

# DA UN METRO IN GIU'

L'arte vista con occhi di bambino

## SOMMARIO

Il battiscopa

**PAGINA 1**

Gli interruttori della luce

**PAGINA 2**

L' abat jour

**PAGINA 3**

L'anta del mobiletto di  
legno

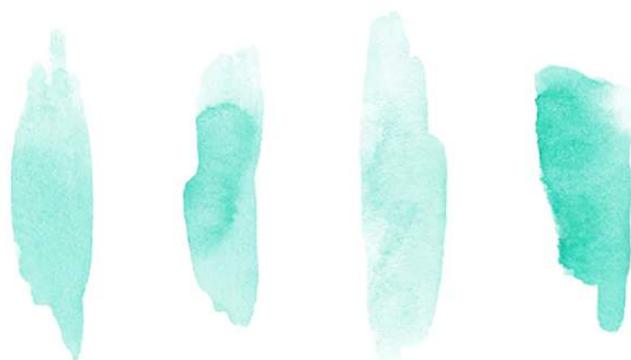
**PAGINA 4**

Il buco della serratura

**PAGINA 5**

Le macchie

**PAGINA 6**



## Siete a casa? Giocate con noi

"Da un metro in giù" è un progetto didattico che ci accompagna ormai da qualche anno.

Sotto le opere, ad altezza di bambino, giochi, approfondimenti e stimoli diventano il modo per avvicinarsi all' arte, in maniera informale e personale, anche per gli adulti.

Che cosa c'è Da un metro in giù nelle vostre case?



## Il battiscopa

Immagina una strada che corre accanto al battiscopa di casa tua.

Disegna su un cartoncino alberi, rocce, case. Colora e ritaglia le sagome, poi appoggiale al battiscopa. Se vuoi, aggiungi il sole, le nuvole. Da qualche parte lungo il percorso forse pioverà?

Hai portato la strada dentro casa.  
Per viaggiare non sempre serve uscire.

## Il viaggio





---

# La luce

---

## Gli interruttori

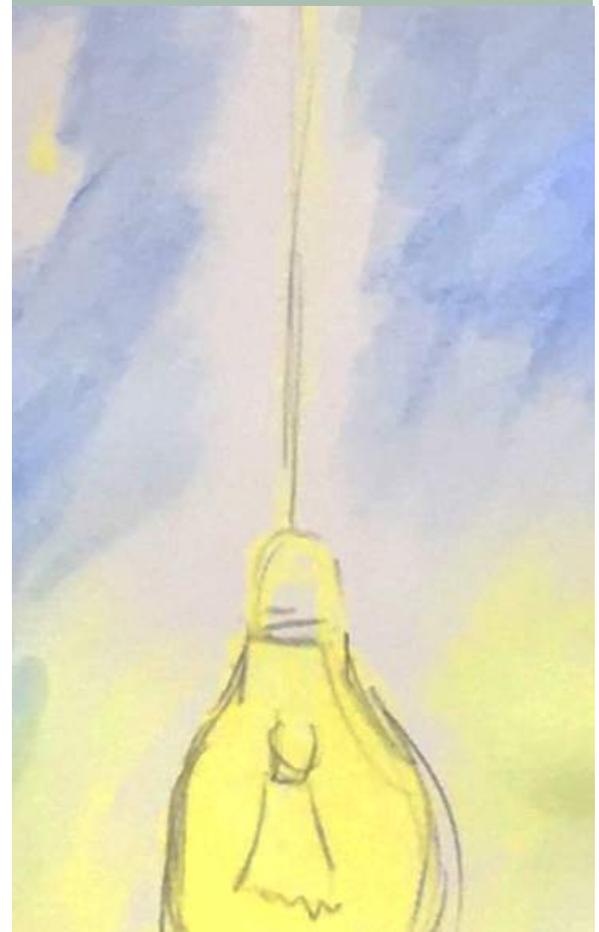
Chiudi le persiane della finestra del bagno e spegni la luce, in modo che la stanza sia buia.  
Poi esci dal bagno e chiudi la porta dietro di te.

Immagina di essere un oratore, qualcuno che deve parlare in pubblico.

