

IL LIBRO? UNA FESTA!

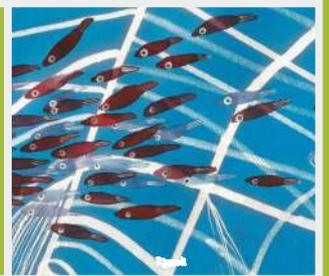


ATTIVITÀ
SCUOLA DELL'INFANZIA



2013

2014



www.cosiperggioco.it

IL LIBRO? UNA FESTA!



Leggere, giocare, creare, inventare è la nostra passione e fortunatamente anche il nostro lavoro. Sono trascorsi più di vent'anni dalla nascita dell'esperienza "Così per Gioco", anni pieni d'idee e d'incontri. Al centro di questo percorso abbiamo posto sempre l'infanzia e l'adolescenza, e ancor di più oggi, desideriamo confermare il nostro investimento per il futuro:



CRESCERE CON I BAMBINI E I RAGAZZI!



Nelle prossime pagine troverete tutte le nostre proposte dedicate all'animazione alla lettura e al gioco. Si tratta di una guida semplice da usare, un insieme d'idee da potere inserire nel curriculum scolastico della vostra classe. Per dare valore al vostro lavoro, vi consigliamo di seguire questi 10 punti:

1

Leggere questa guida e chiederci tutte le informazioni necessarie

2

Scegliere e preparare il piano con le attività. Siamo disponibili a costruirlo insieme

3

Compilare il modulo per le prenotazioni nella versione online o cartacea

4

Inviare il modulo alla segreteria della nostra associazione

5

Ricevere le informazioni per la preparazione alle attività

6

Concordare il calendario degli incontri

7

Prenotare i libri scelti dai bambini

8

Preparare i bambini ai laboratori/incontri

9

Realizzare gli incontri

10

Far partecipare i bambini all'attività online di documentazione dei percorsi

Ognuna delle nostre attività è collegata al curricolo dei vostri alunni. Per favorire la scelta degli incontri e laboratori, da integrare durante l'anno scolastico, abbiamo pensato a un indice ragionato, per identificare immediatamente l'area d'apprendimento.

	ATTIVITÀ	CURRICOLO	La Conoscenza del mondo	I discorsi e le parole	Il corpo e il movimento	Immagini, Suoni, Colori	Il sé e l'altro
	IO E BASTA?						
	STRUMMULE E CUNTI						
	ORTO DI STORIE						
	UN MONDO AL LAVORO						
	FATTI AD ARTE						
	INCONTRI D'AUTORE						
	MI RACCONTI UNA STORIA						

GLI AUTORI



LUCIA SCUDERI



SANTO PAPPALARDO



RICCARDO FRANCAVIGLIA



MARGHERITA SGARLATA



CARLO CARZAN



SONIA SCALCO



L'importanza del conoscersi e del conoscere gli altri sta alla base dei rapporti umani. Vivere bene con se stessi, conoscersi per migliorare e convivere con altri individui vuol dire accettare, incoraggiare, consigliare avendo rispetto l'uno dell'altro. Storie e giochi sono il migliore strumento per allenarsi sin dalla prima infanzia al grande gioco della vita.

DAI 3 AI 6 ANNI

**NO.
NON MI LAVO!**



I bambini amano pasticciare, per loro sporcarsi è sinonimo di gioco. È importante, però, che imparino sin da piccoli le regole basilari di una corretta igiene personale e a prendersi cura del proprio corpo. Giochi, simpaticissimi personaggi fiabeschi, esaltanti storie ci suggeriranno, un percorso piacevole e divertente per una corretta igiene personale.

IGIENE



**IL PIANETA
DEI 5 SENSI**

Guardare il mondo attraverso lo sguardo, gli odori, il tatto, i suoni. I cinque sensi ci permettono di provare emozioni, ricordare, distinguere la via da scegliere, il gusto da provare e le parole da ascoltare o da dire. Esercitare i sensi attraverso, giochi, l'ascolto di splendide storie e percorsi fantastici, ci aiuteranno a osservare anziché vedere, ascoltare anziché sentire.



