



LUDOTECA & SCUOLA IMPARARE GIOCANDO



*Proposte
ludico didattiche*

*Anno scolastico
2023-2024*



LUDOTECA&SCUOLA

IMPARARE GIOCANDO

Nell'ambito delle iniziative proposte dall'Assessorato alla Cultura, Istruzione e rapporti con l'Università del Comune di Udine alle scuole cittadine **Imparare giocando** è il progetto predisposto dall'ufficio Attività ludiche, che contribuisce ad arricchire l'offerta culturale ed educativa con alcune proposte di attività, incentrate su gioco, creatività e libera espressione.

Percorsi educativi

- ① Ludoteca: visita guidata
- ② Equilibrium
- ③ Indaga e risolvi
- ④ Settimana del gioco da tavolo (20-25 novembre 2023)
- ⑤ Dadolando: a scuola con i dadi
- ⑥ Emozioni in gioco
- ⑦ Salviamo il pianeta
- ⑧ Case di tutte le forme
- ⑨ Suoni e parole in gioco
- ⑩ Gli scherzi di Banksy

Le proposte si rivolgono alle singole classi o sezioni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado e sono riservate esclusivamente alle scuole cittadine.

Possono essere richiesti massimo due percorsi per classe.

Per aderire è necessaria la prenotazione tramite compilazione del **modulo online**, farà fede la data di ricevimento. Adesioni entro il 27 ottobre 2023.

La partecipazione è gratuita (esclusi gli eventuali trasporti).



Per informazioni e iscrizioni:

Comune di Udine
U. Org. Biblioteche
Ufficio Attività Ludiche
via Sabbadini 22 (edificio 13)
tel. 0432 1272 796 677
e-mail: ludoteca@comune.udine.it
sito: <https://www.sbhu.it/ludoteca-di-udine/>

Durante lo svolgimento delle attività è richiesta la partecipazione attiva e la sorveglianza degli alunni da parte dell'insegnante.

ALTRI SERVIZI

CONSULENZA LUDOGRAFICA. Per la scuola dell'infanzia, la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado: gli insegnanti potranno richiedere una ludografia (lista tematica di giochi) telefonicamente al 0432 1272796 o via mail archiviodeigiochi@comune.udine.it (con un preavviso di almeno una settimana).

PRESTITO GIOCHI. In Ludoteca è attivo il prestito dei giochi, gratuito previa iscrizione al sistema bibliotecario.

LUDOTECA: VISITA GUIDATA



rivolto a

- scuole dell'infanzia
- scuole primarie
- scuole secondarie di primo grado e secondo grado

L'attività si propone di offrire un'esperienza di gioco e di promuovere l'interazione in un modo coinvolgente e divertente.

contenuti e metodologia

.... PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il gioco è l'attività spontanea dei bambini e delle bambine e rappresenta una risorsa privilegiata per l'apprendimento e la relazione. La visita guidata offre diversi spunti ludici ed è l'occasione per un primo approccio al gioco da tavolo, con proposte di titoli con regole semplici, di facile comprensione, con durata adeguata al livello di attenzione e capaci di coinvolgere l'intero gruppo classe (Alcuni titoli che potranno essere proposti: Il frutteto, Time's up! Kids, Dobble)

... PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO E SECONDO GRADO

Il gioco da tavolo è l'elemento centrale dell'attività proposta, in quanto efficace strumento per allenare le abilità cognitive e le soft skills. La visita viene programmata sulla base dell'età dei partecipanti e può essere tematizzata in accordo con gli insegnanti scegliendo giochi con caratteristiche idonee all'ambito di maggior interesse: linguistico-narrativo, logico-matematico, cooperativo. La seduta di gioco, che vedrà la classe suddivisa in gruppi, sarà seguita da un momento di post-gioco, con una riflessione sulle dinamiche che hanno condotto i giocatori alla vittoria o alla sconfitta, analizzando in particolare gli aspetti relativi alla comprensione delle regole e delle strategie del gioco e alla valutazione dell'esperienza. (Alcuni titoli che potranno essere proposti: Dixit, Imagine, Concept, Rory's story cubes, Kaleidos, Kingdomino, Quoridor, Blokus, Shut the Box, Leo va dal barbiere, Mancala).

