



ESTATE 2024

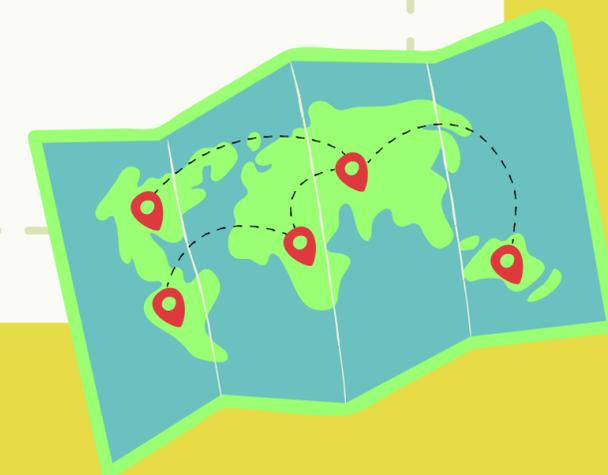


Summer Point

Il viaggio di Odisseo tra terra, acqua e ingannevole magia

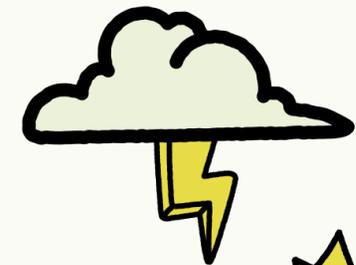


Bambin* e ragazz* della scuola
primaria e secondaria di primo grado



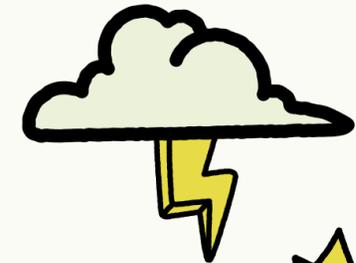
Obiettivi

- DIVERTIRSI
- Ri-promuovere la socializzazione
- Favorire lo sviluppo dell'autonomia personale
- Comprendere che l'impegno di ognuno può portare al cambiamento
- Ascoltare le proprie emozioni, riconoscerle e condividerle
- Stimolare la creatività, la manualità e l'immaginazione
- Sperimentare libertà di espressione e di relazione.
- Sviluppare empatia, senso critico
- Favorire processi decisionali condivisi e partecipati
- Saper programmare e organizzare attività
- Imparare a gestire i conflitti
- Imparare a cooperare per raggiungere un obiettivo comune
- Imparare a «sentire» la Natura
- Conoscere e valorizzare il proprio territorio e sviluppare cultura e competenze civiche



Attività

- GIOCHI MOTORI
- GIOCHI DI CONOSCENZA
- GIOCHI DI PERCEZIONE
- GIOCHI COOPERATIVI
- GIOCHI DI SQUADRA
- LABORATORI CON IL WWF MANTOVANO
- LABORATORI ESPRESSIVI e CREATIVI
- SPAZIO DI DIALOGO E ASCOLTO
- GIOCO LIBERO
- CACCIE AL TESORO – ATTIVITÀ DI ORIENTEERING
- ATTIVITÀ DI SVOLGIMENTO COMPITI PER CHI FREQUENTA IL POMERIGGIO
- ATTIVITÀ SPORTIVE IN COLLABORAZIONE CON LE ASSOCIAZIONI DEL TERRITORIO
- USCITE IN BICICLETTA/PASSEGGIATE





Giornata tipo - Giugno

7:30
9:00

ACCOGLIENZA

9:00
12:00

PRESENTAZIONE GIORNATA E ATTIVITÀ DI APERTURA, MERENDA,
GIOCHI O ATTIVITÀ STRUTTURATA DEL GIORNO,
ATTIVITÀ DI CHIUSURA

12:00
13:00

PRIMA USCITA

12:30
14:00

SPOSTAMENTO IN PARROCCHIA E PRANZO

14:00
18:00

SVOLGIMENTO COMPITI - MERENDA - GIOCHI/ATTIVITA'



