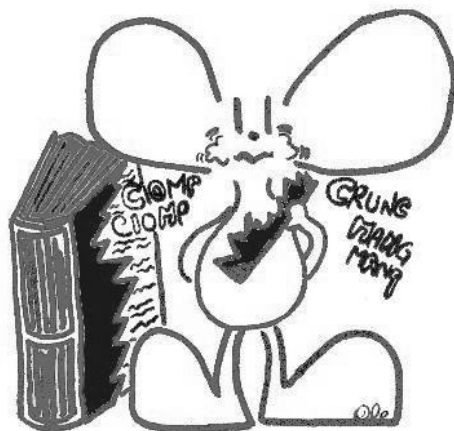




Il Rosicchialibri

con **A.Ge. – Viterbo**

e con il **Gruppo di Servizio per la Letteratura
Giovanile**
presenta. . .

Nel cantiere di Babele

p.za S. Maria Nuova, 4
01100 Viterbo
tel e fax 0761 347645
e-mail topissea@rosicchialibri.it

Viterbo, 21 Maggio 2004

Il **Rosicchialibri** è un simpatico topo che accompagna i bambini attraverso il gioco della scoperta del mondo dei libri.

La proposta del Rosicchialibri è di far scoprire ai bambini modi originali di avvicinarsi alla lettura giocando con diversi tipi di libri. Attraverso questi stimoli il bambino può acquisire un rapporto quasi affettivo con il libro, arrivando a considerarlo un po' come un "amico" particolare.

1 Progetto

Per l'anno scolastico 2004 – 2005 il Rosicchialibri propone la quarta edizione di un gioco a distanza rivolto alle **classi della Scuola Elementare** (2°, 3°, 4° e 5°) e a **gruppi di bambini appartenenti ad Associazioni educative o ricreative**.

Il titolo del gioco è

Nel cantiere di Babele.

A partire dall'osservazione di un quadro di Pieter Bruegel il Vecchio, il Rosicchialibri accompagnerà i bambini alla ricerca di dettagli e particolari con un percorso affascinante alla scoperta della dimensione multiculturale della nostra società.

Le **modalità del gioco** mirano alla gioia della scoperta, all'esperienza della relazione e più al divertimento che al gusto del vincere.

L'**obiettivo generale** è diffondere una cultura che assicuri e favorisca le diversità.

Come **obiettivo specifico** ci si propone di far conoscere storie di altre culture e autori della letteratura mondiale e di riflettere sulla contaminazione come terreno fertile su cui si incrociano e si mescolano le parole, le immagini e le lingue perché ne nascano di nuove, cos come a Babele.

I luoghi di incontro delle culture sono tre:

- la terra
- il mare
- il cielo.

Il percorso prevede

- ⊗ una serie di attività e giochi sui **libri**, con riferimento specifico ad alcuni titoli selezionati (indicati al momento dell'iscrizione).
- ⊗ la realizzazione da parte di ogni classe di un "**dizionario essenziale**", un nuovo modo di comunicare tra lingue diverse.

Il gioco si articola in cinque **tappe**:

↦ 1° tappa: ambientazione e presentazione del quadro

- ↦ 2° tappa: viaggi e scambi per mare
- ↦ 3° tappa: viaggi e scambi per terra
- ↦ 4° tappa: viaggi e scambi via etere
- ↦ 5° tappa: da Babele a Parolandia

Ogni classe partecipa come squadra in una competizione a distanza con le altre squadre.

La conquista dell'obiettivo finale sarà facilitata dalla collaborazione di più squadre e dalla condivisione delle informazioni ottenute strada facendo, tramite un gemellaggio.

Il percorso si sviluppa tramite lo svolgimento di prove e giochi di tipo enigmistico (cruciverba, sciarade, rebus, quiz, intrusi, ecc.) basati su una serie di libri che saranno indicati al momento dell'iscrizione.

Inoltre si propone un'attività che permetta ai bambini l'espressione personale e creativa e che si sviluppi per tutta la durata del gioco: un **dizionario di classe** in cui raccogliere espressioni, gesti, immagini che fanno parte del modo di comunicare del loro ambiente.

