

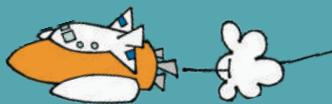
IL LIBRO? UNA FESTA!



ATTIVITÀ SCUOLA PRIMARIA

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 curriculum dei vostri alunni. Qui trovate un indice ragionato, per identificare immediatamente l'area d'apprendimento.

	▼	ATTIVITÀ	CURRICOLO	▶	Italiano	Storia e geografia	Matematica	Scienze	Arte	Cittadinanza
		HO PRESO 10 IN FANTASTICA								
		ORTO DI STORIE								
		STRUMMULE E CUNTI								
		LUDOMASTRO BOOK SHOW								
		DALLA TERRA ALLE STELLE								
		BISOGNERÀ PARTECIPARE								
		DA GRANDE SARÒ UN GENIO								
		FALCONE E BORSELLINO								
		IL CAMPO DELLE MEMORIE								

GLI AUTORI

				
PIERDOMENICO BACCALARIO	EMANUELA BUSSOLATI	STEFANO BORDIGLIONI	ANNA PAROLA	ANNA CERASOLI
				
ANDREA VALENTE	UMBERTO GUIDONI	CARLO CARZAN	SONIA SCALCO	LUCIA SCUDERI



È un progetto, un mondo di storie, una struttura ludica, una valigia piena di giochi e di parole dedicati a Gianni Rodari. A quarant'anni dalla prima edizione della "Grammatica della Fantasia" abbiamo voluto ricordare il suo grande impegno nello sviluppo dell'arte della Fantastica. Laboratori di scrittura, narrazioni, storie e miti, s'intrecciano in un viaggio intorno all'arte d'inventar storie.

CLASSI

PRIME/SECONDE TERZE/QUINTE

LABORATORIO DI FANTASTICA



L'arte d'inventar le storie e la scrittura creativa con i giochi della **Fantastica**.

Divertirsi con il giocattolo più comune del mondo, le "parole" è possibile, bisogna solo saperle usare! Basta saper leggere, un po' di fantasia e un gruppo di bambini pronti a divertirsi assieme.

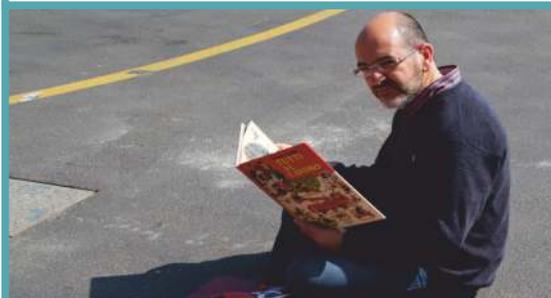
SCRITTURA CREATIVA



SCUOLA DI FANTASTICA

I libri di **Gianni Rodari** prendono vita nel racconto del **Ludomastro**, che narra di una scuola dove si studia la **Geobugia**, la **Matemagica** e la **Fantastica**.

La narrazione teatrale diventa un gioco di parole con il coinvolgimento attivo del pubblico. Racconti e personaggi che s'intrecciano in modo ironico e divertente.



NARRAZIONE TEATRALE

IL LABIRINTO DI ATALANTA



GIOCO STORIA

Diventerete un gruppo di coraggiosi avventurieri impegnati in una sfrenata corsa attraverso un tortuoso labirinto che racconta la storia mitologica greca e romana, come l'aveva vista **Gianni Rodari**.

Il vostro obiettivo è semplice, dovrete usare tutta la vostra fantasia per uscire indenni dal labirinto e rivelare al mondo la più grande scoperta archeologica di tutti i tempi.

BIBLIOGRAFIA



VERDI CAREZZE

Questo incontro può essere considerato propedeutico alla visita presso l'Orto Botanico, che è presentato durante le attività, in modo da preparare i partecipanti a un incontro con gli alberi più coinvolgente e partecipato. 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 scrittura, della musica e della manualità.

Senza che nulla sia insegnato, sperimentando le proprie potenzialità, grazie alla loro naturale tendenza al gioco, alla finzione e alla condivisione.

