

Un Mondo di Avventure
Ufficio commerciale di
COMPAGNIA SAN GIORGIO E
IL DRAGO
Sede Legale:
Via F. De Sanctis 43
Cap:20141 Milano (Mi) Italia
C.F P.iva 06057550961



UN MONDO DI AVVENTURE Snc
Banca: Cariparma
Agenzia di Milano n° 3
Cod IBAN:
IT67Z0623001630000043666267

Una magica storia: Finalità Educative

Cos'è l'Avventura in costume:

L'avventura in costume è un nuovo modo di giocare ed imparare: un'esperienza che consente ai partecipanti di immedesimarsi totalmente in un personaggio storico o leggendario e vivere un'avventura in un'epoca e luogo immaginario. I giocatori, adulti e bambini, possono interpretare personaggi molto diversi: dagli antichi faraoni egiziani, ai legionari romani, dai cavalieri medievali alle guardie napoleoniche, senza porre alcun limite alla fantasia di chi crea l'avventura. Il modo più semplice per spiegare come funziona un'avventura in costume è pensare ad un libro, una rappresentazione teatrale o ad un film, nei quali esistono due figure principali ben distinte:

- I **PERSONAGGI-GIOCATORI**: bimbi e bimbe d'età compresa fra i 6 e i 14 anni,
- I **TRAINER**: giocatori adulti i quali, essendo a conoscenza della trama della fiaba, hanno compiti molto importanti: **trasportare nel vivo dell'avventura** gruppi di giocatori, recitare con loro, creare lo spirito del gioco... dare importanza alle singole esigenze dei partecipanti ed al lavoro di gruppo, coinvolgere ed inserire tutti nella giusta situazione con il fine di raggiungere lo scopo finale.

Nel gioco, i trainer (che possono essere uno o più per squadra), hanno anche il compito di **accompagnare** il proprio gruppo nei luoghi dove si sviluppa la vicenda e seguire l'avventura intervenendo e riadattando la trama iniziale agli sviluppi delle azioni dei giocatori.

Il ruolo dei giocatori è di interpretare i personaggi creati:

Diversamente dai trainer, i PERSONAGGI-GIOCATORI non conoscono la trama, ma interagiscono al fine di raggiungere lo scopo indicato nel breve racconto iniziale.

Una componente fondamentale, per poter meglio immedesimarsi nei personaggi, è rappresentata dall'**apparato scenico** dell'ambientazione che può essere costituito da semplici costumi o, addirittura, accompagnato da elementi di fondo scenografici.

Ogni ambientazione (ovvero l'epoca storica nella quale si svolgono le avventure), può essere utilizzata un numero indefinito di volte, giocandovi storie sempre diverse.

Le avventure si sviluppano solitamente in luoghi all'aperto, in cui gli animatori trainanti dividono i giocatori in singoli gruppi con lo scopo di raccontare loro gli estremi dell'avventura.

Le scene si susseguono una dopo l'altra, rispettando la trama e i cambiamenti apportati dagli eventi. La principale caratteristica che contraddistingue l'avventura in costume da tutti gli altri giochi, è l'**assenza di competizione** tra i singoli bambini: i personaggi coinvolti nell'avventura rappresentano un gruppo compatto che deve collaborare per raggiungere uno scopo; viene quindi a cadere il classico concetto di rivalità che caratterizza le gare tradizionali.

Si crea, per contro, un **forte spirito di gruppo** che aumenta le possibilità d'**aggregazione** tra i

Un Mondo di Avventure
Ufficio commerciale di
**COMPAGNIA SAN GIORGIO E
IL DRAGO**
Sede Legale:
Via F. De Sanctis 43
Cap: 20141 Milano (Mi) Italia
C.F P.iva 06057550961



UN MONDO DI AVVENTURE Snc
Banca: Cariparma
Agenzia di Milano n° 3
Cod IBAN:
IT67Z0623001630000043666267

bambini: in questo senso possiamo attribuire all'avventura in costume una capacità educativa, così come all'origine, il gioco stesso ne aveva una terapeutica.

E' un grande gioco:

INNOVATORE: coinvolge, fin dalla preparazione, persone d'ogni età e gruppi stimolando e valorizzando le loro competenze. Una concezione che non riduce il gioco ad uno spettacolo transitorio, ma lo trasforma in uno strumento per imparare a vivere la comunità.