**PORTARE
ACQUA E
MERENDA**



Giornata tipo - Luglio

7:30
9:00

ACCOGLIENZA

9:00
12:00

PRESENTAZIONE GIORNATA E ATTIVITÀ DI APERTURA, MERENDA,
GIOCHI O ATTIVITÀ STRUTTURATA DEL GIORNO,
ATTIVITÀ DI CHIUSURA

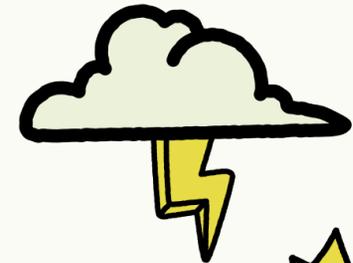
12:00
13:00

USCITA



**PORTARE
ACQUA E
MERENDA**

Tema



"Io sono Odisseo, per gli amici Ulisse,
Re di Itaca, un'isola aspra e piena di
pietre, ma ricca di sole.

Il mio nome è famoso per l'astuzia della
mia mente e le imprese che ho
compiuto.





Questo poema racconta il mio difficile viaggio di ritorno nella mia amata patria, dopo la guerra di Troia. Si tratta di un viaggio lungo e pieno di pericoli, durato dieci anni e caratterizzato da incontri con personaggi straordinari.

Molti credevano che fossi morto, ucciso in battaglia, o travolto dalla furia del mare. Qualcuno invece continuava a sperare che fossi ancora vivo. Attendevano ad Itaca, giorno e notte il mio ritorno, mia moglie Penelope e mio figlio Telemaco.

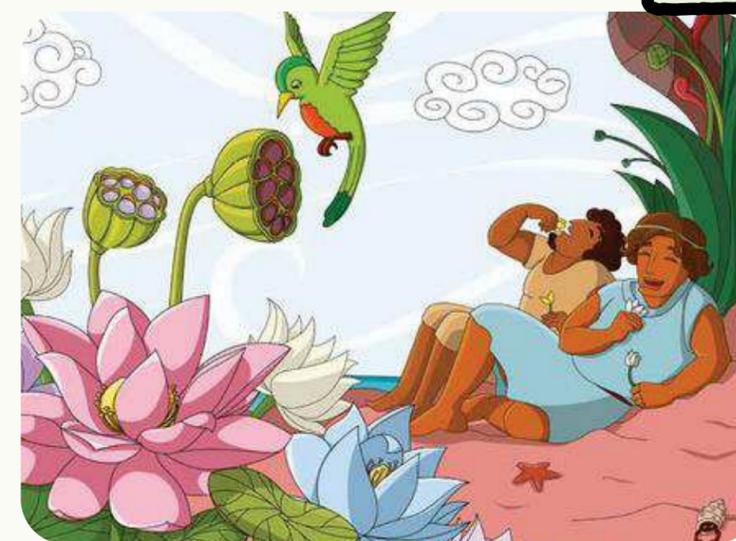
A rendere più dolorosa l'attesa erano poi arrivati i Proci: giovani principi di Itaca e delle isole vicine che volevano sposare Penelope per diventare re al posto mio.





ULISSE NELLA TERRA DEI MANGIATORI DI LOTO

Ulisse e i suoi compagni sbarcarono nella terra dei mangiatori di Loto.
I mangiatori di Loto erano uomini pacifici che accolsero Ulisse e i suoi compagni con amicizia.
Offrirono ai compagni di Ulisse il dolce frutto del loto e fu un male.
Quelli che lo assaggiarono, infatti, non vollero più ripartire: sarebbero rimasti lì a mangiare il dolce frutto per sempre. Per riuscire a portarli via Ulisse dovette trascinarli sulla nave e legarli alla stiva.





