

# INTRODUZIONE

Il progetto editoriale nasce dall'esigenza di dover mostrare ai più piccoli, i quali saranno i futuri cittadini di domani, il modo di sprecare meno risorse possibili, dando quindi nuova vita a ciò che dovrebbe di norma andare gettato. Questo gli sarà possibile intuirlo nella realizzazione di alcuni giochi, ma in futuro, potrà venire in maniera quasi naturale il dover trovare un modo per dare una "seconda vita" ai rifiuti domestici.



Nella terza ed ultima parte del libro, sarà il bambino ad "inventare" nuovi progetti fai-da-te. Questo servirà innanzitutto, a mettere in pratica ciò che è stato "insegnato" sul libro, ed inoltre a stimolare la creatività del bambino, ovvero trovare nuovi materiali riutilizzabili, oppure trovare nuovi modi di riutilizzare gli stessi materiali. Si trasformerà quindi in un quaderno in cui appuntarsi istruzioni di nuovi lavoretti.

## OBIETTIVI

Il **primo obiettivo** è quello di sensibilizzare i bambini sullo spreco di risorse attraverso il gioco, ovvero "imparando divertendosi".

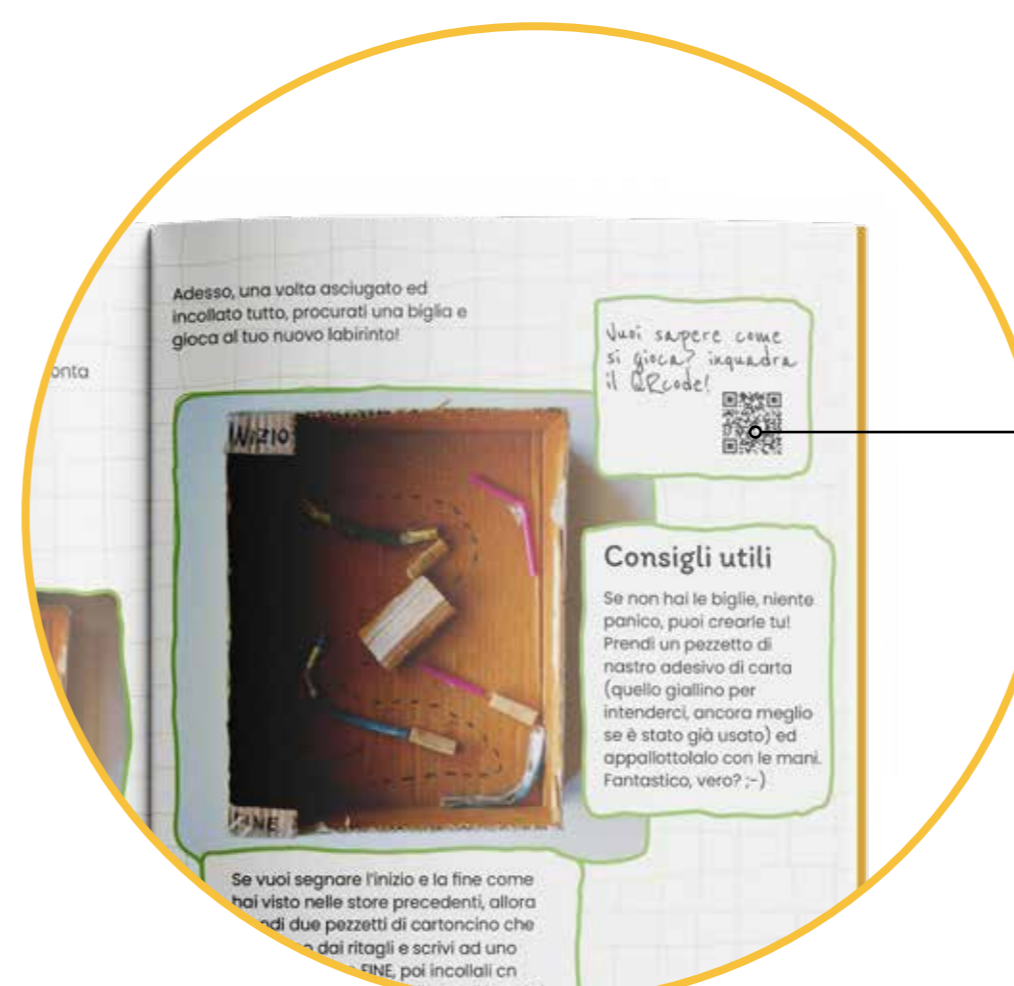
Il **secondo obiettivo** è quello di stimolare la creatività dei bambini invitandoli ad inventare, con ciò che hanno appreso durante il libro, nuovi giochi applicando lo stesso principio dei lavoretti fai-da-te, utilizzando anche materiali differenti.

## TARGET

Il **target** di riferimento è l'età che va dai 6 ai 9 anni. I bambini a partire dai sei anni incominciano ad essere più indipendenti ed hanno un vocabolario più ampio. Andando a scuola imparano ad essere più autonomi nella risoluzione di problemi ed iniziano a preoccuparsi anche di interessi più concreti. E' anche l'età in cui vogliono sperimentare ed avvicinarsi di più a ciò che li circonda.

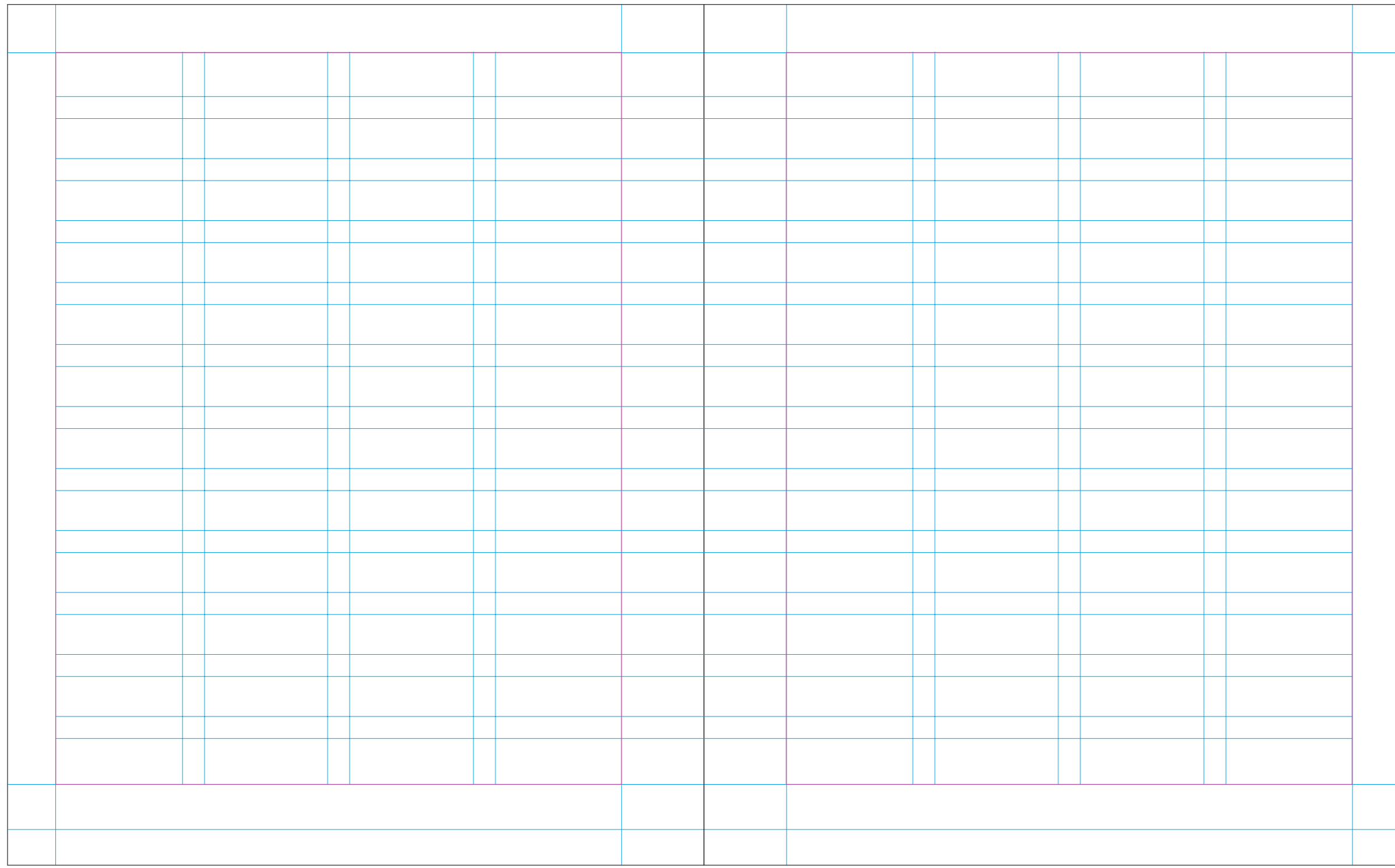


All'interno del libro i bambini possono trovare le spiegazioni passo dopo passo per realizzare otto lavoretti fai-da-te con ciò che normalmente in un ambiente domestico viene considerato come "scarto".



Ad ogni fine lavoretto i bambini troveranno un QR code che li permetterà di vedere un breve video su come giocare ai lavoretti appena realizzati.

# SCELTE PROGETTUALI



## Griglia

260x210 mm

- 4 colonne  
- 12 righe

## Margini

superiori: 15 mm  
inferiori: 25 mm  
interno: 25 mm  
esterno: 15 mm

Distanza righe e colonne  
5 mm



|       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|
| C 2%  | C 0%  | C 3%  | C 37% |
| M 73% | M 55% | M 25% | M 10% |
| Y 70% | Y 75% | Y 82% | Y 90% |
| K 0%  | K 0%  | K 0%  | K 0%  |



|       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|
| C 50% | C 60% | C 45% | C 40% |
| M 3%  | M 10% | M 10% | M 30% |
| Y 75% | Y 32% | Y 0%  | Y 5%  |
| K 0%  | K 0%  | K 0%  | K 0%  |

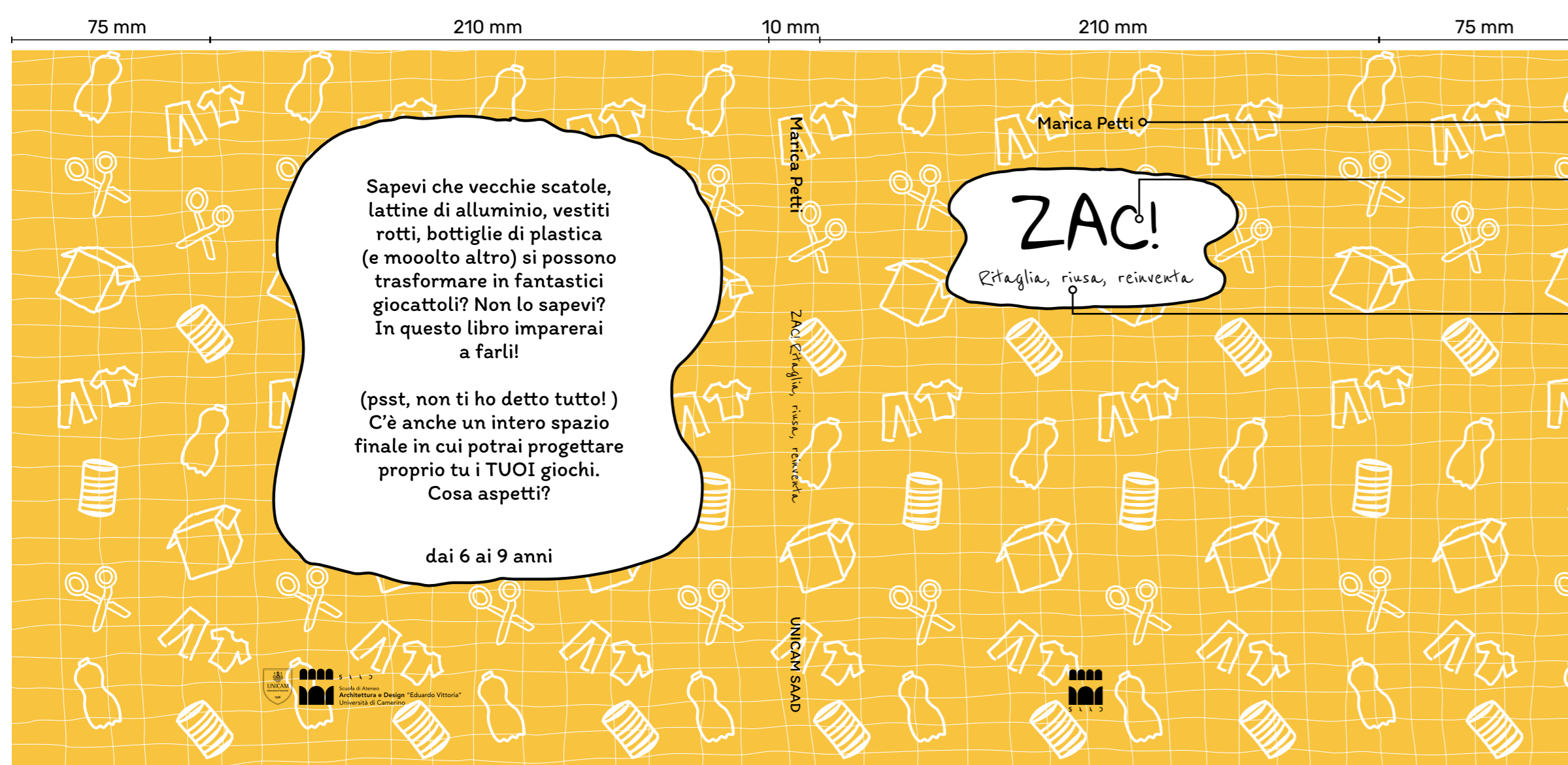
## Scelte cromatiche

I colori che fanno parte di questa palette cromatica prendono ispirazione dalla natura. Quindi le tonalità calde che riprendono il sole, i toni freddi del cielo e del mare, il verde della vegetazione e le varie tonalità di marrone che rappresentano il terreno in ogni sua sfumatura ma anche il cartone e la carta, i quali li ritroviamo nella maggior parte dei lavoretti.



|       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|
| C 25% | C 22% | C 12% | C 10% |
| M 50% | M 45% | M 35% | M 20% |
| Y 50% | Y 70% | Y 53% | Y 23% |
| K 15% | K 10% | K 2%  | K 0%  |

