

PERCORSO LUDUS



OPERATORE: Laura Secco (bibliotecaria)
DESTINATARI: PER LE CLASSI DI SCUOLA PRIMARIA E
SCUOLA MEDIA INFERIORE
SEDE ATTIVITA': Biblioteca civica di Belluno - Sezione Ragazzi

PRESENTAZIONE DELL'ATTIVITA' (obiettivi e finalità)

Promuovere la lettura e la biblioteca attraverso giochi di squadra in grado di coinvolgere tutti i ragazzi attraverso l'attribuzione di ruoli diversificati; far conoscere la **narrativa contemporanea** partendo da letture che hanno fatto la storia della letteratura per ragazzi; stimolare confronti sulle letture dei ragazzi con una panoramica sulle **novità editoriali** di più recente acquisizione.

PROGRAMMA (tipologia di laboratorio)

1. BIBLIOPOLIS la città dei libri (PER LA SCUOLA PRIMARIA - PRIMO CICLO)

Attività guidata e letture animate, alla scoperta della biblioteca, delle sue attività e dei suoi libri; il tutto giocato dai bambini sotto la guida della bibliotecaria in collaborazione con gli insegnanti (percorso consigliato alle classi di 1° ciclo che non hanno mai effettuato visite in biblioteca).

2. A CHE LIBRO GIOCHIAMO? (PER LA SCUOLA PRIMARIA)

Giochi ambientati su testi noti ai ragazzi attraverso un preliminare e condiviso ascolto a scuola, con proposta di una bibliografia tematica ad essi collegati e in grado di stimolare l'incontro con nuove letture. Il repertorio dei "libri in gioco", allegato alla scheda presente, è consultabile e scaricabile dal sito www.biblioteca.comune.belluno.it

3. UN LIBRO TIRA L'ALTRO (PER LA SCUOLA MEDIA INFERIORE)

Attività ludico-didattica alla scoperta del *fil rouge* che collega tra loro molti testi e storie, anche di periodi diversi; un'occasione per approfondire i filoni narrativi trattati dai piani di studio delle materie curricolari. Il repertorio dei filoni narrativi trattati, allegato alla scheda presente, è consultabile e scaricabile dal sito www.biblioteca.comune.belluno.it

MODALITÀ ORGANIZZATIVE

NUMERO DI PARTECIPANTI: un gruppo classe (max 20 ragazzi)

DURATA: 1 ora e 30'

ALTRE POSSIBILITÀ: su richiesta dell'insegnante e almeno 15 giorni prima della visita, è possibile richiedere il rilascio/rinnovo della tessera della biblioteca per ogni ragazzo, previa compilazione da parte dei genitori/tutori dei moduli d'iscrizione disponibili on line, per poter poi effettuare il prestito individuale al termine dell'attività.

DISPONIBILITÀ OPERATORE: **MERCOLEDÌ**
(due turni a scelta: dalle 9.00 alle 10.30; dalle 10.30 alle 12.00)

PERCORSO LUDUS (SCUOLA PRIMARIA)

