

IL LIBRO? UNA FESTA!

ATTIVITA'
ANNO SCOLASTICO
2012/2013



WWW.COSIPERGIOCO.IT



Leggere, giocare, creare, inventare è la nostra passione e fortunatamente anche il nostro lavoro.

Sono trascorsi vent'anni dalla nascita dell'esperienza "**Così per Gioco**", vent'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!**

Crediamo fortemente che in un periodo di crisi come quello odierno, sia necessario rafforzare i percorsi culturali per l'infanzia. Solo accrescendo, stimolando e rafforzando il livello culturale dei nostri bambini, potremo pensare di formare dei cittadini e non dei sudditi.

Nelle prossime pagine trovate le attività che abbiamo pensato per quest'anno scolastico. Tutte hanno due elementi fondamentali che le uniscono, il libro e il gioco. Avvicinare i bambini alla lettura, all'arte, al gioco, è per noi una priorità, un obbligo morale ed etico. Abbiamo come ogni anno un grande numero d'incontri con scrittori, illustratori, autori di giochi, artisti che, ne siamo certi, renderanno gli incontri con i bambini, un momento significativo della loro crescita.

Le attività sono tante e anche diverse tra loro, ma sono sempre pensate per essere collegate al curriculum formativo dei ragazzi, noi avremo il piacere di costruire insieme con voi i percorsi e di supportarvi nella scelta. Abbiamo anche pensato all'aspetto economico, con promozioni che saremo contenti di presentarvi.

Ci auguriamo che questo nostro ventesimo anno di attività possa essere condiviso con tutti voi, con l'obiettivo di costruire, insieme con i nostri piccoli, un mondo migliore.

Buon lavoro, buon gioco e buona lettura...

Carlo Carzan e lo staff dell'**Associazione Così per gioco.**



Ho preso 10 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".

Scuola primaria
SECONDE/QUINTE

CREATIVITÀ

Animazione alla
Lettura

Scienza & Logica

▶ ALLARME NEL LABORATORIO DELLA FANTASTICA

Animazione sull'arte d'inventare le storie. Parole enigmatiche, allungate, a specchio e sottosopra, bisogna usare tutto il proprio ingegno per scoprirle.



▶ DA GRANDE SARÒ UN ASTRONAUTA

Gli extraterrestri, le torte in cielo, e la fantasia di Gianni Rodari incontrano i giochi di Carlo Carzan, in un laboratorio scientifico-letterario.



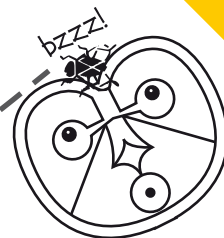
▶ LA NARRAZIONE LUDICO-TEATRALE

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.



▶ LA VALIGIA DELLA FANTASTICA

10 giochi da tavolo rodariani



Bibliografia



LA GRAMMATICA DELLA FANTASIA
Gianni Rodari
:: Einaudi ::



IL LIBRO DEGLI ERRORI
Gianni Rodari
:: Einaudi ::



LA TORTA IN CIELO
Gianni Rodari
:: Einaudi ::



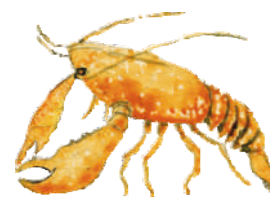
52 GIOCHI PER DIVENTARE UN ASTRONAUTA
Carlo Carzan
:: Magazzini Salani ::



Strummule e cunti

Strummule
e
Cunti

Fiabe del Pitrè narrate ai piccoli lettori



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. Un ponte di storie e di giochi che unisce la Sicilia con il resto d'Italia, che può integrarsi facilmente con le nuove direttive della Pubblica Istruzione nella Regione Siciliana.

Scuola
primaria
SECONDE/QUINTE



COMPAGNIA DELLE FIABE

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. Ed alla fine di ogni prova, i partecipanti troveranno indizi ed informazioni per guidare la propria Compagnia sino al regno di Turutùn e salvare le fiabe!



A' STRUMMULA

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. Rivalutare la dimensione della creatività manuale e della narrazione.



Scuola
secondaria I grado
PRIME

TRADIZIONI
POPOLARI
INOIZIDARI



NARRAZIONE TEatraLE IL CUNTO "LA BELLA DALLA STELLA D'ORO"

Si tratta di uno spettacolo tra la narrazione ed il "cunto". La 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". Una rappresentazione teatrale per un "cunto" fiabesco, curata direttamente dal narratore Carlo Carzan.



