



IL ROSICCHIALIBRI È UN'INIZIATIVA PROMOSSA DALL' A.G.F.
E DAL GRUPPO DI SERVIZIO PER LA LETTERATURA GIOVANILE



Il Rosicchialibri® è un simpatico topo che, da diversi anni, accompagna i bambini, mediante il gioco, alla scoperta del mondo dei libri, aiutandoli ad assaporare il piacere della lettura. La lettura ha lo scopo di liberare il lettore potenziale, che è in ogni bambino, fornendogli i mezzi necessari a costruire con il libro un rapporto di amore, conquistando il gusto e il desiderio di leggere. La lettura serve a far scoprire e meglio comprendere le proprie emozioni, è veicolo di originalità, coinvolge personalmente ciascuno, con i suoi tempi e i suoi modi. Il Rosicchialibri vuole costruire insieme ai bambini un atteggiamento di attesa verso la lettura: leggere qualcosa che accompagna e sta vicino nel cammino quotidiano, che sa rendere colorato e profumato l'orizzonte del nostro sguardo e sa darci la possibilità di vedere, da altri punti di vista, l'esperienza della vita di tutti i giorni.



IL ROSICCHIALIBRI®





IL PROGETTO

Lo spunto da cui prenderà avvio il gioco di quest'anno è la costruzione di un intero **fumetto**. Il punto di partenza sarà un libro da cui, con il gioco, l'immaginazione e la fantasia nascerà un fumetto per ogni classe. L'ambientazione del gioco sarà libera (passato, presente o futuro) e i bambini potranno sbizzarrirsi con creatività.

Il giornale **RosicchiaTimes**, come lo scorso anno, sarà sostituito da un **calendario murale** sul quale ci saranno 4 spazi rettangolari da riempire con le indicazioni e i suggerimenti che vi saranno inviati.

Il progetto ha lo scopo di far entrare i bambini nel mondo del fumetto guidandoli in un percorso che li aiuti a riconoscere, oltre agli elementi del linguaggio, lo stile e le immagini. Sarà preso in considerazione anche il supporto cartaceo, la tecnica e l'originalità della costruzione.

Il gioco intende far sperimentare direttamente la costruzione del fumetto realizzandone, alla fine del percorso, uno per ogni classe.

Le modalità del gioco mirano alla gioia della scoperta, all'esperienza della relazione e devono indurre più al **confronto ludico** che a quello competitivo.

DESTINATARI

Le classi dalla **seconda** alla **quinta** della scuola primaria.

GIURIA E PREMI

Una giuria qualificata giudicherà i lavori ricevuti e premierà il migliore per ogni livello di classe con un **PACCO DI LIBRI**.

IL GIOCO

Il Rosicchialibri invierà in un'unica spedizione alle classi iscritte:

- Una **lettera** con le istruzioni;
- Il **calendario** con i **bollini** giornalieri;
- **4 etichette** con i suggerimenti da applicare, in tempi successivi, negli appositi spazi sul calendario;

e a ogni bambino:

- **1 copia di un giornalino**, costruito da altri bambini della Banda del Rosicchialibri, che presenta il libro che servirà come punto di partenza per il gioco;
- La **Tessera della "Banda del Rosicchialibri"**.

Il gioco terminerà entro il

31 MARZO 2010

(farà fede il timbro postale)

con l'invio di un fumetto inventato dalla classe prendendo spunto dal materiale ricevuto dal Rosicchialibri.

La spedizione andrà fatta all'indirizzo:

Rosicchialibri

Viale Francesco Baracca, 15D

01100 Viterbo

ISCRIZIONE

L'iscrizione dovrà avvenire tramite:

- La compilazione della **scheda** allegata e inviata all'indirizzo mail: **rosicchialibri@gmail.com**
- Il **pagamento** di 1 € a bambino per l'iscrizione annuale alla banda del Rosicchialibri da effettuarsi sul **ccp 11674017**

entro il **20 NOVEMBRE 2009**