



TITOLO DEL PROGETTO: ***Giocare? Si può fare!***

DESTINATARI: classi 1°, 2° e 3° della scuola secondaria di 1° grado

LUOGO DI SVOLGIMENTO: Biblioteca Ernesto Ragionieri (Sesto Fiorentino)

SOGGETTO PROPONENTE: Bibliotecari della Sala Ragazzi della Biblioteca E. Ragionieri

• **DESCRIZIONE DEL PROGETTO**

Il progetto nasce per far scoprire ai ragazzi il mondo dei giochi da tavolo in tutte le loro forme. Non solo un divertimento, ma un modo intelligente per allenare la mente giocando! Attraverso sfide sempre nuove, i partecipanti potranno sviluppare memoria, logica, concentrazione e capacità di riflessione. I giochi diventano anche un'occasione preziosa per imparare a collaborare, rispettare le regole e condividere momenti di socialità. Allo stesso tempo, i ragazzi impareranno a vivere la competizione in modo sano, accettando la vittoria con fair play e la sconfitta come crescita. Un'avventura che unisce divertimento e apprendimento, creando esperienze che lasciano il segno.

Le tipologie di gioco proposte saranno modulate in base all'età dei ragazzi e alle caratteristiche della classe indicate dall'insegnante.

• **OBIETTIVI**

- ✓ Allenare la mente
- ✓ Rispettare le regole
- ✓ Far conoscere la Sala Giovani e i giochi da tavolo
- ✓ Stimolare la creatività
- ✓ Promuovere la lettura

• **DESCRIZIONE DELLE FASI DI SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ**

La classe sarà accolta in Sala Giovani dove una breve spiegazione dei giochi da tavolo permetterà di stimolare domande e curiosità sulle diverse tipologie di giochi presenti nella sezione.

I ragazzi verranno divisi in gruppi per giocare e provare diversi tipi di giochi (investigativi, party game, collaborativi, ecc)

Al termine dell'incontro gli alunni potranno inoltre, se lo desiderano e previa autorizzazione dei genitori, scegliere un libro da prendere in prestito.

REFERENTE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

Operatori Sala Ragazzi, Biblioteca Ernesto Ragionieri

Tel.: 0554496853

Mail.: salaraqazzi@comune.sesto-fiorentino.fi.it

BIBLIOGRAFIA

Angiolino Andrea, *Che cos'è un gioco da tavolo*, Roma : Carocci 2022

Angiolino Andrea, Sidoti Beniamino, *Dizionario dei giochi : da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Milano : Unicopli, 2022

Du sautoy Marcus, *Il giro del mondo in 80 giochi : dai tarocchi a Dungeons & Dragons, un matematico svela i segreti dei giochi che amiamo*, Milano : Rizzoli, 2023

Trezewiczek Ignacy, *Giochi da tavolo che raccontano storie*, Milano : Pendragom Game Studio srl, 2014