**CALENDARIO LABORATORI SALONE DEL LIBRO PER RAGAZZI DI BRA 2017 – 22/28 MAGGIO**

**SCUOLE MATERNE**

 **LUNEDI’, MARTEDI’, MERCOLEDI’, GIOVEDI’, VENERDI’**

“*Arlecchino e i burattini raccontano “Le Mille e Una Italia*”” a cura di Pino Potenza (ore 9,30/14,30)

*“In viaggio con la musica”* a cura di Annamaria Passerini (ore 9,30/11/14,30)

*“Storie in movimento”* a cura dell’Ass. Il Ghiribizzo (ore 9,30/11)

*“Pronti, partenza…VIA!!!”* a cura di Romina Panero (ore 9,30/11)

**MARTEDI’ E GIOVEDI’**

“*Facciamo l’Italia*” a cura della coop. Emmaus (ore 14,30)

**GIOVEDI’ E VENERDI’**

“*Il verme Schiff e la sua mela*” a cura di Daniela Febino (ore 9,30/11/14,30)

**SCUOLE ELEMENTARI**

**LUNEDI’, MARTEDI’, MERCOLEDI’, GIOVEDI’, VENERDI’**

“*Meravitalia*” a cura di Alberto Alessi (ore 9,30/11/14,30)

“*Le fiabe sono vere*” a cura di Elisa Dani (ore 9,30/11)

“*In viaggio con Riccio*” a cura della Coop. Alice (ore 9,30/11/14,30)

“*Il Gioco dell’Oca in giro per l’Italia*” a cura di Gabriella Spadaro (ore 9,30/11/14,30)

“*Le mille e una fauna*” a cura del Museo Craveri (ore 9,30/14,30)

“*Come si costruisce un personaggio*” a cura di Maurizio Amendola (ore 9,30/11/14,30)

 “*L’illusione della vita*” a cura di Silvio Arlenghi (ore 9,30/11/14,30)

“*Pop Lab*” a cura dell’Istituto Velso Mucci (ore 9,30/11,30/14,30)

“Gioco di illusione” a cura dell’Istituto Velso Mucci (ore 9,30/11,30)

**LUNEDI’, MARTEDI’, MERCOLEDI’, VENERDI’**

“*Dallo scontro all’incontro*” A cura della Coop. Co.Me (ore 9,30/14,30)

**LUNEDI’, MERCOLEDI’, VENERDI’**

“*Buon viaggio signora Italia*” a cura dell’Ass. Officiane Zeta (ore 14,30)

**MARTEDI’, MERCOLEDI’, GIOVEDI’, VENERDI’**

“ *I mille e uno colori dell’Italia*” a cura del Museo Civico Palazzo Traversa (ore 9,30/14,00)

**MERCOLEDI’**

“*Avventure in una scatola*” a cura della Coop. Lunetica (ore 9,30/14,30)

**GIOVEDI’**

“*Buon viaggio signora Italia*” a cura dell’Ass. Officiane Zeta (ore 9,30/11)

“*Dallo scontro all’incontro*” A cura della Coop. Co.Me (ore 9,30)

**VENERDI’**

“*Disegnare i nostri eroi”* a cura di Paolo de Lorenzi (ore 9,30/11)

“*Gioch-Italia*” a cura della Coop. Progetto Emmaus (ore 9,30/11)

**SCUOLE MEDIE**

 **LUNEDI’, MARTEDI’, MERCOLEDI’, GIOVEDI’, VENERDI’**

“*Gioco di illusione*” a cura dell’Istituto Velso Mucci (ore 14,30)

**LUNEDI’, GIOVEDI’**

“*Captcha-lab*” a cura della Coop. Lunetica (ore 9,30/14,30)

 **MARTEDI’, GIOVEDI’**

 “*CreativItalia*” a cura della Coop. Progetto Emmaus (ore 14,30)

 **MARTEDI’, VENERDI’**

 “*Le mille e una città*” a cura della Coop. Lunetica (ore 9,30/14,30)

**DESCRIZIONE LABORATORI**

**A Cura DI Alberto Alessi (1h)**

**MERAVITALIA**: indagare e cercare angoli nascosti nel patrimonio artistico storico e culturale italiano seguendo il percorso di Riccio e indicando i luoghi che i partecipanti hanno visitato.