EDUCAZIONE AMBIENTALE

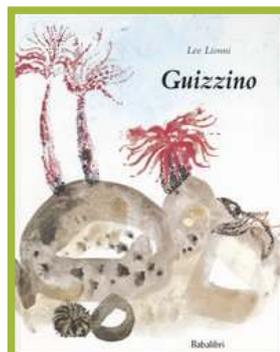
VIVA L'AMICIZIA



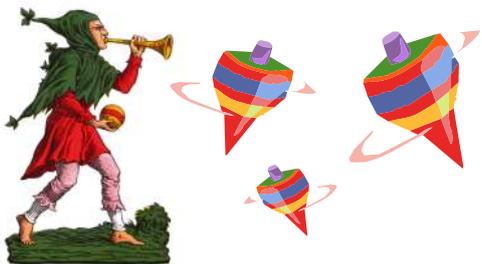
CONVIVENZA

Bisogna investire emozioni, parole, tempo, pazienza, per coltivare l'importanza dell'amicizia. Base per una buona crescita caratteriale e sociale, l'amicizia è uno strumento di confronto, è un territorio dove conoscere se stessi e gli altri. I tanti protagonisti delle nostre mille storie, le fiabe, i giochi e i laboratori possono aiutarci a scoprirne l'importanza.

BIBLIOGRAFIA



STRUMMULE E COMPAGNIA BELLA



Un laboratorio per integrare i giochi della tradizione con la narrazione popolare siciliana. Legare gioco e narrazione popolare, per avvicinare i bambini alle radici della nostra cultura, alla scoperta degli antichi giochi per una valorizzazione delle tradizioni popolari.

FIABE E GIOCHI TRADIZIONALI



Un innovativo progetto che vede l'incontro tra le fiabe e i giochi della tradizione popolare siciliana. Seguendo la strada tracciata da GIUSEPPE PITRÈ, che nella sua storia delle tradizioni siciliane aveva dedicato più volumi a questi argomenti. Laboratori, narrazioni, letture a voce alta, e l'applicazione del metodo ludico-narrativo, in un progetto che ci vede da anni in prima linea nel mondo educativo siciliano e nazionale e che ha contribuito all'assegnazione del PREMIO ANDERSEN alla nostra associazione.

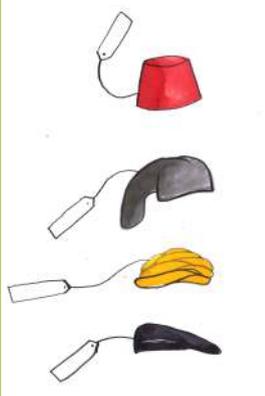


GATTO, GATTO, MA CI SEI?

FIABE E ANIMALI

Conoscere i nomi degli animali, riconoscerne i versi, sono passaggi che vengono spesso inseriti nei programmi scolastici della prima infanzia; il nostro progetto vuole approfondire queste conoscenze attraverso le fiabe, in modo diverso dal solito. Quali sono le abitudini, i comportamenti degli animali? Le fiabe possono aiutarci a scoprire un mondo fantastico, popolato dai nostri piccoli amici.

DAI 3 AI 6 ANNI

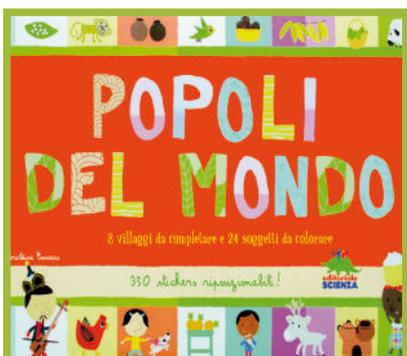


FIABE &
INTERCULTURA

GIRO TONDO INTORNO AL MONDO

A volte siamo troppo stretti dentro una grande città, la società è piena di colori, persone, culture diverse tra loro. Con l'aiuto di Giufà e i suoi amici, ci troveremo in giro per il mondo, facendo nuove esperienze e combinandone di tutti i colori, riusciremo insieme a loro a trovare soluzioni sorprendenti.

