

TECNICHE DI ANIMAZIONE DELLA LETTURA

GIOCARE CON I LIBRI

Si possono fare tantissimi giochi con i libri, in questa sede ne segnaliamo alcuni da proporre ai bambini in abbinamento ad una lettura ad alta voce. Questi giochi si devono considerare spunti che possono essere rielaborati e modificati in base alle caratteristiche e agli interessi dei bambini cui sono proposti. Essi possono essere utilizzati anche come tappe in percorsi di lettura o per fare delle gare fra classi; nel primo caso si potrebbe leggere un libro alla classe e poi dividere i bambini in tre o quattro gruppi e quindi fare delle gare. Nel secondo caso, ogni bambino potrebbe scegliere un libro da leggere da solo e poi i giochi potrebbero essere proposti come sfida tra due classi. L'importante è non dimenticare che i giochi non sono finalizzati a verificare la comprensione del testo letto ma solo a far divertire i bambini!

Un gioco molto accattivante da fare è la "Macedonia di titoli": ai bambini si propongono dei titoli che sono stati tagliati in due parti e loro, soli o a gruppi, devono ricostruire il titolo corretto. I titoli creati sono spesso molto divertenti, i bambini incuriositi dai titoli vogliono, di solito, poter sfogliare i libri. Inoltre, questo gioco può essere utilizzato per insegnare ai bambini ad utilizzare gli strumenti di ricerca bibliografica (catalogo della biblioteca scolastica, cataloghi di editori, cataloghi on-line di biblioteche).

Modalità di preparazione:

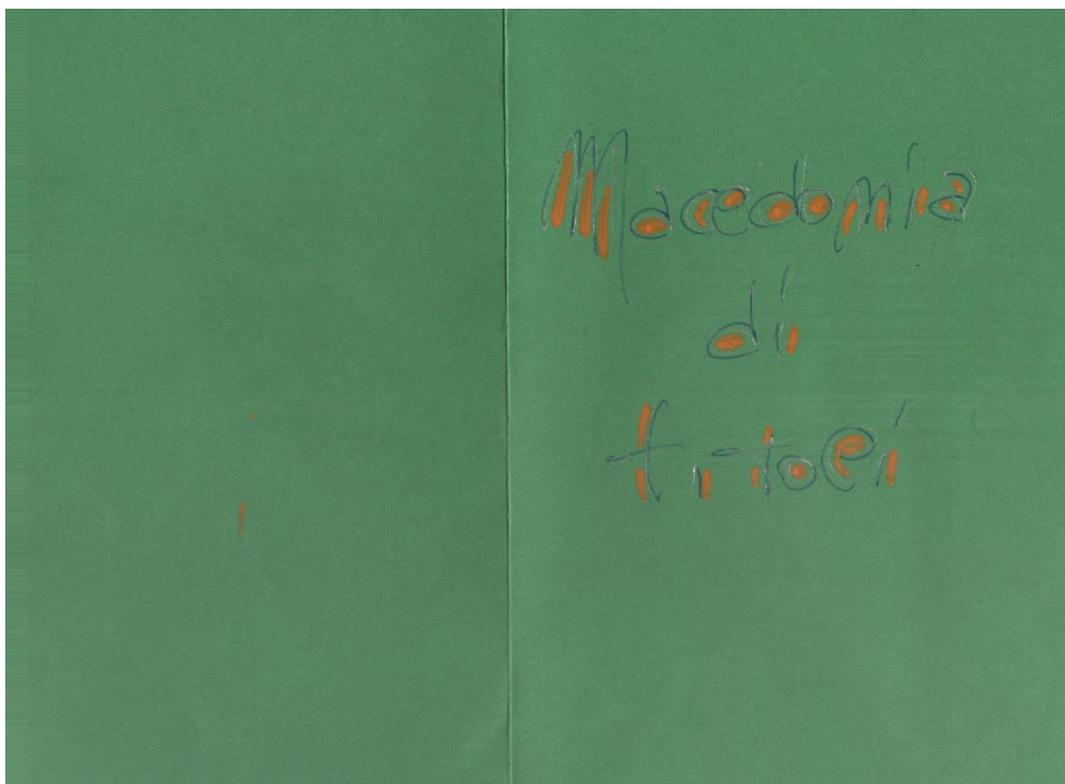
Scegliere titoli di libri adatti al proprio gruppo classe per età e interessi, preparare dei cartoncini bianchi su cui scrivere la prima parte del titolo (almeno 4) da incollare all'interno di un cartoncino A4 colorato: preparare altri cartoncini (il doppio rispetto a quelli che contengono la prima parte) dove scrivere la parte finale dei titoli.

