1° KIT di LEGGIMI ANCORA

IX EDIZIONE - A.S. 2026-2027

R.I.T.O.

RACCONTO- ICONE- TEMPORALITÀ- ORIGINI

Giochi di lettura e di parole
per la scuola primaria

Direttrice scientifica
Elena Falaschi

A cura del team:
Benedetta Carmignani,
Livia Chiellini, Edoardo Ghezzani,
Ezia Locantore, Jacopo Venè

GIUNTI Scuola
star bene a scuola

I testi

Libro	Che cosa leggiamo	Giochi
Renato Caporali, *Le grandi storie della mitologia greca* (dagli 8 anni)	Il mito di Dedalo e Icaro	1, 2, 3, 4, 6
Anna Casalis, *Miti e leggende*, ill. Tony Wolf, Dami (dagli 8 anni)	Il mito di re Mida	4, 5, 6

I testi qui proposti sono solamente suggerimenti: ogni testo dedicato a miti e storie del passato può essere usato per proporre le attività.

R · RACCONTI

1. Il cantastorie

Testo Giunti: il mito di Dedalo e Icaro, in *Le grandi storie della mitologia greca* (Caporali).

Materiale: fogli A3 e pennarelli.

Indicazioni

Dopo aver letto ad alta voce il mito di Dedalo e Icaro, individuiamo insieme ai bambini sei scene fondamentali della storia. La classe viene poi divisa in sei gruppi e a ciascun gruppo si affida una scena, con la richiesta di disegnarla e scrivere una breve didascalia.

Successivamente i disegni si appendono in ordine alla lavagna: nasce così il cartellone del cantastorie. A turno, ogni gruppo legge la propria didascalia davanti alla sua scena e, tra una scena e l'altra, tutta la classe recita un ritornello inventato insieme, proprio come facevano i cantastorie nelle piazze.

> **Esempio**
> Didascalia: «Dedalo costruisce le ali con piume e cera.»
> Ritornello: «Piume, cera e tanto sole: ascoltate le parole!»

2. La storia in quattro simboli

Testo Giunti: il mito di Dedalo e Icaro (lo stesso del gioco 1).

Materiale: strisce di carta divise in quattro riquadri, matite colorate.

Indicazioni

Rileggiamo il mito con la classe e chiediamo ai bambini quali sono, secondo loro, i momenti più importanti della storia. Divisi in piccoli gruppi, i bambini scelgono poi quattro simboli capaci di raccontare tutta la vicenda e li disegnano sulla striscia, uno per riquadro: niente parole, solo immagini.

> **Esempio**
> Un labirinto → due ali di piume e cera → il sole → il mare.

Le strisce passano poi da un gruppo all'altro, e ciascun gruppo racconta il mito alla classe «leggendo» soltanto i simboli che ha ricevuto. Per concludere, appendiamo tutte le strisce alla lavagna e le confrontiamo insieme: quali momenti sono stati scelti da tutti? Quali solo da alcuni gruppi? Che cosa manca? È un modo semplice per far emergere le scene chiave del racconto.

3. La linea del tempo vivente

Testo Giunti: il mito di Dedalo e Icaro.

Materiale: le otto frasi della storia, che si trovano nella scheda «Da stampare» qui sotto; una corda o del nastro adesivo da stendere sul pavimento.

Indicazioni

Dopo la lettura del mito, ogni bambino (o ogni coppia) riceve una striscia con una frase della storia e la legge in silenzio. Al via dell'insegnante, i bambini si dispongono in fila lungo la linea tracciata sul pavimento, cercando di ricostruire l'ordine del racconto. Quando la fila è pronta, la storia viene letta dall'inizio alla fine, una frase ciascuno: l'ordine funziona? Se qualcosa non torna, se ne parla insieme e ci si sposta. Infine, con tutta la classe, cerchiamo le parole che aiutano a capire la successione degli eventi: *all'inizio*, *poi*, *prima di partire*, *mentre*, *alla fine.*

Esempio

«Dedalo non si arrende: raccoglie piume e cera…» viene *prima* di «Mentre volano sul mare, Icaro sale sempre più in alto».

DA STAMPARE · Gioco 3 · Le frasi della storia

Le frasi sono riportate nell'ordine giusto: prima del gioco vanno stampate, ritagliate lungo i tratteggi e mescolate.

All'inizio Dedalo, grande inventore, costruisce il labirinto per il re Minosse.

Poi il re chiude nel labirinto Dedalo e suo figlio Icaro.

Dedalo non si arrende: raccoglie piume e cera e costruisce due paia di ali.

Prima di partire, dice a Icaro: «Non volare troppo in alto, vicino al sole!»

Padre e figlio si alzano in volo e lasciano il labirinto.

Mentre volano sul mare, Icaro, felice, sale sempre più in alto.

Il calore del sole scioglie la cera e le piume si staccano.

