

PROPOSTE per le SCUOLE

CHI SIAMO

La libreria L'ora di libertà è da anni presente e operativa nel territorio di Roma, occupandosi non solo di vendita di libri ma, proprio come caratteristica principale della missione delle librerie per bambini e ragazzi, promuovendo in prima linea la lettura per tutti.

Da alcuni anni porta avanti una serie di progetti innovativi di promozione della lettura attraverso il gioco nelle sue molteplici forme.

LA STANZA DEI LUCCHETTI



La stanza dei lucchetti è un incontro interattivo che coniuga l'esperienza di Escape Room alla lettura

Con l'acquisto del libro presso la nostra libreria da parte di ciascun partecipante, l'attività sarà gratuita
se non viene acquistato il libro presso la libreria, l'attività avrà un costo di 122 euro a classe.

GITA FUORICLASSE



Ogni libro può essere uno spunto per trattare un tema attraverso un'attività interattiva e/o ludica.

La gita fuoriclasse diventa così un momento formativo per vivere un'esperienza diversa dalla routine scolastica.

L'attività in libreria ha un costo di 2 euro a partecipante. Se l'attività viene richiesta a scuola, il costo è di 5 euro a partecipante.

SUPERQUIZ



Superquiz è un incontro ludico che coniuga le dinamiche del quiz alla lettura.

Con l'acquisto del libro presso la nostra libreria da parte di ciascun partecipante, l'attività sarà gratuita
se non viene acquistato il libro presso la libreria, l'attività avrà un costo di 122 euro a classe.

LABORATORIO INVESTIGATIVO



un laboratorio per cimentarsi nella risoluzione dei casi.

Ascolta i sospettati, scopri gli indizi e trova il colpevole

L'incontro ha un costo di 150 euro.

INCONTRO CON I LIBRAI-SCRITTORI



Non siamo solo librai ma anche autori di librigame per bambini.

Rientra nelle GITE FUORICLASSE



LA STANZA DEI LUCCHETTI



La stanza dei lucchetti è un incontro interattivo che coniuga l'esperienza di Escape Room alla lettura

COS'È UN ESCAPE ROOM?

È un gioco di logica nel quale i concorrenti, chiusi in una stanza allestita a tema, devono cercare una via d'uscita utilizzando ogni elemento della struttura e risolvendo codici, enigmi, rompicapo e indovinelli entro un limite di tempo prestabilito.

L'obiettivo dell'avventura è quello di stimolare la mente, l'intuito, la logica e, non da ultimo, la collaborazione tra tutti i partecipanti.

In particolare **La stanza dei lucchetti è un laboratorio ludico interattivo che catapulta i ragazzi in una realtà di fantasia in cui la storia li vede protagonisti.**

COME FUNZIONA?

I docenti sceglieranno tra una serie di proposte dei librai un libro che i ragazzi dovranno leggere nella modalità che l'insegnante ritiene più opportuna.

Una volta terminata la lettura verrà organizzato **l'incontro a scuola** durante il quale la classe verrà divisa in due gruppi (max 13 alunni per gruppo) che dovranno risolvere una **serie di enigmi e misteri basati sulla storia che hanno letto.**

L'attività ludica in questo caso si rivela anche particolarmente educativa: oltre alla promozione della lettura, permette ai ragazzi di scoprire le loro **principali attitudini e talenti, li sprona a lavorare in squadra** e mette alla prova competenze che neanche sapevano di avere.

Durata dell'incontro: 60 min per ogni gruppo.

L'attività deve svolgersi per tutti gli alunni della classe lo stesso giorno.

SUPERQUIZ



Superquiz è un incontro ludico che coniuga le dinamiche del quiz alla lettura.

COME FUNZIONA?

I docenti sceglieranno in accordo con i librai **un libro** che i ragazzi dovranno leggere nella modalità che l'insegnante ritiene più opportuna.

Una volta terminata la lettura verrà organizzato un **incontro a scuola o in libreria** durante il quale la classe verrà divisa in una serie di squadre che si sfideranno in **molteplici quiz: a risposta multipla, a tempo, indovinelli, trabocchetti, vero e falso, osservazione rapida...**

L'attività ludica diventa un modo giocoso di mettersi alla prova con la lettura e la comprensione del testo riuscendo a dare ciascuno il proprio contributo.

Durata dell'incontro: 60/90 min.



GITA FUORICLASSE

PROPOSTE SCUOLA MEDIA



Ogni libro può essere uno spunto per trattare un tema attraverso un'attività interattiva e/o ludica. La gita fuoriclasse diventa così un momento formativo per vivere un'esperienza diversa dalla routine scolastica. Durante gli anni abbiamo elaborato molti laboratori dedicati alla sfera emotiva, a temi d'attualità, ad argomenti scolastici...