BIBLIOGRAFIA





VERDI CAREZZE

Questo incontro può essere considerato propedeutico alla visita presso l'Orto Botanico, o in modo indipendente. Un laboratorio che consente ai bambini di osservare e soffermarsi sulle particolarità di foglie e fusti degli alberi, immergendosi nel magico mondo della narrazione, della musica e della manualità.

EDUCAZIONE AMBIENTALE



Preparatevi a vivere un'esperienza unica, tra i colori e gli odori di uno dei giardini botanici più importanti al mondo. **ORTO DI STORIE** è una narrazione e una visita ludica, un museo vivente di piante e alberi provenienti da ogni parte del mondo, che muta le proprie sembianze al mutare delle stagioni.

GITE SCOLASTICHE

OGGI MANGIO A COLORI



Divertenti fiabe, giochi, e appassionanti laboratori scientifici ci aiuteranno a capire quanto sia importante mangiare sano e a colori. Giocare con la frutta e gli ortaggi, necessari per una corretta alimentazione. Potremo inoltre cogliere la grandezza della natura e assaporare la lentezza della crescita di un ortaggio.

EDUCAZIONE ALIMENTARE

VISITA ALL'ORTO BOTANICO



VISITA GUIDATA

Conosciamo l'Orto Botanico di Palermo attraverso il gioco e la narrazione. Un percorso, guidato da un animatore specializzato. Attraverso giochi di narrazione, di logica, di osservazione e piccole esperienze pratiche, ci emozioneremo di fronte alle opere d'arte viventi, dentro uno dei giardini più belli al mondo. Percorrendo l'orto, i nostri piccoli esploratori possono collegare, il loro vissuto scolastico all'esperienza che stanno vivendo.

BIBLIOGRAFIA





Avvicinare i bambini al mondo degli adulti, dare uno sguardo sul lavoro dei grandi, avere l'opportunità di scoprire il valore dei vecchi mestieri e far conoscere l'importanza dei nuovi. Coltivare i sogni, per immaginare e inventare un futuro pieno di lavori fantastici, che allo stesso tempo, diventa un primo viaggio nel mondo dei soldi e dei consumi.

DAI 3 AI 6 ANNI



**MAMMA
ME LO COMPRI?**

Pianti, urla, grida disperate, scatti d'ira, capricci, spesso sono dovuti alla voglia di possedere qualcosa. Comprendere il valore delle cose, l'importanza dello scambio, iniziare a considerare il valore dei soldi, è un passo fondamentale per il bambino che potrà di conseguenza riflettere, decidere, valutare prima di chiedere. L'ascolto e la rielaborazione di fiabe inerenti al valore delle cose può suggerire al bambino, nuove attitudini e nuovi modi di vedere le cose.

EDUCAZIONE AI CONSUMI

IL GRANDE LIBRO DEI MESTIERI

Che cosa farai da grande? Questa è una delle classiche domande che si pongono ai piccoli quando si parla di futuro. Ognuno dice la sua, basandosi sul vissuto della propria famiglia e prendendo come esempi i lavori conosciuti o quelli stereotipati dalla tv.

Noi andremo a caccia di lavori e mestieri poco conosciuti, insieme a personaggi fantastici e percorsi fiabeschi, ne scopriremo nuovi e particolari, per poi divertirci a inventarne alcuni mai visti.

