

Organizzazione della giornata finale del Progetto SCHOO-TER -PINS 5 Cassa di Risparmio di Firenze

CACCIA AI TESORI SUL TERRITORIO

La prima classe si ritroverà alle 8:15 fuori dalla scuola, e la prima attività che gli verrà proposta sarà quella di decidere tutti insieme sia un capitano e sia il nome della squadra. Ai ragazzi sarà affidato un cartoncino sul quale scrivere il tutto, e sul quale poi attaccare degli adesivi raffiguranti le varie realtà che andranno a trovare, e un foglio con delle domande pre costruite da fare ai vari volontari delle associazioni per conoscerli meglio. Preparativi ultimati lasceremo la scuola alle 8:20/8:25.

Poi partiremo alla volta delle 6 tappe del nostro percorso:

- **La prima che incontreremo sarà la Scuola del Tifo dell'Empoli FC**, che aspetterà i ragazzi all'interno dei giardini pubblici di Pontorme, al giro delle mura. Qui dopo aver fatto le domande di rito all'associazione per conoscerli, ai ragazzi verrà chiesto di scegliere 3 femmine e 2 maschi della loro classe, che verranno bendati e posti a campana davanti ad una porta da calcio. Il resto della classe dovrà guidare i bendati nel riuscire a compiere almeno 5 passaggi tra di loro per poi infine riuscire a fare gol.
- **La seconda** che incontreremo, e che incontreremo anche più avanti, è **l'associazione Borgo Pontormese**, che ci aspetterà nella piazzetta davanti alla chiesa di San Michele. I ragazzi faranno le tre domande per conoscere la realtà, e successivamente questa racconterà loro la storia della campà di Santa Caterina e del perché alle volte durante o prima di una burrasca la si sente suonare non per rintoccare l'ora. Ai ragazzi sarà poi fatto fare un gioco cooperativo di coordinazione con un hula hoop, citando in qualche modo la forma circolare della campana.
- **La terza** che incontreremo è la **palestra di pugilato San Severino** che si trova sopra al circolo in piazza Alessandro Marchetti. Verranno fatte le tre domande ai volontari della palestra e poi questi gli faranno fare dei giochi a coppie, basati sui riflessi.
- **La quarta tappa sarà la casa del Pontormo**. Qui i ragazzi verranno divisi in due gruppi per via degli spazi non troppo grandi dell'edificio, e verranno fatti salire al primo piano dove ad attenderli ci sarà il quadro della Madonna col Libro del Pontormo appunto. Qui i ragazzi divisi nei due gruppi avranno 4 minuti per ricordarsi più dettagli possibili del dipinto per poi raggiungere la piazza ed effettuare un quiz a risposta multipla giocando a squadre appunto, raggiungendo nuovamente la piazza davanti al circolo. Per rispondere alla domanda sarà necessario percorrere un percorso ad ostacoli o all'interno di un sacco di iuta, il primo che si prenota può dare la risposta.
- **La quinta tappa** sarà sempre lì in piazza e qui troveremo nuovamente **l'associazione del Borgo Pontormese, assieme al Becco**. Racconteranno la storia che sta dietro al Becco e dopo la classe dovrà decidere 2 ragazzi, preferibilmente un maschio e una femmina, che verranno vestiti con abiti medievali/d'epoca per poi fare una foto tutti insieme con il Becco e con i volontari dell'associazione.
- **La sesta tappa** sarà come all'inizio **all'interno del giro delle mura nel parco pubblico di Pontorme**, dove ad attendere i ragazzi ci sarà Decathlon. Verranno

poste loro nuovamente le tre domande e poi successivamente a 3 di loro verrà richiesto di tentare di tirare con l'arco.

Ultimata l'ultima tappa torneremo a scuola. Per effettuare tutto il percorso saranno necessarie 2 ore e 30 circa, facendo partire ogni classe 30 minuti l'una dall'altra.