



COME SI GIOCA



PON CULTURA E SVILUPPO



UNIONE EUROPEA
Fondo europeo di sviluppo regionale

Programma Operativo Nazionale
Cultura e Sviluppo
2014-2020



MINISTERO
DELLA
CULTURA

IN CLASSE

Si consiglia di rispettare i seguenti step per giocare tutti insieme



Disporre i banchi in modo da lasciare dello spazio al centro della classe

Formare squadre di 4/5 elementi. Ogni squadra dovrà assegnarsi un nome di fantasia e nominare il proprio portavoce



Proiettare sulla LIM il video cartone animato della durata di 5 minuti e seguire il gioco interattivo su LIM

IN CLASSE

Si consiglia di rispettare i seguenti step per giocare tutti insieme

Per passare da una tappa all'altra ogni squadra dovrà:

- leggere una parte di fiaba**
- vedere il video relativo alla tappa**
- apprendere delle nozioni storico-culturali-ambientali utili per rispondere ad alcune domande**
- partecipare a giochi che possono coinvolgere anche le altre squadre**

si consiglia quindi di cominciare e finire ciascuna tappa tutti insieme!

IN LOCO

- **Punto di raccolta presso l'info point Herculaneum situato proprio all'ingresso del parco**
- **I bambini e le bambine formeranno squadre di 4/5 elementi; ogni squadra dovrà darsi un nome di fantasia e nominare il proprio portavoce**
- **Il gioco comincerà con la visione del breve cartone animato proiettato su uno schermo posizionato nel punto di ritrovo prima dell'ingresso al parco**



IN LOCO

- In base al pacchetto scelto (vedi sezione dedicata ad **INFO E COSTI**) i bambini e le bambine consulteranno un **libretto** cartaceo o in PDF.
- Riceveranno la **mappa** del percorso, una **bongiz-matita** e una **bongiz-gomma**.
- Passeranno da una tappa all'altra della caccia al tesoro, rispondendo a **domande** e partecipando a **giochi** strutturati con vari livelli di difficoltà in base all'età.
- Lungo il percorso potranno rivedere il **video** diviso per tappe sui loro devices o su ipad fornito dalla Bongiz su prenotazione

**Divertendosi, i bambini e le bambine approfondiranno
nozioni storico artistico culturali**

**IL GIOCO PREVEDE 13 MODI PER VINCERE E
NESSUNO PER PERDERE PERCHÉ OGNI BAMBINO HA
UN POTENZIALE DA ESPRIMERE E VALORIZZARE**



Gli elaborati grafici dell'esperienza vissuta, che i bambini vorranno in seguito realizzare e inviare alla Bongiz saranno utilizzati per realizzare una favola animata che verrà regalata alla scuola e pubblicata su piattaforme dedicate.