EDUCAZIONE AMBIENTALE



EMANUELA BUSSOLATI



laboratorio + incontro



LUDOMASTRO BOOK SHOW



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 PRIME/QUINTE

IL GIOCO DELL'ORTO BOTANICO



Conosciamo l'Orto Botanico di Palermo attraverso il gioco e la narrazione. Un percorso, guidato da un animatore specializzato, che è anche una caccia al tesoro in chiave ludica. 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; parlando di storia, botanica, geografia, geometria, arte, architettura.

VISITA GUIDATA

BIBLIOGRAFIA



L'ORTO BOTANICO DI PALERMO PER PICCOLI ESPLORATORI

**Sonia Scalco
Carlo Carzan**

Questa guida è pensata per i piccoli "esploratori botanici" che insieme agli amici, ai compagni di scuola, ai propri familiari, possono osservare e giocare con le innumerevoli specie di piante presenti tra i viali dell'orto.

**SCHEDE
OPERATIVE
E GUIDA
DIDATTICA
PER
L'INSEGNANTE**



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.

CLASSI PRIME/QUINTE



GIOCHI
TRADIZIONALI

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 e una valorizzazione delle tradizioni popolari.

laboratorio + incontro

COMPAGNIA DELLE FIABE



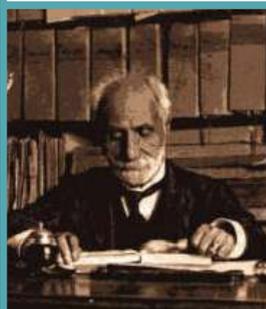
GRANDE GIOCO DELLA NARRAZIONE

Un grande gioco che farà addentrare i partecipanti in un mondo nuovo, in gruppi daranno vita alle "Compagnie delle fiabe" per superare le prove per raggiungere la loro meta. Ogni prova è un gioco diverso, di narrazione, di parole, di logica, di abilità. Per guidare la propria compagnia e salvare le fiabe!

VISITA AL MUSEO PITRÈ



Testimoniare quella parte di storia che i dotti non hanno scritto ma che il popolo ha lasciato nei suoi costumi, nelle sue usanze, nelle sue credenze. Questa è la missione che ha ispirato nel 1909 Giuseppe Pitrè nella realizzazione del museo. Storie, oggetti, racconti necessari, perché "Il tempo vola, ed il progresso, ogni dì incalzante, spazza istituzioni e costumi... urge che si fissi il ricordo di questa vita vissuta in migliaia di anni da milioni e milioni di persone semplici".



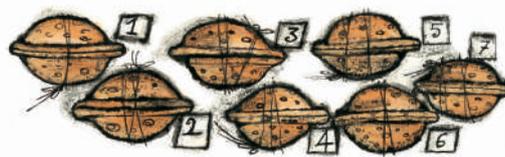
ANTROPOLOGIA



VISITA GUIDATA

Una visita ludica e narrata, nel luogo della memoria, dell'eredità materiale e immateriale della tradizione popolare siciliana.

I ragazzi saranno coinvolti in giochi che permetteranno di scoprire e valorizzare il museo, privilegiando un approccio non consumistico, che avrà come riferimento la nostra cultura dal punto di vista delle radici storiche e popolari. Il lavoro di Giuseppe Pitrè riprende ora forma in una veste moderna, con una nuova interpretazione, che vuole partire dal passato, per arrivare, giocando e narrando, ai bambini e ragazzi dei nostri giorni.



GIUFÀ E LA SUA BANDA DI AMICI



NARRAZIONE TEATRALE

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. Tra gioco, umorismo, ingenuità e divertimento, rivive il racconto orale in un "cunto" che si rinnova per incontrare i bambini di oggi.



CARLO CARZAN L'AUTORE

Scrittore e autore di giochi. Si occupa di formazione per docenti ed operatori ludici, di laboratori con i bambini, di animazione alla lettura. Collabora con enti pubblici e privati, case editrici ed operatori culturali. È un **Ludomastro**, per lavoro, scrive, legge e gioca.

laboratorio + incontro



SCRITTURA CREATIVA

LE STORIE DI GIUFÀ

L'idiota saggio, il mistico, il folle: Giufà vive nascosto in ognuno di noi, basta cercarlo, scoprirlo in un nostro atteggiamento o azione per farlo venir fuori! Allora perchè non mettere le sue storie su carta e farne un libro di classe? Giochi, esercizi di scrittura per fare del proprio Giufà un testo con cui divertirsi!