## Copertina



Font Itim

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!"£\$%&/()=?^

Font Gloria Hallelujah

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!"£\$%&/()=?^

Font Reenie Beanie

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!"£\$%&/()=?^

Font Poppins

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890!"£\$%&/()=?^

## Parti del libro



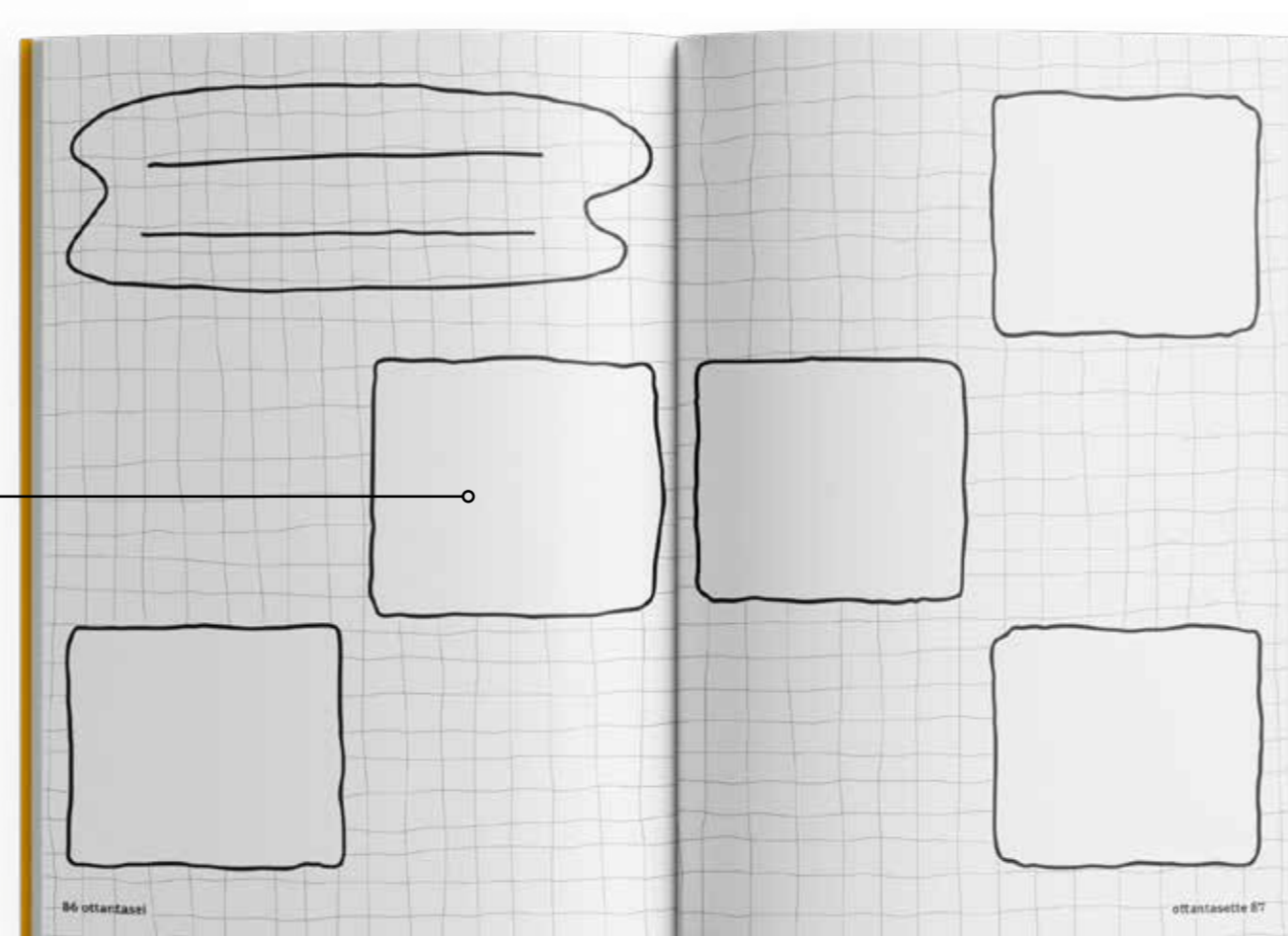
Le *illustrazioni* vogliono essere chiare, dirette, semplici e d'impatto. Sono composte solo da linee di contorno imprecise, che simulano i disegni semplici dei bambini.

La scelta è stata progettata appositamente per parlare di tematiche "complesse" in maniera semplice.



Parte pratica

Parte teorica/divulgativa

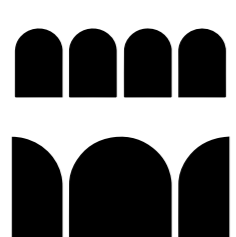


Parte creativa

I *quadrati vuoti* serviranno per far disegnare ai bambini tutti i passaggi necessari per svolgere le "istruzioni" dei loro lavoretti fai-da-te. Di fianco, troveranno anche uno spazio vuoto per scrivere tutti i procedimenti.

Nelle *foto*, oltre ai materiali usati per svolgere i lavoretti fai-da-te, ci sono come protagoniste le mani di una bambina del target al quale è indirizzato il progetto editoriale.

In questo modo, tutti i bambini che vedranno le immagini, riconosceranno le mani di un suo "coetaneo" e capiranno da subito che si tratta di azioni alla loro portata, fatti apposta per loro.



S A A D  
Scuola di Ateneo  
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"  
Università di Camerino

Corso di laurea in disegno industriale e ambientale  
Sessione di laurea del 23 Febbraio 2022 - a.a. 2021-22

Titolo di tesi  
ZAC! Ritaglia, riusa, reinventa.  
Come sensibilizzare i bambini al problema dello spreco.

Studentessa  
Marica Petti

Relatore  
Carlo Vinti

Co-Relatrice  
Chris Rocchegiani



**ZAC! Ritaglia, riusa, reinventa.**

**Come sensibilizzare i bambini al problema dello spreco.**

Dossier di ricerca



S A A D

Scuola di Ateneo

**Architettura e Design "Eduardo Vittoria"**

Università di Camerino



## **Corso di laurea in Disegno Industriale e Ambientale**

Università degli studi di Camerino

Scuola di Ateneo Architettura e Design Eduardo Vittoria

a.a. 2021-2022 (sessione di laurea febbraio 2022)

Relatore: Carlo vinti

Co-Relatrice: Chris Rocchegiani

Tesi di Marica Petti



S A A D

Scuola di Ateneo

**Architettura e Design** "Eduardo Vittoria"

Università di Camerino

# Indice

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Introduzione</b>                                   | <b>6</b>  |
| Introduzione  | 8         |
| <b>1 - Tematiche progettuali</b>                      | <b>10</b> |
| Tematiche progettuali                                 | 12        |
| <b>2 - Riflessioni su bibliografie di riferimento</b> | <b>20</b> |
| Riflessioni su bibliografie                           | 22        |
| <b>3 - Target di riferimento</b>                      | <b>26</b> |
| Target di riferimento                                 | 28        |
| <b>4 - Casi studio</b>                                | <b>30</b> |
| 50 eco-attività per bambini                           | 32        |
| Basta plastica!                                       | 36        |
| Fun and easy crafting                                 | 40        |
| My diy afternoon - Recycling                          | 44        |
| Raggruppamenti di caratteristiche                     | 48        |
| <b>5 - Il progetto</b>                                | <b>52</b> |
| Il progetto   | 54        |
| Obiettivi e target                                    | 55        |
| Scelte progettuali                                    | 56        |
| Scaletta contenuti                                    | 57        |
| Ispirazioni lavoretti fai-da-te                       | 58        |
| Griglia totale  | 62        |
| Copertina   | 64        |
| Parte teorica   | 66        |
| Parte pratica   | 68        |

|                   |    |
|-------------------|----|
| Parte interattiva | 70 |
| Parte creativa    | 72 |
| Palette cromatica | 74 |
| Tipografia        | 76 |
| Illustrazioni     | 78 |
| Fotografie        | 80 |
| Sitografia        | 82 |
| Bibliografia      | 83 |





# Introduzione

# Introduzione

Mai come in questi ultimi anni, c'è stato uno spreco così elevato di risorse. I numeri aumentano, la situazione si aggrava, rimane poco tempo per agire.

Le risorse stanno finendo, a tal punto che siamo in debito con la terra. Perché proprio la scelta di questo argomento? Perché nonostante sia un argomento che interessa tutti, nessuno ne parla, nessuno gli dà importanza. In un'epoca in cui prevale il capitalismo e si fa a gara a chi vende di più, nel frattempo la terra manda chiari ed evidenti segnali di allarme e ci dice che presto potremmo arrivare ad un punto di non ritorno.

Se è vero che siamo ancora in tempo, allora perché non fare qualcosa?

L'ambiente è in pericolo, e di conseguenza anche le sue risorse, le quali stanno sempre più scarseggiando.

E' vero pure dire che il mondo è nelle mani di pochi potenti, ma il cambiamento parte da noi, dalle nostre abitudini, dal nostro modo di essere, e di fare le cose. Siamo noi che scegliamo e ogni volta che acquistiamo un oggetto, un prodotto o un servizio, sappiamo che stiamo contribuendo a far "crescere" quella determinata attività o azienda. Se siamo arrivati a questo punto, è soprattutto colpa nostra, e l'unica cosa che resta da fare, prima di esaurirle del tutto è sicuramente di non sprecare le risorse che già abbiamo. Questo per dire che noi solo siamo responsabili delle scelte che facciamo, e di questo dobbiamo esserne consapevoli.

La consapevolezza, purtroppo non tutti ce l'hanno, ecco perché nasce l'importanza della sensibilizzazione.

Essere consapevoli e sapere a cosa si va in contro ad esempio a non svolgere la raccolta differenziata, è un ottimo spunto da cui partire.

È bene quindi esserne consapevoli, e trasmettere la stessa consapevolezza anche ai bambini, i quali saranno i futuri cittadini di domani. Essere consapevoli è quindi il principio su cui ruota il progetto editoriale, il quale nasce per un pubblico che va dai 6 ai 9 anni. L'età in cui si è curiosi, si vuole imparare ad essere indipendenti, si fanno le prime scelte, nascono i primi interessi e quindi anche i primi approcci nel mondo adulto, le prime responsabilità. È importante tener conto dei bambini, tanto quanto gli adulti se non di più, loro saranno il futuro del pianeta ed è giusto che lo rispettino e che siano più consapevoli nelle loro scelte future. Imparare giocando farà in modo tale che le esperienze che vivranno mentre realizzeranno i progetti fai-da-te, gli entrino nella mente più velocemente e le conoscenze acquisite faranno parte di loro.



# 1 - Tematiche progettuali

# Tematiche progettuali



Nel 2019 la produzione nazionale di rifiuti urbani si attesta a 30 milioni di tonnellate quindi circa 500kg all'anno per cittadino. Nella gestione dei rifiuti solidi urbani (Rsu), il riciclo rappresenta l'operazione prevalente con il 53,3% del totale, mentre il 21% degli Rsu è avviato a discarica e il 18% viene incenerito.

La società cosiddetta dei consumi è caratterizzata dalla continua produzione di materiali di scarto, i quali diventano rifiuti perché è sconveniente riutilizzarli o riciclarli. Ogni giorno i mezzi di comunicazione di massa riportano notizie sull'emergenza rifiuti, i problemi legati alle discariche o agli inceneritori, le aree sempre più degradate e i rifiuti pericolosi per la loro tossicità.

La soluzione più frequente per affrontare l'accumulo crescente dei rifiuti è stata, e in molti casi continua ad essere, anche la più semplice: avviarli ad una discarica o, in quantità minore, distruggerli tramite

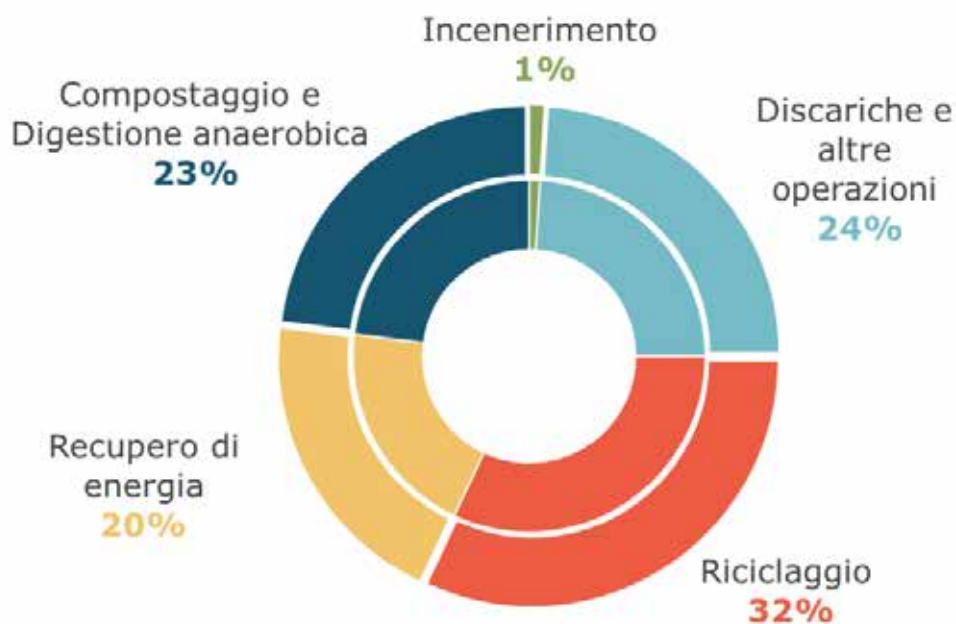
incenerimento. Tuttavia, è impensabile risolvere il problema dell'accumulo dei rifiuti esclusivamente con lo smaltimento, perché ciò significherebbe tralasciare due fattori fondamentali:

- le risorse naturali presenti sul nostro pianeta sono limitate;
- la capacità di carico di un ecosistema, ossia la sua capacità di sostenere uno specifico carico senza modificarsi è sempre limitata.

Risulta necessario, dunque, cercare di ridurre i rifiuti all'origine, considerandoli non come un qualcosa di immutabile, ma come la risultante di una serie di trasformazioni di materia ed energia.



