

A SCUOLA CON EMMSÌ

Un progetto Lario Moon Academy

Laboratori educativi tra libro, gioco e creatività

Emmsì è il protagonista del libro *Il viaggio di Emmsì*, una storia che accompagna i bambini alla scoperta del valore dell'acqua, del rispetto dell'ambiente e dei comportamenti responsabili.

Dal libro nasce un progetto educativo rivolto alla scuola primaria, che unisce:

- narrazione e immagini
- giochi educativi fisici
- quiz e attività digitali interattive
- disegno e scrittura creativa
- partecipazione attiva della classe

Gli incontri sono condotti dagli autori del progetto.

Destinatari

Scuola primaria – classi 1^a, 2^a, 3^a, 4^a e 5^a

Attività modulabili in base all'età degli alunni.

La scrittura creativa è indicata dalla classe terza in su.

Durata e formule disponibili

Da 60 minuti. Il laboratorio completo si può dividere in due sessioni, anche in giorni diversi. La proposta si costruisce insieme alla scuola.

- Modulo breve - 60 minuti
- Modulo standard - 75 / 90 minuti
- Percorso esteso - 2 o più incontri durante l'anno scolastico
- Giornata evento - Più classi nella stessa giornata, con moduli differenziati

Numero partecipanti

- Singola classe
- Due classi abbinate
- Più gruppi nella stessa giornata

Una classe (circa 25) per sessione, oppure due classi (fino a 50) con tempi più lunghi, con possibilità di organizzazione personalizzata.

Come si svolge il laboratorio



1. Ingresso narrativo (10-15 min)

Presentazione di Emmsi e del libro Il viaggio di Emmsi attraverso racconto, immagini e domande coinvolgenti.

2. Gioco educativo (25-40 min)

I bambini partecipano e riflettono sui comportamenti corretti con i giochi di Emmsi legati al modulo scelto:

- memory educativi
- giochi di carte
- sfide a squadre
- quiz su LIM
- giochi digitali a postazioni (se disponibili)
- I giochi di carte integrano colori e simboli grafici, rendendo l'esperienza più inclusiva e accessibile anche a chi ha difficoltà nella distinzione dei colori. Alcuni sono anche in doppia lingua italiano e inglese.

3. Momento creativo (15-25 min)

A seconda del percorso:

- disegna Emmsi
- inventa una storia
- crea nuove regole ambientali
- attività in piccoli gruppi

4. Chiusura finale

Consegna del Diploma di Difensore delle Acque

Cosa resta alla scuola

A ogni bambino resta il diploma di Difensore delle Acque. Nei laboratori finanziati da enti e partner possono restare anche il Quaderno delle missioni, le regole di sicurezza e i giochi. I disegni realizzati in classe restano alla scuola come materiale didattico. I testi di scrittura creativa possono essere sviluppati in un secondo momento. Cosa viene lasciato lo definiamo insieme alla scuola.

Chi paga

Alcuni laboratori sono finanziati da enti e partner e sono gratuiti per la scuola: scrivici per sapere se c'è un programma attivo nel tuo territorio. Negli altri casi è previsto un contributo da parte della scuola, da concordare insieme.

I Moduli disponibili

1. Programma Riciclo

Dove lo butto?

Per imparare la raccolta differenziata in modo semplice e divertente.

Attività possibili:

- carte memory del riciclo
- errori comuni da correggere
- quiz materiali/contenitori
- sfide di squadra

2. Programma Acqua e Spreco

Ogni goccia conta

Per capire il valore dell'acqua e come non sprecarla nella vita quotidiana.

Attività possibili:

- gioco di carte sul ciclo idrico integrato e sullo spreco dell'acqua
- quiz sull'importanza dell'acqua
- missioni salva-goccia
- comportamenti corretti

3. Programma Sicurezza Lago

Operazione Lario Sicuro

Per conoscere le regole di sicurezza del lago e i comportamenti corretti.

Attività possibili:

- carte memory delle regole del lago
- quiz situazioni reali
- cartelli da interpretare e prevenzione rischi
- consegna delle norme di sicurezza sul lago

4. Programma Emmsì Lab

Disegno e scrittura creativa

Con gli autori, i bambini inventano nuove avventure di Emmsì e imparano a disegnare il personaggio.

Attività possibili:

- crea la tua storia di Emmsì
- disegna il personaggio
- fumetto ambientale
- lavoro di gruppo

Valore aggiunto digitale

I giochi fisici restano centrali nel laboratorio.

La piattaforma digitale integra l'esperienza con:

- quiz interattivi su LIM o postazioni
- memory digitali
- mini giochi educativi
- attività a postazioni

Obiettivi educativi

- rispetto dell'ambiente
- uso consapevole dell'acqua
- raccolta differenziata corretta
- sicurezza e prevenzione
- creatività e collaborazione
- partecipazione attiva
- senso di responsabilità e protagonismo positivo come Difensori delle Acque

Materiali richiesti alla scuola

- aula con LIM o proiettore (se disponibile)
- tavoli / banchi per lavoro a gruppi
- lavagna con fogli su cavalletto e colori
- eventuale spazio aggiuntivo per postazioni gioco digitale

Conduttori

Fabrizio Chierichetti – ideatore di Emmsì, autore del libro e del progetto

Luigi Sabadini – autore del libro e del progetto

Contatti

Lario Moon Academy

www.lariomoon.com

academy@lariomoon.com

Rispondiamo entro 3 giorni lavorativi.

Luigi Sabadini

339.3242612

Fabrizio Chierichetti

347.7911691