

IMPARARE GIOCANDO

Proposte ludico didattiche per le scuole cittadine

_____ Anno scolastico 2025-2026



L'Assessorato alla Cultura, Istruzione e rapporti con l'Università del Comune di Udine con l'Unità Operativa Attività ludiche ha predisposto il progetto **Imparare giocando** articolato in una serie di percorsi didattici, che consentono di sperimentare diversi aspetti e linguaggi del gioco.

Perché giocare (da tavolo e di ruolo) a scuola

L'utilizzo del **gioco da tavolo a scuola** permette di operare in un contesto di lavoro di gruppo che aiuta e stimola la **comunicazione**, la **collaborazione** e la **negoziiazione** tra i componenti del gruppo, allena alla **gestione delle emozioni** (riconoscere e comprendere le proprie emozioni e le emozioni altrui), stimola il pensiero creativo, il **problem solving** e la memoria di lavoro (analisi di una situazione, assumere decisioni, pianificare mosse e prevedere quelle dei compagni).

Giocare presuppone comprendere, accettare e rispettare le regole, esercita l'ascolto attivo e il rispetto dell'altro/a.

In particolare il **gioco di ruolo** permette ai giocatori, guidati da un narratore (master), di intraprendere un viaggio avventuroso che li metterà di fronte a diverse situazioni/problemi per superare i quali è necessaria la collaborazione di tutto il gruppo. Lo scorrere della storia stimola le **competenze linguistiche** legate all'immaginazione e alla narrazione. Quando giochiamo, siamo **immersi in una situazione piacevole**, nella quale possiamo migliorare le nostre competenze attraverso un processo che è una vera e propria sperimentazione per prove ed errori.

Metodologia

Game-Based Learning: il gioco da tavolo o di ruolo viene utilizzato per raggiungere dei risultati definiti quali ad esempio esercitare le capacità narrative, o sviluppare il pensiero strategico. L'attività si conclude con un debriefing centrato in particolare sull'analisi degli obiettivi prefissati.

Laboratorio di didattica ludica: vengono proposte diverse tipologie di giochi scelti in base al genere e alle abilità, che ci si propone di allenare.

Laboratorio creativo. L'attività viene proposta attraverso una metodologia ludica ed esplorativa con l'utilizzo di tecniche e materiali speciali, che favoriscono la creatività e stimolano la fantasia.

Visita guidata

Il percorso, attraverso un'esperienza attiva di gioco, si propone di presentare la Ludoteca, i suoi spazi, i materiali e i servizi disponibili.

Ludobus alla Scuola dell'infanzia. Quando il Ludobus arriva a scuola suscita meraviglia e stupore e diventa un'occasione preziosa per giocare insieme all'aria aperta e stare bene.

A chi sono rivolte Le attività si rivolgono alle singole classi o sezioni del nido (gruppo grandi), della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado.

Le attività **sono gratuite e riservate esclusivamente alle scuole cittadine.**

Proposte:

01. Ludoteca: visita guidata
02. Una passeggiata nel bosco
03. Giochi di forme e colori
04. Il mondo fuori-Il mondo dentro
05. Lo spazio in gioco
06. Facciamo squadra
07. One more game
08. Prometheus Project
09. Coding Unplugged
10. Faglia
11. I segreti del cibo con Crema, la capretta imprenditrice
12. Escape Box, Missione S.O.S. Fattoria - Salva il raccolto
13. Paesaggi in movimento
14. Atlante blu
15. Visioni sospese e città dall'alto
16. Miti in orbita
17. Ludobus a scuola

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

ALTRI SERVIZI



CONSULENZA LUDOGRAFICA

Gli insegnanti potranno richiedere una ludografia (lista tematica di giochi) telefonicamente al numero 0432 1272796 o via mail a: ludoteca@comune.udine.it

PRESTITO GIOCHI In Ludoteca è attivo il prestito dei giochi, il servizio è gratuito previa iscrizione al Sistema Bibliotecario del Friuli. In particolare il prestito dei giochi per gli insegnanti può essere concordato in base alle esigenze specifiche con deroghe sia per il numero dei giochi che per i limiti della durata.



