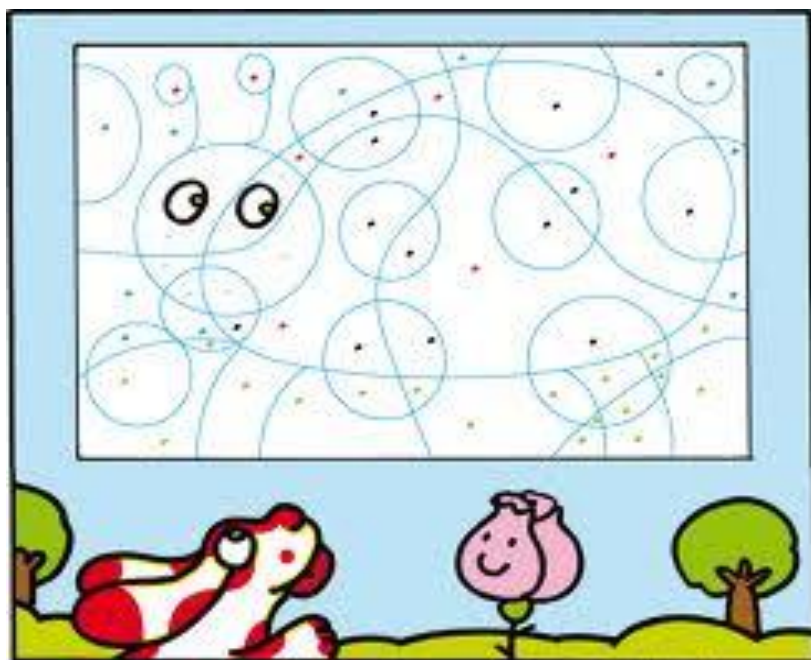




**Ecco la novità:**  
**"Perdersi per ritrovarsi"**  
**Il labirinto solare della fantasia**



**Una proposta dell'Associazione Saltabanco di  
Brescia rivolta alle amministrazioni comunali, alle  
scuole e a tutti gli enti pubblici e privati**

1/7

**Associazione Saltabanco**

Iscritta alla sezione F/ promozione sociale del Registro Provinciale delle Associazioni senza scopo di  
luogo. Numero 3 – ambito E – N° 3404

Cascina Feniletti, 6, Capriano del Colle, Bs | tel. 3319613045 | C.F. 98129230177 | P.IVA  
02896350986

info@associazionesaltabanco.it | www.associazionesaltabanco.it



# Il labirinto perdersi per ritrovarsi

## Presentazione:

Si fa presto a parlare di labirinto. A titolo di prova, quanti di voi si sono dedicati a tracciare dei labirinti nei momenti di ozio o di fantasticheria?

Vediamo alcune definizioni:



“ strada complicata irregolare con molti passaggi, attraverso o intorno ai quali è difficile trovare la via senza una guida”



“ luogo donde non si trova modo di uscire; imbroglio, intrico, involuppo, confusione”



“ una rete di passaggi, atta a confondere, in un edificio; un intrico di vie in un giardino”



ci si può accontentare di dire: “ percorso tortuoso, in cui talvolta è facile perdere il cammino senza una guida”.

Ci piace di più pensare ad un labirinto inteso come ad un luogo dove ci si perde ma nello stesso tempo si può ritrovare sé stessi nei tortuosi meandri delle possibilità offerte dalla nostra voglia di giocare. Il gioco è forse l'esperienza più complessa ma allo stesso tempo più naturale che fa esprimere ogni individuo per quello che veramente è. Il gioco è la condizione, l'unica, per la quale ogni essere vivente supera ogni ostacolo per la propria sopravvivenza.

Perché, allora, non metterci in gioco per fare una entrata tutta speciale in questo labirinto complesso e pieno di difficoltà che possono essere superate con l'aiuto dei genitori, di adulti, degli animatori di Saltabanco.

