



SCUOLA ^{DI} SCRITTURA Creativa

10 tecniche facili e divertenti per inventare storie



Un piccolo manuale per giovani scrittori creativi

Esistono moltissime tecniche per stimolare la fantasia e scrivere testi creativi originali. Nelle pagine seguenti ve ne presentiamo dieci, facili e divertenti, con cui potete provare a inventare storie e organizzare giochi e sfide con gli amici, usando il materiale contenuto nella scatola.

Prima di iniziare, procurate un quaderno, una penna o una matita e una gomma a ciascun giocatore (potete usare anche il computer). Quindi disponete il resto dei materiali sul tavolo in modo ordinato; saranno gli strumenti del vostro laboratorio di scrittura creativa.

La confezione contiene:

- 42 tessere-ispirazione • 30 tessere-lettera • 2 tessere jolly • 1 lavagnetta degli acrostici
- 5 lavagnette-parola • 1 pennarello cancellabile.

Competenze

Questo gioco si propone di sviluppare le seguenti competenze:

- giocare con le parole • inventare storie • sviluppare la fantasia
- costruire testi narrativi e poetici • rispettare le regole.



Le intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Per il raggiungimento dell'autonomia, questo dispositivo didattico promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso è quella "linguistica". Tuttavia è ovvio che il conseguimento di una competenza in realtà coinvolge e attiva anche altre intelligenze:



I. Il binomio fantastico

Il **binomio fantastico** (la parola *binomio*, con il prefisso "BI", significa "due nomi") è una tecnica ideata da Gianni Rodari per la creazione di storie. Come funziona? Semplice! Prendete due parole (due sostantivi) a caso e collegatele tra loro attraverso una preposizione semplice, articolata o impropria. In questo modo otterrete un'immagine fantastica su cui potrete costruire una storia.

Come esempio Rodari prende le parole *cane* e *armadio*. Unendo le due parole con una preposizione, otterremo: *il cane nell'armadio*, *il cane sull'armadio*, *il cane con l'armadio*, *l'armadio del cane*.

Giochiamo

*Perché il gioco funzioni è necessario che le due parole siano estranee l'una all'altra. In questo caso possiamo opportunamente usare le **tessere-ispirazione** e raggrupparle in quattro categorie: personaggi, animali, cose, ambienti.*



Quindi peschiamo una tessera dal gruppo dei "personaggi" e un'altra dal gruppo degli "ambienti". Oppure ne peschiamo una dal gruppo degli "animali" e un'altra da quello delle "cose" e formiamo un binomio fantastico. Ad esempio: gatto e tappeto volante.

C'era una volta un **gattino** elegante su un **tappeto volante**...

Molti dei racconti scritti da Gianni Rodari e da altri scrittori sono nati utilizzando questa tecnica. Ora tocca a voi!

2. Storie con cinque parole

Si tratta di una variante del binomio fantastico. Qui le parole che fanno da stimolo per costruire una storia sono cinque, sempre scelte da categorie diverse.

Giochiamo

Per giocare possiamo utilizzare le **cinque lavagnette-parola** ed essere almeno in due o più amici. Ogni giocatore scrive su una lavagnetta una parola, che appartenga a una categoria semantica ogni volta diversa. Quindi disponiamo le lavagnette sul tavolo una accanto all'altra e proviamo a inserirle in una situazione narrativa. Chi scriverà la storia più originale? Proviamo...



C'erano una volta un **gatto** di nome Filò e un cane di nome Tobia. Un giorno, mentre se ne stavano tutti e due a dormire tranquilli sul **letto** del padrone, furono svegliati da un **tuono** fortissimo. Filò, per la **paura**, si infilò subito sotto una coperta. Tobia, ancora assopito dal sonno, non appena sbarrò gli occhi vide la coperta gonfiarsi accanto a sé. Pensando che fosse un **fantasma**, scappò via tutto spaventato...

3. Scrivere una storia in terza persona (narratore esterno)

Le tessere-ispirazione contenute nella confezione possono essere utilizzate anche per stabilire in anticipo un personaggio della storia (ad esempio, il protagonista). In questo caso possiamo decidere di scrivere il racconto in *terza persona*, ossia utilizzando la prospettiva del *narratore esterno*, appunto perché si trova fuori dalla storia.

c'era una volta un **Re** che aveva **paura** dei **gatti**...



4. Scrivere una storia in prima persona (narratore interno)

Possiamo anche decidere di raccontare la storia in prima persona, usando cioè la tecnica del *narratore interno*, che si trova dentro la storia. La voce narrante sarà quindi quella del protagonista, che ci racconterà le vicende dal suo personale punto di vista.