classe	testo	abstract	parole-chiave	animazione
1	“L’A B C”: lettere e parole in festa	La scoperta delle lettere, la costruzione delle parole, la magia della lettura: un’animazione tra alfabeti, filastrocche giochi di parole per divertirsi... leggendo!	ALFABETI, PAROLE, LINGUA GN: filastrocche e racconti	1 incontro (1 ora) lettura animata
1	<i>Il coccodrillo enorme</i> di Roald Dahl in alternativa <i>Il mostro peloso</i> di Pef	<i>Dalla giungla il coccodrillo Enorme arriva in città, dove con l'intento di farsi una scorpacciata di bambini si camuffa da palma, da altalena, da tavolo da picnic e così via per avvicinarne qualcuno e papparselo, senza però mai riuscirci!</i>	ANIMALI, PREPOTENZA, SOLIDARIETÀ BAMBINI-ANIMALI GN: racconto breve	1 incontro a lettura conclusa in classe biblioslalom
1	<i>Pomelo sta benone sotto il suo soffione</i> / Ramona Badescu	<i>Pomelo è un minuscolo elefante rosa che vive in un giardino; ha la proboscide lunghissima e prova diverse emozioni con la semplicità di chi ha solo un soffione come casa</i>	EMOZIONI GN: racconto breve	Lettura animata (1° incontro) + gioco dell’oca (2° incontro)
1	<i>Il libro degli Amici Amici</i> di Helme Heine	<i>Dopo aver scorrizzato insieme tutto il giorno Pieretto Galletto, Beppe Rosicchia il topo e Tonio porcellino vorrebbero anche dormire insieme, ma si devono accontentare d'incontrarsi in sogno!</i>	AMICIZIA, ANIMALI, FATTORIA GN: racconto breve	1 incontro a lettura conclusa in classe biblioslalom
1	<i>La vera storia di Kamillo Kromo</i> di Altan	<i>Kamillo Kromo, l'ultimo nato di una numerosa famiglia di camaleonti, è l'unico a non saper distinguere le tinte e a non riuscire a mimetizzarsi cambiando colore. Come farà a scampare ai pericoli?</i>	COLORI, DIVERSITÀ, STAGIONI GN: racconto breve	1 o 2 incontri a lettura conclusa in classe biblioslalom
2	“CORSO DI FIABA”: 4 fiabe classiche da far riscoprire ai bambini <i>Il Gatto con gli stivali</i> / Perrault <i>I musicanti di Brema</i> / Grimm <i>Il vestito nuovo dell'imperatore</i> / H.C. Andersen <i>La favola del mercante</i> (trad. popolare italiana)	Fiabe dalle raccolte classiche e di tradizione popolare riscritte da Roberto Piumini nella collana “C’era una fiaba” dell’editrice EL	INGEGNO, SOLIDARIETÀ, VANITÀ, INVIDIA GN: FIABE TRADIZIONALI	1 incontro a lettura conclusa in classe gioco a schema
2	<i>Il gigante di Zeralda</i> di Tomi Ungerer	<i>E’ la storia di una piccola abile cuoca che riesce ad ammalgiare un orco spaventoso offrendogli le sue pietanze squisite.</i>	CUCINA, RICETTE, FAME, ORCHI GN: fiaba moderna	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco dell’o(r)co
2	<i>Io, la giraffa e il pellicano</i> di Roald Dahl	<i>Le straordinarie avventure di un bambino che diventa amico di uno strano terzetto: un pellicano dal becco che diventa un secchio, una giraffa che mangia solo i fiorellini rosa e viola dell’albero Campanello e una scimmietta lavavetri.</i>	AMICIZIA BAMBINI-ANIMALI, SOLIDARIETÀ GN: racconto breve	1 incontro a lettura conclusa in classe gioco a schema
2	<i>Winny-Puh l’orsetto</i> di A.A. Milne illustrato da E.H. Shepard (l’originale!)	<i>Le piccole, grandi avventure del pupazzo Orso Edoardo - detto Winnie il Puh - narrate dal padre al figlio Christopher Robin e di cui sono protagonisti animali di pezza e non.</i>	AMICIZIA, CRESCITA, SENSIBILITÀ GN: racconto illustrato	1 incontro a lettura conclusa in classe gioco dell’orso
3	“NEL PAESE DI MITOLOGIA”: <i>Il mito di Dedalo e Icaro</i> e di <i>Teseo e il Minotauro</i> raccontati da G. McCaughrean (collana Banane verdi, Mondadori)	<i>A Creta, dove si è stabilito dopo l’assassinio del nipote, l’artista ateniese Dedalo, ormai anziano, viene rinchiuso da re Minosse con il figlio Icaro nel labirinto che gli stesso ha ideato e da cui è impossibile uscire.</i>	PERSONAGGI, DIVINITÀ E MOSTRUOSITÀ DEL MITO GRECO/ROMANO GN: Racconto mitologico	1 incontro a lettura conclusa in classe Labirinth

