

La lettura nella Scuola dell'Infanzia

Un libro lanterna magica

Storie e illustrazioni per chi ancora non legge – ma solo tecnicamente: gli incontri con *Allibratori* hanno l'intento di avvicinare i bambini al libro, instaurando intorno ad esso una dimensione affettiva e relazionale fatta di oralità, gioco e immagine.

Nel libro cerchiamo quel varco che permette di entrare nelle storie, attraversarle e manipolarle con libertà. Come?

Invitando i bambini a immaginare un finale diverso da quello scritto.

A giocare con le immagini: a interpretarle, scomporle e ricomporle.

A parlarci di se stessi e delle loro storie.

A esplorare il libro in tutte le sue dimensioni: perché il libro si tocca, si stringe, si svolge, si riavvolge e si costruisce.

Famiglia Piudiuno

Dentro al librone di Piudiuno si nasconde la storia di un bambino in cui tutti possono immedesimarsi: un racconto fatto di famiglia, amici e compagni di scuola. A Piudiuno piace perdersi negli abbracci di mamma, chiedere tante cose al babbo, prendere per mano sua sorella, ridere col fratello, ascoltare al focolare i racconti dei nonni. Dorme, mangia, ama e ride, s'imbroncia e piange, corre, gioca e a volte bisticcia: Piudiuno ci racconta di sé trasformandosi sempre più in specchio riflettente.

Tema: Emozioni, affettività, famiglia

Età: 4-5 anni

Animatori: 1 per un massimo di 20 bambini

Durata incontri: 60 minuti circa

La magia delle forme

Anche le illustrazioni dei libri hanno bisogno di strumenti che ne permettano la lettura, bisogna imparare a codificarle ma anche ad avvicinarle in modo libero e giocoso, senza dogmi o pregiudizi, ed è un'arte che si apprende fin da piccoli. Le immagini possono sottolineare una storia ma anche contraddirla, le figure si possono solo guardare ma anche scomporre e ricomporre, crearne di nuove e diverse.

Il progetto comprende moduli diversi che trattano in modo peculiare il lavoro sulla lettura e sulla scomposizione delle immagini; ogni modulo si articola a sua volta in più incontri.

Tema: immagini, narrazione

Età: 4-5 anni

Animatori: 1 per un massimo di 20 bambini

Durata incontri: 60 minuti circa

Proposte:

- **Un pezzettino tira l'altro**

Cosa hanno in comune una zebra pittrice, un pinguino brontolato, un gatto paracadutista e una macchia rossa? La curiosità di viaggiare tra le mille trasformazioni di linee e colori.

- **L'orto di Mirò**

Nell'orto di Mirò non crescono comuni ortaggi, bensì tuberi bastoncellari, piante steliforni e corolle al neon. Trasportati da suggestioni surrealiste, raccontiamo ai bambini l'arte di Mirò.

- **Il prestigiatore milleforme**

"Il prestigiatore milleforme" (ispirato a "Il prestigiatore verde" di Munari) pesca dal suo cappello immagini di ogni tipo. Ogni immagine darà a sua volta vita a figure diverse, che diventeranno lo spunto e il trampolino per entrare ed avventurarsi in miriadi di altre storie...

La lettura nella scuola primaria

Tra narrazione, testo e gioco

La lettura animata nelle età dell'infanzia, quando la capacità di apprendimento è al suo apice, ha come scopo principale quello di lavorare con le identità in divenire dei bambini e con gli strumenti e le situazioni espressivo-creative capaci di raccontarle.

Ogni incontro prevede, oltre alla lettura e al racconto da parte dell'animatore, un laboratorio, che utilizza scrittura e/o immagini. Questo momento dell'incontro si concretizza attraverso la produzione di elaborati che hanno un duplice scopo: fungere da memoria "storica" dell'incontro ed aprirsi nel tempo a nuovi eventuali sviluppi creativi.

***Che verso fa il poeta?
Aspirime per il buon umore***

L'asino raglia, il grillo frinisce, il furetto potpotta. Ne più né meno di qualsiasi altro animale, la specie dei poeti si esprime con un suo suono tipico. Il verso del poeta cambia come una girandola al vento dell'umore, del tempo, del luogo e del ghiribizzo... Un viaggio nel mondo della rima e dei giochi poetici, per scoprire e cimentarsi in tanti modi di raccontare e raccontarsi.

