

LA TRIBU' DEL GIOCO

STORIE LABORATORI E GIOCHI
PER COSTRUIRE UN MONDO NUOVO

DAL 9 AL 26 NOVEMBRE 2011



Unione Europea
Fondo Sociale Europeo



MINISTERO DEL LAVORO
E DELLE POLITICHE SOCIALI



Regione Siciliana
Assessorato Pubblica Istruzione
e alla Formazione Professionale



Fondo Sociale Europeo

Progetto POR "Le Regole del Gioco - Stare insieme nel mondo" Codice: 2007.IT.051P0.003/IV/12/F/9.2.5/0758

PROGRAMMA

Mercoledì 9

A. Sanna e M. Tappari
ERRORI PER GIOCO
Da una foto sbagliata nasce una storia, un quadro, un gioco.

Giovedì 10

A. Sanna e M. Tappari
ERRORI PER GIOCO
Da una foto sbagliata nasce una storia, un quadro, un gioco.

A. Sanna e M. Tappari
LIBRI MURI E NARRAZIONI
Raccontare le storie sui muri, piccoli momenti d'arte per adulti e bambini.
ore 20.30 - Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Venerdì 11

A. Sanna e M. Tappari
ERRORI PER GIOCO
Mostra delle foto trasformate.
ore 17.00 - Aperto al pubblico

Lunedì 14

Antonio Di Pietro
ITINERARI LUDICO MUSICALI
Quando il gioco e la musica s'incontrano.
ore 15,30 - Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Martedì 15

Antonio Di Pietro
MUSICA IN GIOCO
giochi ritmici e cantati, danze collettive e balli gioco, costruzione di giocattoli sonori
Per le classi della scuola Amari

Mercoledì 16

Antonio Di Pietro
LUDOBIOGRAFIE
giochi e attività per raccontare e per raccontarsi.
Ore 15,30 - Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Mercoledì 23

Sofia Gallo
FIABE PER RILASSARSI
Come usare la narrazione per il benessere.
ore 16,00 - Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Fabrizio Silei
CARTONI ANIMALI
Un pezzo di cartone si trasforma in una storia.
Per le classi della scuola Amari

Giovedì 24

Andrea Angiolino
COSTRUIRE LIBRI GIOCO
Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo.
Ore 16,00 Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Sofia Gallo
FAVOLYOGANDO
Fiabe e Yoga, incontri tra culture.
Per le classi della scuola Amari

Fabrizio Silei
CARTONI ANIMALI
Un pezzo di cartone si trasforma in una storia.
Per le classi della scuola Amari

Ennio Peres
MATEMAGIE
A scuola di magia con la matematica.
Per le classi della scuola Amari

Ennio Peres
MATEMATICA TERAPIA
Si può studiare la matematica giocando?
ore 16,00 Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Venerdì 25

Sofia Gallo
FAVOLYOGANDO
Fiabe e Yoga, incontri tra culture.
Per le classi della scuola Amari

Fabrizio Silei
CART'ARTE
La carta e il cartone diventano oggetti d'arte e storie da raccontare.
Ore 16,00 Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Ennio Peres
MATEMAGIE
A scuola di magia con la matematica.
Per le classi della scuola Amari

Andrea Angiolino
LIBRIGIOCO
Storie a bivi per giocare con la narrazione.
Per le classi della scuola Amari

Angelo Porazzi
UN ASSIST AL GIOCO
Come nasce un gioco da tavolo?
Per le classi della scuola Amari

Angelo Porazzi
A SCUOLA DI GIOCHI
Idee per costruire un gioco da tavolo in classe.
ore 16,00 Aperto al pubblico
Insegnanti, genitori, educatori

Carlo Carzan
DA GRANDE SARO' UN GENO
Allenamenti e giochi per la mente.
Per le classi della scuola Amari

Sonia Scalco
A CHE LIBRO GIOCHIAMO
Olimpiadi dei libri.
Per le classi della scuola Amari

FESTA DEL GIOCO
inaugurazione della ludoteca della scuola Amari - Roncalli.
ore 19,00 - 22,00

Carlo Carzan
DA GRANDE SARO' UN GENO
Allenamenti e giochi per la mente.
Per le classi della scuola Amari

Sonia Scalco
A CHE LIBRO GIOCHIAMO
Olimpiadi dei libri.

Angelo Porazzi
UN ASSIST AL GIOCO
Come nasce un gioco da tavolo?
Per le classi della scuola Amari

Carlo Carzan
DA GRANDE SARO' UN GENO
Allenamenti e giochi per la mente.
Per le classi della scuola Amari

Sonia Scalco
A CHE LIBRO GIOCHIAMO
Olimpiadi dei libri.

AUTORI

CARLO CARZAN



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. Lui si ritiene un "Ludomastro", insomma per lavoro gioca, scrive, legge.

SONIA SCALCO



Animatrice ed esperta di attività artistiche, coordina le attività della Biblioludoteca Le Terre del Gioco.

MASSIMILIANO TAPPARI



Lettore dello spazio, da anni conduce workshop che propongono un utilizzo creativo delle immagini presso scuole, biblioteche, musei, festival in diverse città italiane.

ALESSANDRO SANNA



Pittore e illustratore, vive e lavora a Verona. Svolge laboratori di disegno e pittura presso scuole, biblioteche ed eventi culturali in Italia e all'estero.

ANTONIO DI PIETRO



"Pedagogista ludico" propone percorsi laboratoriali con bambini, percorsi pratico-formativi con adulti, consulenze (musei, eventi culturali, progettazioni sperimentali) e coordinamento pedagogico.

ENNIO PERES



È un rinomato enigmista, matematico e "giocologo" (come ama definirsi), si prodiga da tempo per diffondere tra la gente il piacere creativo di giocare con la mente, attraverso i numeri e le parole.

ANGELO PORAZZI



È un autore di giochi italiani. Grafico pubblicitario, autore e illustratore di libri e giochi da tavolo. La sua opera più conosciuta è Warangel, un universo fantasy con ora 100 razze guerriere, che crea e illustra dal 1986.

SOFIA GALLO



Insegnante e consulente editoriale si è sempre occupata di storia e letteratura, ha scritto numerosi saggi e testi per la scuola e collaborato, anche nel settore multimediale, con le più importanti case editrici italiane.

ANDREA ANGIOLINO



Romano, classe 1966, è un autore di giochi e giornalista. Dagli anni '80 crea giochi da tavolo, di ruolo, giochi computer, per la radio e per la televisione.

FABRIZIO SILEI



Scrittore e artista, esperto di comunicazione sociale, ricercatore di storie e vicende umane, tiene laboratori di scrittura autobiografica come cura di sé e di scrittura creativa, laboratori per ragazzi e bambini e corsi per insegnanti sulla didattica della creatività.