

Il segreto di Monte Pensone

PERSONAGGI E FUNZIONI

Il PSCI attiva diversi personaggi e situazioni problematiche.

La galleria di personaggi implicati nella storia è così riassumibile:

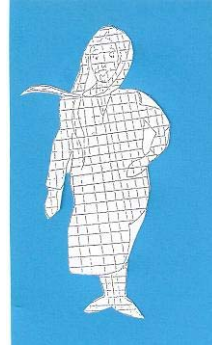
- SARA' e SARO': sono i protagonisti della storia, fungono da elementi di identificazione per i bambini che partecipano al progetto.
- FLUO', COMECOME', PIEDARIA: sono i personaggi tutor che presentano le caratteristiche del pensiero cognitivo divergente LA FLUIDITA' (gatto FLUO'), la CAPACITA' DI COGLIERE ANALOGIE (coniglio COME- COME''), la CAPACITA' DI CAMBIARE PUNTO DI VISTA (la farfalla PIEDARIA), guidano i bambini ad assumere atteggiamenti e strategie creative.
- MONTE PENSONE: rappresenta la misteriosa meta del viaggio che assume il significato di una ricerca delle potenzialità individuali.
- IL SIGNOR LOSOGIA': un maestro convinto di sapere tutto solo lui e tiene prigionieri i bambini obbligandoli ad esprimersi solo con domande.
- L'IRNA DI LEDRA : un mostro formatosi a causa dei numerosi rifiuti che le persone hanno accumulato nel LAGO DI CHOL SENN.



- MAGO VUTI': un mago speciale che al posto degli occhi ha due televisori e ipnotizza i bambini, presentando ripetutamente la stessa storia.
- IL SIGNOR IMITONE: non pensa ma "imita" sempre, perché è convinto di essere incapace a fare ogni cosa; Sarà e Sarò lo aiuteranno ad essere se stesso e ad avere fiducia nelle proprie capacità.
- IL NERO ASOR : uno strano personaggio che toglie i colori al mondo e alle persone, avvelenando tutto ciò che non è nero.
- IL POLPETTONE: animale composto da pezzi di più animali, che prova vergogna perché crede di apparire sgradevole agli altri e di fare paura. Sarà e Sarò lo aiuteranno a piacersi.
- LA SIGNORINA DIQUADILA': è una persona disordinata e impulsiva, ma proprietaria di messaggi e codici che decifrati contribuiscono ad avvicinarsi al segreto di Monte Pensone.



- **MADAMA CARTA:** un personaggio da anni incartato perché da piccola le era stato insegnato di non sciupare, sporcare, rovinare, perciò dopo aver incartato oggetti, arredisi è trovata avvolta dalla stessa carta.



- **SI PUO' NO:** un omino prigioniero in una caverna che impedisce a se stesso e agli altri ogni soluzione.
- **SI PUO' SI:** cugino di Si può no, pensa che tutto sia facile, ma non risolve nulla.
- **UNA FAMIGLIA PERFETTA:** una mamma e un papà buonissimi, troppo disponibili e troppo permissivi ma che non aiutano nelle faticose scelte della crescita.