

Proposte laboratorio per bambini dai 4 anni in su tutti possono essere calibrati per fascia di età, anche per adulti (es insegnanti o educatori)

N Bambini: max 15 o più se sono presenti degli "aiutanti". Durata media circa 1,30 ore

Le rayografie

Argomento: la rayografia (Man Ray) è sempre un modo coinvolgente di tuffare bambini e adulti nella storia della fotografia e di far scoprire loro un mondo ormai in via di estinzione fatto di pellicole e carte fotosensibili, acidi, camere oscure, macchine fotografiche prive di grandi memorie, schermi digitali e automatismi vari. Necessario sapere le basi dello sviluppo per capire la particolarità di fotografie scattate con lavatrici industriali o di scatti lunghi due anni. Scopriamole.

Ingredienti: una stanza completamente buia e una lampada da tavolo

- da acquistare una sola volta: lampada Paterson e pinze x fotografie e tre bacinelle dai colori diversi
- facile consumo : acidi (durano diversi laboratori) e carta da stampa fotografica
-

"Stelle: variazione sul tema"

Ciclo di diversi laboratori dedicati allo studio sulla rappresentazione della stella. Ogni incontro lascia a bambini e adulti l'opportunità di lavorare con materiali diversi. Si può prevedere un "catalogo" di numerosissime stelle da esporre.



La tavola...del pittore

Una prova di pittura con acquarelli molto particolari: il succo degli alimenti offre una tavolozza speciale per quadri delicati e talvolta profumati.

Alcuni interventi con la tecnica del frottage su tavolette speciali fatte solo con alimenti, daranno un tocco di colore e più spazio alla fantasia.

Titolo: L'abito fa il monaco

Contrariamente a ciò che dice il proverbio, l'abito fa il monaco è un gioco che parte dall'espressione di un volto e associa un abito adatto. Tramite il collage o il disegno, l'abito ha caratteristiche e colori che lo rendono triste, allegro, pensierato. Proprio come la persona che lo indossa.

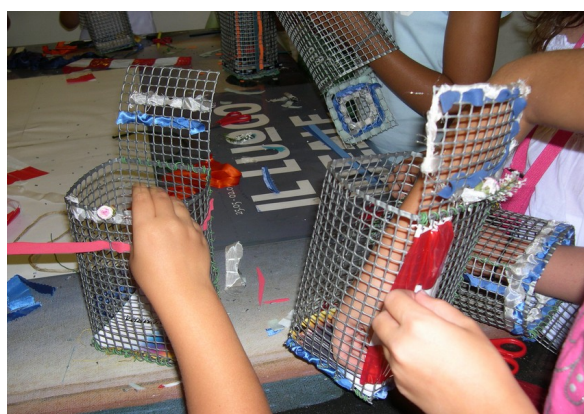
Titolo: Fuori dai solchi

Un ciclo di laboratori che accennano la tecnica del mosaico. Partire dal disegno e arrivare a un oggetto che è pur sempre bidimensionale ma acquista un corpo con una superficie, una temperatura un effetto tutto suo. Il titolo prende spunto da uno degli incontri che prevede l'utilizzo di sementi.

• Titolo: Taglia e cuci

(Lina)

Argomento: con reti da giardinaggio e materiali di recupero, ogni bambino ha costruito una scatola con il tappo da usare come portapenne o astuccio. Anche questo un gioco di intrecci e tanta, tanta pazienza.



• Titolo: Tra te e me

Acquisire il concetto di confine attraverso un gioco nel quale la propria sagoma, confine personale, viene intersecata e sovrapposta a quella di un compagno. Significa avere qualcosa in comune: un confine personale che diventa territoriale. Cosa avremo mai in comune? Tagliamo e ri assembliamo i territori che abbiamo in comune e vediamo cosa esce.

Titolo: Questioni personali

Identificare se stessi come un insieme di sensazioni uniche e a volte indefinibili e indecifrabili e a prendere coscienza dell'universo altrui fatto dalle stesse sensazioni riferite e vissute però in modo personale e altrettanto unico e autentico. Io sono fatto di Aria, Terra o Fuoco? Ora ti faccio vedere... (collage in carta o materiali)



Titolo: La forma delle idee

Un gioco molto accattivante che è la rivisitazione di uno dei laboratori più classici del metodo Munari "Il formato", un semplice pezzo di carta che grazie alla fantasia e alla sua forma assume significati sempre diversi e impensabili. Utenti dai 6 ai 10 anni – Scuola elementare

Titolo: Triti e ritratti

Il ritratto come pretesto per aumentare nei bambini la capacità di organizzare gli spazi, di creare una composizione, di ricercare armonia e quella di concepire e apprezzare l'asimmetria e la diversità dell'essere umano come insieme di bellissimi difetti più che come essere perfetto.

