

Laboratori

Tintillà organizza laboratori didattici esperienziali, di espressività, formazioni per adulti.

Ogni proposta è pensata a partire dal gruppo di persone a cui l'attività si rivolge, senza limiti di età.

Orchestra Trum-pan-sciù: possibilità ai partecipanti di sperimentarsi nella scoperta sonora del proprio corpo e di alcuni oggetti di uso quotidiano. Da 1 anno

La scatola delle tante danze: non un laboratorio di danza, ma un *gioco del muoversi* pensato a partire dall'incontro con le più belle danze popolari del mondo.

Camminando a sei zampe: dall'incontro con veri insetti e dalla costruzione del proprio *amico a sei zampe*, i partecipanti si avventureranno in un *magico* mondo dove si potrà conoscere alcuni insetti e il loro ciclo vitale. Un'esperienza per superare la paura verso queste creature fondamentali per l'ecosistema Terra. Dai 3 ai 99 anni...

Acqua e terra: gli ingredienti dell'orto. Accompagnati dal racconto delle avventure di un lombrico, si giocherà con la terra: saranno selezionate e interrate alcune piante dell'orto, delle quali verranno raccontate caratteristiche e curiosità. Attività da svolgere all'esterno a contatto diretto con la natura. Dai 3 anni

La magia dei fiori: all'interno di una cornice narrativa, i partecipanti conosceranno concretamente gli artefici della magia che porta un piccolo seme a diventare un meraviglioso fiore. I partecipanti saranno accompagnati da attività manipolative e di osservazione. Dai 3 anni

... Prima a destra, sempre dritto, sopra il ponte guardi giù! Interiorizzare concetti spaziali come destra-sinistra, sopra-sotto, avanti-dietro, attraverso il movimento del proprio corpo all'interno. L'attività laboratoriale prevede il coinvolgimento dei bambini e dell'insegnante attraverso giochi teatrali, giochi corporei e momenti di narrazione. Dai 3 ai 6 anni.

Atelier Gerome, un modo di costruire i burattini: un famoso sarto alquanto stravagante, monsieur Gerome, inviterà i partecipanti a costruire il proprio burattino e, successivamente, a giocare dietro al teatrino: momento particolarmente emozionante perché vedrà i partecipanti sperimentarsi in un *gioco* teatrale. Dai 4 anni.

Dentro e fuori dalla scena: un gioco in cui sperimentare e condividere le proprie capacità espressive, attraverso il "far finta" e imparando il non giudizio: giochi teatrali e corporei, movimento creativo e danze tradizionali popolari in un laboratorio dove divertimento e creatività possono aiutare a crescere. Dai 5 ai 99 anni...

Il respiro dell'albero: incontrare l'albero, la sua forza e la vita che scorre fra i suoi rami; finalità e filo conduttore dell'attività è portare i partecipanti alla consapevolezza dell'importanza delle azioni della vita quotidiana che possono contribuire in maniera determinante al benessere della Terra. Il laboratorio prevede anche una *sperimentazione reale*, nella quale i partecipanti si immedesimeranno nei panni di una foresta umana. Dagli 8 anni.

L'antenato Erectus e lo zio Sapiens: approfondire il cammino evolutivo dell'uomo "sperimentando" la vita quotidiana dell'Homo Erectus e dell'Homo Sapiens, mettendo a confronto le diversità. Il laboratorio prevede l'utilizzo delle tecniche del gioco teatrale e del gioco di ruolo. Dagli 8 anni.

L'origine della danza: un viaggio nella preistoria per comprendere come l'uomo ha iniziato a danzare. Dagli 8 anni.

Immagini per dire: un laboratorio dedicato alla scoperta della comunicazione pubblicitaria, i suoi testi e le sue immagini. I bambini, trasformati in neo agenti di comunicazione sociale, si impegneranno per la creazione di un manifesto pubblicitario. Dai 9 anni.

Sembra questo sembra quello: l'intervento concerne il tema del rispetto sociale; tramite giochi di ruolo e attività teatrali, verranno portate alla luce le maggiori dinamiche che innescano l'atteggiamento dell'intolleranza e del pregiudizio sociale; da qui nascerà un dibattito per far emergere atteggiamenti e pensieri utili alla divulgazione di una cultura basata sulla comprensione dell'altro, del suo mondo e del suo contesto sociale. Dai 9 anni.

Una lettera da Eolo: il Signore dei Venti in persona ci indica la strada per la conoscenza dei punti cardinali, rendendo visibili e concreti concetti che spesso rimangono rinchiusi solamente in un campo teorico. Eolo ci guiderà alla costruzione di una bussola e alla rappresentazione corporea della *rosa dei venti*. Dai 10 anni.

C'era una volta...io che gioco! Il laboratorio si pone come spazio di sperimentazione e come "attivatore di piste trasformative" attraverso diverse esperienze ludiche (giochi cooperativi e di ruolo, giochi teatrali e musicali, costruzione di giocattoli) per mantenere viva la capacità di giocare, senza paura, per il gusto di scoprire, di imparare, di entrare in mondi fantastici e meravigliosi! Dai 18 anni