DISEGNA CON GIUFÀ

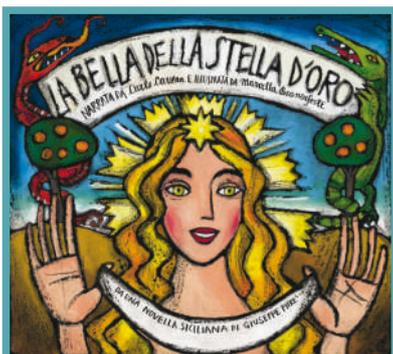


Sapere disegnare è un dono? Abbiamo imparato a scrivere, e se sappiamo fare il disegno delle "lettere", significa che siamo in grado di disegnare qualunque cosa. Attraverso **Gli amici della Banda dei Giufà** impariamo a costruire pezzo dopo pezzo, come le lettere con le parole, i personaggi, luoghi oggetti che ci piace rappresentare.

ARTE E IMMAGINE

Dipinge, costruisce, modella, impasta, progetta. Da circa sedici anni si occupa di **letteratura per l'infanzia, illustrazione**, educazione all'immagine, comunicazione visiva e di grafica. Premio Andersen 2013 come **Migliore illustratrice.**

LUCIA SCUDERI L'ILLUSTRATRICE



BIBLIOGRAFIA

SCHEDE
OPERATIVE
E GUIDA
DIDATTICA
PER
L'INSEGNANTE



EMANUELA BUSSOLATI

Inizia la sua carriera d'illustratrice in prima elementare rappresentando una situazione osservata in un'osteria, viene punita dalla maestra per l'oggetto del disegno e scopre quanta potenza può avere un'immagine. Si laurea in architettura, collabora con il "Vivaio", centro di psicologia per l'età evolutiva, dove ha imparato ad "ascoltare" i bambini e inventare e disegnare storie con loro. Ha progettato e illustrato libri per molti editori che hanno vinto premi importanti come: Il premio Lega Ambiente e quattro premi Andersen, il più importante nel 2013 come autrice completa.

PRIME/QUARTE
laboratorio + incontro



BIBLIOGRAFIA



Un TALK SHOW dedicato ai libri per ragazzi, condotto da CARLO CARZAN il LUDOMASTRO. Uno SPETTACOLO che è anche un GRANDE GIOCO, che rende il libro protagonista del divertimento dei ragazzi.

Tra interviste, racconti, letture, giochi si realizza un viaggio che coinvolge direttamente i bambini e i ragazzi avvicinandoli in modo piacevole e divertente al mondo della lettura.

ANNA PAROLA

Si occupa da sempre di letteratura per ragazzi. Da piccola era una divoratrice di libri, a 14 anni ha letto un libro, "Paese sbagliato" di Mario Lodi e diventata grande, vuole occuparsi di libri per bambini e lavora presso la Libreria per Ragazzi di Torino, successivamente ne diventa socia. Diventa grande amica di Roberto e Gianna Denti, fondatori della libreria dei ragazzi di Milano con cui attiva varie collaborazioni. Dal 1999 al 2006 è stata consulente e organizzatrice dello spazio ragazzi alla Fiera del Libro di Torino.

QUARTE/QUINTE
laboratorio + incontro



BIBLIOGRAFIA



Le attività saranno concordate all'inizio dell'anno scolastico e ogni insegnante riceverà una scheda per progettare al meglio l'incontro con l'autore e favorire la lettura dei libri. Nei giorni precedenti l'incontro con l'autore, si svolgerà un laboratorio di animazione alla lettura con gli esperti dell'associazione Cos" per Gioco, in modo da condividere il più possibile l'esperienza con i bambini e ragazzi.

