

# Una riga al giorno

Idee e giochi per imparare a scrivere



di Luisa Mattia

5 marzo 2025





1. Da dove partiamo per fare una buona storia?
2. Ma come è fatta una storia?
3. Come si impara a inventare le storie?
4. Immaginiamo una storia?
5. Di chi e di che cosa ha bisogno una storia?
6. Come si fa a costruire un personaggio?

# Per iniziare: una storia con le macchie

- Se succedesse che sulla pagina di un racconto cadessero delle macchie di marmellata, che cosa succederebbe? Che cosa potremmo fare? Ma è ovvio, dovremmo cercare di “salvare” la storia!
- Insieme ai bambini, inventiamo così personaggi, situazioni, oggetti ecc. per ogni macchia «dispettosa» e completiamo la storia.
- L'ideale sarebbe poter registrare la NUOVA storia per poi riascoltarla tutti insieme.





## GIOCHIAMO: una storia con le macchie

C'era una volta  che passeggiava in un bosco.

Aveva con sé un  . A un certo punto sentì un rumore strano che

sembrava provenire da  . Incontrò  ... Arrivò a  .

Tutto sembrava tranquillo ma all'improvviso  .

C'era da aver paura di  . Aiuto! Aiuto!



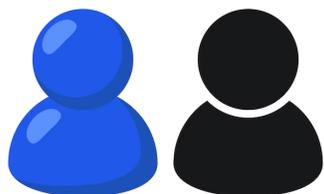
## 1. Da dove partiamo per fare una buona storia?



Guardiamoci intorno



Scegliamo un ambiente



Decidiamo quali saranno i personaggi



## 2. Ma come è fatta una storia?

- Lo **schema**  
di Propp
1. Equilibrio introduttivo (**situazione iniziale**)
  2. Rottura dell'equilibrio (**esordio**)
  3. Azioni dell'eroe (**peripezie**)
  4. Ristabilimento dell'equilibrio (**scioglimento**)





## GIOCHIAMO: fiabe e fantasia

Facciamo un gioco con le fiabe classiche, per esempio:

- *Cappuccetto rosso*
- *Cenerentola*
- *Biancaneve e i 7 nani*

Raccontiamole identificando i 4 punti dello schema di Propp.

“Obbediscono” allo schema? Sì. Quindi non c’è spazio per la creatività?

Che cosa succederebbe se il racconto fosse in alcune parti illeggibile?

Inventiamo...



## 3. Come si impara a inventare le storie?

- I. Calvino, **Tarocchi**

*Quando le carte affiancate a caso mi davano una storia in cui riconoscevo un senso, mi mettevo a scriverla.*

- G. Rodari, **Le carte in favola**

*Personaggi/oggetti/luoghi/situazioni*





## GIOCHIAMO: una storia collettiva

- Su un mazzo di carte incolliamo immagini ritagliate da riviste o giornali.
- Facciamo scegliere a un bambino una carta: dovrà «raccontare» l'immagine raffigurata dando così inizio a una storia collettiva.
- Su un cartellone il bambino dovrà poi disegnare questa prima parte della storia; il compagno vicino dovrà pescare un'altra carta e continuare il racconto, illustrandolo sul cartellone accanto al primo disegno.
- Il gioco continua così fino all'ultimo bambino.



## 4. Immaginiamo una storia?

La  
fantasia  
impara

L'immaginazione  
vede

La  
creatività  
racconta

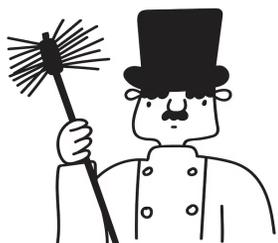
Costruiamo  
una storia con  
le immagini





## GIOCHIAMO: parole a caso

Costruiamo una storia con parole scelte a caso, per esempio:



**spazzacamino**



**scarpa**



**torta**



**capitano**



**bambino**

Chi inizia a inventare partendo da una di queste parole?