CONOSCENZA DEL MONDO

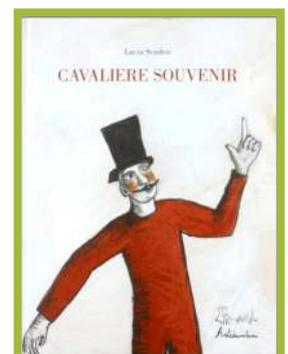
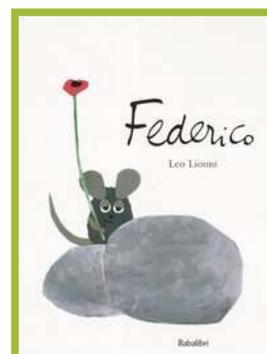


**TEMPO
AL TEMPO**

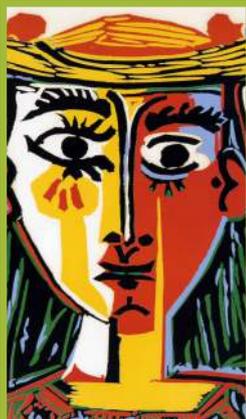
TEMPI DI VITA

Nella vita c'è il tempo per ogni cosa, per ascoltare e per parlare. Abbiamo il tempo per giocare e un altro per riordinare o studiare, abbiamo un tempo per lavorare e uno per riposare. Splendide fiabe, giochi straordinari e divertenti attività aiuteranno i bambini a conoscere e trovare il proprio tempo.

BIBLIOGRAFIA



MAESTRO PABLO



GRANDI
ARTISTI

Misurarsi col genio creativo di Picasso, con la percezione non solo visiva ed estetica dell'artista, ma anche con la multisensorialità del mondo che ci circonda.

Daremo la possibilità ai bambini di una visione altra della realtà, che li porterà al gesto creativo, con una visione divergente.

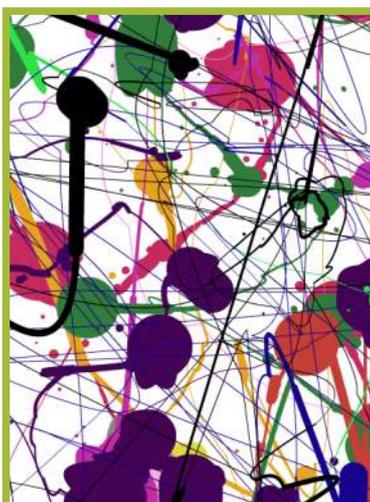
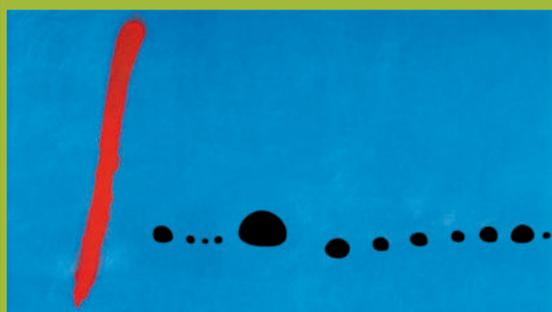


Tutti possono essere artisti, c'è chi suona, chi danza, canta o dipinge. Possiamo scorrere l'arte guardando qualsiasi cosa, possiamo ammirarla, leggerla, interpretarla, raccontarla. Percorsi intensi, pieni di immagini, colori e grandi artisti, c'insegneranno a vivere l'arte attraverso la semplicità di una favola e del gioco.

LA VOCE DELL'ARTE

Spesso guardando di sfuggita un'opera d'arte, che sia un dipinto o una scultura, questa rimane muta e impassibile davanti a noi, ma se guardiamo meglio e ascoltiamo un po' più da vicino escono fuori le parole, le musiche, le storie. La fantasia e le fiabe sono un traduttore incredibile, capace di insegnarci a leggere ed ascoltare ciò che vuole trasmettere un'opera.

EDUCAZIONE ALL'ARTE

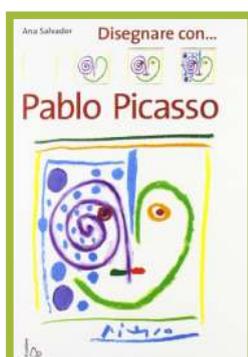


ESPERIENZE
CREATIVE

DI TUTTI I COLORI

I colori parlano, descrivono, raccontano, emozionano e questa è una realtà che i bambini conoscono molto bene, anche inconsciamente. Un simpatico e divertente percorso, fatto di storie e giochi, ci aiuterà a comprendere meglio le infinite sfumature dei colori e il loro linguaggio.