1 SETTIMANA 10-14 GIUGNO



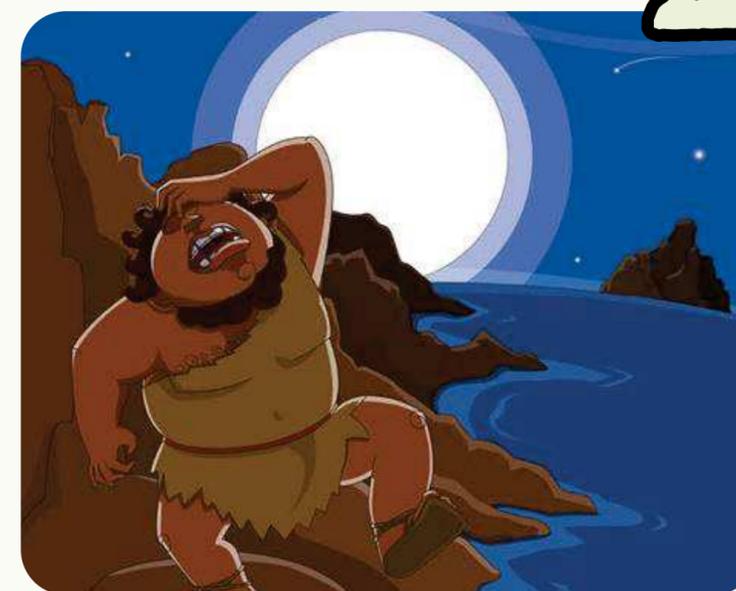
	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA	I MANGIATORI DI LOTO DEL GRUPPO GRANDI OZIANO IN PISCINA PER I MANGIATORI DI LOTO PICCOLI DOLCE LABORATORIO DI CUCINA	ATTIVITÀ SPORTIVE CON ULISSE	I MANGIATORI DI LOTO DEL GRUPPO PICCOLI OZIANO IN PISCINA PER I MANGIATORI DI LOTO GRANDI DOLCE LABORATORIO DI CUCINA	ULISSE PORTA I SUOI COMPAGNI SULLA NAVE GIOCHI AVVENTURA
12:00 13:00	PRIMA USCITA				
12:30 14:00	SPOSTAMENTO IN PARROCCHIA E PRANZO				
14:00 18:00	SVOLGIMENTO COMPITI – MERENDA – GIOCHI/ATTIVITA'				



ULISSE APPRODA NELLA TERRA DEI CICLOPI



Ulisse arrivò nella terra dei Ciclopi.
I Ciclopi erano esseri giganteschi e mostruosi con un occhio solo in mezzo alla fronte.
Vivevano in grotte profonde e ognuno pensava per se'.
Ulisse era mooolto curioso, scelse alcuni compagni valorosi e decise di andare a vedere e conoscere i Ciclopi, ma...ascoltiamo la storia..





2 SETTIMANA 17-21 GIUGNO



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA	BAGNO CICLOPICO IN PISCINA PER I GRANDI LABORATORIO CICLOPICO PER I PICCOLI	GIOCHI DI ASTUZIA	BAGNO CICLOPICO IN PISCINA PER I PICCOLI LABORATORIO CICLOPICO PER I GRANDI	GITA
12:00 13:00	PRIMA USCITA	PRIMA USCITA	PRIMA USCITA	PRIMA USCITA	
12:30 14:00	SPOSTAMENTO IN PARROCCHIA E PRANZO				
14:00 18:00	SVOLGIMENTO COMPITI – MERENDA – GIOCHI/ATTIVITA'				