Per entrare in questo magico, fantastico, giocoso, colorato, incredibile labirinto si può scegliere una delle quattro entrate che faranno vivere percorsi che possono essere diversi ma che in fondo sono simili.

## Cosa si trova nel labirinto

### INGRESSO:



Laboratorio trucco sul corpo

Prima di entrare in questo luogo si faranno, a chi lo desidera, dei trucchi sul viso, sulle braccia sulle gambe, questo per preservare qualsiasi sorta di sortilegio corporale



associazione  
**SALTABANCO**



Costruzione del talismano porta-fortuna

È l'oggetto magico, da portarsi sempre con sé, che tutela ogni eroe nel suo viaggio



Rito con un gioco/filastrocca

Si deve imparare una filastrocca semplice e la si scrive su un foglio magico, che l'antieroe non sa leggere ma che aiuta i viandanti del labirinto



Compilazione del passaporto speciale

Come in ogni stato dove si va ad esplorarne le bellezze, anche qui serve un pass per poter attraversare il percorso.

## Come si entra nel labirinto:



1° livello, semplice; per bambini accompagnati da genitori



2° livello, abbastanza semplice; per bambini accompagnati da animatori di Saltabanco



3° livello, medio; per bambini che sanno entrare da soli a scoprire gli anfratti del labirinto



4° livello, strong; per tutti quelli che amano l'avventura

## Cosa si può trovare nell'entrare:



### Giochi vari:

nei vari tunnel labirintici verranno messi a disposizione dei giochi che i partecipanti possono utilizzare per provare i loro livelli di messa in gioco



### Laboratorio del cavallo

Costruzione di un cavallo con un bastone e della stoffa, il vecchio cavalluccio che si può mettere tra le gambe e iniziare a giocare



### Laboratorio della spada

Con dei pezzi di legno oppure di altri materiali si possono costruire delle spade per affrontare il Minotauro, ma attenzione; devono essere fatte bene e con passione...



### Laboratorio dello scudo

Sempre lungo il percorso del labirinto si possono costruire degli scudi con materiale vario. Questi servono per la difesa da eventuali attacchi nel labirinto



associazione  
**SALTABANCO**



### **Laboratorio del filo di Arianna**

Gioco del tiro alla fune tra chi si trova nel luogo scelto per questo evento



### **Laboratorio dei sassolini della fiaba del fagiolo magico**

Verrà raccontata la storia del fagiolo magico e di come viene utilizzato il fagiolo per uscire da un labirinto, possibili disegni alla fine...



### **Il minotauro**

il bruco grande col ventilatore che si può utilizzare per fare giochi vari; adatto ai più piccoli, divertente per gli altri



### **Gli specchi del minotauro**

Piccoli specchi dove ci si può riflettere e assumere sembianze diverse



### **La lingua che ti risucchia**

Gioco interattivo con animatori, la lingua taurina che se ti prende ti riduce in qualcosa di non ben identificato...



### **Due salti sul drago**

Ci si può rilassare facendo due salti su un drago che non è cattivo ma amico dei bambini, questo al centro del labirinto

## **Cosa prevede L'uscita dal labirinto?**



### **la paura**

c'è stata, non c'è stata, come ci si è sentiti in questo percorso ludico



### **la vittoria**

di quale battaglia mi sono visto partecipare dal momento che sono entrato, che cosa e contro chi ho vinto



### **facilitazione nel percorso labirintico**

la guida in questo percorso è stata d'aiuto oppure un impedimento: a chi lo devo chiedere?



### **il trofeo**

che cosa ho vinto? Forse la mia capacità di mettersi in gioco, ma allora ho vinto me stesso!



### **cosa mi porto via...**

sicuramente un'esperienza magica e bellissima, da mettere negli annali del gioco speciale!