Animazione
alla
Lettura

LEGGE REGIONALE N. 9 DEL 31 MAGGIO 2011 - NORME SULLA PROMOZIONE, VALORIZZAZIONE ED INSEGNAMENTO DELLA STORIA, DELLA LETTERATURA E DEL PATRIMONIO LINGUISTICO SICILIANO NELLE SCUOLE

Bibliografia



LA BELLA DELLA STELLA D'ORO
Narrata da Carlo Carzan
Illustrata da Marcella Brancaforte
:: Edizioni Arianna ::



LA FIGLIA DI BIANCOFIORE
Narrata da Carlo Carzan
Illustrata da Rosalinda Incardona
:: Edizioni Arianna ::



IL RE CAVALLO MORTO
Narrata da Sonia Scalco
Illustrata da Fuad Aziz
:: Edizioni Arianna ::



L'ORCO DRAU E LA TROFFA DI LA RAZZA
Narrata da Carlo arzan
Illustrata da Vincenzo Guasto
:: Edizioni Arianna ::



Mi racconti una storia?



Un progetto pensato per avvicinare i bambini in età prescolare al mondo della lettura e della narrazione, con il coinvolgimento della scuola e della famiglia. In una società che sempre più è legata ai ritmi della televisione e di un quotidiano frenetico vivere, proviamo a riflettere sul ruolo che la narrazione e la lettura hanno per i bambini più piccoli. Un percorso pensato per riscoprire, docenti, genitori e bambini il piacere di stare insieme e ascoltare una storia.

Bibliografia



SE IO VEDO
Lucia Scuderi
:: Fatatrac ::



MUSICASTROCCA
M. Maiocchi & A. D'Orazi
:: Sinnos ::



RI-ANIMARE LA LETTURA
Carlo Carzan - Sonia Scalco
:: La Meridiana ::



LIBRO FAMMI GRANDE
R. Valentino Merletti e L. Paladin
:: Idest ::



ASSAGGIO, TOCCO, SENTO, VEDO!

Animazione alla lettura tratta dai libri di Lucia Scuderi.

Momenti pieni di divertimento e di colore con sorprese per imparare le parole e i significati legati ai sensi. Per imparare le voci degli animali, per divertirsi a imitarne il suono e il ritmo. Per imparare il nome degli animali, per divertirsi a riconoscere le loro impronte. Per imparare le parole e i significati legati al senso del gusto.



LA MUSICASTROCCA

Narrazione teatrale e musicale.

Cosa succede quando la filastrocca incontra le note musicali? E cosa succede quando uno scrittore di libri per bambini, incontra un musicista diplomato al conservatorio? Nasce "LA MUSICASTROCCA!!!" Un concerto per cantare, mimare e giocare tra le rime e le note. I bambini saranno chiamati più volte a partecipare, attraverso domande, canzoni da mimare e da ballare, drammatizzazioni coreografiche e cori.



RI-ANIMARE LA LETTURA

Incontro con genitori e insegnanti

Leggere, si dice, è alimento per lo spirito. Significa vivere emozioni. E tutto ciò avviene sin da piccoli. Ecco, allora, un percorso per scoprire che con i libri si può anche giocare e divertirsi. Un percorso dal quale estrarre creativamente idee, sempre nuove e adatte ai diversi contesti, per "ri-animare" la lettura e trasformarla in un gioco con i bambini. Con una guida speciale per i genitori che desiderano avvicinare i propri piccoli al piacere della lettura, dell'ascolto, della narrazione.



**Scuola
primaria**
PRIME/SECONDE

**Scuola
dell'infanzia**

**Teatro
Teatro**

**Animazione
alla
Letture**



1,2,3 Costituzione

Si può conoscere e vivere la Costituzione Italiano giocando, leggendo e scrivendo? Si può imparare in modo piacevole? Certamente! Questo è un percorso con attività ad alto contenuto di cittadinanza e partecipazione attiva. È proposto un metodo innovativo per avvicinarsi alla Costituzione Italiana, un viaggio attraverso la narrazione e il gioco, per mettere in relazione i ragazzi tra loro, creare momenti di confronto e di riflessione, ma anche entrare nel mondo delle parole della Costituzione, scoprire e giocare con il loro significato.