BIBLIOGRAFIA





SCOPRI DOVE MI NASCONDO!



Un laboratorio per la costruzione di un libro, che s'inserisce all'interno di una serie di strategie che vogliono aiutare il bambino, con stimoli nuovi e piacevoli, ad avere un rapporto personale con il libro e la lettura. La sfida di questa attività consiste nel rendere il bambino protagonista del gioco artistico. Ad ogni pagina un nascondiglio dove strani personaggi si nascondono, compito del lettore sarà scoprire dove. Un libro costruito dai bambini da "leggere" insieme ai grandi.

COSTRUZIONE LIBRO



Dopo la Laurea in Lettere moderne, dal 1991 si dedica all'illustrazione e frequenta corsi con Emanuele Luzzati, Stèpàn Zavrel, Kveta Pakowska. Ha scritto e illustrato libri per bambini con diverse case editrici, gli ultimi suoi lavori sono "La Banda dei Giufà" con i testi di Carlo Carzan, "Raccontare il mare" con i testi di Chiara Carminati. Da sempre si occupa di letteratura per l'infanzia, illustrazione, comunicazione visiva e di grafica. Conduce corsi di educazione all'immagine e costruzione del libro con bambini e adulti.

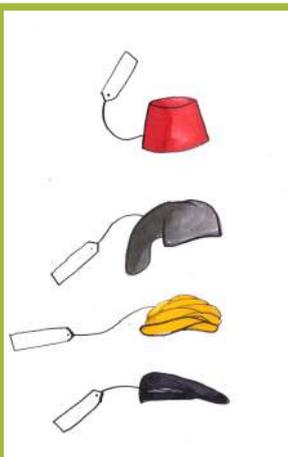
MIGLIORE ILLUSTRATRICE 2013



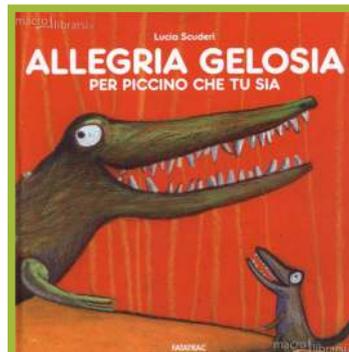
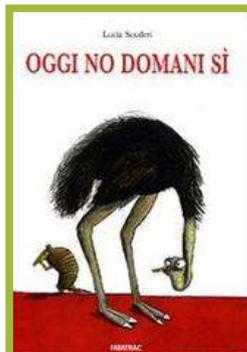
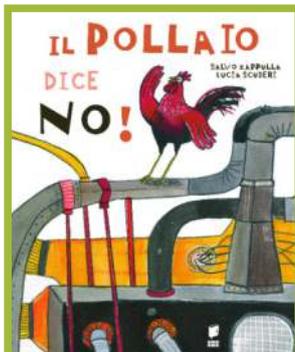
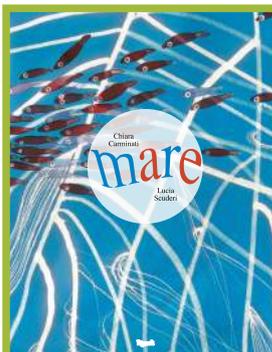
PREMIO ANDERSEN

Per un percorso rigoroso e coerente contrassegnato da una inesauribile curiosità e desiderio di scoperta. Per aver saputo, fin dagli esordi, affermarsi per l'originalità di un segno deciso e al tempo stesso caldo e intenso. Per non essersi mai accontentata dei risultati raggiunti confrontandosi con nuove tecniche e, ancor più, modulando il suo segno in rapporto ai testi da interpretare.