Alla fine Icaro cade nel mare e Dedalo continua il viaggio da solo, pieno di tristezza.

4. Parole nate dai miti

Testo Giunti: i miti di *Le grandi storie della mitologia greca* (Caporali) e di *Miti e leggende* (Casalis).

Materiale: la tabella delle carte-parola nella scheda «Da stampare» qui sotto (cinque parole sono già pronte, quattro righe restano libere per altre parole scelte dall'insegnante); un cartellino A e uno B per ogni squadra.

Indicazioni

Iniziamo raccontando alla classe che molte parole che usiamo ogni giorno sono nate dai miti: «oceano», per esempio, viene da Oceano, una divinità della mitologia greca.

Prima di giocare presentiamo le parole della tabella e ne chiariamo insieme il significato: quando proviamo «panico»? Che cosa troviamo in un «atlante»? Solo quando tutti conoscono il significato delle parole si va alla ricerca della loro origine. La classe viene divisa in squadre. Per ogni parola l'insegnante legge due spiegazioni, una vera e una inventata, e le squadre votano alzando il cartellino A o B; poi si svela la risposta.

DA STAMPARE · Gioco 4 · Le carte-parola

Per ogni parola una sola spiegazione è vera: è indicata nella colonna «Affermazioni vere», che va coperta (o ritagliata) prima del gioco. Le ultime quattro righe sono libere, per aggiungere altre parole.

Parola	Spiegazione A	Spiegazione B	Affermazioni vere
panico	Dal dio Pan, che spaventava all'improvviso pastori e viandanti.	Da «pane», perché chi ha paura non riesce a mangiare.	A
museo	Da «muso», perché ci si andava con il muso lungo.	Dalle Muse, le dee delle arti e dei saperi.	B
atlante	Da «alto», perché le mappe si guardano dall'alto.	Da Atlante, il gigante che regge il cielo sulle spalle.	B
cereali	Da Cerere, la dea romana dei raccolti.	Da «cera», perché i chicchi sono lucidi.	A

S · C · A · M · P · E · R UNA STORIA, SETTE POSSIBILITÀ

La tecnica dello SCAMPER ci aiuta a stimolare nei bambini e nelle bambine il pensiero immaginativo e creativo, facilitando il racconto e la narrazione.

Le carte SCAMPER sono sette domande che trasformano una storia: ogni lettera è un modo diverso di cambiarla. I bambini partono da un testo letto e, con una carta alla volta, ne inventano una nuova versione.

S	C	A	M	P	E	R
Sostituire	Combinare	Adattare	Modificare	Proporre altri usi	Eliminare	Rovesciare

5. Una storia, sette possibilità

Testo Giunti: il mito di re Mida, in *Miti e leggende* di Anna Casalis, illustrazioni di Tony Wolf (Dami, catalogo Giunti).

Materiale: i due mazzi di carte SCAMPER, «Re Mida» e «Ogni racconto», che si trovano nelle due pagine seguenti: vanno stampati e ritagliati, un mazzo per ogni gruppo; fogli per scrivere.

Indicazioni

Dopo aver letto ad alta voce il mito di re Mida, dividiamo la classe in piccoli gruppi. Ogni gruppo pesca una carta dal mazzo «Re Mida» e la legge: la carta propone un cambiamento alla storia. A partire da quella proposta il gruppo inventa una nuova avventura, chiedendosi che cosa cambia, quale problema nasce e come si risolve, e infine le dà un titolo.

Le nuove storie vengono poi lette o raccontate alla classe.

Alla fine torniamo insieme al testo di partenza: che cosa è cambiato? Che cosa è rimasto del mito?

> **Esempio**
> carta M · *Modificare*: il potere funziona solo dieci secondi al giorno. «Il primo giorno Mida spreca i dieci secondi sulle pantofole. Il giorno dopo decide di aspettare e…»

Per continuare: il mazzo «Ogni racconto» permette di ripetere il gioco con qualsiasi storia. Con la carta R, per esempio, i bambini possono rovesciare il mito di Dedalo e Icaro: Icaro è prudente, ed è Dedalo a voler volare verso il sole. La carta C del mazzo «Re Mida», invece, fa incontrare Mida con Arianna e con il labirinto costruito da Dedalo.

Lettura di riferimento: *Miti e leggende*, Anna Casalis, ill. Tony Wolf, Dami (catalogo Giunti). Da ritagliare lungo i tratteggi.

S SCAMPER
SOSTITUIRE

E se al posto dell'oro comparissero libri?

Ogni oggetto toccato da Mida diventa un libro. Il palazzo si riempie di storie, ma quando il re ha fame anche il pane diventa un libro!

Come potrà conservare il piacere della lettura e tornare a mangiare?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

C SCAMPER
COMBINARE

E se Mida incontrasse un personaggio di un altro mito già letto?

Mida incontra Arianna, che gli offre il suo filo per uscire da un labirinto. Toccandolo, però, lo trasforma in oro: il filo diventa rigido e non si srotola più.