▶ OLIMPIADI DELLA COSTITUZIONE

Un grande gioco, un'olimpiade della Costituzione, una sfida ludica che ci permetterà di conoscere al meglio i principi fondanti della nostra Repubblica. I ragazzi, divisi in squadre, giocheranno con enigmi, giochi di parole, cruciverba e giochi enigmistici, tutti collegati ad alcuni articoli della Costituzione Italiana. Potranno allenarsi con i giochi che saranno inviati via e-mail e la squadra migliore di ogni scuola parteciperà alla finale interregionale.



▶ C'è CHI DICE... NO!

Il grande gioco della Costituzione .
Un gioco di ruolo in cui i partecipanti da semplici cittadini diventano rappresentanti democratici di una comunità, dovranno conquistarsi la presenza in parlamento e diventare dei buoni governanti, vivere la trasformazione di una comunità attraverso il gioco. Un modo per risvegliarsi dal torpore quotidiano, per imparare a dire "NO!", per imparare a parlare di diritti sin da bambini.

NO!
NO! NO!
NO!

...e per i più piccoli la mostra e laboratorio sui diritti dell'infanzia...

▶ "IO, IO... E GLI ALTRI"

Bibliografia

..... DOCENTI



1, 2, 3 COSTITUZIONE
Carlo Carzan - Sonia Scalco
:: La Meridiana ::

..... RAGAZZI



EVVIVA LA COSTITUZIONE
Annalisa Strada
:: Gabrielli ::



È UN GIOCO DA RAGAZZI
Domenico Facchini
:: Ave ::



IO, IO... E GLI ALTRI?
Autori vari
:: Gallucci ::

Scuola primaria
PRIME/QUINTE

Scuola secondaria I grado
PRIME/SECONDE

LEGALITÀ

città dinanza



VENTI (anni) contro la mafia



Il nostro vento vuole modellare, pulire, raccontare, rendere abitabile la nostra terra, allo stesso tempo vuole essere un mezzo con cui viaggiare nel tempo e nello spazio. 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. Per narrare e ricordare le stragi del 1992, attraverso azioni creative, che possano coinvolgere contemporaneamente adulti e ragazzi.



FALCONE E BORSELLINO NON SONO UN AEROPORTO

Narrazione e conferenza per ragazzi su mafia e antimafia.

Il racconto di una città, di una nazione che ha visto lottare, soffrire e morire i suoi eroi. Una conferenza narrata, pensata per i ragazzi che nel 1992 non erano ancora nati e oggi rischiano di "leggere" quei momenti solo attraverso la fiction. Un diario viaggio nella memoria del passato e nella vita del presente, narrato da Carlo Carzan attraverso immagini, suoni, parole, racconti, che presentano i veri eroi che hanno soffiato contro il "vento immobile" della mafia.



SCIMMIE O PERSONE?

Laboratorio di scritture emotive per riflettere. Il desiderio di essere qualcuno, di evidenziarsi tra la massa informe degli adolescenti di strati sociali più bassi che medi, queste le motivazioni che spingono i tre protagonisti di Scimmie a cercare un proprio ruolo nella malavita organizzata della Napoli degli anni '80. Napoli come Palermo, Bologna o Milano, un laboratorio di scritture per riflettere sul presente e pensare al futuro. Un piccolo percorso, una riflessione, un incontro per parlare di mafia e antimafia, quella concreta, quotidiana, delle piccole cose che ci circondano.



LA MOSTRA

- 1) *Allestimento*
- 2) *Visita guidata con laboratorio*

Il progetto da cui nasce questa proposta si è svolto nell'estate 2012. Ha visto la partecipazione di 10 artisti e 10 ragazzi dai 14 ai 19 anni, che hanno dato vita a innumerevoli azioni creative. La mostra che proponiamo raccoglie e racconta quest'esperienza, e allo stesso tempo in modo interattivo e partecipato, mette i visitatori nella condizione di realizzare delle personali azioni creative contro le mafie che ci circondano.