LUCIA SCUDERI

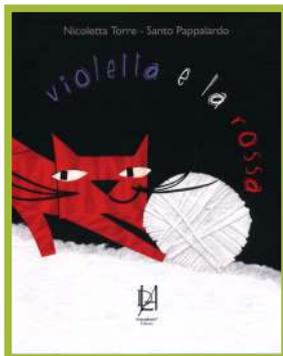


BIBLIOGRAFIA





BIBLIOGRAFIA



LIBRO INFINITO

Il laboratorio che si propone di stimolare l'immaginazione mediante la progettazione e la costruzione di una forma semplice di libro. Utilizzando un percorso creativo che parte dall'illustrazione e che giunge alla costruzione della storia scritta e/o raccontata che può essere condivisa e contaminata dalle e con le storie degli altri. Un libro che ha un inizio e che non finisce mai, con le storie che s'intrecciano e si rincorrono da una pagina all'altra.

LABORATORIO CREATIVO



Illustratore, incisore e grafico, sperimenta su ogni suo lavoro tecniche nuove e diverse perché ritiene che ogni racconto sia unico e meriti di essere pensato in modo speciale. Utilizza molte tecniche: dalle più tradizionali (acquerello, aerografo, incisione) alle più innovative applicazioni di computer-graphic. Ha illustrato e progettato libri e riviste per ragazzi, libri naturalistici, pubblicazioni istituzionali, guide, cartografie, riviste. Ha ricevuto riconoscimenti tra cui la selezione alla Fiera Internazionale del libro per ragazzi di Bologna.

SANTO PAPPALARDO

IL SEGNO IN MOVIMENTO

Un percorso su più incontri, che si propone di spiegare alcuni aspetti della magia dell'animazione con la tecnica del "passo uno". Si allestirà un laboratorio d'illustrazione per creare le figure e i fondali da animare, in seguito un set di ripresa fotografica con la successiva elaborazione al computer. I partecipanti saranno coinvolti in tutte le fasi d'ideazione e produzione di una breve animazione: dallo sviluppo di un progetto narrativo alla realizzazione di un cartone animato.

ARTE E IMMAGINE

VIDEOGRAFIA



UNA CULTURA CENTO CULTURE
I.C. "NINNI CASSARÀ" (PARTINICO)



SARDEMOBILI
SCUOLA "E. DE AMICIS" (ENNA)



VENTO IMMOBILE
VENTI (ANNI) CONTRO LA MAFIA

MI RACCONTI UNA STORIA?

Riccardo e Margherita da giovani scout, raccontavano storie e preparavano le scenografie per i loro piccoli spettacoli. Nel tempo questa passione è diventata la loro professione. Riccardo ha iniziato a scrivere delle storie e a realizzare dei bozzetti a matita che Margherita colorava. Hanno scritto e illustrato molti libri alcuni dei quali sono pubblicati anche in paesi lontani.

I RACCONTI ANIMATI

Riccardo Francaviglia
Margherita Sgarlata

Per noi, hanno scelto le fiabe tradizionali Luigi Capuana, dei Fratelli Grimm e di Italo Calvino. Le storie più curiose, quelle che si prestavano a una reinterpretazione in chiave umoristica e "teatrale".

Con piccoli espedienti scenografici, con maschere o semplici sagome hanno realizzato degli spettacoli legati e collegati alla pura lettura della storia scritta dall'autore e dunque ricca di termini e modi di dire antichi, che danno un sapore mitico alla lettura e magico all'ascolto.

LE ARANCE D'ORO

Da una fiaba di Luigi Capuana. L'albero che possiede il re nel suo giardino è un albero speciale che produce arance tutte d'oro, una pacchia per il sovrano, fin quando spunta un cardellino...



NARRAZIONE TEATRALE

OCCHIETTO, DUE OCCHIETTI, TRE OCCHIETTI

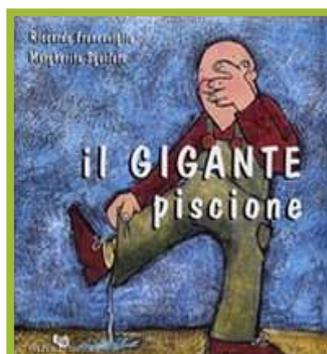
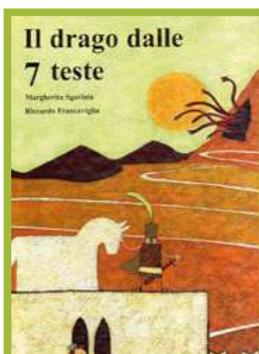
Da una fiaba dei Fratelli Grimm. Una povera ragazza vessata dalle sue due sorelle maggiori. Il bosco, una vecchia strega e una capretta, il tutto condito con molto umorismo.