obiettivi

- presentare la ludoteca, i suoi giochi e i suoi servizi attraverso un'esperienza emozionale
- stimolare attraverso il gioco, la cooperazione, il rispetto dell'altro, la fantasia
- favorire l'approccio ai giochi da tavolo come strumenti per sviluppare le soft skills

calendario

- da ottobre 2023 a giugno 2024
- un incontro della durata di n. 2 ore

luogo di svolgimento

- Ludoteca via del Sale, 21

EQUILIBRIUM

rivolto a

- scuola primaria classi 3°, 4° e 5°
- scuola secondaria di primo

contenuti e metodologia

“Equilibrium” è un gioco da tavolo che permette di esplorare gli ambienti e le specie, animali e vegetali, della nostra regione.

Si basa sul lancio di dadi e sull'utilizzo di carte, ogni giocatore deve gestire le proprie risorse e capire qual è il momento giusto per far aumentare di numero gli individui della propria specie, sperimentando gli equilibri di un ecosistema.

Gli ambienti proposti nel gioco sono montagna, collina, pianura, carso, laguna, ognuno caratterizzato da 6 specie, tra cui vegetali, erbivori, insettivori, granivori e carnivori.

Un modo divertente per scoprire la biodiversità, gli equilibri che regolano la natura e come le attività dell'essere umano possono mettere a rischio gli ecosistemi naturali, per diventare più consapevoli e rispettosi dell'ambiente.

L'attività coinvolge tutta la classe organizzando massimo 5 gruppi di 4 partecipanti. Nel caso i partecipanti siano in numero maggiore a 20, si possono organizzare coppie che giocano insieme al tavolo.

obiettivi

- applicare il calcolo matematico (addizioni e sottrazioni),
- conoscere gli ambienti e alcune specie peculiari del FVG,
- lavorare in gruppo,
- rispettare le regole e i tempi di un gioco,
- trovare strategie di gioco sulla base di eventi aleatori

calendario

- da novembre 2023 a maggio 2024
- un incontro della durata di n. 2 ore

luogo di svolgimento

- sede scolastica

a cura di Associazione culturale Kaleidoscienza

n. interventi previsti: 10



INDAGA E RISOLVI

rivolto a

- scuola primaria
- scuola secondaria di primo
- scuola secondaria di secondo grado

contenuti e metodologia

Il percorso educativo si propone di utilizzare i giochi di deduzione e investigazione, tipologia di gioco nei quali è necessario scoprire dei dati mancanti per poter risolvere un mistero, tramite l'analisi di indizi e con il ragionamento deduttivo.

I giochi proposti sono di tipo collaborativo, modalità in cui gli studenti dovranno cooperare per raggiungere un obiettivo comune.

Il percorso potrà svilupparsi con l'utilizzo di due diverse tipologie di gioco da tavolo escape room o gioco investigativo, che potrà essere scelta dall'insegnante.

La seduta di gioco, che vedrà la classe suddivisa in gruppi, sarà seguita da un momento di post-gioco, con una riflessione sulle dinamiche che hanno condotto i giocatori alla risoluzione o alla non risoluzione del gioco e alla valutazione dell'esperienza.

L'attività sarà modulata sulla base dell'età e del numero dei partecipanti.

Alcuni titoli che potranno essere utilizzati: Hidden Games, Deckscape, Unlock, Unlock kids, Sherlock Holmes Consulente investigativo, Sblocca la porta, In Giallo, Prespective Detective, Exit.

obiettivi

- stimolare il pensiero logico deduttivo,
- aumentare la capacità di analisi delle informazioni
- stimolare la capacità di assumere decisioni e di negoziazione
- lavorare sulla gestione delle emozioni (in particolare accettazione della sconfitta)
- team building

calendario

- da novembre 2023 a maggio 2024
- un incontro della durata di n. 2 ore

luogo di svolgimento

- sede scolastica

a cura di Massimo Salvador

n. interventi previsti: 10



SETTIMANA DEL GIOCO DA TAVOLO

DAL 20 AL 25 NOVEMBRE 2023



rivolto a

- scuola primaria
- scuola secondaria di primo grado
- scuola secondaria di secondo grado

contenuti e metodologia

La Ludoteca, in occasione dell'anniversario della firma della Convenzione Internazionale sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, promuove la Settimana del gioco da tavolo. Le attività ludiche proposte intendono porsi come ponte di relazione tra le diverse culture e occasione per favorire, anche nel contesto scolastico, l'utilizzo del gioco da tavolo quale efficace strumento per sviluppare l'apprendimento di competenze cognitive, sociali, relazionali e stimolare la curiosità e il piacere di stare insieme.