Il materiale necessario verrà inviato per posta sotto forma di 2 giornalini (uno iniziale ed uno finale) e per e-mail (3 giornalini in formato .pdf) a partire da ottobre 2004 fino a maggio 2005.

2 Chi gioca

I partecipanti al gioco sono divisi in due categorie:

- △ classi 2° e 3° Elementare e gruppi di pari età
- △ classi 4° e 5° Elementare e gruppi di pari età

La partecipazione al gioco è aperta a classi e gruppi provenienti da tutto il territorio nazionale.

3 Come ci si iscrive

La partecipazione al gioco prevede la quota di 1,00 euro a bambino per l'iscrizione annuale alla Banda del Rosiccialibri, più 25,00 euro per classe o gruppo per le spese di spedizione dei giornalini (1 copia per ogni bambino e per gli insegnanti) e di alcuni materiali per i giochi. Nel caso in cui ci siano più squadre iscritte dalla stessa scuola (**con lo stesso indirizzo**) le spese di spedizione saranno ridotte (vedere tabella).

Alla fine del progetto si trova la scheda da utilizzare per l'iscrizione al gioco "Nel cantiere di Babele".

numero di classi (allo stesso indirizzo)	iscrizione per ogni bambino (euro)	spese di spedizione (euro)
1	1,00	25,00
da 2 a 4	1,00	45,00
da 5 a 10	1,00	55,00
più di 10	1,00	60,00

(quindi, per una classe di 15 bambini l'iscrizione sarà di $15,00 + 25,00 = 40,00$ euro; se dalla stessa scuola si iscrivono 3 classi di 15 bambini ciascuna, la quota di iscrizione sarà di $15,00 \times 3 + 45,00 = 90,00$ euro).

Le Scuole e Associazioni interessate possono contattare:

Il Rosicchialibri

c/o A.Ge. Associazione Italiana Genitori – sede di Viterbo

Piazza S.Maria Nuova, 4 01100 Viterbo

tel e fax 0761 347645

e-mail: topissea@rosicchialibri.it

Per partecipare al gioco la scheda di iscrizione completa deve essere spedita entro e non oltre il **15 settembre 2004**.

Le domande saranno accettate in ordine di arrivo, fino ad un massimo di 100 classi/squadre. Farà fede il timbro postale.

La spedizione del materiale per il gioco da parte dell'organizzazione è subordinata al ricevimento della quota d'iscrizione.

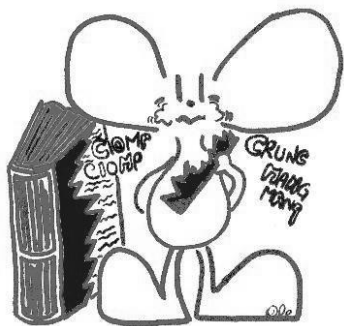
4 Cosa serve che ogni classe si procuri

(oltre a materiali che si trovano normalmente a scuola: carta, colori, colla, ecc.)

- Una casella di posta elettronica
- La possibilità di accedere a Internet
- Una stampante per mettere a disposizione di tutti i bambini il materiale per giocare inviato in formato elettronico
- I libri indicati per i giochi

5 Cosa verrà spedito dal Rosicchialibri

- 2 giornalini “di carta” (uno iniziale e uno finale, 1 copia per ogni bambino e per l’insegnante, spediti per posta)
- 3 giornalini spediti per e-mail
- Alcuni materiali utili per i giochi
- Le tessere “Banda del Rosicchialibri” ai nuovi iscritti
- Gadget e diploma di partecipazione ai bambini alla fine del gioco



Nel cantiere di Babele

SCHEDA DI ISCRIZIONE

Scuola/Associazione
Indirizzo
.....
tel fax
Classe/Gruppo
Età dei bambini Numero di bambini
Nome Insegnante/Educatore
e-mail*
(*indicare l'indirizzo e-mail da utilizzare per il gioco)
