

# Fiabe e Intercultura

## Lupi per tutti i gusti

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.

Età: 4-8 anni

## Su e Giufà

Giufà, Giuha o Nasreddin Hodja è un viaggiatore misterioso: è conosciuto con nomi diversi, diverse caratteristiche fisiche, sfumature caratteriali altalenanti. Ogni paese che si affaccia sul Mediterraneo (Dal Marocco alla Sicilia, fino alla Turchia) può vantare uno scrigno di leggende ed aneddoti legati a questo personaggio.

Giufà porta con sé le sue storie, ma anche quelle dei popoli che incontra, della gente che conosce nel suo peregrinare, e degli oggetti rappresentativi di racconti e avventure, che con le loro ombre rappresentano l'alone magico delle narrazioni che passano di bocca in bocca, che lasciano il loro segno delicato e indelebile.

Un percorso all'insegna della conoscenza di tradizioni vicine e lontane, della curiosità per la scoperta e della contaminazione di storie provenienti da terre e culture diverse; storie che si intrecciano e dialogano tra loro, creando un tessuto multiforme.

Età: 8-12 anni

# Generi e giochi letterari

## 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 possono recitare formule misteriose... *Avanti, Ottavanti!* è un progetto ideato per stimolare bambini e ragazzi all'uso dell'espressività poetica, con particolare riferimento allo schema metrico dell'ottava rima. La tradizione dei bernescanti si incontra con nuove esperienze e si arricchisce di tematiche vicine alla sensibilità dei più giovani, che avranno la possibilità di sperimentare la tecnica poetica, in un laboratorio dove la conoscenza delle regole diventa gioco, invenzione e curiosità.

Il progetto prevede un percorso minimo di **3 incontri** durante i quali affronteremo diversi temi:

- **La rima:** letture e giochi di presentazione "poetica"
- **La metrica e l'endecasillabo:** il ritmo del verso, tra canzoni, titoli, pubblicità...
- **I poeti ottavanti:** storie di sfide e sberleffi in rima
- **La struttura dell'ottava:** le regole del gioco; invenzione e ideazione di un contrasto in ottava rima

Età: Per tutte le età a partire dai 10 anni

## Che verso fa il poeta?

L'asino raglia, il grillo frinisce, il furetto potpotta. Né 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...

Poesie da scovare, pescare, ascoltare; poesie multiformi nascoste ovunque: sui muri, fuori dalla finestra, dietro l'orecchio, tra le note di una canzone. Racconti, sensazioni, brividi da intrecciare con i fili sottili delle rime, per dondolarsi nei versi e inventare le nostre composizioni, sbirciando tra le storie dei poeti e dei loro segreti...

Età: 6-10

## Torna a casa, lessico!

*Torna a casa, lessico!* Nasce con lo scopo di stimolare i ragazzi a simpatizzare con la nostra lingua attraverso la possibilità di imparare a divertirsi con testi e parole, impastare i contenuti, manipolare le forme plasmando nuove identità.

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

Età: 11-14 anni

## Librividi

Un inquietante mistero da risolvere. Un percorso da affrontare, costellato di indizi enigmatici, nascosti in letture di brani dal sapore horror; in filmati e foto da visionare con attenzione. I partecipanti potranno vivere in prima persona il dipanarsi del mistero e poi riuscire a crearne di nuovi prima che scatti l'ora x...

L'incontro prevede l'alternarsi di letture ad alta voce, proiezioni di video e immagini in un ambiente appositamente allestito dagli animatori per creare un'atmosfera adatta all'evento.

I ragazzi coinvolti dovranno seguire il percorso cercando di intervenire nella risoluzione degli enigmi nascosti e, in seguito, ricostruire, attraverso le immagini e le foto proposte, lo scenario di un possibile mistero da risolvere...

Età: 9-12 anni

## La paura fa novanta

Un percorso nel brivido in cui opere pittoriche di epoche diverse (dalle creature grottesche di Hieronymus Bosch, passando per le atmosfere magiche di J.H. Füssli fino a Dalì) accompagneranno la lettura di brani che hanno segnato la strada del genere horror: dai miti classici alle novelle del Boccaccio, passando per le atmosfere cupe dei fratelli Grimm e le ghost stories della tradizione inglese, per finire nella riscoperta di una “pietra miliare” che proprio nel 2018 festeggia i 200 anni: Frankenstein di M. Shelley.

