

ALLEGATO B

SCHEDA PROGETTO

"Leggere, che piacere!" - a.s. 2025/2026

(Si ricorda che la presente scheda sarà utilizzata per la diffusione del progetto nelle scuole.)

TITOLO DEL PROGETTO: CLUEDO - Un Cadavere in Biblioteca!!

DESTINATARI: Secondaria di 1° grado

LUOGO DI SVOLGIMENTO: Biblioteca Ernesto Ragionieri (Sesto Fiorentino)

SOGGETTO PROPONENTE: Associazione Culturale Teatrolà

E

COMUNE DI SESTO FIORENTINO
Comune di Sesto Fiorentino
Protocollo N. 0052666/2025 del 03/07/2025

DESCRIZIONE DEL PROGETTO (massimo 1500 caratteri)

Cluedo. *Ti stai godendo la serata come ospite nella Villa Ragionieri quando all'improvviso senti un urlo, le luci si spengono e ti trovi davanti al cadavere di una donna! Tu e gli altri giocatori dovrete collaborare per riuscire a stabilire chi ha ucciso la vittima.*

Ecco i punti chiave di Cluedo:

Tema: Un omicidio in una villa.

Obiettivo: Scoprire il colpevole.

Modalità di gioco: I giocatori si muovono in squadre tra le stanze della villa, raccogliendo indizi e facendo ipotesi.

In sintesi, Cluedo è un gioco di deduzione e investigazione in cui i giocatori devono usare le proprie capacità analitiche per risolvere un mistero.

Per poter completare con successo il gioco, i partecipanti devono collaborare tra loro per trovare la soluzione che li porterà alla risoluzione del gioco, tutto entro un limite di tempo prestabilito, di solito 60 minuti.

L'obiettivo dell'avventura è quello di far vivere in prima persona un'avventura che stimola la mente, l'intuito, la logica. La collaborazione tra tutti i partecipanti è un fattore indispensabile per risolvere gli enigmi e completare con successo il gioco.

OBIETTIVI (massimo 600 caratteri)

Gli obiettivi principali sono quelli di:

far conoscere i luoghi della biblioteca e quello che raccoglie al suo interno.

Fare nascere la curiosità su libri e culture attraverso il gioco.

Creare un gruppo che lavora insieme per uno scopo.

Usare il metodo pedagogico dell'apprendimento basato sui problemi e centrato sullo studente che utilizza l'analisi di un dato problema quale scenario di partenza per l'acquisizione di nuove conoscenze. In particolare, i partecipanti vengono incoraggiati attivamente al ragionamento e alla risoluzione del problema attingendo in modo autonomo a tutte le fonti informative necessarie a tale scopo presenti in biblioteca.

DESCRIZIONE DELLE FASI DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ (massimo 600 caratteri)

I primi minuti sono dedicati alla conoscenza e la spiegazione del regolamento. Si passa poi alla divisione in squadre e la consegna di materiale utile per risolvere gli enigmi. I gruppi di concorrenti vengono poi indirizzati verso il luogo del crimine. Cercheranno indizi e risolveranno enigmi. Dovranno cercare tra i libri, giochi in scatola o i cd o i dvd e usare la propria arguzia. Passeranno alle stanze successive fino alla risoluzione del caso.

DESCRIZIONE DI ELEMENTI E CONTENUTI DEL PROGETTO MODULABILI IN BASE AL TARGET (*indicare le specifiche caratteristiche del progetto che variano in base all'età degli alunni*)

(massimo 1200 caratteri)

I giovani dovranno cercare di usare tutte le loro conoscenze per cercare gli indizi nascosti nei vari spazi della biblioteca cercare nei libri e i fumetti, tra i video e nel materiale audio presente in biblioteca e scoprire il colpevole.

BREVE PRESENTAZIONE DEL SOGGETTO PROPONENTE (massimo 1200 caratteri)

L'Associazione Culturale Teatrolà nasce nel 2005 con il desiderio di produrre avvenimenti, film, spettacoli e animazioni per tutti i pubblici, sia bambini che adulti.

Artisti italiani e stranieri insieme per divertire e fare pensare la gente su dei soggetti diversi: la tolleranza e la diversità, l'amicizia e l'amore, il rispetto e l'apertura dello spirito.

Negli anni l'associazione ha lavorato per le pubbliche amministrazioni della città metropolitana di Firenze e altre province italiane, con spettacoli, corsi di teatro nelle scuole e negli istituti di lingue per stranieri.

Teatrolà collabora con la Biblioteca Ragionieri da molti anni con attività di animazione con spettacoli di marionette e letture animate per stimolare l'interesse per la lettura anche attraverso una caccia al tesoro in biblioteca e altri eventi legati al mondo dei libri come spettacoli e radiodrammi.

REFERENTE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

(I dati inseriti in questo campo potranno essere usati dagli insegnanti per contattare il referente ed avere chiarimenti sul progetto)

NOME Alessandro

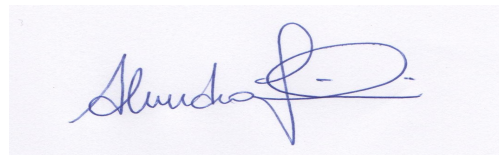
COGNOME Grisolini

TELEFONO 3470711671

MAIL alegriso@hotmail.com

Data 01 Luglio 2025

Firma

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Alessandro Grisolini', is shown within a light blue rectangular box. The signature is cursive and stylized.
