

3ª edizione



CARPI

Centro storico

29 - 30 settembre

2018



festa del gioco

Cacciatori di stelle

tra arte, scienza e gioco

“La più bella e profonda emozione che possiamo provare è il senso del mistero; sta qui il seme di ogni arte, di ogni vera scienza”.

Albert Einstein

Per la scuola

Architetture poetiche

Play the Present

Play Art & Science

La scuola
dei ragazzi inventori



Festa del Gioco 2018

“Cacciatori di stelle. Tra arte, scienza e gioco” è il titolo della 3ª edizione della Festa del gioco, che nei primi due anni, ha dimostrato di essere un grande evento di piazza con migliaia di bambini, ragazzi e famiglie che hanno gioiosamente invaso il centro storico per scoprire, costruire, inventare, immaginare e giocare.

Questa edizione della festa è dedicata all'esplorazione dei rapporti tra i linguaggi dell'arte, quelli della scienza e il gioco attraverso un'intensa attività di laboratori, nei quali toccare con mano il fare dell'arte e il fare della scienza. L'evento si svolge interamente all'aperto nelle piazze e nei cortili con lo scopo di “portare fuori” la progettualità del Castello dei ragazzi, che negli anni ha saputo coniugare obiettivi educativi, cultura di qualità e divulgazione, basandosi sul principio dell'imparare facendo.

È inoltre una bella occasione per riscoprire e guardare con occhi nuovi il patrimonio artistico e architettonico della città di Carpi; una bella opportunità per unire tempo libero, gioco e apprendimento in un contesto ricco di valori storici, culturali e sociali. Nutrito il programma, con ospiti illustri quali Guido Accascina, Davide Morosinotto, Sonia Maria Luce Possentini, Andrea Vico, Riccardo Zangelmi e la Fondazione Golinelli. Alcuni di questi propongono, all'interno degli istituti scolastici, percorsi di formazione per docenti e studenti, innescando circuiti virtuosi che trovano approfondimento nei giorni della Festa. Si conferma inoltre la preziosa collaborazione con le scuole di Carpi, che raccontano “l'impensabile”, ovvero la capacità immaginativa di connettere arte e scienza.

Vi auguro di giocare e imparare con entusiasmo.

Simone Morelli

Vicesindaco e Assessore alle Politiche Culturali del Comune di Carpi



Cacciatori di stelle. Tra arte, scienza e gioco

“Ti piace l’italiano o la matematica?”

È una domanda a cui, da studenti, tutti prima o poi abbiamo dovuto rispondere. Sempre così, con quella “O” in mezzo. Come se fosse necessario scegliere da che parte stare, perché tutte e due le cose, insieme, non si possono avere.

Eppure questa barriera tra scienze e arti è un’invenzione della modernità: nell’antica Grecia, i filosofi erano anche matematici, nel Rinascimento Leonardo da Vinci è stato un artista e, ugualmente, un grande scienziato.

D’altronde l’arte e la scienza sono in fondo modi diversi che l’essere umano può usare per esplorare i mondi che lo circondano: quello reale intorno a noi; l’infinita vastità dell’inconoscibile e dell’immaginario; e la dimensione interiore, quell’anima che tutti sentiamo di avere ma che è così difficile da quantificare e spiegare.

Se arte e scienza allora sono “tecniche” diverse che indagano gli stessi misteri, perché devono essere separate da un muro? Come possiamo rimettere insieme quello che è stato separato? Con il gioco. Perché il gioco è libertà, invenzione, sperimentazione, miscelazione. Permette di scombinare e provare, sbagliare, fissare regole e divertirsi a seguirle... oppure sparigliarle.

Il gioco ci rende “funamboli dell’impensabile” (per citare Bruno Tognolini) e può darci, a volte, il coraggio di guardare la luna che sta oltre il dito, per prendere la rincorsa e provare a raggiungere l’impossibile.

Ecco allora l’obiettivo — folle, ambizioso e allegro — di questa nuova Festa del Gioco, che vive dentro un castello e si apre a un’intera città: accostare automi e acquerelli, videogiochi e sognatori, ragazzi-inventori e isole di Lego, esperimenti e immaginazione. Per trasformarci tutti, anche se solo per un giorno, in cacciatori di stelle. Sapendo che quelle stelle, poi, sono un po’ magia di scienza, un po’ artistica matematica.

E quelle stelle le porteremo ovunque con noi.

Davide Morosinotto
scrittore

Per la scuola_docenti

a cura di **Sonia Maria Luce Possentini**

presso la scuola secondaria di I grado Odoardo Focherini

martedì 11 settembre ore 16.00 - 20.00

Lezioni impertinenti workshop

Teoria

Perché impertinente? Perché scrivere e illustrare per bambini? Ci sono confini tra la letteratura per l'infanzia e quella per adulti? Illustrazione e pittura, ovvero pensare per immagini. L'importanza dell'inquadratura. Codici di lettura dell'albo illustrato.

