



COLLANA FAVOLE D'OGGI

Riproduzione in formato A3 della sei storie della collana Favole d'oggi.



CRIECK LA CURIOSA

A partire dalla favola di Manzi è stata realizzata una lavagna magnetica con i magneti che permettono ai bambini di giocare e ri-raccontare o inventare la storia.



GIOCO DEI TAPPI

Sono state selezionate 100 immagini dalle favole di Manzi e riutilizzate per creare questi tappi gioco che stimolano la narrazione. Il bambino, a turno, sceglie uno o più tappi e comincia la narrazione.



ZUPACK

La scatola gioco riproduce dei giochi ideati da Alberto Manzi per i bambini di scuola elementare. Ai bambini viene fornita, su richiesta, copia del materiale.



TOMBOLA DEGLI ANIMALI

Sempre prendendo spunto dalle illustrazioni delle favole d'oggi, è stata realizzata una tombola con tabellone, pedine e cartelle per i bambini.



GIOCO A SQUADRE

La scatola propone un gioco a squadre a partire dalla mostra in pannelli – percorso bambini. Ogni scheda contiene un'attività legata al pannello. Possono giocare sino a 3 squadre e a 24 bambini. Vince chi completa prima i giochi proposti dalle schede.



GIOCO INCIPIIT

Ogni scatola contiene la riproduzione dell'incipit del romanzo o racconto di Manzi in formato gigante. Ai bambini viene chiesto di ricostruire il brano utilizzando le parole contenute nella scatola. A fine gioco, è possibile leggere il primo capitolo della storia.



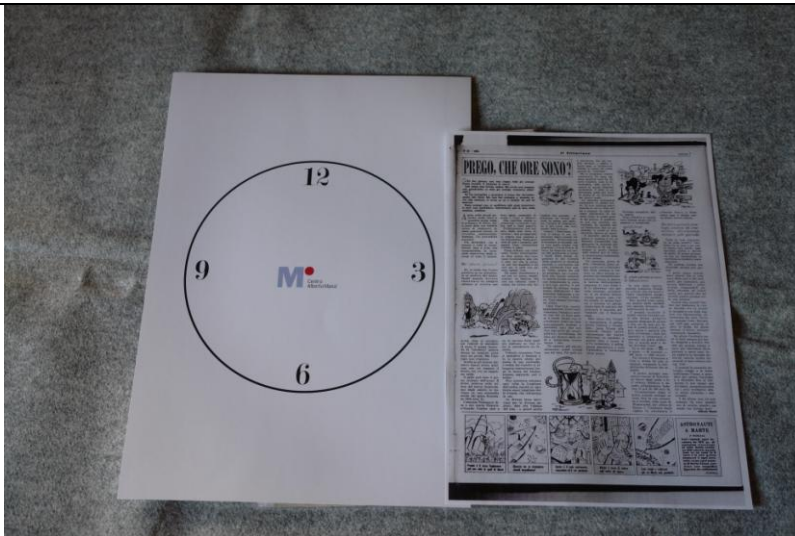
DOMINO DELLE COPERTINE

Nella scatola sono riprodotte le copertine dei libri di Manzi in formato carte da gioco. I bambini giocano insieme e devono abbinare le copertine sulla base di criteri grafico-visivi.



TESTA ROSSA

Sono state riprodotte le immagini della storia per poter lavorare con i bambini sul racconto. I bambini possono infatti immaginare la storia a partire dalle immagini o rimettere in fila le sequenze una volta letta/ascoltata la storia.



CHE ORE SONO?

Dalla riproduzione di un racconto/articolo di Manzi sul tema del “tempo”, con l’ausilio di un quadrante, i bibliotecari e gli insegnanti potranno giocare con le ore e con le curiosità raccontate nel testo.



IL VITTORIOSO

Sono state riprodotte alcune copertine del Vittorioso a titolo di esempio, per poterle mostrare ai bambini. Sono state anche realizzate delle prime pagine bianche, con la testata del Vittorioso, per invitare i bambini a diventare giornalisti e inviati speciali come Manzi.



IL TRIBUNALE DELLE STORIE

Con queste carte, i bambini sono invitati a “processare” le storie di Manzi analizzando contenuti, personaggi, ambienti.



AM IN 7 PAROLE

Il gioco prevede che i bambini, a coppie, elaborino 7 parole per raccontare la storia appena ascoltata. Le coppie si uniscono per formare gruppi di 4 bambini e devono rimanere sette parole. Poi si passa a gruppi di 8 e devono sempre esser scelte sette parole. Il gioco obbliga a motivare le proprie opinioni, condividerle, discuterle.



CHI FURONO I CORSARI

Realizzazione delle sagome dei pirati a partire da una illustrazione di Manzi e stampa di tabelloni gioco con immagini ingrandite tratte dal Diario di Bordo e dal Vittorioso