

© 2018 Lapis Edizioni
Tutti i diritti riservati

Lapis Edizioni
Via Francesco Ferrara, 50
00191 Roma
www.edizionilapis.it
lapis@edizionilapis.it

Ideato da Daniela Bassi
Progetto grafico: Daniela Bassi e Ignazio Fulghesu
Illustrazioni e impaginazione: Ignazio Fulghesu

Le fotografie delle attività, scattate in set, sono state realizzate da Marco Rapaccini, Officine Fotografiche di Roma; le altre foto sono di Daniela Bassi.

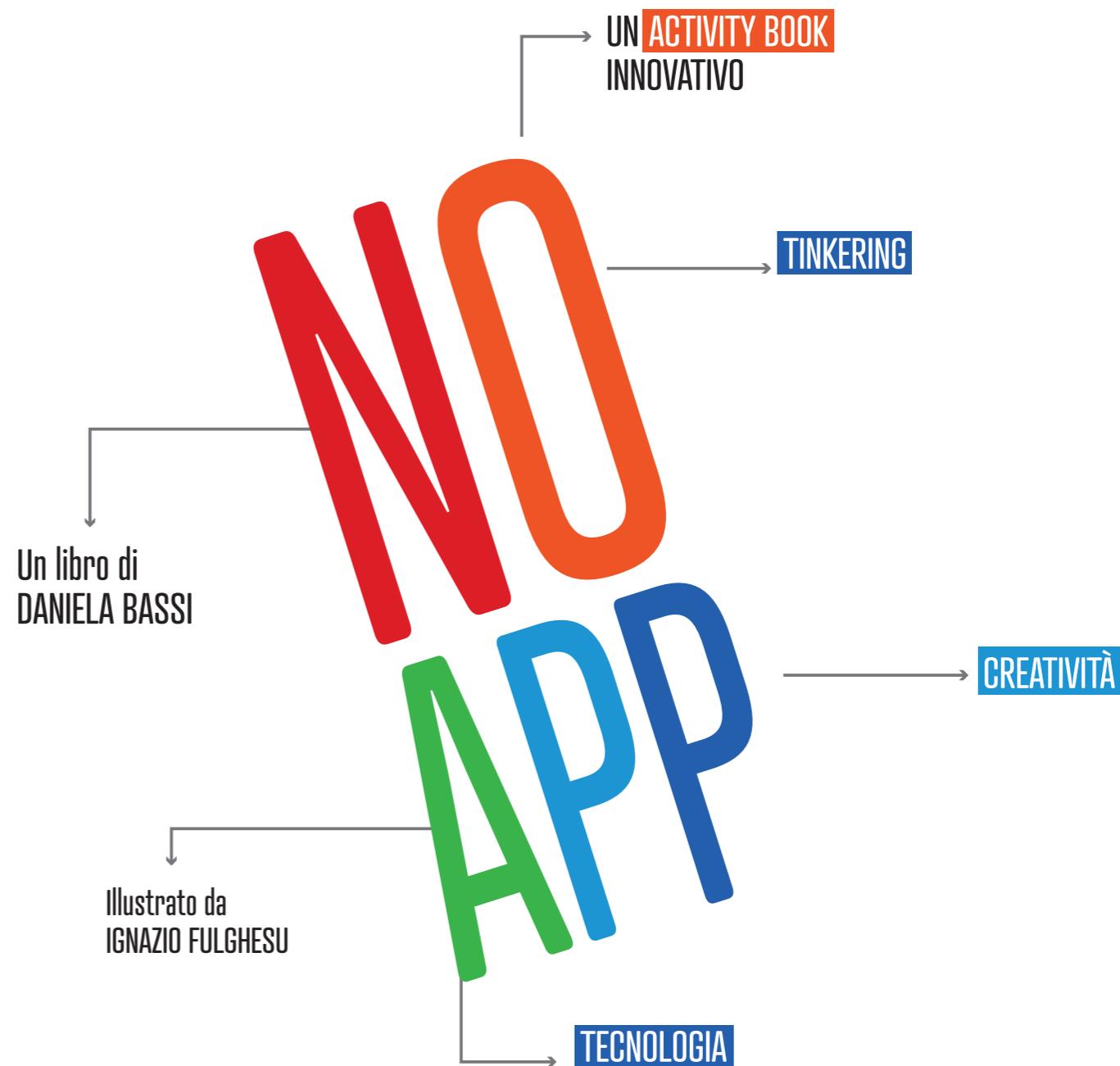
Molte attività presenti in questo libro sono state sperimentate presso Explora, il Museo dei Bambini di Roma: si ringraziano lo staff e i bambini del Campus di Explora.



ISBN: 978-88-7874-608-4

Finito di stampare nel mese di maggio 2018
presso Tipolitografia Petrucci Corrado & C. Snc
Città di Castello (PG)

L'Editore resta a disposizione di eventuali aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare e per eventuali omissioni o inesattezze nella citazione delle fonti.