Pratica

Osservare, pensare, conoscere, raccontare, agire, conservare.

per docenti di scuola dell'infanzia, scuola primaria e secondaria di I grado

a cura della **Fondazione Golinelli**

presso la scuola secondaria di I grado Odoardo Focherini

mercoledì 12 settembre ore 14.00 - 17.00

Dal micro al macro. Arte e scienza al microscopio workshop

Dall'invenzione del microscopio alle moderne scoperte della fisica quantistica, viviamo un nuovo rinascimento, in cui arte e scienza tornano a fondersi nella ricerca della bellezza dell'invisibile e dell'infinitamente piccolo. Attraverso il microscopio è possibile cogliere le microscopiche meraviglie della materia.

per docenti di scuola primaria

I workshop sono realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola polo per la formazione.

Per l'iscrizione occorre che i docenti interessati si colleghino alla piattaforma S.O.F.I.A..

Per la scuola_docenti

a cura della **Fondazione Golinelli**

presso la scuola secondaria di I grado Odoardo Focherini
mercoledì 12 settembre ore 14.00 - 17.00

Codici workshop

L'impiego di macchine elettroniche ha portato alla necessità di rendere "digitale", ossia numerico, qualsiasi contenuto. Dalla musica ai video, dai giornali ai libri, qualsiasi informazione viene convertita in un linguaggio comprensibile alle macchine, deputate alla sua interpretazione. Ma quali sono le regole e i limiti della smaterializzazione delle informazioni?

per docenti di scuola secondaria di I e II grado

a cura di **Davide Morosinotto** e **Andrea Vico**

presso ITIS Leonardo da Vinci
venerdì 14 settembre ore 15.00 - 18.00

World Generator workshop

Storytelling e *gamification* come mezzi di apprendimento didattico; creazione di mondi narrativi e speculativi, dal romanzo ai nuovi media; uso della fantascienza nella didattica; collegamenti e approcci nella scuola tra discipline scientifiche e umanistiche.

per docenti delle scuole secondarie di I e II grado

I workshop sono realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola polo per la formazione. Per l'iscrizione occorre che i docenti interessati si colleghino alla piattaforma S.O.F.I.A..

Per la scuola_studenti

a cura della **Fondazione Golinelli**

presso la scuola secondaria Alberto Pio
venerdì 28 settembre ore 9.00 - 11.00 e 11.00 - 13.00

Arte al digitale laboratorio

Cosa distingue un prodotto artigianale da uno realizzato a computer? Sono entrambi definibili opere d'arte? Questa attività di programmazione informatica dà l'opportunità di produrre figure complesse come frattali e loop musicali elettronici.
per la scuola secondaria di I grado

venerdì 28 settembre ore 9.00 - 11.00

Chimica ad arte laboratorio

Agli studenti sono proposti esperimenti di sintesi di pigmenti e cristalli inorganici e reazioni colorimetriche, per stimolarli alle meraviglie della chimica.
per la scuola secondaria di I grado

presso la scuola primaria Marianna Saltini
sabato 29 settembre ore 9.00 - 11.00 e 11.00 - 13.00

Arte al microscopio laboratorio

Gli studenti osservano, toccano, descrivono materiali di origine organica e inorganica, naturale e artificiale, per comporre una tela inusuale su un vetrino da microscopio. L'uso dello stereomicroscopio permette di cogliere la bellezza del mondo microscopico.
per la scuola primaria

I laboratori sono realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola-polo per la formazione. Le iscrizioni si effettuano c/o il Castello dei ragazzi, tel. 059 649961/9983 dal 18/9/ 2018. Trasporto garantito per le sole scuole secondarie di I grado.

Per la scuola_studenti

a cura della **Fondazione Golinelli**

presso la scuola primaria Marianna Saltini
sabato 29 settembre ore 9.00 - 11.00

Dalla terra all'arte laboratorio

I partecipanti, con test ed esperimenti, verificano la composizione e la dinamica dei vari tipi di suolo, osservandone peculiarità e caratteristiche. Manipolando creano opere d'arte con l'uso di una delle principali componenti del suolo.

per la scuola primaria

presso I.P.S.I.A. Giancarlo Vallauri
sabato 29 settembre ore 9.00 - 11.00 e 11.00 - 13.00

Dai selfie alle statue laboratorio

Con l'uso di scanner 3D e postazioni multimediali, si acquisiscono immagini di alcuni ragazzi, per elaborarle artisticamente e stamparle in 3D. Un percorso alla scoperta delle possibilità espressive della manifattura digitale.

per la scuola secondaria di II grado

sabato 29 settembre ore 11.00 - 13.00

Spirulina: cibo del futuro laboratorio

L'Arthrospira platensis, nota come Spirulina, è riconosciuta dall'ONU quale cibo del futuro. Gli studenti la osservano al microscopio per analizzarne le caratteristiche biochimiche come la presenza di proteine e di numerosi pigmenti.

per la scuola secondaria di II grado

I laboratori sono realizzati grazie al contributo dell'I.C. Carpi Nord, scuola-polo per la formazione. Le iscrizioni si effettuano c/o il Castello dei ragazzi, tel. 059 649961/9983 dal 18/9/2018. Trasporto garantito per le sole scuole secondarie di I grado.