Titolo: Il colore del sentimento (variante più complessa di Triti e Ritratti)

Argomento: un viaggio tra le variazioni di colore e tutte le sfumature questa volta utilizzate come linguaggio descrittivo per un sentimento, un'emozione, una particolare visione del mondo. Coloriamo il nostro ritratto....un ritratto un po' strano...



Titolo : Dalla figura all'astratto

Un metodo semplicissimo per capire il meccanismo che ha portato alla graduale astrazione della figura, per assimilare il significato di astrazione, gestirlo, farlo proprio. (con proiezione di foto)

Cerca-colore :



Tutti sanno che per disegnare un volto serve il rosa, per il mare il blu, per le nuvole il grigio. Ma il disegno ha sempre un aspetto poco convincente. Con questo gioco si scopre e si impara che, per colorare “le cose”, a volte servono colori diversi da quelli che immaginiamo. Il riconoscimento dei colori, per un bambino delle elementari, viene ormai dato per scontato. Quella che ancora non è interiorizzata, però, è la capacità di riconoscere e concepire le sfumature, le tonalità del colore stesso. Il giallo è giallo, il blu è blu: scuro, chiaro ma, a parte poche eccezioni, le classificazioni si fermano lì. Il problema più grosso, tuttavia, non è

questo. Ciò che la maggior parte dei pittori fa e gli altri non sanno fare, è, più semplicemente, fidarsi di ciò che vedono.

Ingredienti richiesti: pastelli a olio possibilmente 8 scatole(2 scatole da 24 x 4 marche diverse buona qualità no cina) x 20 bambini. Durano x molti laboratori.

Per non perdere il filo:

Con fili e spaghi, si “cuce” un cartoncino colorato precedentemente bucato dall'operatrice Il gioco, adatto anche a bambini molto piccoli, stimola la capacità di concentrazione e di organizzazione e coordinazione dei movimenti delle dita e di tutta la mano, che in questa età è nella fase cruciale di sperimentazione e di crescita. Alla fine del gioco, i cartoncini cuciti diventeranno illustrazioni per un'animazione basata sul racconto di una storia, inventata sul momento, con i personaggi e le situazioni che scaturiscono dai dialoghi fatti durante il lavoro con i bambini che, come si sa, vedono animali e oggetti anche in un solo puntino.

Via dei matti: ispirato all'opera di C. Nivola “New York” il disegno nasconde, tra segni di ogni tipo, personaggi e oggetti. Seguendo una sequenza particolare di gesti e disegni, apparentemente senza senso, alla fine si rappresenta una città confusa da tante linee che vanno e vengono e solo chi è attento individua particolari che danno chiavi di lettura. Il lavoro si può fare anche grande e in gruppo per essere sezionato per ricavarne una scenografia o tante cartelle da dare ai bambini. Stesa per terra una striscia di carta di circa 2mt di lunghezza per coppia, i bambini vengono invitati a disegnare mentre camminano utilizzando così tutto il corpo.

Ingredienti: pennarelloni neri e colle stik (se ci sono anche tempere colorate o pennarelli grossi) E' necessario uno spazio abbastanza vasto. Rotolo carta (può essere per esempio MALA di IKEA)

Larghezza: 47 cm

Lunghezza rotolo: 30 m

Numero articolo: 201.522.81 costo a ottobre 2014 5€

O simili tipo carta x plotter che però è più costosa



Puntasecca: un disegno fatto graffiando colore precedentemente spennellato su lucidi da proiezione e fatto seccare. Si osserva la necessità di scrivere in modo speculare, proprio come quando si incide una lastra per la stampa. La conclusione può essere anche una proiezione dei lavori.

“Muoviti muoviti!” IL laboratorio, esplora il significato e la bellezza dell'arte gestuale attraverso la sperimentazione diretta a partire dalla conoscenza-coscienza del proprio corpo. L'arte gestuale bella in quanto vivibile attimo per attimo con emozione è incomprensibile per chi, ignaro della filosofia che nasconde, si trova a osservare un grande “pasticcio”. Questo, il motivo che ha orientato la creazione del percorso di questo laboratorio teso soprattutto a “far vivere” il concetto prima di spiegarlo.

Ingredienti: manifesti grandi recuperati (si disegna sul retro) pennarelli grossi e un lettore cd



Il bestiario di

Salvatore: Il gioco si svolge in due fasi: durante la prima, i bambini sono invitati a disegnare nel foglio due gruppi di tanti segni uguali tra loro ma diversi tra i due gruppi.

