



## **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

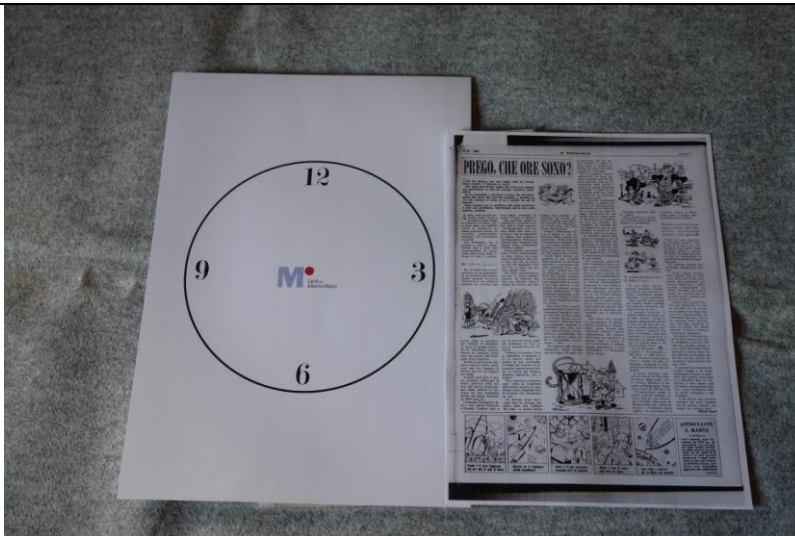
Sempre prendendo spunto dalle illustrazioni delle favole d'oggi, è stata realizzata una tombola con tabellone, pedine e cartelle per i bambini.



## 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.





## 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.



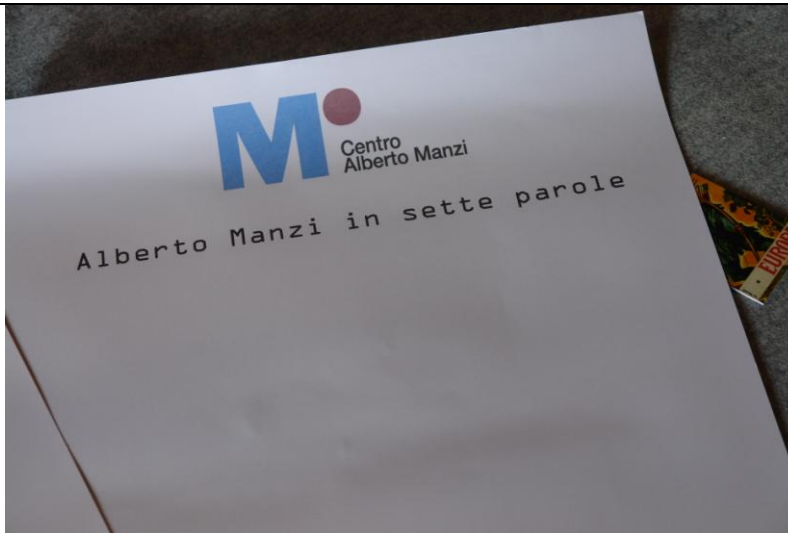
## IL VITTORIOSO

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