Mi chiamo Davide e sono il **re** di un vasto territorio che si estende dal mare alla montagna. Tutti dicono che sono un sovrano molto coraggioso, ma nessuno mi conosce davvero. In realtà ho una **paura** matta dei **tuoni** e... dei **gatti**...

5. Ambientare la storia in un luogo reale

Le tessere-ispirazione possono essere utili per scegliere l'*ambientazione* del racconto, ossia lo spazio o il luogo in cui si svolge la nostra storia. Il racconto può essere ambientato in un luogo *reale*, ad esempio una montagna.



6. Ambientare la storia in un luogo fantastico

Possiamo ambientare la storia anche in un luogo immaginario come quello rappresentato nell'immagine qui a sinistra.

Il pianeta delle stalattiti era un luogo misterioso e affascinante. Il re di quella terra lontana si chiamava...

7. Le parti del racconto

Tutti i racconti hanno:

- un *inizio* (o incipit), dove si descrive l'ambientazione, si presentano i personaggi e dove di solito si presenta una situazione da risolvere, un imprevisto che dà il via alla storia;
- una *parte centrale* in cui si sviluppa il racconto;
- una *conclusione* o finale, che di solito può essere lieto (*happy end*), drammatico o tragico a sorpresa. È fondamentale, quando si scrive una storia, scegliere il tipo di finale. Anche in questo caso possiamo farci aiutare dai soggetti delle carte-ispirazione.

8. Tautogrammi

Un *tautogramma* è un testo in cui tutte le parole cominciano con la stessa lettera. Qui proponiamo una versione più semplice: proveremo a scrivere un breve testo in cui il maggior numero possibile di parole inizia con una data lettera dell'alfabeto. Inoltre, il componimento deve essere ispirato o deve comunque riguardare il soggetto di una tessera-ispirazione.

Giochiamo

Per giocare bisogna essere almeno in due.

*Un giocatore sceglie prima una lettera qualsiasi dell'alfabeto pescando una **tessera-lettera** (se pesca una tessera jolly può scegliere una lettera a piacere). Poi pesca una tessera-ispirazione. A questo punto i giocatori provano a scrivere sul quaderno un testo, che si riferisce al soggetto d'ispirazione, cercando di usare il maggior numero di parole che cominciano con la lettera pescata. Alla fine ciascun giocatore conta le parole del proprio brano che iniziano con la lettera pescata. Vince chi ne ha scritte di più. Ad esempio: il soggetto della tessera pescata è un gatto e la lettera obbligata è la F.*



Fufi, il gatto di Filippo, faceva le fusa fissando una farfalla fantastica...

9. Lipogrammi

Al contrario del tautogramma, il *lipogramma* è testo in cui non compare mai una data lettera dell'alfabeto. Si stabilisce che una lettera dell'alfabeto non si può assolutamente usare e si cerca di adoperare solo parole che non la contengano (conviene usare un dizionario dei sinonimi e contrari).

Giochiamo

Per giocare bisogna essere almeno in due.

Un giocatore pesca una tessera-lettera dal mazzo (il gioco è più divertente se viene scelta una vocale) e una tessera-ispirazione. A questo punto gli sfidanti scrivono un testo lasciandosi ispirare dall'immagine della tessera pescata, evitando sistematicamente la "lettera velenosa". Chi riesce a scrivere il testo più lungo vince la sfida. Se un giocatore usa sbadatamente la lettera velenosa, esce subito dal gioco.

10. Acrostici

Gli *acrostici* sono frasi o brevi testi nei quali le lettere iniziali di ogni parola, lette in verticale, compongono un nome o una parola di senso.

Giochiamo

Con gli acrostici si può giocare anche da soli. In gara bisogna essere da 2 a 5 giocatori. Il giocatore di turno scrive sulla **lavagnetta degli acrostici**, in verticale, il nome o la parola "sorgente". Quindi sceglie un'altra parola che indicherà il tema-argomento dell'acrostico e la scriverà su una delle lavagnette a quadretti.

Il primo tra i concorrenti che scrive una frase aderente al tema con le iniziali della parola "sorgente", vince la manche e guadagna la lavagnetta con la parola-tema. Proviamo?



Se la frase non è aderente al tema, vince la manche il secondo giocatore più veloce, e così via. Il gioco prosegue alla stessa maniera con una nuova parola e un nuovo tema. Vince chi conquista più lavagnette dopo cinque giri.



Multiple Intelligences Games