

Carlo Carzan

Sonia Scalco

Come la lettura

diventa piacevole.

E divertente.

*ri-*animare *la* Lettura

55 giochi
per divertirsi
con i libri

p come **GIOCO**
edizioni la meridiana

Carlo Carzan

Sonia Scalco

Ri-animare la lettura

55 giochi per divertirsi
con i libri

Come la lettura diventa piacevole. E divertente

Prefazione di Marco Dallari

p come **GIOCO**
edizioni la meridiana

Indice

| | | | |
|---|----|--|----|
| PREFAZIONE di Marco Dallari | 7 | 19. Storie con le mani | 61 |
| INTRODUZIONE | 11 | 20. Illustrazioni scomposte | 62 |
| PARTE PRIMA Giochi per conoscersi | | 21. Etichettiamoci | 63 |
| Introduzione | 15 | 22. Il taumatropio | 64 |
| 1. Conosciamoci! | 19 | 23. Orto di libri | 65 |
| 2. Libri che scottano | 20 | 24. La storia strappata | 67 |
| 3. Il cerchio del racconto | 21 | PARTE QUARTA Giochi di società | |
| 4. Chi cerca trova | 23 | Introduzione | 71 |
| 5. Uguali o diversi? | 24 | 25. Il processo a un libro | 73 |
| 6. Era una notte buia e... domandosa | 25 | 26. Mi riconosci? | 74 |
| 7. DNA librario | 27 | 27. La camminata pensante | 75 |
| 8. Cambio identità | 28 | 28. Salvataggi | 77 |
| 9. La casa dei libri | 29 | 29. Un labirinto letterario | 78 |
| PARTE SECONDA Giochi per riscrivere i libri | | 30. Questo è mio! | 79 |
| Introduzione | 33 | 31. Un'illustrazione a quattro mani | 81 |
| 10. Mix max | 37 | 32. Frasi in bottiglia | 82 |
| 11. Che genere sei? | 38 | 33. I cavalieri del libro | 83 |
| 12. Gnosi delle fanfole | 39 | 34. La piramide | 84 |
| 13. Mischiacarte | 41 | 35. L'orologio segna il tempo | 86 |
| 14. Ancora la stessa storia! | 43 | 36. Raffica di parole | 87 |
| 15. Metaforicamente | 44 | PARTE QUINTA Giochi per piccoli critici letterari | |
| 16. Oulipo | 46 | Introduzione | 91 |
| PARTE TERZA Giochi artistici e creativi | | 37. Crescendo poetico | 93 |
| Introduzione | 53 | 38. Codice critico | 94 |
| 17. Fotoromanzo | 57 | 39. Palindromo critico | 95 |
| 18. Simbolica-mente | 59 | 40. Un libro sette parole | 96 |
| | | 41. Mal di mare | 98 |

| | |
|------------------------------|-----|
| 42. Tutto in forma | 99 |
| 43. Critica acrostica | 100 |

PARTE SESTA

Campionati di lettura, giochi di parole

| | |
|----------------------------------|-----|
| Introduzione | 105 |
| 44. Campionato di lettura | 107 |
| 45. La parola intrusa | 107 |
| 46. Rimetti | |
| in ordine le frasi | 107 |
| 47. Il labirinto | 108 |
| 48. Il cambiaparola | 109 |
| 49. Il puzzle | |
| della copertina | 109 |
| 50. L'incastro | 110 |
| 51. Il codice fiscale | 110 |
| 52. Chi l'ha detto? | 111 |
| 53. L'identikit | 111 |

PARTE SETTIMA

Giochi da tavolo e giochi di carte

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Introduzione | 115 |
| 54. Il monopoli letterario | 117 |
| 55. Il gioco dell'oca | |
| delle fiabe | 118 |
| 56. La tombola | |
| delle parole | 120 |

| | |
|---------------------|-----|
| BIBLIOGRAFIA | 123 |
|---------------------|-----|

Introduzione

.....

