

Programma di tematizzazione dei parchi urbani del Comune di Napoli

Progetto di Valorizzazione mediante attività di animazione dei parchi esistenti

Gruppo di Animazione Parchi Urbani

PARCO MASCAGNA

Titolo per la tematizzazione

Il Parco delle fiabe

Tema di riferimento

“Naturalmente dentro la Fiaba”

Il tema di riferimento per l'idealizzazione di questo progetto è la tematizzazione di una fiaba semplice ed originale a tema ambientalista, sviluppata in un percorso naturalistico, il parco, ed avente come obiettivo l'avvicinamento, la sensibilizzazione nonché l'educazione dei bambini all'ambiente.

Motivazione

L'obiettivo centrale del progetto s'identifica nella promozione e nella diffusione di una cultura ambientalista che possa migliorare la qualità di vita della nostra città individuando nei bambini i destinatari diretti e, di riflesso, nelle famiglie e nella scuola, i destinatari indiretti.

La motivazione fortemente pedagogica del progetto mira al raggiungimento di specifici obiettivi:

- per i **bambini**: coniugare l'aspetto creativo con la possibilità di stare all'aperto rafforzando, quindi, nei più piccoli, il senso di una cittadinanza attiva e partecipata ed un pensiero critico e di responsabilità nel rapporto con l'ambiente;
- per le **famiglie**: vivere attivamente la propria immaginazione, partecipando, educando, nonché vivendo un'esperienza culturale con i propri figli;
- per le **scuole**: trasmettere messaggi educativi attraverso canali alternativi, avvicinando i bambini all'ambiente.

Il parco Mascagna, polmone verde del residenziale quartiere Vomero, grande attrattore di una variegata utenza che vive in un contesto iper cementificato rappresenta un luogo ideale per realizzare il percorso della fiaba-ambientalista. Infatti la presenza di numerosi servizi (tavoli da gioco e campo di bocce dedicato agli anziani, campi multifunzionali e percorsi ginnici per i giovani, attrezzature ludiche per i bambini), la facile raggiungibilità con i mezzi pubblici, la presenza di percorsi a norma per le persone diversamente abili e la posizione a ridosso di due strade principali (via Tino di Camaino, piazza degli Artisti), rendono questo parco, una cornice ideale per l'attuazione del progetto.

Buone pratiche di riferimento

La falconeria e la didattica

Per iniziativa del Gal Csr Marmo Melandro, del Comune di Biella e dell'Associazione Fasti, è stato organizzato un laboratorio all'aperto di scrittura creativa curato dal noto scrittore di libri per ragazzi, Claudio Elliot e lo spettacolo di falconeria da parte della società Bit Movies di Potenza. Tra il verde e la natura, tra i berretti rossi della mascotte Munì, tra gli alberi-animali e il percorso dei giochi di prospettive visive, sonore e tattili, prende corpo,

Programma di tematizzazione dei parchi urbani del Comune di Napoli

Progetto di Valorizzazione mediante attività di animazione dei parchi esistenti

Gruppo di Animazione Parchi Urbani

così, l'originale progetto ludico-didattico del "Bosco delle Fiabe" che si configura come un originale viaggio di animazione alla scoperta del bosco e del racconto.

Parco delle fiabe

Il castello di Gropparello a Piacenza accoglie adulti e bambini tra storia, arte, leggenda e fantasia: i più piccoli resteranno incantati dal Parco delle Fiabe, un percorso ludico, all'interno del bosco del castello, legato alla fiaba e ai personaggi medievali tra streghe, maghi e pellegrini. Il cuore del paese di Gropparello è racchiuso nel castello di origini medioevali circondato da un bosco che ospita il "Parco delle Fiabe", il primo "parco emotivo" d'Italia dove è possibile vivere una magica esperienza fuori dal tempo, immersi in uno scenario naturale di rocce millenarie e alberi secolari. E forse anche di presenze misteriose. Qui i bambini partecipano ad un'avventura entusiasmante: la ricerca del Sacro Gral accompagnati da Mago Merlino e all'avventura in costume per combattere orchi e streghe.

