

Giocare
con le STORIE

1.000
LIBRI...
TANTE
STORIE

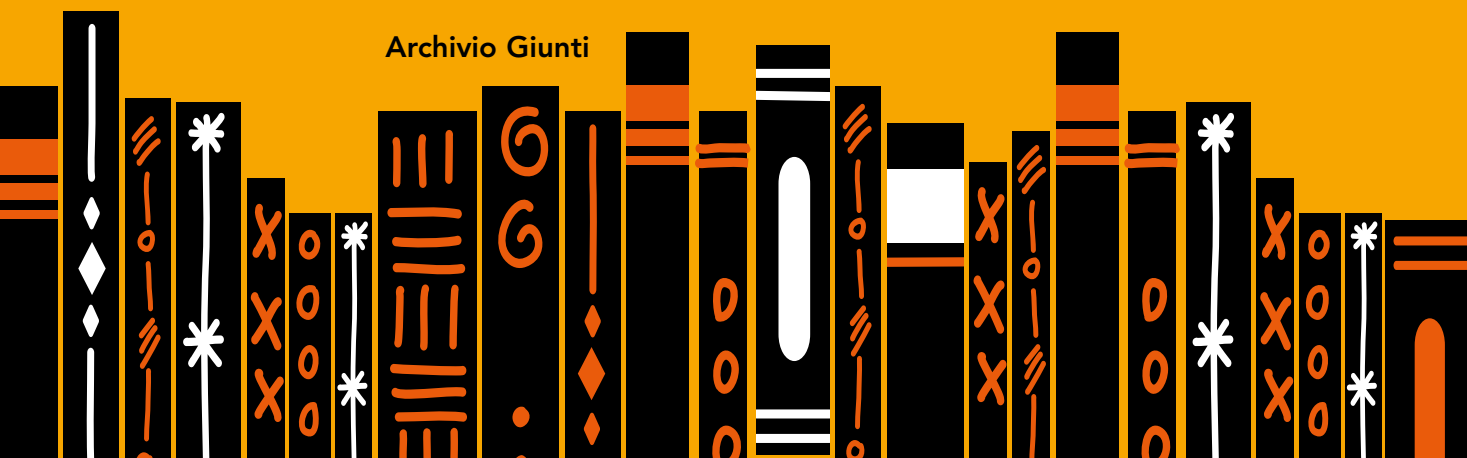


C'ERO ANCH'IO

Riprendiamo questo gioco cooperativo da Sigrid Loos: è un bel metodo per inventare storie collettive.

- Mettiamoci seduti in cerchio, il docente in piedi al centro è "il narratore"
- Il narratore inizia a raccontare una storia nota o improvvisata
- In qualsiasi momento ogni ascoltatore può fermare il racconto dicendo: «C'ero anch'io»; il narratore gli dice allora: «E cosa hai visto?», e l'ascoltatore aggiunge qualche particolare
- Quando l'ascoltatore ha concluso il suo intervento tutto il gruppo conclude con un grande «aha!». Il narratore allora riprende dove l'altro si è fermato
- Quando il meccanismo del gioco è chiaro, si può cedere il posto di narratore a un nuovo narratore
- La storia può essere raccolta e trascritta per successive attività