## GESTIONE RIFIUTI URBANI - ANNO 2018

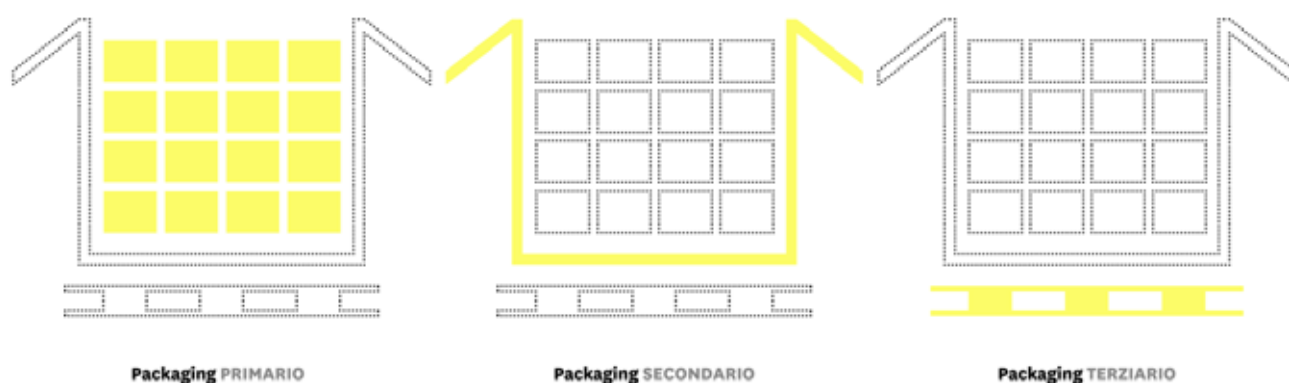


I rifiuti sono classificati, secondo l'origine, in **rifiuti urbani** e **rifiuti speciali** e secondo le caratteristiche di pericolosità in rifiuti non pericolosi e rifiuti pericolosi (urbani e speciali), che contengono al loro interno un'elevata dose di sostanze inquinanti pericolose e che quindi devono essere gestiti, raccolti, trasportati e smaltiti con la massima sicurezza. Di seguito sono riportati alcuni esempi di rifiuti urbani:

- i rifiuti domestici, anche ingombranti;
- i rifiuti provenienti dallo spazzamento delle strade;
- i rifiuti di qualunque natura o provenienza, giacenti sulle strade ed aree pubbliche o sulle spiagge marittime e lacuali e sulle rive dei corsi d'acqua;
- i rifiuti vegetali provenienti da aree verdi, quali giardini, parchi e aree cimiteriali.
- i rifiuti provenienti da esumazioni ed estumulazioni.

Per quanto riguarda invece l'imballaggio si intende il prodotto, composto di materiali di qualsiasi natura, adibito a contenere, proteggere, movimentare, consegnare, presentare determinate merci, dalle materie prime ai prodotti finiti. I materiali di cui gli imballaggi sono principalmente costituiti corrispondono a quelli che oggi sono oggetto della raccolta differenziata dei rifiuti (carta e cartone, plastica, vetro, legno, acciaio e alluminio). Da indagini merceologiche sulla nostra spazza-

**Figura 1. Tipologie di imballaggio riconosciute dalla normativa italiana (D.Lgs 152/2006)**



tura risulta, infatti, che essi costituiscono il 40% del volume dei nostri rifiuti e il 30% del peso.

Di seguito sono riportate le principali tipologie di imballaggio

**Primari:** Sono gli imballaggi che noi consumatori normalmente produciamo sotto forma di rifiuto e che in genere sono oggetto di raccolta differenziata in ambito urbano

**Secondari e terziari:** Sono gli imballaggi prodotti da aziende a livello industriale e che in genere seguono flussi di recupero e smaltimento differenti da quelli che avvengono in ambito urbano.

Parlando invece di spreco, l'acqua, il suolo, l'aria o le risorse minerarie sono risorse naturali sulle quali si fonda la nostra qualità di vita. Lo sfruttamento eccessivo al quale sono sottoposte, come confermano numerosi studi scientifici, andrà probabilmente peggiorando, poiché il volume economico e la popolazione mondiale sono in costante aumento.

Un po' ovunque lo sfruttamento delle risorse naturali supera di molto la loro capacità di rigenerarsi. È il caso di materie prime quali risorse minerarie, ma anche di altre risorse naturali quali l'acqua, la stabilità climatica, la biodiversità e l'aria.

L'obiettivo dell'Agenda 2030 mira a raggiungere modelli di consumo e produzione responsabili, un obiettivo irrinunciabile per la sopravvivenza del pianeta. Il "sistema Terra", infatti, non è in grado di sostenere lo sfruttamento indiscriminato delle risorse messo in atto oggi dall'uomo. È necessario ristabilire l'equilibrio tra produzione e consumo, in modo che a ogni primavera il pianeta possa offrire ai suoi abitanti la rinnovata quantità di risorse dell'anno precedente.

Per consumi e produzioni sostenibili si tratta di migliorare la qualità della vita, riducendo al minimo l'utilizzo di risorse naturali, di materiali tossici e le emissioni di rifiuti e inquinanti durante il ciclo di vita di prodotti e di servizi, salvaguardando le necessità delle generazioni future. In altre parole, basterebbe fare meglio e di più con il meno spreco possibile.

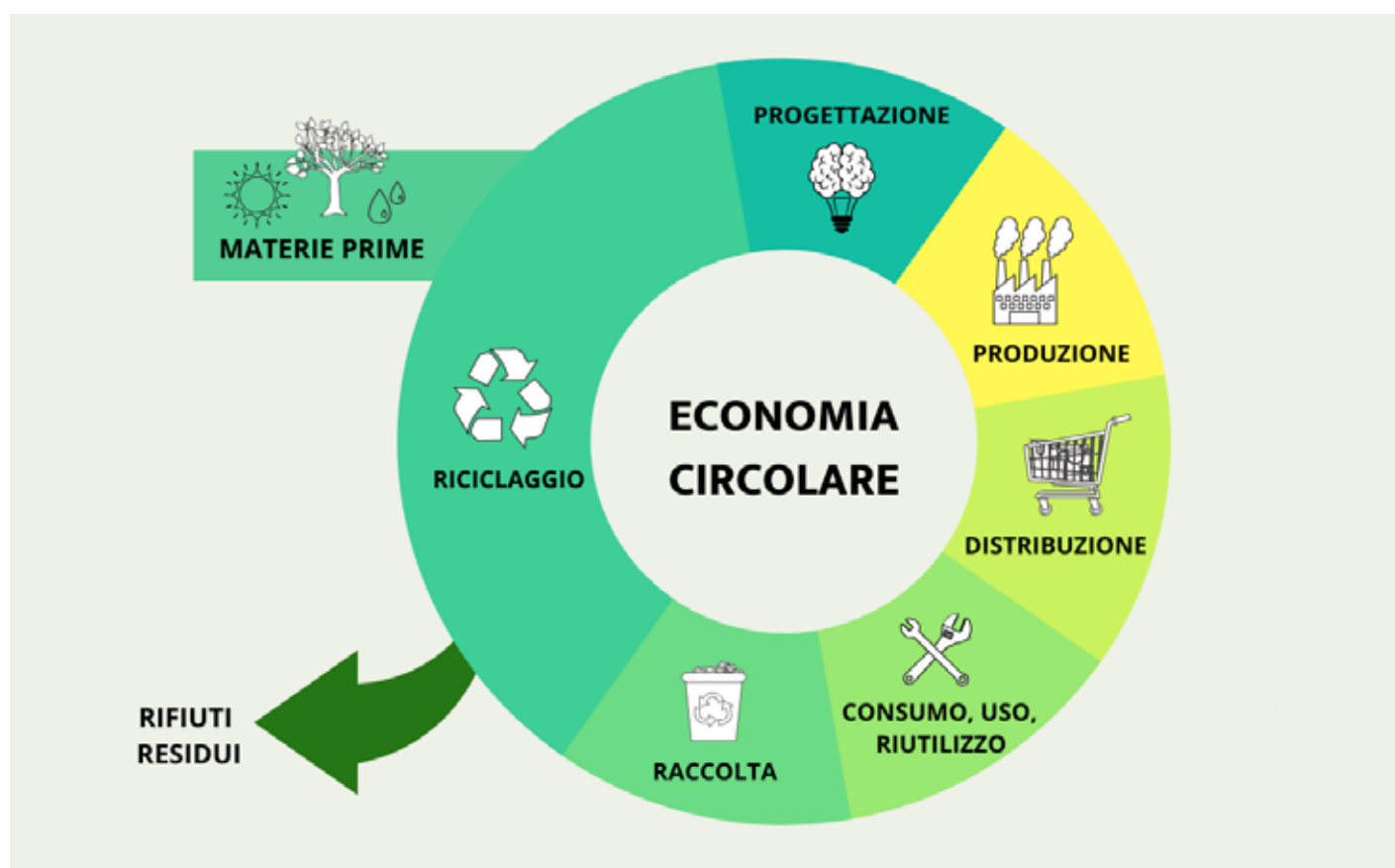
I dati raccolti dall'ONU riguardo a questo obiettivo di sostenibilità sono preoccupanti. Un primo aspetto critico è il costante peggioramento della cosiddetta material footprint ("impronta materiale"), vale a dire la quantità di materie prime utilizzate per soddisfare la domanda di consumo finale. Si tratta di un indicatore che rileva le pressioni esercitate sull'ambiente per sostenere la crescita economica e soddisfare i bisogni materiali delle persone.

Nell'arco di circa 30 anni, l'impronta è passata da 43 miliardi di tonnellate nel 1990 a 54 miliardi nel 2000 e a 92 miliardi nel 2017. Si è quindi registrato un aumento del 70% dal 2000, anno dal quale il tasso di estrazione delle risorse naturali è decisamente accelerato. E la previsione per i decenni futuri è drammatica: se non si invertirà la tendenza, l'indice raggiungerà i 190 miliardi di tonnellate entro il 2060.

La costruzione di società sostenibili dipende dalla gestione responsabile delle risorse naturali limitate del pianeta. È necessario un intervento urgente per garantire che i bisogni materiali della popolazione mondiale non comportino un'eccessiva estrazione di risorse e un ulteriore degrado dell'ambiente.

Un'iniziativa politica ben orientata è uno strumento indispensabile per consentire il passaggio a modelli di consumo e produzione sostenibili. Bisogna infatti migliorare l'efficienza dello sfruttamento delle risorse, ridurre gli sprechi e attivare pratiche di sostenibilità in tutti i settori dell'economia. Negli ultimi anni, a livello nazionale e internazionale, si sono fatti alcuni passi in questa direzione: per esempio, nel 2018 più di 70 Paesi e l'Unione Europea hanno votato più di 300 provvedimenti a favore di questi obiettivi.

Per raggiungere l'obiettivo di una crescita sostenibile, è difficile pensare di continuare a sfruttare un modello economico basato sulla sequenza "produzione-consumo-rifiuto-smaltimento". Questo è un modello lineare dove ogni prodotto è destinato a interrompere il suo ciclo vitale e a trasformarsi in rifiuto, ingombrante e talvolta anche



pericoloso.

Nel quadro della costante pressione a cui la produzione e i consumi sottopongono le risorse naturali a livello planetario, è necessario impostare il ciclo economico secondo una logica diversa.

L'economia circolare è una risposta concreta all'esigenza di sostenibilità. Rifiuti, prodotti e materie prime possono essere riutilizzati, riparati o riciclati. Non più quindi un comportamento del tipo "prendi-produci-usa-getta", ma una serie di pratiche che prolungano il ciclo di vita dei prodotti e riducono l'impiego di materie prime e la produzione di rifiuti. L'obiettivo è quello di ottenere un ciclo infinito, in cui tutto viene usato e riusato (anche in diverse forme), evitando anche l'energia necessaria alla produzione.

Questo modo diverso di intendere il ciclo economico, oltre a interessare le grandi aziende e le loro catene di produzione e distribuzione, deve prendere posto nei comportamenti dei cittadini. È fondamentale che la mentalità di ciascuno di noi sia orientata ad adottare pratiche di riutilizzo e riciclo, e di consumo responsabile per favorire le aziende più "virtuose" in una logica di sostenibilità.

Quando parliamo di riuso, ci riferiamo alla possibilità di riutilizzare oggetti che non sono ancora diventati scarti o rifiuti: riutilizzando qualcosa abbiamo la possibilità di non far terminare il ciclo della sua vita e, allo stesso tempo, evitare che finisca in discarica. Anche in questo caso la finalità dell'oggetto di partenza può rimanere la stessa o cambiare ed evolvere in qualcosa di completamente diverso: nella seconda ipotesi possiamo parlare, ad esempio, di riciclo/riuso creativo. Riutilizzare in modo differente rispetto allo scopo per cui sono nati, materiali o oggetti prima di gettarli. Per le modalità in cui si sostanzia questa pratica viene spontaneo pensare che si tratti più di riuso creativo che di riciclo, visto che non abbiamo a che fare con il recupero di scarti o rifiuti bensì di riutilizzo e trasformazione di un prodotto.

Un esempio pratico di riuso: Le bottiglie di vetro si prestano perfettamente ad essere riempite, ad esempio, con passate di pomodoro fatte in casa. I barattoli, invece, di qualunque forma e dimensione, sono ottimi contenitori per avanzi di cibo o anche per congelare le foglie di basilico e averle a disposizione tutto l'anno, o le bucce delle arance e dei limoni per insaporire le vostre creme e dolci anche quando non è la stagione giusta. Molto utili per congelare sughi e condimenti in monoporzione sono, ad esempio, i barattolini in vetro per lo yogurt.

La distinzione tra riciclare e riutilizzare sta quindi non tanto nello scopo – che è quello di dare una seconda vita ad un oggetto evitando di gravare ulteriormente sull'ambiente – ma nel modo e nella tempistica dell'azione oltre che nel diverso impatto ambientale. È innanzitutto da

sottolineare che **il riuso è una pratica più sostenibile del riciclo.**

La ragione è facilmente intuibile: il riciclo comporta una serie di passaggi che debbono essere attuati da diversi soggetti (ad esempio chi raccoglie, chi si occupa del riciclo, chi utilizza la materia prima seconda); per riutilizzare un oggetto, invece, può bastare una persona che, per esempio, scelga di indossare più volte un paio di scarpe.

Sono quindi tutte azioni, che se vengono introdotte nella routine di molte persone (se non tutte), possono portare a notevoli reali cambiamenti nel mondo in cui viviamo.



## 2 - Riflessioni su bibliografie di riferimento



# Riflessioni su bibliografie di riferimento

Parlando del libro "Recycled Theory" edito da QuodLibet edizioni, si tratta di un libro che è a tutti gli effetti un vero e proprio "dizionario del riciclo", proprio come dice il titolo. Al suo interno si trovano significati di innumerevoli vocaboli di cui molti che già comunemente troviamo nell'ambito del riciclo (come ad esempio materiali, ed altri termini comuni), altri vocaboli invece vengono riformulati e proposti in chiave nuova, dando quindi un'interpretazione compatibile con il riciclo.

Alcune definizioni che più hanno catturato l'attenzione sono "cyrcl" e "differenza", parole già conosciute ed ampiamente utilizzate nell'ambito del riciclo. Sono state scelte perché, pur essendo vocaboli quasi "scontati", raccontano un po' il cuore o meglio, la base del progetto. Ad esempio nel vocabolo "cyrcl" troviamo la frase a pag.120 "nothing gets lost, all trash is re-used". Da qui, quindi, parte il concept del libro progettuale. Si parte dagli scarti, dove in un primo momento questi ultimi erano le materie prime di qualcos'altro. Oggetti che a fine vita si scompongono, si trasformano in qualcos'altro di utile. Quindi in questo modo si crea una specie di ponte metaforico tra scarto, il quale diventa subito una nuova risorsa per formare nuovi oggetti, nuove vite.

