



Associazione culturale AC L'Arca dei Folli
Commenda CCCi Sant'Emidio KPR Aretha, confederazione internazionale dei cavalieri crociati
Guardiani di Pace Assisi, Malta, San Bruno, Gerusalemme
In collaborazione:
Scuola Pedagogica Teatrale Mercantini di Ripatransone

Informazioni : www.ilbambinocreativo.com www.arcadeifolli.com
Sede e sala d'Arte L'Arca dei Folli via Trento 10-12 Cupra marittima Ap

Responsabile organizzazione I Ludi del Bambino creativo M° Annunzia Fumagalli

info@annunziafumagalli.com tel. 3490939472

Presidente Arca dei folli e vicario Commenda Sant'Emidio Danilo Tomassetti
daniлотomassetti@arcadeifolli.com tel. 338-7912896

Direttrice Casa Museo Nazzareno Tomassetti dott.ssa Greta De Berardinis

Responsabile settore Arte e Giuria I Ludi del Bambino creativo M° Antonella Spinelli
grafica@arcadeifolli.com

Direttore Artistico M° Vince Tempera

Biennale d'arte, scrittura e premio speciale teatro

Ludi Il Bambino Creativo 2022

XI Edizione

Omaggio al M° Nazzareno Tomassetti

Eventi in onore del cav. Micio Gian Paolo Proietti e del poeta Plinio Spina

Tema Creativo per Disegno e Scrittura, Teatro, Scultura

Il falegname dalle mani d'Oro

Finalità dei ludi del Bambino Creativo

I ludi del bambino Creativo, della creatività artistica e della scrittura, sono giunti alla loro Decima edizione, venendo svolti dal 2008. Dal 2013, invece, la cadenza della manifestazione è divenuta

biennale.

I ludi sono stati promossi dall'associazione culturale L'Arca dei Folli, attiva come gruppo d'arte dal 1991, mentre dal 2001 si è trasformato in Associazione culturale che si occupa di varie discipline artistiche, eventi di poesia, musica lirica e classica, altre manifestazioni musicali e teatrali, incontri culturali.

I ludi sono dedicati al M° Nazzareno Tomassetti, gli eventi al primo direttore artistico dell'Arca il Cav. prof. M° Micio Gian Paolo Proietti, e al poeta Plinio Spina.

I ludi sono un concorso, diverso nei fini, da quelli tradizionali, il suo scopo è quello di preservare l'identità naturale del bambino, minacciata da molteplici influenze esterne, atte a far addormentare la loro luminescente conoscenza, costruendo cloni artificiali della moda contemporanea. L'immagine e il racconto del bambino, quando sono frutto della sua identità, costituiscono l'indiscusso talento di una fonte genuina, dalla quale noi impariamo molte verità altrimenti perdute. Un bambino certo della sua identità, sarà un bambino certo delle proprie scelte, capace e volitivo, corazzato contro le avversità. Un bambino confuso sarà adolescente fragile, facile preda alle perniciose influenze esterne. Il branco e la moda che lo seducono e lo inducono a comportamenti devianti e pericolosi per sé e gli altri.

I migliori talenti, che escono dal bambino creativo, vengono poi instradati verso eventi artistici e poetici; dopo ulteriore selezione e formazione, li si fa debuttare in mostre tematiche organizzate dall'Arca dei folli, con presenza di artisti, maestri dell'arte e poeti affermati.

Il concorso premia la creatività individuale del bambino, ma una delle sue finalità maggiori è quella di stabilire tra gli alunni della stessa classe o gruppi di essa, il fervore di un lavoro collettivo. In questa fase è essenziale e prezioso il ruolo dell'insegnante, il quale dopo la lettura del tema agli alunni, potrà accogliere i suggerimenti ed indirizzarli in assonanza con l'attività didattica che sta di già svolgendo in classe. **Il premio sarà individuale ma vi saranno premi anche per le classi dove si trovano i bambini che hanno ricevuto i punteggi maggiori: Premi per l'Insegnante di riferimento, Premi per la migliore scuola e Premi per l'Istituto Comprensivo.**

Programma dei ludi del 2022

Il Bambino Creativo si è aperto con una cerimonia il giorno 12 Dicembre 2021, presso la sala Polivalente di Cupra Marittima, con una mostra dei bambini e ragazzi dei corsi di formazione artistica dell'Arca dei Folli e con i disegni realizzati durante l'evento Marchestorie 2021.

