

# Linguaggi

pagine sull'educazione e sulla scrittura, sulla comunicazione e sull'immagine, sui sogni e sulle realtà

Quella che segue è una proposta di attività manuale scelta tra quelle create dall'autore di "Linguaggi", in collaborazione con il prof. Carlo Piantoni, per la Casa Editrice "La Scuola" di Brescia e pubblicate sulla rivista (ormai non più edita) "Animazione ed Espressione" tra il 1994 e il 1999.

**Testi e immagini sono di proprietà della Casa Editrice "La Scuola" di Brescia**

**Vai al menù delle altre attività proposte:**

[http://www.linguaggi.eu/educazione/animazione\\_ed\\_espressione.htm](http://www.linguaggi.eu/educazione/animazione_ed_espressione.htm)

**Visita l'intero sito:**

<http://www.linguaggi.eu>

## ATTIVITÀ CON LA STOFFA

## SEGUGIO SOPRAFFINO

Proposta introdotta da **Carlo Piantoni**, descritta da **Raffaele Corte**

## Introduzione

Per chi vive nella società dei consumi, anzi dello spreco, è importante scoprire in ciò che normalmente si butta, insospettite possibilità di trasformazione.

La proposta può dunque assumere valore di testimonianza della presa di coscienza in ordine a certi comportamenti (individuali e sociali) e può rappresentare l'occasione per modificarli, correggerli, adottando comportamenti nuovi, più adeguati alle acquisizioni avvenute, ed esercitando la creatività.

## Obiettivi

- Acquisire la capacità di ridefinire e di riorganizzare la funzione degli oggetti.
- Essere in grado di stabilire relazioni tra le strutture significanti di oggetti diversi.
- Saper utilizzare strumenti e materiali di vario tipo per realizzare un prodotto espressivo.

## Destinatari

## SCUOLA ED EXTRASCUOLA

Sotto l'assillo di una preoccupazione intellettualistica la scuola sfiora il rischio di trascurare l'immaginazione produttiva.

Con questa proposta, pertanto, intendiamo offrire un contributo per riempire il «vuoto», dimostrando che pur senza un grande dispiego di strumenti e materiali si può mettere in moto un processo di sviluppo creativo.

Per quel che riguarda la prospettiva del **recupero e della terapia**, la proposta può essere utilizzata:

- con gli **insufficienti mentali** per favorire la visualizzazione dei contenuti di esperienza;
- con i **soggetti che presentano deficit nel campo delle condotte percettivo-motorie** per favorire l'associazione del senso tattile, cinestetico e muscolare alla vista;
- con i **portatori di handicaps da sindrome di Down** per favorire lo sviluppo dei concetti di forma, proporzioni, bidimensionalità, tridimensionalità;
- con i **portatori di handicaps cerebrali (autistici)** per combattere l'isolamento affettivo e favorire il rapporto con i componenti del gruppo;
- con i **disadattati sociali e scolastici** per coinvolgerli nella realizzazione di un oggetto gratificante che richiede impegno e attenzione.

## ANZIANI

Gli anziani potranno divertirsi mettendo a profitto la ricerca tra il materiale «rifiutato» per creare qualcosa di loro gusto.

Anzi sarà proprio il materiale recuperato a far nascere nuove idee, a sollecitare il gusto di progettare, di provare, di confrontare.

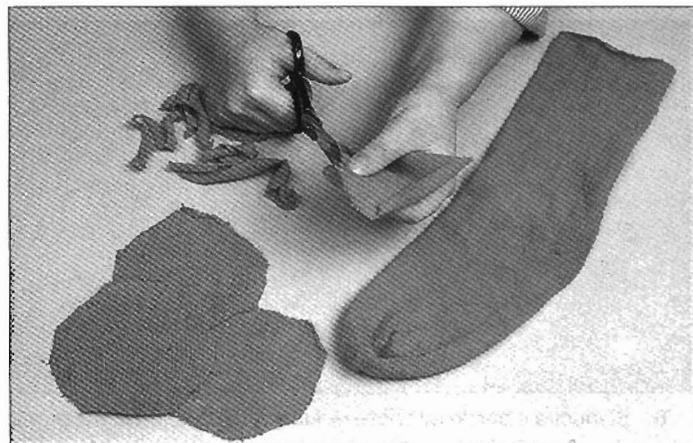
Sarà quindi un'occasione per incrinare l'inerzia emotiva e mentale; per ravvivare le relazioni e la comunicazione verbale.