In occasione della Settimana del gioco da tavolo le scuole potranno richiedere un laboratorio ludico pratico a scuola, per l'occasione sarà utilizzato un kit di giochi opportunamente scelti in base all'età dei partecipanti.

Per le scuole superiori l'intervento può essere svolto anche in occasione dell'assemblea di Istituto.

obiettivi

- sensibilizzare al rispetto del diritto al gioco
- promuovere attraverso il gioco la conoscenza reciproca e la convivenza civile tra popoli e culture diverse
- promuovere lo sviluppo di relazioni positive, il benessere e il piacere di stare insieme

calendario

- dal 20 al 25 novembre 2023
- incontro della durata di n. 2 ore

luogo di svolgimento

- sede scolastica

n. interventi previsti: 6

DADOLANDO a scuola con il dado



rivolto a

- scuola primaria
- scuola secondaria di primo grado

contenuti e metodologia

Il dado è un materiale ludico di origine antichissima componente fondamentale di moltissimi giochi da tavolo. I dadi sono uno strumento didattico versatile e facilmente sfruttabile per svariate attività non solo matematiche; oltre ai dadi classici (con sei facce numerate da uno a sei) ne esistono molti altri tra i quali i dadi speciali con lettere o figure.

L'attività proposta utilizza giochi da tavolo la cui componente principale sono i dadi classici e non, utilizzati per giocare a comporre parole, associare parole ed argomenti, inventare e raccontare o per potenziare le abilità logico matematiche.

Nel corso dell'intervento in base della richiesta degli insegnanti, che potranno scegliere tra giochi di carattere logico matematico o giochi di parole e narrazione, saranno proposti almeno tre giochi da tavolo; la classe sarà divisa in gruppi così da favorire la partecipazione attiva di tutti gli alunni.

obiettivi

- stimolare l'immaginazione, la fantasia e le capacità narrative
- stimolare le capacità logico-matematiche
- sviluppare le capacità di lavoro in squadra e le abilità di problem solving
- favorire il rispetto delle regole e la collaborazione, l'attenzione e l'ascolto

calendario

- da ottobre 2023 a maggio 2024
- un incontro della durata di n. 2 ore

luogo di svolgimento

- sede scolastica o ludoteca

EMOZIONI IN GIOCO



rivolto a

- scuola infanzia (medi e grandi)
- scuola primaria (classi 1° e 2°)

contenuti e metodologia

Il percorso educativo si propone utilizzando il gioco di aiutare le bambine e i bambini a dare forma alle emozioni tramite figure concrete e con l'utilizzo della parola.

La lettura animata dell'albo "I colori delle emozioni" di Anna Llenas sarà lo spunto per entrare nel mondo delle emozioni, che poi, attraverso il gioco, andremo ad esplorare e a riconoscere: giocheremo con palline colorate, mostri, carte, colori e tante storie.

Per le classi di scuola primaria l'attività si conclude un piccolo laboratorio (collage multi materiale) che ci permetterà di rielaborazione in chiave creativa l'esperienza vissuta.

Alcuni titoli di giochi da tavolo che potranno essere utilizzati: I colori delle emozioni, Le storie della famiglia emozioni.

obiettivi

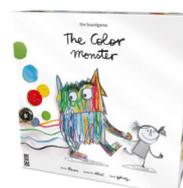
- sviluppare la comunicazione emotiva
- sviluppare la cooperazione
- sviluppare la capacità di riconoscimento e associazione
- utilizzare materiali e linguaggi diversi

calendario

- da ottobre 2023 a giugno 2024
- un incontro della durata di n. 1 ora per la scuola dell'infanzia e n. 2 ore per la scuola primaria

luogo di svolgimento

- sede scolastica o ludoteca



SALVIAMO IL PIANETA!

rivolto a

- scuola primaria (classi 3°, 4° e 5°)

contenuti e metodologia

Sfidandoci con uno speciale gioco a squadre racconteremo il cambiamento climatico che il nostro mondo sta vivendo grazie a storie, immagini e attività pratiche che usciranno da particolari caselle: attraverso gli occhi di artisti contemporanei, scopriremo cause e conseguenze di inquinamento, riscaldamento globale, scioglimento dei ghiacciai, riduzione delle terre emerse e deforestazione.