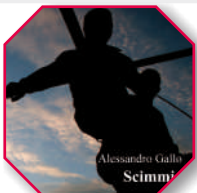
Scuola
secondaria I grado
SECONDE/TERZE

Scuola
secondaria II grado
PRIME/TERZE

LEGALITÀ
RECUPILITÀ

città
dinanza

Bibliografia



SCIMMIE
Alessandro Gallo
:: Navarra ::



UN LENZUOLO CONTRO LA MAFIA
Roberto Alajmo
:: Navarra ::



VENTI (anni) CONTRO LA MAFIA
a cura di Carlo Carzan
:: Così per Gioco ::



LA LEGALITÀ RACCONTATA AI RAGAZZI
Achille Serra
:: Giunti Junior ::



Ludomastro Book Show

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. Nei giorni precedenti l'incontro con l'autore, si svolgerà un **laboratorio di animazione alla lettura** con gli esperti dell'associazione Così per Gioco.



ANTONIO FERRARA

Autore e illustratore di numerosi libri per ragazzi. Ha compiuto studi artistici e ha lavorato per sette anni presso una comunità alloggio per minori, dove ha imparato a frequentare i sogni dei bambini e a non prendersi mai troppo sul serio. Tiene laboratori di illustrazione e scrittura creativa per ragazzi e per adulti presso scuole, biblioteche, librerie, associazioni culturali e case circondariali. Vincitore del PREMIO ANDERSEN 2012 (miglior libro) con il libro "Ero cattivo"



Bibliografia



LA MAESTRA È UN CAPITANO
:: Coccole books ::
Scuola Primaria
terze/quinte



LA CANTANTE SCOMPARSA
:: Nuove Edizioni Romane ::
Scuola Primaria (quinte)
Scuola Sec. I grado (prime)



IL SEGRETO DI CIRO
:: il Castoro ::
Scuola Sec. I grado
seconde e terze



gennaio
2013

PINO PACE



Laureato in Lettere all'Università di Bologna, lavora da anni come autore per la radio nazionale, per il cinema e l'audio-visivo. Scrive da sempre storie per ragazzi, tra cui per EDT-Giralangolo Prospero e l'Esaggelato (2008) e Bestiacce! (2010), con le illustrazioni di Giorgio Sommacal. Inoltre insegna scrittura creativa all'Istituto europeo di design di Torino, nelle scuole di specializzazione e nei centri culturali, tiene seminari per gli allievi delle scuole elementari, medie e superiori.



Bibliografia



PROSPERO E L'ESAGGELATO
:: Giralangolo ::
Scuola Primaria
terze/quinte



UN GATTO NERO IN CANDEGGINA FINÌ...
:: Notes ::
Scuola Primaria (terze/quinte)
Scuola Sec. I grado (prime)



UNIVERZOO/BESTIACCE!
:: Giralangolo ::
Scuola Primaria (quarte e quinte)
Scuola Sec. I grado (prime e seconde)

febbraio
2013





▶ LUISA MATTIA

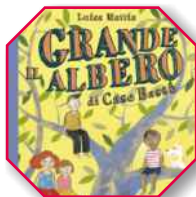
È autrice di numerosi romanzi e coordina un progetto di scrittura per la scuola. È autrice, insieme ad altri cinque “soci di penna”, di “Melevisione”, trasmissione per bambini di RAI TRE. Il suo ultimo libro “Il grande albero di case basse” è un inno all’ascolto del mondo che ci circonda. Ha ricevuto il PREMIO ANDERSEN nel 2008 come MIGLIOR SCRITTORE.



Bibliografia



ALLA CORTE DEL FARAONE
:: Lapis ::
Scuola primaria
prime e seconde



IL GRANDE ALBERO DI CASE BASSE
:: il Castoro ::
Scuola primaria
terze/quinte



LA SCELTA
:: Sinnos ::
Scuola Sec. I grado
prime/terze

marzo
2013

DINO TICLI

Laureato in scienze geologiche con perfezionamento negli ambiti zoologico e botanico, è insegnante di scienze presso un liceo di Lecco. Vincitore di vari concorsi letterari, oltre a scrivere favole si occupa di divulgazione scientifica, miti e paleontologia per bambini, nonché di attività con scuole, biblioteche e librerie d'Italia per promuovere i suoi libri e incentivare i ragazzi alla lettura.



