

Arte farinosa o come giocare con quello che c'è in cucina

L'estate è quasi agli sgoccioli, i sandali sono tornati nell'armadio e fuori fa sempre più fresco. E se comincia a piovere, stai sicuro che l'acqua va giù per tutto il giorno: nulla di peggio di un pomeriggio piovigginoso per i poveri genitori e nonni, le ore non passano mai.

“E adesso cosa faccio?”, - mi chiede con insistenza il nipotino circa ogni 5 minuti.

Ad un certo punto mi rendo conto che c'è silenzio da troppo tempo. Dopo 10 secondi lo trovo in cucina, dove ha rovesciato per terra un pacco di farina e, con un dito, traccia delle figure direttamente nella farina, cercando anche di fare dei bei disegni!

“Ti piacerebbe che questi disegni restassero?” - gli chiedo.

“Sì! E come si fa?”

“Li incolliamo!”

Da quel momento il pomeriggio decolla. Ecco come potete giocare all'arte farinosa anche voi. Occorre avere un po' di spezie colorate e 2-3 tipi di farina.

Età	A partire da 4 anni
Tempo	Almeno mezz'ora
Dove	Sul tavolo della cucina
Occorrente	Farine oppure spezie di colori diversi, colla Vinavil, pennello, fogli A4 (eventualmente già con disegni predisposti per essere colorati)

<p>Descrizione</p>	<p>1. Prendete un foglio con disegno da colorare (di seguito ne sono proposti alcuni da stampare) oppure disegnate su un foglio bianco l'oggetto da realizzare, o ancora usatene uno fatto dal vostro bimbo.</p> <p>2. Stendete un sottile strato di colla con un pennello su una piccola porzione di disegno che sarà di uno stesso colore.</p> <p>3. Spolverate con la farina del giusto colore</p> <p>4. Procedete fino a quando si è finito di ricoprire tutto il disegno con le farine di diversi colori</p> <p>5. Lasciare asciugare (se si è usata poca colla bastano pochi minuti). E voilà, il quadro è finito!</p> <p>Suggerimenti per i colori: farina di</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>mais per il giallo forte</i> - <i>ceci per il giallo pallido</i> - <i>grano per il bianco</i> - <i>piselli per il verde</i> - <i>cannella per il marrone</i> - <i>paprica per il rosso</i> <p><i>Sono inoltre utili:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>semi di papavero o caffè macinato per il nero</i> - <i>aromi essiccati tipo prezzemolo o timo per il verde</i>
<p>Cautele</p>	<p>Aspirapolvere a portata di mano per ripulire alla fine del gioco</p>
<p>Costo</p>	<p>Nulla, si possono usare le farine che ci sono in casa</p>

Perché ci piace	<p><i># Il bambino si esercita nella motricità fine, impara a maneggiare sostanze che di solito non usa (le farine)</i></p> <p><i># Scopre come gli elementi possano essere visti in modo diverso rispetto: le farine di solito si usano per cucinare, qui si usano per colorare</i></p> <p><i># Mette alla prova creatività e fantasia</i></p> <p><i># Il posto migliore per giocare è la cucina e mentre il bambino crea il disegno la mamma può anche cucinare.</i></p>
------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ed ecco le nostre opere:



[Disegno Caramella](#)

Un gioco di epoca vittoriana da fare a casa? Taumatropio!

Il week-end è quasi finito, sappiamo bene che hai fatto uno sterminato numero di cose: le pulizie, la spesa, forse qualche passeggiata speciale o semplicemente una cena con i parenti. Non hai dimenticato niente? Un piccolo progetto per far felici i tuoi figli? Guarda cosa abbiamo trovato per te.

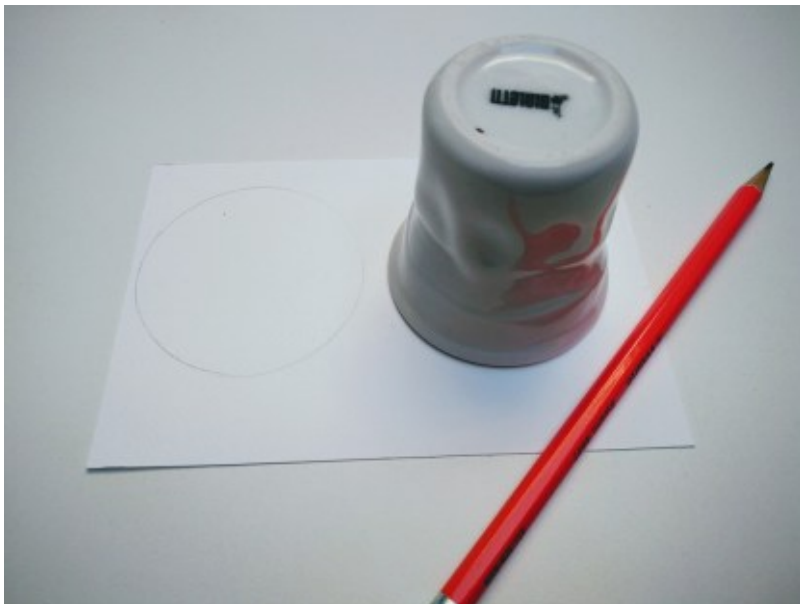
Ti sorprenderà, ma per fare un taumatropio (che in greco significa “girare delle meraviglie”) hai già tutto il necessario a casa tua: un pezzo di cartoncino, matite e pennarelli, una colla, un bastoncino come quello per gli spiedini. Il gioco consiste nel far girare velocemente un dischetto con 2 immagini diverse. Facendo questa operazione i disegni raffigurati sulle due facce del dischetto appaiono contemporaneamente. Bingo!