ADESIONI

Per partecipare alle attività è necessario compilare il modulo, che si può trovare al link:

<https://forms.gle/U5thiceuXhmrSGsd6>



Il soggetto che cura l'attività provvederà in seguito a contattare l'insegnante richiedente ai recapiti riportati sul modulo di richiesta per comunicare l'effettivo accoglimento della domanda, concordare il calendario e tutti i dettagli organizzativi.

La prenotazione si intende confermata solo in seguito alla conferma telefonica o via mail.

Le richieste saranno accolte fino a esaurimento dei posti disponibili, farà fede la data di ricevimento.

Le adesioni si ricevono entro il 18 ottobre 2025.

Ogni classe può partecipare a massimo due percorsi per classe oltre al progetto "Ludoteca- visita guidata" e "Pimpa 50".

Non è previsto il servizio di trasporto.

INFORMAZIONI

U. Org. Biblioteche

U. O. Attività Ludiche

tel. 0432 1272 796 - 687

e-mail: ludoteca@comune.udine.it

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



01 LUDOTECA: VISITA GUIDATA

Nido d'infanzia (grandi)
Scuola dell'infanzia
Scuola primaria
Scuola secondaria di primo e secondo grado

tipologia: visita ludica guidata

quando: da settembre 2025 (escluso il giovedì mattina)

durata: 2 ore

dove: in Ludoteca, via del Sale 21

Il percorso si pone l'obiettivo di presentare la Ludoteca e i suoi servizi, attraverso una **visita dedicata** esclusivamente alla classe o gruppo richiedente (compatibilmente con l'orario di apertura al pubblico del servizio). La visita ludica viene programmata e modulata sulla base dell'età dei partecipanti e per i più grandi tematizzata in accordo con gli insegnanti scegliendo giochi da tavolo con caratteristiche idonee all'ambito di maggior interesse: linguistico-narrativo, logico-matematico, cooperativo. Al gruppo classe sarà lasciato un tempo per il gioco autonomo, ma sempre facilitato dall'adulto, con scelta del titolo, lettura e comprensione del regolamento, sperimentazione del gioco.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

02 UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO

Scuola dell'infanzia (sezione medi e grandi)

metodologia: Laboratorio di didattica ludica
(gioco da tavolo)

quando: da gennaio 2026

durata: 1 ora e mezza

dove:

- . Ludoteca, via del Sale 21
- . Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato)

Il laboratorio prende ispirazione dal gioco da tavolo "Le Jeu du Loup" (ed. Nathan) e si pone l'obiettivo di portare nelle scuole dell'infanzia **un'attività di esplorazione** con l'utilizzo di materiali diversificati. In un primo momento la classe, divisa in piccoli gruppi, giocherà al gioco da tavolo "Le Jeu du Loup" lavorando sul **riconoscimento di forme**, sulla **verbalizzazione** e sul **rispetto del turno**. In un secondo momento l'intera classe sarà coinvolta in un'attività che riprende le regole e le dinamiche del gioco appena svolto, in versione...gigante! Accompagnati da un momento narrativo nell'esplorazione di un bosco e nella raccolta di fiori e frutta, le bambine e i bambini incontreranno un lupo dispettoso, intenzionato a rubare il loro bottino. La collaborazione, il divertimento e un pizzico di fortuna permetteranno ai partecipanti di vincere la partita!

A cura di Arteventi Soc. Coop.