aprile
2013

Bibliografia



WILLY E PEO TUTTI AL CIRCO
:: Editoriale Scienza ::
Scuola primaria
terze/quinte



IL MIO CANE FA LE PUZZE!
:: Coccole e caccole ::
Scuola primaria
prime e seconde



COSÌ UGUALI, COSÌ DIVERSI
:: Scienza Express ::
Scuola Sec. I grado
prime/terze

Animazione
alla
Letture

DIDATTICA
LUDICA

Scuola
primaria
PRIME/QUINTE

Scuola
secondaria I grado
PRIME/TERZE



Le strade dei libri

Le strade dei Libri

Non esistono non lettori, esistono solo lettori che non hanno ancora incontrato il libro giusto. Con queste proposte abbiamo pensato di proporre ai piccoli lettori delle idee, delle strade da percorrere, piene di storie e di libri. I libri si colgono per strada, come un frutto da un albero, come l'abbraccio di un amico, come il saluto del vento. Per favorire l'incontro tra libro e lettore abbiamo scelto tra quelli di alcuni autori di grande esperienza, che con i loro racconti faranno appassionare, sorridere, emozionare i bambini e i ragazzi.

**Scuola
primaria
PRIME/QUINTE**

**Scuola
secondari I grado
PRIME/TERZE**

**Animazione
alla
Letture**

**DIDATTICA
LUDICA**



LABORATORIO + LIBRO

Per presentare il libro al suo futuro lettore, sarà realizzato un laboratorio di animazione alla lettura, dedicato interamente al libro scelto. Visto che ogni lettore deve possedere il proprio libro abbiamo pensato una formula semplice e allo stesso tempo speciale.

Semplice: ogni bambino che parteciperà al laboratorio riceverà un libro!

Speciale: il contributo spese per partecipare. Il minimo che si possa pensare!



ATHANOR
Roberto Denti
Mondadori Junior
scuola secondaria
classi terze

Jakob, quattordici anni, vive in un villaggio dei Carpazi insieme al padre alchimista e a una nonna autoritaria e misteriosa. Nemmeno gli arcani poteri della nonna-strega, però, riescono a evitare che un giorno il padre di Jakob venga portato via da rapitori sconosciuti. Toccherà al figlio cercarlo, percorrendo da un capo all'altro la tormentata Europa del XVI secolo, tra carestie, epidemie di peste e rivolte che ostacoleranno il suo cammino, ma saranno anche occasione di incredibili avventure.



**LA TESSERA
DELLA BIBLIOTECA**
Jerry Spinelli
Mondadori
scuola sec. I grado
classi prime e seconde

Quattro racconti formano la magia di questo libro, la cui protagonista è una tessera di biblioteca che aiuta ragazzini lontani dai libri ad appassionarsi a questo tesoro di ricchezza. C'è chi si appassiona all'avventura e abbandona le cattive compagnie, chi ha gli occhi stravolti dalle immagini televisive e li riposa tra le righe di un buon libro, chi cerca il ricordo della mamma scomparsa e ne sente il profumo in un racconto, chi vede un'amicizia nascerne nel silenzio di una biblioteca e decide di non perderla più.



CANDY CIRCLE (serie)
Pierdomenico Baccalario
Mondadori
scuola primaria
classi quarte e quinte

Il Candy Circle è una società segreta composta da ragazzini che hanno deciso di risolvere da soli i problemi del mondo, visto che aspettare gli adulti proprio non conviene. Dalla loro super attrezzata sede all'interno di una vecchia fabbrica di caramelle di Londra, coordinati dal vulcanico miliardario Mister Candy, i candy-agenti partono per missioni in tutto il mondo e fermarli, d'ora in poi, sarà molto difficile.



**ITAMAR E IL CACCIATORE
DEI SOGNI**
David Grossman
Mondadori Junior
scuola primaria
classi dalla prima alla terza

Itamar è un bambino vivace con una miriade di domande. Ogni sera il suo papà gli racconta una storia diversa, ogni notte qualcosa di sensazionale entra nei sogni di Itamar, come un'orda di demoni pasticcioni e spaventosi. Ma il trucco per scacciarli c'è... "Le avventure di Itamar" contiene sei storie che traboccano fantasia e genio. Grossman sa parlare ai bambini con semplicità e serietà, attraverso storie piene di magia e poesia.



