



**MINERVA LIBRI**

V e r o n a

# Proposta 2017/2018 SEMINARIO/INCONTRO

---



**MINERVA LIBRI**

V e r o n a

Vicolo Basso Acquar, 2  
37135 Verona

[manuel@minerva-libri.it](mailto:manuel@minerva-libri.it)

[manuela@minerva-libri.it](mailto:manuela@minerva-libri.it)

**vicolo Basso Acquar, 2 – 37135 Verona**  
[www.minerva-libri.it](http://www.minerva-libri.it) – [info@minerva-libri.it](mailto:info@minerva-libri.it)



**MINERVA LIBRI**

Verona

## **CARLO CARZAN / SONIA SCALCO**

### **GIOCHI ALLENAMENTE IN LIBRERIA**

**PROGETTO A CURA DI CARLO CARZAN E SONIA SCALCO**

**Prodotto da Così per gioco con la collaborazione di Editoriale Scienza**

#### **Descrizione**

“Giochi Allenamente” è un progetto di divulgazione e di formazione, pensato per adulti formatori e ragazzi, in ambito educativo.

L'idea fondamentale è che si possa ALLENARE E POTENZIARE IL CERVELLO GIOCANDO. Perché usare i giochi "allenamente"?

- Perché è possibile allenare il cervello e migliorare se stessi con un allenamento semplice e ludico.
- Perché in un contesto di gioco s'impara con maggiore facilità.
- Perché tutti siamo “geni”, bisogna dare valore ai nostri talenti e allenare la nostra mente.
- Perché la memoria cresce e si amplifica con l'allenamento ludico.
- Perché è possibile aumentare e migliorare la propria concentrazione.
- Perché usando i giochi di “AllenaMente” in modo graduale, cresce l'autostima.

Le attività pensate per essere realizzate in collaborazione con le librerie sono:

**CONFERENZA LUDICA GIOCHI ALLENAMENTE! [per i ragazzi]**

**SEMINARIO “UN KIT PER ALLENARE IL CERVELLO” [per i formatori]**

Tutte le attività hanno come riferimento il libro

**ALLENAMENTE – giochi, attività e trucchi per allenare il cervello  
di Carlo Carzan e Sonia Scalco – Ed. Scienza, 2016**

A metà strada tra un manuale e un laboratorio ludico, si propone di sviluppare le capacità cognitive come la memoria, l'osservazione, la concentrazione, la logica ecc., stimolando la curiosità del giovane lettore e invitandolo a provare le attività e i giochi proposti.

Dopo una breve introduzione per spiegare come funziona il cervello e comprendere quanto siano importanti per il suo sviluppo una buona alimentazione e una sana attività fisica, i due allenatori propongono un percorso per comprendere al meglio come sfruttare le potenzialità della mente e allenare la logica, la memoria, l'attenzione la curiosità. Ogni allenamento prevede giochi e attività di vario genere, scopriremo come poterli usare quotidianamente a scuola, a casa e con gli amici, per divertirci e allo stesso tempo rendere migliore il nostro cervello.

#### **Le attività**

**CONFERENZA LUDICA GIOCHI ALLENAMENTE! [per i ragazzi]**

Una conferenza per Imparare Giocando

“Il gioco, cibo per la mente”, recitava così una campagna pubblicitaria di qualche anno fa. Proprio partendo da questo presupposto abbiamo pensato di presentare un laboratorio che avesse il gioco al centro dell'attenzione.

Un percorso che si propone di sviluppare le capacità cognitive, la memoria, la riflessione, la concentrazione, la logica. Utilizzeremo giochi di vario genere, di logica o memoria, di concentrazione e osservazione, narrazione e investigativi, ogni gioco con un proprio ruolo ed identità e scopriremo come poterli usare quotidianamente per allenare la mente.

La Conferenza Ludica proposta da Carlo Carzan è un racconto che tra immagini, giochi e narrazioni porta il mondo della divulgazione tra bambini e ragazzi.

**vicolo Basso Acquar, 2 – 37135 Verona**

[www.minerva-libri.it](http://www.minerva-libri.it) – [info@minerva-libri.it](mailto:info@minerva-libri.it)

**SCHEMA TECNICA****Età**

Dai 9 ai 99 anni. Per non smettere mai di allenare la mente

**Numero partecipanti**

Dipende dal luogo in cui svolge l'attività, è pensata anche per grandi come teatri o auditorium.

**Durata** circa 90 minuti – è possibile replicare l'evento più volte nella stessa giornata.

**Materiali tecnici**

Amplificazione e radio-microfono, computer e connessione internet, Videoproiettore e schermo.

**SEMINARIO “UN KIT PER ALLENARE IL CERVELLO” [per i formatori]**

Si tratta di un **kit per allenare il cervello**, strumenti operativi che gli adulti, che siano insegnanti, genitori, operatori culturali o educatori, possono utilizzare in modo concreto nel loro quotidiano approccio con bambini e ragazzi.