STEFANO BORDIGLIONI

Scrittore e maestro elementare, è nato a Roma più di cinquant'anni fa. Ha pubblicato più di cinquanta libri e ha ricevuto numerosi riconoscimenti. È un grande giocoliere delle parole e della scrittura, che esplora in tutte le sue forme con straordinaria capacità inventiva. I suoi racconti nascono spesso a scuola proprio a contatto diretto con il mondo dei ragazzi che Bordiglioni conosce bene. Ci fa capire l'importanza del gioco e di un tempo per essere bambini. Ma soprattutto dimostra di essere un grande maestro dell'umorismo, che compare in tutti i suoi lavori e costituisce una componente essenziale della sua scrittura.

PRIME/QUINTE
laboratorio + incontro



BIBLIOGRAFIA



PIERDOMENICO BACCALARIO

È nato nel 1974 ad Acqui Terme. Ha iniziato a scrivere giovanissimo e nel 1998 ha ricevuto il premio Il Battello a Vapore. Da allora ha pubblicato numerosi libri d'avventura e romanzi fantasy per ragazzi, tradotti in tutto il mondo e pubblicati con i maggiori editori italiani. Giornalista e sceneggiatore, ha lavorato con la Scuola Normale Superiore di Pisa. Ha fatto parte per molti anni della giuria del "Best of Show" il premio ludico assegnato ogni anno da Lucca Games. È autore di numerose serie per ragazzi, tra le quali ricordiamo "Ulysses Moore".

SECONDE/QUINTE
laboratorio + incontro



BIBLIOGRAFIA





Un percorso di lettura del libro scientifico in cui i ragazzi, partono dai libri per verificare principi scientifici svolgendo prove pratiche e costruendo giochi e strumenti. Curiosità e stupore sono ingredienti importanti in ogni intervento. L'incontro con un ASTRONAUTA, con uno SCRITTORE, con un INVENTORE DI GIOCHI trasformano l'esperienza scientifica in narrazione.

MI PRESENTO, SONO UN ASTRONAUTA

Incontro con lo scrittore **Andrea Valente** e l'astronauta **Umberto Guidoni**, per parlare di stelle, di spazio, di futuro, ma in modo ludico e divertente, con la passione che può mettere un uomo che ha visto la terra dallo spazio e vuole raccontarlo a coloro che hanno ancora voglia di sognare: **i bambini**.



INCONTRA
L'AUTORE

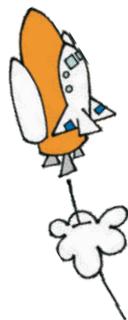
CLASSI TERZE/QUINTE

DA GRANDE SARÒ UN ASTRONAUTA

Martino e la sua **Astropanda** incontrano i giochi di **Carlo Carzan**, in un laboratorio scientifico-letterario.

Andremo alla scoperta di un universo "costellato" da miriade di esperienze spaziali. Scopriremo cosa serve per diventare un **Astronauta**, giocando ed usando le carte per diventare dei veri astronauti come lo **Zio Guido**.

laboratorio + incontro



ATTIVITÀ
SCIENTIFICHE



UNA DONNA TRA LE STELLE

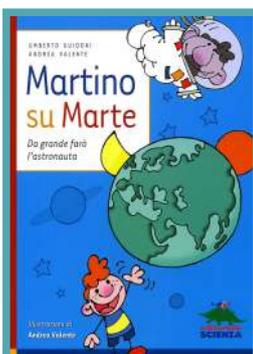
Un laboratorio tra narrazione, scrittura ed esperienza scientifica. Per ricordare **Margherita Hack**, una donna che con i suoi studi e il suo impegno ha costantemente servito la scienza avvicinandola al grande pubblico. Coltivando dentro di se la curiosità che solo un bambino può avere.



SCRITTURA
E SCIENZA



BIBLIOGRAFIA



C'È CHI DICE NO!

Il grande gioco del parlamento. Un laboratorio con attività ad alto contenuto di cittadinanza e partecipazione attiva. Un gioco di ruolo in cui i partecipanti da semplici cittadini diventano **rappresentanti democratici** di una comunità, conquistarsi la presenza in parlamento e diventare dei buoni governanti attraverso il gioco.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE



UN MONDO AL LAVORO

Un laboratorio, un grande gioco, per trovare con i più piccoli, risposte alle domande che ogni giorno ci poniamo: come salvare questo mondo? Un viaggio dentro il mondo dell'**ECONOMIA FELICE**, per conoscerne le parole più importanti e i concetti fondamentali, per comprendere meglio ciò che ci circonda.