Per la scuola_studenti

a cura di **Guido Accascina**

Auditorium Loria

sabato 29 settembre ore 11.00 - 12.00

Previa visita autonoma alla mostra in Sala espositiva del Castello dei ragazzi aperta dalle ore 9.00

Automata_Il segreto del movimento conferenza

Accascina svela il mondo degli automata: piccole sculture meccaniche, realizzate in carta, legno o metallo che, attraverso il movimento, diventano piccoli racconti, spesso ironici: una selezione delle opere più significative del Modern Automata Museum di Montopoli di Sabina.

per la scuola secondaria di I grado e per il biennio della scuola secondaria di II grado

a cura di **Davide Morosinotto e Andrea Vico**

Sala delle Vedute

sabato 29 settembre ore 10.00 - 12.00

Dai mondi narrativi ai videogiochi conferenza

Molta parte della nostra letteratura fantastica, mitologica ed epica sta alla base dell'intreccio ludico del videogioco. Vico e Morosinotto forniscono ai ragazzi i rudimenti per la creazione di un'avventura testuale illustrata, unendo competenze scientifiche, narrative e grafiche. Un corso accelerato per aspiranti game designer.

per la scuola secondaria di I grado e per il biennio della scuola secondaria di II grado

Le iscrizioni si effettuano c/o il Castello dei ragazzi, 059 649961/9983 dal 18/9/2018. Trasporto garantito per le sole scuole secondarie di I grado.

Architetture poetiche

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 8.00 - 20.00

Ci vuole un fiore installazione

a cura di **Riccardo Zangelmi**

in collaborazione con gli studenti del **Liceo Manfredo Fanti**

Un grande prato fiorito composto di 15 aiuole e 1000 fiori, per un totale di 50.000 pezzi di mattoncini LEGO®, è l'installazione che prenderà forma in Piazza Martiri nelle giornate della Festa del gioco. I partecipanti avranno l'opportunità di realizzare in prima persona le diverse fioriture con l'aiuto dell'unico artista italiano certificato della LEGO®. L'esposizione assume il ruolo di ponte tra il mondo onirico dell'infanzia e il mondo adulto e vuole suscitare nel visitatore un momento di stupore che solo un materiale così semplice, ma anche così amato, riesce a esprimere.
per tutti, non stop



In caso di maltempo, l'installazione sarà realizzata in sala Cervi.

Architetture poetiche

Architetture poetiche

Via Paolo Guaitoli fino al 10 ottobre

Kaleidoscopio di colori installazione aerea

a cura di **Castello dei ragazzi** e **Ufficio Tecnico settore A7**

in collaborazione con **NCS Company**

Creatività, fantasia e intuizione scientifica si mescolano in questa installazione artistica che si ispira al caleidoscopio, ai giochi ottici e ai disegni fantastici che questo semplice strumento produce grazie a specchi riflettenti, vetri e oggetti colorati.

Il cielo di via Guaitoli si trasforma in un *Kaleidoscopio di colori*, composto di moduli che riflettendosi a terra creano giochi di luci e simmetrie, che non mancheranno di suscitare meraviglia e stupore. Il nome di questo oggetto deriva da tre parole di cui la prima, *Kalos*, significa bello, come bello è l'effetto di questa installazione che sposa la meraviglia generata dal connubio creativo di scienza e arte.



Architetture poetiche

Cortile d'Onore sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

Esploratori dell'arcobaleno installazione gioco

a cura del **Castello dei ragazzi**

In tutte le culture vi sono storie e miti legati all'arcobaleno, un fenomeno della natura che gli antichi non riuscivano a spiegare. Oggi sappiamo bene come nasce un arcobaleno, quale dimostrazione scientifica spiega questa scia colorata che appare in cielo dopo la pioggia; ma la sua magia e il suo fascino restano intatti. L'arcobaleno gigante posto al centro del cortile d'Onore di Palazzo dei Pio è stato realizzato con centinaia di EverBlock, mattoni colorati ad incastro, che permettono di realizzare costruzioni modulari di grandi dimensioni.

