

**Giocare**  
con le FIGURE

1.000  
LIBRI...  
TANTE  
STORIE



# LE MASCHERE

La maschera è un gioco antichissimo e di grande suggestione, con cui si possono inventare nuove storie o raccontare quelle che già si conoscono. La maschera più facile da realizzare è la “mezza maschera”, che lascia libera la parte inferiore del volto.

- Partiamo da un cartoncino robusto, su cui segniamo la distanza degli occhi di chi la indosserà e la posizione del naso
- tracciamo il profilo del personaggio di un libro che ci è piaciuto (Il Piccolo Principe, Pippe Calzelunghe ecc.) e coloriamolo
- adesso foriamo la maschera ai lati per farvi passare un nastro da legare dietro l'occipite; facciamo i buchi in corrispondenza degli occhi e della sagoma inferiore del naso
- per fare una maschera intera, bisognerà tener conto anche della posizione bocca
- possiamo anche usare, per variare, dei sacchetti di carta su cui incollare la nostra maschera

Archivio Giunti

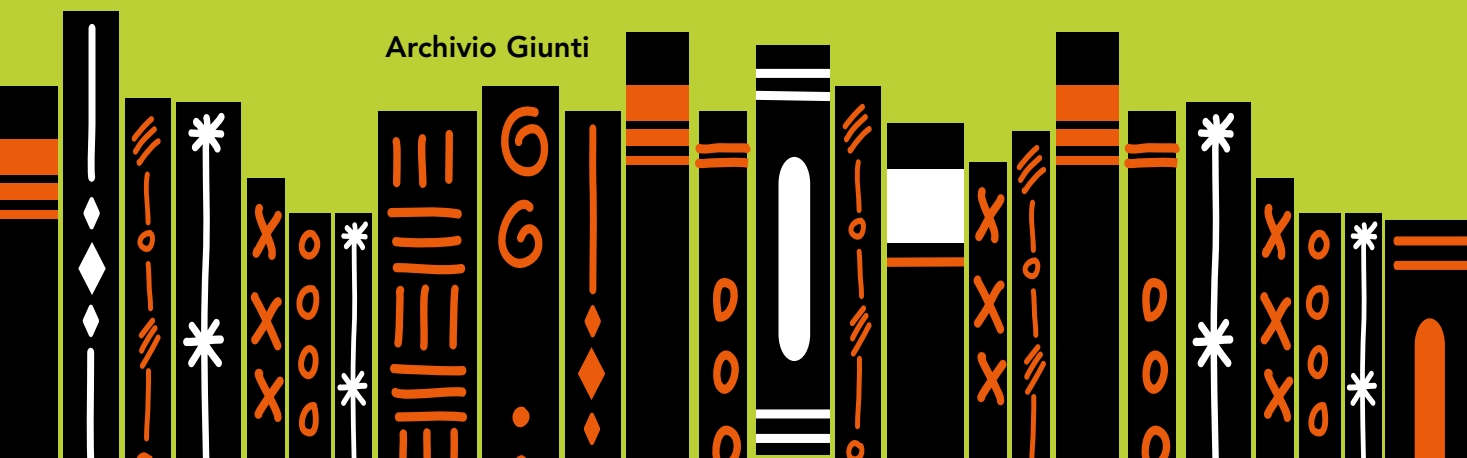


# CARTOLINE DA POSTI INESISTENTI

Come mai non ci sono cartoline che rappresentano i posti dove siamo andati leggendo libri? Quando leggiamo di posti lontani, ci proiettiamo con la mente... e viene voglia di dire che ci siamo stati.

- Per ogni libro che leggiamo, spediamo una cartolina a un'amica o a un amico
- La cartolina va realizzata, illustrando uno dei posti o delle cose notevoli del libro. Come supporto, dobbiamo preparare dei cartoncini bristol bianchi, tagliati in formato cartolina (cm. 10,5 x 15,5 circa)
- Ricordiamoci di scrivere, dietro l'immagine, a che libro si riferisce, a quale scena, e chi è l'autore dell'illustrazione
- Le cartoline possono essere "inviate" oppure raccolte nella biblioteca di classe o di scuola e usate per incuriosire gli altri lettori abituali