03 GIOCHI DI FORME E COLORI

Scuola dell'infanzia (sezione medi e grandi)

metodologia: Laboratorio di didattica ludica
(gioco da tavolo)

quando: da gennaio 2026

durata: 1 ora e mezza

dove:

- Ludoteca, via del Sale 21
- Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato, con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie)



Il laboratorio è strutturato in due momenti. Inizialmente la classe, divisa a gruppi e, con la supervisione degli operatori e delle/degli insegnanti, si intavola il gioco "la Corsa dei colori" (ed. Erickson). Questo gioco da tavolo, giocato a livelli differenti in base all'età dei partecipanti, esercita la **verbalizzazione**, il **rispetto del turno** e il **riconoscimento di forme e colori** primari e secondari, introducendo anche le dinamiche dei più classici giochi di percorso (come il gioco dell'oca). In un secondo momento, seguendo il fil rouge del colore e delle forme, gli alunni metteranno in gioco la loro creatività in un momento collettivo, attraverso "Disegna" di Hervé Tullet; con questa seconda parte si avrà modo "di ripassare" quanto appreso nel gioco precedente e di mettere in pratica le conoscenze sulle forme e sui colori.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

04 IL MONDO FUORI-IL MONDO DENTRO

Scuola Primaria - classi 1^a-2^a

metodologia: Laboratorio di didattica ludica

quando: da novembre 2025

durata: 2 ore

dove:

- Ludoteca, via del Sale 21
- Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie)



L'osservazione e la narrazione sono le protagoniste di questa attività ludico-didattica, che utilizza giochi apparentemente molto diversi, con l'obiettivo di esercitare competenze simili. La prima parte della proposta verte su due giochi di **osservazione, associazione e sviluppo del linguaggio**: in Passa la bomba Junior si esercitano la denominazione e il riconoscimento selettivo dei contesti, in Kaleidos Junior si lavora sull'osservazione e il riconoscimento di qualità e caratteristiche di ambienti e oggetti. In una seconda fase ci si sposta su due giochi che lavorano sull'osservazione delle proprie **emozioni**, sull'**empatia** e sulla **verbalizzazione**: "Le storie della famiglia emozioni" e "I colori delle emozioni". L'attività, condotta in piccoli gruppi, si conclude con un momento di debriefing nel quale confrontarsi insieme sull'attività svolta e sulle dinamiche emerse.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

05 LO SPAZIO IN GIOCO

Scuola Primaria - classi 3^a-4^a-5^a

metodologia: Laboratorio di didattica ludica

quando: da novembre 2025

durata: 2 ore

dove:

- . Ludoteca, via del Sale 21
- . Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie)

Questa attività utilizza giochi da tavolo che allenano l'**intelligenza spaziale** e l'elaborazione di strategie attraverso l'analisi dello spazio. L'obiettivo è quello di proporre alle classi del secondo ciclo della scuola primaria una serie di giochi da tavolo, che saranno giocati in modalità competitiva individuale e/o competitiva a squadre. (Fra i giochi proposti: Kingdomino, Blokus, Battle Sheep, Carcassonne, Draftosaurus). Alla fine dell'attività verrà lasciato uno spazio per la condivisione di feedback e opinioni sul gioco svolto e sulle dinamiche intercorse, per riflettere insieme sulle strategie utilizzate e sulle emozioni emerse.

A cura di Arteventi Soc. Coop.



06 FACCIAMO SQUADRA

Scuola Primaria - classi 3^a-4^a-5^a

metodologia: Game-Based Learning (gioco da tavolo)

quando: da novembre 2025

durata: 2 ore

dove:

- Ludoteca, via del Sale 21
- Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie)

Con questa attività si utilizzano giochi da tavolo di tipo **cooperativo**, ovvero i giocatori coordinano le loro azioni per raggiungere una o più condizioni di vincita collettiva e i giocatori vincono o perdono tutti insieme. Sarà necessario **trovare strategie condivise** e **pianificare** le azioni insieme ai compagni, esercitando l'**ascolto**, la **comunicazione** e la **negoziiazione**. L'attività si conclude con un momento di confronto: cosa ci ha permesso di vincere? Cosa ci ha portati alla sconfitta? Dove abbiamo sbagliato e cosa avremmo potuto fare meglio? Quali sono stati i punti di forza e quali le debolezze della nostra squadra? E, soprattutto, siamo stati e state in grado di ascoltarci e collaborare divertendoci insieme?