Faranno da accompagnamento anche le scene dei primi film horror con la scoperta di curiosità e aneddoti sui primi divi del genere: Lon Chaney (Il fantasma dell'opera) Bela Lugosi (Dracula), Boris Karloff (Frankenstein e la Mummia )

Età: 11-14 anni



# Arte e immagine

## Storie in stop motion

Il laboratorio si propone di contaminare il linguaggio visivo con quello narrativo e di unire ad esso il movimento. Utilizzando le tecniche di animazione in stop-motion (quindi la fotografia e il montaggio video) è possibile dare vita a racconti inediti, animando realmente i personaggi. I ragazzi saranno in grado di raccontare le loro storie utilizzando mezzi di comunicazione come la fotografia digitale e il computer, sperimentando nuove modalità per inventare giochi diversi.

Conosceremo anche i capolavori di artisti che hanno utilizzato nel loro percorso il linguaggio dell'animazione in stop-motion (L. Reiniger, E. Luzzati, W. Kentridge).

Età: 9-14 anni

## Il Dada è tratto

Il progetto verte sul movimento artistico e letterario DADA, nato nel 1916 a Zurigo, nel contesto storico e sociale della Prima Guerra Mondiale. Tra i principali motori che lo animarono nelle sue multiple e differenti manifestazioni ci furono il capovolgimento del punto di vista nei confronti della realtà, e soprattutto la contestazione attraverso l'arte. Nella prima parte dell'incontro l'attenzione verrà posta proprio su questi due aspetti, contestualizzando le opere d'arte dadaiste più famose e provando a leggerle ripercorrendo i processi intellettuali e artistici che hanno portato i loro autori a realizzarle. Nella seconda parte, i ragazzi lavoreranno attivamente ad un ready made utilizzando oggetti d'uso quotidiano scelti ad hoc; a partire dall'esempio di Marcel Duchamp, che trasformò un orinale nella celebre Fontana semplicemente capovolgendolo e togliendolo dal suo contesto originario per metterlo su un piedistallo, i partecipanti, divisi in gruppi, osserveranno gli oggetti a loro assegnati per poi capovolgerli e ricontestualizzarli a loro volta, dando loro nuovi significati e nuove chiavi di lettura.

Età: 9-14 anni

## Forme di magia

Albi illustrati in cui le immagini svolgono un ruolo predominante: le forme semplici si compongono e ricompongono in figure diverse, in cui la linea gioca fino a diventare disegno e i colori danno vita alle pagine bianche. Tutto diventa storia e le storie diventano gioco: vere e proprie "avventure grafiche", in cui i bambini saranno chiamati a scoprire gli animali che si celano tra le forme geometriche più svariate; a seguire silenziose trasformazioni di immagini che ci lasciano senza fiato e ci permettono di giocare con loro per inventare nuovi soggetti; a

indagare i tratti che nascondono le macchie di colore e farli rivivere tra le nostre mani...  
Una narrazione per immagini da creare tutti insieme.

Età: 3-6 anni

## T'imbrattiamo le storie

Servirsi degli scarti naturali per scatenare la fantasia, con timbri ricavati da parti diverse di frutta e verdura: un laboratorio di osservazione, scoperta e creatività.

Mele, bucce di limone, gambi di sedano, peperoni, carote diventano personaggi di storie da raccontare insieme, seguendo e inventando le trasformazioni delle loro tracce lasciate su un grande tabellone. Saranno, in seguito, strumenti semplici e divertenti per dipingere con colori atossici e inventare composizioni originali ed ecologiche.

Età: 3-6 anni

# Progetti speciali

## Svaligiamo le storie

Fuori sono semplici valigie: di cartone, colorate, decorate con preziose immagini, e anche un po'... "attempate". Quando si aprono, però, spuntano fuori meravigliose macchine per raccontare storie: un kamishibai, un teatro delle ombre, un'affascinante scenografia mobile e multiforme... Ogni valigia è una cornice nella quale pitture, personaggi e paesaggi appaiono, scompaiono, si muovono e raccontano avventure infinite.

Ogni incontro è caratterizzato da una valigia diversa, che contiene, oltre ai libri, una specifica scenografia per raccontare le storie e suggerire giochi diversi per coinvolgere i bambini nella narrazione: scatoline con indizi e indovinelli, carte magiche, oggetti misteriosi, dadi giganti e mappe con caselle su cui spostarsi per passeggiare nei racconti.