ECONOMIA PER BAMBINI

BISOGNERÀ

PARTECIPARE



La partecipazione dei bambini alla vita quotidiana della nostra società si realizza attraverso l'espressione libera delle proprie idee, l'ascolto di quelle degli altri e il confronto dei progetti di ciascuno. Non sempre è così facile. Tante volte non ci si riesce. Non ci riescono neanche gli adulti! Perciò è importante costruire percorsi e pratiche possibili di partecipazione come quelli che proponiamo in questo percorso.

NARRAZIONE E CONFERENZA CLASSI: QUARTE/QUINTE

laboratorio + incontro

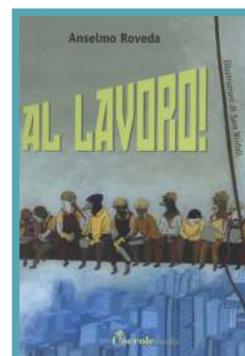
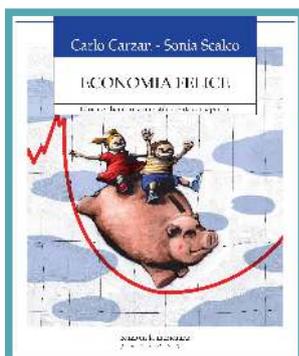


MALTRATTAMENTO ANIMALI

UN LUPO DA SALVARE

Chi salverà i lupacchiotti dall'avidità dei bracconieri? Sono tante le cose che possiamo fare per i nostri **amici animali**. Partecipando a un'animazione alla lettura che ha come protagonista il lupo, scopriremo le ingiustizie che, gli animali, sono costretti a subire dall'uomo.

BIBLIOGRAFIA





Genio è una facoltà che ogni uomo possiede in quanto uomo, è comune a tutti, basta solo allenarla.

Poi ci sono i talenti che rendono la genialità di ognuno di noi unica e irripetibile. Nel nostro viaggio coltiveremo entrambe le possibilità, andremo incontro al genio che si cela dentro di noi e conosceremo i grandi "Geni" della storia dell'umanità. Un percorso ludico tra logica, matematica e arte.

CLASSI SECONDE/QUINTE

laboratorio + incontro



PROBLEM
SOLVING



GENIO
PER GIOCO

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. Useremo la logica, la memoria, ma anche la vista e l'ascolto. Con esercizi, giochi e allenamenti mentali per stimolare i nostri sensi.

MAESTRO PABLO



ARTE
E IMMAGINE

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.

FILO E LE AVVENTURE
DELLA SIG.RA MATEMATICA

La **matematica** è ovunque intorno a noi, e si trova anche nei posti e nei modi più impensati! Lo scopre giorno dopo giorno **Filippo**, otto anni, mani sempre sporche di pongo e di pennarello, curioso e vivace, alle prese con la **maestra Grazia** e i compagni di classe. Un percorso per giocare e raccontare con la matematica.

