



Il Laboratorio Ludico Creativo si propone alle Scuole per il suo valore educativo quale strumento di crescita, stimolo alla socializzazione, creatività e salvaguardia della salute emotiva dei bambini, spesso condizionati o fagocitati da proposte di gioco tecnologico che rischiano di isolarli in un mondo artificioso. Col Patrocinio dell'Assessorato alla Cultura della Provincia di Genova che pubblica il libro "44 Giochi in fila per 3 col resto di 2"



I 10 obiettivi dei NOSTRI 10 GIOCHI

RISPARMIARE soldi nell'acquisto di giochi sempre nuovi

DARE VALORE alle cose acquistate, imparare a rispettarle

RICICLARE per diminuire l'inutile spreco di materiale

ASCOLTARE le storie e i giochi dei nostri nonni

Usare la **FANTASIA** e l'**INVENTIVA**

SOCIALIZZARE fra coetanei di diversa età, sesso e cultura

CONDIVIDERE uno spazio, il tempo, l'esperienza.

Creare **REGOLE COMUNI** e imparare a rispettarle

NON DIPENDERE da video giochi e televisore

Fare **MOVIMENTO**

Alla cortese attenzione della Direzione Didattica, del Consiglio d'Istituto e delle Docenti della Scuola

Massimo Ivaldo,
in collaborazione con

l'Istituto Comprensivo di Albisola (capo filata)

PRESENTA

il Progetto Scolastico sul Riciclo Educativo

"44 Giochi in fila per 3 col resto di 2"

tratto dal **LIBRO LUDICO AMBIENTALE**

"I GIOCHI di ... ancora una volta!"

Oggetto: richiesta di Conferma del Patrocinio* delle Scuole Primarie liguri aderenti al Progetto col CROWDFUNDING Produzioni dal Basso per la Ristampa del Libro e Distribuzione Gratuita**

Patrocinio*: Riconoscimento simbolico, senza contributo finanziario, col quale si accorda il proprio supporto a iniziativa di carattere Culturale.

CROWDFUNDING** o finanziamento collettivo è un processo collaborativo di più persone, Enti e Associazioni che tramite Donazioni libere sostengono un Progetto etico



“44 GIOCHI...”

“Mamma!... Non so cosa fare...”

“Gioca...”

“Ma non so a cosa giocare...”

“Ma se hai mille giochi...!”

Mille non saprei, o forse sì.

Basterebbe trovarli e poi contarli tutti, in tutto il mondo.

Io ne ho *provati* 44, e li ho trascritti:

44 mi sembrava un bel numero.

Come quello di *una Conta*.

E un numero... che conta!

Ho giocato tanto, da bambino. Ma non m'è passata la voglia, anzi. E così, anche *da grande* gioco, ancora, di più, coi bambini e con gli adulti. Proprio noi “grandi” spesso, correndo, *lasciamo indietro* il “momento di giocare”, quando ciò può significare arricchire la realtà prima di evaderla, divertirci col piacere di stare insieme, senza vincere necessariamente, magari solo “*per partecipare*”, come diceva De Coubertin.

E siamo noi adulti, genitori, maestri, educatori che sappiamo che *il gioco* non è il giocattolo in sé ma *il giocare*: il giocattolo può rompersi, invecchiare, passare di moda, annoiare.

Il *bel gioco* cambia, si inventa, si ri-inventa, si costruisce; e quando si **condivide**, si **moltiplica**.

L'importanza del Gioco è essenziale nello sviluppo psicologico, fisico e sociale del bambino. Attraverso il valore della rappresentazione ludica, il bambino si *mette in gioco* e *gioca* la sua parte. Nei giochi si adottano "ruoli" alternati che permettono ad ognuno di sentirsi "protagonista", di esprimere le proprie differenti capacità (mnemoniche, creative, atletiche, sensoriali, associative...) così da non discriminare le diverse abilità né negare a nessuno la possibilità di partecipazione.

Lo spazio delimitato è il luogo dove l'idea diventa pratica, dove si prova e riprova a costruire, si gioisce per un traguardo superato e si impara ad accettare una sconfitta, così com'è normale imparare non tanto a non cadere mai ma piuttosto a sapersi rialzare.

