

CERCASTORIE :

il mondo appeso a un filo

Lo spirito del gioco

Lo scopo del gioco è quello di mettere in comunicazione, attraverso loro storie e disegni, bambini che ancora non si conoscono.

Regole del gioco

Il gioco è una gara a staffetta per bambini da 7 a 13 anni e prende il via da 8 illustrazioni accoppiate a 8 storie. L'abbinamento illustrazione/storia è il risultato dei concorsi Cercastorie 2007 e 2008, svoltisi presso la Sez. Ragazzi Sardi della Biblioteca Comunale Villa Mercede in via dei Sardi, 35- Roma.

I concorrenti a CERCASTORIE: **il mondo appeso a un filo** dovranno impegnarsi a scrivere una storia riferita a una illustrazione o a disegnare una illustrazione riferita a una storia.

Il bambino caposquadra inizierà la staffetta partendo da una fra le otto coppie iniziali e sarà il solo a poter scegliere fra disegnare o scrivere, gli altri si alterneranno opponendo storia a illustrazione e illustrazione a storia. Tutti i lavori saranno incollati in fila su uno spago. N.B.: Non saranno accettati fili composti con l'aiuto della posta elettronica o fax.

Entro il mese di ottobre 2009 il filo dovrà tornare al bambino caposquadra che lo consegnerà alla Biblioteca comunale assieme ad una sua copia e a questo foglio di istruzioni in italiano compilato in ogni sua parte:

BAMBINO CAPOSQUADRA:

Nome _____

Cognome _____

Via/piazza _____

CAP _____

Città _____

Stato _____

(da compilare anche sulle istruzioni in lingua straniera)

Fra tutti i fili pervenuti verrà premiato quello che ha la squadra più numerosa e che sarà arrivato più lontano. I premi verranno consegnati, personalmente o per posta, a tutti i membri della squadra vincitrice.

I fili originali, dopo la premiazione, saranno restituiti ai bambini, mentre le copie rimarranno nella disponibilità dell'ideatrice di CERCASTORIE: **il mondo appeso a un filo** che potrà utilizzarli per il progetto Cercastorie.

Come si costruisce il filo?

1 spago sottile lungo 4 metri

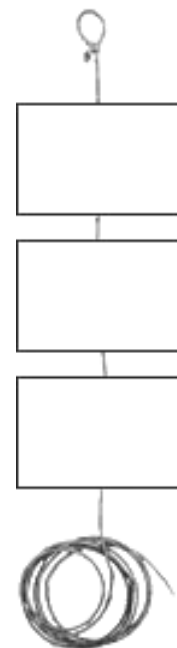
2 fotocopie : 1 dell'illustrazione e 1 della storia corrispondente della coppia di partenza

1 foglio bianco

un po' di colla

Fare un cappio a un capo dello spago e incollare sotto di esso, di seguito, le due fotocopie della coppia di partenza, ordinandole in base alla scelta fatta su come iniziare la gara: illustrazione di una storia o storia di un'illustrazione?

Utilizzare il foglio bianco per il proprio lavoro e sul retro scrivere: nome, cognome, età, indirizzo, numero di telefono e data. Incollarlo sulla corda insieme agli altri come illustrato



Come si parte?

1 busta

1 francobollo

l'indirizzo di un amico

istruzioni (in italiano e nelle altre lingue)

Ora che il filo è pronto, il concorrente può piegarlo, metterlo in una busta assieme alle istruzioni nelle varie lingue e spedirlo a un amico che abita in un'altra città, italiana o straniera, il quale farà, a sua volta, il suo lavoro (disegno o storia) e spedirà tutto il materiale a un nuovo amico, e così via. Alla fine del viaggio si sarà formata una squadra di bambini che non si conoscono fra loro, ma che insieme partecipano per vincere la gara. Ogni bambino dovrà scrivere i suoi dati sul retro del proprio lavoro: nome, cognome, età, scuola, indirizzo, numero di telefono ed eventuale e-mail.

I genitori devono firmare la liberatoria in calce alle istruzioni in italiano da consegnare in biblioteca insieme al filo:

Autorizzo la pubblicizzazione e la pubblicazione dell'elaborato consegnato da mio figlio. Sono al corrente che i dati forniti liberamente verranno trattati ai soli fini concernenti il progetto CERCASTORIE.

1	9
2	10
3	11
4	12
5	13
6	14
7	15
8	16

Per maggiori informazioni sul progetto CERCASTORIE e *Il mondo appeso a un filo* vai al sito www.simonettalambertini.info