A cura di Arteventi Soc. Coop.



07 ONE MORE GAME

Scuola secondaria di primo e secondo grado

metodologia: Game-Based Learning (gioco da tavolo)

quando: da novembre 2025

durata: preferibilmente 2 incontri da 2 ore ciascuno.
È possibile ridurre l'intervento a un unico incontro da 2 ore

dove:

- Ludoteca, via del Sale 21
- Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie)

L'obiettivo è quello di avvicinare al gioco da tavolo ragazzi e ragazze preadolescenti nella fase in cui i loro gusti e le loro necessità, anche in termini di gioco, sono in cambiamento. I giochi proposti, di **genere cooperativo o collaborativo**, avranno una difficoltà adatta all'età dei giocatori e un'ambientazione accattivante (horror, sci-fi, fantasy). Alle ragazze e ai ragazzi verrà chiesto di confrontarsi, comunicare e portare a termine alcuni obiettivi cooperativi o tramite competizione a squadre. La tipologia dei giochi proposti permetterà di rafforzare dinamiche positive di **team building e problem solving**, offrendo al contempo un'esperienza divertente e coinvolgente. Il momento di gioco vero e proprio sarà preceduto da una narrazione, condotta dall'operatore ludico e volta a rendere l'esperienza più immersiva, e seguito da un debriefing sulle dinamiche intercorse e sulle strategie di gioco applicate, che possa far sedimentare quanto appreso e permettere il confronto verbale fra i partecipanti.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

08 PROMETHEUS PROJECT

Scuola secondaria di primo grado
massimo 10 classi

metodologia: Game-Based Learning (gioco di ruolo narrativo)

quando: da gennaio 2026

durata: 1.30 ore

dove: Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie se possibile con aula multimediale)

Prometheus Project è un **gioco di ruolo narrativo** ideato da Invasioni Creative per le scuole, pensato per stimolare **immaginazione, collaborazione, capacità di dialogo e negoziazione**. Gli studenti, divisi in piccoli equipaggi di una navicella spaziale in cerca di un pianeta abitabile, interpretano personaggi e affrontano scelte collettive di fronte a bivi narrativi: ogni decisione influenza risorse vitali e il morale del gruppo, mettendo alla prova cooperazione e riflessione etica. La storia, non lineare e con finali alternativi, permette di **confrontare strategie diverse** e favorisce, nel debriefing finale post esperienza ludica, un momento di analisi e discussione condivisa. Il gioco viene proiettato con LIM o videoproiettore per offrire un'esperienza ludica alla classe intera.

A cura di Invasioni Creative



09 CODING UNPLUGGED

Scuola primaria - classi 4^a-5^a
Scuola secondaria di primo grado
massimo 10 classi

metodologia: Game-based learning
(area STEAM)

quando: da gennaio 2026

durata: 2 ore



dove: Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie)

Il percorso educativo si propone di utilizzare i giochi da tavolo che sfruttano le dinamiche del **coding attraverso la meccanica delle scelte simultanee e/o delle mosse nascoste**. L'attività offre un'occasione per sviluppare il pensiero computazionale senza l'uso del computer grazie all'apprendimento di sequenze, cicli e logica algoritmica. L'attività si propone di stimolare il **pensiero strategico**, aumentare la **capacità di analisi** delle informazioni, stimolare la capacità di assumere decisioni, migliorare la **capacità di programmazione**, sviluppare il **pensiero computazionale**, lavorare sulla **gestione delle emozioni** (in particolare accettazione della sconfitta. La seduta di gioco, individuale o a piccoli gruppi, sarà preceduta da una rapida introduzione al coding e seguita da un momento di debriefing, utile per fare una riflessione ed un'analisi dell'attività svolta e la valutazione dell'esperienza. L'attività sarà modulata sulla base dell'età e del numero dei partecipanti.