Come possono trovare insieme una soluzione?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

A SCAMPER
ADATTARE

E se Mida vivesse oggi, nella nostra città?

Mida sale sull'autobus e trasforma il biglietto in oro; a scuola fa lo stesso con la matita. Anche una giornata normale diventa un'avventura!

Quali nuovi problemi incontra? Come li affronta?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

M SCAMPER
MODIFICARE

E se il potere funzionasse solo per dieci secondi al giorno?

Mida deve decidere quando usarlo. Un giorno spreca i dieci secondi toccando per sbaglio le proprie pantofole.

Che cosa farà il giorno successivo?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

P SCAMPER
PROPORRE ALTRI USI

Come potrebbe usare lo stesso potere per aiutare qualcuno?

Mida trasforma alcuni sassi in oro per comprare libri destinati a una biblioteca aperta a tutti.

Come potrà consegnare i libri e leggere senza trasformare anche le pagine?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

E SCAMPER
ELIMINARE

E se togliessimo il potere magico?

Mida desidera ancora diventare ricchissimo, ma nessun oggetto si trasforma. Ora tutto dipende dalle sue decisioni.

Quali scelte compie? Inventate un problema e una soluzione.

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

R SCAMPER
ROVESCIARE

E se il suo tocco trasformasse l'oro in cose comuni?

Mida tocca una moneta e questa diventa un seme; tocca una coppa d'oro e diventa una brocca d'acqua. All'inizio si sente povero.

Come fare a capire l'importanza di un seme e dell'acqua per vivere?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

! R.I.T.O.
LA VOSTRA MISSIONE

Trasformate il mito di re Mida!

1. Leggete o ascoltate il mito.
2. Pescate una carta SCAMPER.
3. Inventate una nuova avventura: che cosa cambia? Quale problema nasce? Come si risolve?
4. Scegliete un titolo e leggete la storia ai compagni.

Quali elementi del mito originale sono rimasti nella vostra storia?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

Per ogni racconto: si sceglie una trasformazione e se ne seguono le conseguenze. Da ritagliare lungo i tratteggi.

S SCAMPER
SOSTITUIRE

Che cosa succede se sostituite un elemento della storia?

Scegliete un personaggio, un oggetto o un luogo. Mettetene un altro al suo posto: un aiutante diverso, un nuovo oggetto o un luogo tutto da esplorare.

Che cosa cambia nelle azioni dei personaggi e nel finale?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

C SCAMPER
COMBINARE

E se due storie si incontrassero?

Unite alla storia un personaggio, un oggetto o un luogo di un altro racconto che avete letto. Immaginate come avviene questo incontro.

Nasce un aiuto oppure un nuovo problema? Come prosegue la storia?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

A SCAMPER
ADATTARE

E se la storia accadesse in un altro tempo o in un altro luogo?

Trasportate l'avventura nel passato, nel presente o nel futuro, oppure in un ambiente diverso. Adattate oggetti, abitudini e azioni al nuovo mondo.

Come affrontano i personaggi il loro problema nella nuova ambientazione?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

M SCAMPER
MODIFICARE

E se qualcosa diventasse più grande, più piccolo, più forte o più debole?

Scegliete una caratteristica di un personaggio, di un oggetto o di un ostacolo. Aumentatela o diminuitela: una distanza enorme, una voce minuscola, una velocità incredibile…

Quali conseguenze ha questo cambiamento sull'avventura?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

P SCAMPER
PROPORRE ALTRI USI

E se qualcosa servisse a uno scopo diverso?

Scegliete un oggetto, un potere o una capacità presente nel racconto. Immaginate un nuovo modo di usarlo per aiutare qualcuno o risolvere un problema.

Chi ha questa idea? Come la mette in pratica e che cosa succede?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

E SCAMPER
ELIMINARE

Che cosa succede se togliete un elemento importante?

Eliminate un oggetto, un personaggio, un potere o un avvenimento della storia. Immaginate come prosegue il racconto senza quell'elemento.

Quale difficoltà nasce o scompare? Come cambia il finale?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

R SCAMPER
ROVESCIARE

E se accadesse il contrario?

Capovolgete una situazione o scambiate i ruoli: chi insegue viene inseguito, chi riceve aiuto diventa aiutante, chi ha paura trova il coraggio di guidare gli altri.

Come cambiano le scelte dei personaggi e la conclusione?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE

! R.I.T.O.
LA VOSTRA MISSIONE

Trasformate la vostra storia!

1. Leggete o ascoltate una storia.
2. Pescate una carta SCAMPER.
3. Cambiate un elemento e inventate le conseguenze e il finale.
4. Date un titolo e raccontate la nuova storia ai compagni.

Tornate al testo: che cosa è cambiato? Che cosa è rimasto uguale?

LEGGETE • IMMAGINATE • RACCONTATE