LOGICA E MATEMATICA

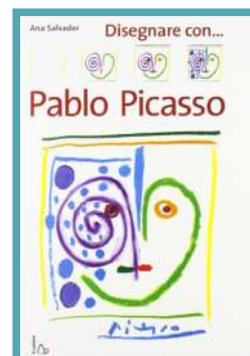


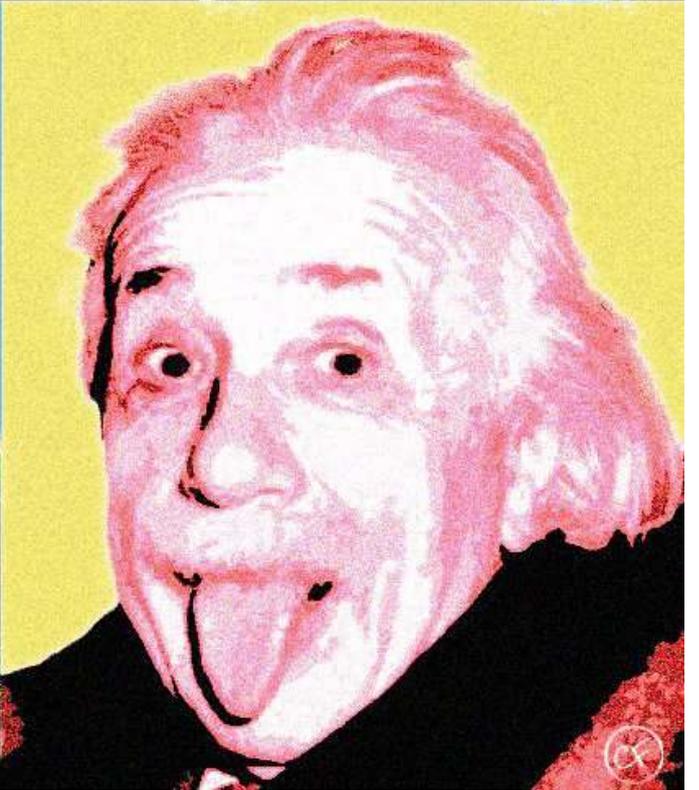
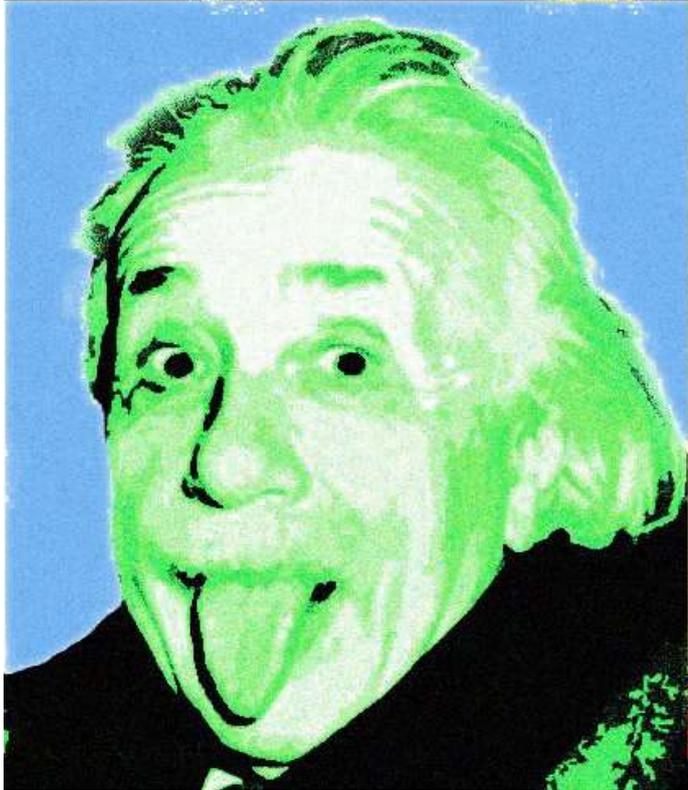