**A cura di Annamaria Passerini (1h)**

**IN VIAGGIO CON LA MUSICA**: viaggio attraverso l'Italia guidati da una selezione di brani musicali rappresentativi di alucne regioni del nostro paese. Utilizzo della mimica per ricreare storie e situazioni dalla musica.

**A cura di Pino Potenza (1h)**

**ARLECCHINO E I BURATTINI RACCONTANO LE MILLE E UNA ITALIA**: Arlecchino trova il libro di G.Arpino e decide di mettere in scena alcuni passi del libro. Ad un certo punto della rappresentazione arriva LO SCRUFOLONE che vuole impedire il racconto rubando i costumi e mettendo in un sacco i burattini...fino a quando Arlecchino non riuscirà a liberare gli altri burattini.

**A cura di Officine Zeta - Francesca Franceschina (1h)**

**BUON VIAGGIO SIGNORA ITALIA**: I piccoli partecipanti saranno accolti con un'introduzione musicale e poi saliranno su un treno immaginario, alla scoperta delle regoni e delle loro caratteristiche principale e degli aspetti più belli di ognuna. Verrà proposta la lettura di alcune fiabe tratte da Le Fiabe Italiane di Italo Calvino, nella versione illustrata per bambini.

**A cura di Elisa Dani (1h)**

**LE FIABE SONO VERE**: carosello di letture a spasso tra le paure i sogni i desideri le ambizioni e le fantasie che arricchiscono l'immaginario.

**A cura della Cooperativa Lunetica (1h30)**

**AVVENTURA IN SCATOLA**: attività creativa e manuale che si propone di far vivere ai ragazzi l'esperienza di un viaggio per l’Italia utilizzando come supporto un gioco da tavola che loro stessi andranno a creare e personalizzare.

**A cura della Cooperativa Lunetica (1h30)**

**LE MILLE E …UNA CITTA':** Attività creativa e manuale che si propone di far condividere ai ragazzi il significato di cittadinanza attiva attraverso l'immaginazione e la creazione reale della propria città ideale.(martedì e venerdì)

**A cura della Cooperativa Lunetica (1h30)**

**CAPTCHA\_LAB** : attività ludico-teatrale sul tema della tecnologia che nel quotidiano diventa estensione del corpo e della mente.

**A cura della Cooperativa Alice (1h)**

**IN VIAGGIO CON RICCIO** :attraversare l'Italia con Riccio e conoscere i personaggi da lui incontrati nel suo viaggio con giochi linguistici, indovinelli, messaggi in codice da decifrare.

**A cura di Gabriella Spadaro (1h)**

**IL GIOCO DELL'OCA IN GIRO PER L'ITALIA**

Attraverso un tabellone tipo gioco dell'oca si percorre l'Italia da Nord a Sud, in cui si apprenderanno curiosità su personaggi e fatti storici, proverbi, modi di dire e piatti tipici.

**A cura del Museo Craveri (1h30)**

**LE MILLE E UNA FAUNA**

Far conoscere ai bambini gli animali che Riccio incontra nel suo viaggio. Gioco a squadre in cui verrà chiesto di posizionare i vari animali nelle regioni geografiche di appartenenza.

**A cura dell’Associazione Ghiribizzo (1h)**

**STORIE IN MOVIMENTO:** i bambini avranno la possibilità di ascoltare una storia e di giocarla, reinventandola a partire dai loro bisogni e desideri, ottenendo alla fine una storia tutta loro. La tecnica utilizzata sarà quella dello psicodramma con inneschi di psicomotricità.

**A cura di Romina Panero (1h)**

**Pronti, partenza, via!**

Un percorso fra libri, storie, carte e matite colorate per parlare di viaggi. Dai miti antichi alle fiabe classiche il viaggio mette in moto la narrazione ed è sinonimo di scoperta e crescita. Attraverso albi magistralmente illustrati ritroviamo echi di viaggi e personaggi noti da riconoscere. Prendendo spunto dal libro Orso Buco delle edizioni Minibombo, con cerchi e linee colorate inventeremo storie di viaggi e incontri oppure proveremo a raccontare quelle che tutti conoscono.

**A cura di Maurizio Amendola (1h)**

**COME SI COSTRUISCE UN PERSONAGGIO**

Partendo da semplici elementi geografici per arrivare alle definizione del dettaglio i partecipanti scoprono come nascono i personaggi Disney.