I ludi sono un gioco creativo dell'Arte, i partecipanti si cimenteranno in Pittura, Scultura, Racconto-Favola, Poesia e Teatro.

Le richieste di partecipazione delle scuole dovranno pervenire **entro e non oltre il 30 Marzo 2022**, salvo proroga richiesta al Comitato Organizzatore.

La premiazione dei ludi avverrà a più fasi tra fine Maggio e Giugno. Alle scuole verrà comunicato luogo e giorno della premiazione, dopo aver visto e valutato luoghi e affluenza delle iscrizioni.

Le località proposte ad oggi sono: Cupra Marittima, piazza Possenti, e presso Assisi al Cenacolo Franciscano durante la cerimonia dei Cavalieri del CCCi Guardiani di Pace.

Il gioco del comporre è aperto a tutti i bambini delle scuole d'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

Gli alunni possono partecipare a tutte le categorie: Disegno, Scultura, Poesia, Favola-Racconto, Teatro.

Le opere presentate, concorreranno ai premi, che verranno assegnati da una giuria, composta da

maestri e poeti dell'Arca dei Folli, insegnanti e amministratori. Le selezioni saranno effettuate da una giuria composta da "I giovani talenti de Il bambino creativo", ragazzi da 13 a 25 anni, i quali si sono distinti come vincitori delle precedenti edizioni.

I maestri dell'Arca dei folli assegneranno il premio della critica.

Le opere dei vincitori si potranno poi visionare presso la sala d'Arte dell'Associazione culturale "L'arca dei folli" a Cupra Marittima, in Via Trento 10-12.

Consegna degli elaborati:

La consegna degli elaborati, disegni, poesie e racconti, selezionati dalle insegnanti di classe o inviati in forma individuale, dovrà essere effettuata **entro il 16 Maggio 2022**.

Il Concorso è del tutto gratuito sia se si partecipi attraverso le scuole, sia come singoli con autorizzazione dei genitori.

A garantire la correttezza di ogni fase dei ludi sarà un comitato d'onore formato da personalità del mondo artistico e culturale.

Annotazioni tecniche:

I disegni possono essere realizzati con qualsiasi tecnica pittorica, su carta o cartoncino (non telato) o altro materiale.

Le sculture potranno essere realizzate con qualsiasi materiale.

Le opere realizzate, disegni o sculture, devono essere fotografate, in maniera chiara e ben visibile, (possibilmente con una risoluzione alta ed in jpeg) e poi inviate all'indirizzo e-mail concorso@ilbambinocreativo.com, nella quale si dovrà scrivere in chiaro il nome, cognome, classe e scuola di appartenenza.

La poesia, il racconto e la favola hanno limiti di realizzazione a tre facciate word carattere Times dimensione 12. I file di scrittura, in formato DOC o OTP si dovranno inviare con le stesse indicazioni per disegni e sculture all'indirizzo e-mail concorso@ilbambinocreativo.com, indicando in chiaro il nome, cognome, classe e scuola di appartenenza.

Per il Teatro inviare un filmato, possibilmente in formato .mp4 o .avi della durata massima di tre (3) minuti all'indirizzo e-mail concorso@ilbambinocreativo.com, indicando in chiaro il nome, cognome, classe e scuola di appartenenza.

Questo concorso ha come finalità quella di mettere in luce la capacità creativa individuale insita in ogni bambino.

Il premio è solo un riconoscimento a coloro che maggiormente si impegneranno con gioia alla prova.

Al migliore componimento del disegno, poesia, racconto verranno assegnati:

Riconoscimenti speciali, dedicati ad artisti ed uomini di cultura.

Premio assoluto per la migliore opera, sia essa un disegno, racconto o poesia, scultura.

Riconoscimenti assoluti nelle rispettive categorie: Disegno, Racconto-Favola, Poesia, Scultura.

Riconoscimenti di categoria per fasce di età.

I riconoscimenti, consisteranno in opere d'Arte, medaglie, coppe, attestati.

Vi saranno Premi individuali e Premi di classe.

I nomi dei vincitori e selezionati, saranno pubblicati sul sito www.arcadeifolli.com www.ilbambinocreativo.com. I risultati saranno comunicati alla stampa sia cartacea che sul web e

alle rispettive scuole di appartenenza.

