MISTERIA APS

Quaderno delle meraviglie

Il laboratorio continua a casa



20 giochi da fare insieme

Corpo • Parola • Immaginazione • Memoria • Ritmo

01 RISVEGLIO DEL CORPO

Un passo, un mondo

Il corpo sente, si muove e comincia a raccontare.

GIOCO 01 • IL FILO IMMAGINARIO

1. Tracciate un sentiero largo con il nastro di carta sul pavimento.
2. Seguitelo piano, con le braccia aperte.
3. Fermatevi e salutate un uccellino immaginario.



LUDUS • CHE COSA ALLENIAMO

Equilibrio e attenzione. Pavimento stabile, spazio libero e un adulto vicino.

02 PAROLA

Che voce ha una storia?

Versi, suoni e parole diventano un piccolo teatro.

GIOCO 05 • L'ORCHESTRA DEGLI ANIMALI



1. Scegliete un animale e provate il suo verso. L'altro fa eco.
2. Cambiate voce: gatto assonnato, anatra curiosa, cane che saluta piano.
3. Inventate un dialogo, un verso alla volta.



LUDUS • CHE COSA ALLENIAMO

Esploriamo la voce e ascoltiamo l'altro.
Ognuno ha il proprio turno.

03 IMMAGINAZIONE

E se fosse...?

Un colore può aprire un mondo di possibilità.

GIOCO 09 • UN COLORE, CENTO COSE



1. Scegliete un colore e cercate due cose di quel colore.
2. Poi chiudete gli occhi e immaginatene altre.
3. Aggiungete una cosa impossibile e raccontate che cosa fa.



LUDUS • CHE COSA ALLENIAMO

Dall'osservazione all'invenzione.
Accogliamo anche le idee che non ci aspettavamo.

04 MEMORIA

Dove dormono i ricordi?

Un dettaglio basta per ritrovare un momento.

GIOCO 13 • LA GIORNATA IN TRE SCENE

1. Prima di dormire, scegliete una scena del mattino, una del pomeriggio e una della sera.
2. Raccontate un dettaglio: un colore, una voce, una persona.
3. Anche l'adulto racconta un piccolo ricordo.



LUDUS • CHE COSA ALLENIAMO

Mettiamo in ordine le esperienze. Una domanda alla volta, senza interrogazioni.

Tum, clap… e una pausa

Il ritmo nasce dall’ascolto e dal piacere di rispondersi.

GIOCO 17 • IL RITMO FA ECO



1. L’adulto fa due colpi lenti con le mani e si ferma.
2. Il bambino ripete. Poi provate una sequenza di tre colpi.
3. Scambiate i ruoli e aspettate che l’altro abbia finito.



LUDUS • CHE COSA ALLENIAMO

Ascoltiamo, ricordiamo e ripetiamo una breve sequenza.

MISTERIA APS

Una parola da Ludus

Questo quaderno nasce da un lungo viaggio di gioco



Questo quaderno nasce da un'esperienza decennale
di laboratori teatrali con bambini e bambine.

È il frutto dei giochi, delle scoperte, delle risate e delle
invenzioni condivise con tutte le bambine e tutti i bambini
che hanno partecipato ai percorsi di Misteria APS.



Spero che queste pagine possano diventare
una piccola risorsa per continuare a giocare insieme,
con tutta la famiglia.

Con affetto, Ludus