Altra parola abbastanza ricorrente in questa tematica è anche differenza dove *[non tutto va/può essere riciclato. E' necessario scegliere, ovvero, appunto, differenziare. Pag.154]*.

Con differenza, balza subito il collegamento con differenziata. Argomento ampiamente discusso, grazie ad essa, si può raccogliere e dividere, quindi differenziare i singoli materiali, per riutilizzarli o riciclarli.

Ogni materiale è fatto a modo proprio, ciò che distingue maggiormente un materiale da un altro è senz'altro la forma, il colore, la consistenza, poi toccandolo ed analizzandolo meglio si possono evincere altre caratteristiche come ad esempio se si tratta di un materiale ruvido,

liscio, morbido, duro, e via dicendo. Ogni materiale, non è composto soltanto dalle sue caratteristiche "fisiche", ma anche da quelle prestazionali, non a caso, ogni materiale è adatto a modo proprio ad una sua particolare funzione. Ad esempio il cartone è ottimo per la sua leggerezza e per la sua facilità di taglio e di assemblaggio ma non risulta adatto a contatto con liquidi di ogni tipo. Al contrario invece la plastica, sempre leggera e resistente ai liquidi, ma risulta poco semplice l'assemblaggio con altre plastiche. Questi appena citati sono solo alcuni dei vocaboli che hanno dato l'ispirazione e la base del tema progettuale, di cui la maggior parte ha contribuito allo sviluppo del progetto.

Il testo di Bruno Munari "*Da cosa nasce cosa*", è stato molto utile in fase di progettazione, in quanto ha fornito il giusto metodo per arrivare al prodotto finale. Lo scrittore designer descrive in questo libro quindi, in maniera più pratica che teorica, il giusto percorso di progettazione di una qualsiasi cosa in qualsiasi ambito, purchè venga fatta seguendo un metodo ben preciso, altrimenti non si sta progettando, ma in quel caso si sta semplicemente improvvisando. Si può quindi dire che si tratta di alcune semplici istruzioni pratiche di come saper progettare le cose.

In sintesi, il metodo Munari definisce che prima di iniziare un qualsiasi progetto, bisogna eseguire una ricerca di un problema.

Facendo un esempio pratico, nel caso del progetto editoriale, si tratta di porsi una domanda iniziale "come si può sensibilizzare lo spreco di risorse ad un target definito di bambini?", da qui partirà la ricerca di tutto ciò che è presente sul mercato. Vengono quindi raggruppati i risultati di ricerca, il cui passaggio viene nominato appunto raccolta dati. Subito dopo, viene svolta l'analisi dei dati appena raccolti, la quale consiste nell'analizzare, raggruppare e tirare fuori ogni caratteristica e consente quindi di vedere meglio i dati utili e poco utili per la realizzazione del progetto finale.

Dopo l'analisi dei dati, viene fuori la fase creativa, dove una volta che si hanno a disposizione tutte le carte in regola, cominciano ad uscire su carta le proprie idee. Da qui quindi si passa agli schizzi, dove prendono forma le idee, le quali prima di diventare quelle definitive bisognerà che vengano testate e provate finchè non si otterrà la versione finale, quella che poi verrà prodotta. Sarà poi quindi la sperimentazione a dare luce al progetto finale.

Per la realizzazione del progetto editoriale, si è partito innanzitutto dalla risoluzione di un determinato problema, ovvero: come sensibilizzare in maniera efficace i bambini sullo spreco di risorse? Un libro illustrato e con fotografie, sarà la soluzione più adatta, perchè permette loro di imparare leggendo e consultando una sottospecie di manuale. Dopo aver trovato una soluzione a questo primo problema, come

ad esempio il target di riferimento, si sono venute a creare altre piccole catene di problemi risolvibili tramite la progettazione grazie al metodo di Bruno Munari.

Quindi, si passa ad un'ampia ricerca di mercato (nazionale ed internazionale) mirata al target di riferimento scelto, in questo caso, la ricerca ha integrato anche prodotti al di fuori del pubblico preso in considerazione per avere più elementi da considerare per la realizzazione finale.

Dopo la raccolta dei dati, si passa alla loro analisi, quindi vengono raggruppati in base al target, agli elementi che li compongono, al formato, ecc. Vengono in seguito stilate delle caratteristiche da adottare per il progetto editoriale, le quali vengono pensate seguendo l'analisi dei dati.

Una volta stabilite le caratteristiche si sono eseguite delle prove, in questo caso si prova a simulare delle pagine interne del libro, per vedere se queste possono funzionare o se dovranno subire delle modifiche. Quindi una volta impostato il layout, si pensa ai contenuti: parte teorica, quanto deve essere lunga e cosa deve trattare, parte pratica, quanti progetti fa-da-te e quali progetti svolgere in conforme al target scelto. Si ricercano su alcuni motori di ricerca online alcuni spunti sui progetti da inserire all'interno del libro, una volta svolta la ricerca, si progetta come dovranno essere svolti e in quanti passaggi, per rendere il tutto più semplice. Vengono quindi creati degli storyboard, ovvero alcuni piccoli schizzi su come dovranno essere impostate le foto di ogni passaggio.

Quindi, un volta creato uno storyboard si svolgeranno le fotografie, le quali in seguito verranno post-prodotte, prima di essere inserite all'interno dell'impaginazione.

In contemporanea alle foto, si penserà alle illustrazioni da inserire nelle pagine e infine ai testi del libro. Durante l'impaginazione si effettueranno ancora varie modifiche, fino ad arrivare poi al risultato finale. Il prodotto definitivo poi verrà mandato in stampa.

Dopo il metodo Munari, sempre dello stesso autore, il suo libro Fantasia, ha dato quella nota che serviva al progetto per avvicinarsi in maniera più diretta al mondo dei bambini. Infatti il designer in questo libro parla appunto di creatività, fantasia ed invenzione, i quali senza l'immaginazione che ci permette di visualizzare ciò a cui noi abbiamo pensato, progettato, quindi si intende come mezzo di passaggio da pensiero a realizzazione. Quattro elementi che secondo lo scrittore non devono mai mancare in un progettista, i quali vengono affrontati uno per volta appunto perchè sono fondamentali nella vita di ogni persona, non solo per chi svolge il mestiere del progettista.

Nel libro, lo scrittore parla anche di come i bambini abbiano spiccate capacità di relazionare gli oggetti e le situazioni che li circondano. Ed è proprio grazie a questo tipo di esperienze che riescono ad avvicinarsi alle esperienze vere della vita. Di questo argomento infatti viene trattata molto la parte pratica, la quale è stata presa di ispirazione per l'elaborazione dei progetti fai-da-te.

Modo di progettare da altro punto di vista (quello dei bambini)

Altro libro che ha ispirato la tesi per la parte finale (quello di dare ai bambini la possibilità di realizzare nuovi ed originali progetti attraverso le loro fantasie ed esperienze con anche quello che hanno "imparato" svolgendo i progetti fai-da-te del libro).

Non solo, ha ispirato anche alcuni metodi per la realizzazione dei progetti fai-da-te.



# 3 - Target di riferimento

# Target di riferimento

L'età che vai dai 6 ai 9 anni, è l'età che viene caratterizzata maggiormente dal fatto in cui si acquisisce sempre maggiore autonomia, si comincia a stringere legami forti con gli amici e si formano le prime "amicizie del cuore" e ci tengono molto ad essere accettati e amati dai loro pari. Questa fascia di età è contraddistinta infatti dallo sviluppo molto rapido delle abilità fisiche, sociali e mentali. Il loro linguaggio si arricchisce sempre più: imparano e usano termini nuovi e comprendono il rapporto di causa-effetto tra due eventi.

Insegnare ai più piccoli il rispetto per l'ambiente le cause che provocano l'inquinamento ambientale e come sprecare meno risorse, diventa imprescindibile per poter formare dei cittadini consapevoli e in grado di agire un domani per il bene della comunità.

Soprattutto in questo periodo storico, in cui le conseguenze dell'inquinamento atmosferico e dei cambiamenti climatici iniziano a farsi sentire, è importante educare le nuove generazioni ad uno stile di vita sostenibile e rispettoso delle risorse del nostro pianeta.

Questo si traduce in un maggior rispetto per l'ambiente in cui si vive, con una conseguente riduzione degli sprechi e una maggiore sensibilità verso l'utilizzo di energie rinnovabili piuttosto che non rinnovabili.

La cura dell'ambiente è un tema che riguarda tutti: il nostro benessere e la nostra salute dipendono strettamente dal modo in cui trattiamo le risorse ambientali, e dalle scelte che compiamo per preservare o meno la natura che ci circonda. Il cambiamento climatico è una realtà già percepibile oggi, e potremmo non essere in grado di contenere il surriscaldamento globale entro i +2 gradi centigradi rispetto al periodo pre-industriale, come deciso in occasione degli Accordi di Parigi.



Proprio per questo è importante che le nuove generazioni abbiano in mente la questione ambientale e siano preparati ad affrontare le numerose sfide che presenterà.

In questo progetto editoriale, ci sarà quindi una parte iniziale che andrà a sensibilizzare il/la bambino/a su alcune tematiche ambientali:

1. Introduzione sull' ambiente
2. L'ambiente e le sue problematiche
3. I rifiuti che normalmente si producono in casa
4. Quanto ci impiega la spazzatura a decomporsi
5. Come si possono ridurre i rifiuti
6. Cosa è il riuso

Nel mondo e nell'epoca in cui stiamo vivendo oggi, non si può rimanere semplicemente a guardare, bisogna agire e fare il possibile per il nostro pianeta. Per questo, è molto importante che i bambini vengano sensibilizzati, perchè loro saranno i futuri cittadini del pianeta ed è giusto che imparino a rispettarlo e ad amarlo.





# 4 - Casi studio

# 50 Eco-attività per bambini



**Piccole creazioni seguendo le stagioni**

**50** *Facile & bio*

**ECO-ATTIVITÀ PER I BAMBINI**

Marie Lyne Mangili Douce

## Trampoli di recupero

Ricordi d'infanzia, piacere di trasmettere l'idea che un semplice barattolo da conserva possa racchiudere mille e una possibilità di gioco... Questi "trampoli" sono interessanti tanto per l'azione che per la loro realizzazione.

**OCCORRENTE**

- Due barattoli da conserva di uguale altezza (per ogni paio di "trampoli" da realizzare)
- Una cordicella molto resistente
- Distacco del tappetto e della vite, se viene preferibile
- Un martello e un martello

1. Praticare due buchi da una parte e dall'altra del fondo di ciascun barattolo con il punteruolo o per mezzo di un trapano.
2. Far passare la funicella nei buchi, legandola all'interno del barattolo con un semplice nodo alla lunghezza più idonea per il bambino. Potete decorare i trampoli secondo la vostra ispirazione, con etichette autobloccanti o colorati.

**Per approfondire**  
Tre passi svelati, due passi di fortuna... chi riuscirà ad arrivare al lavatore a più trampoli? Qualche piccola carta da scrivere a sette angoli offre più o meno effetti e infinite ai giocatori.

## Lampade a olio naturale

**I fiori di epilobio**  
L'epilobio cresce sul limitare del bosco o lungo i terreni umidi. I fiori, commestibili, possono essere ripuliti dall'alfelice dello stelo (fino a 1 m) e dall'intera zona delle sommità e delle spighe che li accompagnano. In autunno, produce una specie di delicato soffione che diffonde i semi.

**OCCORRENTE**

- Recini "stoppini" di cotone
- Guai di noce
- Olio (va almeno utilizzato quello d'oliva)

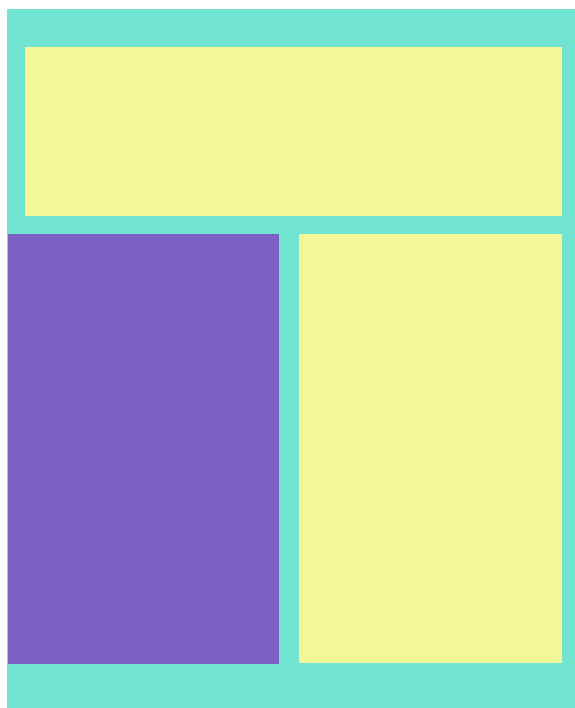
1. Prelevare gli steli dalle piante di epilobio.
2. Strofinarli tra le mani per ottenere degli stoppini sfilagati.
3. Imbeverli gli stoppini d'olio e strizzarli prima di deporli nei guai di noce, lasciando che sporgano dal bordo.
4. Riempire le noci di olio.
5. Mettere a galleggiare i guai di noce in una scodella piena d'acqua o in un piatto fondo. Accendete gli stoppini. Contemplateli!

**Varianti**

- Per realizzare gli stoppini migliori di cotone, potete usare anche fiori di erofolio o un po' di cotone strappato.
- È possibile utilizzare anche un barattolino di vetro (tipo tipo da confettura), in questo caso lo stoppino di cotone dovrà essere tenuto al suo posto da un stoppino che sarete preliminarmente lucato per inserirlo.



## Layout



### Età 6+

Libro nel quale si trovano 50 lavoretti fai-da-te per bambini con lo scopo di realizzare giochi con ciò che si trova in natura.

### Caratteristiche:

- occorrente e spiegazione passo passo
- utilizzo di immagini fotografiche per mostrare i passaggi con presenza di bambini per far capire che si tratta di una cosa alla loro portata
- spiegazioni e curiosità di oggetti che si utilizzano in ogni progetto
- una parte dedicata a delle possibili varianti da svolgere



Piccole creazioni seguendo le stagioni



Facile & bio

# 50 ECO-ATTIVITÀ PER I BAMBINI

Marie Lyne Mangilli Doucé



EDIZIONI IL PUNTO D'INCONTRO



fantasia (bold)  
30-32 pt



Immagini fotografiche che inquadrano le mani di una persona adulta le quali si trovano a diretto contatto con la natura. Le immagini sono state scattate con un teleobiettivo 50-70 mm, mettendo a fuoco il soggetto principale, ovvero le mani al tatto con la natura e sfuocando il background.