ULISSE APPRODA SULL'ISOLA DI EOLIA



Ulisse e i suoi uomini arrivarono all'isola di Eolia, dove abitava Eolo, il custode dei venti. Eolo li ospitò per un mese, ascoltando i racconti di guerra e avventura. Quando Ulisse decise di riprendere il viaggio Eolo gli donò un otre di pelle e lo legò sulla nave con una catena d'argento: aveva imprigionato nell'otre i venti impetuosi, perché rimanendo lì dentro chiusi potessero navigare senza incontrare tempeste, ma non lo disse ai compagni. Dopo nove giorni di viaggio tranquillo, apparve all'orizzonte Itaca. Ulisse sfinito perché non aveva mai abbandonato il timone si addormentò. I suoi compagni, pieni di curiosità però cominciarono a dire: "chissà quali tesori ha donato a Odisseo, per gli amici Ulisse, il signore dei venti Eolo! Chissà quanto oro ci sarà lì dentro!" E alla fine non sapendo resistere alla curiosità, decisero di aprire l'otre. Ne uscirono i venti ululanti che trascinarono la nave indietro, lontano dalle rive di Itaca. Ulisse si svegliò di soprassalto, ma non poteva più fare nulla...



3 SETTIMANA 24-28 GIUGNO



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA GIOCHI DA CURIOSI	NAVIGHIAMO NELLE ACQUE TRANQUILLE IN PISCINA PER IL GRUPPO GRANDI LABORATORIO CON IL VENTO PER I GRANDI	GIOCHI CONTROVENTO	NAVIGHIAMO NELLE ACQUE TRANQUILLE IN PISCINA PER IL GRUPPO PICCOLI LABORATORIO CON IL VENTO PER I PICCOLI	UN MARE DI AVVENTURE AIUTIAMO ULISSE A RITROVARE LA ROTTA PER CASA ATTIVITÀ DI ORIENTEERING
12:00 13:00	PRIMA USCITA				
12:30 14:00	SPOSTAMENTO IN PARROCCHIA E PRANZO				
14:00 18:00	SVOLGIMENTO COMPITI – MERENDA – GIOCHI/ATTIVITÀ				



ULISSE E LA MAGA CIRCE



Dopo aver combattuto contro i venti più paurosi Ulisse ed alcuni suoi compagni sbarcarono con la nave sull'isola Eea. Ulisse rimase sulla nave mentre alcuni uomini si incamminarono tutti verso l'interno dell'isola ricerca di cibo. Videro un fumo salire dagli alberi di un bosco si avvicinarono e udirono un canto di donna dolcissimo era la dimora di Circe la dea della voce umana. Lei uscì sorridente invitandoli ad entrare, gli uomini di Ulisse la seguirono. Circe li fece accomodare servì loro formaggio e miele ma nel vino versò una droga malefica alla fine del pranzo li toccò a uno a uno con una bacchetta e i loro corpi per magia diventarono corpi di maiali, li rinchiuso nel porcile e gettò loro qualche ghianda. Uno di loro che non aveva bevuto il vino riuscì a scappare, tornò da Ulisse e gli raccontò quanto era successo. Ulisse allora..ascoltiamo la storia....



4 SETTIMANA 1-5 LUGLIO



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA	SBARCO IN PISCINA PER I GRANDI GRANDI LABORATORI MAGICI	SPETTACOLO CON GIOCHI DI MAGIA	GITA	SBARCO IN PISCINA PER I PICCOLI LABORATORI MAGICI
12:00 13:00	USCITA	USCITA	USCITA		USCITA



ULISSE INCONTRA LE SIRENE POI I MOSTRI SCILLA E CARIDDI



Circe aveva indicato la rotta a Ulisse e lo aveva avvisato delle Sirene che avrebbe incontrato nel mare. Le sirene erano magiche, il loro canto meraviglioso era irresistibile. Ulisse però che era un uomo curioso decise di volerle ascoltare. Spalmò sulle orecchie dei suoi uomini la cera per renderli sordi poi si fece legare all'albero della nave e diede l'ordine ai suoi compagni di non liberarlo nessun motivo. Quando la nave arrivò vicino alle Sirene un canto carezzo le orecchie di Ulisse "viene Odisseo vieni sull'isola a sentire il nostro canto di miele vieni a sentire come sgorga dalle nostre labbra tornerai alla Nave Sazio di gioia e sapiente vieni Odisseo" Ulisse supplicava i compagni di sciogliere le funi.... Acoltimao come va a finire... Sulla rotta che Circe aveva indicato, sapeva che avrebbero incontrato anche i mostri Scilla e Cariddi. Scilla che lancia latrati spaventosi, ha dodici piedi deformi, sei colli sei teste e tre file di denti, divora delfini e pescecani oltre che marinai. Cariddi invece, inghiotte l'acqua scura del mare poi la risputa 3 volte al giorno, chi le transita vicino mentre la inghiotte non ha scampo....