Piccoli esploratori a Palermo



La storia del passato e l'arte come specchio del presente, come risorsa per conoscere il mondo ed avere strumenti adeguati per leggerne i cambiamenti. Percorsi creati per avvicinare i ragazzi al mondo della storia e dell'arte, in modo alternativo alla classica lezione, attraverso strumenti come i laboratori creativi, i musei e le mostre. Tre proposte per conoscere tre luoghi di Palermo, attraverso il gioco e la narrazione.



L'ORTO BOTANICO DI PALERMO



Un laboratorio e una visita ludica al meraviglioso Orto Botanico di Palermo, un museo vivente di piante, alberi provenienti da ogni parte del mondo, ma anche un museo interattivo nel senso della natura che muta le proprie sembianze al mutare delle stagioni. Una caccia al tesoro in chiave ludica, giochi di scrittura creativa e narrazione, per emozionarsi di fronte alle opere d'arte viventi dentro uno dei giardini più belli al mondo.

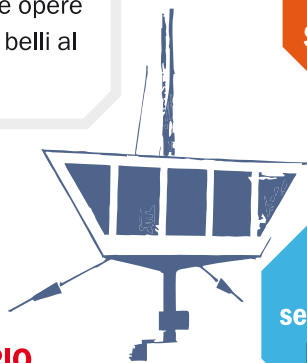


MUSEO PITRÈ

Una visita ludica e narrata, nel luogo della memoria, dell'eredità materiale e immateriale della tradizione popolare siciliana. Conosceremo storie, oggetti, racconti, come ce li ha tramandati Giuseppe Pitrè, che scriveva: "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."



NAUTOSCOPIO



Il nostro viaggio nella struttura aerea, evocante la chiglia di un veliero, con l'obiettivo d'integrare un percorso narrativo con un'esperienza pratica e concreta. Con giochi che favoriscono la conoscenza, la comprensione, la descrizione e l'interpretazione dello spazio fisico che circonda il Nautoscopia al Foro Italico di Palermo. L'esperienza che proponiamo nasce dalla collaborazione con lo scrittore ANDREA VALENTE, che ha creato il personaggio MARIO LUPO DI MARE, la nostra guida durante l'attività.

gite
scolastiche

Scuola
primaria
SECONDE/QUINTE

Scuola
secondaria I grado
PRIME/TERZE

Animazione
alla
Letture

Bibliografia



L'ORTO BOTANICO DI PALERMO
per piccoli esploratori
Sonia Scalco - Carlo Carzan



LA FIGLIA DI BIANCOFIORE
Narrata da Carlo Carzan
Illustrata da Rosalinda Incardona
:: Edizioni Arianna ::



MARIO LUPO DI MARE
Pietro D'Alì - Andrea Valente
:: Editoriale Scienza ::

Io Sport
da Auschwitz
ai giorni nostri

Scuola
secondaria I grado
PRIME/TERZE

Scuola
secondaria II grado
PRIME/TERZE

LEGALITÀ
RECUPILITÀ

SHOAH
RAZZISMO



Il campo delle memorie

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, ma forse è giusto andare indietro nel tempo per capire quanto la follia dell'uomo non risparmi nessuno.



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 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.

Una narrazione 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.

Narrazione teatrale e conferenza per ragazzi su sport e razzismo



di e con Carlo Carzan



Bibliografia



TI RICORDI IL CALCIO?
Carlo Carzan
:: Sinnos ::



DALLO SCUDETTO AD AUSCHWITZ
Matteo Marani
:: Alliberti ::



IL COMPLEANNO DI FRANZ
Sebastiano Ruiz Mignone
:: Lapis ::



BUUUUUU
Luigi Garlando
:: Einaudi ::



Economia felice



Un modo differente di vedere l'economia, non più esclusivamente dal punto di vista della scarsità, ma da quello del valore delle risorse. Per scoprire che anche i singoli comportamenti possono portare cambiamenti di grandi dimensioni. La strada è più semplice di quanto si possa immaginare, è quella di ripensare il nostro modo di consumare, di produrre rifiuti, di vivere le relazioni sociali e affettive.