Archivio Giunti

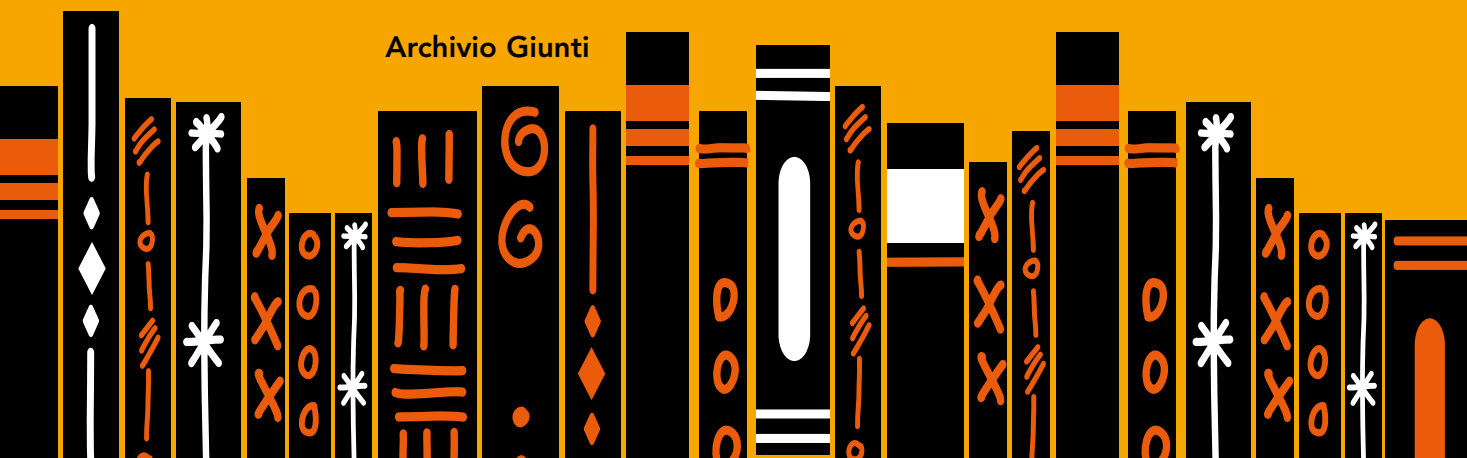


PARTENDO DAI SUONI

Una storia può essere inventata anche a partire da uno stimolo sonoro:

- Registriamo dei suoni al mercato, in stazione, in biblioteca e ascoltiamo insieme alla classe senza dire dove li abbiamo registrati. Che posto è? Cosa sta succedendo?
- Registriamo i rumori di uno stesso posto (due minuti per volta) a diverse ore del giorno... chi lo abita? Chi passa? Si capisce che ore sono?
- Immaginiamoci cosa potremmo usare per riprodurre rumori più complessi: come si fa il rumore del vento? E come si fa il rumore della pioggia? O del mare?
- Proponiamo dei brani musicali provenienti da film diversi: si capisce il genere del film dall'ascolto della colonna sonora? Spesso la musica funziona come commento e ambiente sonoro di eventi precisi: riusciamo a immaginarci cosa succede?
- Prendiamo un brano musicale e proviamo a costruirci insieme una scenetta che ne rispetti il ritmo.