Indice

Introduzione
NO APP E IL TINKERING

	OMBRE	8
	PROIETTORE	18
	TAVOLO LUMINOSO	30
	OUT OF THE BOX	46
	LIVELLI	58
	CARTONCINI ANIMATI	64
	EMOJI ed EMOTICON	72
	MESSAGGI	82
	AUDIO	88
	ARCHIVIO	96
	FOTOGRAFIA	102
	MUSEO	110
	Crea la tua "NO APP"	118
	Ringraziamenti	120



Il tuo smartphone è una torcia...

INTERAGISCI CON LE OMBRE, CREA UNA STORIA

Le ombre sono magiche! Le vediamo ma non le possiamo afferrare, si posano sugli oggetti ma non hanno spessore. Scopri come usare lo smartphone per interagire con le ombre creando incredibili illusioni ottiche.

OMBRE

SE TI PIACE GIOCARE CON LE OMBRE TI PIACERÀ QUESTO LIBRO

 "Ombra" di Suzy Lee, Corraini Edizioni



ombre giganti

Anche dalla semplice ombra
di una mano si possono ottenere
effetti straordinari:
un'idea dei due fotografi
Russ e Reyn!



Russ and Reyn

Team di fotografi di New York. Nelle loro foto mescolano persone reali e ombre: il risultato è molto divertente!

Il gioco delle ombre è un tema importante per noi perché lascia spazio all'immaginazione.

Le ombre hanno qualcosa di spettacolare: basta un'idea semplice per ottenere un grande effetto. Come un'ombra di una mano gigante che interagisce con una persona.



Arriva il gigante!

GIOCA COSÌ

DIVENTA L'ATTORE DELLA TUA STORIA E DIVERTITI CON LE OMBRE. METTI IN SCENA LA FIABA DI "GIACOMINO E LA PIANTA DI FAGIOLI".

>> **Cosa serve:**

- » due telefoni oppure una torcia e uno smartphone
- » tre giocatori: un attore, il gigante, il fotografo
- » parete bianca e sgombra
- » buio

1 **L'attore** interpreta il personaggio di Giacomino inseguito dal gigante e si mette a un passo dalla parete. Ecco alcune idee per la scena:

- » appendersi al dito del gigante
- » essere sollevato per la maglietta
- » scappare impaurito dalla mano che tenta di acchiapparlo
- » abbassarsi mentre un dito gigante lo schiaccia.

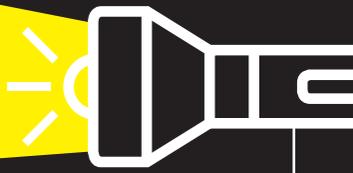
2 **Il gigante** si mette a quattro passi dalla parete. Con la torcia dello smartphone proietta l'ombra della sua mano sul muro.

3 **Il fotografo** riprende la scena usando il secondo smartphone.

RIPRENDI LA SCENA CON UN TERZO SMARTPHONE. SARÀ DIVERTENTE RIVEDERSI!

PER OTTENERE L'EFFETTO DEL SOLLEVAMENTO DA PARTE DEL GIGANTE, DEVI SALTARE!





SIETE A CORTO DI IDEE? PROVATE A PORVI DELLE DOMANDE SULL'OMBRA:

PUÒ VOLARE? (PROIETTATE L'OMBRA SUL SOFFITTO!)

DA DOVE ENTRERÀ?

COME REAGIRÀ L'ATTORE?

AGGIUNGETE UNA MUSICA DI SOTTOFONDO

>> Cosa serve:

- » due smartphone oppure una torcia e uno smartphone
- » tre giocatori: un attore, il fotografo e chi si occupa delle ombre
- » un paio di forbici
- » carta
- » stuzzicadenti lunghi
- » scotch
- » parete bianca e sgombra
- » buio

Ombre di carta

PROIETTA SULLA PARETE I TUOI PERSONAGGI PREFERITI UTILIZZANDO DEI MODELLINI DI CARTA.

1 Scegli il **tema** della scena. Noi ti proponiamo Star Wars.

2 Disegna e ritaglia i **personaggi** da proiettare. In questo caso si tratta di Dart Fener.

3 Attacca con lo scotch uno stuzzicadenti dietro ogni **sagoma**.

4 **L'attore** si mette a un passo dalla parete e interagisce con le ombre. In base al tema scelto, può utilizzare elementi di scena come spade, bacchette magiche o altro.

5 **Il giocatore incaricato delle ombre** si mette a quattro passi dalla parete e proietta di volta in volta l'ombra delle sagome. Più si allontana dalla parete, più le ombre saranno grandi.