COMITATO d'Onore Il Bambino Creativo :Presidente AdF e vicario commenda Sant'Emidio
Comm. Danilo Tomassetti, Direttore Artistico AdF M° Vince Tempera, musicista; comm. M°
Renato Bruson, baritono; M° Tita Tegan, scenografa e scrittrice, M° Massimo Wertmüller, attore;
M° Francesco Guccini, M° Antonio Ricci, M° Ettore Nova, M° Ambra Vespasiani, M° Antonella
Spinelli, M° Annunzia Fumagalli ecc.

Associazioni, enti, società:

CCCI Confederazione internazionale Cavalieri Crociati Malta-Assisi: Cancelliere Prof. Giorgio
Cegna, Gran Cerimoniere dott. William Egidi

Gran Priorato della Marche CCCI: Giuseppe Benigni

Commenda Sant'Emidio KPR Aretha

Start eventi di Roma, curatori della Triennale di Roma e tre Padiglioni Biennale di Venezia, del
Catalogo artisti Italiani della De Agostini.di Novara: prof. Conte Daniele Radini Tedeschi, dott.ssa
Stefania Pieralice

Frați Minori Convento San Giacomo della Marca Montepandone

Smart Piceno: Presidente Pietro Colonnella, Vice Presidente dott.ssa Maria Teresa Berdini

Il senso della fiaba

La favola è nata per insegnare a credere sempre nel nostro sogno, perché i sogni quando sono forti possono essere realizzati, in qualsiasi età della nostra vita. Ogni giorno dobbiamo ricordare chi siamo e cosa vogliamo realizzare. Non bisognerebbe mai dimenticare i propri sogni e non è mai troppo tardi per realizzarli. Il sogno creativo è sempre il sogno che maggiormente ci rende felici. La creatività appartiene ad ogni settore della vita, si può essere creativi in ogni attività che svolgeremo, come in questo gioco.

Il sogno può essere interpretato in maniera libera, in ogni tempo e in ogni luogo.

Il sogno si può anche interpretare come un personaggio che già si conosce e che si vuole emulare, nella sua scintilla creativa, che sia esso un personaggio reale oppure di fantasia.

Nel cartone animato Soul della Pixar, ad esempio, una piccola giovane anima decide di nascere solo dopo aver trovato la sua scintilla. Così in molti altri cartoni o favole, i protagonisti affrontano delle prove alla ricerca o per raggiungere il loro sogno.

Vi siete mai chiesti cosa volete fare da grandi, cosa vorreste davvero fare con tutte le vostre forze? Ecco quella è la vostra scintilla, il vostro sogno.

Se, con la fantasia, voi bambini dovrete incontrare i voi grandi e vedeste che avete dimenticato il vostro, o i vostri sogni, cosa vi direste? Cerchereste di raccontarvi ciò che sognate per riaccendere quella magica scintilla?

Ecco, noi vi chiediamo questo, di rendere visibile il vostro sogno, di portare alla luce quella scintilla.

Vi chiediamo di farci capire, dove secondo voi questo motore che muove il vostro desiderio nasce e come voi lo interpretate.

In quale modo e in quale forma, che sia scrittura o disegno o scultura o teatro, sarete solo voi con il vostro sogno a deciderlo.