Tema: Poesia

Età: 6/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Letturabbraccio
Ma anche a naso, a bocca, a denti e a piedi...

La capacità espressiva e narrativa, in relazione all'affettività e alla sensorialità, può svilupparsi attraverso la consapevolezza della propria fisicità. Le parti del corpo prendono la parola e si raccontano in divertenti storie ricche di spunti per giocare, scoprire e... re-inventarsi.

Tema: Narrazione ed affettività

Età: 6/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Orme parlanti

In tutti i luoghi vive una memoria strutturata in almeno tre livelli: quella storica legata alla toponomastica; quella generazionale legata alla vita di chi li percorre; infine, una memoria in divenire fatta di narrazioni estemporanee, di piccoli eventi facilmente dimenticati e patrimonio individuale di una sensibilità gelosamente custodita da ognuno di noi. La motivazione alla base del progetto è quindi la necessità di raccontarsi -e far raccontare- attraverso le storie delle strade e dei luoghi significativi di città e paesi.

Tema: conoscere il territorio

Età: 6-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

Lupi per tutti i gusti

Perché il nostro immaginario deve essere pervaso soltanto dallo stereotipo del "grosso lupo cattivo"? Nella contemporanea narrativa per ragazzi esistono lupi di tutte le dimensioni e dal carattere più svariato: timidi e imbranati, sfortunati e sbeffeggiati, casalinghi e premurosi... Nascono per contrapposizione all'originale, protagonisti della riscrittura della fiaba classica, in cui si parte dal conosciuto per ribaltarlo con spirito ludico: Cappuccetto Rosso, I tre porcellini e tanti altri racconti si alternano facendo solo da sfondo a nuove storie.

Tema: fiabe e riscritture

Età: 6-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

Immagini di parole

Attraverso un polveroso album contenente fotografie ingiallite e grazie ad alcuni brandelli di testi scritti, si tenta di ricostruire la vita di un protagonista sbadato quanto smemorato. Amnesio Poesio ha perso ricordi dalla smagliatura della propria rete di memorie e i ragazzi sono chiamati a inventare, ipotizzare, colmare le sue lacune attraverso la suggestione delle immagini e il fascino della parola scritta. Il presente si mescola al passato; si gioca con la propria identità, ci si tuffa in realtà bizzarre...

Tema: autobiografia e narrazione

Età: 8-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

E il novellar m'è dolce in questo mare

E' un progetto ampio che sfrutta la potenza narrativa di una serie di testi e l'amalgama creativo dei bambini. L'invenzione di storie viene utilizzata come stimolo alla socializzazione e al confronto durante la creazione e la risoluzione di situazioni che vengono fatte vivere a personaggi immaginari.

Il progetto comprende moduli diversi; ogni modulo si articola a sua volta in più incontri.

Tema: invenzione di storie

Età: 8-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

Proposte:

- **Un pozzo di storie**

Una volpe è stata gabbata da un lupo più furbo di lei e adesso si trova in fondo a un pozzo in compagnia di un riflesso di luna scambiato per una forma di cacio. Non potrà far altro che rimuginare sulla sua meschinità, la povera volpe, e tentare di cavarsi d'impiccio inventando delle storie che gli salvino la vita.

- **Il gigante che mangiava le storie**

Celluloso è un gigante ingordo di storie tanto che, letteralmente, se le mangia. La sua passione per la carta lo porta a divorare tutti i libri del mondo e allora è davvero un problema perché i racconti spariscono. Ma Celluloso ha in dote anche un grande potere: riesce a proiettare le storie che mangia sui muri delle case e se la sua fame non si placa allora si dovranno inventare sempre nuove storie da fargli mangiare e raccontare.

La lettura nella scuola secondaria di primo grado

Un passaggio cruciale

Nella scuola media si entra bambini e si esce ragazzi. E i libri? La perdita di passione per la lettura può coincidere con la perdita della capacità di leggere – innanzitutto – se stessi e la realtà. Nei nostri laboratori cerchiamo allora di far riscoprire ai ragazzi una verità molto semplice: che tutti i libri, in qualche modo, parlano di loro; che il testo dialoga.

I nostri interventi giocano così un ruolo di delicatissima mediazione: raccontiamo storie, porgendole come testi aperti, da integrare, interpretare, smontare e ricostruire. Come? Facendo domande, tentando risposte, addentrandoci nella sostanza magmatica dei testi.