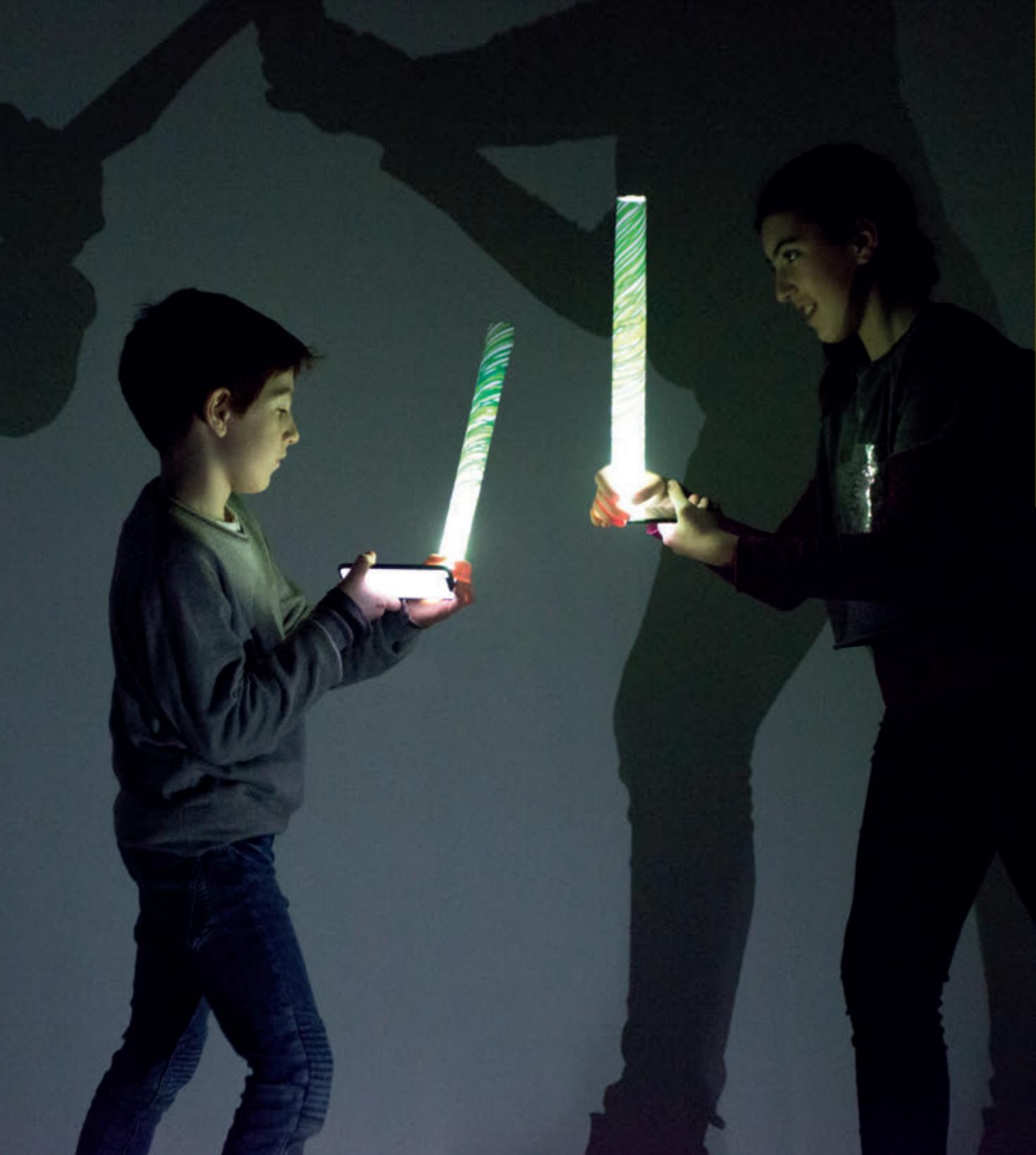
6 **Il fotografo** riprende la scena con il secondo smartphone.

DART FENER

RICOPIA QUESTA SAGOMA SU UN FOGLIO E RITAGLIALA

PER FORARE GLI OCCHI E LA BOCCA USA UNA MATITA APPUNTITA

GIOCA COSÌ



Dai forma alla luce

COSTRUISCI LA TUA SPADA LASER.



GIUCA COSÌ

1 **Taglia** una striscia verticale del foglio A3.

2 **Colora** una facciata. Usa il verde per la spada degli Jedi, il rosso per la spada dei Sith.

3 **Arrotola** il foglio con la parte colorata verso l'esterno e crea un tubo chiudendolo con la colla o la spillatrice.



4 **Spegni la luce**, accendi la torcia del tuo smartphone e fai entrare la luce all'interno del tubo.

5 **SZZZZ SZZZZZ**
Che rumore fa la tua spada laser?

CHE OMBRA PROIETTANO GLI OGGETTI?
PROVA CON UN MESTOLO O CON UN PUPAZZO.

SPEGNI LA LUCE, ILLUMINALI E PROIETTA LA LORO OMBRA SULLA PARETE.



>> **Cosa serve:**

- » uno smartphone o una torcia
- » un giocatore
- » un foglio A3
- » un paio di forbici
- » pennarelli a punta larga o evidenziatori
- » colla o spillatrice
- » buio