



ROMA CAPITALE

Assessorato alla Famiglia, all'Educazione e ai Giovani



Zètema
progetto cultura

UN LIBRO, UN GIOCO

*Liberare l'immaginazione giocando con i libri
nei laboratori alla Casina di Raffaello dal 17 gennaio al 10 marzo 2013*

Casina Di Raffaello, Villa Borghese

comunicato stampa

Roma, gennaio 2013

Libri da sfogliare, da scoprire e percorrere tra immagini e parole. E, non solo: libri da "giocare", da aprire, decomporre e reinventare.

A questi "libri-azione", dove lettura convenzionale e attività ludica si sovrappongono e intorno ai quali è fiorita una ricca e fortunata produzione editoriale, è dedicato un percorso interattivo da **giovedì 17 gennaio a domenica 10 marzo 2013 alla Casina di Raffaello**, la ludoteca di Villa Borghese che l'Assessorato alla Famiglia, all'Educazione e ai Giovani di Roma Capitale, in collaborazione con Zètema Progetto Cultura, ha destinato ai bambini dai 3 ai 10 anni.

La forza, il valore e il successo di questa tipologia di libri - fra gli autori del passato, *Bruno Munari*, fra artisti nazionali e internazionali contemporanei, *Guido Scarabottolo*, *Enzo Mari*, *Katsumi Komagata* risiede nella capacità di sollecitare tutti i sensi. *L'ascolto* di racconti e narrazioni, *la vista* con occhi sempre nuovi delle illustrazioni/animazioni e *il tatto* che sperimenta materiali e sensazioni. Un'occasione unica per apprendere i contenuti attraverso l'esperienza e con un approccio ludico, a sollecitare capacità di osservazione, riflessione e confronto.

Il percorso "**UN LIBRO, UN GIOCO**", che vedrà l'esposizione anche di alcune tavole, vuole dunque far conoscere, non solo ai più giovani ospiti di Casina, l'estrema quantità e varietà di questa tipologia di libri, dedicando un momento di vera e propria "lettura-azione".

Nel percorso proposto è previsto un *primo momento* di accoglienza ai piccoli partecipanti, dedicato alla presentazione di una ricca ma attenta selezione tra i libri-gioco: dai libri tattili a quelli con le finestre per i più piccoli, continuando con i libri-puzzle, i libri con i dettagli da scoprire, fino ai libri che si trasformano in veri e propri giochi, e ancora i libri le cui storie sono da reinventare o che invitano i lettori a compiere azioni quali tagliare, colorare, incollare, scrivere, disegnare.

Nelle *tappe successive*, i bambini potranno "**mettersi in gioco**" attraverso **quattro precise tipologie di libri** (ed in base anche alle fasce d'età).

La prima proposta è **FIABLABLE**, di *Fausta Orecchio e Olivier Douzou* (ed. Orecchio Acerbo). Attraverso la selezione di otto frasi tratte da altrettante fiabe classiche, i bambini sono invitati ad inventare altre storie o frasi in sequenza rispettando una sola regola: utilizzare tutte le parole a loro disposizione! Ancora attraverso questo libro si può continuare a giocare, stavolta realizzando le immagini, attraverso le infinite combinazioni che possono nascere da 12 semplici forme colorate (corona, cerchio, rettangolo ect..).

A seguire, **IL BESTIARIO ACCIDENTALE** di *Guido Scarabottolo* (ed. Vanvere Edizioni). Partendo dalla lettura del testo, la cui sequenza degli animali è assolutamente casuale, i bambini sono invitati a giocare al *gioco del domino*, attraverso delle grandi tessere stampate. Ma il gioco non finisce qui: i bambini potranno infatti contribuire con i loro disegni, ad arricchire la galleria di animali "casuali" che si trovano nella stanza.

Infine, l'*ultima sala* verrà dedicata a due straordinari libri, uno del passato e uno di recente produzione: **L'ALFABETIERE** di *Bruno Munari* (ed. Corraini) e **DAME E CAVALIERI** di *Marta Sironi e Francesca Zoboli* (ed. Topipittori).

L'**Alfabetiere**, lavoro del 1960, è ancora oggi uno strumento utilissimo per aiutare i bambini di età prescolare nell'apprendimento delle lettere dell'alfabeto ma anche i più grandi possono divertirsi a giocare per creare frasi, filastrocche, poesie e non-sense. Munari invita infatti ad intraprendere una vera e propria caccia al tesoro alla ricerca delle lettere tra riviste e giornali, da tagliare, incollare e ed eventualmente accompagnare con dei *limerick*.

In **Dame e Cavalieri**, poi, ci si improvvisa provetti pittori, sfidando i piccoli ospiti a realizzare una galleria di ritratti traendo spunto da celebri dipinti del passato tra colori e carte stampate che si ispirano ai motivi delle stoffe del '400.

In linea con l'ordinaria programmazione di eventi e laboratori alla Casina di Raffaello, realtà unica nel panorama delle attività educativo-ricreative della città, anche quest'iniziativa intende evidenziare la portata culturale che i libri di qualità, in questo caso **libri-gioco**, svolgono nello sviluppo creativo dei bambini.

CASINA DI RAFFAELLO

Viale della Casina di Raffaello (piazza di Siena)

PER LE SCUOLE

dal martedì al venerdì ore 10.00 e 11.00 (prenotazione 060608)

Biglietto 5 euro

durata dell'attività 75' circa

attività consigliata per le scuole dell'infanzia, primo e secondo ciclo elementare

PER IL PUBBLICO

fino al 28 febbraio

martedì - venerdì ore 14.30 (prenotazione obbligatoria sul posto il giorno stesso);

sabato, domenica e festivi ore 10.30; 12.00; 15.00; 17.00 (prenotazione 060608)

dal 1° marzo

martedì - venerdì ore 15.00 e 17.00 (prenotazione 060608)

sabato, domenica e festivi ore 10.30; 12.00; 15.00; 17.00 (prenotazione 060608)

attività dai 3 anni compiuti in poi

Biglietto intero 7 euro; ridotto 5 euro

durata dell'attività un'ora circa

PER GLI ADULTI

martedì - venerdì ore 14.00 (prenotazione 060608)

Biglietto intero 7 euro; ridotto 5 euro

Info

060608 (tutti i giorni dalle 9.00 alle 21.00)

www.casinadiraffaello.it info@casinadiraffaello.it

Ufficio Stampa Zetema Progetto Cultura

Chiara Sanginiti c.sanginiti@zetema.it www.zetema.it

CON LA COLLABORAZIONE DI



BANCHE TESORIERE DI ROMA CAPITALE



CON IL CONTRIBUTO TECNICO DI