Contenuti per la divulgazione delle informazioni

La tematizzazione del parco può essere sviluppata attraverso l'allestimento di cartelloni che illustreranno la parte narrante di una fiaba affiancata da installazioni fisse (sagome, statue) e da una segnaletica che indicherà le tappe da seguire per vivere il percorso fiabesco. Di seguito si individuano alcuni esempi.

Titolo SERAFINO IL VENDICATORE

Esempio 1 Il cattivissimo serafino e i suoi figli

Serafino e i suoi due figli abitavano nel bosco di "Malele" ma, disturbati dalle grida dei bambini che giocavano tra le piante centenarie, decisero d'incendiarlo. Il vecchio Serafino alto due metri, di grossa corporatura e i suoi 2 figli gemelli **Rian e Tomas**, anch'essi grandi e forzuti ma un po' stupidi, all'alba di un giorno freddo e buio si portarono in più punti del grande bosco e lo incendiarono! In pochi minuti tutta la vegetazione è avvolta tra le fiamme in un unico falò. Gli animali, che dormivano beatamente nelle loro tane, avvertirono un improvviso calore e, abbagliati dal fuoco, si svegliarono scappando in ogni direzione nella speranza di salvarsi dal fuoco, ma solo pochi ci riuscirono, in tanti morirono durante la fuga. Quando l'ultimo arbusto si spense, la famiglia del cattivo Serafino, soddisfatta del risultato raggiunto, attraversò il bosco per verificare bene la situazione e assicurarsi che non ci fossero superstiti. Alla fine, felici che anche il più piccolo abitante del bosco non era scampato al rogo, si ritirarono nella loro grotta a festeggiare. La festa durò diversi giorni e i tre forzuti si divertirono a mangiare, bere e lanciare fuochi d'artificio da loro stessi preparati per l'occasione. Intanto, i pochi abitanti superstiti del bosco, costretti a lasciare le proprie tane, si erano rifugiati in un paese vicino chiamato "**Rocca gialla**". Lì c'erano alberi, prati, arbusti e spazio sufficiente per poter vivere. La distruzione del bosco però, oltre a danneggiare gli animali, aveva arrecato danni anche agli uomini che da quella grande distesa di verde ricavano legna da ardere e cibo per se stessi e per gli animali domestici. Insomma, questa cattiveria aveva diffuso malumore tra adulti, piccoli e animali: non poteva essere tollerata!

Esempio 2 I personaggi

Ecco allora che alcuni adulti e diversi ragazzi insieme a **Mattia e Orazio**, due giovani

Programma di tematizzazione dei parchi urbani del Comune di Napoli

Progetto di Valorizzazione mediante attività di animazione dei parchi esistenti

Gruppo di Animazione Parchi Urbani

circensi, si riunirono per studiare come mandar via dal bosco i responsabili dell'incendio: Serafino e i suoi cattivissimi figli. Non fu facile trovare una linea comune di azione ma, i diversi gruppi, in piena autonomia escogitarono la loro strategia d'attacco sotto la guida dell'ex minatore Pompeo. Anche gli animali furono invitati a collaborare e ad ognuno e a più di essi furono assegnati dei compiti.

Matteo ed Orazio, pensarono di coinvolgere nel progetto anche il buon **magico "Rollino"**, che in diverse occasioni era stato prodigo di consigli ed anche operativo. Il mago subito dichiarò la propria disponibilità e immediatamente iniziò ad operare. Infatti, si recò nel bosco distrutto portando con sé una grossa borsa e, prelevato da questa manciate di polvere azzurra, le sparse sul terreno. Dopo poche ore, come per incanto, l'erba iniziò a crescere, crebbero anche i fiori e grosse piante.

Orazio, addestratore di uccelli emise dalla bocca un sibilo che richiamò dalla montagna il **falco Romeo** e tanti suoi amici abili nel trasportare grosse pietre nel becco. Il compagno Mattia invece, amico del **serpente "Alick"**, pregò quest'ultimo di venire insieme a tanti suoi compagni.