Archivio Giunti



# NOMI INVENTATI

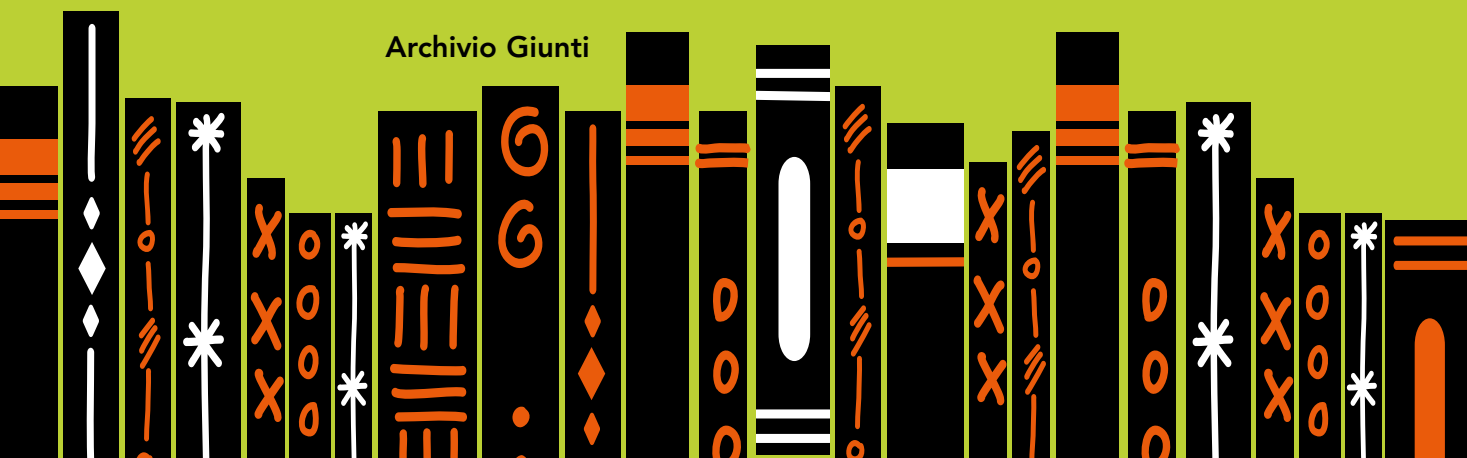
Orcopoldo, stregabega e rutilandese sono nomi inusuali. Nella lingua bambina i nomi strani evocano immediatamente qualcosa di stravagante, che ben caratterizza personaggi, luoghi e situazioni. Nelle storie si moltiplicano gli esseri dai nomi esotici: i pipistruli, i morticefali, i serpifichi, le scarantole...

Lo stesso gioco può essere riproposto in classe, in quattro passi:

- Proponiamo alcune parole buffe: pipistrulo, marabù, saraponte...
- Chiediamo quali animali si nascondano dietro a questi nomi
- Proponiamo di inventare e disegnare gli animali ancora sconosciuti, come degli scienziati che preparano un bestiario.
- Facciamo disegnare un mostro che "risponde" al nome proposto.

Da qui si può proseguire con approfondimenti: perché certi mostri hanno le ali, o il becco? Di cosa si nutrono? Qual è il loro habitat naturale, quali sono i loro nemici e alleati, in che rapporto sono con gli altri mostri, e se si conoscono...Che carattere hanno?