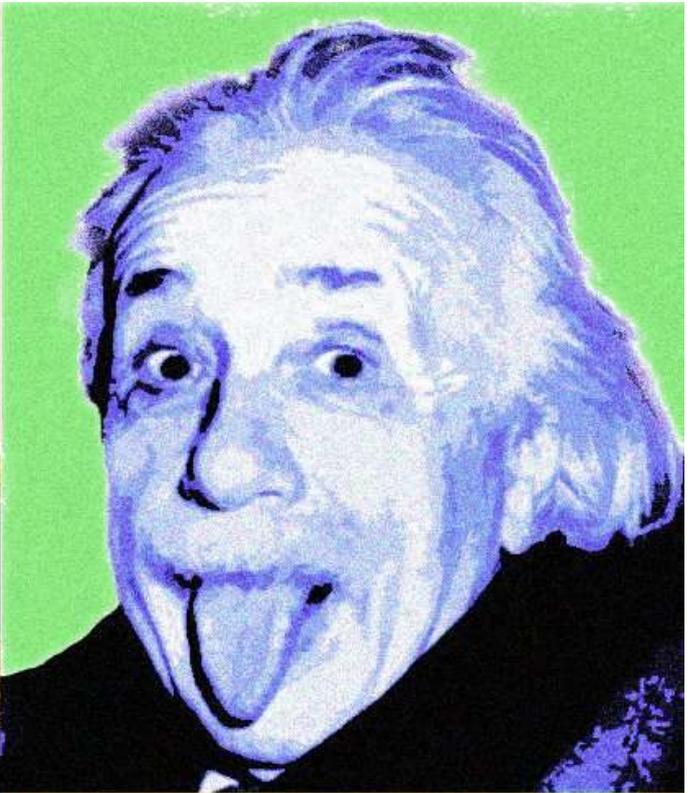
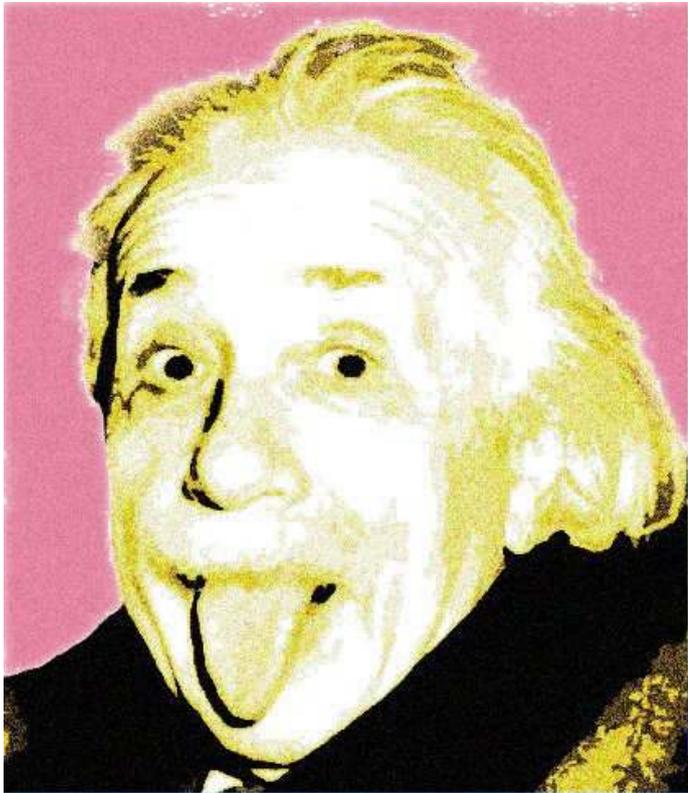
laboratorio + incontro