Il percorso si propone di sviluppare le capacità cognitive, la memoria, la riflessione, la concentrazione, la logica, il problem solving e allo stesso tempo punta a fornire un metodo di lavoro e di studio. Basato sul metodo “Scuola Ludens”, utilizza giochi di vario genere, da quelli con carta e matita ai classici giochi da tavolo e da scacchiera, ognuno con un proprio ruolo ed identità, **mettendo in relazione la logica, i giochi, il pensiero laterale ed il problem solving**. In questo senso il gioco diventa uno strumento fondamentale per allenare il cervello ad una analisi non superficiale, ma approfondita e “parallela”, partendo da un'ipotesi delle scelte da effettuare, comprenderne gli effetti e giungere ad una conclusione.

**DURATA**

3 ore da svolgersi in un pomeriggio

**PER CHI?**

Educatori, insegnanti, genitori, operatori culturali che lavorano con bambini e ragazzi dagli 8 ai 15 anni

***Gli autori*****Carlo Carzan**

Nella sua vita ha realizzato già un sogno, lavorare giocando, anzi facendo giocare gli altri. Ha dato vita a Così per Gioco, la prima ludoteca palermitana per ragazzi, e a tante iniziative ludiche sin dai primi anni novanta. Crede profondamente nel gioco come strumento di crescita e di formazione, e negli ultimi anni si è specializzato nella didattica ludica, cioè in metodologie didattiche non frontali. Negli ultimi anni ha formalizzato il suo approccio educativo nel metodo Scuola Ludens. Ha vinto il LudoAward con Il calcio con le dita (Editoriale Scienza) e il Premio Andersen per la promozione della lettura con l'associazione Così per Gioco.

**Sonia Scalco**

Animatrice ed esperta di attività artistiche, ha coordinato le attività della biblioludoteca Le Terre del gioco (Palermo), uno spazio di crescita, confronto e sperimentazione per bambini dai 6 ai 12 anni. Ha dato vita con Carlo Carzan a Così per Gioco, la prima ludoteca palermitana per ragazzi, e a innumerevoli iniziative ludiche sin dai primi anni novanta. Oltre a occuparsi di laboratori creativi e di didattica museale, realizza percorsi sulla costruzione di libri con i bambini, valorizzando il lavoro estetico integrato a quello narrativo. È responsabile delle attività del metodo Scuola Ludens, che si propone di educare bambini e ragazzi alla lettura e al gioco.



**MINERVA LIBRI**

V e r o n a

### **Scheda costi**

**libro + conferenza ludica** (per ogni alunno € 49,90 scontato € 16,00)

comprende:

Libro con dedica per ogni partecipante

Una guida per insegnanti in formato pdf

Una Conferenza Ludica/Scenica

**(minimo 90 partecipanti per ogni replica/conferenza)**

**Seminario formatori da 3 ore**

30,00€ comprensivo d'iva e di una copia di Allenamento per ogni partecipante

**(minimo 30 partecipanti)**

## **ANNA CERASOLI**

Breve corso di formazione per insegnanti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

L'incontro, della durata di 2/3 ore, prevede: una prima parte dedicata alle questioni generali riguardanti la didattica della matematica, come l'astrazione e il linguaggio simbolico; una seconda parte, dedicata a temi specifici come la logica, la statistica e il calcolo combinatorio, e alle loro esemplificazioni presenti nei miei testi di divulgazione.

### **Bibliografia con indicazione della fascia di età:**

**Infanzia:** Avventure del Signor 1, E' logico!, L' insieme fa la forza, La grande invenzione di Bubal, E' matematico (quest'ultimo riunisce [Le avventure del Signor 1](#), [la grande invenzione di Bubal](#), [La geometria del faraone](#), 10+il genio sei tu)

**Primaria (classi 1^ e 2^):** Avventure del Signor 1, E' logico! , L'insieme fa la forza, La grande invenzione di Bubal, Gatti neri gatti bianchi, 10+ Il genio sei tu, E' matematico.

**Primaria (classi 3^ - 4^ - 5^):** La grande invenzione di Bubal, La geometria del faraone, E' logico, Sono il numero 1, lo conto, Tutti in cerchio, Matematica amica, Matemago.

**Secondaria di 1° grado e insegnanti:** I magnifici dieci, La sorpresa dei numeri, Mister Quadrato, Tutti in festa con pi greco, Matemago.

I costi prevedono l'acquisto di almeno un libro + € 5,00 per l'organizzazione del seminario.

**(minimo 30 partecipanti)**

**vicolo Basso Acquar, 2 – 37135 Verona**

[www.minerva-libri.it](http://www.minerva-libri.it) – [info@minerva-libri.it](mailto:info@minerva-libri.it)