Attraverso il gioco si può assicurare all'infanzia la piena soddisfazione dei suoi bisogni fondamentali; la soddisfazione completa di questi bisogni necessita però di un continuo rapporto tra adulti e ragazzi.

L'obiettivo di questo libro è dunque dare agli adulti gli strumenti per “tornare bambini”, riscoprire la voglia di giocare, la passione per il gioco e per la lettura; solo avendo passione si possono trasmettere contenuti, dare strumenti, stimolare, creare delle regole. Il gioco diventa così uno strumento fondamentale unico nel suo genere, capace di abbattere le barriere dell'età, eliminare le differenze, facilitare i rapporti.

Spesso il gioco è stato visto in netta contrapposizione con il mondo scolastico, niente di più falso! Giocare è piacevole e se un'attività piace la si svolge con grande facilità.

Saper stare insieme, seguire delle regole, studiare, conoscere, sono senz'altro punti di riferimento per un educatore, ma per ottenere dei risultati bisogna renderli piacevoli perché presentare sotto forma di gioco oppure con “metodo giocoso” un'attività, facilita il suo svolgimento e rende gli obiettivi da raggiungere più vicini.

Ma ecco che la figura dell'insegnante si trasforma da colui che trasmette sapere a educatore che aiuta i propri studenti a crescere, a trovare gli strumenti per superare le difficoltà.

Rodari ha scritto: “Non si nasce con l'istinto della lettura, come si nasce con quello di mangiare e bere”. Leggere non è una necessità primaria dell'individuo, ma diventa un bisogno intellettuale, legato alla sua crescita, alla formazione del bambino e dell'adolescente.

Spesso di fronte a questa consapevolezza la reazione degli educatori, del sistema scolastico, dei genitori, è stata una costante costrizione del bambino alla lettura. Niente di più errato: leggere significa scoprire, conoscere, curiosare, amare, soffrire, significa provare emozioni.

Questo percorso è dunque un viaggio che cerca di conciliare la didattica ludica con l'animazione alla lettura, tante piccole idee per “ri-animare” la lettura, affinché essa diventi gioco, divertimento, piacere.

Un approccio che parte dall'oggetto libro per arrivare al cuore del lettore. Il primo passaggio è proprio quello di rendere il libro un oggetto quotidiano per i ragazzi, fuori dalla logica del libro di testo e dentro la logica del libro come forziere dei ricordi e delle storie.

Ri-animare la lettura significa risvegliare la passione per la parola scritta, per il racconto, viaggiare nel mondo della fantasia e allo stesso tempo utilizzare strumenti propri dell'animazione, intesa come *anima in azione*, idee in movimento, attività creative piacevoli e con un forte rilievo culturale.

Il cammino che proponiamo è frutto di anni di attività d'animazione alla lettura, svolta con i ragazzi e nell'ambito della formazione con i docenti.

Sono proposte ludiche pensate per rendere il libro meno alieno al vissuto del bambino e del ragazzo, per provocare curiosità e allo stesso tempo riuscire ad avvicinare i ragazzi alla lettura in modo partecipativo. Ogni gioco ha sempre come riferimento il libro, tutte le attività – anche quelle di scrittura e creative – partono dall'esistenza di un libro appena letto.

Tra le varie pubblicazioni che si trovano nel mercato editoriale spesso si parla di scrittura creativa o di attività artistiche. In questo libro il punto di vista è differente, tutte le attività sono pensate per essere realizzate utilizzando libri per ragazzi, lasciando che il libro si trasformi in un "giocattolo", senza mai dimenticare che il nostro obiettivo è il *piacere della lettura*.

7 DNA librario

- Partecipanti** da 6 ragazzi in su.
Età dagli 8 anni in su.
Materiali almeno 20 libri differenti.
Obiettivo associare il libro al carattere di una persona.

Svolgimento

Si dispongono 20 libri sopra un tavolo, tutti i partecipanti devono osservarli e sfogliarli per circa cinque minuti. Passato il tempo i giocatori si dispongono in cerchio.