SPETTACOLARE: i mass media ci hanno abituato a spettacoli sempre più raffinati cui non è possibile contrapporre vecchi giochi da cortile. Solo la ricerca di temi unici come questo, realizzati con il rigore di uno spettacolo, può richiamare su un gioco l'attenzione di un pubblico distratto, ma esigente.

EDUCATIVO: il lavoro equamente diviso esalta il rispetto della personalità altrui e valorizza la correttezza. Tutti sono stimolati a contribuire al divertimento degli altri con spirito di servizio: l'azione educativa ha come fine lo sviluppo della persona e delle sue potenzialità latenti.



CULTURALE: l'ambiente storico in cui è collocato ogni Grande Gioco crea l'atmosfera giusta per imprimere nella mente dei partecipanti un ricordo, oltre che gioioso ed emozionante, ricco di riferimenti storici, spesso difficili da trasmettere a bambini e ragazzi durante le ordinarie lezioni frontali in aula. A tutto ciò bisogna aggiungere l'approfondita ricerca di costumi, scenografie, testi, musiche, danze che la Compagnia fa per insegnare storia, comportamenti e soprattutto valori dei personaggi dell'epoca.

COMPRENSIBILE: il tema del gioco e le sue regole devono essere chiari per tutti.

Giocare in tanti:

- **L'IMPORTANZA DEL GIOCO:**

" Giocando e soltanto giocando l'individuo bambino o adulto è capace di essere creativo e di esprimere la sua completa personalità" D. Winnicot.

Il gioco non è un passatempo, ma per i ragazzi diventa un vero e proprio "lavoro", attraverso il quale imparano ad avere fiducia in se stessi e a socializzare.

L'atmosfera che si crea grazie alla presenza del TRAINER, permette di far emergere le capacità e la personalità dei singoli a livello sia intellettuale che sociale.

Un Mondo di Avventure
Ufficio commerciale di
COMPAGNIA SAN GIORGIO E
IL DRAGO
Sede Legale:
Via F. De Sanctis 43
Cap: 20141 Milano (Mi) Italia
C.F P.iva 06057550961



UN MONDO DI AVVENTURE Snc
Banca: Cariparma
Agenzia di Milano n° 3
Cod IBAN:
IT67Z0623001630000043666267

- **L'INFLUENZA DEL GRANDE NUMERO:**

Benché sia così piacevole ed attraente, non è sufficiente proporre un gioco per garantire la buona riuscita, soprattutto per i fini educativi.

Perché un gioco contribuisca realmente alla maturazione dei ragazzi (e perché risulti realmente gradevole), occorre adattarlo alle caratteristiche, ai gusti dei partecipanti ed alle condizioni oggettive della situazione: lo spazio, i materiali, il tempo a disposizione e soprattutto il numero dei giocatori.

La "numerosità" diventa un fattore decisivo che può influenzare l'esito del gioco.

Nell'avventura in costume bisogna considerare alcuni fenomeni tipici che si verificano:

- **Una tensione "egualitaristica"** tra i partecipanti: la diminuzione e la dimenticanza delle differenze individuali e delle distanze sociali tra gli individui facilitano il superamento di difficoltà ed inibizioni private;
- **Una tensione "solidaristica"**: un avvicinamento sia fisico che emotivo tra le persone presenti;
- **Una tensione "collettiva"**: l'insorgere d'attese comuni, verso qualcosa da realizzare tutti insieme, tende a far nascere valori collettivi.

Principali Opportunità Educative Presenti in un'avventura dal Vivo:

- accoglienza ed accettazione di tutti da parte di tutti;
- superamento di blocchi ed inibizioni individuali, come vergogna e timidezza;
- assimilazione d'idee e valori difficili da proporre individualmente;
- sviluppo e sostenimento del senso d'appartenenza a realtà più grandi e complesse;
- sviluppo dell'identificazione in modelli positivi e rispettive caratteristiche (leadership..).

Per Concludere:

Giocare in tanti è bello ed esaltante, soprattutto se è dato spazio all'immaginazione, alla dimensione dell'avventura, (ricostruzioni di scenari e ambienti, realizzazione di costumi, manufatti, eccetera...).

Non dimentichiamo, tuttavia, di inserire sempre questo Grande Gioco collettivo in un progetto educativo più vasto e, soprattutto, di riprendere ed approfondire tutti i valori e gli aspetti avvincenti dell'aver giocato in tanti.