Il falegname dalle mani d'oro

Una leggera brezza rinfrescò le sue gote, mentre il suo sguardo era attento, fisso su di loro. Così tanti anni con lui e non avrebbe mai immaginato! Con loro aveva inchiodato, martellato, tagliato legno e legno e al solo ripensare a quante tavole e colpi di pialla gli sarebbe venuto male al capo per il troppo contare. Ora d'improvviso le guardava diversamente, esse erano diverse. Le sue mani erano divenute all'improvviso d'oro. No, no, so cosa state pensando, magari del colore vi era caduto sopra tingendole... ma no! Esse erano di puro oro, erano fatte d'oro. Non poteva crederci, era semplicemente intento a lavorare quando ne aveva perso il controllo. Dal tronco che doveva solo divenire una base per un tavolo imponente, ne era venuta fuori una scultura, bellissima ma una scultura, loro l'avevano plasmata così. Sì certo, lui l'aveva immaginata proprio lì fra le venature, ma era solo un falegname, non avrebbe creduto né avuto la pretesa d'andare oltre al suo lavoro e non avrebbe mai immaginato che le sue mani avrebbero deciso altrimenti. Ed ora eccole lì, brillanti e fiere nel loro prezioso luccichio, in attesa che quell'omone dallo sguardo buono e puro l'avrebbe posate su un altro pezzo di legno per trasformare ciò che aveva solo immaginato in forma d'arte. Pensava e pensava come era stato possibile quel miracolo. Era un miracolo poi o una maledizione? E pensava, pensava. Come, come era accaduto? E come mai proprio a lui? Ripensò alla sua giornata. Passava in rassegna ogni istante per capire cosa era potuto accadere, per capire come fosse stato possibile che delle mani che prima erano pur sì forti e create di callosa vita, si fossero potute trasformare così, così di punto in bianco. Forse questa è una magia! Ma no! Ma quale magia e magia, non aveva visto nulla di strano. Nessun colpo di bacchetta magica, le sue orecchie non avevano udito nessuna strana formula e nessun bagliore di stella si era posato su di esse. E allora, allora cosa aveva compiuto quello strano sortilegio? Ricominciò a riflettere. Le sue mani volevano creare. E lui, lui cosa voleva? Cosa aveva sempre voluto in tutta la sua vita? L'impronta dello stupore colse il suo volto turbato. Cominciò a rivivere ricordi che sembravano ormai scomparsi nei meandri della sua mente. Ricordò sé fanciullo e pensò a come amasse giocare a creare, a come la creazione brillasse viva nei suoi occhi. Viva, come oro zecchino. L'immaginava così quando con le sue mani trasformava dei pezzi di legno in piccoli animali o in balocchi per trascorrere giornate liete. Pensò a come crescendo avesse continuato a immaginare su una superficie di pietra o fra le vene sottili di un tronco figure di dame o di mitologici esseri. E ricordò come ad un tratto, quasi d'improvviso, quella luce dorata nel suo animo si fosse spenta. Il lavoro e il quotidiano avevano assorbito la sua essenza. Il pane andava portato a casa e la sua paura di non riuscirvi, preso come era a rincorrere la sua fantasia, aveva rinchiuso in un angolo remoto di sé quella dorata brezza. L'aveva chiusa lì in una gabbia fatta con i fili del dimenticare e lì quella dorata scintilla creativa rimase anni. Ma essa non perse mai la speranza e attese, studiando giorno dopo giorno, ora dopo ora a come tornare libera. Finché un giorno, approfittando di un momento in cui la Paura, sua carceriera, distraesse la sua attenzione, nell'attimo in cui il falegname aveva perso il suo sguardo rincorrendo con esso un pesciolino nel fiume, fuggì dalla sua gabbia della memoria perduta. Fuori da lì cominciò a correre senza una metà, persa e confusa ma poi, poi ebbe l'Idea! Si sarebbe adagiata sulle sue mani! Quelle mani che un tempo agivano anche grazie a Lei, creando opere uniche e di bellezza inaudita. Sì, la decisione era presa! L'uomo lì avrebbe dovuto per forza vederla e si sarebbe ricordato di lei. Aveva ragione. Il falegname ora guardando quelle sue grandi mani dorate iniziò a piangere. Fu un pianto liberatorio e di gioia per aver ritrovato la sua scintilla. Prese in mano uno scalpello ed iniziò a scolpire. Più scolpiva e più le sue mani tornavano del colore della carne. La scintilla creativa non aveva più bisogno di essere lì. Ora lei era con lui ed in lui, di nuovo brillante nei suoi occhi e nei suoi pensieri.

I più piccoli potranno ispirarsi a moltissime favole e cartoni

Il brutto Anatroccolo (Che ha in sé un cigno, la sua scintilla)

Cenerentola (Che si trasforma da piccola serva in principessa, realizzando il suo sogno d'amore)

Pinocchio (Che vuole diventare un bambino vero)

Soul (La piccola anima che trova la sua scintilla)

Encanto (Nel quale c'è la ricerca dei talenti)

Frozen (Che va alla ricerca di sé stessa e di ciò che è davvero)

Oceania (Che insegue il suo sogno di solcare i mari)

Solo per fare alcuni esempi ai quali trarre ispirazione per un proprio elaborato originale.

Disegna, scrivi una tua storia, una poesia, prepara un pezzo teatrale. Si può partire da un'idea scritta per poi elaborarne anche un disegno o testo da recitare. Sviluppa la tua creatività in tutti questi possibili modi di rappresentarla.

Gioca con noi a riempire di fantasia una pagina bianca.