



LA GIGANTESCA MONTAGNA DI NIENTE



Progetto Animazione



CONTESTO IDEALE:

**feste di compleanno, laboratori in piazza,
spazi aperti senza supporti digitali**

FASCIA D'ETÀ:

3-6 anni

NUMERO DI PARTECIPANTI:

5-15 bambini

DURATA COMPLESSIVA:

90-120 minuti



Materiali Generali Necessari

Materiale	Descrizione	Quantità / Note
Storia Kamishibai cartacea	"La Gigantesca Montagna di Niente" (con teatrino Butai, se disponibile)	1 kit
Materiale Creativo di Base	Colla stick, forbici a punta arrotondata (adatte all'età), pennarelli colorati lavabili.	A sufficienza per tutti i partecipanti
Cartoncino	Cartoncino bianco o colorato (A4), pre-tagliato (vedi Fasi)	Vari fogli
Materiale di Scarto "Niente"	Tappi di plastica colorati, rotoli di carta igienica vuoti, ritagli di stoffa, bottoni grandi, pezzi di spago.	Una grande scatola
Supporto Gioco	Cestini colorati (Blu, Giallo, Marrone, Bianco), foulard o nastri colorati.	4 cestini, 15 nastri

Fase 1: L'Immersione Narrativa

OBIETTIVO: Introdurre i bambini al tema dell'ecologia e del valore nascosto attraverso l'ascolto e l'osservazione della storia.

Voce	Dettagli Operativi	Tempo Indicativo
Materiali Specifici	Storia Kamishibai cartacea, un foulard grande.	15 minuti
Cosa fa l'Animatore	Prepara l'area di lettura. Invita i bambini a sedersi in semicerchio. Inizia la lettura del Kamishibai in modo espressivo e interattivo, ponendo domande sulle tavole: "Che odore ha la Montagna? Che colore vedi?"	L'adulto modula la voce per Simo e per il vento sulla Montagna.
Cosa fanno i Bambini	Ascoltano. Interagiscono con domande brevi. Alla fine della storia, toccano con la mano il teatrino vuoto per "sentire" la magia lasciata da Simo.	Devono rimanere seduti e concentrati.
Suggerimenti	Coprire il teatrino con un foulard prima di iniziare per aumentare la curiosità e il senso di attesa teatrale.	L'adulto può usare i burattini del kit come "narratori" aggiuntivi.

Fase 2: Gioco di Movimento — L'Ascesa alla Montagna

OBIETTIVO: Scaricare l'energia in eccesso e simulare in modo cooperativo lo sforzo di Simo per scalare la Montagna, evitando la competizione.

Voce	Dettagli Operativi	Tempo Indicativo
Materiali Specifici	Nessuno. Spazio ampio e libero.	15 minuti
Cosa fa l'Animatore	Spiega il gioco: "Siamo Simo e i suoi amici e dobbiamo scalarla! La Montagna è fatta di spazzatura, quindi il percorso è difficile!". Definisce i ruoli: un adulto è il "Vento Sibilante" (fa rumori) e l'altro è la "Guida Simo".	L'adulto guida i movimenti, suggerendo i ritmi e i rumori.
Cosa fanno i Bambini	Seguono la "Guida Simo". Muovono il corpo in modi diversi, che l'animatore suggerisce: strisciare tra le "bottiglie" (movimenti lenti e bassi), saltare gli "scatoloni" (salti alti), rotolare per evitare la "frana di carte" (rotolamenti morbidi).	Il gioco è cooperativo: se uno inciampa, gli altri lo aiutano a rialzarsi.
Istruzioni Passo Passo	1. Introduzione: Spiegare che l'obiettivo è arrivare in cima tutti insieme. 2. Riscaldamento: Camminare lentamente. 3. L'Ascesa (Veloce): Simulare la corsa su una superficie ripida (braccia in alto, piedi veloci). 4. La Discesa (Lenta): Sedersi e scivolare sui glutei o rotolare piano.	Il gioco finisce quando tutti toccano il punto di arrivo (la "vetta").

Fase 3: Attività Creativa — Il Simbolo del Valore Nascosto

OBIETTIVO: Sviluppare la motricità fine e il pensiero creativo, trasformando il "Niente" (scarto) in un oggetto di valore (il tesoro di Simo).

