

**Tintillà- laboratorio creativo di gioco aps**  
**PERCORSI LABORATORIALI – ANIMAZIONI – FORMAZIONI**

Di seguito tutte le proposte che *Tintillà* propone a scuole, enti vari (come associazioni, biblioteche, oratori...).

**LABORATORI PER LE SCUOLE E NON SOLO**

I progetti sono suddivisi per aree tematiche, al cui interno si trovano proposte laboratoriali differenti ognuna con la sua specifica finalità.

☉ **Solo per gioco:** giocare, costruire giochi

- *Il gioco, lo gioco*
- *Mastri Giocattolai*
- *Giochi dal mondo*
- *Giochi di società*

☉ **Tutti per uno, uno per tutti:** giocare, cooperare, stare insieme

- *Cresco con ... gioco, ritmo, musica*
- *Sembra questo... sembra quello...*  
laboratorio liberamente ispirato dall'albo illustrato di M.E. Agostinelli, ed. Salani
- *Ambarabaciccicoccò tutti i giochi io farò - li farò insieme a te - inventandone altri tre*

☉ **Apprendere giocando:** esperienze ludiche che aiutano l'apprendimento

- *L'antenato Erectus e lo zio Sapiens*
- *L'origine della danza*
- *Immagini per dire*
- *... Prima a destra, sempre dritto, sopra il ponte guardi giù!*
- *Una lettera da Eolo*

☉ **Incontrare la natura:** ludica conoscenza dell'ambiente che ci circonda

- *Acqua e terra: gli ingredienti dell'orto*
- *La magia dei fiori*
- *Il respiro dell'albero*
- *Camminando a sei zampe*

☉ **Diritti, doveri:** conoscerli attraverso esperienze ludiche

- *La convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza*
- *Educazione alla legalità*

☉ **Un filo brilla tra le parole:** incontrare la lettura attraverso attività ludiche  
titolo ispirato grazie alla *Filastrocca delle filastrocche* di Bruno Tognolini, ed. Salani

- *Giochi tra le pagine*
- *Leggere a voce alta*
- *Promozione alla lettura*

☉ **Muoversi... Esprimersi... Creare...**

- *Dentro e fuori dalla scena*
- *Giocare i colori*
- *Atelier Gerome, un modo di costruire i burattini*

## PROGETTO OVER 60

### 🌀 **Insieme per gioco con allegria**

Giocare, vedere film, creare, ricordare

Progetto dedicato alle persone over 60 dove ritrovare il gusto del gioco e della creatività, con momenti ludici, visioni di film selezionati ad hoc, possibilità di intraprendere un percorso dedicato alla memoria da condividere con le nuove generazioni.

### **INCONTRI FORMATIVI DEDICATI AGLI ADULTI: GENITORI, INSEGNANTI, EDUCATORI...**

Proposte formative e/o di aggiornamento dedicate ad adulti con il desiderio di apprendere giocando

#### **- *Leggo o guardo ... guardo o leggo***

Conoscere gli albi illustrati, la loro bellezza e la loro importanza; giocare con le immagini e scoprire come leggere questo straordinario medium. L'albo illustrato è una *cassetta piena di tesori*\* dove andare a scovare, dove immaginare dove recuperare e stimolare la propensione alla lettura.

\* Hamelin «Ad occhi aperti» Donzelli Editore

#### **- *“Un filo brilla tra le parole” (\*)***

Percorso dedicato alla lettura a voce alta, recuperando e scoprendo gli strumenti ludici affinché possa essere sempre più una lettura coinvolgente.

titolo ispirato grazie alla *Filastrocca delle filastrocche* di Bruno Tognolini, ed. Salani

#### **- *Giocare con i libri***

Offrire la possibilità di sperimentare attività ludiche che utilizzano i libri al fine di promuovere la lettura e la letteratura in diversi ambiti educativi ed avvicinare anche coloro che ritengono che leggere sia una perdita di tempo, qualcosa di noioso.

#### **- *C'era una volta....io che gioco!***

Spazio di sperimentazione e “attivatore di piste trasformative” attraverso diverse esperienze ludiche (giochi cooperativi e di ruolo, giochi teatrali e musicali, costruzione di giocattoli) per mantenere viva la capacità di giocare, senza paura, per il gusto di scoprire, di imparare, di entrare in mondi fantastici e meravigliosi!

#### **- *Il gioco come strumento didattico***

Che cos'è il gioco? Indubbiamente è un'esperienza conosciuta da bambini e bambine, di oggi e di ieri, in tutto il mondo. L'adulto che pone la centralità del gioco nell'educazione, deve conoscerne il senso e le modalità, per imparare a giocare con i bambini, per imparare ad utilizzare questo straordinario strumento di crescita.

L'intervento si pone come un cammino di conoscenza dell'*esperienza ludica*, delle sue caratteristiche e dell'importanza che assume in ambito educativo e didattico.

## ANIMAZIONI

- **Mastri Giocattolai, ovvero la costruzione di un giocattolo.** I partecipanti potranno costruire una tipologia di giocattolo realizzato con materiale naturale e/o di recupero, che sarà “provato” per verificarne il funzionamento ed il divertimento. Dai 6 anni

- **Atelier Gerome, un modo di costruire i burattini.** Un famoso sarto alquanto stravagante, Monsieur Gerome, inviterà i partecipanti a costruire il proprio burattino e, successivamente, a giocare dietro al teatrino: momento particolarmente emozionante perché vedrà i partecipanti sperimentarsi in un *gioco* teatrale. Dai 4 anni.

- **Giocchi tra le pagine.** Un viaggio in cui scoprire che un libro può essere un amico, un gioco che si può fare insieme ad altre persone. Intervento animativo in cui si giocherà con una singola storia, un singolo racconto e dove saranno quindi proposte attività creative e narrative legate al racconto. Dai 4 anni

- **Lecture animate.** Leggere una storia e diventarne protagonista: animazione dedicata ad adulti e bambini che insieme potranno far vivere una storia attraverso una metodologia ludica e di partecipazione attiva dove creare un clima ludico, rilassato e di divertimento. Anche in ambiente naturale. Dai 5 anni

- **Giocchi di società.** *Giocare non significa lanciare i dadi e muovere la propria pedina lungo un binario. Il gioco riguarda l'interazione, le decisioni e le abilità sociali (Alan Moon).* Partecipazione a giochi di società di vario genere dai party game, giochi leggeri, di breve durata e semplici, a giochi in cui il focus è legato al racconto di storie; da giochi in cui prevale la competizione a quelli in cui il gruppo collabora contro un obiettivo comune.