Altri EverBlock sono a disposizione di bambini, ragazzi e famiglie per creare torri, castelli, animali, e tutto quello che la fantasia può suggerire: un'installazione artistica in continuo divenire dove gli artisti-costruttori siete tutti voi.

per tutti, non stop



Play the present

giochi di costruzione e di movimento

a cura del **Castello dei ragazzi**

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

L'isola dei LEGO® gioco di costruzione

A disposizione tanti modelli LEGO® da costruire, dai classici veicoli ai nuovissimi *Go brick me*, set per creare il proprio autoritratto LEGO®. Per le mani e la creatività dei più piccoli, tanti animali, camioncini, personaggi e naturalmente mattoncini della serie Duplo.

da 2 anni

Tappeto Bakoba gioco di costruzione e di movimento

Un gioco di costruzione in materiale morbido, che consente di costruire aerei, macchine, castelli e fortini... ma anche labirinti inestricabili e ponti improbabili per un gioco di movimento tra percorsi e gimkane.

da 3 anni

Tappeto Makedo gioco di costruzione

A partire da una dotazione di particolari viti ad incastro e pezzi di cartone, si creano case, animali, mezzi di trasporto e tanto altro. Gli oggetti e gli ambienti realizzati danno poi vita a giochi di immaginazione e trasformazione. Per accedere al tappeto i bambini devono essere accompagnati da un adulto.

da 4 anni e famiglie

Tappeto Snug gioco di movimento

L'oramai celebre gioco gigante di movimento nel quale bambini e ragazzi potranno saltare, arrampicarsi, correre, inseguirsi, scalare montagne e stare in equilibrio su sgargianti fiori rossi.

da 2 anni

non stop

Play Art & Science

dimostrazioni_laboratori sull'arte e sulla scienza

a cura della **Fondazione Golinelli**

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

Inventare in libertà laboratorio

Proviamo a creare oggetti, animali e strutture usando il pluripremiato Strawbees®, un kit creativo che consente di trasformare semplici cannuccie in articolate geometrie o in modelli statici o dinamici di qualsiasi forma e dimensione.

da 6 a 13 anni, non stop

Robot volanti laboratorio

Con l'uso di un drone programmabile, è possibile provare un'esperienza di volo in totale sicurezza e finalizzata a piccole missioni, all'interno di un'apposita voliera.

da 6 a 13 anni, non stop

Chimica show: reazioni a colori laboratorio

Con alcuni esperimenti si racconta la storia dei pigmenti sintetici, si elaborano alcune reazioni spettacolari e si sintetizzano pigmenti base nella storia dell'arte e della scrittura.

da 6 a 13 anni, non stop

Lettere di design laboratorio

Ispirati da un testo fantasioso e colorato, i bambini disegnano con lettere, numeri e punteggiatura, usando la fantasia per creare immagini curiose e inaspettate.

da 3 a 5 anni, a iscrizione

Programmare con i colori laboratorio

Ozobot è un robot dotato di sensori e attuatori: programmato per seguire linee colorate, agisce in modo intelligente ai cambi di forma e di colore. I partecipanti realizzano una grande pista colorata dove Ozobot circola autonomamente.

da 6 a 10 anni, a iscrizione



Play Art & Science

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

AutomatAikù laboratorio

a cura di **Guido Accascina**

Gli automata sono "piccole sculture meccaniche che raccontano storie" realizzate in carta, legno e metallo, dotate di movimento. Interpretazioni simboliche di storie, sono anche una rappresentazione della stretta relazione tra il razionale e il fantastico, tra l'invenzione meccanica e l'intuizione creativa. Il laboratorio propone al pubblico la realizzazione di un proprio automata, seguendo tutto il processo di costruzione che comporta capacità artistiche e figurative, competenze ingegneristiche e letterarie. I partecipanti, divertendosi, affrontano e risolvono in modo collaborativo e creativo una serie di problemi teorico - pratici di diverso grado e complessità.
da 9 anni, a iscrizione

Sala espositiva Castello dei ragazzi sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

Museo mobile_ Il segreto del movimento esposizione

Gli automi del Modern Automata Museum

a cura di **Guido Accascina e Marina Gigli**

"Una piccola visione del mondo in un giro di manovella": così possono essere definiti gli automi della mostra itinerante del Modern Automata Museum. Realizzati da artisti di tutto il mondo in carta, legno o metallo, attraverso il movimento diventano piccoli racconti, spesso ironici. A differenza del passato, i moderni costruttori di automata evitano l'imitazione della realtà e lasciano spazio a semplicità e forza espressiva, creando un rapporto stretto tra la parte razionale e quella fantastica della mente umana, tra invenzione meccanica e intuizione creativa. Questa intenzione è evidente nella realizzazione delle opere stesse, dove la parte inferiore è in genere meccanica, mentre quella superiore è una piccola opera d'arte che racconta una storia.
per tutti, non stop

Play Art & Science

Sala Estense sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

City Simulator laboratorio evento

a cura degli studenti **IPSIA Giancarlo Vallauri** e **ITIS Leonardo da Vinci**

sotto la guida di **Davide Morosinotto** e **Andrea Vico**

Quando si parla di ambiente nessuna scelta è semplice. Ci sono molti fattori da considerare, e ogni decisione può avere ripercussioni imprevedibili sul futuro. Durante l'anno scolastico, i ragazzi hanno riflettuto su questi temi, per affrontare eventi che possono mutare radicalmente l'equilibrio del pianeta. Il risultato è stato tradotto in un'avventura testuale illustrata, un vero e proprio videogioco, che può essere provato da tutti.
da 5 anni, non stop

