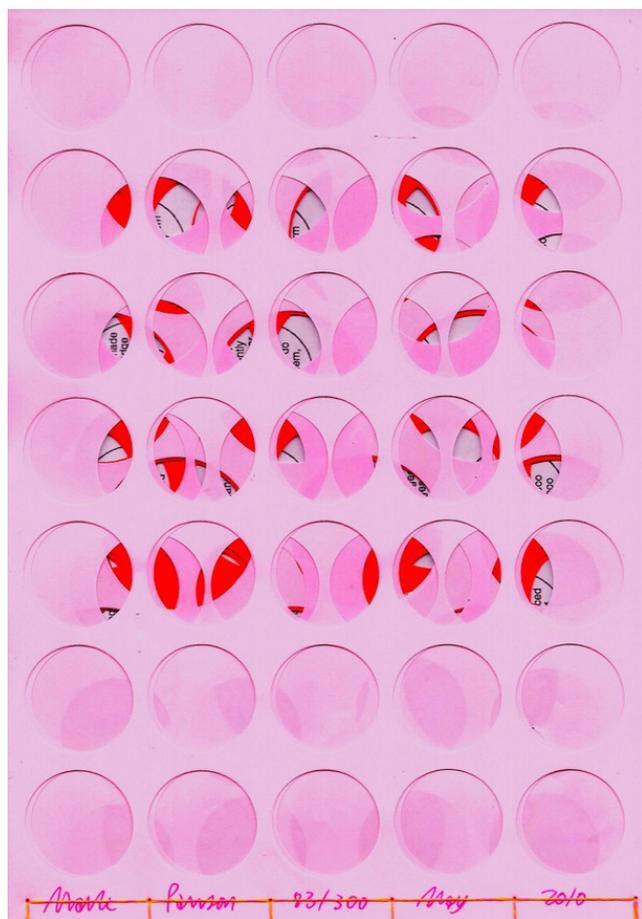


**(P)INCREDIBLESUMMER****Spille da viaggio****Età:** preado**Difficoltà:** media

**Un tocco di creatività, una spilla alla volta! Il laboratorio di spille trasforma idee in accessori unici che fanno brillare il tuo Cre-Grest.**

**DRITTI ALLA META / l'obiettivo educativo**

La spilla è uno dei simboli che ricorda le esperienze vissute, spesso si vedono attaccate agli zaini, perché così permettono di tenere traccia di tutte le esperienze e dei cammini della vita, inoltre, la spilla è vista anche un segno distintivo di appartenenza. Collezionare spille può essere una forma di espressione personale, oppure un apprezzamento per l'arte e il design che spesso le caratterizzano. Collezionare spille diventa così un modo per raccontare la propria storia attraverso piccoli pezzi di metallo e smalto. Ogni spilla racconta una parte della nostra vita, un momento prezioso catturato nel tempo. È un viaggio nel passato, un ritorno a luoghi e momenti che possono caratterizzare l'estate e l'esperienza del Cre-Grest. Ma le spille non sono solo frammenti di memoria; sono anche opere d'arte in miniatura, testimonianze del talento e della creatività. Ogni spilla è unica nel suo design, nel suo colore, nel suo significato. E mentre le collezioniamo, scopriamo un universo di forme, di stili, di emozioni. Costruire una spilla ogni settimana diventa così un modo per celebrare le avventure del Cre-Grest, un modo per dare forma alle esperienze condivise. È un rituale che trasforma i ricordi in arte, che trasforma i momenti fugaci in perle preziose da conservare nel cuore e sullo zaino.

Costruire una spilla ogni settimana può essere il modo per ricordare tutte le avventure del Cre-Grest!

# GAMBE IN SPALLA

## L'arte di fare lo zaino

**Età:** 6/8 anni

**Difficoltà:** media

### DRITTI ALLA META / l'obiettivo educativo

Un campo pieno di sassolini, i bambini adorano prenderli in mano e giocarci; il parco giochi dell'oratorio, proprio lo scivolo è quel gioco dove tutti si mettono in fila; il bar dell'oratorio con quel suo profumo inconfondibile di caramelle...