**Immagini fotografiche** che vedono i bambini come protagonisti mentre stanno svolgendo i progetti fai-da-te. Foto scattate con ottica 35-50 mm. I soggetti occupano circa 2/3 della foto e vengono messi a fuoco mentre il background viene reso sfuocato.

bastoni (regular)  
11-12 pt

ale

"Mamma, come facevano una volta a illuminare le case?". Creare delle lampade a olio, prendere coscienza della fragilità del fuoco, della luce, saper utilizzare le risorse locali... Dopo aver letto un libro su come si viveva un tempo abbiamo sperimentato queste lampade in gusci di noce... Esperimento riuscito!

#### OCCORRENTE

- Alcuni "stoppini" di epilobio
- Gusci di noce
- Olio (noi abbiamo utilizzato quello d'oliva)

- 1 Prelevate gli steli dalle pianticelle di epilobio.
- 2 Strofinateli tra le mani per ottenere degli stoppini allungati.
- 3 Impregnate gli stoppini d'olio e strizzateli prima di disporli nei gusci di noce, lasciando che sporgano dal bordo.
- 4 Riempite le noci di olio.
- 5 Mettete a galleggiare i gusci di noce in una scodella piena d'acqua o in un piatto fondo. Accendete gli stoppini. Contemplate!

#### Varianti

- \* Per realizzare gli stoppini nei gusci di noce, potete usare anche fiori di erioforo o un po' di cotone idrofilo.
- \* È possibile utilizzare anche un barattolino di vetro (del tipo da confettura); in questo caso lo stoppino di cotone dovrà essere tenuto al suo posto da un coperchio che avrete preliminarmente bucato per inserirvelo.



# Basta plastica!

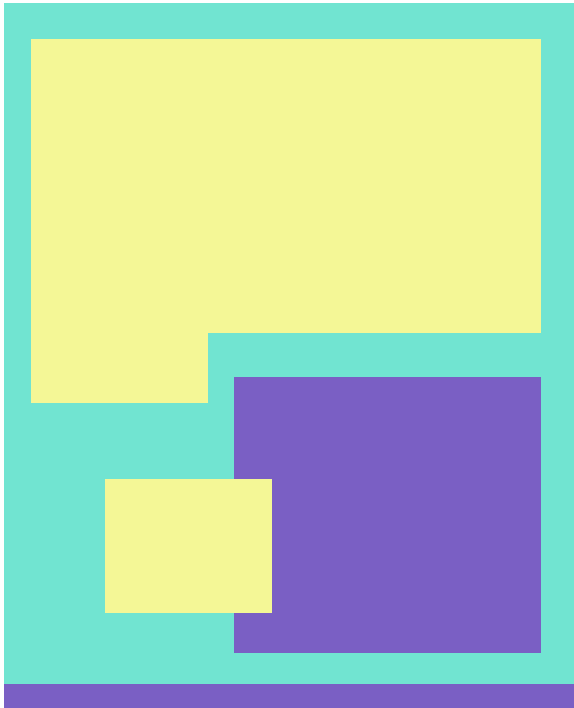


## Età 9+

Libro che sensibilizza sull'impatto ambientale della plastica come rifiuto, e da' inoltre idee e soluzioni su come si può ridurre il suo utilizzo.



## Layout



### Caratteristiche:

- caratteristiche del materiale
- spiegazione delle problematiche legate all'uso eccessivo di plastica
- annotazioni in evidenza



È ORA DI AGIRE!

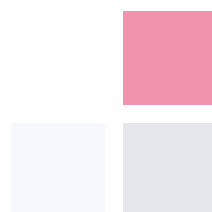
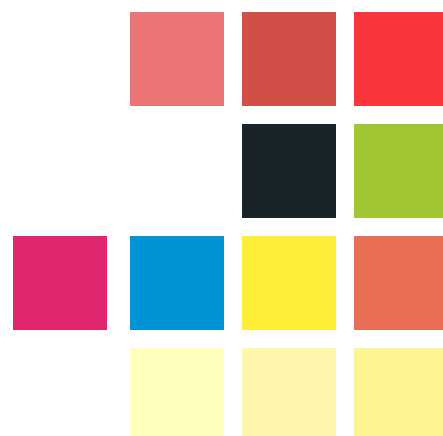
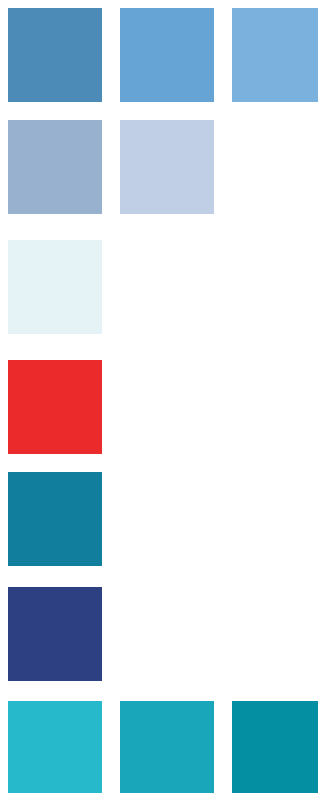
# Basta plastica!

  
Come le materie  
sintetiche hanno  
conquistato  
il mondo  
(e cosa puoi fare  
per fermarle)

  
Gallucci

fantasia  
60-62 pt

calligrafico  
12-14 pt



**Illustrazioni fiction** con tecnica di disegno e colorazione digitale, le quali hanno contorni neri che possono variare in base alle illustrazioni, a partire da 1 pt fino a circa 3 pt. Vengono mostrati solo animali nei tratti più sintetici, come ad esempio la forma complessiva, occhi e bocca (fantasia).

fantasia  
32-34 pt

**Fotografia** raffigurante per circa 2/3 gli elementi della natura.  
Ottica utilizzata 50-70 mm.

bastoni  
13-14 pt

bastoni  
11-12 pt

fantasia  
14-15 pt

# IL PROBLEMA DELLA PLASTICA

Guarda intorno: di sicuro vedrai almeno un oggetto fatto di plastica. È un materiale molto utile e versatile, ma il modo in cui lo usiamo e lo smaltiamo causa grandi problemi in tutto il mondo.

## INDISTRUTTIBILE

Uno dei più grandi vantaggi della plastica è che è praticamente indistruttibile. Questa sua caratteristica, però, è anche molto pericolosa. In natura, infatti, la plastica può resistere migliaia di anni prima di decomporsi, inquinando a lungo gli ambienti marini e terrestri.

Nel mondo si vendono un milione di bottiglie di plastica **AL MINUTO** vuol dire 20mila al secondo, e il numero cresce ogni anno.



I rifiuti di plastica uccidono le tartarughe, che li mangiano scambiandoli per meduse.

## PLASTICA MONOUSO

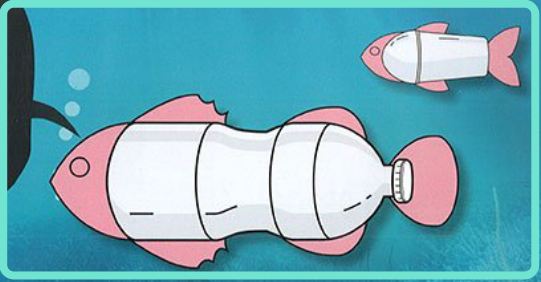
Sebbene la plastica impieghi molto tempo a degradarsi, spesso la trattiamo come un materiale usa e getta. Circa metà della plastica prodotta ogni anno viene adoperata per fabbricare oggetti monouso, come bottigliette, piatti, posate, cannucce e imballaggi per alimenti, che si trasformano in rifiuti dopo un solo utilizzo.

Se pensi che una forchetta di plastica può durare secoli, pare assurdo usarla solo per pochi minuti e poi gettarla via!

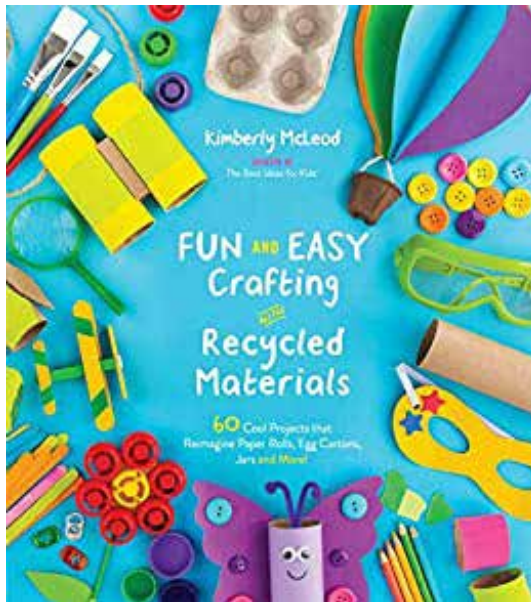
## PLASTICA NEL MARE

Ogni anno, fino a 12.7 milioni di tonnellate di rifiuti in plastica finiscono in mare (per capire come accade, vedi pagg. 16-17). Le conseguenze per l'ecosistema sono devastanti: ogni anno, questo tipo di inquinamento uccide oltre cento milioni di animali marini e può danneggiare anche la nostra salute. La plastica è diventata un problema enorme; continua a leggere per scoprire come siamo arrivati a questo punto e quali soluzioni possiamo adottare.

Di questo passo, nel 2050 in mare ci saranno più rifiuti di plastica che pesci, in termini di peso.



# Fun and easy crafting



## Età 6+

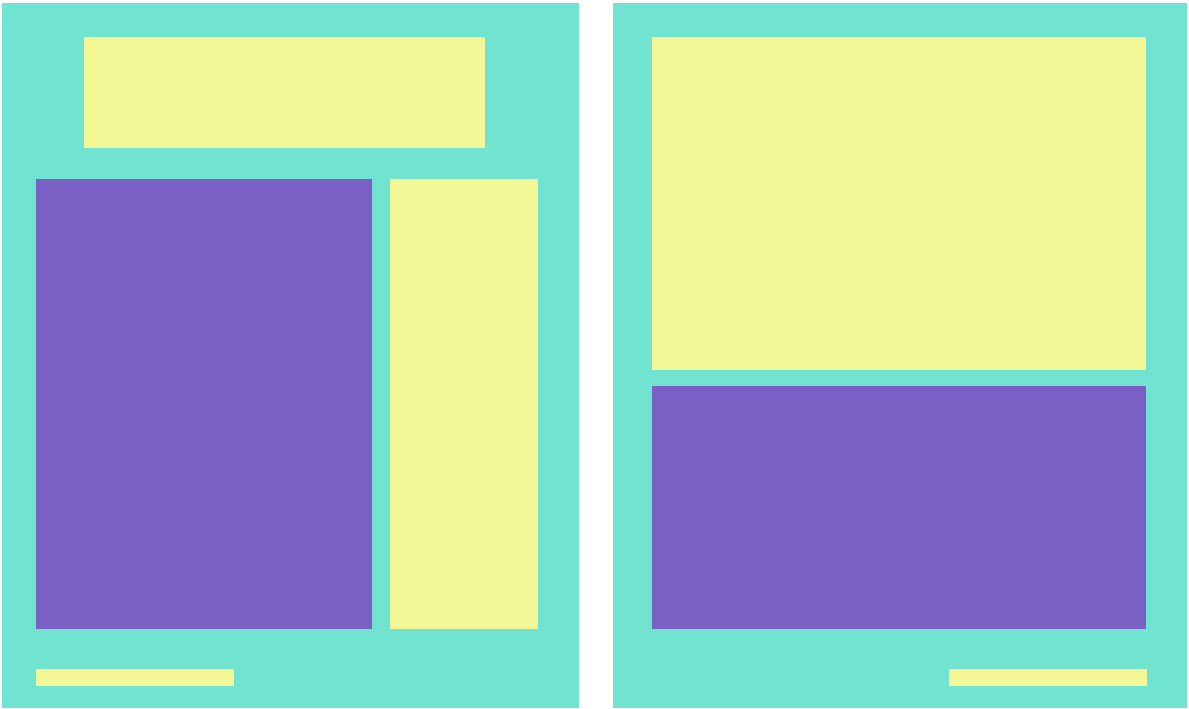
Il libro è una raccolta di tutorial di vari lavoretti per bambini con alcuni materiali che sono facilmente reperibili a casa, soprattutto all'interno di cestini.

I materiali utilizzati sono prevalentemente carta, cartone e plastica.

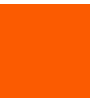
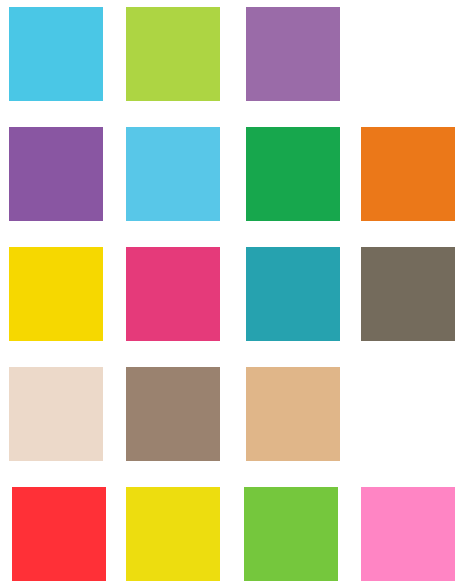
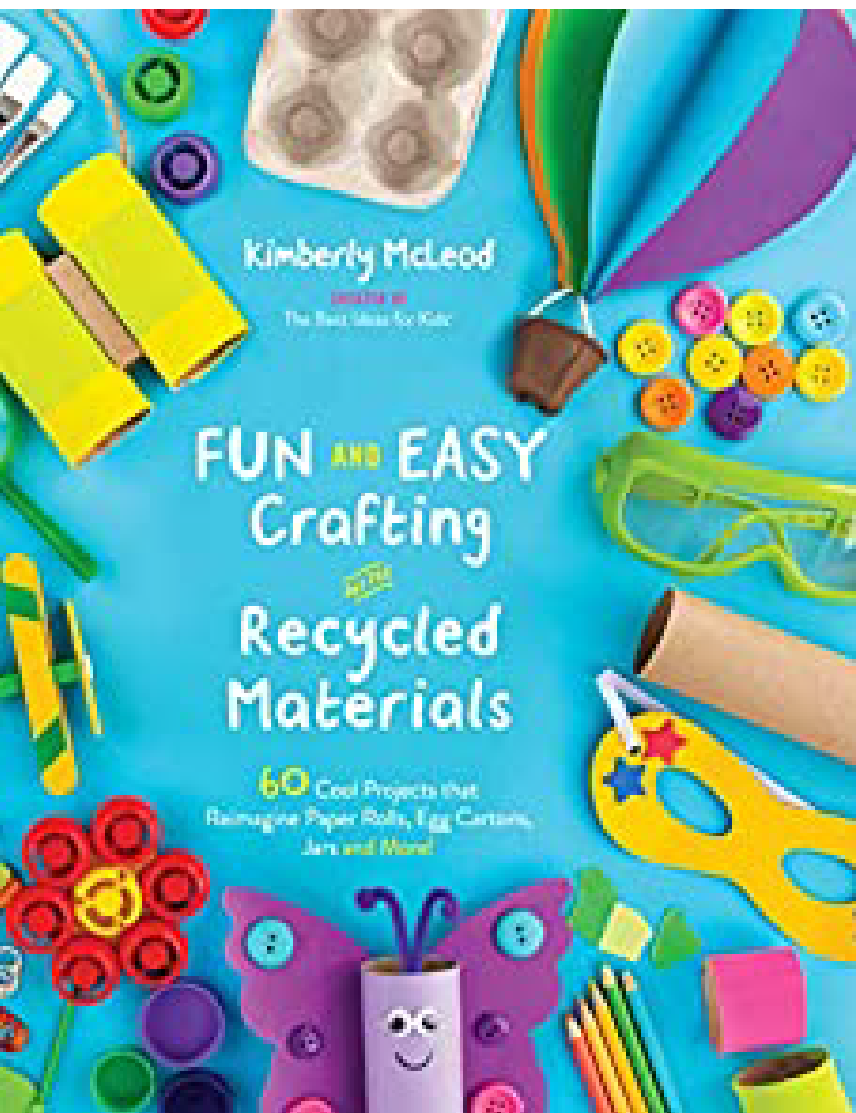
Le pagine all'interno spiegano passo passo tutti i vari procedimenti per la costruzione, seguita anche da foto illustrative.