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 13.00; 15.00 - 20.00

Colours on the Rocks laboratorio

a cura di **Giulia Brandoli**

Da normalissimo sasso a scintillante pietra preziosa! Arte e scienza insieme per trasformare qualcosa di normale in qualcosa di speciale e creare la tua pietra unica al mondo.
da 5 anni

Piazza Martiri domenica 10.00 - 11.30 e 12.00 - 13.30

Il mestiere dell'illustratore dimostrazione

a cura di **Sonia Maria Luce Possentini**

L'illustratore è un mago che pesca stelle nel suo astuccio e tra le storie che ha vissuto: attraverso un piccolo personaggio costruisce la storia scritta e poi la disegna. Ma come si realizza uno storyboard e l'illustrazione a matita delle tavole? Quanto tempo serve per un disegno definitivo e per un libro illustrato? E se l'idea non arriva cosa si fa? Tutte le domande saranno esaudite, grazie al dialogo dell'illustratore con il pubblico.
da 5 anni, non stop

Play Art & Science

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 e domenica 10.00 - 20.00

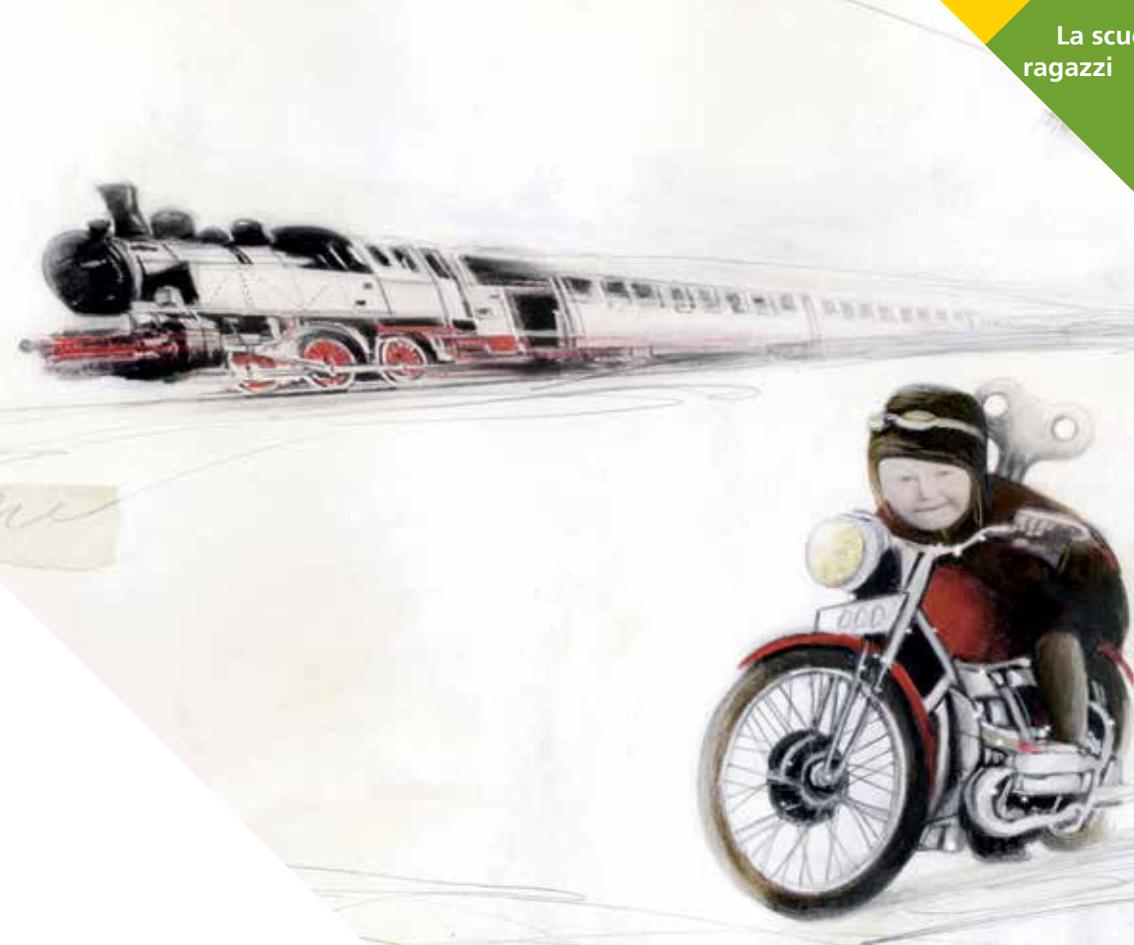
Radiolmmaginaria la festa del gioco raccontata alla radio

Grazie ad una postazione da speaker autonoma, dotata di microfoni e cuffie si possono conoscere amici, ascoltare storie e condividere esperienze vissute nelle giornate della Festa.