"Il gioco infantile svolge un importante funzione nel processo di identificazione: il bambino acquisisce l'identità del proprio io, attraverso la stima di sé e la consapevolezza di aver fatto delle conquiste reali, socialmente riconosciute"

(Erik Erikson)

E così, **dal 2009**, grazie al sostegno dell'Assessorato alla CULTURA della Provincia di Genova, il Libro **"44 GIOCHI in fila per 3 col resto di 2"** si propone alle Scuole Primarie per la sua valenza educativa quale strumento di stimolo alla socializzazione, creatività e salvaguardia della salute emotiva dei bambini, spesso condizionati o fagocitati da proposte di gioco tecnologico - informatico che rischiano di isolarli in un mondo "artificioso", che rende difficoltoso a noi adulti ciò che dovrebbe essere il naturale rapporto di ascolto, confronto, educazione alle regole comuni.

In questi ultimi anni di crescente sensibilizzazione all'Educazione Ambientale, anche nei Laboratori è aumentata la consapevolezza della necessità sempre maggiore di una Cultura del Riciclo che avvenga, in un terreno fertile come quello delle Scuole Primarie, attraverso varie forme Espressive. Tutto ciò ha trovato la collaborazione fattiva di decine di Docenti della Regione Liguria, e di centinaia di Genitori che hanno aderito al Progetto sull'onda dell'entusiasmo dei figli iscritti nelle tante Scuole Primarie aderenti.

Questo perché l'obiettivo è stato raggiunto: l'utilizzo di materiali non costosi, riciclabili e la memoria dei giochi di gruppo, semplici e stimolanti, hanno accompagnato e favorito la crescita globale dei bambini coinvolti nelle attività, in maniera divertente ed educativa.

Innumerevoli sono le testimonianze vissute, scritte, fotografate e filmate di momenti memorabili dove è risaltata, nelle classi partecipanti, la bellezza della socializzazione, le possibilità di espressioni emotive positive, l'adozione di comportamenti ecologici consapevoli nel rispetto dell'ambiente, il naturale "dare il meglio di sé" riconoscendo le parti sane e gioiose. Ma tutte le copie del **Libro** sono ESAURITE e quindi numerose **Dirigenti Scolastiche, Docenti e Aluni** delle **SCUOLE PRIMARIE aderiscono al Crowdfunding Produzioni dal Basso patrocinando il progetto offerto da Massimo Ivaldo al fine di realizzare la nuova Stampa che verrà Distribuita Gratuitamente (1 copia per CLASSE).**

Non educare a forza i fanciulli ma piuttosto a forma di Gioco affinché tu sia capace di scorgere le naturali inclinazioni di ognuno e far sì che sia sempre vivo il loro piacere creativo"

PLATONE

... in fila per 3... (Sezioni Tematiche)

1) 15 Giochi con la Carta

- I Giochi dell'Oca
- Pista!
- Il Dado Magico
- La Ciambella di Cartone
- Cartoline & Auguri
- I Birilli Igienici
- L'Acronimo della Festa
- Fiori Frutta Qualità Animali e.. Città
- I Cuori Parlanti
- **La Scatola Sportiva** (foto)
- Le Carte Scoperte
- Carte a Memory
- Visto che Roba o La Scatola degli Indovinelli
- Il Vocabolario in Gioco
- **I Centri Concentrici** (foto)



2) 13 Giochi con la Plastica

- **Le Torri di Bicchieri** (foto)
- *Le Bocce leggere*
- *Bowling e Birilli*
- *Gli Occhi Svelti*
- *Dov'è il Tappo?*
- *Tappo Canestro*
- *Il Balentin*
- *Basso Medio Alto*
- *I Sacchetti Volanti*
- **Affinità di Coppia** (foto)
- *Il Subbuteo senza tappeto*
- *Il Tris di Barattoli*
- *Gli Elastici Allegri*



3) 16 Giochi con Altro Materiale

- *Le Differenze a occhio*
- **Contatto con Tatto & Udito Gusto e Olfatto** (foto)
- *La Neve sugli Oggetti o il Telo... dico!*
- *Staffetta e Gincana*
- **Il Vasetto porta Tutto** (foto)
- *Bandiera*
- *Il Pampano*
- *Ce l'hai... Fulmine & Rialzo*
- *Le Anfore*
- *Il Primo che Vede... trova!*
- *Nascondino & Sardina*
- *Strega Comanda Color*
- *Carta Sasso Forbice*
- *La Schiena che Legge*
- *Dall'1 al 20... Maschi e Femmine!*
- *Il Musicchiere e altri Indovinelli*



... col resto di 2!