## La tecnica

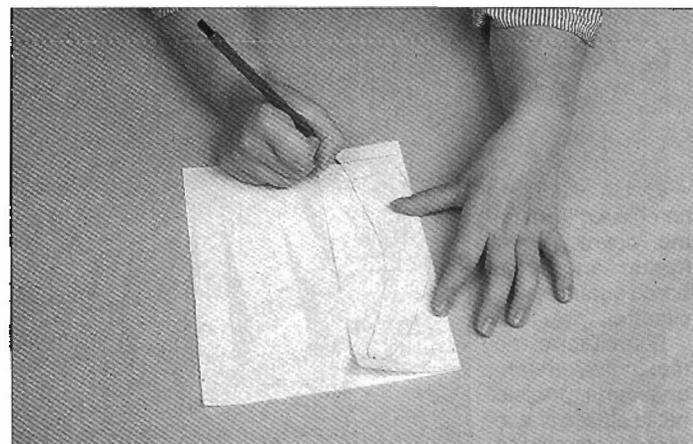
## Il materiale

Due calzettone di maglia in tinta unita da bambino (circa cm 12 di piede e cm 24 di gamba) o una calzamaglia dalla quale ricavarli / Stoffa a righe o a pois / Ovatta, gommapiuma o kapok / Due bottoni a semisfera celesti o blu / Pallina da ping-pong / Forbici / Matita morbida / Carta leggera / Spilli / Pennello (o spugna) e tempera nera / Ago e filo / Collante a contatto (Bostik o Pattex).

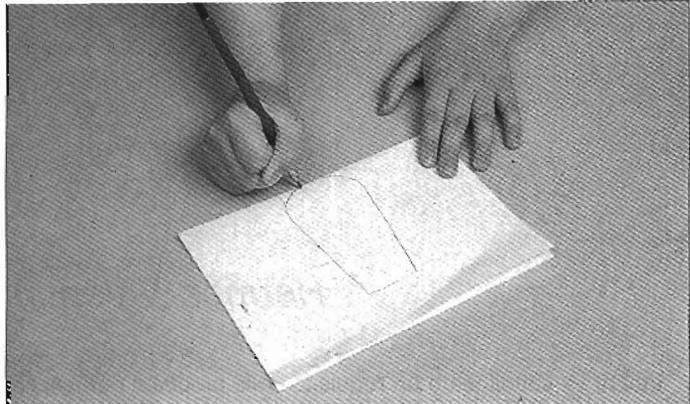
## Il procedimento operativo



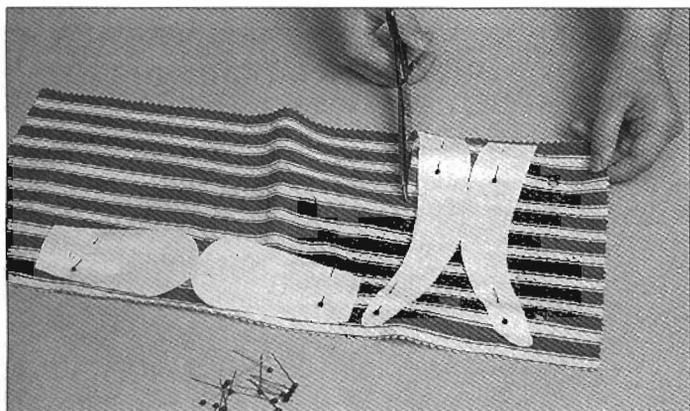
1. Si prepara un calzettone delle misure date (eventualmente ricavandolo da una calzamaglia) e poi si ritagliano quattro cerchi di circa 10 centimetri di diametro dall'altro calzettone o dalla rimanenza di calzamaglia.



2. Si disegna un codino ricurvo di circa 18 centimetri di altezza su un foglio piegato in due.

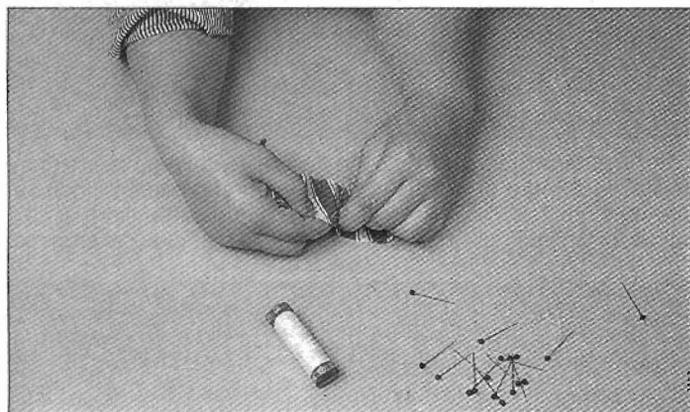


3. Su un altro foglio ripiegato si disegna un orecchio da bassotto alto circa cm 11. Si ritagliano poi le due forme raddoppiate sfruttando la piegatura.