Layout



-  immagini
-  testo
-  sfondo



**Fotografie** che mostrano tutti i passaggi per svolgere i lavoretti.


Le foto sono composte dal soggetto (in questo caso il progetto) senza la presenza di mani, bambini o attrezzi utili e per il background viene usato uno sfondo neutro che potrà essere colorato o bianco. Le immagini sono state scattate con un teleobiettivo 50-70 mm.



fantasia  
42-44 pt

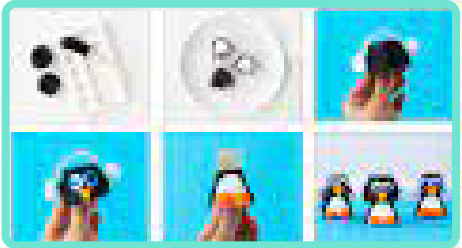
bastoni  
11-12 pt

### Penguin Antarctica Play Scene



**DESCRIPTION**  
This scene is made with 100 pieces of LEGO bricks and 100 pieces of LEGO Technic bricks. It features three penguin figures, a small boat, and a snowy background. The scene is suitable for ages 6 and up.

**DESCRIPTION**  
This scene is made with 100 pieces of LEGO bricks and 100 pieces of LEGO Technic bricks. It features three penguin figures, a small boat, and a snowy background. The scene is suitable for ages 6 and up.



### Shoobox Aquarium

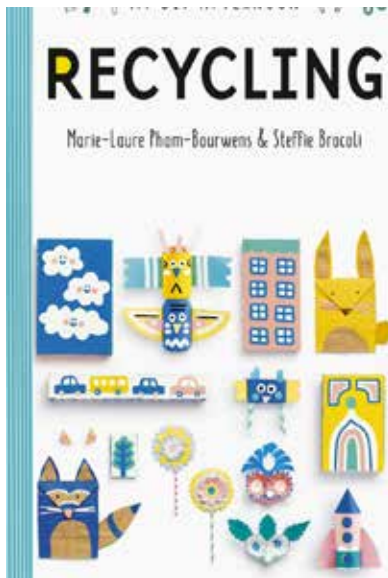
**DESCRIPTION**  
This scene is made with 100 pieces of LEGO bricks and 100 pieces of LEGO Technic bricks. It features a variety of colorful fish, coral, and seaweed. The scene is suitable for ages 6 and up.



**DESCRIPTION**  
This scene is made with 100 pieces of LEGO bricks and 100 pieces of LEGO Technic bricks. It features a variety of colorful fish, coral, and seaweed. The scene is suitable for ages 6 and up.



# My diy afternoon - Recycling



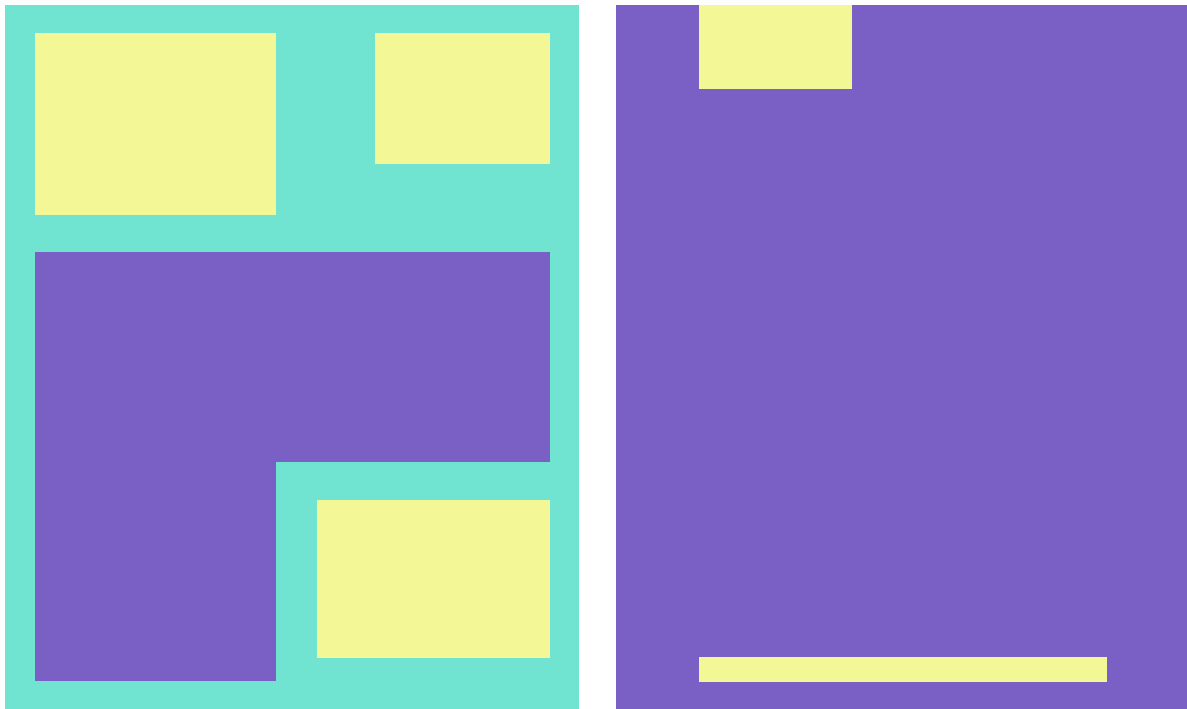
Età 6+

Il libro in questione è una raccolta di tutorial con una aggiunta di informazioni e nozioni sull'ambiente.

I materiali utilizzati sono prevalentemente carta, cartone, plastica e fili. Le pagine all'interno sono in parte illustrate ed in parte con fotografie e fotomontaggi.



## Layout







calligrafico  
28-30 pt



**Immagini fotografiche** che rappresentano i vari passaggi dei lavoretti, mostrando solo gli oggetti e gli utensili senza raffigurare mani all'opera. Gli oggetti rappresentati vengono posti su uno sfondo neutro (bianco). Le immagini vengono scattate dall'alto, in zona zenitale con obiettivo da 30-35 mm.

bastoni  
(bold)  
25-26 pt

bastoni  
(medium)  
14 pt

script  
11-12 pt



## CARDBOARD CITY

with cardboard boxes

Save packages of different sizes - cereal boxes, snack boxes, toothpaste and more to create your own cardboard city!

### YOU WILL NEED

- empty boxes
- glue and tape
- a small roller and brushes
- acrylic paint

1



2



3



1. Close the openings of the box and tape them shut. Paint the box white with a roller and wait until it dries.
2. Next, paint the box with the colours of your choice. You can paint each box a different colour to add some fun to your city.
3. Now add some details: a door, a window, bricks, a tree - use your imagination! Do the same with boxes of different sizes.

bastoni  
(regular)  
11-12 pt

# CARTOTECNICA

USOMANO

PATINATA

USOMANO SPESSE

# FARE & CONOSCERE

FARE

CONOSCERE

NARRATIVA

# FOLIAZIONE

30 pag



48 pag



48 pag



32 pag



48 pag



32 pag



< 50

55 pag



96 pag



64 pag



DA 50 A 100

118 pag



DA 100 A 150

176 pag



160 pag



> 150

# FORMATO

QUADRATO

21 x 21 cm



29,5 x 29,5 cm



21 x 21 cm



21 x 21 cm



23 x 23 cm



RETTANGOLARE

22,5 x 29,5



22 x 29 cm



16,75 x 24 cm



15 x 21 cm



19,6 x 26 cm



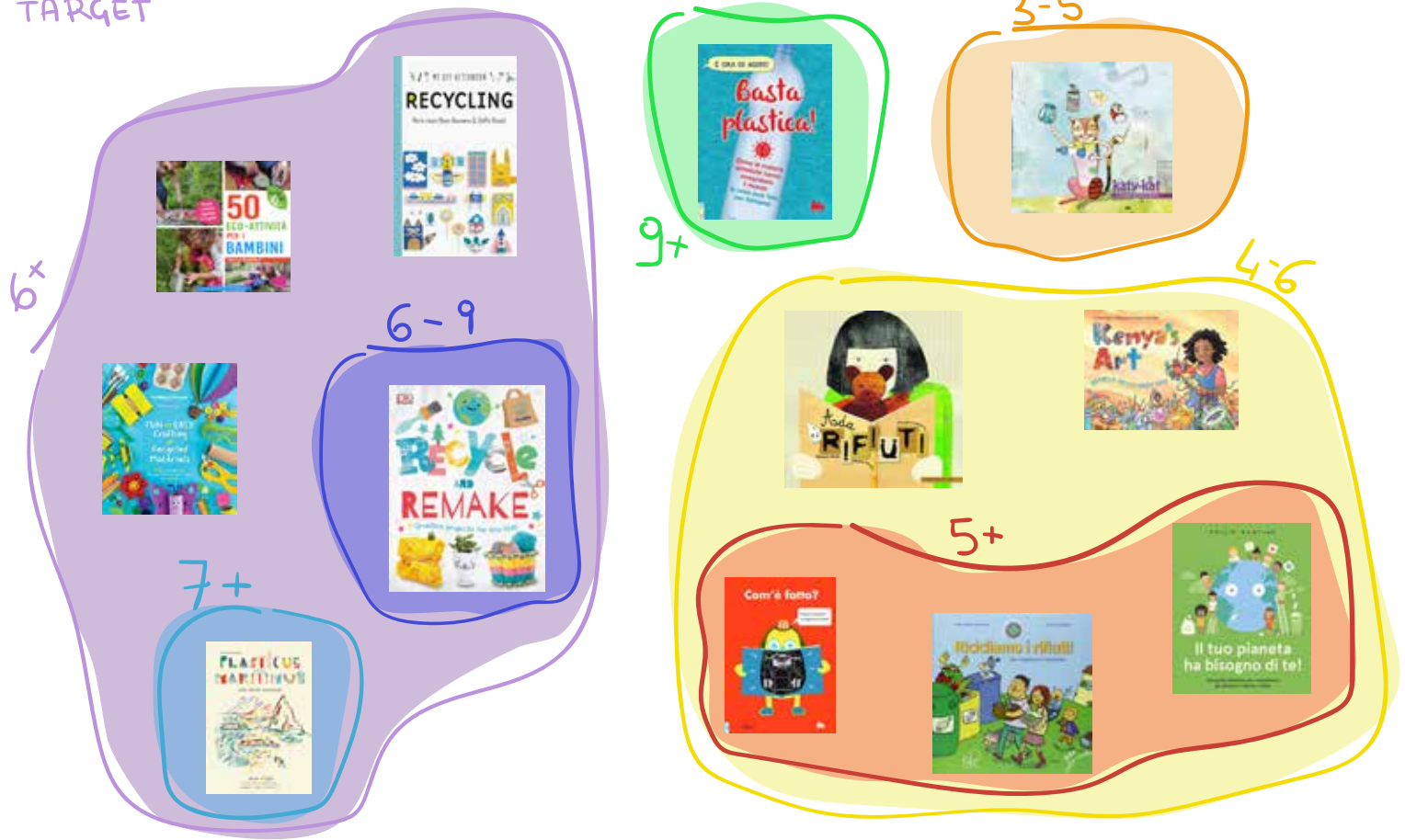
22,5 x 27,5 cm



21,9 x 30,5 cm



TARGET



PROVENIENZA



# COPERTINE

C. RIGIDA



# IMMAGINI

ILLUSTRAZIONI









# Il progetto

Il progetto editoriale nasce dall'esigenza di dover mostrare ai più giovani, i quali saranno i futuri cittadini di domani, il modo di sprecare meno risorse possibili, dando quindi nuova vita a ciò che dovrebbe di norma, andare in discarica. Questo gli sarà possibile intuirlo nella realizzazione di giochi, ma in futuro, potrà incombere in maniera quasi naturale il dover trovare un modo per dare una seconda chance ai rifiuti.

Oggi i bambini possono autorealizzarsi i giochi con ciò che normalmente in un ambiente domestico viene considerato uno "scarto", un domani, gli stessi bambini ormai adulti, troveranno il modo di riutilizzare e sfruttare i rifiuti ed i materiali in maniera più naturale e diretta possibile.

Nella terza ed ultima parte del libro, ci sarà una parte in cui sarà il bambino a scrivere e ad "inventare" dei nuovi progetti fai-da-te. Questo servirà innanzitutto, a mettere in pratica ciò che è stato "insegnato" sul libro, ed inoltre a stimolare la creatività del bambino, ovvero trovare nuovi materiali riutilizzabili, oppure trovare nuovi modi di riutilizzare gli stessi materiali. Si trasformerà quindi in un quaderno in cui appuntarsi istruzioni di nuovi lavoretti.

# Obiettivi e target

Il **primo obiettivo** è quello di sensibilizzare i bambini sullo spreco di risorse attraverso il gioco, ovvero “imparando divertendosi”.

Il **secondo obiettivo** è quello di stimolare la creatività dei bambini invitandoli ad inventare, con ciò che hanno appreso durante il libro, nuovi giochi applicando lo stesso principio dei lavoretti fai-da-te, utilizzando anche materiali differenti.