LA REGINOTTA CON LE CORNA

Da una storia raccontata da Italo Calvino. Una reginotta troppo viziata alle prese con un giovane innamorato di lei al punto da confidarle tre importanti segreti. Umorismo e magia in una storia poco conosciuta del repertorio tradizionale Italiano.

BIBLIOGRAFIA



GIUFÀ E LA SUA BANDA DI AMICI



In tempo e in un luogo imprecisato del mediterraneo s'incontrano e vivono le loro avventure un gruppo di ragazzini, ognuno proveniente da una cultura e un luogo differente. Giufà e la sua banda, ne combinano di tutti i colori, ma alla fine riescono sempre a trovare la giusta soluzione. Una narrazione che parte da una rielaborazione delle avventure dei vari Giufà, trascritte dalla tradizione orale popolare del mediterraneo. Tra gioco, umorismo, ingenuità e divertimento, rivive il racconto orale in un "cunto" che si rinnova per incontrare i bambini di oggi.

NARRAZIONE TEATRALE

LA BELLA DALLA STELLA D'ORO



Lascia che ti racconti una fiaba: mettili lì e ascolta dalla voce di Carlo, che le fiabe le scrive, le riscrive, le legge e le rilegge, le ascolta, le frulla, le soffia, le rovescia e ci gioca. Vuoi giocare anche tu? Allora unisciti a lui e lascia che sia la tua testa e la tua fantasia ad ascoltare, frullare, soffiare, rovesciare e giocare. Chissà poi cosa ne verrà fuori, da quella fiaba tutto d'un fiato... Una narrazione della novella "La bella dalla Stella d'oro", tra siciliano ed italiano, alla scoperta delle prove che il povero Peppi dovrà superare per liberare la sua "Bella".



Nato a Palermo, ha fondato con la moglie Sonia Scalco "Così per Gioco", la prima ludoteca palermitana per ragazzi, con cui nel 2009 hanno vinto il premio Andersen per la promozione alla lettura.

Si è specializzato nella didattica ludica, cioè in metodologie didattiche non frontali, perché convinto che si può imparare giocando. Ha vinto il LudoAward con Calcio con le dita, è autore della collana 52 cose da fare.

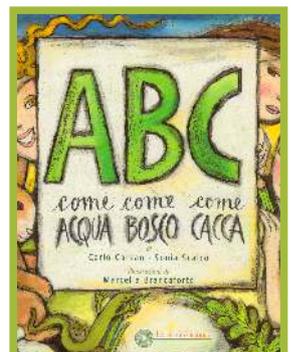
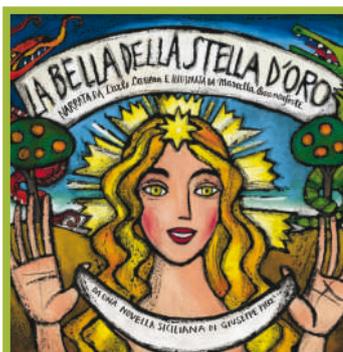
IL LUDOMASTRO Carlo Carzan



Narratore di fiabe della tradizione popolare, è stato finalista al premio Andersen con "La bella dalla stella d'oro".

Con la "Banda dei Giufà" ha dato vita a una nuova serie di racconti, dedicati a uno dei personaggi più conosciuti del Mediterraneo.

BIBLIOGRAFIA



IL LIBRO? UNA FESTA!

ASSOCIAZIONE **Così per Gioco**

via Aquileia. 34/B
90144 Palermo

TEL. 091 779 06 15

FAX 091 779 06 16

CELL. 328 89 32 811

www.cosiperggioco.it

info@cosiperggioco.it