Nel frattempo, **adulti e ragazzi** scavarono delle fosse nei pressi della grotta che, successivamente, ricoprirono con piccole asticelle e zolle di terreno coperte d'erba per mimetizzare gli scavi. Compito non facile fu quello delle migliaia e **migliaia di formiche** che scavarono numerose gallerie per poter trasportare piccolissime quantità di esplosivo da depositare nei pressi del "campo di battaglia". Anche gli **scoiattoli** furono operativi raccogliendo tante ghiande, imitati nell'operosità dalle umili **lumache** che, sul percorso loro assegnato, depositarono una grande quantità di liquido viscoso. Compiti diversi furono dati a numerose altre persone e animali ed a tutti fu chiesta la presenza al momento dell'attacco per mandar via i malefici tre abitanti. Dopo diversi giorni di preparativi si stabilì di agire il sabato notte, momento in cui nel cielo c'era luna piena. Serafino e i suoi figli che avevano notato strani movimenti sul loro territorio come la crescita improvvisa dell'erba e degli alberi, intuirono segnali di pericolo e quindi cercarono di non trovarsi impreparati ad un eventuale attacco da parte di intrusi.

Esempio 3 La battaglia

Alle sette di sera del sabato stabilito, gli abitanti operativi di "Rocca Gialla", i due circensi e gli animali tutti interessati, si portarono all'ingresso del bosco, pronti ad entrare in azione. Le "luciole" divise in 3 direzioni con la loro luminosità tenue indicarono la strada ai partecipanti e, pian piano, senza far rumore, si portarono nel posto indicato. Il via all'operazione fu dato da Pompeo che subito accese la polvere pirica depositata davanti alla grotta provocando fiamme, fumo e luce accecante; fu la volta dell'intervento di alcuni ragazzi che battendo il terreno con assi di legno procurano nell'ambiente un rumore assordante. Tutto questo clamore svegliò Serafino e i figli che subito diventarono operativi in difesa del proprio territorio: incominciarono a lanciare con forza grosse pietre contro gli assalitori cercando di colpirli, ma questi arretrano di pochi metri e passarono alla controffensiva.

Il **falco Romeo** e i suoi amici, volando in alto a più riprese, aprendo i loro becchi si liberarono delle pietre custodite facendole precipitare sui tre forzuti che vennero colpiti in più parti del corpo. Non di meno furono i colpi ricevuti dal lancio di ghiande da parte degli **scoiattoli** ma, la sorpresa più grande, avvenne quando le caviglie e le gambe dei forzuti vennero strette e ferite ad opera dei serpenti guidati dal prode **"Alick"**.

Purtroppo però tutto ciò non fiaccò la **resistenza di Serafino** e figli che in un primo momento passarono al contrattacco con lance acuminate e, sebbene ripetutamente scivolarono sul terreno cadendo nelle fosse, ritornavano poi sulle loro postazioni e

Programma di tematizzazione dei parchi urbani del Comune di Napoli

Progetto di Valorizzazione mediante attività di animazione dei parchi esistenti

Gruppo di Animazione Parchi Urbani

incominciavano a sferrare un attacco più intenso, lanciando razzi, petardi e tantissime pietre.

Fu allora il turno delle **oche** con schiamazzi, confusione e attacchi con i loro becchi mentre le cornacchie, con voli radenti colpirono le teste di Rian, Tomas e Serafino ma, i risultati non furono molto positivi. Avanzarono anche numerosi **cinghiali** abbattendo le barricate posizionate davanti alla grotta e cercando di “caricare” gli abitanti della stessa che reagirono colpendoli con grosse pertiche su cui erano stati conficcati numerosi grossi chiodi. Anche il **cinese LieTin** che partecipava all’assedio diede il suo grosso contributo lanciando numerosi razzi pirotecnici, ma il risultato era ancora negativo. A questo punto gli assalitori tutti arretrano ancora di più per decidere cosa fare visto gli scarsi risultati raggiunti e, mentre cercavano di riorganizzarsi, vennero colpiti da numerosi grossi massi che venivano lanciati verso il basso attraverso scivoli composti da larghe tavole di legno. Indietreggiarono ancora di più ma, alla vista dell’olio bollente lanciato verso di loro da contenitori posti su grosse catapulte, scapparono lasciando definitivamente il luogo della contesa.