Come hai probabilmente intuito, il fenomeno della persistenza della visione è la capacità del nostro cervello di mantenere per qualche millisecondo l'immagine che non c'è più davanti ai nostri occhi. Questo principio ha aperto la strada all'animazione e al cinematografo: facendo vedere agli spettatori una serie di immagini fisse con una certa velocità si crea l'illusione del movimento.

Vediamo come si fa.

Età	2-7 anni
Tempo	10-20 min
Dove	A casa
Occorrente	Pezzo di cartoncino, una forma circolare (un bicchiere o una tazza), forbici, matite e pennarelli, un bastoncino (come uno spiedino, una matita oppure una cannuccia), colla

<p>Descrizione</p>	<p>1. Disegna due cerchi sul cartoncino.</p> <p>2. Ritaglia i due cerchi.</p> <p>3. Sul cerchio che sarà il davanti disegna nel mezzo un oggetto piccolo, come un uccellino.</p> <p>4. Sul cerchio che sarà il dietro, disegna un'altro oggetto, più grande, perché contenga l'oggetto più piccolo (ad esempio, una gabbia).</p> <p>5. Applica la colla sul rovescio del cerchio davanti e metti la punta del bastoncino nel mezzo del cerchio, come appare sopra.</p> <p>6. Posa il cerchio dietro sul bastoncino e sul cerchio davanti e premi sulla colla. Lascia asciugare una decina di minuti.</p> <p>7. Adesso puoi provare a usare il tuo taumatropio! Tieni l'estremità del bastoncino tra le mani e fallo ruotare velocemente.</p>
<p>Cautele</p>	<ul style="list-style-type: none"> - È meglio che le forbici siano usate da chi le sa usare, i bimbi più piccoli avranno bisogno del tuo aiuto. - Visto che il gioco prevede l'utilizzo della colla, è meglio fare il lavoro su una superficie adatta.
<p>Costo</p>	<p>0 euro</p>
<p>Perché ci piace</p>	<p><i>#Il gioco è semplice ma richiede di seguire un algoritmo preciso, per cui insegna ai piccoli l'importanza dell'ordine e della disciplina</i></p> <p><i># Dimostra in modo divertente un effetto ottico reale</i></p> <p><i># è adatto a infinite variazioni</i></p>









Le idee per le illustrazioni e il procedimento sono tratti dal libro [Gioca con l'arte](#) di Marion Deuchars.

Tra l'altro se ti piacciono vari fenomeni fisici osservati nella natura, potrebbe interessarti l'articolo [L'aeronautica naturale](#).

PS. E se pensi di non essere portato per il disegno, ricordati che funziona anche con le forme molto basiche: cerchio dentro un quadrato, pesciolino dentro un acquario, una lettera dentro un triangolo, ecc.

Disegniamo con le impronte

Il gioco che vi proponiamo oggi è tratto dal libro di Ed Emberley [Fingerprint Drawing Book](#). Armatevi di colori semplicissimi (come ad esempio la tavoletta di Ikea della foto) e di una penna nera a inchiostro.



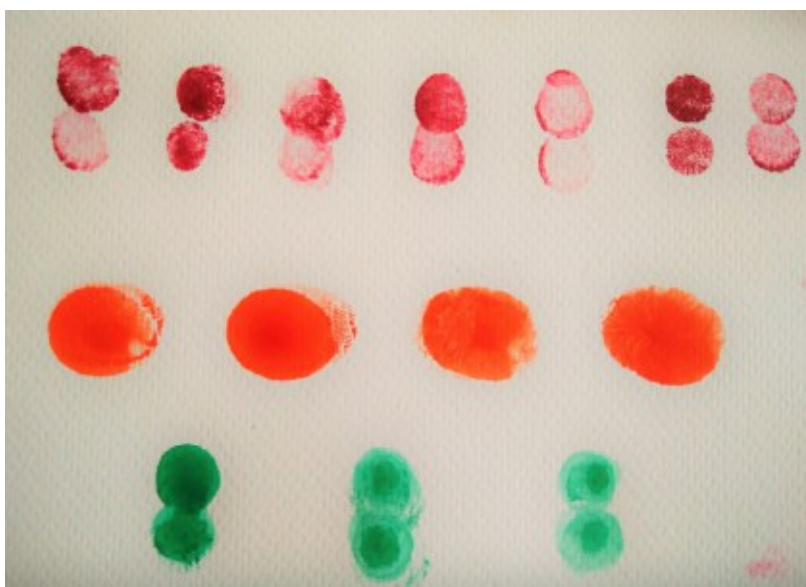
Preparatevi a scoprire cose nuove sul bambino vicino a voi: forse i suoi interessi vi sorprenderanno, così come quello che pensa lui delle sue capacità. Ad esempio ho sentito dire da mio figlio: “Mamma, lasciami fare le orecchie, che le so fare proprio bene”.