5 SETTIMANA 8-12 LUGLIO



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA MUSICALI	IN PISCINA CON LE SIRENE GRUPPO GRANDI ORIENTIAMOCI CON ULISSE ATTIVITÀ DI ORIENTEERING	LABORATORIO MOSTRUOSO	IN PISCINA CON LE SIRENE GRUPPO PICCOLI ORIENTIAMOCI CON ULISSE ATTIVITÀ DI ORIENTEERING	SPORT CON ULISSE
12:00 13:00	USCITA	USCITA	USCITA	USCITA	USCITA



ULISSE APPRODA SULL'ISOLA DI OGIGIA



Ulisse si trovava sull'isola di Ogigia, era prigioniero della ninfa Calipso la bellissima Dea dalla chioma arricciata. Con parole d'incanto Calipso cercava di fargli scordare Itaca e Penelope, voleva che diventasse suo marito e rimanesse con lei per sempre, ma non era possibile togliere dal cuore di Ulisse la nostalgia per Itaca, la moglie e il figlio.

Un giorno Zeus il capo degli dei, diede l'ordine al suo messaggero Ermes di andare a dire a Calipso di lasciare andare Ulisse. Ermes si mise le ali d'oro e velocemente andò.

La Dea Calipso lasciò quindi libero Ulisse che si costruì una zattera con le vele, la caricò di cibo e cominciò a navigare sul mare.





6 SETTIMANA 15-19 LUGLIO



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA PAROLE D'INCANTO	IN PISCINA CON CALIPSO GRUPPO GRANDI SPORT SULL'ISOLA DI OGIGIA PER I PICCOLI	GIOCHI CON ERMES MESSAGGERO VELOCE	IN PISCINA CON CALIPSO GRUPPO PICCOLI SPORT SULL'ISOLA DI OGIGIA PER I GRANDI	GITA
12:00 13:00	USCITA	USCITA	USCITA	USCITA	



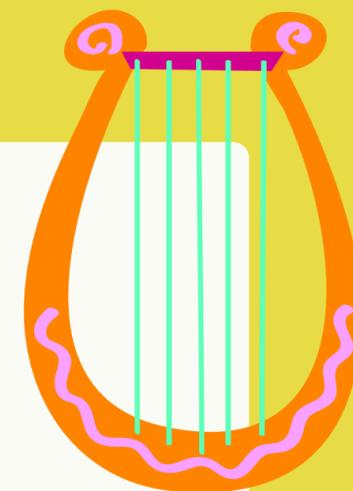
ULISSE APPRODA NELLA TERRA DEI FEACI



Ulisse dopo aver navigato per giorni e combattuto contro le onde del mare approdò sulla terra ed esausto si addormentò. Fu svegliato da Nausicaa, la bellissima figlia del re Alcino che stava giocando a palla con altre fanciulle. La palla rotolò vicino a lui, Ulisse si alzò la vide. Lei spiegò ad Ulisse che si trovava sull'isola dei Feaci e gli indicò la strada per andare alla reggia dai suoi genitori il re e la regina per chiedere aiuto. Ulisse alla reggia raccontò con tutta la sua storia. Infine con umiltà chiese al re di essere aiutato per tornare ad Itaca. Ammirato dalla sua storia, Alcino radunò i Feaci e disse loro: "daremo ad Ulisse una nave nuova per tornare ad Itaca. Ai remi metteremo 50 giovani, ma prima lo saluteremo con un grande e festoso banchetto al quale siete tutti invitati. Più tardi il re Alcino disse: " E' tempo di andare all'aperto e vedere le gare. Voglio che il nostro ospite , tornando a casa, racconti a tutti che i Feaci sono gli atleti migliori al mondo!". Finiti i giochi Alcino disse:" adesso andate a chiamare l'Aedo, che venga di nuovo a suonare e a cantare, in piazza per le danze, perché il nostro ospite tornando a casa, racconti a tutti che i Feaci sono i migliori danzatori al mondo!" Finita la festa Ulisse ringraziò e partì con la nave.