3	<i>La principessa Prunella</i> di Margaret Atwood	<i>La vanitosa Prunella subisce un terribile incantesimo dopo aver maltrattato una fata presentatasi sotto mentite spoglie. Dovrà espiare la sua maleducazione con altrettante buone azioni.</i>	GIOCHI LINGUISTICI, FILASTROCCHIE GN: fiaba moderna	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
3	<i>Magie di Lavinia & C.</i> di Bianca Pitzorno	<i>Una bambina poverissima che cambia il proprio destino grazie a un anello magico che trasforma tutto in caccia è la protagonista di quattro racconti dagli sviluppi imprevedibili.</i>	MAGIA, VANITÀ, POVERTÀ GN: racconti brevi	1 o 2 incontri a lettura conclusa in classe Gioco a schema
3	<i>In viaggio con Bertolino 1</i> di A. Levis	Viaggio a fumetti nella preistoria bellunese	PERCORSO DI DIVULGAZIONE STORICO-ARCHEOLOGICA SULLA PREISTORIA BELLUNESE	Letture animate (1° incontro con possibilità di visita al Museo civico) + gioco a schema (2° incontro)
4	<i>Matilde o Le streghe o Il GGG</i> di Roald Dahl	A scelta, uno dei tre capolavori dell'autore che ha cambiato il modo di concepire la letteratura per l'infanzia	IPOCRISIA DEL MONDO ADULTO, EROI-BAMBINI GN: romanzi brevi	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
4	<i>Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare</i> di Luis Sepulveda	<i>In punto di morte una gabbiana le cui ali si sono impregnate di petrolio in mare affida il suo uovo a un gatto di Amburgo, facendogli promettere d'insegnare a volare al piccolo che nascerà</i>	COMUNITÀ ANIMALI, AMORE, DIVERSITÀ GN: romanzo breve	1 o 2 incontri a lettura conclusa in classe Gioco a schema
4	<i>Abbaiare stanca</i> di Daniel Pennac	<i>Narrate dal punto di vista del cane le vicende di un bastardo adottato dalla bambina Mela, che per imporlo ai restii genitori smette addirittura di mangiare.</i>	AMICIZIA, CANI, ABBANDONO GN: romanzo breve	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
4	<i>Greta che vola</i> di Silvia Roncaglia	<i>La signora Frizzi Galluzzi scandalizzata dalle intemperanze di sua figlia Greta, 10 anni e una gran voglia di arrampicarsi, combinare scherzi e correre, la iscrive a un insopportabile collegio.</i>	SNOBISMO, IPOCRISIA ADULTA, VOLO COME DESIDERIO DI LIBERTÀ GN: romanzo breve	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
4	<i>La famosa invasione degli orsi in Sicilia</i> di Dino Buzzati	<i>Tanti anni fa, in Sicilia, il popolo degli orsi, guidato dal prode Re Leonzio, dichiarò guerra agli uomini...</i>	ANIMALI, CATTIVERIA UMANA GN: fiaba moderna	1 incontro a lettura conclusa in classe Battaglia navale
4-5	"La vita è fiaba" selezione da <i>Le fiabe italiane</i> raccolte da Italo Calvino	<i>Il bambino nel sacco, Giovannin Senza Paura, Il principe granchio, Le brache del diavolo</i>	GN: FIABA TRADIZIONALE	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
5	<i>C'era due volte il barone Lamberto</i> / Gianni Rodari	<i>Il barone Lamberto, ricchissimo, vecchio e ammalato di ben 24 diverse malattie, vive nell'isola di San Giulio, in mezzo al lago d'Orta, in un grande palazzo, con il fedelissimo Anselmo, suo maggiordomo, e altri membri della servitù</i>	GIOVINEZZA, NOME, DESTINO, MALATTIE GN: romanzo breve	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
5	<i>Gorgius</i> di Angela Nanetti	<i>La banda del tredicenne Danilo, composta da cinque maschi e due femmine, scopre che nel quartiere si è stabilito un misterioso essere gelatinoso che aggredisce e uccide gatti e altri animali: occorre eliminarlo, ma come?</i>	BANDE, SOLIDARIETÀ, PAURA GN: romanzo breve	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
5	<i>Il piccolo principe</i> di Saint Exupéry o <i>Seme di Amacem</i> di Roberto Piumini	<i>Due viaggi fantastici all'insegna di incontri con personaggi che incarnano virtù e vizi umani</i>	VIAGGI, VOLO, MONDI EXTRATERRESTRI GN: racconti fantastici	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema

5	<i>Tornatras</i> di Bianca Pitzorno	<i>Colomba, 11 anni, orfana di padre e una madre assente e depressa, crede ormai di non avere scampo a una vita grama, ma poi tantissime cose cominciano ad accaderle intorno e si ritrova coinvolta in avventure strabilianti.</i>	MEZZI DI COMUNICAZIONE, POLITICA E POTERE, BANDE, SOLIDARIETÀ, DIFFERENZE RAZZIALI GN: romanzo breve	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
5	<i>Alice nel Paese delle Meraviglie</i> di Lewis Carroll	<i>Le fantastiche avventure della piccola Alice che, scivolata in un cunicolo all'inseguimento di un buffo coniglio bianco, si ritrova in un luogo incredibile, tra animali parlanti, carte animate e bizzarri personaggi.</i>	BIZZARRIA, VIAGGI, INCONTRI, SOGNI GN: romanzo breve	1 incontro a lettura conclusa in classe Gioco a schema
5	<i>In viaggio con Bertolino 2</i> di A. Levis	Viaggio a fumetti nella storia romana bellunese	PERCORSO DI DIVULGAZIONE STORICO-ARCHEOLOGICA SULLA BELLUNO ROMANA	Lettura animata (1° incontro con possibilità di visita al Museo civico) + gioco a schema (2° incontro)

PERCORSO LUDUS (SCUOLA MEDIA INFERIORE)

	ABSTRACT	TEMI	Modalità
“NEL PAESE DI MITOLOGIA” <i>La storia di Dedalo e Icaro</i> raccontata da Mino Milani	<i>A Creta, dove si è stabilito dopo l'assassinio del nipote, l'artista ateniese Dedalo, ormai anziano, viene rinchiuso da re Minosse con il figlio Icaro nel labirinto ch'egli stesso ha ideato e da cui è impossibile uscire.</i>	PERSONAGGI, DIVINITÀ E MITI DEL MONDO GRECO/ROMANO GN: Racconto mitologico	1 incontro a lettura conclusa in classe Labyrinth: gioco sul testo e “confronti mitologici” (ogni alunno può scegliere un MITO che potrà essere messo in gioco)
“LA VITA È FIABA” selezione da <i>Le fiabe italiane</i> raccolte da Italo Calvino	<i>Il bambino nel sacco, Giovannin Senza Paura, Il principe granchio, Le brache del diavolo</i>	GN: FIABA TRADIZIONALE	1 incontro a lettura conclusa in classe o a gruppi Gioco a schema
VOCI DEL MONDO IN GIOCO fiabe per educare al dialogo interculturale	Sei fiabe tradizionali da paesi diversi (Albania, Algeria, Italia, Marocco, Romania e tradizione Rom) con note su tradizioni e lingue originarie (ed. Carthusia)	GN: FIABA ETNICA	1 incontro a lettura conclusa in classe o a gruppi Gioco a schema
A SCUOLA DI GIALLO E NOIR	<i>Il mastino dei Baskerville</i> di A. C. Doyle	GN: DETECTIVES STORIES, HORROR	1 incontro a lettura conclusa in classe o a gruppi Gioco interattivo alla scoperta dei classici della narrativa di genere horror
A SCUOLA DI FANTASY	<i>Eragon</i> di C. Paolini	GN: FANTASY	1 incontro a lettura conclusa in classe o a gruppi Gioco interattivo alla scoperta dei classici della narrativa di genere fantasy
A SCUOLA CON MARCOVALDO	<i>Marcovaldo ovvero le stagioni in città</i> di I. Calvino	GN: RACCONTI	1 incontro a lettura conclusa in classe o a gruppi Gioco a schema
CRESCERE, CHE SBALLO!	Trilogia degli <i>Antenati</i> di Italo Calvino	GN: ROMANZO DI FORMAZIONE	1 incontro a lettura conclusa in classe o a gruppi Gioco interattivo alla scoperta della tradizione dei romanzi di formazione
TUTTO STA CAMBIANDO	Percorso libero tra storie dell'età evolutiva sul tema dell'identità e del cambiamento	GN: ROMANZO DI FORMAZIONE	1 incontro a lettura individuale conclusa di almeno due testi estrapolati da una bibliografia poposta e comune al gruppo classe Gioco a schema con confronti sui testi letti e recensiti