**Scuola
primaria**
TERZE/QUINTE

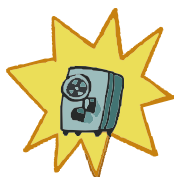
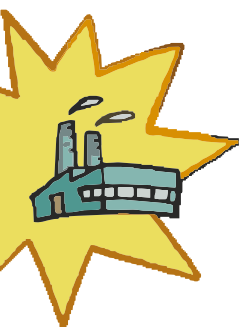
**Scuola
secondaria I grado**
PRIME/TERZE

**città
dinanza**

**DIDATTICA
LUDICA**

▶ IL MONDO CAMBIATO DAI PIÙ PICCOLI

Una narrazione teatrale che è anche un laboratorio, un grande gioco, per trovare con i più piccoli, risposte alle domande che ogni giorno a scuola, in TV, a casa ci poniamo: come salvare questo mondo? Durante questo racconto/laboratorio i ragazzi saranno coinvolti in un viaggio dentro il mondo dell'economia, per conoscerne le parole più importanti e i concetti fondamentali, utili per comprendere meglio ciò che ci circonda. Scopriremo il significato di "Decrescita Felice", di "Banca del Tempo", conosceremo meglio le etichette dei prodotti, l'autoproduzione e gli acquisti con i GAS, i Gruppi di Acquisto Solidale e molto altro ancora. I partecipanti saranno coinvolti in modo attivo, con domande, piccoli giochi e micro-attività, che affiancheranno il racconto proposto da Carlo Carzan e Sonia Scalco, con lo stile e l'approccio ludico che caratterizza da sempre i due autori.



In arrivo...

▶ "IL LABORATORIO DEI MESTIERI"



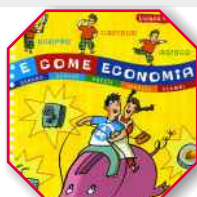
Bibliografia



ECONOMIA FELICE
Carlo Carzan - Sonia Scalco
:: La meridiana ::



AL LAVORO!
Anselmo Roveda
:: Coccole books ::



E COME ECONOMIA
Liviana Poropat
:: Editoriale Scienza ::



ECONOMIA!
Davide Ciferri - Stefano Di Colli
:: Lapis ::





Formazione docenti

Uno spazio pensato per chi lavora con i ragazzi e vuole utilizzare il gioco come strumento. Questi percorsi di formazione si pongono proprio l'obiettivo di dare agli adulti gli strumenti per "tornare bambini", nel senso di scoprire modalità e approcci differenti per la didattica e la relazione. Stimolare la passione degli adulti e dei ragazzi, il grado di coinvolgimento dei ragazzi aumenta al crescere della passione degli insegnanti e degli educatori. La metodologia della didattica ludica e dell'animazione alla lettura viene presentata e applicata a tematiche differenti.



TUTTI
gli ordini
di scuola

**Animazione
alla
Lettura**

**DIDATTICA
LUDICA**

**città
dinanza
LEGALITÀ**



RI-ANIMARE LA LETTURA

Leggere, si dice, è alimento per lo spirito. Sarà, forse, per questa ragione che l'atteggiamento degli educatori, insegnanti e genitori, è sempre lo stesso: costringere alla lettura, mettere con forza nelle mani dei loro bambini dei libri. Ecco, allora, un libro per scoprire che con i libri si può anche giocare. E divertirsi. Un percorso per conciliare la didattica ludica con l'animazione alla lettura, dal quale estrarre creativamente idee, sempre nuove e adatte ai diversi contesti, per "ri-animare" la lettura e trasformarla in un gioco.



1,2,3... COSTITUZIONE

L'educazione alla cittadinanza attiva e alla legalità sono basate sui valori fondanti della Costituzione Italiana. In questo percorso, abbiamo proposto un modo nuovo per avvicinarsi alla Costituzione attraverso il gioco e la lettura.



IL KIT DEI GIOCHI PER LE ORE DI SUPPLENZA

Mattina a scuola. Manca un collega e voi avete un'ora libera a disposizione, ecco che inesorabile arriva l'ordine di servizio: una magica, eccezionale supplenza! La sola possibilità che abbiamo per riqualificare "l'ora buca" è far sì che non sia solo un modo per far trascorrere il tempo. Ma cosa fare per coinvolgere i ragazzi? Giocare!



ECONOMIA FELICE

Un modo differente di vedere l'economia, non più esclusivamente dal punto di vista della scarsità, ma da quello del valore delle risorse. Per scoprire che anche i singoli comportamenti possono portare cambiamenti di grandi dimensioni.