I fogli, vengono ritirati, mescolati per confonderne l'ordine, ridistribuiti a caso tra i partecipanti. Ci si trova in mano il disegno di un altro. Se questi segni appartenessero a un animale, che animale sarebbe? Il disegno si completa con tutte le parti mancanti dei due animali e ovviamente, si lascia liberi di aggiungere altri animali o elementi dell'ambiente che

li ospita. Curioso constatare che anche i bambini avvicinano lepri a draghi, bruchi a uccellini, topi a gatti e i disegni sono simili a quelli di Salvatore Fancello.

Sono arrivati gli alieni: Il gioco parte tre elementi ritagliati nel cartoncino nero che somigliano vagamente a delle astronavi. Ogni bambino ha un "set" da poggiare sul foglio e da muovere ripetutamente, alla ricerca di combinazioni piacevoli che, una volta individuate, vengono riportate nel foglio graficamente. Il tutto si ripete una decina di volte. Tra tutti i segni inventati, si sceglie quello che piace di più e, su altri fogli e con colori a disposizione, si inizia a creare composizioni con questo segno. I risultati, sono tutti diversi fra loro ma accomunati dall'utilizzo degli stessi elementi.

Ingredienti: cartoncino nero (2 fogli grandi o in risma), tempere, fogli bianchi da 160gr possibilmente A3



Bellu che sole: costruzione di una cornice fotografica con materiali di recupero.
Ingredienti: scatole di riso (o simili) vuote intiere, giornali vecchi o fogli offerte supermercato, colla vinilica, spray oro ricco o argento o colori allegri (giallo o verdino).

SeriMagia: un incontro didattico e divertente con la serigrafia. I bambini verranno guidati alla costruzione di un disegno comune da stampare tramite telaio su carta o magliette.
Ingredienti: il telaio e l'adesivo li porto io.

Forbicine in numero sufficiente. Fogli di carta possibilmente da 100 gr o più e tempera in flacone (un colore qualsiasi).

Versione magliette: ogni bambino deve portare una magliettina bianca anche usata ma abbastanza nuova. Il resto è compreso nel prezzo.

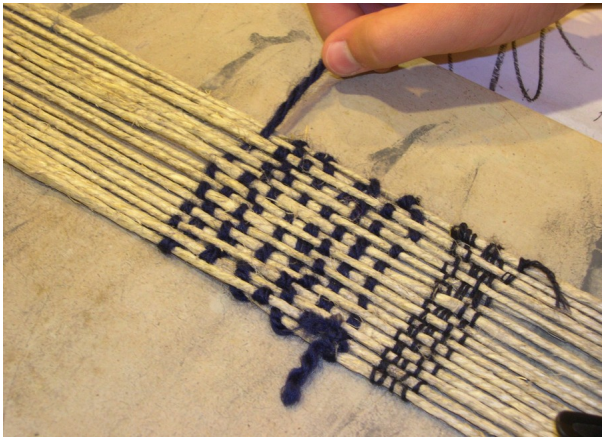
Le magliette saranno personalizzate con il disegno dei bambini e una scritta con data e titolo o luogo della manifestazione.



L'asino vola: un gioco di collage con figure pre_ritagliate dall'operatore. I bambini vengono invitati a inventare animali strani con testa di pesce ali da cigno zampe di elefante. O pancia di pizza braccia a tentacoli occhi di diamante. O testa di cavolo, corpo di vespa e zanne da lupo. O...

Al Buio: un laboratorio di esplorazione e di sentimenti. I bambini e chiunque voglia, grandi compresi, possono partecipare a turno. Il laboratorio prevede che si infilino le mani dentro scatole chiuse contenenti vari materiali. L'animatore saprà creare agitazione ma anche stimolare il coraggio di ognuno per affrontare l'ignoto. Il percorso è aperto a chiunque e dura pochi minuti in base al coraggio di ciascuno.

Ingredienti: porto tutto io



Trame e legacci: Una serie di laboratori legati alla nostra tradizione e il nostro artigianato ricchi di intrecci, trame e tessiture di vario genere. I cestini, la tessitura, il ricamo... sono solo un esempio.

Cipi e Cicci: un laboratorio con ritagli di stoffa per la costruzione di spille a forma di uccellino. Ogni bambino può costruirne diverse e portarsene via.

Ingredienti: colla vinilica. Il resto lo porto io.

E se abbiamo uccellini rimasti da Pasqua gli costruiamo il nido!



Sulle ali della Fantasia :

con imballi e materiali di recupero si costruiscono delle ali da indossare per poi fare giochi e gare all'aperto. Quali saranno le più veloci?