**A cura del Museo Civico di Palazzo Traversa**

**I MILLE E UNO COLORI D'ITALIA (1h30/2h)**

Creiamo un’Italia Pop! I partecipanti elaboreranno la loro idea di uno dei personaggi incontrati durante le avventure di Riccio e daranno vita ad un’Italia abitata dai tanti protagonisti del romanzo, incollando le loro creazioni sul grande disegno a forma di stivale.

**A cura di Silvio Arlenghi (1h)**

**L'ILLUSIONE DELLA VITA**

Come si crea il personaggio, partendo dalla storia ed esplorando principalmente la tecnica del'animazione tradizionale.

**A cura dell’Istituto Velso Mucci (1h)**

**POP LAB**

I partecipanti saranno coinvolti, nell'osservazione di alcune opere Pop inedite per trovare ispirazione utile alla produzione di gruppo, di un poster attraverso la tecnica del collage.

**A cura dell’Istituto Velso Mucci (1h)**

**GIOCO DI ILLUSIONE**

Attraverso le tecniche tradizionali, ogni partecipante sara' guidato nella realizzazione ed animazione di un disegno divertente al fine,di costruire un taumatropio creativo.

**A cura dell’Ass. Co.Me (1h)**

**DALLO SCONTRO ALL'INCONTRO**

Partendo dal romanzo di Giovanni Arpino, ci si focalizzerà sui personaggi, le loro storie e le loro differenze, cu ciò che li rende diversi e unici e da cui potrebbero nascere conflitti e sofferenza. Si rifletterà su quali pensabilità si aprono nel vivere gli scontri generati dalla diversità trasformando l'eguaglianza=diversità in diversità=scontro.

**A cura della Coop. Progetto Emmaus (1h)**

**FACCIAMO L’ITALIA**

Creazione di un grosso puzzle dell'italia con dettagli attacca-stacca degli elementi (personaggi, i luoghi ed i monumenti) citati nel libro di Giovanni Arpino "Le mille e una Italia". Ogni bambino dovrà colorare uno o più pezzi del puzzle. Al termine del laboratorio costruzione insieme del puzzle (si può prevedere una sagoma dell'Italia per agevolare i bambini nella creazione della stessa). Su ogni regione in corrispondenza dell'elemento vi saranno da inserire ed attaccare (mediante velcro) le sagome degli elementi del libro.

**A cura della Coop. Progetto Emmaus (1h)**

**GIOCH-ITALIA**

Tombola tematica nella quale verranno estratti a sorte i personaggi, i luoghi ed i monumenti citati nel libro di Giovanni Arpino "Le mille e una Italia". Il tabellone e le cartelle non saranno quindi formate da numeri ma bensì dagli elementi del racconto. Durate il laboratorio i ragazzi dovranno completare e colorare le cartelle delle regioni abbinando le immagini corrispondenti ad ogni regione. Uno o più ragazzi dovranno completare allo stesso modo il cartellone principale. Verranno poi consegnate, al termine del lavoro, le immagini (uguali a quelle attaccate alle tabelle) da estrarre a sorte.

**A cura della Coop. Progetto Emmaus (1h)**

**CREATIVITALIA**

Attraverso la creazione di una serie di tessere-gioco prendendo spunto dal famoso gioco "Dixit" proveremo a realizzare una serie di mini-narrazioni al fine di riflettere/giocare/creare il racconto di G. Arpino attraverso le immagini.

**A cura di Paolo de Lorenzi (1h)**

**DISEGNARE I NOSTRI EROI**

Si parte con l’introduzione relativa alla costruzione geometrica della testa e della figura attraverso il disegno dal vivo di alcuni popolari personaggi di fumetti e cartoni animati con particolare evidenza alla schematizzazione anatomica , poi tramite un gioco di indovinelli disegnati i bambini potranno divertirsi a riconoscere alcuni interpreti delle loro avventure preferite e imparare come con poche modifiche sia possibile creare un notevole numero di personaggi , infine la parte manuale dove potranno realizzare il disegno di un proprio soggetto o uno dei popolari personaggi Disney con la mia supervisione.

A cura di Daniela Febino (1h)

**IL VERME SCHIFF E LA SUA MELA**

Un fantasioso e delicato viaggio in compagnia del giovane vermetto di nome Schiff, alla scoperta di sé, del suo mondo, la sua mela, e dei simpatici personaggi che incontrerà: una lumaca, un bruco scontroso, una formica paurosa, una gallina famelica. Con finale a sorpresa. Tratto da un racconto di Giovanni Arpino.