Il Cre-Grest è ricco di super tesori che si nascondono nei diversi luoghi che i bambini abitano durante l'estate, con questo laboratorio si cerca di riconoscere quali sono i "tesori" fisici o simbolici che i bambini incontrano durante la loro estate. Questo approccio mira a educare alla percezione della bellezza. Si intende quindi trasmettere in modo tangibile un messaggio educativo di fondamentale importanza: durante il percorso del centro estivo, che rappresenta un'occasione come il Cre-Grest, ogni individuo porta con sé bagagli contenenti tesori unici e diversi. Questa idea vuole portare alla consapevolezza e al rispetto delle diversità, ciò educa al rispetto e alla valorizzazione di zaini diversi, che ciascuno ha e rappresenta simbolicamente le preziose differenze, ma anche somiglianze, che caratterizzano tutti i bambini.

### IN CERCA DI ISPIRAZIONE / uno spunto d'arte

*"Camminare è l'arte di togliere.*

*Togliere peso ai pensieri e liberarsi della zavorra  
che ci lega alla vita di tutti i giorni.*

*Il pellegrino lascia a casa il superfluo per mettere  
nel suo zaino solo lo stretto necessario"*

**Andrea Mattei, L'arte di fare lo zaino, 2018**

Il punto di ispirazione per creare uno zaino è mescolare stili differenti e fantasia personale. Quando si mescolano stili e si incorporano elementi fantasiosi in un simbolo come uno

zaino, si rompono le convenzioni tradizionali e di esprimere creatività attraverso l'arte. "Liberiamo l'arte" suggerisce l'idea di esprimere la propria creatività e fantasia attraverso opere d'arte personali e condivisibili con il mondo. Indossare un'opera d'arte fatta con creatività e fantasia che possa inserire i tuoi tesori, rappresenta un atto di liberazione dell'arte. L'atto di mostrare con orgoglio la propria opera d'arte può essere interpretato come un'affermazione della propria individualità e un invito ad apprezzare e condividere l'arte in tutte le sue forme. È un'opportunità per esprimere sé stessi, comunicare emozioni e idee e connettersi con gli altri attraverso l'arte e la proposta è farlo con il proprio zaino.

### ALL'OPERA / passo dopo passo

MATERIALI:

- \* Penna o pennarelli/pastelli colorati per scrivere
- \* Pennarelli/tempere per tessuti
- \* Forbici

- \* Sacca/zainetto fornita dagli animatori
- \* Fogli di carta o cartoncini (anche colorati) tagliabili a rettangoli dove poter scriverci sopra

### Step 0

Si chiede ai bambini di osservare i momenti e gli spazi dell'oratorio, luoghi aperti e chiusi, inoltre si invitano i bambini a osservare i tesori che incontra in quei luoghi (es: al parco giochi dell'oratorio il tesoro può essere l'altalena, in mensa può essere il piatto preferito, in piscina può essere la pineta dove si pranza tutti insieme...). Questo è il momento di raccolta di idee e ispirazioni: iniziare a raccogliendo idee e ispirazioni dai luoghi speciali che hai visitato, dalle esperienze che ti hanno colpito e dai tesori che trovi nella tua vita quotidiana.



### Step 1

Disegno dei “luoghi dei preferiti dove incontrare i tesori” un pomeriggio. Si chiede ai bambini di realizzare su un foglio due o tre spazi dell’oratorio/o luoghi osservati durante le gite del Cre-Grest (la piscina, il parco avventura etc...) che piacciono particolarmente. Poi si chiede di scrivere il nome in modo artistico di quel tesoro speciale su una targhetta di carta da custodire nel proprio zaino.

### Step 2

La creazione dello zaino, che i bambini sono invitati a decorare a proprio piacimento con il materiale disponibile (tempere, pennarelli da tessuto etc...).