Torna a casa, lessico!

“Torna a casa, lessico!” è un progetto-contenitore, di cui fanno parte tanti progetti accomunati da un tratto distintivo: scoprire e affrontare tematiche varie e quotidiane tramite l’esplorazione delle potenzialità del linguaggio. I laboratori proposti mirano ad avvicinare alla conoscenza della realtà circostante abbattendo le barriere di una lingua monolitica e trasformando la parola in gioco, ideazione e creatività. Gli incontri possono essere scelti singolarmente o liberamente accorpati in percorsi, secondo il gusto e le esigenze personali. Le tematiche di alcuni progetti possono, inoltre, essere discusse con gli insegnanti allo scopo di integrare uno specifico percorso didattico/formativo.

Tema: laboratori sul linguaggio

Età: 11-14 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Durata incontri: 90 minuti circa

Proposte:

- **Esercizi di stile**

In quanti modi possiamo raccontare una situazione? E una frase? Esistono anche modi diversi per descrivere una sola parola? Conversazioni “di stile” con Queneau, Cyrano e anche Stefano Benni, ci forniranno qualche risposta e ci condurranno a lasciare le nostre impronte, inventando e scoprendo nella quotidianità linguistica sfumature divertenti e nascoste.

- **Storie lipogrammate, funamboliche sostituzioni in S³, e quant’altro...**

Astruse incomprensibili fantaequazioni marziano-matematiche? Niente paura... e un po’ di fiducia! Cominciamo a leggere storie e prepariamoci a usare un bisturi... le riconosceremo? Scopriremo altri lati del loro carattere? Ci piaceranno forse di più? Una chirurgia estetica dei testi, per addentrarsi nei cunicoli della loro anima.

- **Giocabolari:**

Ovvero, come il buon vecchio vocabolario, si presti ad inaspettati, divertenti usi personali e creativi.

- **Lingua lunga**

Lingue assurde ed esistenti, inesistenti e significanti, lingue oscure e affascinanti. Significati dietro l’angolo o annidati in enigmi da decifrare. Lingue comunque insistenti, con un’origine letteraria o popolare, familiare e quotidiana. Un piccolo prezioso percorso dove la scoperta si coniuga e si contamina con l’invenzione.

- **Chi non risica... ci lascia lo zampino!**

Un'escursione nella tradizione dei proverbi e dei modi di dire, dai più ai meno famosi, dalla conoscenza delle loro origini, all'esplorazione del lessico familiare e dei così detti "luoghi comuni", fino all'invenzione di nuove "massime": manipolando e impastando la lingua, azzardando e sperimentando, prenderanno vita nuove perle di saggezza e illuminati surrealisti.

- **Il caso di Pandora - e altri casi di nomi celebri**

Sapevate che le cose scontate prendono la definizione di lapalissiane a causa del povero Monsieur De Lapalisse? E perché il buon Lucullo dà il suo nome a goduriosi banchetti? Come mai Attila e Bruto fanno piazza pulita delle buone intenzioni? Esistono nomi propri di vostra conoscenza che sono diventati proverbiali?

Un'indagine approfondita in nicchie curiose e stimolanti è lo spunto, spontaneo e immediato, per una riflessione autobiografica: cosa potrebbe significare proverbialmente il nostro nome, in rapporto alla nostra personalità?

- **Esperimenti di rattonomastica**

Per *rattonomastica* non s'intende certo solo un irriverente sberleffo linguistico alla più celebre toponomastica e alla sua dignità: l'origine del nome di un paese, di una città, di un luogo in genere - dal più semplice al più curioso - può racchiudere una vita intensa e imprevedibile, densa di substrati naturali, storici, culturali e sociali tutti da esplorare e conoscere. Non prima di averli re-inventati.

- **A titolo personale**

Una piccola chirurgia linguistica di titoli può dare vita a sorprendenti stravolgimenti di storie. La fuga o l'intromissione di una lettera può far crollare congegnate impalcature di trame. Un'innocente operazione che dà il via a stimolanti creazioni e a diluvi di ipotesi convincenti da inventare, costruire, discutere in gruppo.