Chi ha letto più libri nell'ultimo mese è il primo a giocare; sceglie tre libri dal tavolo e li porge come "dono" a tre giocatori differenti.

La scelta non deve essere casuale, ma anzi deve esserci un collegamento tra il libro e la persona che lo riceve.

Lo scopo degli altri giocatori è quello di scoprire qual è il collegamento.

Chi riesce nell'intento guadagna un punto; il turno quindi passa al giocatore successivo in senso antiorario. Quando tutti hanno scelto e donato i libri, il gioco si conclude e vince chi ha più punti.

I consigli del Ludomastro

In questo gioco l'obiettivo è di trovare qualcosa che accomuna una persona ad un libro; è utile stimolare i partecipanti a cercare riferimenti nel carattere, nel vissuto e nelle esperienze dei compagni di gioco.

Ciò può servire per conoscersi meglio a partire da un libro. In caso di molti partecipanti si può decidere di completare il gioco dopo i primi 8-10 turni, così com'è possibile fare più turni in caso di un numero esiguo di giocatori.

16 Oulipo

- Partecipanti** da 1 a 50.
- Età** dai 7 anni in su.
- Materiali** carta e penna.
- Obiettivo** strutturare e destrutturare le storie.

Svolgimento

Questo gioco di riscrittura riprende la tradizione dell'Oplificio di Letteratura Potenziale che vide scrittori come Queneau, Perec, Calvino ed altri ancora, sperimentare modalità di costruzione e trasformazione del testo narrativo attraverso i giochi e le tecniche che trovate di seguito.

Tra le varie costruzioni di giochi proposte dall'Oulipo e dalla sua versione italiana l'Oplepo, abbiamo scelto quelli che in qualche modo ci riconducono alla riscrittura del testo, quindi il punto di partenza è scegliere un libro che si è letto per iniziare la sua trasformazione.

“S + N”

Scegliere un brano dal libro, sostituire ogni termine con una parola che cade n posizioni più avanti in un dizionario, il risultato sarà tanto più stonato quanto maggiore l' n scelto. Nella tradizione Oulepiana, il valore n era uguale a 7, ma potete sceglierlo a piacimento. E non vi preoccupate del significato del nuovo testo, l'importante è navigare tra le parole.

Vincolo del prigioniero

Scegliete un brano e riscrivetelo usando solo lettere con delle gambette, in pratica sono vietate le lettere $b, d, f, g, h, j, k, l, p, q, t, y$.

Lipogramma

In questo gioco linguistico il brano viene riscritto senza poter usare una determinata lettera. In pratica si sostituisce ogni parola che contiene la lettera *proibita* con un suo sinonimo che non la contiene.

Un altro tipo di lipogramma può essere quello monovocalico, cioè in cui si usa un'unica vocale, ponendo un vincolo su più lettere, nel caso delle vocali, un testo in cui non si possano usare tutte le altre vocali, ma solo la prescelta.

Rigrafia

In quest'attività il testo si riscrive attraverso il riordinamento di alcune sue righe tipografiche. La sua struttura è stata ideata da Aldo Spinelli, che ha dettato le seguenti regole:

- scegliere un brano dal libro che s'intende riscrivere;
- ricopiare la prima riga del primo capitolo nella sua esatta configurazione tipografica, se per esempio termina con una parola interrotta, la si mantenga tale;
- cercare un'altra riga, in una parte qualsiasi dell'intero testo, che possa proseguire o chiudere con un punto a capo la frase. La scelta potrebbe sembrare arbitraria, ma conduce poco per volta alla costruzione della nuova "storia". Bisogna quindi fare attenzione al senso del brano che si va costruendo;
- ripetere la procedura fino ad un numero prefissato di righe;
- l'ultima riga del brano riscritto deve essere la stessa ultima riga del testo base.

Traduzione poetica omografica

In questo gioco di riscrittura di un brano le sequenze di lettere vengono sottoposte a diverse segmentazioni. Ne derivano, pur con ritocchi di punteggiatura, due testi differenti, in due lingue differenti, con differenti significati.

