



Il Ludobus di

CHI SIAMO

Melarancia è una cooperativa sociale di tipo A nata nel 1991 che opera nella provincia di Pordenone. E' composta da un gruppo di tecnici dell'educazione che si occupa di servizi all'infanzia.

L'obiettivo del nostro gruppo di lavoro è quello di sviluppare un progetto pedagogico che pone al centro di ogni intervento la globalità del bambino.

La cooperativa ha scelto di operare secondo due approcci complementari: La Pratica Psicomotoria e la Pedagogia delle Diversità.

La prima è una pratica educativa non direttiva che si basa sulla libertà di azione dei bambini come presupposto per un più maturo e creativo sviluppo cognitivo; sulla valorizzazione del movimento e sul riconoscimento del piacere a muoversi, principio cardine dell'affermazione del sè.

La Pedagogia delle Diversità ci ha permesso di formare un gruppo di lavoro su questi temi e di dare vita al progetto "Identità e Rispetto" che si pone come obiettivo la valorizzazione delle risorse di ciascun bambino nel rispetto delle diversità culturali, etniche e religiose, promovendo contesti e situazioni di accoglienza e integrazione dei bambini stranieri e non, in cui possano sentirsi liberi di esprimersi e di consolidare la propria identità.

La Cooperativa Melarancia è socia di ALI per Giocare (l'Associazione Italiana dei Ludobus e delle Ludoteche).

IL LUDOBUS

Il Ludobus è la ludoteca itinerante che viaggia attraverso un furgone attrezzato di materiali e arredi per organizzare attività di gioco, di animazione e di laboratorio, di promozione alla lettura.

E' una sorta di prolungamento della ludoteca (0/99 anni) sul territorio, pensato e organizzato per permettere, innanzitutto ai bambini, di esprimere nel gioco e con il gioco il bisogno di muoversi, di creare, di fantasticare, di esplorare, di costruire e di comunicare.

IL LUDOBUS VA NEL TERRITORIO: A SCUOLA, IN BIBLIOTECA, IN PIAZZA, NEI PARCHI...

Il Ludobus promuove una rete di iniziative educative e culturali in collaborazione con i servizi presenti nel territorio: enti locali, associazioni, biblioteche, scuole dell'infanzia e primarie, centri commerciali e aziende.

Progetta e propone vari tipi di attività e di spazi di gioco in accordo con i propri partners. Valorizza spazi e crea occasioni di incontro nel tempo libero: punti verdi 3/11 anni, feste paesane, iniziative culturali, eventi di incontro e scambio fra diverse generazioni.

LE ATTIVITA' DEL LUDOBUS

Giochi e animazioni: giochi da tavolo di movimento e cooperativi, giochi di diverse culture e giochi tradizionali, animazioni e percorsi ludici;

Libri in gioco: storie animate, libri da toccare, annusare e leggere, laboratori di lettura;

Laboratori: espressivi, di animazione teatrale, grafico-pittorici e di costruzione, di manipolazione;

"Ricicleria banco degli oggetti": giochi e laboratori sul Ri-uso Creativo, giornate di scambio.



GIOCO e ANIMAZIONE

Il gioco fa parte della vita di ogni bambino come esigenza naturale quanto mangiare e dormire, parlare e camminare, è un modo per capire ciò che accade nel mondo e dentro di sé.

Tutti i bambini del mondo, senza distinzione d'età, sesso, religione, e lingua, giocano, variano solo gli ambienti culturali in cui questi giochi si realizzano.

Il gioco è il modo migliore per stimolare l'interesse verso le altre culture, è un valore aggiunto, che è quello dello stare insieme attraverso la mediazione emozionale del gioco tra adulto e bambino e tra bambino e bambino, inteso nella sua accezione più ampia di progettualità, pensiero, azione, manipolazione sensoriale.

Il Ludobus, nell'azione di promozione della cultura ludica e del diritto al gioco, porta in eredità parte di giochi e giocattoli della mostra attiva "Slàvris... sassi che rimbalsano, cerchi di idee che nascono e si diffondono", un progetto nato e sostenuto in collaborazione con l'Associazione Culturale Grâdiba dal 2003 al 2006.

Il Ludobus con il suo bagaglio di giochi arriva nelle piazze, nei parchi, nei Punti Verdi, nelle scuole e cortili, nei centri commerciali e investe lo spazio in diversi angoli di gioco per offrire una varietà di scelta a tutti coloro che vogliono mettersi in gioco, bambini, famiglie e persone di diverse età. La presenza degli operatori è di sostegno all'attività ludica nella circolarità di spazi liberi e aperti.