Svolgimento del gioco:

I bambini devono ricostruire il titolo esatto con/senza aiuto di strumenti bibliografici.

Stabilire un tempo massimo in cui svolgere il gioco.

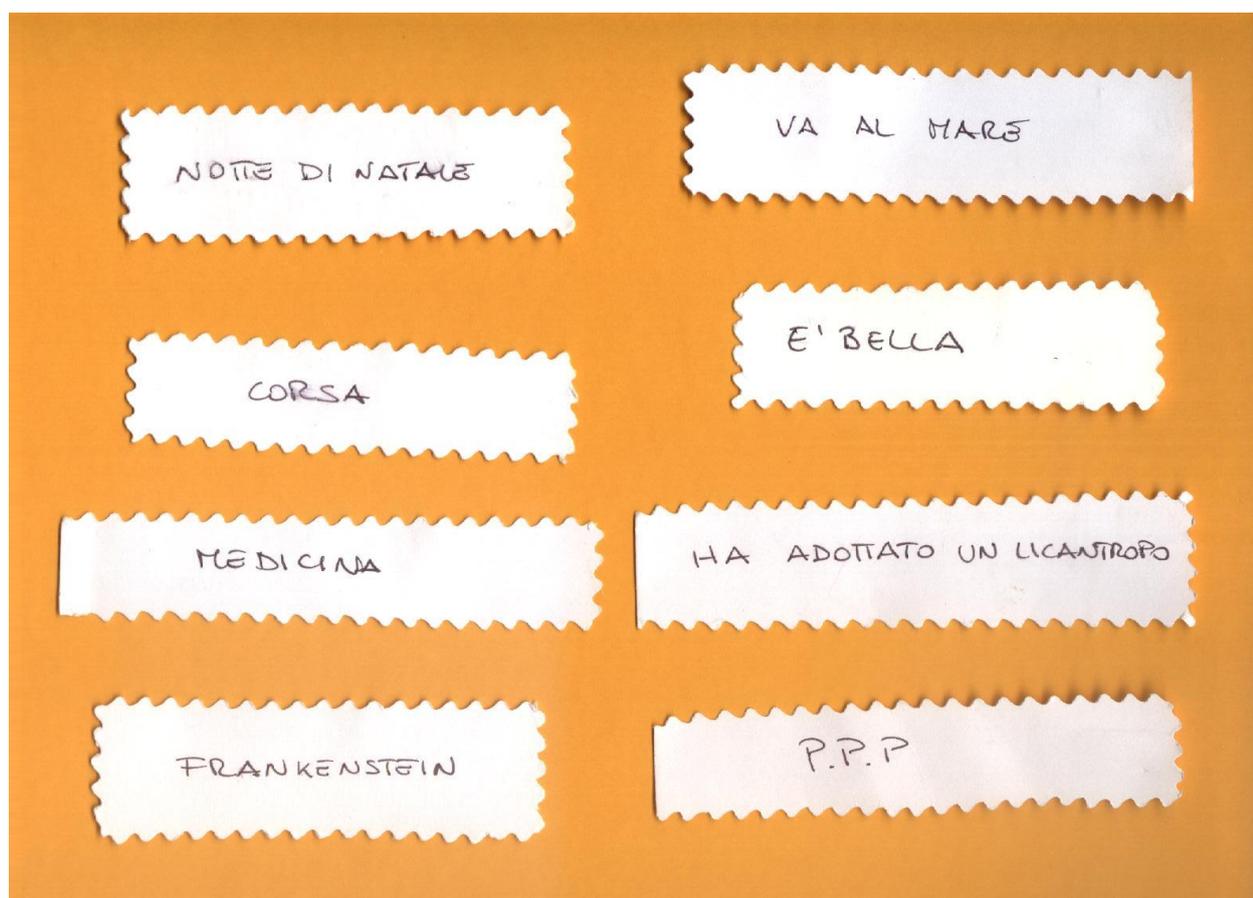
Le immagini qui riportate si riferiscono a titoli adatti a bambini del secondo biennio.