La lingua in cui si traduce il testo può avere assonanza con lingue conosciute, ma può essere anche una lingua fantastica che viene creata al momento.

Nella nostra proposta il brano si trasforma anche nella forma, diventando un componimento poetico. Ecco un esempio: la borsa, la giacchetta, il quaderno, uno a righe e uno a quadretti, il diario, la matita, quella azzurra sì, il temperino no, lo frego a qualcuno...

*Labor sala giac,
 chetta il qua
 derno un oari
 ghe eu noaqua,
 dretti il dia,
 rio la mati,
 taquel la azzur,
 rail tempe,
 rino no!
 Lofre goaqu
 alcuno...*

Rimbalzi statistici

Facciamoci aiutare ancora da Aldo Spinelli che ha ideato la struttura di questo gioco.

Per ciascuna lettera dell'alfabeto esiste una determinata frequenza di utilizzazione.

Il "rimbalzo" obbliga a riscrivere un testo, nel quale una prefissata lettera non solo è utilizzata nel pieno rispetto della relativa frequenza, ma è pure posizionata con ritmo costante. L'esempio che Aldo Spinelli ha scelto prevede l'uso della lettera *e* per una prima esemplificazione. La *e*, in italiano, ha una frequenza pari all'11,1%; ciò significa che mediamente essa appare ogni 9 lettere.

Ecco l'incipit di questo "rimbalzo" che ha per titolo *Le ripartite*:

Eh già. Potrei iniziare così, in questo modo lento o anche un poco spento: una anemica maniera di concentrarmi per produrre qualcosa. E abbozzare, dopo, un preciso intreccio in questa facile quanto preoccupante forma di regola, una restrizione strana, che io mi vanterò di usare...

Anagrafie

La struttura di questo gioco è stata ideata dal Sal Kierkia, consiste nella riscrittura di un testo dato con le stesse parole e segni d'interpunzione distribuiti in ordine diverso.

Una sorta di anagramma del brano, in cui a spostarsi non sono le lettere ma le parole.

Ecco un piccolo esempio da un brano di Jorge Amado ne *La palla innamorata*:

Il destino dei palloni da calcio è fare gol e la palla buca-reti, come dice il suo nome, era la massima autorità in materia per la qualità ed il numero delle reti segnate.

La materia palla da calcio, come per il nome era destino, il suo gol è fare reti, e la qualità e autorità dei palloni la massima, dice segnate in buca il numero delle reti.

I consigli del Ludomastro

Il lavoro svolto dall'Oulipo è forse uno dei più interessanti e utili per il nostro lavoro di riscrittura.

Potete approfondire le tematiche, conoscere gli autori e come si è sviluppato il percorso fino ai nostri giorni visitando i siti internet www.oulipe.net e www.oulepe.it da dove abbiamo tratto ispirazione e le regole di alcuni giochi che abbiamo proposto, dove ne troverete altri ancora.

Ricordate che questo tipo di scrittura è principalmente basata sulla ricerca delle parole e sulla risoluzione dei problemi e delle scelte da attuare. Può essere facilmente integrato in un percorso di problem solving e di metacognizione da realizzare con i ragazzi.

19

Storie con le mani

Partecipanti

da 8 a 15.

Età

dai 7 anni in su.

Materiali

ceroni a matita anallergici, cartoncini colorati, teatrino delle marionette, uno specchio.

Obiettivo

rappresentare la storia con le mani.

Svolgimento

Usare le mani, usare i gesti per esprimere i sentimenti può essere normale ma dipingersi le mani, farle diventare delle marionette è tutt'altra cosa.

Leggere attentamente una storia dove possibilmente ci siano molti dialoghi, man mano che si legge, realizzare in estemporanea una piccola rappresentazione, giocando con le voci, le mani, il corpo.

Quindi far scegliere ad ogni bambino il personaggio in cui si identifica meglio e giocare con le mani in maniera tale che queste diventino il personaggio scelto.