Se la parola scelta fosse «**spazzacamino**» la storia potrebbe iniziare così:

*«C'era una volta uno spazzacamino sul tetto, che puliva e puliva camini senza fermarsi mai. Non scendeva mai dai tetti e non sapeva com'era fatta la terra. Conosceva solo i tetti e il cielo finché un giorno...»*

Passiamo parola a qualche altro bambino. La storia potrebbe proseguire così:

*«... finché un giorno non gli cadde una scarpa giù per un camino. Non si può fare lo spazzacamino senza scarpe! E così decise di andarla a recuperare...»*



## 5. Di chi e di cosa ha bisogno una storia?

Una **storia lunga**  
non è necessariamente una **buona storia**.

Una **buona storia**  
è una storia che si può raccontare in **cinque righe**.





## GIOCHIAMO: lo srotolo

Prendiamo un foglio bianco su cui il primo giocatore scrive, senza che gli altri sappiano niente, un **CHI**, cioè un personaggio che gli viene in mente.

Dopo aver piegato il foglio per non far vedere cosa ha scritto, gli altri giocatori vanno avanti: **CON CHI** (un altro personaggio); **DOVE** (un luogo); **QUANDO** (un tempo); **COSA FANNO** (un'azione); **COSA DICE LUI** (una battuta); **COSA DICE LEI** (un'altra battuta); **COSA DICE LA GENTE** (una terza battuta); **COME VA A FINIRE**.



Nel gioco dello srotolo abbiamo visto che le domande partivano da «chi» e «con chi». Questo perché serve un/una protagonista e, naturalmente, un/una cattivo/a da sconfiggere.

**Ma che caratteristiche devono avere i prescelti?**

# SCOPRIAMOLO CON UN GIOCO!





## GIOCHIAMO: 5 e non più di 5

Il gioco consiste nello scegliere solo cinque caratteristiche per ogni protagonista. Per esempio:

- L'eroe/l'eroina: bellezza - forza - supervista - amuleto - povertà.
- Il cattivo/la cattiva: ricchezza - alito cattivo - spada che distrugge - drago in cantina - avarizia.

Inviando una storia in cui i protagonisti hanno queste caratteristiche.



# 6. Come si fa a «costruire» un personaggio?

Le storie vivono con i personaggi che le abitano. È dunque importantissimo scegliere quelli giusti e, soprattutto, saperli muovere e raccontare bene.

**Come si fa a costruire un bel personaggio? Come ce lo raffiguriamo?**

La prima cosa è immaginare il suo aspetto. Un ottimo «catalogo» di personaggi è quello che troviamo attorno a noi, nel nostro gruppo, nella nostra classe... Impariamo a osservare: facciamo il gioco dell'identikit.





## GIOCHIAMO: chi l'ha visto?

Un pericoloso malvivente si aggira per la classe: per catturarlo bisogna fare il suo identikit. Noi siamo il commissario, un bambino è il malvivente, altri due sono i collaboratori (gli «appuntati»), il resto della classe i testimoni.

Diciamo al nostro malvivente di «nascondersi» dai compagni.

Il «commissario» inizierà a interrogare i testimoni, ovvero i suoi compagni. Alcuni appuntati prenderanno «appunti». Ogni testimone potrà fare l'identikit del ricercato e confrontarlo con quelli degli altri.



## L'identikit

1. Per prima cosa cerchiamo di ricordare com'era il suo aspetto fisico: orecchie a sventola? Lentiggini? Naso a patata?
2. Poi passiamo agli abiti: cosa indossa il ricercato? Felpa, una scarpa bianca e l'altra rossa, minigonna ecc.
3. Poi passiamo alle caratteristiche «speciali»: si mette le dita nel naso, divora merendine, indossa sempre gonne, porta il 45 di scarpe...
4. Alla fine facciamo uscire il ricercato dal nascondiglio e lo confrontiamo con l'identikit.





Scrittura



GIUNTI Scuola  
star bene a scuola.





## Una riga al giorno

Impariamo a scrivere con Luisa Mattia

 una RIGA al GIORNO



 una RIGA al GIORNO



[Scopri che cos'è una riga al](#)

 una RIGA al GIORNO



[Segui i consigli di Luisa Mattia](#)

 una RIGA al GIORNO



[Partecipa al contest](#)

 una RIGA al GIORNO



[Leggi le storie dei bambini](#)

**Partecipate al contest e inviateci le vostre storie:**  
**[formazione@giunti.it](mailto:formazione@giunti.it)**

