

PITERBOL PROGETTO SCUOLA



LEGGERE CHE PASSIONE!!

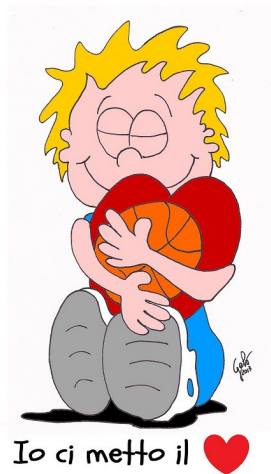
Piterbol e i suoi personaggi entrano nelle scuole per confrontarsi con studenti ed insegnanti, affrontando insieme gli argomenti che si incontrano nelle tavole del fumetto.

L'autore, Angelo Dellarovere, insegnante di educazione fisica, allenatore di basket ed istruttore di yoga, si rende disponibile agli incontri con le classi, per discutere i temi scelti preventivamente con i docenti.

Lo scopo degli incontri è incoraggiare gli studenti ad essere creativi, elaborare e condividere opinioni, trovare passione per la lettura in ogni sua forma, migliorare la propria consapevolezza ed esprimerla attraverso il disegno o la narrativa

Piterbol suggerisce spunti di riflessione su:

- L'AMORE, la forza più grande dell'universo, l'importanza di mettere il cuore in quello che facciamo ed amare chi ci circonda.



- IL GIUDIZIO, come affrontare la paura di sbagliare ed il giudizio degli altri evitando che possa farci sentire inferiori ed inadeguati.



"NESSUNO PUO' FARTI SENTIRE INFERIORE
SENZA IL TUO CONSENSO" (E. Roosevelt)

- Come esprimere i nostri sentimenti più reconditi anche se non allineati con quello che si aspetta da noi la società.
- Come affrontare il bullismo e riconoscerlo in ogni sua forma.
- In che modo rapportarsi ed accettare le diversità.
- Come superare gli stereotipi ed imparare ad accettare le persone per quello che sono.

E soprattutto, nonostante le difficoltà, come inseguire con costanza il proprio "sogno impossibile".

L'incontro può avere una durata variabile a seconda del tempo concordato con il Dirigente Scolastico o gli Insegnanti.

E' completamente gratuito.

Durante la discussione, gli studenti vengono invitati ad esprimere la loro creatività; completare schede, colorare Mandala ed inventare una storia di Piterbol, (o di altri personaggi del tutto inventati) che potrebbe essere ridisegnata da Gelo (Autore) e diventare una delle TAVOLE UFFICIALI di Piterbol pubblicata sui social e sul sito www.piterbol.com.

Attraverso il personaggio del fumetto, Ganeshy Yogando, praticante di yoga, gli studenti impareranno a respirare in modo profondo ed equilibrato, attraverso una breve lezione di pranayama (tecniche di respiro consapevole).

Inoltre verrà loro spiegato cosa vuol dire il termine Aparigraha, non attaccamento, la capacità di lasciare andare le cose e non essere possessivi. (Con un piccolo gioco - esercizio finale).

Se il tempo concordato lo permette, la mattinata viene conclusa con un "Torneo" al gioco da tavolo "PiterbolCup", che mette a confronto simpaticamente 6/8 studenti, rappresentanti di altrettanti gruppi/colore, in cui sono stati divisi i partecipanti (Squadra: Rossa, Arancione, Gialla, Verde, Blu, Viola, Bianca, Nera)

Ogni incontro è personalizzabile per durata e temi trattati su indicazione dei docenti.

Esempio di incontro (Circa 2 ore)

Breve introduzione al fumetto ed ai personaggi.

Illustrazione della tavola/e che porta all'argomento/i trattato/i scelto concordato con i docenti.

Discussione.

Alunni divisi in gruppi sono invitati a Creare una storia, anche con personaggi stilizzati, sul tema discusso.

Impariamo a respirare correttamente insieme, guidati da Ganeshy Yogando (personaggio del fumetto).

Coloriamo un Mandala insieme e sperimentiamo Aperigraha.

Mini torneo a gruppi con la PiterbolCup da tavolo.

PER SAPERNE DI PIU'...

Una breve panoramica sul mondo di Piterbol il fumetto.

Alleghiamo, a questa carrellata descrittiva, il file (in pdf) dei personaggi disegnati che incontrerete nelle vignette di Piterbol.

