

PROGETTO ANIMAZIONE – I TRE RE DALL'ORIENTE

PROGETTO ANIMAZIONE – I Tre Re dall'Oriente

A cura di StravagArte – Laboratorio creativo ispirato alla storia:

I Tre Re dall'Oriente – Storia dell'Adorazione dei Magi

© 2024 Di Giacomo Linda – www.stravagarte.it

Tutti i materiali sono riservati. È vietata la copia e la distribuzione, anche parziale, senza l'autorizzazione scritta dell'autore.

Ispirato a “I Tre Re dall'Oriente”

Fascia d'età: 3-6 anni

Numero di partecipanti: 5-15 bambini

Durata complessiva: 90-120 minuti

Contesto ideale: feste di compleanno, laboratori in piazza, spazi aperti senza supporti digitali

Materiali generali

- Storia Kamishibai cartacea “I Tre Re dall'Oriente”
 - Cartoncini colorati (bianchi, oro, blu, viola, rosso)
 - Forbici a punta arrotondata
 - Colla stick o vinilica
 - Pennarelli, matite colorate
 - Glitter oro (opzionale)
 - Bastoncini per burattini (es. stecchini per spiedini o cannucce robuste)
 - Foulard o tessuti leggeri colorati per il gioco di movimento
 - Nastro adesivo colorato o elastici morbidi
 - Spazio aperto per attività di movimento e ballo
-

Fase 1 – Laboratorio creativo: Creazione della stella cometa e del cammino dei Magi

Obiettivo: sviluppare manualità, creatività e consapevolezza della narrazione simbolica della stella e del viaggio.

Materiali:

- Cartoncini bianchi e oro
- Pennarelli e glitter

- Forbici, colla
- Bastoncini per burattini

Procedimento:

1. L'animatore mostra la stella cometa del Kamishibai e spiega il suo significato come guida luminosa per i Magi.
2. I bambini ritagliano stelle da cartoncino bianco e le decorano con glitter oro e pennarelli.
3. Viene costruita una "stella cometa" montata su bastoncino per poterla muovere come burattino.
4. I bambini disegnano su un grande foglio o sul pavimento (con gessetti o nastro adesivo) un percorso "a zig-zag" che simula il viaggio.
5. L'animatore guida la discussione su come la stella aiuti i Magi a orientarsi e perché è importante avere una guida.

Durata: 30-40 minuti

Ruoli:

- Animatore spiega, assiste e guida.
- Bambini creano, decorano e partecipano alla discussione.

Fase 2 – Gioco di movimento 1: "Cammina come i Magi"

Obiettivo: favorire l'espressione corporea, la coordinazione e la socializzazione in gruppo, a tema viaggio e scoperta.

Materiali:

- Foulard o tessuti colorati per distinguere i tre Magi
- Spazio aperto

Procedimento:

1. L'animatore distribuisce foulard ai bambini, assegnando ruoli (Gaspere, Melchiorre, Baldassarre).
2. I bambini devono seguire un percorso stabilito, camminando lentamente come se fossero nel deserto sotto il sole, con passi pesanti.
3. A comando, i bambini si fermano e imitano l'azione di cercare la stella con le mani sopra gli occhi, poi si dirigono verso la "stella cometa" creata nella fase 1.
4. Il percorso prevede tappe dove i bambini devono fare piccoli esercizi motori (saltelli, giravolte, camminare sulle punte) per variare il movimento.

Durata: 15-20 minuti

Ruoli:

- Animatore guida e motiva, segnala i cambi di esercizio.
- Bambini seguono il percorso, interagiscono, si divertono.

Fase 3 – Gioco di movimento 2: “Scappa da Erode” (gioco cooperativo)

Obiettivo: stimolare la collaborazione, il movimento, e la capacità di seguire regole in modo divertente e non competitivo.

Materiali:

- Fasce colorate o pettorine per dividere i bambini in due squadre (Magi e Angeli)
- Spazio aperto

Procedimento:

1. L’animatore spiega la situazione: “I Magi devono evitare il re Erode e raggiungere la stalla in sicurezza.”
2. I bambini si dividono in due gruppi: Magi (devono attraversare il campo senza farsi ‘toccare’) e Angeli (che “proteggono” i Magi e cercano di ‘toccarli’ per salvaguardarli, o viceversa in base a variante).
3. Il gioco è a tempo, senza vincitori o perdenti, con grande enfasi sull’incoraggiamento e l’aiuto reciproco.
4. Alla fine si fa un breve momento di riflessione su come aiutarsi e proteggersi negli ostacoli della vita.

Durata: 20 minuti

Ruoli:

- Animatore coordina, arbitra, motiva.
- Bambini si muovono, collaborano e giocano.

Fase 4 – Ballo di gruppo: “La danza della stella cometa”

Obiettivo: sviluppare coordinazione motoria, senso del ritmo e senso di gruppo, legando il movimento alla storia.

Materiali:

- Musica semplice, ritmata (es. musica strumentale tradizionale o suoni naturali, senza supporti digitali, si può usare un tamburello o un flauto)
- Spazio libero

Procedimento:

1. L’animatore invita i bambini a formare un cerchio, tenendosi per mano.
2. Si introduce la “danza della stella”: il cerchio si muove lentamente in senso orario, poi antiorario, simulando il movimento della stella nel cielo.
3. A comando dell’animatore i bambini eseguono movimenti semplici (alzare le braccia come raggi di luce, saltelli sul posto).

4. Si alternano momenti di calma e di movimento più vivace, per stimolare energia e rilassamento.
5. La danza termina con tutti i bambini che indicano il cielo e salutano la stella cometa.

Durata: 15-20 minuti

Ruoli:

- Animatore guida il ritmo e i movimenti.
- Bambini seguono, si divertono e si coordinano.

Breve traccia narrativa sintetica della storia Kamishibai di riferimento

Tre saggi Magi dall'Oriente, guidati da una stella cometa luminosa, intraprendono un lungo viaggio per incontrare il neonato Gesù, portando con sé oro, incenso e mirra come doni simbolici. Attraversano deserti e incontrano persone diverse, superano difficoltà, e alla fine giungono nella stalla di Betlemme dove adorano il Bambino e ricevono un avvertimento angelico di evitare il re Erode. La storia parla di fede, speranza, amicizia, coraggio e la ricerca di ciò che è veramente prezioso.