Il *target* di riferimento è l'età che va dai 6 ai 9 anni. I bambini a partire dai sei anni incominciano ad essere più indipendenti ed hanno un vocabolario più ampio. Andando a scuola imparano ad essere più autonomi nella risoluzione di problemi ed iniziano a preoccuparsi anche di interessi più concreti. E' anche l'età in cui vogliono sperimentare ed approcciarsi a ciò che li circonda.

# Scelte progettuali

Genderless

**Progetti fai-da-te** → 8

**Numero pagine** → 100 pagine

**Copertina** → morbida, cartonato spesso opaco con alette

**Rilegatura** → brossura

**Tipologia di carta** → usomano

**Grammatura carta** → 140g (per pagine interne)

**Font di copertina** → font script

**Font corpo** → bastoni

**Grandezza font (corpo)** → 12 pt

**Immagini** → Fotografiche (scattate con reflex e in seguito postprodotte con lightroom, photoshop) ed illustrazioni (fiction)

# Scaletta contenuti

## **Alcune cose sull'ambiente ed i rifiuti**

L'ambiente e la natura

L'ambiente e le sue difficoltà

Quali rifiuti produciamo in casa?

Quanto ci mette la spazzatura a decomporsi?

Come si possono ridurre i rifiuti?

Il riuso, che cosa è?

## **Ora ritaglia e riusa!**

Primo lavoretto fai-da-te

Secondo lavoretto fai-da-te

Terzo lavoretto fai-da-te

Quarto lavoretto fai-da-te

Quinto lavoretto fai-da-te

Sesto lavoretto fai-da-te

Settimo lavoretto fai-da-te

Ottavo lavoretto fai-da-te

**Adesso Re-inventa tu!**

# Ispirazioni lavoretti fai-da-te

Fonte: @blog.estefi.machado, Instagram



Il progetto fai-da-te consiste nel realizzare un labirinto partendo da una scatola già pronta, ma se non la si ha già pronta, verranno messe anche delle brevi e facili istruzioni su come realizzare una scatola con il cartone, che poi sarà la base del "labirinto". A questa scatola, verranno aggiunti tanti altri piccoli oggetti di scarto (ad esempio posate di plastica, cannucce, tappi, vecchie confezioni, ecc) i quali fungeranno da percorso per una piccola biglia.

Fonte: @Earth 911-Recycling experts, Pinterest



Per realizzare un tris di stoffa, basterà prendere dei jeans o qualsiasi altro indumento ormai inutilizzabile. Basterà ritagliare dei quadrati di stoffa, ai quali su un lato verrà disegnata la X o O, ed in seguito verrà imbottito internamente con dell'altra stoffa tagliata in tanti piccoli pezzetti. Se per cucire risulta difficile per il/la bambino/a, allora sarà necessario l'aiuto di un adulto.

Fonte: @peekaloom, Instagram



Per realizzare un calendario in cartone servirà del cartone, della carta, dei tappi di bottiglia, alcuni fermacampioni, forbici e colla. Basterà creare e ritagliare i singoli componenti, che verranno mostrati nel libro e in seguito incollarli tutti sulla superficie in cartone.

Fonte: @Revista Artesanato, Pinterest



Basterà avere una bottiglia di plastica e qualche piccola biglia. Si taglia la bottiglia e si mette la metà più piccola sotto quella più grande, verranno incollate tra di loro dopo che verranno inserite alcune biglie (le quali dovranno entrare all'interno della fessura della bottiglia di plastica) all'interno e in seguito verranno chiuse con una superficie (che potrà essere in plastica o in cartone). Infine sarà possibile poi decorare a proprio piacimento la parte esterna, purché si possano vedere le biglie che entrano all'interno della fessura.

Fonte: @peekaloom, Instagram



Per realizzare due piccoli tamburi di lattina, basteranno alcune lattine svuotate del loro contenuto, lavate e pulite e tanti palloncini ed elastici quanto le lattine a disposizione (quindi un palloncino ed un elastico per ogni lattina). Poi il processo sarà semplicissimo. Si taglia il palloncino, si applica sulla lattina e si fissa con un elastico da cucina (possibilmente spesso).

Fonte: @Art Bar, Pinterest



Questo progetto fai-da-te sarà molto semplice da realizzare, basterà prendere del cartone, creare dei fori sui lati più corti e da lì si intrecceranno poi i fili.

Fonte: @ peekaloom, Instagram



Per il caleidoscopio, basterà un cartone che sia rivestito da un lato da una patina color argento/alluminio, se così non fosse allora una volta piegato in tre parti il cartone, si dovrà realizzare a mano incollando in un lato un foglio in alluminio (ad esempio quello della cucina). Dopodiché verrà chiuso con dello scotch e su un lato verrà incollato uno stuzzicadenti, quest'ultimo servirà per far girare "le lenti". Le lenti verranno realizzate con del cartone. Verrà tagliato in vari esagoni. Sarà poi la fantasia del bambino a decidere come realizzarli.

Fonte: @peekaloom, Instagram



A questo gioco si gioca in due. Ci sono due "campi" e 6 "pedine", queste ultime saranno di due colori o segni differenti. Il gioco consiste nello spostare le pedine verso il campo avversario lanciandoli con le dita, vince chi ha più pedine (o tutte) nel campo avversario. Per realizzarlo basta prendere un cartone (grande o piccolo, lo sceglierà il bambino), e si piega affinché si possa formare una barriera ed uno spazio centrale libero per permettere alle "pedine" di entrare e uscire dal campo.







# Copertina

75 mm

210 mm

10 mm

Sapevi che vecchie scatole,  
lattine di alluminio, vestiti  
rotti, bottiglie di plastica  
(e mooolto altro) si possono  
trasformare in fantastici  
giocattoli? Non lo sapevi?  
In questo libro imparerai  
a farli!

(psst, non ti ho detto tutto!)  
C'è anche un intero spazio  
finale in cui potrai progettare  
proprio tu i TUOI giochi.  
Cosa aspetti?

dai 6 ai 9 anni



SAAD  
Scuola di Ateneo  
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"  
Università di Camerino

Marica Petti

ZAO (Zhanglin, russia, renverda)

UNICAM SAAD

210 mm

75 mm

Marica Petti

**ZAC!**

*Ritaglia, riusa, reinventa*

260 mm



## L'ambiente e la natura

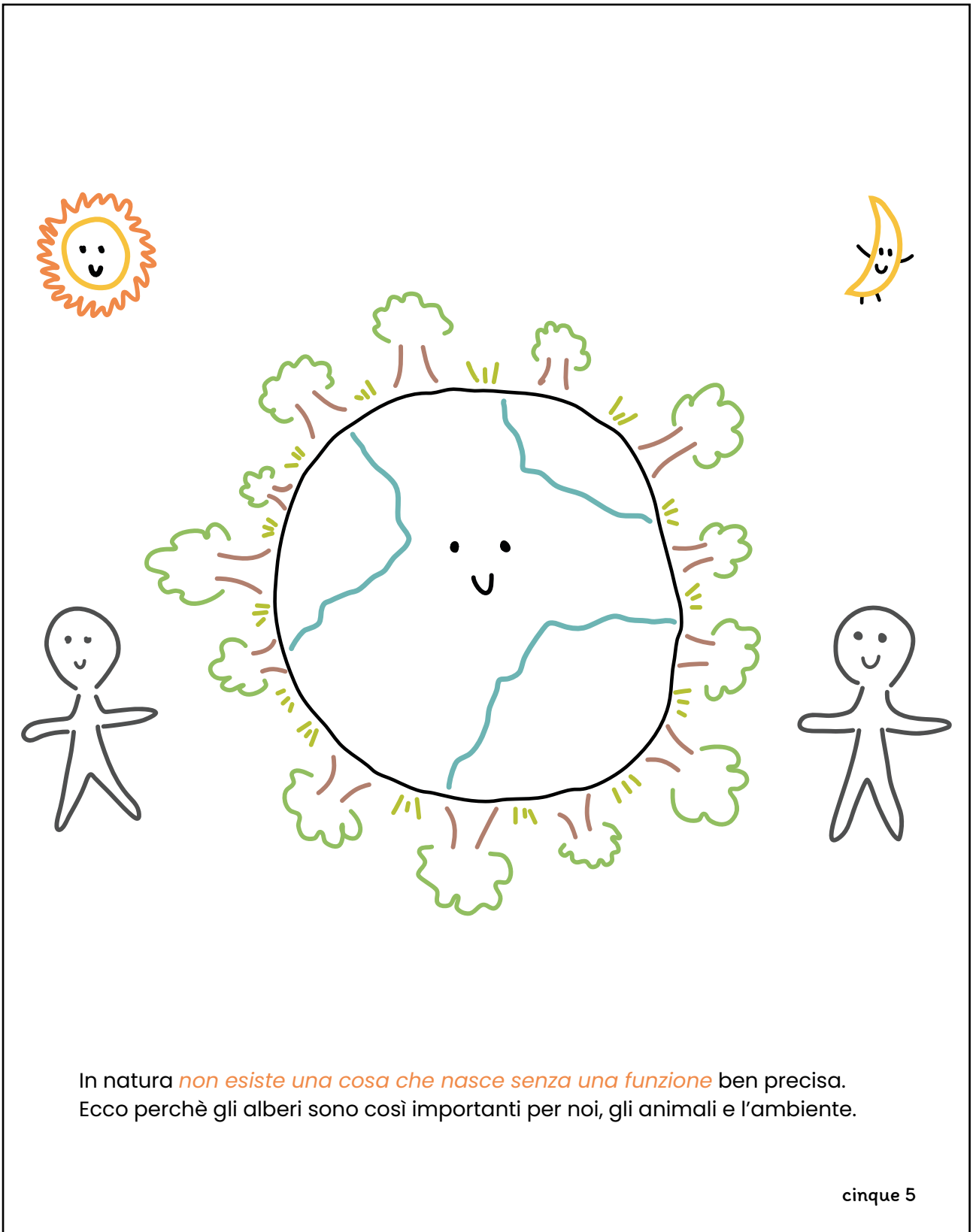
Sappiamo bene che noi umani non siamo gli unici a far parte di questo pianeta, oltre a noi ci sono **animali** di ogni tipo, ma anche **piante** e **vegetali**, che fanno in modo di rendere possibile la nostra *sopravvivenza* all'interno di questo pianeta.

Ogni essere vivente o vegetale, esiste per una sua **funzione** ben precisa all'interno del pianeta, ad esempio gli alberi, oltre a garantirci sempre dei paesaggi fantastici e ad essere anche le case di moltissime specie di animali, sono essenziali per tutti gli esseri

viventi perchè producono **ossigeno**, sostanza presente nell'aria che respiriamo senza la quale non possiamo vivere. Diciamo che sono un po' il nostro "carburante" per mantenerci in vita, come ad esempio quello che serve alle macchine per poter viaggiare.



4 quattro



In natura *non esiste una cosa che nasce senza una funzione* ben precisa.  
Ecco perchè gli alberi sono così importanti per noi, gli animali e l'ambiente.

cinque 5

# Parte pratica



6

Ecco, usciranno proprio così!



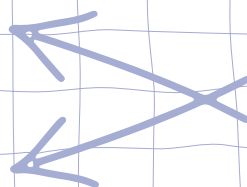
7

Prendi altra stoffa e tagliala in tanti piccoli pezzettini, ti servirà per il riempimento, quindi non ci sono misure da rispettare



8

Prendi adesso due quadratini per volta, uno con la X e uno con il O



70 settanta



9

Prendi un ago e un filo e cuci SOLO 3 lati, un lato deve essere lasciato libero per il riempimento. Ripetilo per anche gli altri 8 quadratini, in totale dovranno esserne 9.

10

Il risultato ottenuto sarà come questo in foto, uno dei quattro lati sarà aperto



11

È arrivato il momento dell'imbottitura, prendi i pezzi di stoffa tagliati precedentemente e mettili dentro i 9 quadratini di stoffa. Fai attenzione a non riempirli troppo



settantuno 71



# Parte “interattiva”



18

Prendi sempre l'esagono con lo stuzzicadenti e inseriscilo all'interno di un angolo del caleidoscopio



Ecco fatto il tuo nuovo giocattolo!


## Consigli

Se vuoi dipingerlo sarà meglio utilizzare la colla per incollare il cartone, altrimenti le tempere sul nastro adesivo non attaccherebbero.




Vuoi sapere come si gioca? inquadra il QRcode!





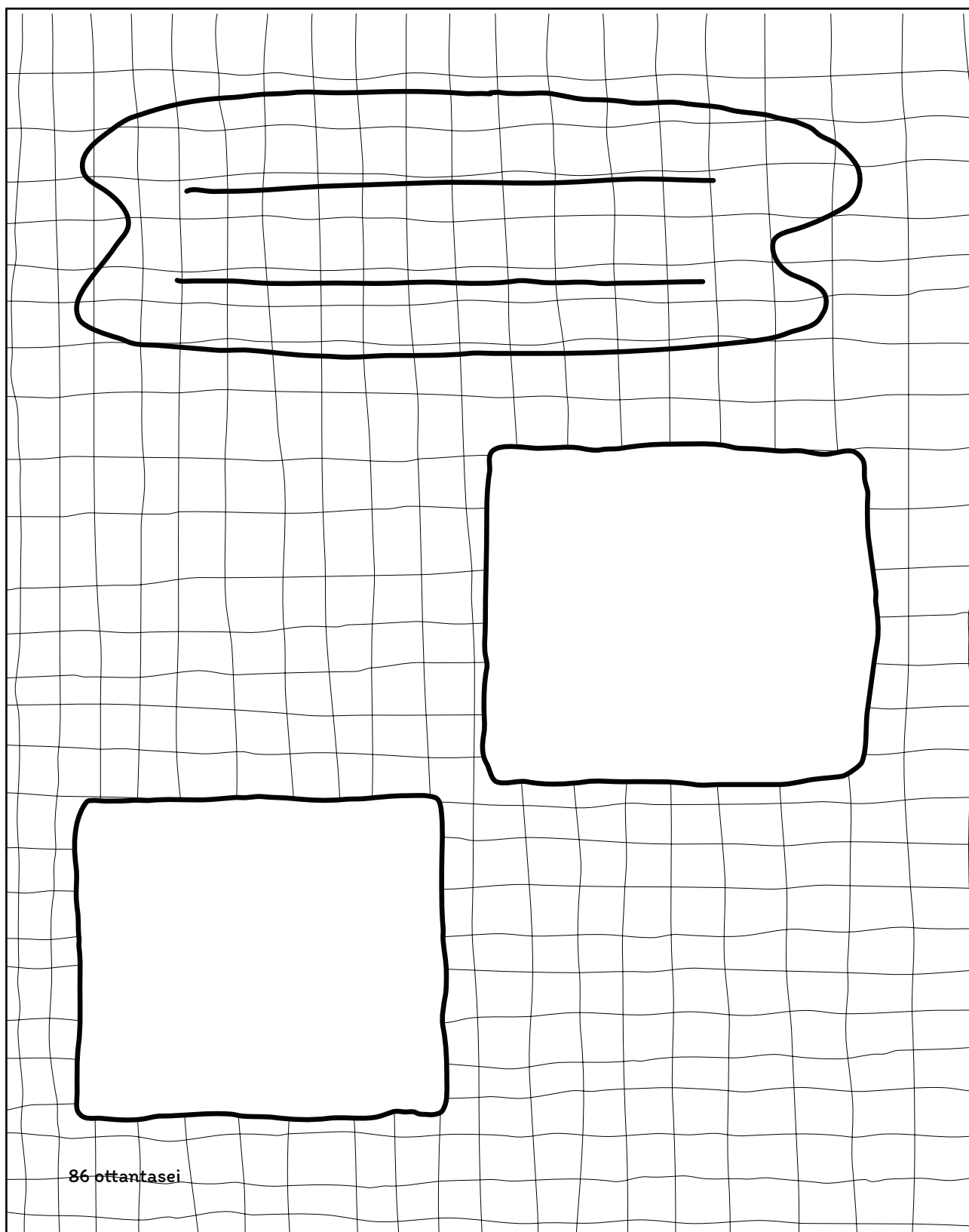
Ci sono dei “consigli” su come personalizzare al meglio il proprio lavoretto.