LA TRAMA

Le vicende si svolgono in una cittadina dell'est europeo dove bambini giocano a minibasket e il loro mondo ruota tutto intorno ad una palla a spicchi. I personaggi e le loro avventure sono spunto per riflessioni sul mondo del basket, dello sport in generale e il rapporto tra adulti e bambini. Inoltre vengono affrontati temi profondi quali, la "missione impossibile", la voglia di non demordere mai, il rapporto e la competizione tra maschi e femmine, il bullismo, la condivisione e l'integrazione con le diversità degli altri. Le avventure di Piterbol nascono per avvicinare al fumetto il mondo dei piccoli e quello dei grandi.

I PERSONAGGI PRINCIPALI

Petre: il protagonista, bambino di 9 anni innamorato della pallacanestro. Vive lo sport con esagerato spirito agonistico, ma si sforza di applicare i concetti che il suo Pa' (allenatore professionista di basket) e i suoi allenatori cercano di insegnargli: entusiasmo, altruismo, lealtà, sportività, generosità, ecc. Il suo sogno nel cassetto, la sua missione impossibile, è un canestro da metà campo. Per sfogare le sue frustrazioni inventa un fumetto "Piterbol" (scritto così, come lo pronuncerebbe un americano) dove può essere un po' più spietato che nella realtà, disegnando le sue emozioni e dando vita ai sogni, senza nuocere realmente a nessuno.

Piterbol: è il fumetto disegnato da Petre, è lo sfogo della sua parte diavolesca: nato per essere spietato, antisportivo, fuori dal gruppo, egoista e megalomane. (Piterbol in origine è stato realmente disegnato da un bambino di 9 anni)

Ivan: è il buon consigliere di Petre e cerca di impedirgli di commettere sciocchezze. Spesso il suo sforzo è vano. Bambino tranquillo e sempre pronto a seguire l'amico del cuore vive le amicizie della squadra con grande empatia, ma patisce molto gli ambienti nuovi, lontani dalla sua zona "confort" come i Camp Estivi. La nostalgia che lo attanaglia lontano da casa e l'ansia che ne consegue stravolge la sua personalità. Per fortuna in modo temporaneo.

Pa': è il padre di Petre, allenatore professionista con alternati risultati, ma convinto dei valori che lo sport deve comunicare. Benchè si renda conto che la realtà del risultato numerico è spesso determinante nel suo lavoro, si sforza di inculcare nel figlio la mentalità giusta in uno sport di squadra.

Sasha: Il bonaccione del gruppo, sempre ottimista nonostante la sua lotta con la pancetta. Sasha trova sempre un momento per coccolarsi con un dolcetto e ripartire con entusiasmo. Dorme raramente prima della partita per l'ansia da prestazione ed escogita metodi discutibili per sconfiggerla.

Il bambino nuovo: è un neo-iscritto, quindi non conosce nulla della pallacanestro, ma vive tutto con entusiasmo e voglia di fare esagerati. Perciò anche se talvolta sembra il contrario, in realtà, è benvoluto dalla truppa. Talvolta i compagni più esperti lo prendono di mira per scherzi infantili, ma lui non si scoraggia. E ogni bambino nuovo nasconde un mondo tutto da scoprire.

Drazen: il vice coach di 14 anni. Non può più giocare con i normodotati causa un incidente che lo ha costretto in carrozzina, ma la passione lo spinge a diventare allenatore e sarà presto un idolo dei bambini; inoltre presto troverà una squadra di basket in carrozzina (Wheelchair) nella vicina città, dove potrà usare tutta la sua carica agonistica negli allenamenti e nelle combattutissime partite.

Andrea: è la bambina della squadra. E' più forte dei compagni maschi ed inoltre è molto carina. Fa valere sempre il suo carattere determinato e non esita ad usare il suo fascino per abbindolare i compagni maschi che si credono più furbi. Non mancatele di rispetto perché sa difendersi con...decisione! Amore inconsapevole e sano odio sono i sentimenti che Petre è chiamato a dominare ogni volta che la incrocia.

Maicol: bambino di pelle nera che fa sognare la squadra per le sue caratteristiche fisiche e il suo nome accattivante...peccato che sia alla ricerca costante del suo primo canestro, chissà se arriverà mai...Ma a lui non interessa perchè da grande farà il professore di storia e filosofia.

