

Ludoteca Il Castoro

MODALITÀ DI ACCESSO ALLA LUDOTECA

- È necessario accedere agli spazi di attività senza scarpe. Le scarpe devono essere lasciate all'ingresso, negli spazi adibiti, chiuse in una busta di plastica.
- Non è consentito portare giochi, alimenti e qualsiasi altro materiale da fuori.
- L'ingresso è consentito fino alla capienza stabilita. La prenotazione non è obbligatoria ma può comunque essere effettuata telefonando - negli orari di apertura - al numero: **055 681 0517**.
- La mascherina **non è obbligatoria** ma fortemente consigliata ai soggetti che presentano situazioni di maggior fragilità.

ORARIO DELLE ATTIVITÀ

Mattina - dal lunedì al venerdì

dalle 10.00 alle 12.30 attività per bambini/e **0-5 anni**

Laboratori / letture indicate nel programma

Momenti di gioco Attività semi-strutturate per centri di interesse.

Mattina - sabato

dalle 10.00 alle 12.30 attività per bambini/e **0-11 anni**

Laboratori / letture indicate nel programma

Momenti di gioco Attività semi-strutturate per centri di interesse.

Pomeriggio (dal lunedì al venerdì)

dalle 16.00 alle 19.00 attività per bambini/e **0-11 anni**

Laboratori / letture indicate nel programma

Momenti di gioco Attività semi-strutturate per centri di interesse.

Le attività del pomeriggio e del sabato mattina, per bambini/e 0-5 anni e 6-11 anni, pur proponendo la stessa tematica, vengono attuate in modalità consone alle diverse fasce di età a cui sono rivolte.

SEGUI IL NOSTRO CANALE YouTube - Ludoteca Il Castoro

Programma attività novembre 2022

E UN GIORNO... L'AVVENTURA!!!

Questo mese i libri di riferimento saranno "Orso, buco!" di N. Grossi, la trilogia "Viaggio, Scoperta e Ritorno" di A. Becker e "Ma quando arriva?" di V. Gomez

	MATTINA	POMERIGGIO
Mercoledì 2	"Orso si è perso e non trova più la sua tana...si mette in cammino" Percorso motorio	Clara nota uno strano pastello rosso sul pavimento della cameretta... Costruiamo il nostro passaggio segreto
Giovedì 3	"Quando...all'improvviso BADABUM!" Bottigliette sonore	La porta si apre e tra rocce e cespugli ecco spuntare un misterioso sentiero... Percorso motorio a ostacoli
Venerdì 4	"Ma è la tana di volpe!" Travasi con il riso arancione	Oh oh! Un fiume freddo e fondo. Come possiamo attraversarlo? Gioco destrutturato con le scatole
Sabato 5	Ma quando arriva? Il cocodrillo Laboratorio di manipolazione	

Ludoteca Il Castoro

	MATTINA	POMERIGGIO
Lunedì 7	“Orso e Volpe iniziano a camminare alla ricerca della tana di Orso... attraversano il bosco” Minimondo con gli animali del bosco	Il corso del fiume ci ha portato sino alle porte di un castello ma si interrompe... e ora? Laboratorio di riciclo creativo
Martedì 8	“Quando...all’improvviso BADABUM, SPATAPAM!” Giochi di movimento con la musica	E lassù tra le nuvole Clara incontra uno "stranimale", tutto viola e dalla lunga coda... Costruiamo il memory degli Stranimali
Mercoledì 9	“Ma è la tana di rospo!” Verde come... Gioco destrutturato	Ma...ecco spuntare un gruppo di cattivissimi che catturano la fenice, inseguiamoli! Gioco di movimento a squadre
Giovedì 10	“Orso, volpe e rospo attraversano il fiume alla ricerca della tana di Orso” Pesca l’oggetto	Liberiamo la fenice...serve una chiave Laboratorio di riciclo creativo
Venerdì 11	“Quando... all’improvviso” Lettura animata del libro “Si vede e non si vede” di S. Borando	Clara viene catturata dal popolo dei Grigioni e il pastello rosso le sfugge di mano... Rosso come Laboratorio di manipolazione
Sabato 12	Ma quando arriva? Il dragone Gioco destrutturato con le stoffe	

Ludoteca Il Castoro

	MATTINA	POMERIGGIO
Lunedì 14	“BADABUM, SPATAPAM, BIDIBONG!” Costruzione di un pannello sonoro	Clara ha bisogno di noi! Aiutiamo la fenice a ritrovare il pastello Caccia al tesoro
Martedì 15	“Ma è la tana di formica!” Manipolazione con pasta di sale nera	Pastello riconsegnato! Per fuggire dalla sua gabbia Clara disegna un tappeto volante... Il tappeto musicale Gioco di coordinazione motoria
Mercoledì 16	Tondo come... Gioco destrutturato con le forme	E adesso...dove ci condurrà la fenice? Laboratorio creativo
Giovedì 17	“Orso, volpe, rospo e formica attraversano il deserto, alla ricerca della tana di Orso” Realizziamo insieme la sabbia cinetica	Cos'è successo? Improvvisamente sono spariti i colori dalla città... il Re ha bisogno di noi! Gioco di cooperazione
Venerdì 18	“Quando...all'improvviso...Un elefante!” Giochiamo con le grandezze	Il Re consegna il proprio pastello arancione ed una strana mappa... da ricomporre Gioco di combinazione
Sabato 19	Ma quando arriva? Il giaguaro Staffetta a squadre	

Ludoteca Il Castoro

	MATTINA	POMERIGGIO
Lunedì 21	“Presto, salite tutti sulla mia groppa!” Percorso sensoriale	Prima tappa: ripescare il colore giallo nell'Antico tempio in fondo al mare Minimondo
Martedì 22	Esploriamo, curiosiamo, giochiamo! Il cerchio delle meraviglie	Attenzione!!! Dobbiamo scalare un'imponente montagna per poter riprendere il colore celeste! Gioco destrutturato
Mercoledì 23	“Tump, sguap, zig e zag” Seguiamo le linee	E come ultima sfida...attraversare un ponte davvero pericolante per recuperare il colore verde! Percorso motorio
Giovedì 24	Un cerchio, mille creazioni Laboratorio di pittura con pellicola trasparente	Al Castoro è arrivata una lettera: il Re è stato rapito. Che l'avventura abbia inizio! Laboratorio creativo
Venerdì 25	A ognuno la sua tana Gioco destrutturato	Chi ha rapito il Re? Ci sarà un'altra volta lo zampino del popolo dei Grigioni? Giochi di logica e indovinelli
Sabato 26	Ma quando arriva? Il vortice Gioco di movimento con il paracadute	

Ludoteca Il Castoro

	MATTINA	POMERIGGIO
Lunedì 28	“Eccola, la tana di orso!” Costruiamola insieme	Nelle profonde acque del fiume vive il popolo dei Grigioni... Pesca il cattivo!
Martedì 29	“E..elefante? Dov'è?” Il gioco del cucù	Ecco i Grigioni! Distraiamoli così da poter liberare il Re Pittura spray
Mercoledì 30	Attacca stacca la storia! Lettura animata del libro “Orso, buco!” di N. Grossi	Il Re è tornato! Giochi di movimento con la musica