Un comandante che si rivolge ai suoi soldati, una cantante di fronte al suo pubblico, un tuffatore sul trampolino, in una piscina gremita.

Preparati. Accendi la luce.

Apri la porta, è un sipario. Entra in scena!



---

## Le ombre

---



## L' abat jour

Procurati qualche foglio di cartoncino nero, poi disegna e ritaglia i personaggi della tua storia preferita.

Attacca alle sagome degli spiedini di legno, dopo aver tolto loro la punta.

Ora, fatti aiutare.

Hai una abat jour nella tua cameretta, la luce che usi per leggere prima di addormentarti?

Qualcuno, al buio, deve indirizzare la luce sulle sagome.

Muovi le sagome ed ecco il tuo piccolo teatrino delle ombre sulle pareti della tua cameretta!

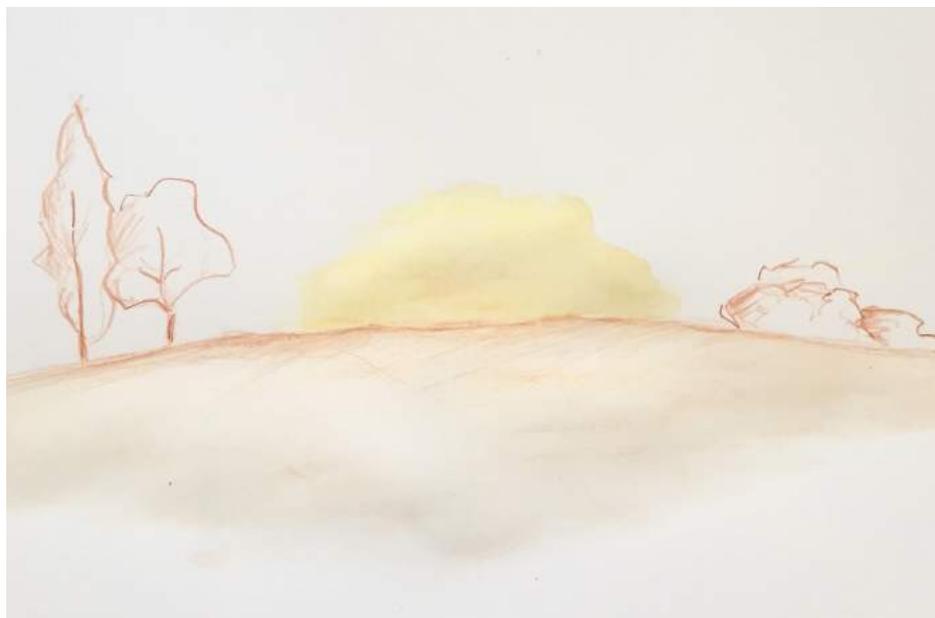
Ritaglia altri personaggi e racconta altre storie.



---

## La scoperta

---



## L'anta del mobiletto di legno

Per questa magia ti serve un po' di stagnola.  
Prendila e modella delle serrature, delle borchie e  
un lucchetto.

Applica tutto con lo scotch all' anta di un mobiletto  
di legno e crea lo scrigno del tesoro.

Apri l'anta. Manca la sorpresa?



---

## L'esplorazione

---



## Il buco della serratura

Hai mai guardato dentro il buco di una serratura?  
Scommettiamo che dentro possono esserci, se vuoi, dei  
mondi inesplorati?

Ritaglia dei quadratini di cartoncino bianco. Piccoli,  
piccolissimi!  
Ora disegnaci sopra dei minuscoli mondi: una  
foresta, piccolissima. O un mondo alieno, minuscolo.

Attaccali da un lato del buco della serratura e  
mettiti dall' altra parte.

Li vedi? Ci sono tanti mondi da scoprire, anche  
restando a casa.





---

## L'immaginazione

---

### Le macchie

In casa tua ci sono delle macchie sui muri? Anche fatte da te, e che magari ti sono costate una bella sgridata?

Vai davanti alla macchia più brutta della casa.  
Fissala. Concentrati.  
Se ci aggiungi qualche dettaglio, non può diventare anche lei simpatica?

Non riesci ad intravedere...un elefante? O un pesce che guizza?

A presto!