Con l'aiuto dei colori creare sulle manine dei bimbi il viso o il corpo del personaggio, giocando molto sull'immaginazione del bambino.

Una volta che tutti i bimbi si sono immedesimati si può realizzare una piccola rappresentazione teatrale con l'uso delle mani.

I consigli del Ludomastro

Un'attività per i più piccoli, pensata per conciliare narrazione, laboratorio creativo e drammatizzazione.

Ponete piccole attenzioni all'uso dei materiali, scegliendo colori adatti alla pelle e magari allestendo un piccolo "teatrino delle mani".

In questo caso un laboratorio creativo diventa gioco di narrazione e tutto parte da un libro. È questo l'approccio che vogliamo utilizzare a partire dai bambini più piccoli, rendere il libro un oggetto comune al loro vissuto, un oggetto che si trasforma da compagno delle storie a compagno di giochi.

28 Salvataggi

Partecipanti da 8 a 10.

Età dagli 8 anni in su.

Materiali una corda abbastanza lunga, un libro per ogni partecipante.

Obiettivo favorire la socializzazione.

Svolgimento

La vostra nave sta affondando, siete su di una scialuppa e dovete salvare i vostri libri, ma siete molti, rischiate di pesare troppo, chi riuscirà a salvare i libri?

Disporre i giocatori in cerchio, dietro ad ogni giocatore, a circa un metro e mezzo vengono posti da 3 a 5 libri.

Si fa passare la fune fra le mani di tutti i partecipanti e la si annoda per chiudere il cerchio. I giocatori la afferrano con una mano e la tengono in tensione.

Al via del conduttore ogni giocatore deve afferrare un libro senza mollare la corda e creando ulteriore tensione nel cerchio, considerando che tutti tireranno dal proprio lato.

Vince chi riesce per primo a tenere tre libri e tirare la corda contemporaneamente. Ricordate che:

- si può prendere un solo libro per volta;
- se si molla la corda si devono posare tutti i libri per terra e riprendere la corda;
- i libri una volta presi si possono tenere ovunque, anche in tasca!

I consigli del Ludomastro

Un gioco semplice e divertente, utilizzatelo in palestra, ma anche in una competizione con altri giochi di movimento.

Qui i libri sono proprio un oggetto da salvare!

Se volete renderlo più semplice per i bambini più piccoli, diminuite il numero dei libri.

37 Crescendo poetico

Partecipanti da 1 a 20.

Età dai 7 anni in su.

Materiali carta, penna, dizionario.

Obiettivo stimolare lo spirito critico e la ricerca di parole.

Svolgimento

Cosa può esserci di più emozionante di una poesia?
Come possiamo descrivere ciò che proviamo quando leggiamo un libro?

Proviamo a scrivere una poesia un po' particolare, nella quale ogni verso è costituito da una sola parola ed ogni parola successiva è più lunga di una lettera.

Bisogna quindi fare attenzione nello scegliere le parole che descrivono il libro, è consigliabile partire da parole con poche lettere in modo da poter scrivere una poesia con più versi.

Ecco un esempio di *crescendo poetico* dedicato a Pinocchio:

Il
Mio
Naso
Lungo
Bucava
Magiche
Amicizie

I consigli del Ludomastro

Un gioco semplice e divertente, che può essere realizzato anche con i bambini più piccoli.

Per aiutare i partecipanti nella ricerca delle parole si può utilizzare un dizionario, e magari fare un elenco di parole da 2 e 3 lettere, che possono essere utilizzate in più componenti.

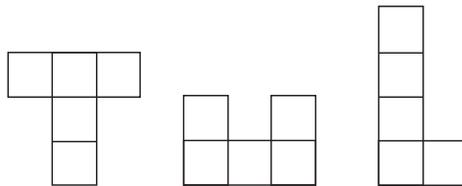
Non dimenticate che l'obiettivo è di descrivere, criticare e valutare un libro.