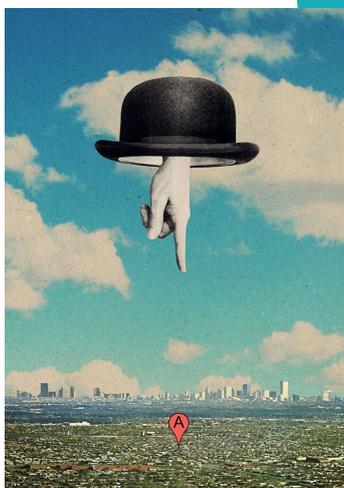
Creare il proprio zaino personalizzato con disegni dei luoghi speciali, esperienze significative e tesori della quotidianità può essere un progetto molto emozionante e gratificante. Dopo aver raccolto le idee, si possono selezionare i disegni e i motivi che si vogliono incorporare nello zaino. A questo punto si può pianificare il design. Una volta scelti i disegni e i motivi, è bene pianificare come organizzare e combinare questi elementi sullo zaino. Si possono utilizzare penne per tessuti, stoffe colorate o applicazioni di tessuto, a seconda dello stile e delle preferenze artistiche. Una volta pronti i materiali, si inizia a disegnare e decorare lo zaino seguendo il progetto. Si consiglia di lavorare con pazienza e precisione per trasformare le idee in realtà.

Questa sacca rappresenterà il proprio “zaino dei tesori del Cre-Grest” dove poter inserire tutti i foglietti con sopra scritto il nome del tesoro che si è incontrato.



# SALUTI & BACI

## Cartoline d'artista



**Età:** 9/11

**Difficoltà:** semplice

### DRITTI ALLA META / obiettivo educativo

Scrivere una cartolina è come dipingere un piccolo quadro di emozioni e pensieri su un foglio di carta. È un gesto che richiede l'attenzione delicata di un artista che sceglie con cura ogni pennellata. Ogni parola, ogni frase diventano un filo che intreccia il legame tra chi scrive e chi riceve. Nel mondo frenetico di oggi, dove la comunicazione è spesso rapida e digitale, una cartolina è un ritorno alla lentezza, un invito a prendersi il tempo di riflettere e di condividere un momento proprio. È come mettere in pausa il caos e concedersi un istante di calma, un respiro profondo nel frastuono della vita quotidiana. In questo laboratorio si vuole creare cartoline che possano raccontare una soddisfazione, una cosa bella che ha donato gioia durante una giornata del Cre-Grest, una meta raggiunta. Ciascun bambino potrà decidere a chi donarla, "spedirla", che sia un compagno di squadra, un amico o anche una persona cara al di fuori del Cre-Grest.

### IN CERCA DI ISPIRAZIONE / Uno spunto d'arte

La prima cartolina postale, fu la famosa Correspondenz-Karte, non illustrata, emessa per la prima volta dalla Posta austro-ungarica il 1° ottobre 1869. Si trattava di un cartoncino bianco dalla grafica essenziale: una cornice più o meno elaborata, il disegno stampato del francobollo, dal lato del francobollo veniva scritto il nome e l'indirizzo del destinatario, dall'altro il messaggio. Il francobollo ha una forma rettangolare e presenta una vignetta, nonché la parte illustrata con le indicazioni dello stato emittente. I francobolli sono famosi per essere comunemente collezionati fin dal 1860, questo fenomeno prende il nome di filatelia. L'idea di Sammy Slabbinck di combinare l'atmosfera vintage delle cartoline con la modernità del collage e delle immagini contemporanee è affascinante e creativa. La tecnica del collage consente di mescolare elementi provenienti da epoche diverse, creando un'opera che risuona con il presente mentre si nutre del passato.

Prendere ispirazione dai lavori di artisti come Sammy Slabbinck può portare una nuova prospettiva al concetto tradizionale delle cartoline. Slabbinck è noto per il suo approccio giocoso al collage, mescolando elementi vintage con immagini contemporanee per creare opere d'arte sorprendenti e intriganti. Nel laboratorio di collage delle cartoline, si potrebbe invitare alla sperimentazione e alla libera espressione. I bambini potrebbero combinare vecchie fotografie, ritagli di riviste, stampe vintage e immagini digitali per creare composizioni uniche e stimolanti. Camminiamo sempre mossi da una meta e il raggiungimento di essa significa soddisfazione e gioia. La voglia di condividere l'esperienza che abbiamo vissuto, le emozioni, gli aneddoti, con i nostri amici è contagiosa e cosa potremmo usare se non una cartolina fatta da noi?