- **Improprio con criterio**

Il linguaggio comune - giovanile e non - è infarcito di termini ed espressioni "colorite". Trascurando per un attimo l'aspetto morale, c'è da considerare anche una grave lacuna: molto spesso si sproloquia senza neanche sapere il significato profondo di ciò che si sta dicendo... Una piccola sfida, sensata provocazione, che mira a spalancare la curiosità per l'indagine personale nei meandri di origini ed etimologie, con l'aiuto - scherzoso, ma serissimo - di un'espressività "demonizzata" che, se proprio deve accompagnarci, almeno ci appartenga in maniera consapevole!

Paura² **(paura alla seconda)**

Le storie di fantasmi, di mostri, di streghe e di bambini posseduti sono da sempre un'efficace specchio della psiche umana e della realtà sociale, culturale e politica. Genere e percorso particolarmente adatto all'età dell'iniziazione: l'adolescenza.

Tema: horror

Età: 11-14 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

Il senso figurato

Geroglifici, simboli, rebus. Ma anche semplici, elementari disegni. Esplorando alcune forme di comunicazione "figurata", interpretando simboli, confrontando i significati emersi, si scoprono nicchie di piccole e grandi storie, episodi inaspettati, necessità sociali, velleità ludiche.

Tema: laboratorio sulla comunicazione visiva

Età: 11-14 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontro: 90 minuti circa

Progetti versatili

Per progetti versatili s'intendono quei progetti adattabili a fasce d'età diverse. Ogni fascia di competenza è specificata sotto i vari titoli

Avanti ottavanti! Dalla rima all'ottava rima

La poesia è composta d'aria, di suoni, di colore e calore. La poesia sprigiona potenze incredibili, custodite nei recessi dell'anima. La poesia è la chiave per accedere al mondo del magico. Per addormentare qualcuno si può intonare una ninna nanna, per aprire una stanza piena di gioielli preziosi si può recitare una strofa magica, per aprire un cuore all'amore, si può cantare una canzone. Un percorso per stuzzicare bambini e ragazzi all'utilizzo dell'espressività poetica, con particolare riferimento allo schema metrico dell'ottava rima, rinnovando e stimolando l'interesse dei giovani nei confronti di una tradizione poetica ormai solo patrimonio degli anziani.

<p>Tema: Poesia Età: a partire dai 9 anni Animatori: 1 Durata incontri: 90 minuti circa</p>

Note: il progetto può declinarsi in moduli diversi, da concordare.

Alcuni esempi:

- incontri con poeti ottavanti
- incursioni nelle tecniche di poesia orale presenti in culture diverse
- Lavoro con il gruppo per la messa in scena di una performance in ottava rima

Contattateci per strutturare insieme il vostro percorso ideale!

Il cinema prima del cinema

Un percorso per parlare del cinema al tempo dei fratelli Lumière, ma soprattutto della figura di Méliès, prestigiatore, illusionista e padre del cinema di finzione; per ricordare i suoi films che raccontano un mondo visionario popolato da automi, illusionisti e viaggi sulla luna.

Un progetto per scoprire il dialogo tra la narrazione orale e il film - storia di immagini in movimento- promuovere la lettura e il confronto di diversi linguaggi artistici.

Tema: Cinema e libri

Età: 8/14 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Non qui e non altrove...

Bisaccia in spalla! Si parte davvero e non si tornerà uguali a prima perché le fiabe e i racconti popolari del mondo ci portano alla scoperta di terre lontane, ma soprattutto di chi ci sta vicino tutti i giorni. Viaggio rocambolesco in compagnia di fanciulle maniache delle scarpe, giovani furbi e sciocchi, astute bambine vincitrici contro abominevoli bestie....

Tema: Intercultura

Età: 6/14 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

L'immaginazione è un paio di scarpe nuove

Sappiamo davvero quello che volevano e sognavano la sirenetta, il barone rampante, Long John Silver, Huckleberry Finn e tanti altri protagonisti di romanzi e racconti? Siamo sicuri che le storie più conosciute dovessero proprio procedere e finire così?

Un percorso tra i classici della narrativa, alla scoperta di storie sempre attuali e della delicata poesia di magiche illustrazioni.

Tema: Classici per bambini e ragazzi

Età: 8/14 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Cento di queste pagine!

Allibratori propone uno spazio dedicato ai progetti ideati in occasione di "compleanni", anniversari ed eventi speciali collegati ai libri e agli autori più celebri e interessanti nel panorama della letteratura.