Archivio Giunti

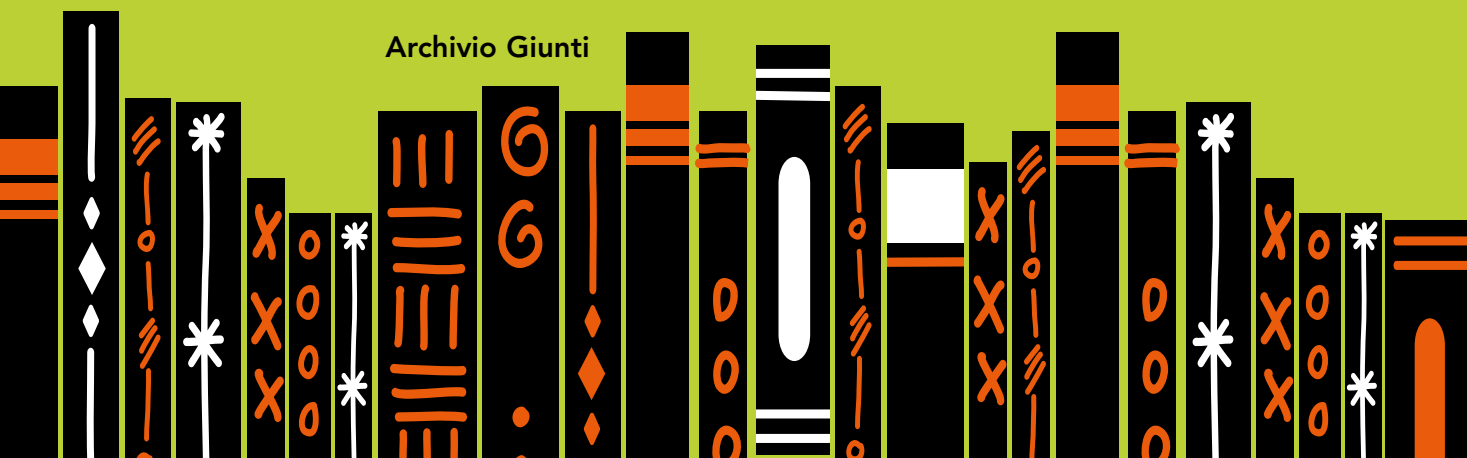


# MAPPE DELLE EMOZIONI

In alcuni libri o storie si trovano mappe che descrivono i luoghi nei quali si svolge la narrazione. Proviamo anche noi a inventare la mappa di un luogo in cui vorremmo ambientare una storia.

- Dividiamo la classe in gruppi di quattro e a ogni gruppo consegniamo una carta muta di uno spazio fisico con molti ambienti (la pianta della città, di un castello, di un paese)
- Diamo un nome per ogni ambiente (per esempio nella mappa della scuola ci saranno la palestra, il laboratorio... oppure se abbiamo la mappa di un castello ci saranno la torre, la sala del trono ecc.)
- immaginiamo che ogni luogo rappresentato abbia una funzione particolare, legata a un'emozione. Assegniamo o facciamo scegliere un'emozione diversa a ogni gruppo (per esempio alla scuola l'amicizia)
- ogni gruppo deve nominare i diversi ambienti coerentemente con l'emozione assegnata: che stanze ha una scuola dell'amicizia (per esempio la palestra della simpatia, il laboratorio del sorriso)? Quali terre racchiude il paese del sogno? Quali edifici sorgono nel quartiere della felicità?
- ci si scambiano le carte prodotte: ogni gruppo deve adesso inventare una storia ambientata nella carta di un'altra squadra