Si fa la radio per strada, raccogliendo interviste e opinioni, con una postazione, detta AstroRadio, che sembra un'astronave. Un modo diverso di giocare e esprimere la creatività e la voglia di mettersi in gioco dei giovani cronisti.

Radiolmmaginaria è una redazione radio, un set televisivo, una roulotte, un palco per musica live, un luogo sperimentale. Uno spazio dove le idee e gli interessi degli adolescenti possono crescere e raggiungere i coetanei che non hanno perso la passione e la gioia di giocare.





La scuola dei ragazzi inventori

laboratori_dimostrazioni

a cura degli studenti delle scuole di Carpi

Piazza Martiri sabato 17.00 - 20.00 - domenica 10.00 - 20.00

ITIS Leonardo da Vinci

9,81 Grand Prix propulsione a gravità terrestre gara e officina

Costruisci la tua macchinina e partecipa alla più strana corsa automobilistica della storia! Il pubblico può divertirsi sia a riparare o modificare la propria macchina sia a gareggiare cercando di realizzare il tempo migliore.

La macchina deve essere costruita a casa e non durante la competizione, dove è possibile solo modificare o riparare la propria auto. Per partecipare alla competizione i prototipi devono avere dimensioni e peso secondo il regolamento pubblicato nella pagina facebook *9,81 Grand Prix*. Per chi volesse il kit base è distribuito da La Ferramenta in via Pisacane 24 a Carpi.

per tutti, non stop

IPSIA Giancarlo Vallauri

First Lego League 2018_Hydro Dynamics dimostrazione

First Lego League è un concorso mondiale di scienza e robotica tra squadre di ragazzi dai 9 ai 16 anni che progettano, costruiscono e programmano robot autonomi. Vedremo in azione i robot progettati e guidati dagli studenti.

per tutti, non stop

La scuola dei ragazzi inventori

Piazza Martiri domenica 10.00 - 20.00

Istituto Comprensivo Carpi Centro

L'arte in movimento... laboratorio

Ispirandosi all'arte di Alexander Calder, il laboratorio nasce con l'obiettivo di realizzare dei *Mobiles* ovvero delle sculture mobili, leggere, aeree dalle forme fantastiche e colorate, che vengono appese e prendono vita al minimo soffio di vento.

da 3 a 10 anni, non stop

Nel labirinto dell'arte laboratorio

Labirinto artistico con caccia al particolare.

da 3 a 10 anni, non stop

Pixel Art laboratorio

Giochi di art pixel con applicazioni web di 1° e 2° livello.

da 3 a 10 anni, non stop

Istituto Comprensivo Carpi Nord

First Lego League 2018 Hydro Dynamics dimostrazione

Missioni robotiche sul tappeto della First Lego League 2018 sul tema dell'acqua. La missione prevede la progettazione di robot in grado di rilevare le perdite d'acqua nelle tubature e permetterne così la riparazione in tempi brevi.

per tutti, non stop

La scuola dei ragazzi inventori

Cortile d'Onore domenica 10.00 - 20.00

IPSIA Giancarlo Vallauri

1,2,3...stella laboratorio

Giochi didattico-matematici creati dai ragazzi delle classi prime e seconde. Un'occasione per far riscoprire e rivivere a grandi e piccini momenti di aggregazione attraverso la matematica.

da 6 anni

Automata laboratorio

Piccole sculture meccaniche che raccontano storie in movimento, realizzate in cartoncino e in altri materiali di uso comune, come cannucce, tappi, fogli di gomma, stecchini, colle e colori.

da 6 anni

FabrikaMENTE mostra

Marchingegni funzionanti o pseudo-funzionanti realizzati nel laboratorio *Manutenzione e assistenza tecnica* con il tocco artistico delle ragazze dell'indirizzo *Abbigliamento e Moda*.

per tutti, non stop

Kids Art laboratorio

Con i ragazzi del Vallauri non c'è mai da stancarsi! E allora eccoli a decorare fantastiche penne, matite e oggetti di uso quotidiano. Curiosi? Non avete che da provare!

da 6 anni

Rethinking Revolutija mostra

Con la mostra *Revolutija* le classi prime e seconde dell'indirizzo *Abbigliamento e Moda* fanno immergere gli spettatori nella magia di forme, colori, atmosfere, emozioni, sensazioni che solo il linguaggio universale dell'arte è in grado di creare.

per tutti, non stop

La scuola dei ragazzi inventori

Cortile d'Onore domenica 10.00 - 20.00

Istituto Comprensivo Carpi Nord

Occhio al serpente laboratorio

Se sai ritagliare seguendo una linea, colorare ed annodare, incanterai qualsiasi serpente. I serpenti realizzati vengono poi appesi: scopri cosa fanno se li riscaldi.