- ***Concerto per piccole macchie***

In occasione del 50° anniversario dalla nascita del capolavoro di Leo Lionni, *Piccolo blu e piccolo giallo*, pilastro della letteratura per l'infanzia, un progetto per scoprire il rapporto- sottile e poetico- che esiste tra la composizione di forme, linee e colori e la composizione di suoni.

Età: 4/7 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

- ***Mostri? Roba da film***

Nel paese dei mostri selvaggi, capolavoro di Maurice Sendak, sarà presto un film. L'occasione è quella giusta per navigare ancora insieme a Max *Where the wild things are* e chiamare a farci compagnia creature bizzarre assopite tra le pagine della letteratura mostruosa di tutti i tempi.

Età: 6/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Cantiere di velocità plastiche

Attraverso la narrazione e il laboratorio creativo il progetto punta a coinvolgere i ragazzi nel piacere della lettura e avvicinarli alla comprensione del linguaggio artistico dei primi del Novecento, prendendo in esame la produzione pittorica futurista e i testi letterari contemporanei al movimento d'avanguardia.

Tema: laboratorio sul futurismo

Età: dai 9-13 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Descrizione incontri:

- **Il futurismo**

Presentazione della corrente artistica mettendone in risalto gli aspetti più innovativi ed esplorandola simultaneamente attraverso i vari linguaggi: pittorico, letterario e musicale.

- **Nitrito in velocità**

Presentazione dell'eclettico artista Fortunato Depero, per proporre una narrazione supportata dalla visione dei suoi dipinti.

- **I miei balli plastici**

Si parte dalla scomposizione di una singola opera dell'autore, per creare tante storie parallele e interagenti.

Viaggi sui generis **Voli pindarici nei libri atipici**

Una panoramica spericolata sui diversi generi letterari, per gustarne le personalità e gli stili e addentrarsi nelle storie, seminando le proprie impronte e contaminando sentieri diversi, fino ad arrivare –perchè no?- ad idearne di nuovi, dando sfogo a creatività ed invenzione di gruppo.

Tema: generi letterari e invenzioni narrative

Età: a partire dagli 8 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Progetti per adolescenti, adulti e anziani

Pur avendo in comune con i *readings* la centralità assoluta accordata ai testi, messi in scena attraverso la semplice lettura ad alta voce, questi incontri da noi proposti se ne distinguono per il carattere dialogico, discorsivo e narrativo. È proprio la lettura ad alta voce che, alternata a spazi di narrazione, dibattito e proposte interpretative, diventa veicolo immediato e informale di emozioni, ritmi, storie, così da creare un'atmosfera realmente partecipata, dove la distanza tra il libro, il lettore e il pubblico, risulti realmente ridimensionata.

Lib(e)ri con-sensi

Proposte:

- **Olfatti e non parole**

Il tema intorno al quale si sviluppa l'intervento è il senso dell'olfatto, ovvero come esso contribuisce a creare storie, a sviluppare la narrazione e ad arricchire la nostra percezione della realtà.

Tema: laboratorio sui sensi e sulla narrazione

Età: adolescenti e adulti

Incontri:1

Animatori: 2 animatori

Durata incontri: 90 minuti circa

- **Librindisi - vini diversi per versi divini**

Un percorso di lettura e narrazione che si abbina e si intreccia con la degustazione di vini in un'atmosfera di reciproca ispirazione. Le caratteristiche del vino scelto (vista, olfatto, gusto) entrano in contatto con i libri nel loro aspetto ed impatto fisico e narrativo, svelando poco a poco una curiosa affinità "degustativa". Un'insolita esperienza sensoriale a tutto tondo, da scoprire nel finale...

Tema: libri e degustazioni

Età: adulti

Incontri:1

Animatori: 2 più 1 sommelier

Durata incontri: 60 minuti circa

Relazioni relative

Rapporti con se stessi e con gli altri

Raccordi relativamente reali. Rapporti ruvidi, radiosi, raccapriccianti, remoti.
Reazioni, ricordi, rigetti.

Rapporti con noi stessi, gli amici, i familiari, gli amati, gli odiati.

Esploriamo la varietà dei rapporti che ciascuno di noi può avere con se stesso, con gli altri e con le situazioni che capita di incontrare o scegliere.

Tema: rapporti interpersonali

Età: adolescenti e adulti

Incontri: 1

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Di qua dallo specchio

Diari, autobiografie, confessioni: alla scoperta dell'altro, alla scoperta di sé

E' così facile parlare di sé? E' così facile fermare la propria vita su un pezzo di carta? Quanto vogliamo che gli altri sappiano di noi? Quanto possono capire? Un percorso di lettura attraverso i diari e le autobiografie che ci conquistano.

