia o simili) da riempire progressivamente con gli elementi raccolti, costruendo così una personale “collezione di colori”.

#### Obiettivi educativi:

- sviluppo delle competenze linguistiche ed espressive (verbali e non verbali)
- potenziamento della co-costruzione e dell’ascolto reciproco
- valorizzazione dei diversi livelli di funzionamento attraverso canali plurimi
- rafforzamento del senso di appartenenza al gruppo

### II settimana – Il laboratorio degli errori geniali - Ispirato a *Il punto*.

Da un piccolo punto fatto senza intenzione, la protagonista del libro scopre la sua creatività, “I colori si mischiano, i punti diventano grandi, piccoli, pieni, vuoti, fino a riempire un’intera mostra di disegno a scuola”.

**Laboratorio “Macchie che diventano”** - Attraverso tempere e materiali semplici, i bambini sono chiamati a guardare con nuovo sguardo i punti, tutti diversi, disegnati su un grande lenzuolo. Guidati dall’educatore, osservano le tracce e le trasformano aggiungendo dettagli. Per i più piccoli resta esperienza di esplorazione; per i più grandi emerge la trasformazione intenzionale.

**Giocone “Il gioco degli sbagli”** - Brevi prove motorie con una regola “strana” alla volta (camminare all’indietro, trasportare oggetti senza usare le mani, muoversi lentamente). Viene data una regola per volta, e i bambini si muovono in contemporanea.

#### Obiettivi educativi:

- framing positivo dell’errore
- sviluppo del pensiero simbolico
- sviluppo della flessibilità e dell’adattamento
- potenziamento del problem solving



### III settimana – Parole che non esistono ispirato a *Rulba Rulba*.

**Laboratorio “La storia in Rubla Rubla”** - A partire da una selezione di immagini semplici e sequenziali (personaggi, ambienti, azioni), i bambini sono invitati a costruire una storia utilizzando una “lingua inventata”. L’educatore propone alcune parole in “rulba rulba” (suoni buffi, ripetizioni, variazioni vocali) associate inizialmente a immagini chiare, per facilitare l’aggancio. Progressivamente i bambini, in piccolo gruppo, provano ad abbinare nuove immagini a parole inventate,

ampliando il vocabolario condiviso. Una volta costruite alcune associazioni, i gruppi compongono brevi sequenze narrative: raccontano la storia utilizzando solo la lingua “rulba rulba”, accompagnandola con gesti, espressioni e movimento per renderla comprensibile agli altri.

**Giocone “Passa la parola che non esiste!”** - Ispirato al telefono senza fili, il gioco si sviluppa in piccoli gruppi disposti in fila o in cerchio. Il primo bambino riceve un messaggio semplice (un’azione, una breve sequenza di suoni o un gesto) e deve trasmetterlo al compagno utilizzando esclusivamente suoni inventati o movimenti del corpo, senza parole convenzionali. Il messaggio passa di bambino in bambino fino all’ultimo, che lo restituisce al gruppo. A ogni giro si possono variare le modalità (solo gesti, solo suoni, combinazione dei due), mantenendo consegne chiare e tempi brevi.

#### Obiettivi educativi:

- sviluppo del pensiero divergente e simbolico
- espressione corporea e uso intenzionale del gesto
- capacità di cooperazione e costruzione narrativa condivisa
- sviluppo del pensiero logico e narrativo

### IV settimana - *Custodi del mondo blu* - Ispirato a *Ti voglio bene, Blu*

**Laboratorio “Creature del blu”** – Il mare è popolato da un’infinità di creature, tutte diverse, alcune vere e alcune immaginate. In questo laboratorio i bambini modellano nell’argilla animali marini reali o inventati. Ogni creatura trova posto nel “mare in scatola” costruito collegialmente con materiali di recupero.

**Giocone “Caccia al tesoro del mare”** – Nello spazio viene allestito un “mare” con oggetti facilmente riconoscibili. I bambini devono raccogliarli e portarli nei contenitori corretti.



#### Obiettivi educativi:

- sviluppo della motricità fine
- osservazione e rappresentazione della realtà naturale
- responsabilizzazione rispetto alla cura dell’ambiente
- sensibilizzazione ai temi ambientali

### V settimana – *Controvento: storie di coraggio* - Ispirato a *Giraffes Can't Dance*.

Il tema del coraggio e del “trovare la propria musica” viene tradotto in esperienze accessibili: provare, tentare, trovare il proprio modo di fare le cose.

**Laboratorio “La mia canzone”** – Un laboratorio di musica e movimento che invita i bambini a esplorare il proprio ritmo in modo libero e divertente. A partire da materiali di recupero (barattoli, bottiglie, scatole, tappi), i bambini costruiscono semplici strumenti sonori e ne sperimentano le



possibilità: scuotere, battere, strofinare, ascoltare. Attraverso giochi guidati, vengono proposte brevi sequenze ritmiche da imitare e trasformare, alternando momenti di ascolto a momenti di espressione corporea (battere le mani, muoversi nello spazio, seguire una musica). Progressivamente ogni bambino è invitato a trovare “la propria canzone”, combinando suono e movimento in modo personale. L’attività mantiene un clima leggero e giocoso, valorizzando la partecipazione di tutti: non esiste un modo giusto o sbagliato di suonare o muoversi, ma tante possibilità diverse da esplorare.

**Giocone “La festa della savana”** – Ispirato al gioco delle sedie, lo spazio viene organizzato come una grande festa: sono predisposte diverse zone musicali, ognuna caratterizzata da un ritmo e da una qualità di movimento (lento, veloce, saltato, fluido...). All’inizio i bambini si muovono liberamente nello spazio seguendo una musica comune. Quando la musica si interrompe, devono rientrare in una zona centrale delimitata; per farlo, però, possono muoversi solo mantenendo il ritmo e il tipo di movimento della zona da cui provengono. Il gioco si ripete più volte, variando le zone e i ritmi. Non c’è eliminazione: l’attenzione è posta sul riconoscere e mantenere il proprio movimento, sperimentando modalità diverse e divertenti di stare nel gruppo.

**Obiettivi educativi:**

- sviluppo motorio e coordinativo
  - decostruzione degli stereotipi
  - promozione dell’autoefficacia e della possibilità di trovare soluzioni
- rafforzamento della fiducia nelle proprie capacità