Giochi cooperativi

Kapla e Paracadute, giochi da tavolo.

Kapla

È un gioco cooperativo proposto nei cortili/palestre delle scuole, nei parchi e nelle piazze che coinvolge bambini e adulti attivando molteplici abilità e scatena un crescente interesse a costruire, a trasformare e a realizzare progetti.

Il Kapla è un insieme di tavolette uni modulari di legno ideali per costruire di tutto, senza fissaggio, da soli, in compagnia, ad ogni età, si gioca a terra sul pavimento.

Il Kapla introduce alla scultura e all'architettura e consente una didattica ludica dalla valenza: educativa, formativa, riabilitativa - sociale - culturale, scenografica, artistica.

Aspetti educativi - l'utilità del Kapla è a livello motorio, sensoriale, simbolico affettivo - imitativo.

Aspetti sociali - Kapla è scuola, è ludoteca, è giardino. Permette a tutti di costruire, divertirsi e conoscersi.

Aspetti culturali: Le sculture - figure - strutture - architetture Kapla impreziosiscono qualsiasi ambito urbano e naturale.

Caccia al tesoro a tema

Ogni caccia al tesoro è organizzata tenendo conto delle variabili del numero, età dei partecipanti, del contesto e spazio in cui viene proposta, alcuni titoli: Un mondo animale, Animati come i cartoni, Cani e Gatti, Streghe e maghi.

Animazioni a tema

Sono proposte ludiche che prendono vita da storie e tracciano percorsi espressivi diversi con la sperimentazione di tecniche di teatro d'attore e di figura (travestimenti, mascheramenti, burattini, ombre cinesi, strumenti musicali, ecc.), alcuni titoli: Io odio il teatro, Siamo suonati! Il circo

Giochi di espressione

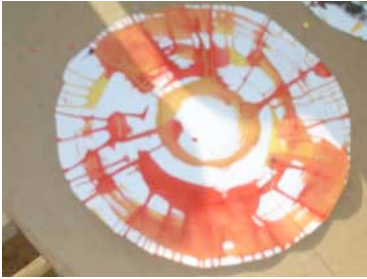
Che coinvolgono il linguaggio del corpo nei vari aspetti: gioco simbolico, trucchi e travestimenti, giochi di ruolo, teatrino e burattini, teatro delle ombre, giochi grafico pittorici: gessetti, lavagnette, giochi con il colore.

Giochi da tavola

Con regole semplici e complesse per giocare da soli o in gruppo, per stimolare la capacità logica, linguistica di coordinazione occhio-mano, i riflessi e abilità semplici e complesse. Giochi di associazione e memoria, di ingegno, di strategia, di carte

Giochi di movimento

Per favorire la naturale azione motoria e le abilità sensoriali. Giochi tradizionali di diverse culture, giochi di abilità e sui 5 sensi, giochi sportivi e piccola giocoleria.



LABORATORI e ATELIERS FARE-GIOCARE

I laboratori sono un'esperienza importante per favorire lo sviluppo di abilità che essi per natura possiedono o che per curiosità sono portati ad apprendere; attraverso l'esperienza diretta sperimentano il percorso che dal "fare" conduce al "pensare".

Questo contesto permette di dare tempo e spazio alle esperienze dei bambini, rispondendo ai bisogni di socializzazione, comunicazione, movimento, autonomia, fare da sé ed esplorare.

Agli insegnanti permette di osservare il gruppo in un contesto diverso dalla classe e di avere uno scambio sui bambini con la figura dell'atelierista, sperimentando nuove tecniche e modalità espressive.

Il dizionario illustrato

Preparazione e realizzazione di un dizionario illustrato per la classe, organizzato secondo argomenti attinenti la vita quotidiana dei bambini. Per la realizzazione verrà messo a disposizione un archivio di immagini. Le lingue utilizzate tengono conto di quelle d'origine dei bambini presenti nella classe.

La storia della scrittura

Il laboratorio prevede una prima parte ludica e narrativa sull'evoluzione della scrittura, ed una seconda parte di sperimentazione ed esplorazione delle scritture antiche su diversi supporti, dalle tavolette d'argilla, al papiro, alla pergamena, alla realizzazione del foglio di carta ecc.

Il diario di viaggio

Preparazione e realizzazione di un diario per ciascun bambino che racconta un viaggio alla scoperta delle proprie origini, della propria storia personale. Uno strumento individuale che raccoglie informazioni, documenti, immagini relative alla propria identità, vita scolastica, familiare ecc.