Tema: autobiografia e narrazione

Età: adolescenti e adulti

Incontri: 1

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Lettore allo spiedo (pulp, splatter & affini)

Ingredienti:

- 1 sera d'estate
- 1 tramonto rosso sangue
- 1 manciata di racconti folli
- 1 manipolo di vittime innocenti (o quasi)
- 1 tripudio di squartamenti
- 1 granello d'ironia

Fate rosolare il tutto in una biblioteca ben calda per circa due ore.
E servite, naturalmente... al sangue.

Un viaggio nella letteratura più giovane, che ama il sangue, le viscere, le mannaie, l'assurdo quotidiano, la quotidiana ferocia e l'ironica quotidianità.

Tema: letteratura horror e pulp

Età: adolescenti e adulti

Incontri: 1

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Sogni di robot

Poniamoci domande eterne. Vaghiamo negli spazi siderali o in un immaginifico viaggio nel tempo.

Arricchiamo la nostra coscienza di intuizioni e di ipotesi... Abbiamo davvero tutto questo tempo da perdere?

Lectture divertenti, ma anche incisive e inquietanti, dalle pagine di Asimov e colleghi.

Tema: fantascienza

Età: adolescenti e adulti

Incontri: 1

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Accadde domani

Questo progetto nasce con la finalità di stimolare e coinvolgere un'utenza di anziani in percorsi di lettura, narrazione ed auto narrazione, mirati a valorizzare la memoria personale e collettiva, in costante interazione con l'esperienza del presente, salvaguardando questo patrimonio magmatico che ci appartiene e viaggia verso il futuro.

Tema: lettura, racconto e autonarrazione

Età: adulti e anziani

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di più incontri (numero da stabilire)

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Laboratori interdisciplinari

Laboratori di contaminazione tra lettura animata e altre attività artistiche: scultura, musica, pittura, giardinaggio ecc.

Piantiamola con le storie!

Semi che racchiudono storie e storie che nascono e germinano ispirate dai semi. Un percorso affascinante e divertente attraverso piccole esperienze di giardinaggio pratico, che diventano scoperte di libri e suggestioni per dare vita a un fantastico giardino di classe, fatto di piante e racconti da concimare ed innaffiare con la creatività e l'immaginazione dei bambini.

Tema: lettura e giardinaggio

Età: 8/10 anni

Incontri: percorso di più incontri (numero da stabilire)

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Do Re Mi Favole

Quando le storie diventano musica e la musica diventa storia

Questo progetto non prevede solo un semplice ascolto di letture con accompagnamento musicale, ma anche contaminazioni e trasformazioni, insomma, tutto quel che può succedere quando la pagina incontra uno strumento musicale. Esperimenti divertenti e affascinanti, per spaziare nelle potenzialità più disparate e inaspettate da gustare, scoprire e inventare. Perché non è mai detta l'ultima parola. Né l'ultima nota...

Tema: Lettura e musica

Età: 4/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Storie cocciute

Un laboratorio dove le storie si ascoltano e si plasmano con la creta e altri materiali; dove leggende, fiabe, invenzioni ed immaginazioni si trasformano in piccoli oggetti, sostanza di idee e ricordi di fantasia da ritrovare sul cuscino alla fine dell'avventura.

Tema: Lettura e laboratorio manuale

Età: 6/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

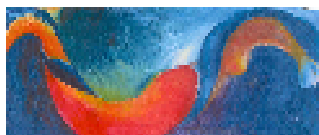
Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Allestimenti di mostre con readings

L'iniziativa prevede l'allestimento di mostre di pittura, illustrazione e scultura in cartapesta realizzate da Beatrice Bartolozzi, accompagnate da *readings* poetici ispirati alle tematiche trattate dalle opere.

È inoltre possibile progettare dei *readings* specifici ispirati agli allestimenti di altri autori.



- **Mostra *Tra cielo e mare***

Le opere appartenenti a questo ciclo rappresentano le vicende di due personaggi complementari quanto compenetranti: un'eterea sirena armoniosa e un uomo fatto di nuvole, poesia e passione. *Il nuvoloso* - come narra l'omonima favola scritta dall'artista - ascolta "il canto del vento e degli uccelli", scrive profezie e col suo caldo mantello "color della notte" è capace di "abbracciare il cielo, le nuvole, gli alberi e i prati". La sua vita è scandita dal solitario ritorno alla collina da cui può contemplare il mare in "un salto nel vuoto anche per il cuore, un tuffo, un perdersi in quello spazio".