Per la sua natura versatile e varia, questo progetto si presta ad accogliere ed arricchire le esigenze particolari di ogni Biblioteca.

Età: 3-10

## Il labirinto delle storie

Una vera ed emozionante "caccia alla storia", da poter realizzare negli ambienti più svariati e con declinazioni diverse a seconda del luogo, del tema e delle suggestioni.

Un'esperienza particolare dove mettere in campo fantasia e invenzione, scoprendo e giocando con racconti divertenti e affascinanti.

Un libro è scomparso e una storia è andata perduta, prima ancora di essere stata letta e raccontata... Esiste solo un modo per ricostruirla e conoscerne i preziosi segreti: affrontare un percorso avventuroso in luoghi nascosti, dove si annidano testimoni di carta e personaggi fiabeschi, custodi di indizi misteriosi, di enigmi da risolvere e formule magiche da interpretare. Se saremo così abili da tessere la trama di suggestioni e informazioni evitando inganni e tranelli, le pagine del libro potranno finalmente tornare alla luce e cominciare a raccontare una fiaba mai esistita...

Età: a partire dagli 8 anni

# Librindisi

## Il progetto, in pochi sorsi

*Librindisi* è, prima di tutto, un'insolita esperienza sensoriale a tutto tondo, da scoprire e gustare a piccoli passi: un coinvolgente percorso di lettura e narrazione che si abbina e si intreccia con la degustazione di vini, in un'atmosfera di reciproca ispirazione.

## Di vino in libro, a degustar racconti...

Le fasi di degustazione (vista, olfatto, gusto) e le caratteristiche del vino scelto entrano in contatto con i libri, svelando poco a poco una curiosa affinità "degustativa". Un sommelier professionista condurrà i partecipanti alla scoperta di vini particolari, mentre i narratori importeranno le stesse dinamiche della degustazione alla lettura di una storia: in un clima divertente e interattivo, si potranno così individuare e scoprire insoliti rapporti tra sfumature di colore e titoli; percezioni olfattive e caratteri dei personaggi; retrogusti e svolte narrative...

Che succederà?

## Dettagli del progetto

- Il progetto è rivolto ad **un max. di 20 partecipanti maggiorenni** e richiede un'iscrizione preventiva, motivata dalla particolare struttura dell'incontro
- Gli incontri sono condotti da **2 operatori** dell'Associazione ed un **sommelier certificato**, messo a disposizione dall'Associazione medesima
- L'incontro prevede una durata di circa **60 minuti**
- Gli operatori dell'Associazione si occuperanno di scegliere e procurare i vini e tutto il materiale necessario; appronteranno inoltre un'apposita scenografia per il luogo adibito allo svolgimento dell'incontro
- *Librindisi* è ideale per tantissime occasioni e può adattarsi a situazioni diverse: la progettazione e l'allestimento saranno sempre ispirati al luogo

Età: Adulti



# Percorsi formativi

## Lettori in corso

Il percorso formativo si propone di offrire una panoramica sull'animazione alla lettura e si presenta come un'esperienza laboratoriale: gli incontri non saranno mai di tipo "frontale", ma sempre basati su una continua condivisione di idee, osservazioni e riflessioni. La conoscenza e l'apprendimento diventeranno sperimentazione diretta, per consentire ai partecipanti di mettersi in gioco nelle situazioni che andranno in seguito a progettare e creare per i bambini.

### Argomenti degli incontri

- Panoramica sull'animazione alla lettura: come lavorare sulle storie in luoghi e contesti diversi
- Allestimento dello spazio; preparazione dell'ambiente e dell'atmosfera <sup>639639</sup>  
Accoglienza dei partecipanti: giochi di presentazione per "rompere il ghiaccio" e prepararsi all'ascolto delle storie
- La lettura ad alta voce: tecniche di drammatizzazione; uso della voce in relazione all'oggetto libro; condivisione delle storie attraverso i *cerchi narrativi*
- Laboratori sulle storie: dalla storia al gioco e al laboratorio creativo
- Ampia esplorazione bibliografica: i titoli che funzionano, le storie che emozionano, le illustrazioni che incantano, le novità editoriali. Suggerimenti e strumenti per l'analisi dei testi: come sceglierli e adattarli in base a temi, eventi, tipo di utenza
- I dettagli del percorso (durata, partecipanti, tematiche e approfondimenti specifici) potranno essere stabiliti insieme agli interessati.