Voce	Dettagli Operativi	Tempo Indicativo
Materiali Specifici	Cartoncino A4 pre-tagliato a forma di base, tubi di cartoncino, tappi di plastica, colla stick, colla vinilica, bottoni, pennarelli.	30 minuti
Cosa fa l'Animatore	Distribuisce il materiale dicendo: "Nella Montagna abbiamo trovato questi tesori (tappi, bottoni). Usiamoli per costruire la nostra cosa più preziosa!" Aiuta i bambini più piccoli nell'uso delle forbici (se necessario) e nell'incollaggio di elementi complessi.	Incoraggia l'uso di materiali diversi (tattilità).
Cosa fanno i Bambini	Incollano tappi e bottoni sul cartoncino per creare forme, animali o simboli (es. un sole, un fiore). Decorano i tubi di cartone e li usano come "supporto" per tenere in piedi la loro creazione.	L'attività è libera; non c'è un modello da copiare.
Istruzioni Passo Passo	1. Base: Decorare con pennarelli la base di cartoncino. 2. Incollaggio: Usare la colla vinilica per fissare bottoni e tappi, sperimentando con i colori. 3. Verticalità: Usare la colla stick per unire due pezzi di tubo, creando una struttura che dia altezza al loro "tesoro".	Lasciare i lavori in un punto sicuro per l'asciugatura.

Fase 4: Gioco di Movimento — Smistamento e Salvezza

OBIETTIVO: Consolidare il concetto di differenziazione in modo dinamico e non competitivo, sfogando l'energia residua.

Voce	Dettagli Operativi	Tempo Indicativo
Materiali Specifici	Scarti di carta e plastica (puliti!) sparsi nell'area. 4 cestini grandi: BLU (Carta), GIALLO (Plastica), MARRONE (Organico – inventato), BIANCO (Indifferenziato – inventato).	15 minuti
Cosa fa l'Animatore	Assegna a ogni bambino un colore di cestino (o un foulard del colore del cestino). Spiega: "La Montagna si sta sciogliendo! Dobbiamo salvare tutti i materiali prima che finiscano in mare e metterli nel posto giusto!"	Dirige l'azione con energia.
Cosa fanno i Bambini	Corrono a raccogliere gli scarti sparsi e li portano il più velocemente possibile nel cestino del <i>loro</i> colore. Il gioco è contro il tempo, non contro gli amici.	Lavorano per riempire il <i>proprio</i> cestino, non per rubare agli altri.
Istruzioni Passo Passo	1. Preparazione: Disegnare un grande cerchio sul pavimento (la "Montagna") e spargere gli scarti all'interno. 2. Via!: Al segnale, i bambini corrono a raccogliere e smistare. 3. Verifica: Al segnale di stop, si verifica insieme il contenuto del cestino: "Sono tutte cose Blu? Bravissimi, avete salvato la Carta!"	Ripetere il gioco 2-3 volte per scatenarsi.

Fase 5: Ballo di Gruppo — Il Ballo della Seconda Vita

OBIETTIVO: Concludere l'attività con un momento di gioia e coesione, utilizzando la musica (cantata o mimata) per celebrare la trasformazione.

Voce	Dettagli Operativi	Tempo Indicativo
Materiali Specifici	Nessuno (eventualmente tamburi o maracas costruiti in precedenza o un karaoke non digitale).	15 minuti
Cosa fa l'Animatore	Inventa una semplice melodia o un ritmo cantato sul tema del riuso (es. "Batti le mani, se vuoi che la plastica torni domani!"). Insegna ai bambini quattro mosse base.	Guida il ritmo e le mosse, assicurandosi che il cerchio sia coeso.
Cosa fanno i Bambini	Eseguono la coreografia in cerchio, cantando o mimando il riuso: A - Batto le mani (Plastica salvata), B - Scuoto le braccia (Carta pulita), C - Giro su me stesso (La magia del riciclo).	L'obiettivo è ballare e divertirsi insieme.
Istruzioni Passo Passo	1. Cerchio: Formare un cerchio e insegnare 4 mosse semplici (battere i piedi, girare, battere le mani, saltare). 2. Ritmo: Associare le mosse ai materiali ("Plastica, Carta, Vetro, Riuso"). 3. Finale: Velocizzare il ritmo fino al massimo dell'energia e chiudere con un grande applauso finale.	Il ballo è totalmente non competitivo.

Traccia Narrativa Sintetica della Storia Kamishibai di Riferimento

Il paese di Simo è ordinato e pulito, ma è dominato da una Montagna grigia e sbilenca fatta di scarti accumulati. Tutti la ignorano, tranne Simo che, spinto dalla curiosità, scopre che nel "Niente" c'è un "Qualcosa" che aspetta solo di trovare il Posto Giusto. Simo insegna al paese che i rifiuti non sono da temere, ma materiali che meritano una seconda possibilità.