Copertina del gioco (1 per ogni bambino/gruppo)



Interno del cartoncino



Cartoncini con la parte finale dei titoli che i bambini devono sistemare sul cartoncino A4 fissandoli, ad esempio, con dei fermagli.

La struttura del gioco "Macedonia di titoli" può essere utilizzata anche per proporre altri giochi come, ad esempio, giochi per abbinare autore-titolo, titolo-collana, libro-editore ecc.

Altro gioco molto divertente che si basa sulla capacità dei bambini di leggere velocemente ma attentamente è "Il titolo esatto" Ad ogni bambino/gruppo si propongono alcuni autori adatti alla loro età e un elenco di titoli che differiscono l'uno dall'altro per una parola e i bambini devono trovare il titolo esatto.

Ad esempio, per le classi III, IV e V si può giocare così:

ROALD DAHL

↑ I torelli

↑ Gli stortelli

↑ Gli sporcelli

↑ I porcelli

MARGARET MAHY

↑ La battaglia delle gomme e altre storie

↑ La battaglia delle chewing-gum e altre storie

↑ La battaglia delle donne e altre storie

↑ La battaglia delle gonne e altre storie

GIANNI RODARI

↑ Gli affari del Signor Matto

↑ Gli affari del Signor Gatto

↑ Gli affanni del Signor Gatto

↑ Gli affetti del Signor Tatto

BIANCA PITZORNO

↑ Clorofilla dal velo blu

↑ Cloromilla dal cielo blu

↑ Cloromilla dal velo blu

↑ Clorofilla dal cielo blu

Le illustrazioni presenti nei libri permettono di proporre giochi molto interessanti, per esempio, per i bambini dai 5 ai 7 anni, si potrebbe leggere una storia quindi mostrare le illustrazioni, anche fotocopiate dai libri, in ordine casuale e proporre loro di ricostruire la sequenza temporale. Per i bambini più grandi, si possono leggere brani di due o tre libri, presentare immagini anche relative a brani diversi da quelli letti, purché siano riconducibili a quest'ultimi, e invitarli ad associare ad ogni immagine il libro giusto.

Ai bambini del secondo biennio si possono proporre giochi sui personaggi, sui luoghi e sulla trama: in questi casi o si legge un libro all'intera classe oppure ogni bambino legge un libro. Nel primo caso i bambini verranno divisi in gruppi e ogni gruppo dovrà trovare le soluzioni corrette dei giochi nel più breve tempo possibile. Nel secondo caso i bambini, sempre divisi in gruppi, concorreranno con la loro conoscenza del libro letto a far vincere il proprio gruppo.

Sui personaggi si può giocare partendo dalla lettura di un brano che ne riporta la descrizione e si deve fare l'abbinamento titolo del libro-nome del personaggio. Oppure ad ogni titolo si devono abbinare almeno due nomi dei personaggi.