Altra forma di “interattività” sono le domande per ogni fine lavoretto fai-da-te, alla quale i bambini potranno rispondere.

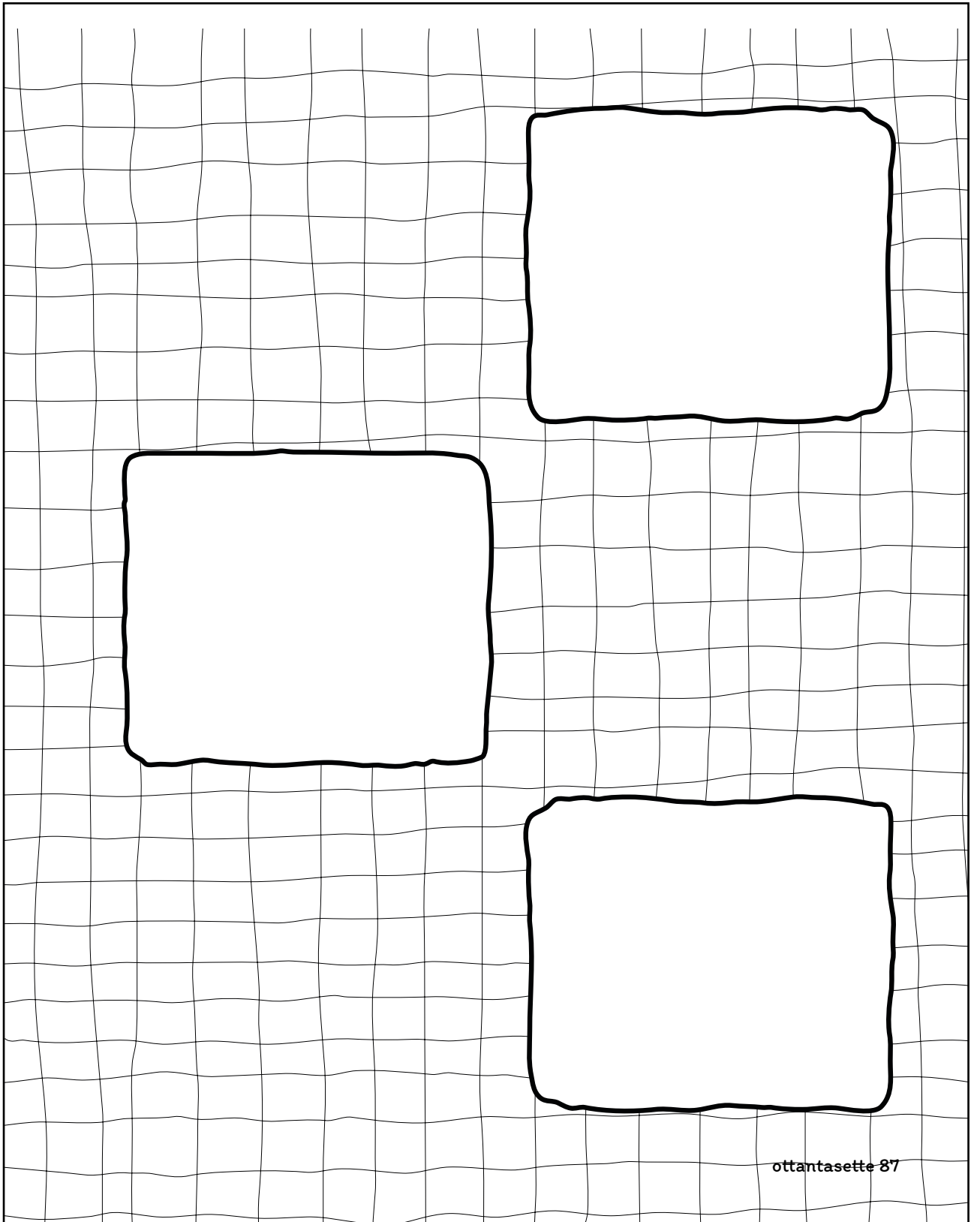


Inquadrando il QR code, uno per ogni lavoretto fai-da-te, apparirà immediatamente un link che li porterà alla visione di un breve video (meno di un minuto). Questo è per tutti coloro che leggeranno e svolgeranno i lavoretti saranno curiosi di sapere come funziona. Rendendo così il libro “interattivo”.

# Parte creativa



86 ottantasei



ottantasette 87

# Palette cromatica

I colori che fanno parte di questa palette cromatica prendono ispirazione dalla natura. Quindi le tonalità calde che riprendono il sole, i toni freddi del cielo e del mare, il verde della vegetazione e le varie tonalità di marrone che rappresentano il terreno in ogni sua sfumatura ma anche il cartone e la carta, i quali li ritroviamo nella maggior parte dei lavoretti fai-da-te.



**C** 2%  
**M** 73%  
**Y** 70%  
**K** 0%



**C** 0%  
**M** 55%  
**Y** 75%  
**K** 0%



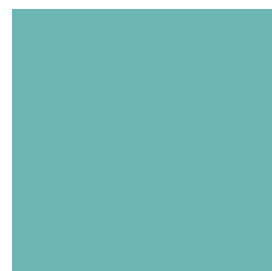
**C** 3%  
**M** 25%  
**Y** 82%  
**K** 0%



**C** 37%  
**M** 10%  
**Y** 90%  
**K** 0%



**C** 50%  
**M** 3%  
**Y** 75%  
**K** 0%



**C** 60%  
**M** 10%  
**Y** 32%  
**K** 0%



**C** 45%  
**M** 10%  
**Y** 0%  
**K** 0%



**C** 40%  
**M** 30%  
**Y** 5%  
**K** 0%



**C** 25%  
**M** 50%  
**Y** 50%  
**K** 15%



**C** 22%  
**M** 45%  
**Y** 70%  
**K** 10%



**C** 12%  
**M** 35%  
**Y** 53%  
**K** 2%



**C** 10%  
**M** 20%  
**Y** 23%  
**K** 0%

# Tipografia

Itim

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890!"£\$%&/()=?^

Poppins

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

1234567890!"£\$%&/()=?^

Reenie Beanie

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890!"#\$%&'()\*=?^

Gloria hallelujah

ABCDEFGHIJKLM

NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

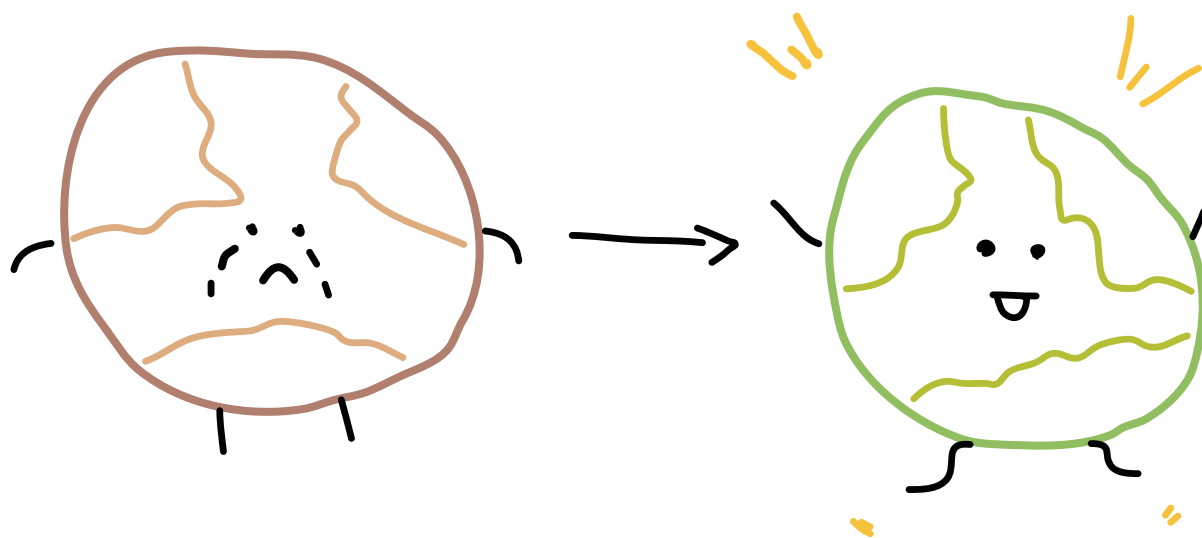
1234567890!"#\$%&'()\*=?^

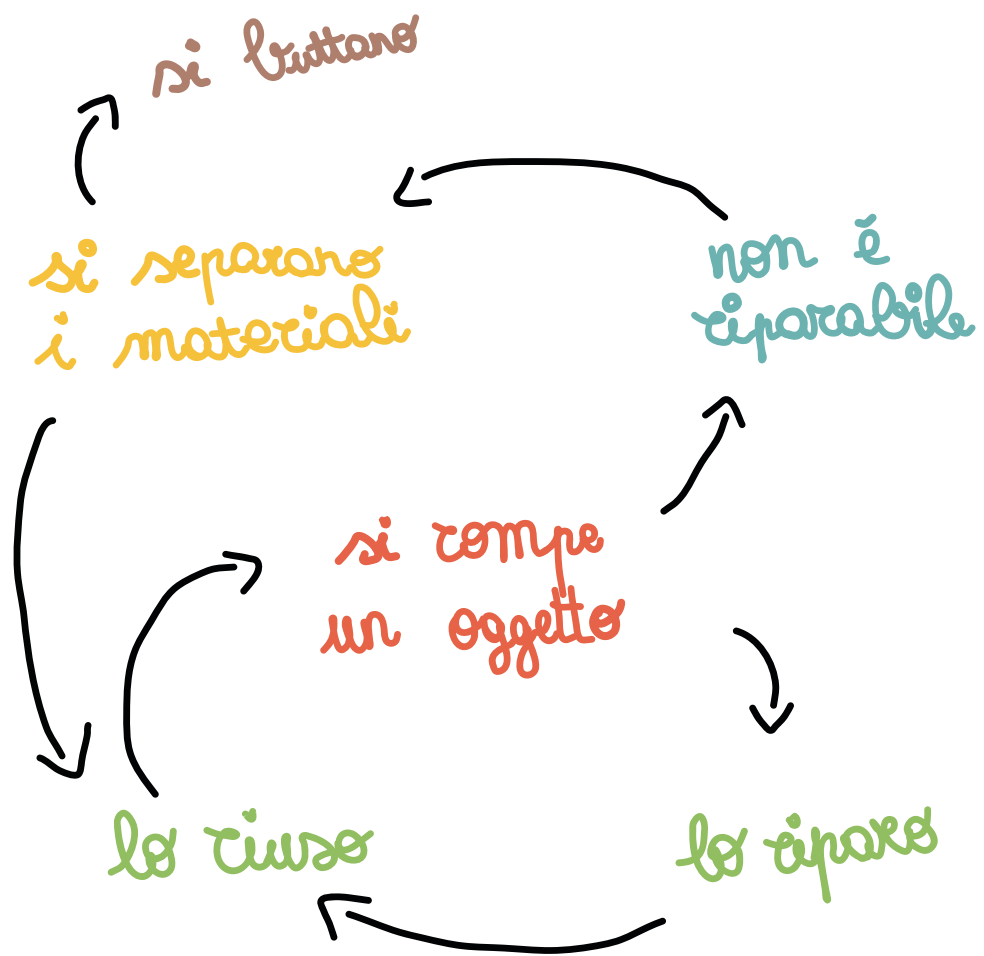


# Illustrazioni

Le illustrazioni vogliono essere chiare, dirette, semplici e d'impatto. Sono composte solo da linee di contorno imprecise, che simulano i disegni dei bambini.

La scelta è stata progettata appositamente per parlare di tematiche "complesse" in maniera semplice.





# Fotografie

Nelle foto, oltre ai materiali usati per svolgere i lavoretti fai-da-te, ci sono come seconde protagoniste le mani di una bambina del target al quale è indirizzato il progetto editoriale.

In questo modo, tutti i bambini che vedranno le immagini, riconosceranno le mani di un suo "coetaneo" e capiranno da subito che si tratta di azioni alla loro portata, fatti apposta per loro.





# Sitografia

<https://www.linkiesta.it/2021/01/rapporto-rifiuti-urbani-2020/>

<https://www.isprambiente.gov.it/files/educazione/rifiuti.pdf>

<https://www.bafu.admin.ch/bafu/it/home/temi/economia-consumo/info-specialisti/consumo-delle-risorse.html>

<https://www.bafu.admin.ch/bafu/it/home/temi/economia-consumo/info-specialisti/consumo-delle-risorse.html>

<https://blog.geografia.deascuola.it/articoli/agenda-2030-goal-12-consumo-e-produzione-responsabili>

<https://economiecircolare.com/assenza-materie-prime-italia-europa-mondo/>

<https://economiecircolare.com/riciclo-riuso-cosa-sono-in-cosa-si-differenziano/>

<https://www.eon-energia.com/magazine/noi-in-eon/educazione-ambientale-scuole.html>

<https://www.pinterest.com/>

<https://www.instagram.com/>

# Bibliografia

Recycled theory - **Sara Marini e Giovanni Corbellini**, ed. Quodlibet Edizioni

Fantasia - **Bruno Munari**, ed. Economica Laterza

Da cosa nasce cosa - **Bruno Munari**, ed. Economica Laterza



S A A D

Scuola di Ateneo  
**Architettura e Design "Eduardo Vittoria"**  
Università di Camerino