ANNA
CERASOLI
L'AUTRICE

Dopo la **laurea in matematica** e un periodo di ricerca al **CNR**, ha insegnato nella scuola secondaria. Da anni si dedica alla **divulgazione** della matematica per ragazzi in forma narrativa, riscuotendo ampio successo.

BIBLIOGRAFIA







**VENTI (ANNI)
CONTRO LA MAFIA**



Una conferenza pensata e narrata per i ragazzi che nel 1992 non erano ancora nati e oggi rischiano di “leggere” quei momenti solo attraverso la fiction. Un diario di viaggio nella memoria del passato e nella vita del presente, raccontato da Carlo Carzan attraverso immagini, suoni, parole, racconti, che presentano coloro che hanno soffiato contro il “vento immobile” della mafia. VENTI (anni) CONTRO LA MAFIA per modellare, pulire, raccontare, rendere abitabile la nostra terra. Per dire NO, per recuperare emozioni, per riflettere sulla forza delle parole e sul significato della memoria.

La metafora del vento per fare antimafia, per dire no, per recuperare emozioni, per riflettere sul significato della parola mafia e sul significato della memoria.

**NARRAZIONE E CONFERENZA
CLASSI: QUARTE/QUINTE**



90 MINUTI

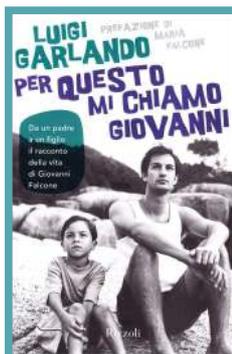
VIDEO

RICORDO

LEGALITÀ



BIBLIOGRAFIA

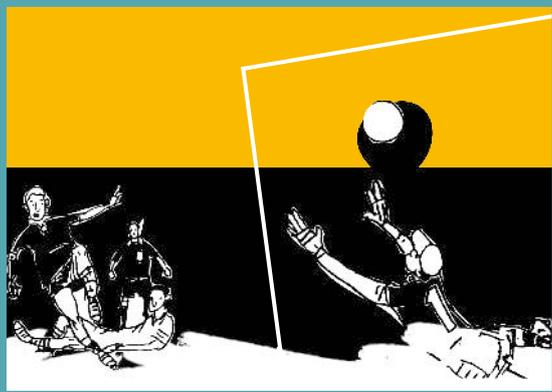


**SCHEDE
OPERATIVE
E GUIDA
DIDATTICA
PER
L'INSEGNANTE**

Lo sport è sempre stato un grande strumento di comunicazione di massa, molti dittatori ne hanno fatto spesso un uso improprio, hanno cercato di appropriarsene in modo più o meno violento, basta ricordare Mussolini in Italia, Hitler in Germania o Franco in Spagna.

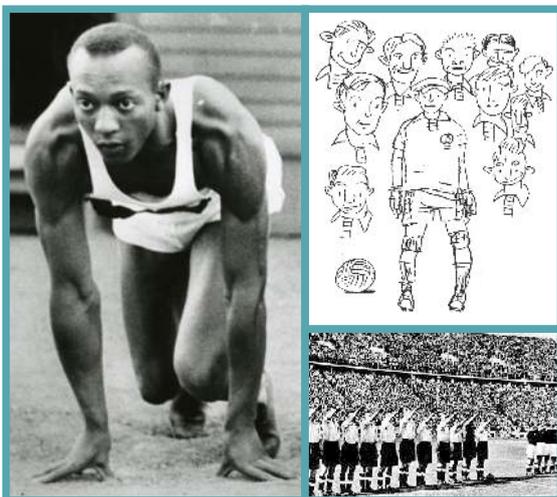
Dalla Shoah ai giorni nostri, per scoprire come il razzismo può essere vinto, dalle squadre multi etniche sino ad arrivare ai mondiali del Sud Africa. Un viaggio che partendo dal calcio attraversa il mondo dello sport, il rugby, l'atletica, le olimpiadi, nel racconto delle vite di uomini come Arpad Weisz o Jesse Owens, dei "nuovi Italiani" come Mario Balotelli.

SPORT ANTIRAZZISTA



Una conferenza/narrazione tenuta da Carlo Carzan, in cui i personaggi s'incontrano e le storie si intrecciano per dare vita a nuove sfide. Lo Sport e la Shoah raccontati ai ragazzi attraverso le emozioni di un gol, di una partita, di un campione. Parlare di SPORT e RAZZISMO ai ragazzi per condividere un mondo conosciuto. Il razzismo negli stadi è uno degli elementi che spinge lo sport nel baratro, e le ultime vicende accadute noi aiutano di certo. Forse è giusto andare indietro nel tempo per capire quanto la follia dell'uomo non risparmi nessuno.

NARRAZIONE E CONFERENZA CLASSI: QUARTE/QUINTE

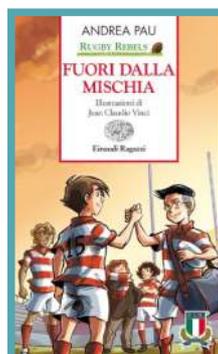


Un modo per leggere il mondo contemporaneo e comunicare che lo sport può essere uno strumento efficace per la formazione culturale dell'uomo fondata sui valori sociali della tolleranza, solidarietà, altruismo e cooperazione. Il percorso è completato da indicazioni bibliografiche con ulteriori idee e strumenti da utilizzare in assetto educativo/formativo con i ragazzi, con l'obiettivo d'integrare tra loro più strumenti come la narrazione, la lettura, la visione di film, il giornalismo, la pratica sportiva.



GIORNATA DELLA MEMORIA

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