

NUOVI GIOCHI A PALAZZO BEAUHARNAIS

Laboratori di progettazione partecipata con i ragazzi di IV e V elementare e di I, II e III media di Pusiano

SVASSO SHAKESPEARIANO "In questo gioco ci si può arrampicare, salire, scendere velocemente oppure lentamente, entrare nella struttura Le uova accanto allo svasso sono tane in cui rifugiarsi per ascoltare e guardare la storia dello svasso e della fauna in generale del lago di Pusiano. Il totem è un lampione-faro per la notte."



Durante le tre giornate di laboratorio i giochi si sono materializzati concretamente sotto forma di modellini, costruiti utilizzando materiali diverse: bambù, cartone, spago, saggina e argilla per la struttura ispirata alla palafitta; ancora argilla, rami di salice, paglia, compensato, tempere colorate e acqua per le strutture ispirate allo svasso e al suo mondo.

PARTECIPANTI
UN PO' DI STORIA
ESPLORAZIONE
OSSERVAZIONE
COSTRUZIONE

Il primo giorno ha preso forma la struttura portante: il corpo dello svasso è diventato una capanna di salici intrecciati con delle panchine all'interno, il collo un ponte di raccordo tra il corpo e la testa, il becco ha accolto al suo interno l'incavo dello scivolo...

MAIL

Successivamente si sono aggiunti gli accessori: le zampe accolgono i gradini di accesso che conducono al ventre dell'uccello; le ali dispiegate nel volo costituiscono un pergolato per l'ombra; una struttura elicoidale attorno al collo dritto e lungo dello svasso costituisce uno scivolo d'acqua, con un sistema di pompaggio dell'acqua alimentato da un pannello fotovoltaico (la cresta dell'uccello).



NIDO-SVASSO "Per fare questo gioco abbiamo utilizzato i seguenti materiali: saggina, salici, creta e le tempere. Il gioco consiste nell'entrare dagli occhi dello svasso e percorrere il labirinto (la galleria n.d.r.) che è intorno, e scivolare dal becco dello svasso. Oppure ci si arrampica sulla testa e si va nel corpo. L'uovo nel corpo dello svasso serve per farlo rotolare."

L'ultima giornata di laboratorio è stata dedicata a tutte le opere necessarie di completamento e rifinitura. I ragazzi sono stati invitati a riassumere quanto fatto,

sia descrivendo il gioco costruito sia assegnando alla propria opera un titolo.

A conclusione del percorso, i lavori sono stati esposti in occasione della "Giornata dei ragazzi", svoltasi nel giardino di Palazzo Beauharnais, con la partecipazione degli abitanti di Pusiano e di rappresentanti dell'Amministrazione Comunale.

- Hanno partecipato -

Alberto

**Andrea
Carlo**

Beatrice

Filippo

Francesca

Federica

Giovanni

Giuseppe

Marco

Marica

**Jessica
Laura**

Marsen

Matteo

Michael

Massimo

Micol

Uriel

**Sara
Valentina**