A cura di Massimo Salvador

10 FAGLIA



Scuola primaria - classi 4^a-5^a
Scuola secondaria di primo grado
massimo 10 classi

metodologia: Game-Based Learning
(area STEAM-geologia, scienze, educazione civica)

quando: da gennaio 2026

durata: 2 ore

dove: Sede scolastica (si richiede uno spazio adeguato con una divisione dei banchi in isole circondate da sedie)

Il gioco simula **la gestione di un territorio** a rischio sismico: i giocatori devono ispezionare i terreni edificabili, scegliere se costruire edifici normali o antisismici e affrontare eventi sismici casuali lungo le faglie. Attraverso dinamiche ludiche, sviluppano conoscenze sulle caratteristiche di un evento sismico, **consapevolezza** sul rischio terremoto, **capacità di valutazione**, **pianificazione strategica** e **gestione dell'incertezza**. Vince chi, a fine partita, ha edificato il maggior numero di terreni. Attraverso il gioco si lavora sulla competenze relative a: comprensione delle caratteristiche del suolo, delle faglie sismiche, dell'energia e dell'epicentro di un terremoto e dei rischi connessi ad un evento sismico, valutazione dei pro e contro della scelta del terreno e della tipologia di costruzione, **comprensione dell'importanza della prevenzione** e della **progettazione responsabile** in contesti reali, adattamento a eventi imprevisti (il terremoto casuale), capacità di rivedere le proprie strategie, **assumere decisioni** in un contesto dove non tutto è prevedibile, discutere strategie, confrontare risultati, apprendere dagli altri.

A cura di Kaleidoscienza APS

Scuola dell'Infanzia (grandi)

Scuola Primaria

massimo 5 classi

metodologia: Laboratorio di didattica ludica

quando: febbraio - marzo 2026

durata: 2 ore

dove: Ludoteca, via del Sale 21

La capretta Crema ha un'idea: vuole trasformare le carote in marmellata e venderla nel suo paese. In questo workshop divertente e interattivo, scopriamo il viaggio del cibo, dal campo fino al nostro piatto! Durante il gioco, esploreremo tutte **le tappe della filiera alimentare**, scoprendo come ciascun passaggio possa essere reso più sostenibile. Il percorso della capretta Crema va dalla coltivazione delle carote alla preparazione della marmellata, dal trasporto all'etichettatura, fino alle strategie di marketing per vendere il prodotto con successo. I partecipanti impareranno anche **l'importanza di ridurre gli sprechi e di riciclare**. Attraverso giochi e attività, i bambini scopriranno tante professioni legate al cibo e capiranno cosa succede prima che i prodotti arrivino sui scaffali del supermercato.

A cura di Letizia Diamante

12 ESCAPE BOX - MISSIONE S.O.S. FATTORIA – SALVA IL RACCOLTO!

Scuola Secondaria di Primo grado
massimo 5 classi

metodologia: Laboratorio di didattica ludica

quando: febbraio - marzo 2026

durata: 2 ore

dove: Ludoteca, via del Sale 21

Ispirato a escape boxes ed escape rooms, questo gioco educativo unisce **logica, collaborazione e creatività** per discutere di educazione ambientale e alimentare. La trama ruota attorno a una sfida reale: la crisi degli impollinatori e il loro ruolo fondamentale nella produzione di cibo. Senza di loro, gran parte della frutta e della verdura non arriverebbe sulle nostre tavole. Il gioco è costruito in modo che ogni indovinello risolto avvicini le squadre all'obiettivo finale. Questa attività include prove e quiz legati alla sostenibilità, alla biodiversità, alla filiera alimentare e alla scienza dell'alimentazione, e offre un'esperienza immersiva per riflettere sulle connessioni tra natura e consumo alimentare.