Archivio Giunti



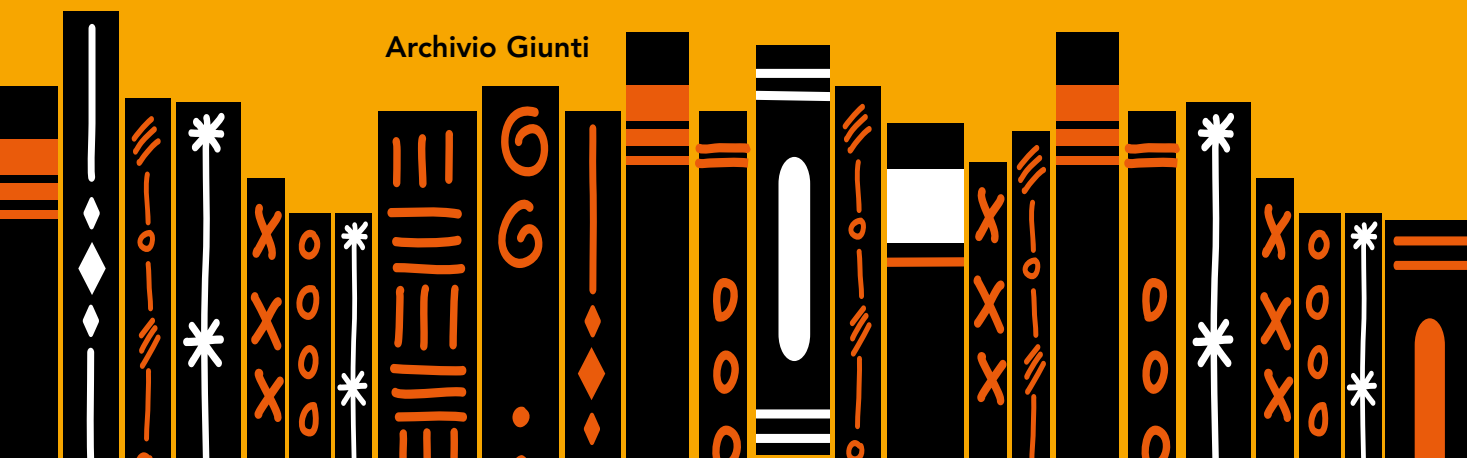
LETTERE E CARTOLINE FANTASTICHE

Di solito, se scriviamo una lettera o una cartolina, il mittente siamo noi. E se il mittente fosse un essere privo di parola: un personaggio letterario (cosa può scrivere il Lupo a Cappuccetto Rosso?), un animale (cosa scriverà la giraffa all'ippopotamo?), un oggetto (cosa scriverà la penna allo scrittore?)?

Un mittente fantastico non potrà che scrivere lettere e cartoline fantastiche:

- scriviamo una lettera o una cartolina dando parola a chi non ce l'ha: che notizie possono scambiarsi scoiattoli e formiche, lupi e principesse, pescecani e orchi?
- leggiamo in classe qualche lettera di personaggio famoso, e proviamo quindi a scriverne (o disegnarne) altre da parte di personaggi storici o mitologici
- sullo stesso principio, proviamo a scrivere lettere a qualche personaggio famoso: al lupo delle fiabe, o a Cappuccetto Rosso, o perfino a un vampiro.
- i personaggi delle fiabe come concluderebbero le lettere o le cartoline? Per esempio la principessa manderà al rospo "saluti e baci"; il gatto con gli stivali scriverà al re "anche qui tutto appartiene al mio padrone".
- Possiamo lavorare con cartoline dei personaggi mitologici. Per esempio Cassandra spedirà un lapidario "auguri", mentre Ulisse dirà a Penelope "forse questa cartolina arriverà prima di me"; Icaro dirà "il tempo vola e qui fa un gran caldo", mentre Dedalo potrà dire "Creta è un vero labirinto!".
- Oppure con personaggi storici o letterari: Cesare dirà "Ho deciso di giocare con i dadi", mentre Pinocchio e Lucignolo, dal Paese dei balocchi scriveranno "ci stiamo divertendo come due asini"

Archivio Giunti



LA BELVA ADDORMENTATA NEL BOSCO

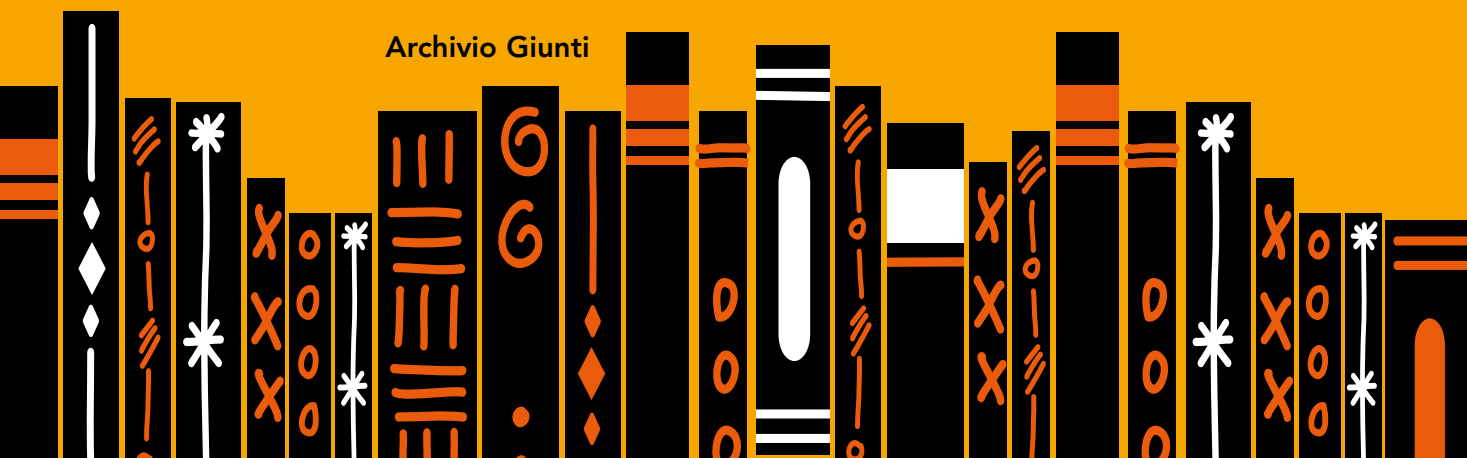
In questo gioco si deve coniare uno nuovo semplicemente togliendo, aggiungendo o scambiando una lettera o sillaba del titolo originale.

