



Sessanta bambini al Circeo protagonisti del progetto 'Il Silmarillon - Ludoteca verde'

Dove la natura è mito e gioco

Iniziativa ispirata a Tolkien per educare al rispetto dell'ambiente

Superando l'arduo cimento del Ponte, intrico di corde e avviluppi steso sul verde, si apre dinanzi allo sguardo incredulo dei sessanta piccoli ospiti del Parco, l'incredibile e lussureggiante scenario della Terra di Mezzo. Luogo mitico, crocevia di mondi e razze in cui convivono uomini, elfi, nani e hobbit. Inizia così, ogni pomeriggio a partire dalle 15, il viaggio fantastico dei 60 bambini protagonisti del progetto «Il Silmarillon - Ludoteca verde», cammino educativo sui temi dell'ambiente ripreso venerdì e destinato a protrarsi fino al 14 agosto prossimo presso il Parco nazionale del Circeo. Sulla carta viene definito come un programma di formazione e sensibilizzazione al rispetto della natura, curato dagli esperti dell'Associazione il Kamaleonte, ma intrappolare questo cammino in una definizione scientifico-tassonomica, potrebbe sembrare riduttivo. Perché «Il Silmarillon» è innanzitutto magia e incanto, che si manifesta attraverso un viaggio di formazione umana, e più ancora spirituale e creativa. Tutto nasce come un racconto, ripetizione orale, formula sciamanica per dare corpo all'incantesimo delle pagine dell'omonimo opera fantasy di Tolkien, già autore del «Il Signore degli Anelli».

Basta dire «Silmarillon», e l'universo magico rivive. Così la lettura ha inizio e i 60 piccoli esploratori si trovano rapidamente proiettati nei dintorni di Arda, cuore e sede dell'universo tolkieniano, trasfigurato attraverso costumi e scenografie nell'area del Centro visitatori del Parco. Giochi di avventura, prove survival, entusiasmanti «voli» tra gli alberi, sorretti da una carrucola fatata e le braccia esperte degli animatori sono gli artifici magici con cui il mondo di Arda si tramuta in qualcosa di vero e palpabile. Gli alberi e i boschi hanno voce e occhi, la foresta prende a sussultare di vita e mistero. Dalle fronde spuntano creature misteriose e le radure in principio remote e silenziose si anima del fragore metallico e delle urla di scontri e battaglie. Sfide con golem ed orchi e poi mille altre peripezie alla ricerca dei «silmaril», la cui scoperta chiude quattro lunghissime ore di divertimento quotidiano. Nel mezzo stanno loro, 60 piccoli «prescelti», dai 6 ai 12 anni, che attraverso giochi di ruolo e racconti fantastici vengono «iniziati» alla percezione dell'ambiente in tutti i suoi elementi naturali. La sfida che dovranno portare a termine tra infinite insidie e pericoli (resi ovviamente solo metaforici dai lo-



INFO - LE ATTIVITÀ SONO GRATUITE

Qualche nota tecnica. Le attività sono completamente gratuite ed hanno inizio alle ore 15 e le iscrizioni in loco. Info presso: Centro Visitatori del Parco (tel. 0773.511385), Porta del Parco di San Felice Circeo (tel. 0773.549038), Porta del Parco di Sabaudia (tel. 0773.515046). Prenotazioni:

durante il festival è aperto un infopoint presso l'Auditorium del Centro Visitatori - operativo ogni giorno dalle ore 09,30 alle ore 13,00 e dalle 14,00 alle ore 17,00 - dove è possibile informarsi e prenotarsi quotidianamente recandosi personalmente prima dell'inizio delle attività.

ro custodi e mentori) è la difesa di tutti gli elementi della natura (acqua, terra, aria e fuoco) come mezzo per comprendere che l'azione del singolo, a tutela dell'ambiente, è parte indispensa-

bile per la salvaguardia del pianeta e per la nostra sopravvivenza. A tale scopo, si utilizza una metodologia «attiva» basata sul gioco in un'ottica interculturale e di avvicinamento agli ele-

menti naturali: ogni bambino appartiene ad un popolo della Terra di Mezzo a confronto con altre razze ed etnie. Ci sono gli uomini e gli hobbit, e poi gli elfi e i nani, in un gran gioco di ruolo nel quale i ragazzi interpretano un personaggio che loro stessi si costruiscono seguendo le indicazioni di una scheda. L'avventura prevede la necessaria collaborazione di tutti per il raggiungimento di uno scopo comune. Di volta in volta si dimostra come l'apporto di ognuno è indispensabile e, attraverso successivi momenti di discussione, si cerca di fare un parallelo tra la finzione del gioco e la realtà vissuta quotidianamente.

Ogni bambino è «attivamente» coinvolto, e quindi protagonista, nel processo che si metterà in moto. La cornice del gioco isola, protegge e alleggerisce, permettendo di entrare nella dimensione del «come se», del verosimile ammantato di magia, ma al contempo estremamente reale. Per sopravvivere nel mondo di Arda servono esperienza, astuzia e coraggio. Così i maestri e mentori, attraverso giochi di ruolo, tecniche d'animazione, tecniche outdoor, laboratori manuali, giochi di orienteering e giochi vari, alimentano queste virtù nei loro discepoli.

Al termine dell'avventura, come detto, il variopinto gruppo di esploratori scopre i «silmaril» e con essi la consapevolezza che è dovere del singolo contribuire alla tutela del nostro ambiente e sviluppando prime conoscenze specifiche sul bosco ed i suoi abitanti. C'è poi l'aspetto della crescita interiore. Perché i sessanta ospiti del Parco in Arda colgono una preziosa occasione per sviluppare il processo di socializzazione, la vita di comunità, la propria autonomia, la percezione di una propria identità aperta e capace di senso critico. Infine la libera espressione di sé (creatività), la messa in discussione di stereotipi e pregiudizi che, insiti nella cultura di provenienza, sono difficilmente e consciamente riconoscibili. E poi l'«educazione» alla tolleranza e lo stimolo alla curiosità per lo studio. Questo il racconto di un viaggio mitico. Ai piccoli cavalieri che abbiano l'audacia di affrontarlo basta solo recarsi alle soglie del Parco. Poi l'universo magico si schiuderà dinanzi ai loro occhi e con spire invisibili li assorbirà in sé. Spalancate gli occhi, o' piccoli eroi: laggiù, dopo il ponte, si scorge già il profilo mitico della Terra di Mezzo.

Aldo Anziano



Alcune immagini dei giochi organizzati fino al 14 agosto prossimo presso il Parco nazionale del Circeo, nell'ambito del progetto «Il Silmarillon - Ludoteca verde»