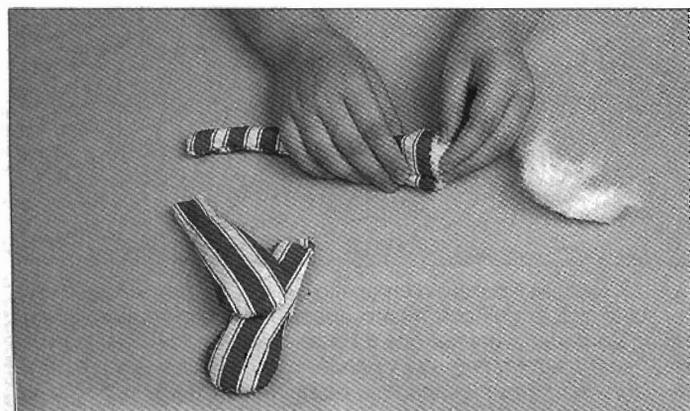


4. Si fissano i modelli sulla stoffa che va ritagliata con un margine utile alla cucitura.

Questa operazione va ripetuta due volte per le orecchie.



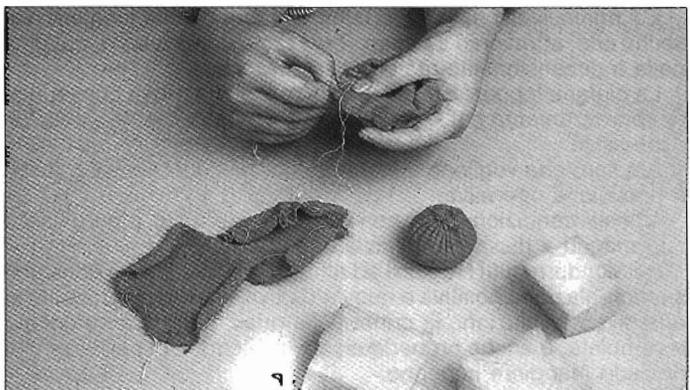
5. Si cuciono, sul rovescio, coda e orecchie, lasciando aperta la base orizzontale.



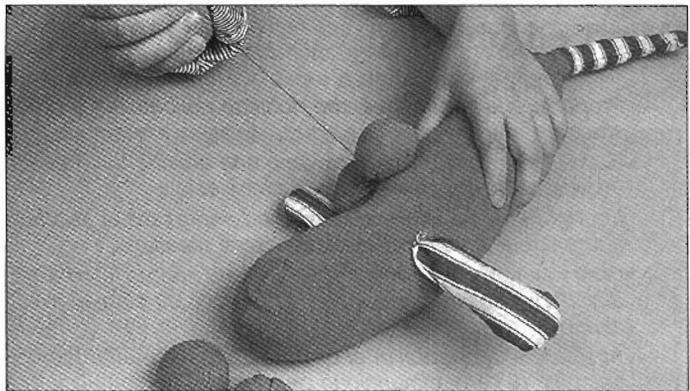
6. Rovesciate le parti cucite si riempiono di ovatta dando loro una giusta forma (piuttosto appiattita per le orecchie e ben tonda per la coda).



7. Considerando che il tallone della calza rappresenta la fronte del cane, si procede all'imbottitura del corpo. Terminata questa operazione si chiude la calza con una cucitura nella quale si inserisce anche la coda in modo che risulti all'insù.



8. Si passa una imbastitura circolare sull'orlo dei cerchi di maglia. Tirando i fili si otterranno dei sacchetti che andranno imbottiti e chiusi con un nodo per fare le zampe.



9. Si assemblano ora le varie parti cucendo le zampe, le orecchie e gli occhi. La pallina da ping-pong, precedentemente dipinta in nero, può essere fissata con collante a contatto o, dopo averla forata in due punti distanti circa 1,5 centimetri, cucita come un bottone.



10. Il morbido segugio Calzino è pronto per andare a caccia (di tartufi, naturalmente).