- Cambiamo una lettera: da Storie della storia del mondo possiamo ottenere Storie della storia del tondo, oppure Storie della storia del fondo
- Togliamo una lettera: da C'era una volta un lago diventa C'era una volta un ago
- Aggiungiamo una lettera: da Due cuori a ritmo di rap si può coniare Due cuori a ritmo di rapa

Una volta trovato il nuovo titolo, presentiamolo attraverso una breve nuova storia, cercando di far indovinare il cambiamento.

E volendo, possiamo inventare una storia che giustifichi il titolo che abbiamo dato al gioco: cosa farà allora una belva addormentata nel bosco?

Archivio Giunti

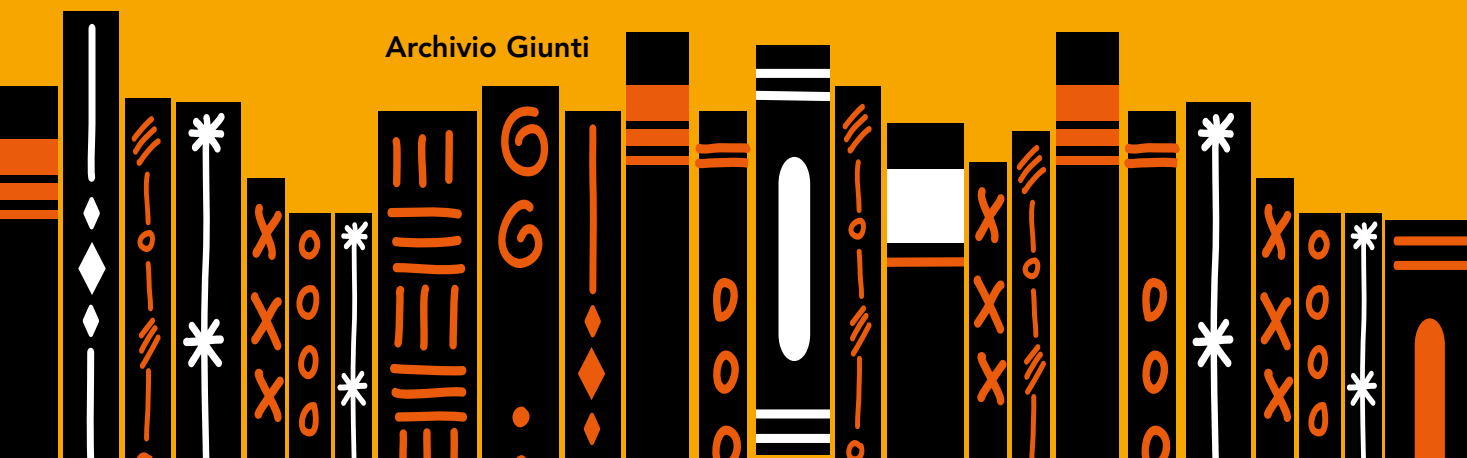


IL MESSAGGIO MISTERIOSO

Un personaggio misterioso ha scritto una lettera alla classe (o a piccoli gruppi). Il mittente, per qualche motivo, non sa o non vuole scrivere: così dentro la busta non ci sono parole ma tre piccoli oggetti (per esempio, una piuma, una biglia, una figurina, un pezzo di carta, una stellina adesiva, delle perline...).

