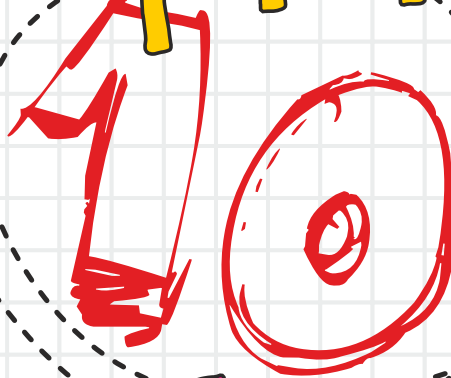
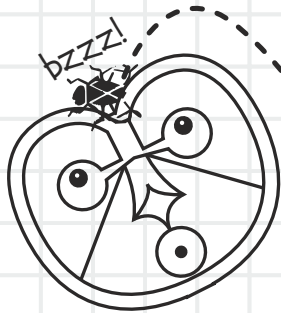


UNA VALIGIA DI GIOCHI DEDICATA A GIANNI RODARI

HO PRESO



IN  
fantastica

È un progetto, un mondo di storie, una struttura ludica, una valigia piena di giochi e di parole dedicati a **Gianni Rodari**. A trent'anni dalla sua scomparsa abbiamo voluto ricordare il suo grande impegno nello sviluppo dell'arte della Fantastica che sintetizzò in quel libro storico che è la **"Grammatica della Fantasia"**.

## La valigia della Fantastica

**Dieci giochi da tavolo**, storie e parole da costruire, smontare, vivere insieme ai bambini. Ognuna delle dieci scatole contiene un gioco che può essere utilizzato in classe, in biblioteca, in ludoteca o in un percorso. Ogni gioco trasforma un'idea di Gianni Rodari e della "Grammatica della Fantasia" in un gioco da tavolo. I giochi sono realizzati **artigianalmente in legno**, con grande attenzione alla manualità e ai materiali. Grazie alla solidità dei materiali, alle dimensioni che favoriscono la motricità fine, alla realizzazione con spigoli arrotondati, i giochi possono essere utilizzati in contesti scolastici, anche in situazione di disabilità.



info

**COSÌ PER GIOCO**

[www.cosipergiochi.it](http://www.cosipergiochi.it) [www.carlocarzan.it](http://www.carlocarzan.it) [ludocarlo@libero.it](mailto:ludocarlo@libero.it) Tel. 328.8932811

## Allarme nel Laboratorio della Fantastica (2 INCONTRI)

- 1 Animazione sull'arte d'inventare le storie
- 2 Incontro con l'autore dei giochi, Carlo Carzan "il Ludomastro"



Chi vuole eliminare la Fantastica? Come salvare il mondo dall'avanzare grigio e lento della noia? Parole enigmatiche, allungate, a specchio e sottosopra, bisogna usare tutto il proprio ingegno per scoprirle. L'enigma che solo degli appassionati investigatori di parole risolveranno, narrazioni e parole che s'intrecciano in un gioco a squadre per giovani cacciatori di misteri. Con i giochi della Valigia della Fantastica e del mondo dei giochi da tavolo.

## Da grande sarò un genio (2 INCONTRI)

- 1 Animazione sull'arte della logica
- 2 Incontro con l'autore dei giochi, Carlo Carzan "il Ludomastro"



Da Leonardo a Einstein, come risolvevano i problemi i grandi pensatori del nostro passato? Possiamo allenarci per diventare geni? Basta partecipare al laboratorio più "geniale" di ogni tempo. Con esercizi, giochi e allenamenti mentali per stimolare i nostri sensi. Useremo la logica, la memoria, la narrazione, ma anche il tatto e il gusto, in giochi da risolvere da soli o in piccoli gruppi con le attività di "52 GIOCHI PER DIVENTARE UN GENIO".



LEZIONI DI  
FANTASTICA  
PER DOCENTI,  
BIBLIOTECARI,  
ANIMATORI

## La Narrazione Ludico-Teatrale con Carlo Carzan

Il racconto che diventa gioco, il gioco che diventa racconto. Un'ora di giochi di parole che vedono il coinvolgimento attivo del pubblico, in un flusso di racconti e personaggi che s'intrecciano in modo ironico e divertente.

I libri di Gianni Rodari prendono vita nel racconto del **Ludomastro**, che presenta ai bambini una scuola particolare, quella dove si studia la **Geobugia**, la

**Matemagica** e soprattutto la **Fantastica**.