Dalla lettura di un brano che descrive un luogo si deve risalire al titolo e al luogo dove si svolge l'azione. Oppure, nel caso che si legga un solo libro alla classe, ogni gruppo dovrà indicare quelli che considera gli elementi caratteristici del luogo in cui si svolge la storia.

Il gioco con la trama può essere utilizzato anche per invogliare i bambini alla lettura: ad esempio, si possono fotocopiare le trame dei libri, distribuirle ai bambini che devono trovare il titolo giusto scegliendolo da un elenco. Nel caso in cui ai bambini sia stato proposto di leggere un libro a testa, il gioco potrebbe consistere nella lettura delle prime frasi di un libro e i bambini devono indicarne il titolo.

Le immagini dei giochi presentati qui di seguito sono tratte dal

libro: P. Brasseur, 1001 attività per raccontare esplorare giocare creare con i libri, Lapis, 2009.

Una collezione di parole

Raccogliere parole di tutti i tipi

In barattoli di vetro, scatole, buste, salvadanai... collezionate insieme ai bambini le parole trovate nei libri che avete letto. E sentitevi liberi di scegliere dei criteri diversi da quelli che vi proponiamo qui!

- **ETÀ:** dai 6 anni
- **NUMERO:** individuale o in gruppo
- **MATERIALE:** contenitori per le parole (a scelta), carta e matita
- **OBIETTIVI:** arricchimento del vocabolario, stimolare la creatività verbale



DAMMI UNA PAROLA E... INVENTO UNA STORIA!

Collezionate delle parole in questi barattoli: eroi, oggetti sconosciuti, luoghi, azioni spettacolari. Prendete una parola da ogni vaso, a caso. Ecco come comincia la vostra storia!

- **Esempi:** un (eroe) vuole trovare (un oggetto) in (un luogo). Per riuscire a prenderlo deve (azione).

eroe:



una mucca innamorata

luogo:



una grotta

un oggetto:



una macchina volante

azione:



scalare il fagiolo magico



Per i più piccoli: la scatola delle parole

Prendete una scatola. Mettete dentro i bigliettini con su scritte le parole "preferite" dei bambini e su cui incollerete (o disegnerete) l'immagine corrispondente. Non mettete troppe parole alla volta: aspettate che i bambini le abbiano imparate prima di aggiungerne altre...

Idea! libri pieni di "ricette" per inventare storie

Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia*, Einaudi, 2001
Bianca Pitzorno, *Il manuale del giovane scrittore creativo*, Mondadori, 2003

Fare domande?

- **ETÀ:** dai 5 anni
- **NUMERO:** individuale o in gruppo
- **MATERIALE:** un albo
- **DURATA:** 10 minuti
- **OBIETTIVO:** scoprire che ogni libro può avere un significato diverso a seconda di chi lo legge: non esistono libri a "senso unico"



Bisogna fare domande ai bambini dopo aver letto la storia?

Importante: evitate di fare domande DURANTE la storia

Che cosa direste se, al cinema, qualcuno fermasse la proiezione, accendesse la luce e dicesse: "Secondo voi, cosa succederà ora?".

LE DOMANDE APERTE

(sono quelle che permettono diverse risposte: sono queste le più interessanti)

sui i sentimenti suscitati dalla storia

- ✓ Cosa ti è piaciuto di più?
- ✓ Che cosa non ti è piaciuto? Perché? (Non chiedete: "Hai avuto paura?". Questa domanda, troppo diretta, spesso blocca il bambino.)

sull'identificazione con l'eroe

- ✓ Al posto del protagonista, che cosa avresti fatto?

sulle motivazioni dei personaggi

- ✓ Perché i personaggi si sono comportati così?

sull'apprezzamento della storia, della narrazione

- ✓ Ti è piaciuta la fine? Ne avresti preferita un'altra? Quale?

