

# LABORATORI BAMBINI

6-8 ANNI

## Robe da chiodini

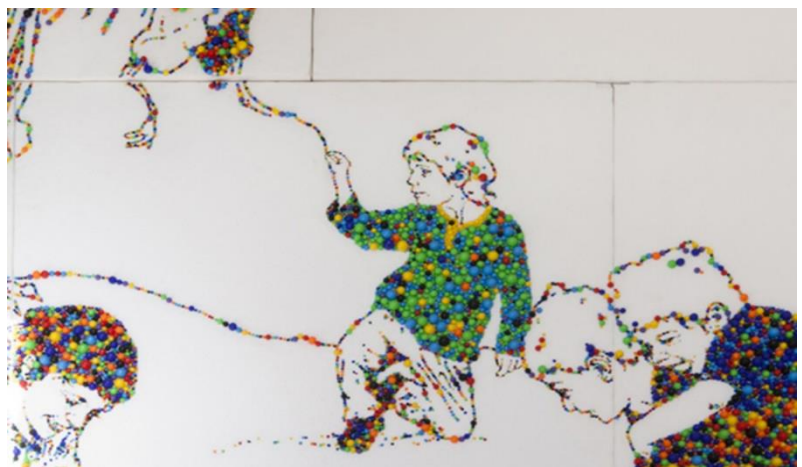
### LE REGOLE DEL GIOCO

Livello difficile

*Se si deve giocare, bisogna decidere tre cose in partenza:  
le regole del gioco, la posta in gioco, e la durata.*  
(Proverbio cinese)

#### IN CERCA D'ISPIRAZIONE

Cosa c'è di più bello di ritornare bambini e giocare realizzando delle opere d'arte? L'artista Andrea Mastrovito è stato l'autore di una serie di lavori realizzati con chiodini di plastica e polistirolo. In questo modo egli indaga le relazioni esistenti tra il mondo del gioco e quello della realtà, mescolando il ludico con il creativo, senza dimenticare l'intreccio di regole geometriche che comporta questo tipo di gioco. Ogni singolo elemento, infatti, va ad incastrarsi con l'altro seguendo una sorta di codice che andrà a comporre l'immagine finale.



## DIRITTI ALLA META

Anche l'arte è un gomitolo di regole, equilibri, incroci. Le regole, infatti, servono innanzitutto perché l'opera funzioni nella sua forma originariamente pensata e, in questo modo, faccia anche divertire ed appassionare l'artista stesso. L'obiettivo di questo laboratorio è di far sperimentare ai bimbi la bellezza, l'importanza e il divertimento celato dietro ad un'opera d'arte. Alla base del laboratorio vi è quindi un reticolato, grazie al quale i bimbi possono esprimere tutta la loro creatività.

## PASSO DOPO PASSO

Il laboratorio si articola in tre differenti passaggi che faranno sperimentare ai bambini, passo dopo passo, la costruzione e l'importanza delle regole. Si chiederà ai bambini di ricostruire un classico gioco di regole: i chiodini. Nel primo incontro si crea il reticolato di base sul quale si svilupperà il laboratorio. Nel secondo incontro realizzeranno i chiodini e nel terzo potranno giocare sperimentando la buona riuscita del laboratorio.

## PRIMO INCONTRO

Nel primo incontro si realizza la base del gioco. Bisogna fare molta attenzione ed essere molto precisi perché si tratta della base dell'intero laboratorio.

Sul coperchio di una scatola di scarpe si chiede ai bambini di tirare delle righe con il tratto pen della distanza di 1 cm sia dal lato della larghezza che da quello della lunghezza. In questo modo si formerà un reticolato fatto da tanti piccoli quadratini. Chiediamo ora ai bambini di fare un buchino con un chiodo sottile in corrispondenza di ciascun incrocio delle righe del reticolato.

Se avanza del tempo i bambini possono fare lo stesso lavoro (ad eccezione dei buchi) su dei fogli prestampati con il logo del Cre-Grest.

## SECONDO E TERZO INCONTRO

Nel secondo incontro i bambini realizzano un altro elemento importante per questo gioco: i chiodini.

Con un paio di forbici si taglia una delle due punte degli stuzzicadenti e, in questo modo, si creerà il corpo del chiodino che andrà inserito nei buchini del reticolato.

Una volta pronto il corpo, con il DAS si realizza la testa del chiodino: bisogna manipolarlo fino a realizzare delle palline di misure diverse. Dopo di che, le palline verranno infilate sulla punta dello stuzzicadenti tagliata in precedenza. L'ultimo passaggio della creazione dei chiodini prevede l'utilizzo delle tempere acriliche per creare tanti chiodini di diversi colori.

Il terzo incontro è tutto di divertimento. Si gioca a disegnare mille forme diverse e tutte nuove infilando i chiodini nel reticolato, oppure riproducendo il logo del CRE sul supporto prestampato.

## MATERIALE

- Scatola di scarpe
- Righello
- Pennarellino con la punta fine
- Chiodo
- Disegni prestampati con il logo

- Stuzzicadenti
- DAS
- Tempere acriliche
- Forbici