## ALL'OPERA / Passo dopo passo

### MATERIALE:

- \* foto della tua città o del tuo paese
- \* riviste e giornali per ritagliare,
- \* colla, forbici,
- \* cartoncini o dime per le cartoline.

### Step 1

Mostrare qualche lavoro di Sammy Slabbinck, introdurre ai bambini un artista prima di iniziare a produrre l'arte: far osservare un'opera d'arte e porre domande serve per iniziare ad immergersi nella creatività.

### Step 2

#### Creare la cartolina del proprio paese con la tecnica del collage.

Prendendo un cartoncino si fabbrica la propria cartolina, che può raccontare di un'esperienza del Cre-Grest o una meta che si vuole raggiungere.

Ecco alcuni suggerimenti su come utilizzare le riviste per creare cartoline accattivanti. Prima di iniziare, si invitano i bambini a pensare al tema o al messaggio che si vuole trasmettere con le cartoline. Si possono creare collage che esplorano temi come la natura, la città, i viaggi, le emozioni o qualsiasi cosa li possa ispirare.

A questo punto è necessario far procedere i bambini alla ricerca dei materiali che più gli piacciono consegnando loro una varietà di riviste. L'obiettivo è quello di andare alla ricerca di immagini, colori e testi che catturino la tua attenzione e che possano essere utilizzati nei collage. Tagliare e organizzare: una volta raccolte le riviste, si inizia a tagliare le immagini e i testi che interessano. Il consiglio è organizzarli in modo che si giochi con le forme e le dimensioni per trovare una disposizione creativa. Colla e assemblaggio: utilizzare una colla per montare le immagini e i testi sulla cartolina preparata o sul cartoncino. Una volta completato il collage principale, si possono aggiungere dettagli con penne colorate, glitter o altri materiali decorativi.

### Step 3

#### Realizzare il francobollo

Per creare il francobollo si può usare un cartoncino più piccolo, o con delle etichette adesive, questo potrà essere personalizzato e si potrà decidere a chi inviare la cartolina. Sul francobollo si può fare il disegno - ritagliare con la forbice seghettata per far uscire il francobollo. Il francobollo è sempre dedicato, serve per commemorare qualcosa: a chi dedicheresti il tuo francobollo?

Per rendere più accattivante il laboratorio si possono creare dei francobolli con la tecnica dello stencil. Per iniziare, disegna una semplice figura su un foglio di carta: questa sarà la sagoma con la quale si lavora. Con un pennarello, si traccia la figura sulla plastica, carta o materiale per creare lo stencil. Ora si ritaglia la parte interna della figura, perché è dove andrà la vernice. Si stende la superficie sulla quale si vuole stampare sul tavolo e si mette la vernice sul piatto. Si consiglia di usare due colori contrastanti.

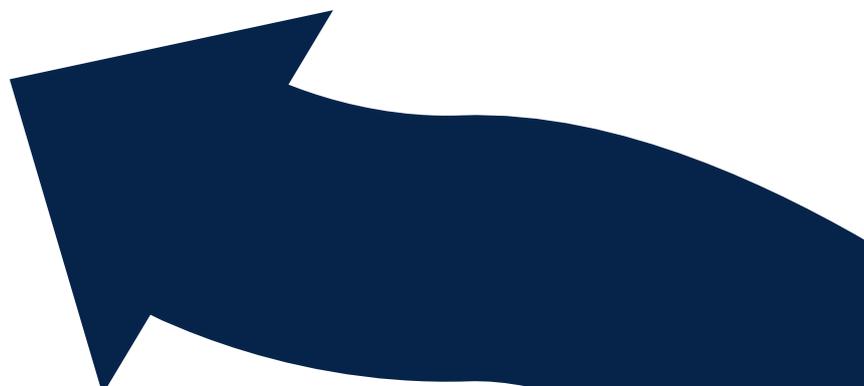
Applica la colla allo stencil poi mettilo sulla superficie e fissalo. Si prende la spugna, pennello o rullo e si imbeve nella vernice e si applica alla superficie. È ora di stampare: si tampona e spennella la vernice sullo stencil. Puoi abbinare vari colori per riempire tutta la figura, ma ricordati di scaricare sempre il colore in eccesso prima di trasferirlo sulla superficie. In ultimo si può rimuovere lo stencil ed ammirare il risultato.