LE DOMANDE CHIUSE

(da utilizzare il meno possibile, generalmente ammettono una sola risposta)

sullo schema narrativo

- ✓ Chi è il personaggio principale?
- ✓ Dove si svolge la storia? (un luogo, due luoghi opposti, luoghi diversi...)
- ✓ In che tempo è ambientata? (e quanto dura?)
- ✓ Qual è il problema del protagonista della storia?
- ✓ Come ha pensato di risolvere il problema?
- ✓ Il problema è stato risolto?
- ✓ Cosa succede alla fine della storia?
- ✓ Cos'è cambiato tra l'inizio e la fine della storia?

sulla lettura delle immagini (con i più piccoli)

- ✓ Che cos'è?
 - ✓ Chi è?
- (vedi p. 79, "Passeggiata in una immagine")

Attenzione alle esercitazioni "sistematiche" sui libri a scuola. Domande + riassunto + analisi = repulsione per la lettura!



animare la lettura di un libro

sulle conoscenze preliminari dei bambini

- ✓ Nevica ogni tanto nella giungla?
- ✓ In questo libro, che cosa corrisponde alla realtà? Che cosa è inventato?
- ✓ A quale altra storia ti fa pensare?

sulla lingua del racconto

- ✓ Com'è scritto il testo?
- ✓ Cosa si può dire della "forma"?

Evitate, assolutamente, le domande sulla memorizzazione dei dettagli della storia:
"Come si chiama...?";
"Cosa ha detto...?"

Immagine, immagine, cosa ci racconti?

- **ETÀ:** dai 6 anni
- **NUMERO:** individuale o in gruppo
- **MATERIALE:**
 - un'immagine, scelta da un albo o da un altro libro, in cui si veda qualcosa "che sta succedendo"
 - ingrandire l'immagine o fotocopiarla affinché ognuno possa vederla bene
- **DURATA:** 50 minuti
- **OBIETTIVO:** stimolare la curiosità, la capacità di porre domande e la creatività

VARIANTE: COSA RACCONTANO QUESTE IMMAGINI?

Coprite tutte le parole di un albo illustrato. I bambini, insieme o in piccoli gruppi, devono inventare una storia a partire dalle immagini. Con quelli che sanno scrivere si può procedere in altro modo: ogni bambino scrive su un foglio il testo di una pagina dell'albo, poi lo passa al bambino vicino che deve proseguire la storia...

Inventare una storia partendo dalle immagini

Come si gioca

1. I bambini fanno le domande

Bisogna scoprire "quello che l'immagine non dice" ma anche cosa succede prima e cosa succederà poi. Segnatevi tutte le domande, anche quelle più impensate!

- ✓ **Esempi:** Chi è quel signore nero? È un mostro? Perché sta a testa in giù? Si sta sciogliendo? Cosa gli dice il coniglietto? Ha paura o è arrabbiato? Ha mal di gola? Ecc.

2. I bambini inventano le risposte

Per ogni domanda devono pensare da 2 a 5 risposte. Più sono strane e buffe, più si divertiranno!

3. Immaginare una storia

Scegliete le risposte più originali e organizzatele insieme ai bambini in modo da scrivere una storia simpatica.



Ella Burfoot, *Ballando con il Buio*,
© Edizioni Lapis, 2008, p. 8

La sfida di lettura

Creare un "gioco a quiz" su un libro

- **ETÀ:** dai 7 anni
- **NUMERO:** due gruppi di bambini (per esempio due classi)
- **MATERIALE:** un libro letto da tutti i partecipanti
- **DURATA:** 2 ore e 50 minuti
- **OBIETTIVO:** collegare lettura e scrittura, prendere confidenza con gli elementi del libro (testo, immagine, ecc.)



Cappuccetto Rosso è finita nella mia pancia

PIÙ VERSIONI DELLA STESSA STORIA

Prendete tutte le versioni di Cappuccetto Rosso che riuscite a trovare e confrontatele. Quali parole descrivono Cappuccetto Rosso? Cosa fa il lupo nella fiaba? Come l'hanno disegnato? Come reagisce Cappuccetto Rosso? Qual è la conclusione? Un'attività che arricchisce lo spirito d'osservazione... e il senso critico!