A cura di Letizia Diamante

13 PAESAGGI IN MOVIMENTO

Scuola dell'Infanzia
Scuola Primaria classi 1^a-2^a

metodologia: Laboratorio creativo

quando: da ottobre 2025 a marzo 2026

durata: 1.30 ore

dove:

- Ludoteca, via del Sale 21
- Sede scolastica



Un laboratorio pensato per piccoli esploratori, invitati a immaginare e raccontare ciò che vedono affacciandosi da un immaginario finestrino di un treno in movimento. Colline, città, mari e montagne scorrono come pennellate veloci, pronte a trasformarsi in racconti per immagini. Ispirandosi ad artisti contemporanei, bambine e bambini partiranno dall'osservazione di paesaggi reali per poi dar vita a collage visionari di profumi, fatti di carte sensoriali e materiali speciali. Ogni creazione sarà un paesaggio interiore, ricco di emozioni, ricordi e dettagli poetici. Attraverso momenti di ascolto, giochi per **allenare lo sguardo** e albi illustrati, si stimoleranno **creatività ed espressione personale**, sviluppando attenzione ai particolari e le capacità manuali: un gioco nuovo per leggere e interpretare il paesaggio con occhi curiosi e immaginazione libera.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

14 ATLANTE BLU

Scuola Primaria

metodologia: Laboratorio creativo

quando: da ottobre 2025 a marzo 2026

durata: 1.30 ore

dove: Sede scolastica



Un tuffo tra le onde, le luci e i riflessi del mare: questo laboratorio invita bambine e bambini a lasciarsi incantare dalla superficie dell'acqua, dai suoi movimenti e colori, per comprendere il valore che l'acqua ha sul nostro pianeta. Attraverso le suggestioni date da opere d'arte, albi illustrati e brevi video, scopriremo il paesaggio marino, in tutte le sue trasformazioni. A seguire, il laboratorio creativo offrirà la possibilità di **giocare con i materiali**: acquerelli, materiali inconsueti e sensoriali, come le resist texture daranno vita a superfici materiche e suggestive. **Sperimentando** colori, trasparenze e gesti pittorici, ognuno diventerà mappatore di onde e navigatore di storie. Il mare diventerà così un luogo da esplorare, osservare e raccontare, ma anche da custodire e proteggere. Ogni onda dipinta sarà un gesto di consapevolezza, ogni storia un invito - attraverso il gioco - **a prendersi cura** di un ecosistema fragile e prezioso: perché conoscere il mare, con i suoi colori, i suoi suoni e le sue meraviglie, è il primo passo per amarlo e difenderlo.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

15 VISIONI SOSPESSE E CITTÀ DALL'ALTO

Scuola Primaria classi 3^a-4^a-5^a

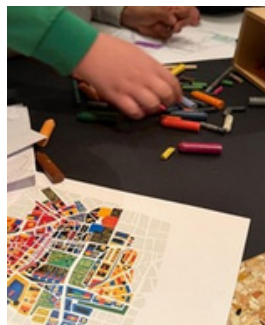
metodologia: Laboratorio creativo

quando: da ottobre 2025 a marzo 2026

durata: 1.30 ore

dove:

- Ludoteca, via del Sale 21
- Sede scolastica



Un viaggio immaginario tra mappe e città invisibili, pensato per stimolare la fantasia e il gioco. A bordo di una mongolfiera fantastica, bambine e bambini si alzeranno in volo per osservare il mondo dall'alto: strade, piazze, fiumi e palazzi si intrecceranno come fili in una grande trama urbana da reinventare. L'attività inizierà con un gioco di **esplorazione visiva**, osservando insieme cartine geografiche, mappe storiche, opere d'arte e albi illustrati, per **scoprire** forme, linee e geometrie che si nascondono nei paesaggi urbani. Nel laboratorio ogni partecipante **immaginerà la propria città** come una mappa vivente: in un gioco di sovrapposizioni e disegni, i quartieri diventeranno trame, le strade linee di sagome e storie. Carte geografiche, materiali leggeri e il gioco narrativo della mongolfiera renderanno l'esperienza coinvolgente e simbolica. Un'attività che stimola l'**osservazione**, la **libertà espressiva** e una lettura immaginifica della città, sospesa tra realtà e sogno.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