Un gioco di classe con caselle e dadi permetterà di conoscere i contenuti attraverso quiz e sfide. Ad ogni casella corrisponderà una prova di carattere logico, creativo, linguistico, ecc. che consentirà di approfondire le tematiche trattate.

obiettivi

- osservare con curiosità e sistematicità l'ambiente in cui viviamo
- educare al rispetto e al riconoscimento del valore naturale, sociale e culturale dell'ambiente
- acquisire il concetto di risorsa primaria e bene da proteggere
- saper osservare e interpretare le immagini

calendario

- da ottobre 2023 a maggio 2024
- un incontro della durata di due ore

sede di svolgimento

- Ludoteca o sede scolastica



CASE DI TUTTE LE FORME

rivolto a

- scuola dell'infanzia (sez. grandi)
- scuola primaria

contenuti e metodologia

Case rotonde come gli igloo, case rettangolari come i grattacieli, case triangolari come le palafitte... quante forme per i nostri nidi!

Giochi, manipolazioni ed esplorazioni sensoriali ci permetteranno di scoprire l'affascinante mondo delle forme... e dell'architettura, l'attività si conclude con un laboratorio-gioco di composizione, un poetico e personale collage di colori e costruzioni.

Si gioca con il materiale strutturato e non per riconoscere le forme geometriche, rielaborarle e con esperimenti ludici giungere a nuove composizioni artistico creative.

Nel corso del laboratorio ludico sarà stimolato il dialogo e la riflessione condivisa, momenti di ascolto saranno alternati a piccole attività pratiche: esperimenti ludici e composizioni creativi con diversi materiali.

obiettivi

- conoscere e riconoscere le forme geometriche in forma ludica
- creare collegamenti visivi tra il mondo naturale e il mondo astratto-geometrico
- giocare creativamente con le forme con il materiale strutturato e non
- comprendere una narrazione ascoltata
- saper osservare e interpretare le immagini

calendario

- da ottobre 2023 a maggio 2024
- un incontro della durata di n. 1 ora per la scuola dell'infanzia e n. 2 ore per la scuola primaria

sede di svolgimento

- Ludoteca o sede scolastica



SUONI E PAROLE IN GIOCO



rivolto a

- scuola primaria (classi 3°, 4° e 5°)

contenuti e metodologia

La Sound Art sarà il punto di partenza per riflettere sui singoli suoni che quotidianamente percepiamo intorno a noi.

In un gioco tra suono, trascrizione onomatopeica e immagine visiva troveremo la chiave grafica di ciò che il nostro orecchio può sentire: non solo rumori di oggetti o animali, ma anche di situazioni: come rendere in immagini sonore, ad esempio, il rumore della notte? O della primavera? Parte la sfida!

L'apprendimento dei contenuti avverrà attraverso riproduzioni fotografiche, supporti audiovisivi e albi illustrati che daranno il via a giochi di squadra. La parte di laboratorio prevede la sperimentazione pittorica in prima persona, tra pennelli, timbri e fogli di giornale.

obiettivi

- potenziare il pensiero divergente
- sviluppare la capacità di ascolto
- avvicinare con il gioco alle diverse modalità di comunicazione (visiva, sonora, corporea)
- sviluppare la capacità di sintesi
- favorire la capacità manuali

calendario

- da ottobre 2023 a maggio 2024
- un incontro della durata di n. 2 ore

sede di svolgimento

- Ludoteca o sede scolastica



GLI SCHERZI DI BANKSY



rivolto a

- scuola primaria (classi 4° e 5°)
- scuola secondaria di primo grado

contenuti e metodologia

Lo street artist Banksy con murales, opere che si autodistruggono, parchi giochi al contrario porta messaggi pacifisti per un mondo più libero, corretto e pulito.

Attraverso enigmi, sfide, giochi, associazioni di idee, i ragazzi verranno guidati in un safari urbano alla ricerca dei vari messaggi lasciati da Banksy sui muri di tutto il mondo. Durante il laboratorio sperimenteremo insieme la tecnica dello stencil, da sempre la tecnica preferita dall'artista di Bristol per i suoi lavori di guerilla art: scimmie, ratti, bambini tratti dai graffiti più famosi animeranno speciali immagini ideate e realizzate dai ragazzi stessi.