Preparazione

I bambini leggono uno o due libri scelti di comune accordo.

Svolgimento

Ogni gruppo di bambini sceglie un libro e prepara una serie di "prove di abilità", che poi scrive su delle carte.

Questo schema si può applicare a tutti i libri.

I gruppi si affrontano nel giorno della "sfida di lettura".

Le domande (o prove)

Scrivete le "prove" su delle carte

Più sono diverse, più ci si diverte!

✓ **Esempio:** Nicola Brunialti, *Pennino Finnegan e la Fabbrica di Baci* (Edizioni Lapis, 2008)

- Le carte-memory: Quali baci si fabbricano nella Sala 1?
- Le carte-perché: Perché esiste la Fabbrica di Baci?
- Le carte-disegno: Disegnate Pennino che dà un bacio a una mucca.
- Le carte-enigma: Se lo metti nell'acqua dopo un po' scompare.
- Le carte-teatro: Mima un bacio tenerotto e un bacio della prima colazione.

Per gli insegnanti interessati a organizzare un torneo di lettura nella propria scuola rimandiamo al progetto Libri in Gioco, a p. 125

Un domino di libri

Trovare più cose in comune tra i libri

- **ETÀ:** dai 4 anni
- **NUMERO:** 30 al massimo (soli o per gruppi di due)
- **MATERIALE:** una cesta con 15/40 libri per bambini, quanto più vari possibile
- **DURATA:** 30 minuti
- **OBIETTIVI:**
 - scoprire la varietà dei libri
 - considerare il libro sotto diversi aspetti, non solo attraverso il contenuto

VARIANTI

Per i piccoli: le cose in comune

Raggruppate da 5 a 10 libri che hanno in comune qualcosa di originale e fate indovinare ai bambini.

Per i "grandi": i libri "opposti"

In gruppi di due, bisogna trovare due libri che siano opposti l'uno all'altro (come criteri valgono sempre quelli qui su).

Preparazione

Disponete i libri per terra o su dei tavoli, con la copertina verso l'alto. Lasciate che i bambini scoprano da soli i libri, in libertà.

Come si gioca

"Bisogna creare un lungo domino di libri. A turno, ognuno aggiungerà un libro spiegando che cosa ha in comune con il precedente.

Attenzione: non si può usare più di una volta la stessa cosa in comune".

✓ Esempi:

Il colore della copertina, l'argomento, gli elementi rappresentati sulla copertina, le misure, lo spessore, il taglio del libro (orizzontale o verticale), la collana, l'illustrazione, l'autore, il tipo di immagini, libro nuovo/libro usato, ecc.

(Fate uno o due esempi, per far partire il gioco).



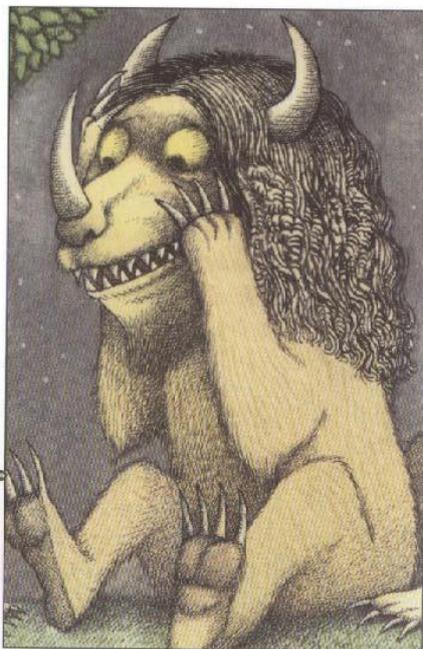
Il gioco del detective

Ritrovate un libro misterioso grazie agli "indizi"