7 SETTIMANA 22-26 LUGLIO



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA CON LA PALLA E NAUSICAA	IN PISCINA CON I FEACI GRUPPO GRANDI LABORATORIO CREATIVO GRUPPO PICCOLI	LE GARE SPORTIVE DEI FEACI	IN PISCINA CON I FEACI GRUPPO PICCOLI LABORATORIO CREATIVO GRUPPO GRANDI	DANZE E CANTI CON I FEACI
12:00 13:00	USCITA	USCITA	USCITA	USCITA	USCITA



ULISSE SBARCA AD ITACA



I Feaci salparono con Ulisse e lo accompagnarono ad Itaca. Ulisse stanco si addormentò e si ritrovò sulla spiaggia di Itaca.

Ulisse provò una gioia profonda. Per affrontare i Proci decise di non svelare la sua identità e di travestirsi da Pastore e di raccontare di essere un guerriero fuggito da Creta. Ulisse incontrò Telemaco, si abbracciarono padre figlio e piansero. Poi pensarono ad un piano per sconfiggere i Proci.

Telemaco tornò alla reggia dai Proci e non disse a nessuno di aver rivisto il padre. Ulisse fingendosi un vecchio mendicante andò anch'egli alla reggia. Alla reggia i Proci stavano facendo un banchetto. Ulisse arrivò vestito da mendicante e un cane, disteso lì fuori, alzò la testa e le orecchie. Era Argo, il suo vecchio cane. Appena vide e sentì la voce del padrone, il cane iniziò a dimenare la coda. Ulisse se ne accorse, ma gli rimase a distanza per non destare sospetti e farsi scoprire. Penelope era la moglie di Ulisse, quando lui se ne era andato per ingannare i proci aveva detto che avrebbe sposato uno di loro finita una grande tela che di giorno tesseva e di notte sfaceva. Penelope in accordo con Ulisse che le aveva suggerito ciò, disse: "Ascoltatevi tutti, voi che venite in questa reggia a divorare quello che non vi appartiene, vi propongo una gara. Questo è l'arco di Odisseo, chi di voi riuscirà a tendere il suo arco e tirare una freccia attraverso gli anelli scuri diventerà il mio sposo." I Proci provarono, ma nessuno di loro era forte abbastanza per tendere l'arco. Anche il mendicante chiese di provare e, dopo aver scoccato la propria freccia facendola passare attraverso i fori delle dodici scuri, svela la sua vera identità e riconquistò Itaca.



8 SETTIMANA 28 LUGLIO - 2 AGOSTO



	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
7:30 12:00	RACCONTO DELLA STORIA E GIOCHI DI ACCOGLIENZA	SBARCHIAMO IN PISCINA GRUPPO GRANDI LABORATORIO CREATIVO CON PENELOPE GRUPPO PICCOLI	L'ARCO DI ULISSE ATTIVITÀ CON L'ASSOCIAZIONE ARCIERI	SBARCHIAMO IN PISCINA GRUPPO PICCOLI LABORATORIO CREATIVO CON PENELOPE GRUPPO PICCOLI	GIOCO AVVENTURA LA RICONQUISTA DI ITACA
12:00 13:00	USCITA	USCITA	USCITA	USCITA	USCITA
			FESTA FINALE		