

Piccoli **SCRITTORI** Creativi

90 CARTINE PAROLA-ISPIRAZIONE; 1 PLANCIA DEI RACCONTI; 2 LAVAGNETTE FRONTE E RETRO; 2 PENNARELLI; 1 SPINNER DEI RACCONTI (MODALITÀ AVANZATA, 10-12 ANNI)

PREPARIAMOCI A SCRIVERE: CHE COS'È IL «BINOMIO FANTASTICO»?

Il kit contiene 90 cartine, che rappresentano altrettante parole-ispirazione. Le parole sono raggruppate in 6 repertori, ognuno contrassegnato con un colore sul retro della carta. I 6 repertori sono dedicati ai seguenti temi: **NATURA**, **CASA**, **VIAGGI**, **FANTASIA**, **STORIA-MITOLOGIA**, **EMOZIONI-AZIONI**.

Prima di iniziare, raggruppiamo le cartine per colore, mescoliamole e disponiamole coperte e impilate sulla plancia dei racconti sopra le caselle corrispondenti. Quindi peschiamo due cartine parola-ispirazione da due repertori diversi e le disponiamo su due riquadri grigi una accanto all'altra con le immagini verso l'alto. Se, ad esempio, peschiamo la parola **CANE** (dal repertorio **NATURA**) e la parola **ARMADIO** (dal repertorio **CASA**), possiamo unire le parole con una preposizione articolata per formare un binomio fantastico, ossia un'immagine fantastica su cui costruire una storia. Otterremo: *Il cane nell'armadio; il cane sull'armadio; il cane con l'armadio; l'armadio del cane*. Scegliamo per esempio il cane nell'armadio e proviamo a scrivere la storia così:

PICCOLI SCRITTORI CREATIVI È UN GIOCO DA TAVOLO CHE INSEGNA A SCRIVERE RACCONTI, SEGUENDO IL METODO DEL «BINOMIO FANTASTICO», UNA TECNICA DI SCRITTURA CREATIVA INVENTATA DA GIANNI RODARI.



Se le due parole sono un nome e un verbo - ad esempio **FANTASMA** (dal repertorio **FANTASIA**) e **CORRERE** (dal repertorio **AZIONI-EMOZIONI**) - possiamo formare una frase coniugando il verbo o lasciandolo all'infinito (*il fantasma correva - Corri, c'è un fantasma! - correre con un fantasma*). Possiamo anche provare a inventare una storia che colleghi le due parole liberamente.

SCRIVERE STORIE CON TRE, QUATTRO, CINQUE, SEI PAROLE


Possiamo decidere di scrivere una storia pescando anche tre, quattro, cinque, fino a sei cartine parola-ispirazione, che appartengano sempre a un repertorio diverso. In questo caso bisogna scrivere un racconto collegando le parole-ispirazione nel miglior modo possibile.


INIZIAMO A GIOCARE

Con Piccoli Scrittori Creativi si può giocare da soli, in due o dividendoci in due squadre. Ciascun giocatore (o squadra) utilizza una lavagnetta e un pennarello. Obiettivo del gioco è stimolare l'immaginazione, la creatività linguistica e la capacità di inventare e scrivere racconti. Più si gioca, più facile sarà inventare e scrivere racconti sempre più dettagliati e avvincenti. Si possono stabilire criteri per premiare i racconti più belli e organizzare sfide di scrittura creativa.

Per bambini di 7-10 anni Ciascun giocatore, a turno, pesca due o più cartine e le posiziona sul proprio lato della plancia. Quindi prova a inventare un'immagine fantastica (binomio fantastico), oppure inizia con *C'era una volta* e scrive una storia che colleghi le parole-ispirazione pescate. I due giocatori o le due squadre possono scrivere le storie contemporaneamente.

Per bambini di 9-12 anni In questo caso si possono combinare le parole-ispirazione con lo spinner dei racconti. Girando lo spinner (prima o dopo aver pescato le tessere), ciascun giocatore o squadra dovrà:

 scrivere il racconto in terza persona (narratore esterno). Ad esempio: *Tobia, il cane di Davide, si era nascosto nell'armadio perché aveva paura dei tuoni...*

 scrivere il racconto in prima persona, dal punto di vista di uno dei personaggi, solitamente il protagonista (narratore interno). Ad esempio: *Mi chiamo Tobia e sono il cane di Davide. Una notte avevo paura dei tuoni e...*

 ambientare la storia in un luogo reale (la città di Milano, la mia casa)

 ambientare la storia in un luogo fantastico (il castello fatato, il pianeta dei giganti)

 ambientare la storia nel presente

 ambientare la storia nel futuro



Vai sul sito www.headu.com e scarica i contenuti online.
Scoprirai altre modalità di utilizzo del materiale di gioco.