Ganeshy Yogando: il bambino di origini indiane che pratica la potente disciplina dello Yoga. Conosce i sacri libri Veda e spazia in ragionamenti filosofici che sembrano farlo provenire da un altro pianeta. I suoi compagni di squadra lo avvicinano con curiosità anche se spesso non comprendono i suoi preziosi insegnamenti. Lo riconoscono in ogni modo come guida spirituale. Ganeshy osserva il mondo dello sport agonistico da un punto di vista completamente diverso. La pratica dello Yoga e dei suoi rituali, come i 108 saluti al sole, sono insiti nel suo DNA, ma anche in un individuo così "centrato" il richiamo del campo può diventare irresistibile.

Vento nei Piedi: bambino di origini Nativa Americana di cui incarna lo spirito orgoglioso e guerriero. Fiero della sua appartenenza alla tribù "Piedi Rapidi" dei valorosi Lakota, membri della grande alleanza Sioux, guarda con diffidenza ai "visi pallidi" (come dargli torto). Parla poco con frasi sempre dirette e trancianti. Il suo nome da guerriero sottolinea la sua incredibile velocità anche se non sempre sorretta da un'adeguata tecnica in campo.

Igor: è il fratellino di Petre. Bambino vispo e intraprendente segue ogni passo del fratello maggiore con entusiasmo. Ama il calcio e si allena per migliorare le sue acrobazie (la rovesciata) senza scoraggiarsi nei fallimenti. Inventa giochi da tavolo con la stessa passione con cui Petre disegna il suo fumetto Piterbol.

Mikaela: Mikaela con la K, come ama definirsi spesso, è un ragazzina super energica. Proprio per questo, dopo un primo approccio al basket, si trasferisce nel gruppo di Cheerleaders e si innamora del Cheerleading sport acrobatico e di grande impatto scenografico. Grazie al suo grande sorriso sempre presente e alla sua perenne carica, stringe amicizia con Andrea con la quale fa fronte unico per ogni occasione in cui è necessario sottolineare la superiorità femminile.

ALTRE NOTIZIE SUL NOSTRO PROGETTO

Cos'è la CREW di Piterbol?

La CREW è un progetto editoriale e d'integrazione sociale. E' formata da un gruppo di aziende, artigiani, artisti e professionisti che condividono i valori espressi nel fumetto e lavorano per promuoverli.

La Crew propone attività di introduzione al lavoro organizzativo di un'associazione sportiva, per tutte le abilità, momenti creativi ed incontri per adolescenti, momenti di studio e sviluppo nella redazione del nuovo News, spazi di creatività e gioco da tavolo (Piterbol Cup come esempio, ma molti altri) e di ruolo senza l'uso dei videogames, per la socializzazione e la crescita personale.

Infine con il ricavato delle manifestazioni e delle proposte editoriali organizzate, vengono sostenuti anche progetti sociali per privati o di altre associazioni.

Qual'è il target a cui si rivolge il progetto editoriale di Piterbol il fumetto?

Crediamo che il target sia molto vasto.

Il fumetto, dal tratto essenziale, può essere letto in modo immediato dai più piccoli e nei suoi messaggi più complessi, o ironici, da chi è più grande.

I racconti trattano di diversi argomenti, sport, famiglia, avventure demenziali, storie fantastiche, stati d'animo, yoga... Alcuni possono essere letti insieme ai bambini, ma per lo più sono indicati dagli adolescenti in su. La forma e i contenuti sono

semplici e narrati in poche pagine, lo scopo è avvicinare alla lettura anche chi non è un divoratore di libri. Inoltre i libri a fumetti sono colorabili con le matite colorate.

Fai entrare anche la tua scuola nel magico mondo di Piterbol!!

Per ulteriori informazioni scrivi a piterbolilfumetto@gmail.com oppure contatta direttamente l'autore Angelo Dellarovere alla mail angelo.dellarovere@gmail.com o al numero di cell. 3939131463 anche con un messaggio whatsApp.

Siamo On line sul sito www.piterbol.com/store

Tutti il ricavato finanzia il progetto di integrazione sociale sostenuto da "La Crew".
www.piterbol.com/crew

“Piterbol a scuola” è un progetto autofinanziato e gratuito, ogni articolo, libro, gioco, acquistato dagli istituti scolastici è un valido aiuto per continuare il cammino.

**WWW.PITERBOL.COM**