

LIBRI PER GIOCARE

un viaggio attorno ai libri gioco

Scopriremo le varie tipologie di libri gioco e poi giocheremo insieme con enigmi e attività



SCACCIA IL MOLLICCIO

Scopriamo la nostra paura e facciamola fuggire

Leggeremo insieme alcune storie sulle paure per scoprire la nostra. La realizzeremo graficamente per poi trovare il modo di sconfiggerla insieme giocando.



BAMBINI STRAORDINARI

Ci sono bambini di tutti i tipi e persino di più!

Creiamo insieme un catalogo di bambini straordinari, prendendo spunto dalle caratteristiche di ognuno e trasformandole in poteri pazzeschi e qualità uniche.



CATALOGO DEGLI INSEGNANTI

Sbizzarriamo la fantasia e creiamo

la nostra prima classificazione fantastica.

Attraverso la lettura di cataloghi di creature fantastiche inventeremo degli insegnanti veramente speciali e bizzarri.



MITI E LEGGENDE

Dalle stelle alle storie

Gli antichi guardando il cielo hanno immaginato bellissime storie che sono arrivate fino a noi. Riusciremo ad immaginarne di nuove, partendo da costellazioni inventate?



IL VALORE DELLE PAROLE

Se le parole avessero un costo, come sceglieremmo cosa dire?

Immagineremo un mondo in cui le parole abbiano un costo. Alcune costano poco, altre molto. I bambini dovranno scegliere come investire le monete e creare con noi una storia.



ORIENTARSI NELLA FANTASIA

Creare mondi fantasy

Creare un mondo fantasy è un meraviglioso esercizio di immaginazione. Ci sono milioni di possibilità ma è fondamentale cercare il plausibile anche nel fantastico. Immagineremo mondi fantasy imparando ad usare delle bussole creative



JUMANJI

Cosa faremmo se fossimo al posto dei protagonisti della famosissima storia?

Stiamo tranquillamente facendo una partita ad un gioco da tavolo ambientato in una giungla pericolosa, quando ci troviamo circondati da sfide pericolosissime. Come le risolviamo? Un laboratorio interattivo dedicato all'immaginazione e al lavoro di gruppo.



PROPOSTE SCUOLE

SCUOLA PRIMARIA e SECONDARIA DI PRIMO
GRADO

- LETTURE E LABORATORI



LA SUA VALIGIA

Ti è stata affidata una storia preziosa, la storia di un rifugiato.

Riuscirai a portarla avanti?

Conosceremo le storie, i sogni e le provenienze di quattro ragazzi e attraverso l'asperità dei loro viaggi, dovremo cercare di salvare le loro storie per poterle raccontare e trasmettere.



LA FIABA

Sulle orme dei cantastorie

Una fiaba non nasce per essere letta ma per essere raccontata e in particolare per poter narrare una precisa scena, la scena madre.

Così i cantastorie sceglievano il loro materiale, per fare colpo e tenere gli spettatori con il fiato sospeso. Analizzeremo le fiabe classiche, le faremo a pezzi e poi le rimonteremo per renderle dei racconti orali a prova di bomba.



IL CASO EDITORIALE DELL'ANNO

Un laboratorio interattivo su cosa può essere per te un caso editoriale

Complimenti. Hai ereditato una casa editrice.

Adesso che ci fai? Dovrai creare un caso editoriale per entrare nel mercato. Prima però scopriremo le caratteristiche delle diverse case editrici e come funziona la filiera del libro.

Alla fine sarà il tuo progetto editoriale a diventare un best seller?



UN LIBRO SI GIUDICA DALLA COPERTINA

incontro ludico interattivo

Come districarsi tra libri sconosciuti?

Nella libreria può capitare di presentare un libro senza averlo mai letto oppure può comparire il cliente che va a pescare proprio il libro di cui non sai nulla. Come fare a parlarne senza averne mai letto una riga?

Un incontro tra gioco, educazione visiva, intuizione e basi dell'editoria per ragazzi.



Le attività di Gita Fuori-classe si svolgono in libreria e hanno una durata variabile tra i 60 e i 90 minuti a seconda del tipo di laboratorio.

Il costo è di due euro ad alunno in libreria o di cinque euro ad alunno a scuola.