- Prima di provare il gioco, prepariamo le buste: conviene usare delle buste grandi, in cui si possano mettere dentro i piccoli oggetti. Le cose più piccole possono essere attaccate a dei cartoncini bianchi
- Consegniamo la busta (o le buste) e chiediamo anzitutto a chi le apre di descrivere cosa c'è dentro
- Che cosa avrà voluto dire questa persona? Ogni bambina o bambino (o coppia, o gruppo) ha dieci minuti per fare ipotesi e interpretare questo strano messaggio...
- Infine, a gruppi si può provare a mandare una risposta (scritta!) allo strano messaggio.

Archivio Giunti

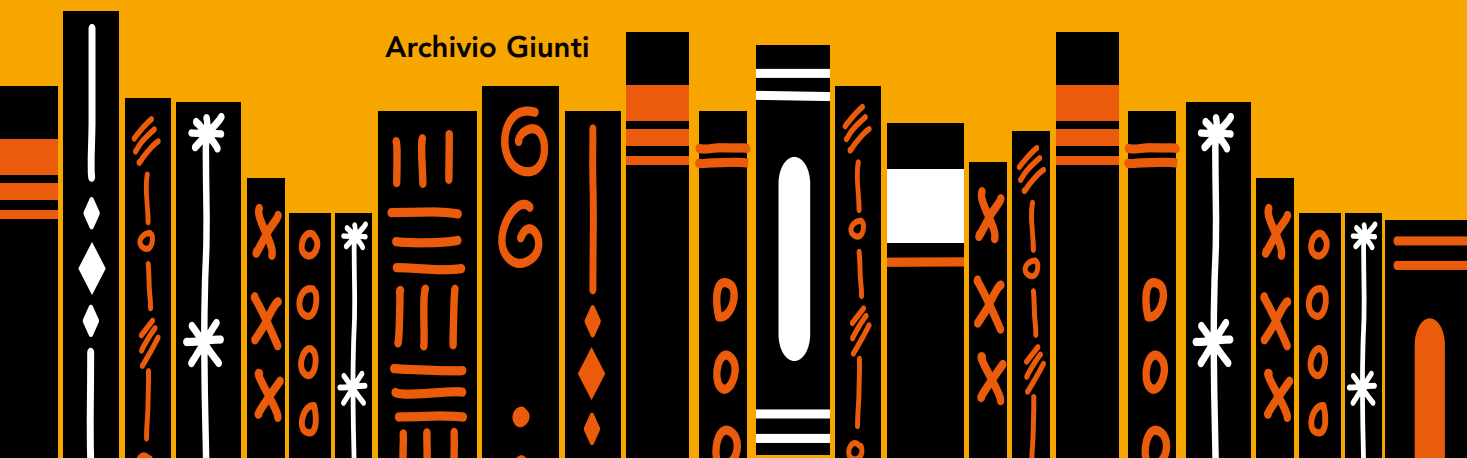


LUOGHI COMUNI GEMELLATI

Certi aggettivi sembrano formare solide coppie di luoghi comuni: dei gemelli siamesi, indivisibili, come in "Forte e coraggioso", "Ampio e luminoso", "Brutto e cattivo"... proviamo a smontarle!

- Selezioniamo alcune coppie stimolo di aggettivi sempre appaiati
- Chiediamo alle bambine e ai bambini se conoscono altre coppie simili, e scriviamole alla lavagna, fino ad averne 10-12
- A questo punto proviamo a cambiare uno dei due aggettivi con il suo contrario, e discutiamo il risultato aiutandoci con delle domande: come sarà fatto un eroe "Forte e pauroso"? Come ce lo immaginiamo? è un personaggio interessante? Ancora: come sarà un locale "Piccolo ma luminoso" - riusciamo a visualizzarlo?
- Possiamo prendere nota delle invenzioni più interessanti e sorprendenti come risorsa per nuove storie: di solito le violazioni al canone sono più interessanti del canone stesso