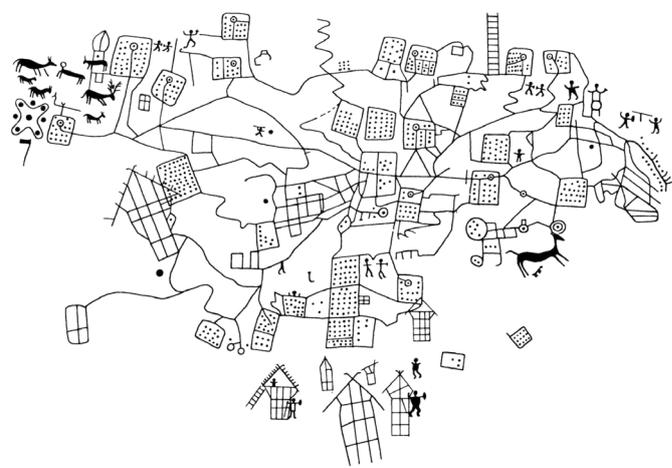
<input type="checkbox"/>				
<hr/>				

--



# NORD SUD OVEST EST

## Orienteering da tavolo



**Età:** 9/11 anni

**Difficoltà:** media

### DRITTI ALLA META / l'obiettivo educativo

L'obiettivo di questo laboratorio è quello di esplorare il mondo della creazione dei giochi da tavolo, offrendo uno spazio per l'espressione della fantasia e il confronto di idee. Ma soprattutto, si tratta di imparare ad "orientarsi" in un ambiente, di riconoscere le sue caratteristiche distintive e i punti di forza, e di immergersi completamente in questa esperienza. Attraverso la creazione di un gioco da tavolo ispirato all'orientamento e alle carte geografiche, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare il concetto di orientamento in modo coinvolgente. Saranno incoraggiati a individuare le peculiarità dell'ambiente ludico che stanno creando, ad abbracciarne le sfide e a valorizzare le sue caratteristiche uniche. In questo laboratorio, l'orientamento diventa più di una semplice abilità di navigazione; diventa un viaggio alla scoperta di sé stessi e dell'ambiente che ci circonda, una sfida avvincente che ci invita a esplorare, imparare e crescere insieme.

### IN CERCA DI ISPIRAZIONE / uno spunto d'arte

L'orientamento è uno sport nato in Norvegia alla fine dell'Ottocento che prevede l'uso di una mappa ed una bussola per trovare una serie di obiettivi. Si pratica in diversi ambienti, come boschi, centri storici, parchi... e perché non su un tavolo? Vi siete mai chiesti come nasce un gioco da tavolo? Tutto inizia da un'idea: potrebbe essere una struttura completamente nuova oppure la personalizzazione di un gioco già progettato. In qualsiasi caso, tre sono i punti fondamentali, ovvero sviluppare un regolamento, predisporre il materiale e non meno importante, testare il gioco più volte per perfezionare o addirittura stravolgere alcuni aspetti. Ogni carta da gioco è un frammento di questo viaggio, una piccola opera d'arte che porta con sé una storia unica da raccontare. Nell'antica Mappa Bedolina, disegnata con maestria dai Camuni, popolo che un tempo abitava le terre della val Camonica, si trovano linee e forme geometriche stilizzate che narrano antiche storie di esplorazione e conoscenza. Questi elementi, trasportati sulle nostre carte da gioco, diventano ponti verso mondi dimenticati, trasformando il tavolo da gioco in un palcoscenico per epiche avventure. Ogni carta è un tassello unico, con una descrizione che racchiude il suo mistero e la sua essenza. Così, mentre le linee e le forme della Mappa Bedolina danzano sulle nostre carte da gioco, trasformando il tavolo in un mondo di avventure senza fine, ci accorgiamo che il vero tesoro risiede nella magia dell'esplorazione e nella gioia di condividere storie e momenti con amici e compagni di viaggio.