16 MITI IN ORBITA

Scuola Primaria classi 3^a-4^a-5^a
Scuola Secondaria di primo grado

metodologia: Laboratorio creativo

quando: da ottobre 2025 a marzo 2026

durata: 1.30 ore

dove:

- Ludoteca, via del Sale 21
- Sede scolastica



Un viaggio tra stelle lontane e galassie, dove gioco, scienza e immaginazione si incontrano e si trasformano in racconto. Ragazzi e ragazze si sfideranno in una caccia alle forme celesti, osservando il cielo per scoprire costellazioni e miti antichi intrecciati tra le stelle. Attraverso immagini astronomiche, albi illustrati e video sul cosmo, l'esperienza prende avvio come una spedizione creativa e ludica nello spazio, dove ogni partecipante diventa **esploratore di miti antichi e mondi sconosciuti**. Si incontreranno in un gioco a tappe creature leggendarie e divinità celesti: Orione il cacciatore, Andromeda incatenata, Pegaso il cavallo alato, Cassiopea sul suo trono... Figure che vivono sospese nel cielo, tra astronomia e narrazione. Durante il laboratorio, con cartoncini scuri, colori metallici, forature luminose e fili sospesi, ogni partecipante costruirà la propria mappa celeste. Un'attività che **stimola la fantasia** a partire da spunti scientifici e mitologici, educa all'osservazione del cielo e invita a creare paesaggi stellari da abitare con l'immaginazione.

A cura di Arteventi Soc. Coop.

17 LUDOBUS A SCUOLA



Scuola dell'Infanzia

DIRITTO AL GIOCO

quando: da marzo 2026

durata: 2 ore

dove: Cortile/giardino della scuola

Numero massimo: 6 interventi (circa 100 partecipanti ad intervento)

Lescuole hanno la possibilità di richiedere un intervento di animazione del Ludobus (un mezzo mobile appositamente attrezzato che trasporta giochi), che arriva a scuola creando un momento speciale di festa e di incontro. L'intervento si svolge all'aperto cosicché l'ambiente, che diventa parte del gioco stesso, possa stimolare in particolare le capacità coordinative e più in generale le abilità motorie.

A cura di Arteventi Soc. Coop.



Biblioteca Civica "V. Joppi" Udine

Sezione Moderna

riva Bartolini 5

0432 127 2589

bcusm@comune.udine.it

www.sbhu.it/udine-sezione-moderna/

Programma Scuole Giovani on-line:

<https://www.sbhu.it/eventi/bibliotecascuola-giovani-2025-2026>

Sezione Ragazzi

riva Bartolini 3

0432 127 2585

bcur@comune.udine.it

www.sbhu.it/udine

Programma Scuole Ragazzi on-line:

<https://www.sbhu.it/eventi/bibliotecascuola-ragazzi-2025-2026>

U. O. Attività Ludiche

0432 127 2796 - 687

Ludoteca

via del Sale 21

0432 127 2677

ludoteca@comune.udine.it

www.sbhu.it/ludoteca-di-udine/

Programma Scuole Ludoteca on-line:

<https://www.sbhu.it/eventi/imparare-giocando-2025-2026>

I dati raccolti verranno utilizzati e forniti a terze parti (ovvero ai soggetti che propongono le attività didattiche) esclusivamente per l'organizzazione delle attività di Imparare Giocando, nel rispetto di quanto stabilito dal Regolamento Europeo UE 2016/679. (Informativa trattamento dati)