

MAGICOLIERE

È uscito in questi giorni, per la Troll Libri, il volume "Magicoliere. Come impiegare la magia del gioco per promuovere meraviglia e benessere nel bambino ricoverato in ospedale". L'autore è Mirko Magri, psicologo e pedagogista clinico che vive da sempre in Versilia ed utilizza lo strumento del gioco in ambito educativo, ri-educativo e formativo con bambini, ragazzi e adulti. Magri ha fondato e partecipa al gruppo di lavoro dei "Magicolieri" che da più di dieci anni opera presso il reparto di pediatria dell'ospedale Versilia. Lavora da molti anni con le classi di diversi istituti professionali con l'obiettivo di prevenire il fenomeno della dispersione scolastica, rafforzando le capacità relazionali e decisionali del singolo e del gruppo. Si occupa e conduce con entusiasmo corsi di formazione, workshop, seminari.

Nel libro, (352 pagine contenenti 302 foto in bianco e nero) ricchissimo di spunti e tecniche è descritto l'originale stile e metodo di lavoro del Magicoliere, frutto di tanto studio, pratica e passione. Il Magicoliere è un esperto delle relazioni umane che impiega la magia del gioco per promuovere meraviglia e benessere nel bambino ricoverato in ospedale, agevolando il lavoro del personale medico e paramedico. È un testo consigliato sia per chi opera in strutture sanitarie sia per chi è un semplice appassionato del gioco e dei bambini. I tanti giochi di cui si parla funzionano proprio, vengono sperimentati ogni giorno e si basano sull'esperienza diretta dell'autore. Oltre a preziosi suggerimenti su come proporli, Mirko vi offre anche esaustive spiegazioni tecniche e soprattutto dettagliate motivazioni sul perché utilizzarli in ospedale.

Indice:

Introduzione
Parte prima

1 - Il bambino e l'ospedale
La malattia
Il ricovero
Il ruolo degli adulti
Reazioni al ricovero

2 - Il Magicoliere, una nuova figura in ambito pediatrico
Chi è il Magicoliere
La professionalità del Magicoliere
Obiettivi

3 - Stile di lavoro del Magicoliere
Il sistema ospedale
Impostazione del lavoro
Frequenza e durata degli incontri di gioco
L'approccio al bambino
Il nostro vissuto
I distrattori

I parenti del bambino
Il potere al bambino

4 - Il gioco e la comicità
Giocare in ospedale
Il bambino e la risata
Cosa fa ridere i bambini

5 - Attrezzi del mestiere
Abbigliamento
Il carrello magico
La nostra stanza dei giochi
La cassetta delle lettere
Il blocchetto degli appunti

Seconda parte

6 - I metodi del Magicoliere
Giocare con metodo
I 12 metodi
Alcune precisazioni

7 - Affabulazione
Filastrocca di Cappuccetto Rosso
Ragno e Salsiccia
Storia col metro
Cinque animalietti e il cocodrillo Arturo
La filastrocca dell'ombrello

8 - Baby games
Abbatti la torre
Colpisci la pallina
Cucù settete
Giochi di contatto
Musica e colori
Giochi di esplorazione orale
Il lancio degli oggetti
La cesta riempita e rovesciata
La grande festa dei palloncini
Ritrova la pallina

9 - Giochi con i palloncini
Suggerimenti
Modelli
La giostra
Effetti magici con i palloncini
Apparizione dei palloncini
Coda a pon-pon
Cilindro magico
Oggetto dentro il palloncino
La giraffa Caramella
Clownerie
Storia di palloncini

10 - Giochi di prestigio
Forzatura di una carta
Il filo e l'accendino
Vetrino magico
Riconosco le carte da dietro la

schiena
Prima e ultima carta
Fazzoletto nel fazzoletto
I tre anelli di corda
L'elastico che scompare e riappare
Il cucchiaino piegato
La lucina magica
Il soffio del diavolo
I fagiolini saltellanti
Il cappuccio volante
Corda Zorn

11 - Improvvisazioni ludiche
Giochi tradizionali
Giochi di fantasia

12 - Magia comica
Foglietto rotto che torna intero
Il cagnolino in perle ed ossa
Il coniglio con le orecchie rosa
Il dado e lo gnomo
Il fiore sniff sniff
Il koala 100 all'ora
Il reggiseno inaspettato
Il semaforo incredibile
Oggi non mi sento in palla!
L'uovo birbone
La spada nel sedere
13 - Musicolieria

Fasi della musicolieria
Gli strumenti musicali
I brani musicali

14 - Personaggio mediatore
Samanta la scimmietta
Luna il procione
Arturo il cocodrillo
Il nido degli uccellini
Jerry l'orsetto

15 - Prove di logica
11 Enigmi
Indovinelli
Rompicapo
Rebus

16 - Scatola sensoriale
Spunti di utilizzo

17 - Spunti comici
Ad-libs
Oggetti umoristici
Espressioni umoristiche
Formule magiche
Incursioni comiche
Supporti fotografici
Freddure

18 - Top-secret
Delibera dell'assemblea straordinaria 17/b
Il giuramento
Descrizione dei giochi
La corda 8 attraverso il braccio
Il nodo dal nulla
Il nodo impossibile
L'elastico salterino
L'elastico di Metiu
Il foro e la moneta
Il miracolo della bacchetta magica
La sparizione della bacchetta e della moneta
Il volo degli angeli
La sparizione del dito nell'orecchio
Dita da una mano all'altra
Conta i puntini bianchi
L'apparizione di Gesù
I due fantini al galoppo
Le ruote che girano

19 - Il divertimento e l'incanto nelle diverse fasi evolutive
Bambino nei primi mesi di vita
La primissima infanzia (primi mesi - 2 anni)
La prima infanzia (2 anni - 6 anni)
La seconda infanzia (6 anni - 11 anni)
La pre adolescenza (11 anni - 14 anni)
L'adolescenza (dai 14 anni in poi)

Allegati

Scheda Ospedale Versilia U.O. Pediatria
11 Enigmi livello 1
Soluzioni livello 1
11 Enigmi livello 2
Soluzioni livello 2
Diploma di apprendista Magicoliere
Backstage
Immagine dal reparto
Ringraziamenti
Bibliografia