### ALL'OPERA / passo dopo passo

MATERIALE:

- \* recuperare 80 vecchie carte da gioco,
- \* fogli di carta bianca o in 4 colori della stessa dimensione della carte da gioco,
- \* colla stick, forbici,
- \* matite, pennarelli neri a punta grossa e a punta fine,
- \* pastelli e pennarelli.

## Step 1

Inizialmente si modificano le vecchie carte, ricoprendo il fronte delle carte da gioco incollando la carta bianca e mantenendo lo stesso formato (verrebbe agevolato il vero scopo del laboratorio se questo passaggio venisse preparato preventivamente dagli animatori). Oppure si possono preparare 80 cartoncini della stessa misura che fungeranno da base per costruire le carte.

## Step 2

Ora la parte più divertente, ovvero personalizzare il gioco di carte; come prima cosa, i ragazzi scelgono insieme un contesto dinamico, nel quale ambientare il gioco (es.: il proprio Oratorio, il proprio paese, un bosco, una città, o anche un luogo immaginario o di una storia ecc.).

## Step 3

Dopodiché iniziano a pensare alle varie funzioni delle carte ed a personalizzarle con disegni, numeri e scritte, seguendo questo ipotetico schema:

- 40 "carte cammino", le carte devono riportare rispettivamente 10 personaggi (esempi se ambientato nell'Oratorio: un animatore, un volontario, il don, una signora anziana, ecc.),
  - 10 oggetti (esempi se ambientato nell'Oratorio: il pallone, la cassa audio, il megafono, il sacchetto delle patatine, ecc.),
  - 10 punti specifici (esempi se ambientato nell'Oratorio: la fontanella dell'acqua, l'altalena, la panchina, il tavolo del bar, ecc.)
  - 10 oggetti che si indossano, legati a quel luogo (esempi se ambientato nell'Oratorio: la maglietta dell'animatore, il cappellino della squadra, le sneakers, gli occhiali, ecc.).
- Ogni carta va contrassegnata da un numero (da 1 a 3) che ne rappresenta il valore.
- 10 "carte imprevisto", ciascuna contrassegnata da un numero (da 3 a 6) che ne rappresenta l'intensità (il tipo di imprevisto si può ripetere in più carte); si possono creare situazioni divertenti, ad esempio se ambientato nell'Oratorio: "la volontaria del bar molto arrabbiata perchè qualcuno ha rovesciato la bibita ed se n'è andato senza pulire", "il pallone è finito nel giardino della casa adiacente al campo da calcio", "il Don ha perso il mazzo di chiavi", "il vento ha portato tutte le foglie secche nel campo da basket", ecc.
  - 5 "carte jolly" ciascuna contrassegnata da un numero (da 3 a 6), riportano una soluzione che può risolvere tutto; esempio se ambientato nell'Oratorio: "il Don sistema tutto", "niente paura: ci pensa il Super Animatore", "la situazione viene ripristinata grazie ad una squadra di volontari", "Gesù, pensaci tu!", ecc.
  - 25 "carte passi", riportano degli episodi che potrebbero verificarsi (o si sono realmente verificati) nell'ambientazione scelta (esempio se ambientato nell'Oratorio: "Alessandro ha chiesto a Gabriele, che sta sempre da solo, di far parte della sua squadra in un mini torneo di calcetto", "Niccolò ha portato la torta all'incontro di catechismo per festeggiare il suo compleanno con gli amici", "Riccardo e Daniele hanno organizzato un pomeriggio di giochi e merenda per i più piccoli", "Alessia ed Andrea hanno preparato dei dolci per una vendita di beneficenza", ecc.); ciascuna riporta un'azione di gioco per mettere in difficoltà l'avversario ("distrugge un tris", "blocca un'altra carta passi", "pesca una carta dell'avversario" ed altre che si potrebbero inventare).