Immagini, cataloghi d'arte e video supporteranno la fase di presentazione dell'artista, cui seguirà la condivisione di opinioni e riflessioni da parte dei ragazzi per dare avvio a un dialogo aperto. La parte laboratoriale avverrà in piccoli gruppi per passare poi ad una ricerca personale ed individuale.

obiettivi

- apprendere la necessità di comunicare
- sviluppare la comunicazione emotiva
- conoscere e sperimentare la tecnica dello stencil
- favorire la formazione del senso estetico

calendario

- da ottobre 2023 a maggio 2024
- un incontro della durata di n. 2 ore

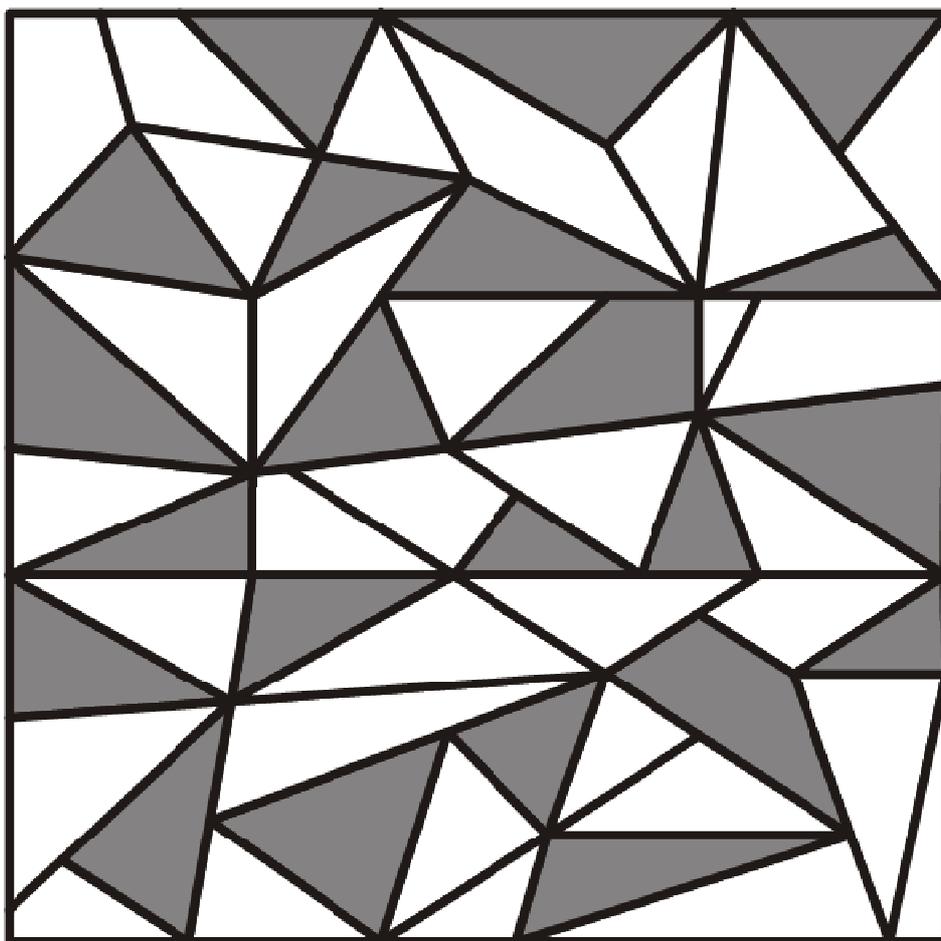
sede di svolgimento

- Ludoteca o sede scolastica



**In questa immagine c'è nascosta una stella a cinque punte.
Siete capaci di vederla?**

Il gioco della stella nascosta, Samuel Loyd (1841-1911)



COMUNE DI UDINE
SERVIZIO CULTURA E ISTRUZIONE
U.O. ATTIVITÀ LUDICHE
Via Sabbadini, 22
33100 Udine
tel. 0432 1272 796 677
e-mail: ludoteca@comune.udine.it

<https://www.sbhu.it/ludoteca-di-udine/>