Il laboratorio propone attraverso il gioco e la costruzione di strumenti, l'apprendimento della nozione di tempo.

Sono previsti alcuni incontri ludico-narrativi che permettono la conoscenza di molti aspetti del tempo, e alcuni incontri di tipo laboratoriali che prevedono la realizzazione di strumentazione quali la clessidra, la meridiana ecc.

Il Tempo

La Piazza

Il laboratorio si propone di far acquisire ai bambini nozioni geografiche e storiche sulla piazza in generale ed in particolare su una piazza a loro nota e facilmente raggiungibile. Ne segue l'osservazione, il rilievo e la misurazione.

Dai dati raccolti si prosegue con la messa in opera di un vero e proprio disegno-progetto della piazza stessa.

La Preistoria

Il laboratorio si articola in due parti: una prima parte ludica e narrativa sulla storia dell'uomo preistorico, sugli usi e costumi; una seconda parte più ampia di tipo esperienziale, vede la costruzione di oggetti usati nella preistoria, come vasi di terracotta, archi e frecce, capanne e telai.

Identità e Rispetto Laboratorio

Il laboratorio si articola in tre parti.

Una prima parte ludica propone una sperimentazione di giochi di paesi e culture del mondo con la conclusiva elaborazione di schede d'identità dei giochi; una seconda parte presenta un laboratorio di lettura con un racconto animato e una rappresentazione di storie del mondo attraverso tecniche diverse (lettura, ombre, burattini e travestimenti). Infine la terza parte prevede un'attività grafico-pittorica con la realizzazione di un autoritratto e la scrittura creativa del proprio nome.



PROMOZIONE alla LETTURA

Melaranca opera all'interno delle proprie strutture, asili nido, ludoteca e socio-educativo, e collabora con Biblioteche e Associazioni per promuovere il piacere alla lettura, al racconto e all'ascolto ed in particolare in collaborazione con i pediatri sostiene e promuove il progetto "Nati per leggere" rivolto ai bambini da 0 a 6 anni.

Il libro, fin dalla prima infanzia, può essere un'occasione di piacere, di scoperta e di puro divertimento, da giocare con tutti i cinque sensi.

Il progetto di promozione al libro e alla lettura propone esperienze diverse, dalla lettura al percorso ludico tematico, al laboratorio, privilegiando la relazione con i bambini, l'allestimento di spazi adeguati ed una scelta bibliografica pensata ed aggiornata di anno in anno, adeguata alle diverse età.

Attraverso varie tecniche di animazione il libro viene proposto attraverso un approccio gioioso e giocoso. "Animare" del resto significa "dare anima", rendere vivo e vivace ciò che viene vissuto come passivo ed entrare in contatto con l'universo creativo dei bambini per coinvolgerli in prima persona.

PROGETTO NATI per LEGGERE 0-6 anni

A spasso nel mondo dei libri - Obiettivi

- predisporre uno spazio accogliente e su misura (al nido, a scuola o in biblioteca) per consentire un naturale e spontaneo rapporto con i libri;
- permettere ai bambini di vivere un'esperienza sensoriale di approccio ai libri diversi per forma, dimensioni, materiale, contenuto, ecc.;
- leggere e/o raccontare piccole storie, filastrocche anche con l'ausilio di pupazzi e oggetti di vita quotidiana;
- proporre alle educatrici del nido/alle insegnanti della scuola dell'infanzia, ai genitori, un'opportunità di osservazione e di lettura delle molteplici dinamiche che si verificano nella relazione tra ogni bambino e libro nelle diverse età.

Letture e Racconti

Proposte bibliografiche suddivise in contenitori tematici che tengono conto delle diverse età (3-12 anni). Periodicamente le proposte saranno aggiornate e siamo aperti ad accogliere suggerimenti e proposte dalle insegnanti.

IDENTITA' Io sono, Io e la famiglia, Io e le mie emozioni

Io sono, Personaggi speciali, Io e la famiglia, Io e le mie emozioni, Storia dell'uomo, I grandi viaggi e viaggiatori, Un mondo di terra, acqua e cielo, Un mondo animale, Un sacco di storie.

LABORATORIO di LETTURA

Gli InvestiGatti

Acuti, lesti e curiosi arrivano in un mondo di libri guidati dal loro fiuto speciale, vanno a caccia di libri, di storie e personaggi fantastici...