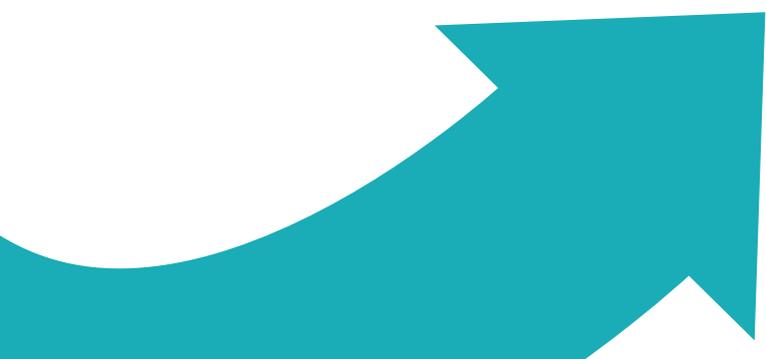
**SUGGERIMENTO:** per aiutare la divisione, il fronte delle carte potrebbe avere un colore diverso per ogni tipo di carta (il bordo, la scritta, lo sfondo, ecc.).

## Step 4.

Durante questa fase creativa del laboratorio, i bambini vengono introdotti alla Mappa Bedolina e vengono incoraggiati a esplorarne i dettagli, le forme geometriche e i percorsi che essa rappresenta. Si stimola la loro curiosità e la loro capacità di osservazione, chiedendo loro di individuare i tratti distintivi della mappa e di interpretarne il significato.

Successivamente, si passa alla fase di sperimentazione pratica, dove i bambini sono invitati a esplorare la creazione di percorsi e mappe utilizzando pennarelli neri a punta fine e grossa. L'obiettivo è incoraggiarli a sperimentare con linee, punti e forme geometriche, ispirandosi al tratto utilizzato nella Mappa Bedolina e alla loro creatività personale. In questo modo, i bambini possono dare forma e vita alla propria visione di un percorso avventuroso, esplorando le possibilità offerte dalle diverse tecniche di disegno.

Infine, giunge il momento di trasferire le loro creazioni sulle carte da gioco. Con attenzione e cura, i bambini disegnano le loro mappe personalizzate, lasciando uno spazio adeguato per scrivere il valore della carta e le istruzioni relative al gioco.



## Step 5.

È tempo di giocare, il regolamento prevede:

- distribuire a ciascun giocatore una "carta jolly";
- mescolare il resto delle carte e distribuirne 5 a ciascun giocatore;
- posizionare le restanti carte a faccia in giù, al centro del tavolo;
- a turno in senso orario ogni giocatore pesca una carta dal mazzo al centro del tavolo ed ha 4 possibilità:
  - \* lanciare un tris di "carte cammino" dello stesso tipo; un tris può anche contrastare un'eventuale "carta imprevisto", se sommando il loro valore ne supera l'intensità;
  - \* lanciare una "carta passi";
  - \* lanciare una "carta imprevisto" per ostacolare un tris, purché l'intensità ne superi il valore; può essere contrastata da un'altra "carta imprevisto" di intensità pari o superiore; chi non riesce a contrastarla, è costretto a pescare 3 carte;
  - \* lanciare una "carta jolly" per ostacolare una "carta imprevisto" o un'altra "carta jolly";
  - \* non effettuare nessuna mossa;
- alla fine di ciascuna mano, le carte giocate vanno messe in fondo al mazzo;
- come a briscola, chi vince la mano, inizia per primo nel turno successivo;
- vince chi rimane senza carte in mano.
- Il passo successivo: testare il gioco per metterlo a punto e provarlo con gli amici.

Questo regolamento è un'idea per concentrarsi di più sull'aspetto creativo; tuttavia, a seconda delle attitudini dei ragazzi e dei tempi che si vogliono dedicare a questo laboratorio, potrebbe essere divertente creare un nuovo regolamento.

In sintesi, questo laboratorio offre ai bambini l'opportunità di esplorare il mondo delle mappe, dell'orientamento e della creatività, incoraggiandoli a scoprire nuove idee e a dare forma alle proprie visioni attraverso il gioco e l'esplorazione artistica.