- **ETÀ:** dai 5 anni
- **NUMERO:** da 1 a 15
- **MATERIALE:** diversi libri adatti all'età dei partecipanti
- **DURATA:** 10 minuti (al max) per ogni libro da indovinare
- **OBIETTIVI:**
 - esercitarsi a ricercare indizi (preliminare alla lettura)
 - cercare informazioni
 - esercitare il ragionamento deduttivo

Il libro misterioso

- ✓ Disponete 10/20 libri scelti (secondo l'età dei bambini) con la copertina verso l'alto.
- ✓ Incollate su delle carte gli "indizi" che permettano ai bambini di trovare ciascun libro.
- ✓ Ogni bambino pesca una carta a caso e cerca il libro corrispondente.



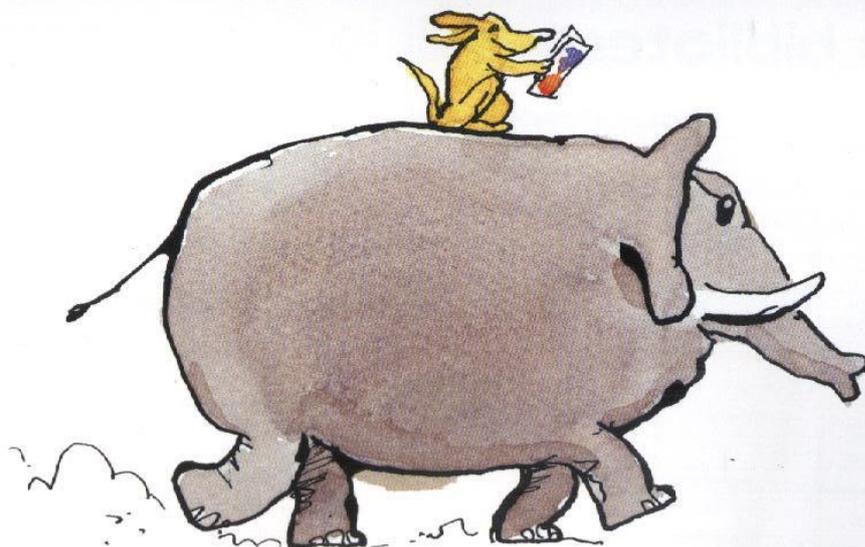
Per i bambini di 3-4 anni:
una fotocopia rimpicciolita della copertina, il disegno del protagonista, la fotocopia di una pagina interna...

Per i bambini di 5-6 anni:
una fotocopia del titolo (da riconoscere "globalmente"), un dettaglio (fotocopiato) della copertina...

Per i bambini di 7-8 anni:
un brano del testo senza illustrazioni, il nome dell'autore, il nome dell'illustratore, un risguardo, un enigma^(*) ("Sono illustrato con matite a colori"), ecc.

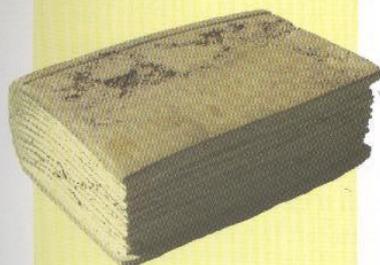
^(*) Per qualche esempio di enigma, vedi p. 46 "La sfida di lettura".

(L'illustrazione è tratta dal libro *Nel paese dei mostri selvaggi*, di Maurice Sendak. © Babalibri, 1999, p. 26)



UN LIBRO MOLTO SPECIALE

Ogni bambino porta "un libro che nessun altro può avere". Quali tesori vi mostreranno? Libri antichi, d'arte, di famiglia, in altre lingue, con dedica...?



Libro di pietra,
Sebastian Schmidt

Chi è?