50 L'incastro

Un gioco per usare le costruzioni anche durante un campionato di lettura.

Preparate una griglia a quadri molto grandi 8x8. Scegliete un libro di riferimento e scrivete sulla griglia una frase che lo riguarda di 64 caratteri (senza spazi).

Ritagliate tutta la griglia lungo i quadretti, formando dei pezzi simili a questo e di altre forme:



Lo scopo del gioco sarà quello di ricomporre la griglia incastrando nuovamente i pezzi e scoprire la frase nascosta, tutto nel minor tempo possibile.

51 Il codice fiscale

Avete presente i nostri codici fiscali? Un insieme di lettere e numeri che sembrano non significare nulla. Costruiamo quelli per il campionato di lettura.

Scegliere 10 parole che fanno riferimento ad un libro, devono essere importanti, come i nomi dei personaggi, dei luoghi, oggetti comunque riconoscibili nel libro.

Ad ogni parola togliere tutte le vocali e lasciare le consonanti.

Lo scopo del gioco è quello di trovare tutte le parole originarie, inserendo le vocali, nel minor tempo possibile.

Per rendere il gioco coinvolgente non dite il numero di lettere che compongono le parole e nemmeno dove mancano le vocali.

Rodari ha scritto: "Non si nasce con l'istinto della lettura, come si nasce con quello di mangiare e bere".

E, infatti, leggere non è una necessità primaria dell'individuo, eppure lo riconosciamo come un bisogno intellettuale, legato alla formazione del bambino e dell'adolescente. Leggere, si dice, è alimento per lo spirito.

Sarà, forse, per questa ragione che l'atteggiamento degli educatori, insegnanti e genitori è sempre lo stesso: costringere alla lettura, mettere con forza nelle mani dei loro bambini dei libri. Magari dei libri di testo, associando a scuola interrogazioni e voti. Niente di più errato: leggere significa scoprire, conoscere, curiosare, amare, soffrire. Significa vivere emozioni.

Ecco, allora, un libro per scoprire che con i libri si può anche giocare. E divertirsi.

Un libro per conciliare la didattica ludica con l'animazione alla lettura. Un libro-miniera dal quale estrarre creativamente idee, sempre nuove e adatte ai diversi contesti, per "ri-animare" la lettura e trasformarla in un gioco.

Ri-animare la lettura significa risvegliare la curiosità per la parola scritta, per il racconto, viaggiare nel mondo della fantasia e allo stesso tempo utilizzare strumenti propri dell'animazione, intesa come *anima in azione*, idee in movimento che si generano nello scambio del gruppo.

Carlo Carzan, nato a Palermo nel 1967, ha trascorso la sua infanzia giocando ed in realtà non ha mai smesso. Occupa la sua giornata scrivendo storie, giochi, progettando attività che poi realizza con ragazzi e adulti e si riposa leggendo e giocando con le sue due bambine.

Si occupa di formazione per docenti ed operatori ludici, di laboratori con i bambini, di animazione alla lettura, collabora con enti pubblici e privati, case editrici e operatori culturali.

Con la meridiana ha pubblicato *Il kit del bravo supplente* (2006).

Sonia Scalco, animatrice ed esperta di attività artistiche, coordina le attività della Biblioludoteca "Le Terre del Gioco" (uno spazio di crescita, confronto e sperimentazione per bambini dai 6 ai 12 anni) e si occupa anche di laboratori creativi e di didattica ludica e museale, organizzando percorsi ludici nei musei e nelle scuole, associando la narrazione e i libri ai laboratori. Realizza percorsi sulla costruzione di libri con i bambini, valorizzando il lavoro estetico integrato con quello narrativo.

Insieme hanno dato vita a "Così per Gioco", la prima ludoteca palermitana per ragazzi, e vinto il Premio Andersen 2009 per la promozione della lettura, per il lavoro che svolgono da anni, "rianimando" lettori di tutte le età.

EURO 14,00 (I.i.)

ISBN 978-88-6153-093-5