Archivio Giunti



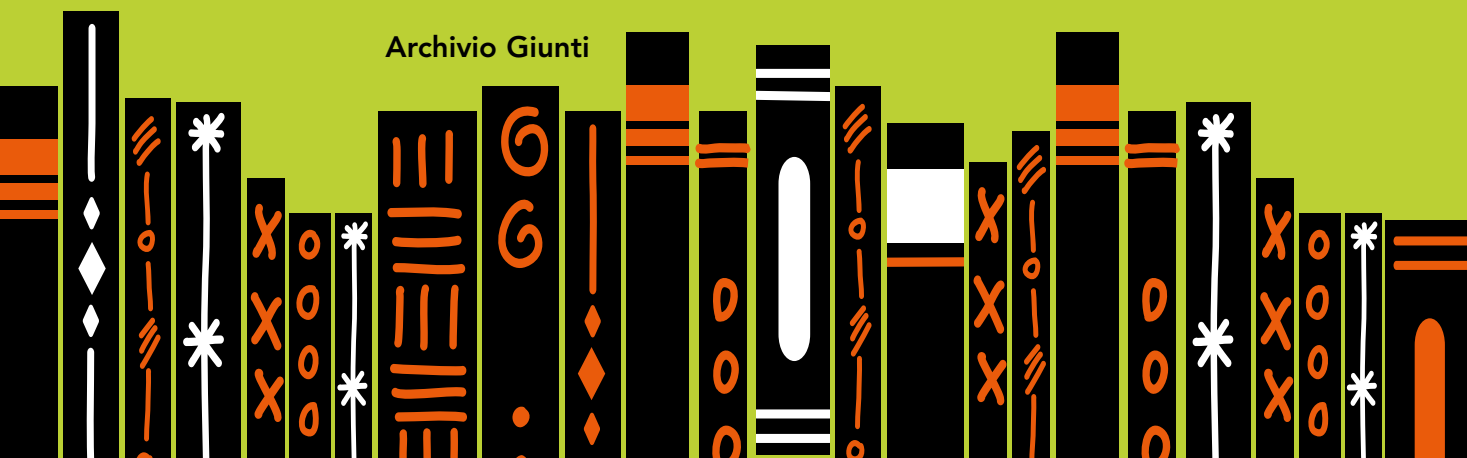
# ANIMALI... DA BIBLIOTECA

Il fumetto e i cartoni animati hanno ripreso dalle favole gli animali antropizzati: un certo comportamento, una certa attitudine, un certo mestiere vengono così attribuiti a un animale. Ecco allora il leone "re" della foresta, il gatto "ladro" e la volpe "furba". Propiamo di scegliere l'animale giusto per un certo ruolo, e vediamo cosa succede. Per esempio chiediamo quale animale potrebbe essere il più adatto a fare il bibliotecario. Ecco qualche possibile risposta:

- un topo, perché si dice "topo di biblioteca"
- una giraffa, perché arriva facilmente agli scaffali più alti
- un canguro, perché può raccogliere i libri nel suo marsupio.

Ogni proposta potrà essere commentata e discussa: non esiste una soluzione esatta. Una volta scelto il nostro "bibliotecanimale" disegniamolo e facciamogli scrivere tre libri che ci consiglia.

Archivio Giunti

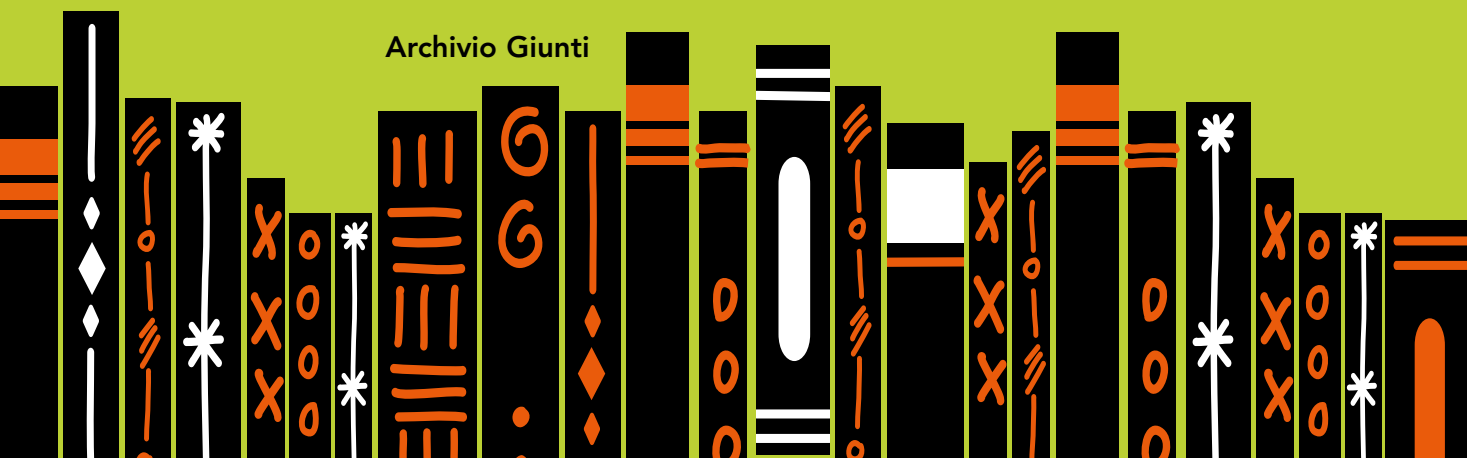


# TESTI ILLEGGIBILI

Non sempre è possibile leggere: per esempio non si può leggere in una lingua che non si conosce.