da 8 a 10 anni, non stop

Sposta e risposta laboratorio

I bambini possono scegliere una figura che ricostruiscono usando dei pezzi colorati del famosissimo rompicapo cinese Tangram, incollando le parti su un robusto cartone. Ognuno può portarsi a casa il proprio quadretto.

da 7 a 14 anni, non stop

Istituto Comprensivo Carpi 2

Suono, girandole e Lapbook laboratorio

Con l'aiuto di coetanei e adulti ognuno può scoprire e sperimentare nuovi concetti scientifici legati al Suono, ai Fluidi e alla Geometria, costruendo assieme strumenti sonori, girandole e Lapbook con materiali di recupero. Ogni lavoro è corredato da un testo di riepilogo teorico dell'argomento e istruzioni per l'uso. Per imparare divertendosi, alla scoperta di collegamenti tra saperi teorici e competenze pratiche.

da 6 a 12 anni, non stop

I.I.S. Antonio Meucci

Impara i caratteri cinesi laboratorio

I partecipanti imparano, giocando, a comunicare con i caratteri cinesi mediante l'uso di mezzi multimediali. È possibile scrivere il proprio ideogramma su un foglio o sulla propria maglietta!

dai 6 anni, non stop

La scuola dei ragazzi inventori

Cortile d'Onore domenica 10.00 - 20.00

Istituto Comprensivo Carpi 3

Il caleidoscopio e la simmetria delle forme della luce laboratorio

La luce è una presenza essenziale alla vita ed è un elemento di grande fascino. Su questo tema si costruisce un caleidoscopio che permetta di vedere gli infiniti giochi di luce e simmetrie.

da 8 a 10 anni, a iscrizione

La casa di Piet. Lo spazio dei colori e il peso delle emozioni laboratorio

Partendo dall'opera dell'artista Piet Mondrian e da un racconto sul rapporto tra colori primari, spazio ed emozioni, si costruisce un modello di casa, dove colori e dimensioni hanno un equilibrio personale e armonico.

da 5 a 7 anni, non stop

Liceo Manfredo Fanti

La silenziosa invasione delle plastiche laboratorio

in collaborazione con **Andrea Vico**

Gli studenti insegnano a costruire giocattoli con oggetti di materiale plastico di recupero.

da 6 a 10 anni

Indovina indovinello alla scoperta di Carpi dalla Sagra al Castello laboratorio

Gli studenti conducono attività ludiche con QR code in lingua italiana e inglese per favorire la conoscenza dei luoghi d'arte della città.

da 5 a 12 anni

Guido Accascina

Ingegnere, con Marina Gigli ha dato vita nel 2000 al Modern Automata Museum, un museo dedicato agli automata moderni, che raccoglie opere di artisti italiani e internazionali. Si occupa di didattica museale, attraverso il metodo delle “sette note meccaniche”, adottato in vari paesi europei, che coniuga letteratura, meccanica ed arte mediante i corsi di costruzione di automi.

Giulia Brandoli

Nata a Modena, è laureata in Lettere e Italianistica e studia Pedagogia. Ludotecaria, animatrice e conduttrice di laboratori per ragazzi e bambini, ha una pluriennale esperienza nel campo delle attività ludiche presso librerie, festival ed eventi. Dal 2014 gestisce la programmazione delle iniziative per ragazzi del Parco Amendola di Modena.

Fondazione Golinelli

Nata a Bologna nel 1988, si rivolge sia al sistema Scuola, sia al grande pubblico, con iniziative e progetti innovativi e originali di educazione, formazione e comunicazione scientifica, rivolti ad ogni fascia d'età. Dal 3 ottobre 2015 la Fondazione Golinelli ha inaugurato la sua nuova sede a Bologna: Opificio Golinelli, il centro per la conoscenza e la cultura.

Marina Gigli

Ha creato, con Guido Accascina, il Modern Automata Museum. È docente del progetto Automata nelle classi della Regione Lazio in partnership con vari istituti scolastici, il cui obiettivo primario è l'acquisizione di conoscenze scientifiche, letterarie e artistiche attraverso il gioco. Per il Museo si occupa anche dell'organizzazione delle mostre e ha realizzato numerosi automi.

Davide Morosinotto

Giornalista e traduttore, è socio di *Book on a tree*, una “cooperativa di autori” e amici, fondata da Pierdomenico Baccalario. Scrittore di libri per ragazzi, ha pubblicato più di trenta romanzi per numerosi editori italiani che sono stati tradotti in diciotto lingue e ha vinto il Premio Andersen 2017. Esperto di editoria digitale, da molti anni lavora nel settore dei videogame.