LEZIONI DI FANTASTICA

Un percorso che prende spunto dal percorso "HO PRESO 10 IN FANTASTICA" dedicata a Gianni Rodari, per ricordare il suo grande impegno nello sviluppo dell'arte della Fantastica che sintetizzò in quel libro storico che è la "Grammatica della Fantasia". Aprendo la valigia della Fantastica si trovano giochi, storie e parole da costruire, smontare, vivere insieme ai bambini.

Bibliografia



RI-ANIMARE LA LETTURA
Carlo Carzan - Sonia Scalco
:: La meridiana ::



1,2,3 COSTITUZIONE
Carlo Carzan - Sonia Scalco
:: La meridiana ::



IL KIT DEL BRAVO SUPPLENTE
Carlo Carzan
:: La meridiana ::



ECONOMIA FELICE
Carlo Carzan - Sonia Scalco
:: La meridiana ::



Gioco - Conosco - Imparo



I sistema Gioco Conosco Imparo è stato Ideato dall'Associazione Così per Gioco e propone un'architettura dell'allestimento fruibile sia da parte di classi scolastiche che delle famiglie, attraverso tre percorsi: **1. Percorso Narrativo** (Una storia guida che presenta il tema proposto) **2. Percorso Divulgativo** (Un approfondimento che si sviluppa sui pannelli) **3. Percorso Ludico** (I laboratori collegati alle mostre). Un modo diverso di fruire una mostra per ragazzi.



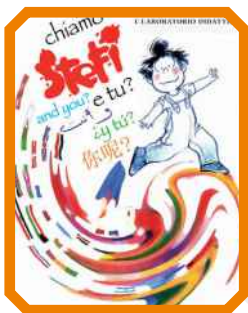
NANAUÀ PER LE VIE DEL CACAO

Il cioccolato è senza dubbio uno degli alimenti più amati dai nostri ragazzi. Il piccolo azteco, Nanauà, è la guida per i più giovani, nel mondo del cacao. Con i testi di Carlo Carzan e le illustrazioni di Andrea Valente il percorso propone un'architettura dell'allestimento fruibile sia da parte di classi scolastiche che delle famiglie, attraverso tre percorsi, narrativo, ludico e divulgativo.



TUTTI
gli ordini
di scuola

Animazione
alla
Letture



MI CHIAMO STEFI E TU?

Mostra itinerante di fumetti multilingue e laboratorio didattico.

La mostra si compone di tavole a colori in italiano, cinese, arabo, spagnolo e inglese che ben sintetizzano la visione della Stefi sul tema della multiculturalità. È pensata per fare dialogare i bambini, anche di diverse etnie, sul loro rapporto con i coetanei. Con i fumetti di Grazia Nidasio e i giochi di Carlo Carzan

DIDATTICA
LUDICA



BUON COMPLEANNO GARIBALDI

Una mostra dedicata a Garibaldi ed allo sbarco dei Mille, un viaggio nel mondo del risorgimento, attraverso documenti storici, illustrazioni, curiosità. Con un allestimento ludico e interattivo, in modo che i piccoli visitatori possano conoscere ed imparare attraverso il gioco.

Una mostra è nata per coniugare la promozione della lettura e la didattica museale con la conoscenza storica.



città
dinanza
LEGALITÀ



IO, IO... E GLI ALTRI



Mostra itinerante sui diritti e doveri dei bambini

I bambini sentono spesso parlare di diritti, ma non altrettanto spesso sono aiutati nel delicato passaggio dalla conoscenza del diritto alla consapevolezza del dovere che ne deriva. Sanno che cibo, acqua e giocattoli gli spettano, ma non capiscono che buttare via la roba o sporcare un marciapiede danneggia la comunità, e alla fine si ritorce contro di loro. Illustrazioni e testi di S. Bordiglioni, N. Costa, S. Gallo, V. Lamarque, G. Orecchia, G. Quarenghi e tanti altri importanti artisti del mondo della letteratura per l'infanzia.

IL LIBRO? UNA FESTA!

CONTATTATECI
PER COSTRUIRE
I VOSTRI
PERCORSI DIDATTICI
E SCOPRIRE LE NOSTRE
OFFERTE
ECONOMICHE

INFO & CONTATTI

Tel. 091/7790615
Cell. 328/8932811
info@cosiperggioco.it

WWW.COSIPERGGIOCO.IT