Una Voglia...

Per i nostri bambini, questi sono *ancora* i giochi di *adesso*. “Dai, ancora una volta!”, ripetono. Li abbiamo visti appassionarsi con qualcosa che non è per forza un pallone da calcio o un gioco elettronico, e che, soprattutto, può essere *ancora* gratuito. Dove l’unico *dispendio* è quello dell’energia e della fantasia: componenti che, messe in gioco, aumentano volta per volta facendo crescere anche la consapevolezza nei bambini di essere già soggetti attivi della Cittadinanza sul fronte della Sostenibilità Ambientale, Economica e Sociale.

... e un Bisogno!

Vorremmo che tutto ciò potesse continuare, ancora e in maniera più articolata e capillare: che la **consistenza di queste esperienze diventasse patrimonio comune delle Scuole Primarie**. E che attraverso Donazioni Crowdfunding si ricreasse la possibilità di usufruire diffusamente di un Libro aggiornato con ulteriori pratiche, percorsi interdisciplinari dell’attività, riflessioni. Il tutto corredato da disegni e fotografie.

I 10 OBIETTIVI EDUCATIVI

RISPARMIARE soldi nell’acquisto di giochi sempre “più nuovi”

DARE VALORE alle cose acquistate, imparare a conservarle e rispettarle

RICICLARE per diminuire l’inutile spreco di materiale

Parlare con genitori e con nonni, **ASCOLTARE** le storie dei loro giochi

Usare la *fantasia* e l’**INVENTIVA**

SOCIALIZZARE fra coetanei e bambini di diversa età e sesso

CONDIVIDERE uno spazio, il tempo, l’esperienza.

Creare **REGOLE COMUNI** e imparare a rispettarle

NON DIPENDERE da video giochi e televisore

Fare **MOVIMENTO**



**“NON ABBIAMO EREDITATO LA TERRA DAI NOSTRI PADRI:
L’ABBIAMO PRESA IN PRESTITO DAI NOSTRI FIGLI”** (Proverbio Indiano)

Massimo Ivaldo

47 anni, genovese d'adozione, laureato in Lettere Moderne alla *Facoltà di Lettere e Filosofia* di Genova (voto: 110/110).

Lavora dal 1995 come Animatore e Formatore sulle Tecniche Animative per la Coop Saba di Genova e dal 2001 per l'Associazione *Culturale Voci in Capitolo*, iniziando in parallelo la sua formazione nell'ambito del Teatro Ragazzi con Francesco Firpo, Simona Gambaro, Massimiliano Civica.

E' Attore e Autore nel Teatro Ragazzi con oltre 700 repliche in tutta Italia. Finalista al Premio E.T.I. "Stregagatto" (Teatro Valle di Roma 2002).

Attualmente è in scena con gli spettacoli *"La Strega nella Zuppa"*, *"La Cicala e la Formica (un'altra storia)"* e *"La Vita Amorosa"*.

Nelle Scuole Elementari svolge i 3 Laboratori: "Le Parole prendono Corpo" (Teatrale) e "44 Giochi in fila per 3 col resto di 2" (Ludico Ambientale) per i Bambini di tutte le 5 Classi e "La Strada Maestra", Laboratorio Formativo Espressivo sui Giochi con le Docenti.

Nel 2009, grazie al sostegno dell'Assessorato alla Cultura della Provincia di Genova, ha realizzato la prima edizione del Libro **"44 GIOCHI in fila per 3 col resto di 2"** (esaurito).

Nel 2014 Edizioni FATATRAC (Giunti) ha pubblicato il suo 1° libro, *"Coccodina e gli altri volatili!"*

Nel 2017 Edizioni CORSARE ha pubblicato la Raccolta di Filastrocche **"LUCI"**.

E' Clown Dottore per la Fondazione Theodora Onlus presso l'Istituto "Giannina Gaslini" di Genova ed altri pediatri italiani dal 1999.

www.massimoivaldo.it