Sonia Maria Luce Possentini

Laureata in Storia dell'Arte e all'Accademia di Belle Arti di Bologna, è pittrice e illustratrice. Ha ricevuto vari premi e riconoscimenti in Italia e all'estero, tra cui il Premio Andersen 2017. È docente di Illustrazione presso la Scuola Internazionale di Comics di Reggio Emilia e presso l'Università degli Studi di Padova nel Master di letteratura.

Radiolmmaginaria

Primo e unico network di adolescenti in Europa, fatto, diretto e condotto da ragazzi di 11-17 anni, in cui nessun adulto si impiccchia dei contenuti radiofonici: gli adolescenti fanno e dicono ciò che vogliono. Una rete di 48 antenne in Italia ed Europa pronta a trasmettere e ricevere i segnali del mondo che verrà. 6.000 podcast in 5 lingue che si ascoltano su web, mobile e app.

Andrea Vico

Giornalista dal 1989, si occupa di divulgazione scientifica. Ha scritto per *Tuttoscienze*, *Le Scienze*, *Il Sole 24 Ore*. Co-autore di *Hit Science*. Ha collaborato a nove edizioni di *Esperimenta* e a tredici Festival della Scienza. È fondatore dell'associazione ToScienceCamp, consulente per musei e aziende, socio operativo di CentroScienza e docente di Science Communication all'Università di Torino.

Riccardo Zangelmi

Nato a Reggio Emilia, la grande passione per i mattoncini LEGO® l'ha portato a diventare il primo ed unico LEGO® Certified Professional Italiano (di 14 nel mondo), e ad aprire l'azienda BrickVision, che progetta e realizza modelli, mosaici, sculture in mattoncini LEGO® personalizzate per aziende, privati ed eventi.



Comune di Carpi
Alberto Bellelli Sindaco
Simone Morelli Assessore alle Politiche Culturali
Diego Tartari Dirigente Settore Cultura

festa del gioco

Coordinamento generale
Emilia Ficarelli, Castello dei ragazzi

Progetto a cura di

Andrea Canova, Emilia Ficarelli, Margherita Malagoli, Tamara Nikolic,
Daniele Righi, Marcello Sassi, Odoardo Semellini, Stefania Vezzani

Installazioni artistiche e allestimenti

Maurizio Benetti, Cecilia Scacchetti, Cesare Sereni

Coordinamento organizzativo e amministrativo

Mauro Arletti, Patrizia Venturi

Logistica e assistenza eventi

Daniela Barbolini, Piera Bonasi, Elena Crema, Maddalena Deiosso,
Silvia Paglioli, Tiziana Sichetti, Martina Tassinari

Ufficio stampa e comunicazione

Manuela Rossi, InCarpi

CLP relazioni pubbliche, Milano e Ufficio Stampa del Comune di Carpi

Sito internet e comunicazione social

Castello dei ragazzi in collaborazione con InCarpi e Rete Civica

Grafica

Fabrizio Ascari

Il Comitato organizzatore della Festa del gioco si riserva la facoltà di apportare modifiche al programma dopo la stampa della presente pubblicazione.

In caso di maltempo le attività si svolgeranno all'interno del Castello dei ragazzi e della tensostruttura in piazzale Re Astolfo. Le variazioni rispetto al luogo di svolgimento di ogni attività verranno comunicate presso il Castello dei ragazzi e l'InfoPoint.

InfoPoint

presso il Castello dei ragazzi e in Piazza Martiri sarà attivo un punto informativo.

Orari e aperture straordinarie degli Istituti culturali

Castello dei ragazzi

sabato 29 settembre 9.00-13.00 e 15.00-20.00

domenica 30 settembre 9.00-20.00

Biblioteca multimediale "Arturo Loria"

sabato 29 settembre 9.00-20.00

Musei di Palazzo dei Pio

sabato 29 e domenica 30 settembre 10.00-13.00 e 15.00-19.00

InCarpi – Promozione e turismo Comune di Carpi

sabato 29 e domenica 30 settembre 10.00-18.00

In copertina Illustrazione originale realizzata da Sonia Maria Luce Possentini

Illustrazioni di Sonia Maria Luce Possentini tratte da:

Un bambino di Alfredo Stoppa, ed. Kite 2011

L'alfabeto dei sentimenti di Janna Carioli, ed. Fatatrac 2013

Il sogno di Youssef di Isabella Paglia, ed. Camelozampa 2016

Con il patrocinio di



il castello dei ragazzi



US
Comune di Carpi



ENERGIE AFFINE
SOCIETÀ PER L'ENERGIA
ELETTRICA E I SERVIZI



info

il castello dei ragazzi
piazza Martiri, 59
41012 Carpi (MO)
059 - 649961/9983
castellodeiragazzi.it
castellodeiragazzi@carpidiem.it



festa del gioco

castellodeiragazzi.it

InCarpi
piazza Martiri, 64
Cortile d'Onore di Palazzo dei Pio
41012 Carpi (MO)
059 - 649255
iat@carpidiem.it