Età	A partire da 3 anni
Tempo	20-30 min
Dove	A casa

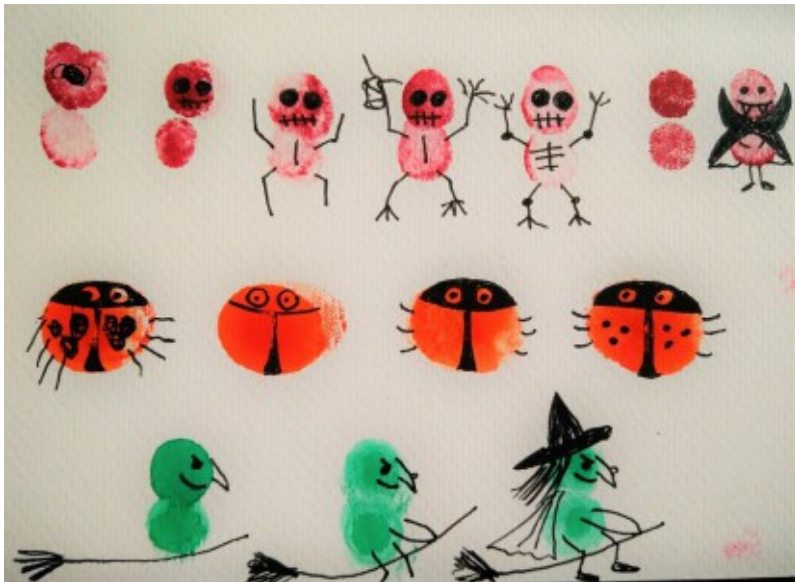
Occorrente	Una tavoletta di colori tipo acquerelli o gouache (oppure cuscinetti imbevuti di inchiostro come quello per i timbri), carta bianca, penna nera a inchiostro o pennarello nero a punta sottile.
Descrizione	<p>1. Scegliete un personaggio o un oggetto che vi piacerebbe disegnare (in fondo alla tabella troverete le istruzioni per fare pesciolini, lumache, coccinelle, farfalle, scheletri e unicorni, una volta che avete capito la tecnica potrete disegnare qualsiasi cosa).</p> <p>2. Prendete un po' di colore sul dito (se serve, usate il pennello per distribuire bene il colore) e fate un'impronta sulla carta. Provate a lasciare le impronte con le dita diverse: dovrete ottenere cerchi piccoli, cerchi grandi ed ellissi. Per fare una cosa regolare usate questo algoritmo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Applicare il colore sul dito - Premere il dito contro la carta e contare fino al 3 - Staccare il dito senza smuovere la carta <p>3. Lasciate asciugare le impronte per circa 5 minuti.</p> <p>4. Aggiungete con la penna i dettagli rimanenti del personaggio/animale/oggetto: occhi, bocca, braccia, gambe, baffi, capelli, ecc.</p> <p>Se il bimbo ha qualche difficoltà, proponetegli di disegnare sulle vostre impronte che sono più grandi e voi invece lavorerete sulle sue.</p>
Cautele	Visto la natura del gioco, avrete le dita e le mani sporche di colore per tutta la durata dell'attività. Tenete a portata di mano la carta casa o uno straccio per pulire l'eccesso di colore.
Costo	Massimo 3 euro per la tavoletta dei colori

<p>Perché ci piace</p>	<p><i># Sviluppa la fantasia</i></p> <p><i># Aiuta ad allenare i piccoli muscoli nelle mani che sono importantissimi per scrivere nonché per avere una padronanza eccezionale delle dita</i></p> <p><i># Vi fa vedere bene gli interessi del bambino (forse vi sorprenderanno)</i></p> <p><i># Mostra al bambino come le idee che ha nella mente possono materializzarsi in modo abbastanza semplice.</i></p>
-------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ecco il nostro primo lavoro:



Le impronte - foglio 1



Il secondo lavoro:



E infine il foglio con alcuni passaggi intermedi per produrre i vostri capolavori