- **Mostra *Il circo musicale***

Il circo musicale racconta una storia giocata sul rapporto tra realtà e sogno: i protagonisti sono osservati nella loro doppia natura di uomini e di personaggi fantastici, di maschere, tramiti tra la vita reale e il ludico mondo dell'illusione. Il filo conduttore della storia è l'amore raccontato attraverso gli occhi di una trapezista: ogni sua evoluzione - ogni esercizio - simboleggia una nuova sfumatura della sua vita, il passaggio ad altri stati d'animo e situazioni. Il sottofondo musicale che ne scaturisce è l'insieme delle "note emozionali" vissute da ogni personaggio, riunite dal direttore d'orchestra in una simbolica sinfonia.



- **Mostra *Storie di carta e cartapesta***

Un viaggio toponomastico attraverso città che aprono il cammino al *nonsense* in rima e tavole che amplificano il battito del testo.

I brevi componimenti in versi, i ludici e in questo caso delicati *limericks* - alcuni inventati dall'autrice, altri ripresi dallo scrittore inglese Edward Lear - mettono a nudo personaggi quasi smarriti, macchiette emozionate e sognanti che cercano di dare senso alla propria esistenza con azioni tanto poetiche e misteriose, quanto fuori dalla logica comune: una vecchietta che confeziona ombrelli coi fiori dei prati, una parigina che porta a casa mezzo chilo di caviale anziché un marito, un signorino che improfumandosi con uno spicchio di limone si tramuta in leofante.

In biblioteca

Incontri e percorsi specifici per conoscere e gustare l'ambiente-biblioteca scoprendo libri nuovi di zecca, investigando tra gli scaffali e giocando con titoli e pagine.

- **Indagine tra le pagine**

Un libro scomparso; tracce e piccoli indizi per rintracciarlo nella sua fisicità, nella sua collocazione, nei suoi contenuti. Con l'aiuto di preziosi testimoni: altri libri che hanno in comune con lo scomparso piccole e grandi impronte tutte da scoprire, indagare, ricostruire.

Età: 6/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

- **Il sentiero dei nidi del libro**

Entrare in biblioteca e a colpo sicuro trovare il testo che stiamo cercando non è un gioco da ragazzi: vuol dire saper decifrare i misteriosi codici che si trovano sulle costole dei libri. Questo percorso ci porta alla scoperta di una lingua nota in tutto il mondo come CDD, ovvero il "codice decimale Dewey", che ci permetterà di muoverci liberamente sia tra gli scaffali della bibliotechina comunale di San Pancrazio Salentino, sia tra gli infiniti corridoi della National Library di Londra.

Età: 8/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

- **Buone nuove in biblioteca!**

Escursione tra novità editoriali per la scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado, per offrire una panoramica approfondita coinvolgendo i partecipanti in una scoperta attiva, attraverso piccoli giochi sui testi e letture interattive...

Buone nuove in biblioteca! E'anche un progetto di **escursione tra le novità editoriali per adulti.**

Età: Ragazzi, genitori, insegnanti e operatori del settore

Incontri: 1 incontro singolo

Animatori: 2

Durata incontri: 90 minuti circa

Aggiornamento
sull'animazione alla lettura
Per insegnanti, educatori, animatori, bibliotecari, librai,
genitori

L'animazione alla lettura è un metodo che, mettendo in atto tecniche e strutture mutate da vari campi (il teatro, il "laboratorio" di Rodari, Lodi, Munari; lo story telling, le sperimentazioni di scrittura automatica involontaria dei Surrealisti), cerca di rendere la lettura più vicina al modello multimediale e interattivo delle moderne forme comunicative (cinema, televisione, videogiochi, pagina web).

Specificamente, dunque, le nostre docenze intendono trasmettere:

- alcune basilari tecniche per la lettura ad alta voce.
- suggerimenti e strumenti per l'analisi dei testi (come sceglierli e adattarli in base a temi, percorsi, tipo di pubblico).
- idee ed esempi su come proporre un testo a un gruppo: come stimolare, intorno al testo, dialogo, relazione interpersonale, gioco.