Un laboratorio di lettura e di ricerca individuale e di gruppo all'interno del mondo dei libri per conoscere l'oggetto libro nei suoi molteplici aspetti: nascita ed evoluzione, i diversi generi (narrativo, divulgativo, ecc.), i protagonisti che concorrono all'uscita e divulgazione di un libro (autore, illustratore, casa editrice, libreria, biblioteca). L'esperienza viene preferibilmente proposta in Biblioteca, ma può essere condotta anche a scuola.

A conclusione del laboratorio ciascun partecipante ha il "distintivo" ed attestato da InvestiGatto.

Letture e Racconti per occasioni speciali

20 novembre Giornata dei Diritti dei Bambini, Natale, Carnevale, 27 gennaio Giornata della memoria, Aprile Giornata mondiale del libro, Festa di compleanno, Festa di fine scuola, ecc.

Percorsi tematici dal libro al gioco

I libri offrono spunti preziosi attraverso storie, personaggi, ambientazioni e suggeriscono percorsi di gioco, animazioni, cacce al tesoro; esperienze piacevoli che impegnano i bambini a sperimentarsi individualmente e in gruppo, a confrontarsi e misurare le competenze acquisite, a nutrire la curiosità ad imparare cose nuove.

Di seguito sono illustrati alcuni percorsi ludici che proponiamo preceduti da una lettura. L'obbiettivo è dare forma e movimento a pensieri che nascono grazie al mondo dei libri.

I LunAssaggi

A caccia di parole, a pesca di rime e filastrocche, Perché i libri? I perché nei libri, i "LunAssaggi", "I Romani", l'acqua, gli animali, "Storie di Principesse", cavalieri e castelli, giocando con i Fumetti.



È il nuovo progetto di Melarancia che si propone come luogo e tempo di incontro fra le persone, dà vita ad occasioni di relazione attraverso lo scambio di oggetti, giochi, libri, e di attrezzature appartenenti al mondo del bambino, è occasione per organizzare laboratori e ateliers sul Ri-uso dei materiali.

Si tratta di una proposta che è maturata con le famiglie dei bambini che frequentano le strutture di Melarancia ed ha un'importante funzione sociale: da una parte facilita l'instaurarsi di relazioni, dall'altra fa emergere la solidarietà e la capacità di auto-organizzarsi, trasmette senso e dà valore alle cose ed alle persone.

La mobilitazione delle persone infonde benessere sociale e dà vita ad azioni di partecipazione rispetto ai luoghi di appartenenza perché le relazioni che si instaurano permettono di comunicare, di superare le diffidenze e il consolidarsi del senso di fiducia.

Lo scambio amplifica il piacere per l'oggetto che da tempo dimenticato possa essere utile ad altri, nell'atto dello scambiare si realizza un cambiamento individuale e della persona con cui si scambia, si apre la relazione fra persone appartenenti a culture diverse, generazioni diverse.

La soddisfazione dei propri e degli altrui bisogni è un'azione che è rivolta alla qualità della vita, lo scambio fa emergere "nuovi comportamenti" responsabili nei confronti del territorio e dell'ambiente perché mette in discussione i meccanismi del profitto e le costrizioni della società consumistica.

La sensibilizzazione ai temi ecologici, è l'azione responsabile che ci permette di rispettare maggiormente il nostro pianeta, ciò passa anche attraverso la possibilità di ripensare alle nostre azioni di ogni giorno, al nostro rapporto con gli oggetti ed il loro consumo. Questa nuova coscienza ecologica può guidare i nostri gesti quotidiani rivolgendoli a misurare i consumi che si traducono oltre che in risparmio anche in un minor impatto ambientale.

ATTIVITA' 0/99 anni

Giornate di Scambio

presso asili nido, scuole, centri commerciali, piazze, mercatini...

Laboratori e Ateliers di Ri-uso

"Giochi e Ri-giochi"

costruzione con materiali di scarto e con pezzi di giochi e di giocattoli e altri oggetti

"Collane creative"

bambini, genitori, nonni, ecc. vengono coinvolti in un Ateliers che prevede l'allestimento di tavoli su cui vengono preparati contenitori con bottoni, perle, minuterie in ferro, molle, fili colorati, spago, pezzi di giochi e scarti industriali.

Con questo materiale è possibile costruire le "collane" oggetto che crea un legame fra mamma e bambino (faccio una collana per la mamma...); che rappresenta le diverse culture attraverso i materiali, i colori, le forme; che permette di esprimere la propria identità attraverso la sua costruzione.

Informazioni Sede Legale:

Viale Dante 19 - 33170 Pordenone Tel. 0434 27419 fax 0434 240379

E-mail: melaranc@tin.it

Sito: www.melarancia.it