Archivio Giunti

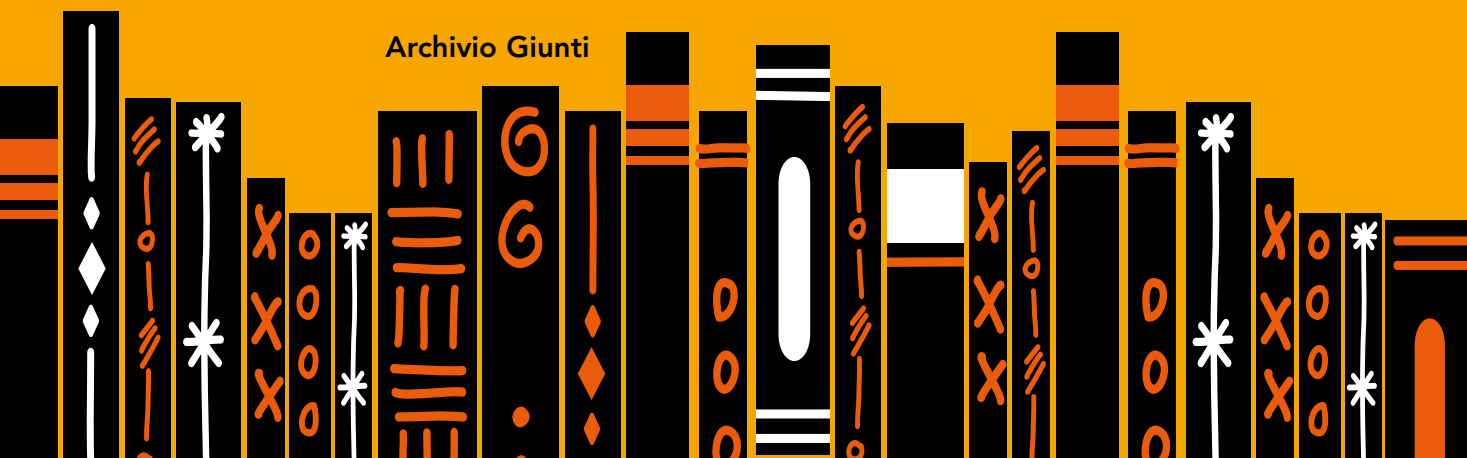


INSALATA DI LIBRI

Da una storia si possono trovare spunti per creare altre storie e cosa succederà se mescoliamo più storie?

- Prendiamo almeno due storie: su alcuni cartellini 10x20 cm (da un A possiamo ricavarne tre) scriviamo il nome di un personaggio, di un oggetto, di un luogo... delle storie. Se proponiamo il gioco in classe prima, ricordiamoci di aggiungere sotto le parole un'immagine che faccia capire cosa c'è scritto.
- Arrotoliamo o pieghiamo i foglietti e mettiamoli in una scatola (o in una zuppietra). Mescoliamo il tutto e cominciamo a pescare: bisogna indovinare la storia o ricomporla nel verso giusto.
- Se vogliamo possiamo narrarla al contrario.
- Se poi le storie sono più di una, il gioco diventa difficile, ma anche più interessante: cosa potrebbe succedere se Biancaneve incontrasse il Gatto con gli stivali? Rodari insegna...

Archivio Giunti



LA FORESTA DI DOMANDE

Più che un gioco, quest'attività è uno spunto per accogliere gli interrogativi della classe. Leggiamo tutti insieme, o divisi per gruppi, lo stesso libro.

- Prepariamo un cartellone con la centro la fotocopia della copertina.
- Chiediamo alle bambine e ai bambini di scrivere alcune domande che la lettura ha suscitato loro.
- Mettiamoci in cerchio e confrontiamo le domande: alcune saranno simili, altre coerenti, altre, invece, lontane...
- Decidiamo quale ammettere: ciascuna va scritta su un post it e incollata sul cartellone, intorno alla copertina.
- Posizioniamo il post it vicino alla copertina se la domanda è coerente con l'argomento centrale, mettiamolo più lontano se suggerisce nuove letture.
- Diamo la risposta alle varie domande: qualcuna avrà necessità di fare qualche ricerca... allora partiamo.

Archivio Giunti