## IN CERCA DI ISPIRAZIONE / uno spunto d'arte

Le spille sono state inventate oltre un secolo fa e ancora oggi si ritrovano sui risvolti degli abiti e sulle borse ma, soprattutto, negli album per gli schizzi e sui monitor di alcuni tra i grafici, artisti e illustratori più famosi. Mark Pawson è stato capace di creare un'opera d'arte partendo proprio dagli scarti delle stampe usate per creare spille con grafiche accattivanti. Le spille sono ancor oggi un oggetto evocativo e sempre più di design. Disegnare e costruire la propria spilla può diventare ancora più divertente quando si prende ispirazione dalle avventure della settimana al Cre-Grest. I colori brillanti di un tramonto, le forme strane degli alberi o le risate con gli amici possono diventare idee per i disegni che caratterizzeranno la creazione delle spille. Il Cre-Grest è come un grande tesoro di storie ed esperienze che si possono trasformare in immagini magiche. Disegnando le proprie spille si finisce per raccontare la storia di ciò che si vive durante un'intera estate di Cre-Grest. Ogni spilla è come un souvenir che rappresenta un momento divertente o una nuova scoperta. Mettendole sullo zaino, si crea una sorta di memorandum, che ricorda tutte le esperienze vissute, così, quando guardi lo zaino, puoi viaggiare con la mente attraverso tutti quei momenti emozionanti che hai vissuto.

## ALL'OPERA / passo dopo passo

Esistono diversi modi per creare spille e spillette a misura di ciò che si vuole ottenere, ecco alcuni esempi di come creare spille a regola d'arte.

### MATERIALI:

- \* fogli di plastica termoretraibile (shrink plastic)
- \* pennarelli indelebili per colorare
- \* forbici
- \* forno
- \* clip chiusura spille
- \* colla a caldo e pistola apposita

### Step 1

Cercare l'ispirazione per la creazione della spilla, ripercorrere con l'aiuto degli animatori la settimana appena vissuta al Cre-Grest, proviamo a rispondere alle domande "Qual è il ricordo più bello della settimana di Cre-Grest?", "Qual è la cosa che più mi ha fatto ridere questa settimana?", "Qual è la parola più usata questa settimana?", "Qual è l'oggetto più usato?": lasciamoci ispirare da tutto ciò che abbiamo visto: giochi, gite e paesaggi.

### Step 2

Prendere il foglio di carta termoretraibile e iniziare a fare semplici e grandi disegni con un pennarello indelebile sul foglio; il disegno dovrà essere grande almeno il doppio rispetto alla dimensione che dovrà avere la spilla (infatti la plastica termoretraibile si restringe in forno). Meno dettagli ci sono e meglio uscirà la spilla.

### Step 3

Ritagliare il contorno della spilla lasciando qualche millimetro dal bordo del disegno.

### Step 4

Con l'aiuto degli animatori, si procede a infornare i nostri fogli con i disegni. Devono essere messi in forno preriscaldato a 160° per 1-2 minuti, appoggiati su una teglia con sopra la carta forno.

### Step 5:

Quando il ciondolo è ancora caldo è necessario premere per qualche secondo la spilla (facendo attenzione a non scottarsi) per evitare che si formino delle grinze.

### Step 6

Una volta freddo, si può procedere andando a colorare il nostro ciondolo con i pennarelli indelebili.

### Step 7

A questo punto non rimane che incollare il ciondolo alla clip della spilla utilizzando colla a caldo.

## PROPOSTA

Un'ulteriore proposta di laboratorio è quella di creare le spille con l'apposita macchina per fare le spille. In questo caso potreste pensare di utilizzare anche dei vecchi biglietti delle gite, francobolli, cartoline, carte di caramelle o tutto ciò che vi viene in mente, come base per la vostra spilla. Se la scelta ricade sulla macchina per le spille si può suggerire ai preadolescenti di raccogliere, durante le loro giornate, piccoli ricordi che possano poi "incastonare" in un oggetto senza tempo: la spilla!