COME FUNZIONA

Il laboratorio sarà strutturato in due fasi:

1. **Lettura di un testo, un albo illustrato** che introduce il tema dell'attività e permette agli alunni di immergersi subito nell'argomento.
2. **Attività strutturata con una modalità interattiva** che esplora il tema, utilizzando giochi a squadre, attività di gruppo, scrittura creativa, a seconda di ciò che si sposa meglio con l'età dei partecipanti e l'argomento scelto.

Durata dell'incontro: 60 min circa.

LIBRI PER GIOCARE...CON GLI AUTORI

#INCONTROCONGLIAUTORI #LAVORODIGRUPPO

un viaggio attorno ai libri gioco

Scopriremo le varie tipologie di libri gioco e poi giocheremo insieme con enigmi e attività, prendendo ispirazione da uno dei libri pubblicati dalla casa editrice Totem e scritti dai librai (eh sì, siamo anche autori)

LA FIABA

#NARRAZIONE #GENERI

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.

LA SUA VALIGIA

#MIGRANTI #SCRITTURACREATIVA

Quale storia ti è stata affidata?

Una valigia a volte racconta la storia di una persona: un oggetto può farci venire in mente un ricordo, o raccontare un sogno per il futuro. Possono essere cose bellissime o frammenti della storia di qualcuno costretto a lasciare la sua casa.

UN LIBRO SI GIUDICA DALLA COPERTINA

#EDITORIA #EDUCAZIONEVISIVA

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

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?

IL CASO EDITORIALE DELL'ANNO

#EDITORIA #MERCATOEDITORIALE

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?

LABORATORIO INVESTIGATIVO



Ascolta i sospettati, scopri gli indizi e infine risolvi il mistero.

Il laboratorio investigativo è un'attività interattiva durante la quale gli studenti verranno divisi in gruppi di investigazione. Mano mano che verrà raccontata loro la storia avranno modo di ascoltare le deposizioni, scopriranno indizi, le prove e alla fine saranno chiamati a svelare il mistero.

Durata dell'incontro: 90/120 min circa.

LE AMBIENTAZIONI

I MISTERI DELLE OMBRE

Stati Uniti 1800.

Un giovane solitario si aggira per le cittadine statunitensi, di paese in paese, guadagnandosi da vivere risolvendo casi grazie al suo intuito.

I casi che vi coinvolgeranno saranno misti a leggende e superstizioni. Toccherà a voi scoprire cosa si nasconde dietro a questi misteriosi crimini, analizzando indizi, prove e ascoltando i protagonisti della vicenda.

GOLDEN SHELL

Inghilterra, 1920.

Golden Shell diviene teatro di insoliti delitti, crimini che sarete chiamati a risolvere nel giro di poche ore. Seguirete le indagini, analizzerete gli indizi e ascolterete le deposizioni dei testimoni e dei possibili colpevoli. Avrete il fiuto infallibile dei grandi detective o l'intuito necessario a svelare i segreti che nascondono i protagonisti della vicenda?

WHAT IF (versione classici)

Cosa succederebbe se i grandi classici della letteratura venissero macchiati da un crimine che ne altera per sempre la storia?

In questo laboratorio, dei delitti muteranno il normale corso della storia e solo i partecipanti potranno riportare la normalità immergendosi in grandi classici come Alice, Peter Pan, Mary Poppins, Pinocchio...

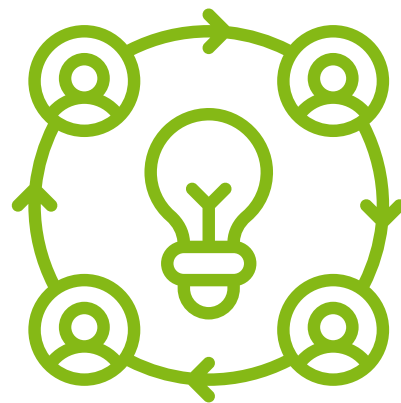


CONTATTI

 Via delle acacie 13A

 0693575477 - 3470827436

 loradiliberta@gmail.com



FORME DI COLLABORAZIONE

MERCATINO A SCUOLA

L'ora di libertà è disponibile ad organizzare uno stand di vendita libri presso le strutture delle scuole. Oltre ai mercatini è possibile pensare anche formule più coinvolgenti come regali reciproci tra gli alunni, liste di classe...

QUELLO CHE VUOI TU

Ci ferma solo la nostra immaginazione.
Raccontaci cosa cerchi e troveremo un modo per realizzarlo.
Quanto meno ci proveremo.