## **Durante il tragitto cosa si può sperimentare:**



### **Laboratori vari**

oltre a quelli elencati ci si riserva sempre di aggiungere altro materiale interessante e aggiuntivo, che potrebbe variare di volta in volta



### **Giochi vari**

il gioco è la condizione principe di questo percorso e verrà proposta e sollecitata in ogni occasione



### **Animazione**

se animare è maieuticamente far esprimere per quello che siamo, attraverso la nostra anima, è ovvio che in questo labirinto tutto il percorso è animazione.



### **Teatro**

Non fa parte delle nostre attività, ma delle azioni che potrebbero sembrare teatrali si potrebbero innescarsi, non si escludono a priori



### **Danze**

Anche la danza è un rituale magico, e come tale potrebbe rientrare in gioco con il labirinto



### **Fiabe**

il racconto e il raccontarsi sono la medesima faccia della stessa medaglia: esprimere quello che si è attraverso il mito e il rito, due ancora che da millenni ci accompagnano nei nostri viaggi, perché non in questo?

## **Per l'uscita dal labirinto:**



### **Compilare il labirinto**

gioco fatto con scheda nella quale c'è un labirinto e si deve individuare l'uscita. Chi riesce a farlo subito merita un plauso



### **Scheda da spedire a Saltabanco**

la scheda nella quale c'è un labirinto dove individuare l'uscita, chi non riesce oppure non ha tempo la può portare a casa e spedire a Saltabanco



### **Premio per lo sviluppo dell'esperienza**

solamente da discutere con gli animatori di Saltabanco oppure con compilazione della scheda



### **Tessera Saltabanco per i più entusiasti**

per chi è rimasto entusiasta dell'esperienza si consiglia l'adesione a Saltabanco attraverso la tessera associativa, da concordare all'uscita del labirinto



### **Racconta una storia e spediscila**

tutti i partecipanti possono spedire una storia sul labirinto, dopo l'esperienza fatta.

## **Animatori:**



Sono presenti almeno dai 7 ai 10 animatori ben preparati che seguono e animano i bambini durante le interazioni ludiche nel labirinto.



Sono dei facilitatori per chiunque voglia entrare a fare un'esperienza nel labirinto, dall'accoglienza iniziale alla preparazione rituale, per poi entrare con i bambini che lo desiderano, ma soprattutto presenti su tutte le postazioni di gioco all'interno.



Sono a disposizione dei genitori per spiegare come funziona il gioco del labirinto

## **Obiettivi:**



Far giocare i bambini presenti



Far sperimentare l'esperienza dei piccoli e grandi gruppi



Far sperimentare l'emozione dell'avventura



Dare strumenti per entrare in un percorso avventuroso



Stimolare la fantasia



Stimolare la capacità manuale con i laboratori



associazione  
**SALTABANCO**



Sperimentare l'utilizzo di diversi materiali



Sperimentare l'utilizzo di diverse attrezzature



Educare all'ascolto



Rispetto delle regole



Rispetto dei materiali



Rispetto dell'altro nel processo ludico

## **Durata:**



Il montaggio e lo smontaggio della struttura del labirinto richiede parecchio tempo, motivo per cui non può essere inferiore di 7/8 ore l'intervento, che comprende sia la preparazione che l'animazione. L'intervento richiede l'occupazione di un parco per una giornata intera.

## **Dove si può fare?**

Il luogo ideale per montare tutto il labirinto è un parco. Non si può montare tutta la struttura su cemento o asfalto.

## **Costo:**



Per il progetto labirinto, per la peculiarità per cui è stato pensato, non c'è un costo fisso al quale si fa riferimento, a parte i materiali che vengono utilizzati per la gestione dell'animazione e della struttura stessa del labirinto e la notevole mole di ore di lavoro presenti per questo tipo di azioni ludiche. L'Associazione Saltabanco concorda con eventuali richiedenti le condizioni economiche per la buona realizzazione di questa nuova esperienza ludica.

# **Un'occasione da non perdere... per ritrovarsi bene ovviamente!**

Per info:

[www.associazionesaltabanco.it](http://www.associazionesaltabanco.it)

[info@associazionesaltabanco.it](mailto:info@associazionesaltabanco.it)