- Chiediamo ai bambini quante lingue non conoscono
- Proviamo a scrivere insieme dei brevi testi in lingue che ignoriamo
- I bambini più grandi (dai 7 anni in su) tenderanno a inventare dei codici più strutturati, con un significato letterale; bambini più piccoli si dedicheranno più probabilmente a scrivere segni illeggibili e puramente decorativi
- Chiediamo sempre cosa c'è scritto in un testo, sia all'autore sia a qualcun altro. Di cosa parlerà un testo molto colorato? E uno scritto a serpentelli?
- I testi più interessanti potranno essere trascritti su dei cartelloni e appesi in classe. Volendo, potremo provare a "tradurli" dopo un paio di giorni.

Archivio Giunti

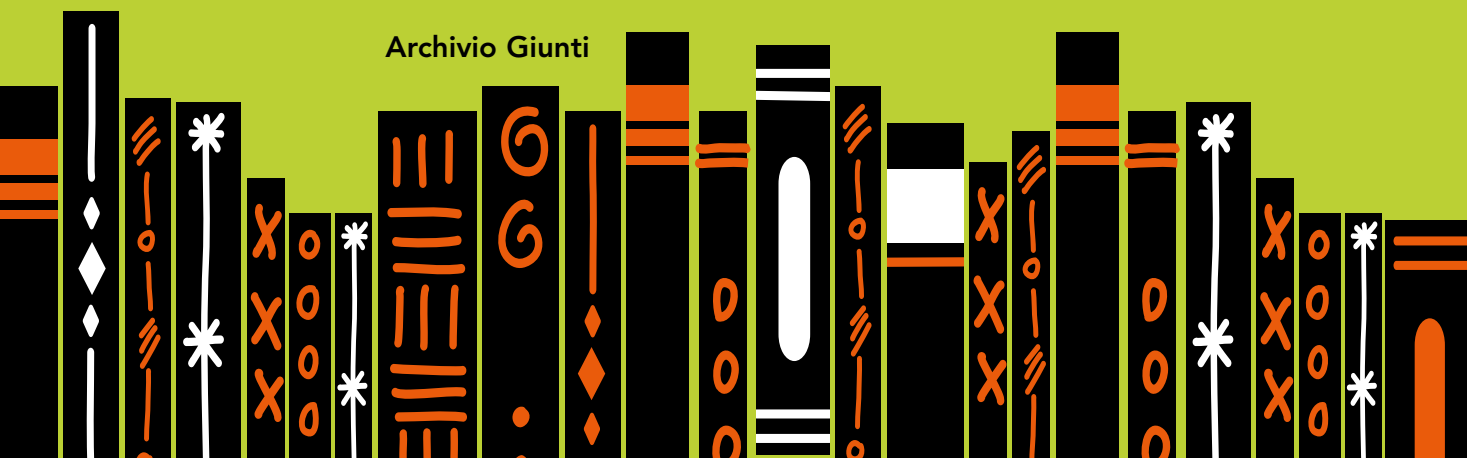


# I CARTONI ANIMATI

I cartoni animati possono essere realizzati, con un po' di pazienza, anche su un quaderno o un blocchetto.

- Partiamo da un disegno di riferimento, che ricalchiamo o fotocopiamo (meglio un disegno semplice e non complesso)
- A mano libera o con l'aiuto di un paio di forbici, creiamo piccoli movimenti: un braccio che si alza, una testa che si china mentre il resto della figura rimane fermo.
- Proviamo a vedere il risultato, appoggiando i due fogli uno sull'altro e sfogliando il primo rapidamente avanti e indietro: ne risulta una piccola animazione
- Con un po' di pazienza si possono inventare movimenti sempre più complessi, fino a lunghi cartoni pieni di scene.

Archivio Giunti





# IL NOME PIÙ ADATTO

Qual è il nome migliore per un personaggio? Come può un nome rendere tutte le caratteristiche necessarie? I latini dicevano "nomen omen", per indicare il caso in cui il nome rende perfettamente le caratteristiche dell'oggetto che descrive. È un gioco creativo a più livelli:

- nelle barzellette: "Come si chiama il più grande portiere rumeno? Saracinescu!", "E il ministro dei trasporti cinese? Fur-gon-chin!"
- nella più alta letteratura: Italo Svevo, pseudonimo che rende una doppia appartenenza linguistica; Zeno Cosini, il suo più celebre personaggio, che nasconde nel nome la condizione di straniero, nel cognome la sua insignificanza.

Prendiamo un personaggio da un giornale o dall'illustrazione di un libro, e cerchiamogli un nome buffo... ogni proposta è valida!

Archivio Giunti