- ✓ Un bambino, tirato a sorte, sceglie un libro tra quelli esposti.
- ✓ Per scoprire di che libro si tratta, gli altri gli fanno delle domande a cui può rispondere solo sì o no. Lo scopo del gioco è trovare la risposta giusta facendo meno domande possibile.

I titoli rubati

- ✓ Coprite i titoli delle copertine dei libri e ricopiateli su delle carte.
- ✓ Ogni bambino pesca dal mazzo una carta/titolo e cerca il libro corrispondente.
(Con i bambini della scuola dell'infanzia non c'è bisogno di coprire il titolo della copertina: ogni bambino dovrà associare il titolo sulla copertina del libro al titolo fotocopiato sulla carta).

Titoli nuovi (dai 6 anni)

I bambini devono inventare un titolo sulla base dell'illustrazione di copertina e di un riassunto che voi avrete cura di scrivere (o meglio, potrebbero leggere una storia per intero senza conoscerne il titolo e poi trovarne uno). Quale titolo preferiscono: quello inventato da loro o l'originale?

Il gioco testo-immagine

- ETÀ: dai 5 anni
- NUMERO: individuale o di gruppo
- MATERIALE: un albo illustrato (fotocopie a colori)
- DURATA: 30 minuti
- OBIETTIVO: capire la relazione tra testo e immagine

Testo e immagine dicono la stessa cosa?



CONTRADDIZIONI

Alcuni albi creano un effetto comico attraverso una "contraddizione". Il testo dice una cosa, mentre l'immagine ne illustra un'altra. È una delle specialità di Philippe Corentin: ne *L'afrika di Zigomar* (Babalibri, 2001), per esempio, il merlo Zigomar è convinto di volare verso l'Africa, ma in realtà si dirige verso il Polo Nord. Così, quando Zigomar vede i trichechi, crede che siano degli... elefanti africani! Gli albi di Philippe Corentin sono pubblicati da Babalibri.

Il testo e l'immagine dicono necessariamente la stessa cosa? Chiedetelo ai bambini mentre gli raccontate un albo illustrato. Oppure scopritelo con questi facili giochi!

Ho perso il mio testo!

Ritagliate il testo e le immagini di ogni pagina dell'albo (fotocopie a colori). Distribuite a ogni bambino un testo o un'immagine: il bambino che ha un'immagine deve trovare il bambino con il testo corrispondente e viceversa. Cominciate da un testo "descrittivo", poi passate a un altro più "distante" dalle immagini.

Invenzioni

Coprite (ad esempio con del cartoncino) tutto il testo di un albo: poi chiedete ai bambini di immaginare la storia e fatevela raccontare. Svelategli allora il testo "originale": in cosa è diverso da una semplice descrizione delle immagini? Che cosa ha "in più"?

giocare con le parole dei libri

65

La frase-quadro

- **ETÀ:** dai 6 anni
- **NUMERO:**
20 bambini al massimo
- **MATERIALE:**
tempere, pennelli, pannelli di grande formato
- **OBIETTIVO:**
coniugare scrittura e arti plastiche

Incorniciare una frase preferita

Nel libro c'è una frase che ai bambini piace particolarmente? Fatene una frase-quadro!

Consiglio di lettura:
Guido Quarzo, *Nella casa del signor Tuono*,
Edizioni Lapis, 2006

A seconda dell'importanza delle parole, del loro contenuto, del personaggio che le dice, giocate con lo spessore del tratto, la forma delle lettere, il loro colore, il loro posto nel "quadro".

I bambini possono anche limitarsi a scrivere e colorare le lettere, o aggiungere dei disegni negli spazi vuoti.

Oppure si potrebbe "riassumere" un racconto in una decina di frasi chiave e, anche qui, farne un quadro...



IL RACCONTO RITROVATO

E se ricopiaste un (brano del) racconto come se fosse un manoscritto ritrovato nel Medioevo?

Lettere illustrate, miniature ornate d'oro (o con tempere dorate: costa meno!)...