Esempio 4 La magia

Intanto, in un angolo del bosco, il **mago Rollino**, seduto su un grosso masso annerito dalle fiamme, con le mani nei capelli, osservava tutto il territorio non sapendo cosa fare e, intanto pensava. Trascorsero diverse ore dall’inizio dell’offensiva e all’orizzonte nasceva un nuovo giorno e la sua intensa luce illuminava i volti tristi e sconsolati di animali e abitanti di “Rocca Gialla”, ormai decisi a ritornare alle proprie case.

Ad un tratto la loro attenzione venne calamitata dal mago Rollino che stava per addentrarsi nel bosco. Questi si voltò verso di loro e li invitò con cenni della mano ad attendere il suo ritorno. Il mago attraversò il bosco e raggiunse una distesa libera da alberi. Dopo aver pronunciato delle parole magiche osservò il terreno e improvvisamente, in un punto a forma di conchiglia, iniziò a sgorgare acqua sorgiva; in pochi minuti una parte del terreno si trasformò in un **piccolo lago**. Successivamente il mago Rollino, ad alta voce, pronunciò frasi misteriose e si allontanò dal laghetto, portandosi dietro a dei grossi cespugli. Intanto Serafino e i suoi figli, dopol’intensa battaglia sostenuta, essendosi avveduti che i rivoltosi erano andati via, decisero di ristorarsi e lavarsi per poter riposare. Quindi dalla loro dimora si spostarono verso la zona sgombra di alberi attratti dal bagliore causato dai riflessi del sole sull’acqua del laghetto appena nato. Arrivati sul posto, dopo aver bevuto, iniziarono a lavarsi e, con grande sorpresa, nel momento in cui la loro immagine fu riflessa nell’acqua videro delle **oscure figure** che dal fondo del lago facevano gesti minacciosi verso di loro. In un primo momento non diedero peso a quanto accadeva ma, quando le figure iniziarono a ben materializzarsi ed uscire dall’acqua per aggredirli, terrorizzati fuggirono via, lasciando per sempre la grotta, le loro cose e il bosco.

Il mago Rollino, che aveva osservato tutta la scena nascosto dietro al fogliame, soddisfatto per il suo riuscito intervento, uscì dal bosco e riferì a tutti l’accaduto. Grande fu la gioia di tutti coloro che avevano contribuito a liberare il bosco. Gli animali furono invitati a ritornare al loro habitat naturale e i ragazzi furono sollecitati a riprendere i loro giochi interrotti.

Tutto era ritornato nella serenità di sempre!

Attività di supporto previste

I destinatari della comunicazione sono direttamente i bambini, quindi per canale indiretto famiglie, scuole materne ed elementari, opinion leader locali.

Programma di tematizzazione dei parchi urbani del Comune di Napoli

Progetto di Valorizzazione mediante attività di animazione dei parchi esistenti

Gruppo di Animazione Parchi Urbani

L'attività di comunicazione verrà attuata con:

- campagna di affissione manifesti;
- produzione e distribuzione di materiali di comunicazione flyer c/o i centri di affluenza del pubblico di interesse (es. centri commerciali, centri per l'infanzia, associazioni attive sul target);
- campagna di mailing rivolta ai dirigenti scolastici per invitarli ad un incontro di presentazione dell'iniziativa in modo che inseriscano la visita nel programma delle uscite programmate dalle scuole;
- realizzazione e promozione di un minisito ospitato sul sito del Comune di Napoli sull'iniziativa che consenta anche di gestire le prenotazioni on line delle visite da parte delle scolaresche.

Opere edili a supporto

All'interno del parco verrà rappresentata la fiaba in 3 diverse aree individuate e in ognuna di esse, saranno posizionati:

- segnaletica che indica le tappe da seguire per vivere il percorso fiabesco;
- installazioni fisse, quali statue, sagome, strutture realizzate con materiale riciclato e resistente alle intemperie e agli atti vandalici , rappresentative delle scene del racconto;
- supporto audio (percorso audio narrante) in formato mp3 scaricabile dal link posto sul sito del Comune di Napoli e fruibile sul lettore dell'utente;
- supporto audio (percorso audio narrante) in formato mp3 scaricabile dal link posto sul sito del Comune di Napoli e fruibile sul lettore dell'utente;
- servizio di animazione e guida al percorso esclusivamente per le scuole richiesto su prenotazione.