

GIOCARE CON IL LINGUAGGIO



IL DOMINO DEI LIBRI

Prendi un libro e mettilo per terra, come se fosse la prima tessera del domino. Tuo fratello o tua sorella dovrà collegare un altro libro a questo, appoggiandolo di fianco. Perché il collegamento sia valido, andrà motivato: l'autore è lo stesso o l'illustratore è lo stesso, sono dello stesso editore o della stessa collana; affrontano argomenti simili; hanno una parola in comune nel titolo. Il gioco è più interessante se si obbligano i giocatori a usare ogni motivazione una volta sola: se sono stati accostati due libri perché sono dello stesso editore, non si dovrebbe ripetere quell'accostamento.

IL DOMINO DEI LIBRI

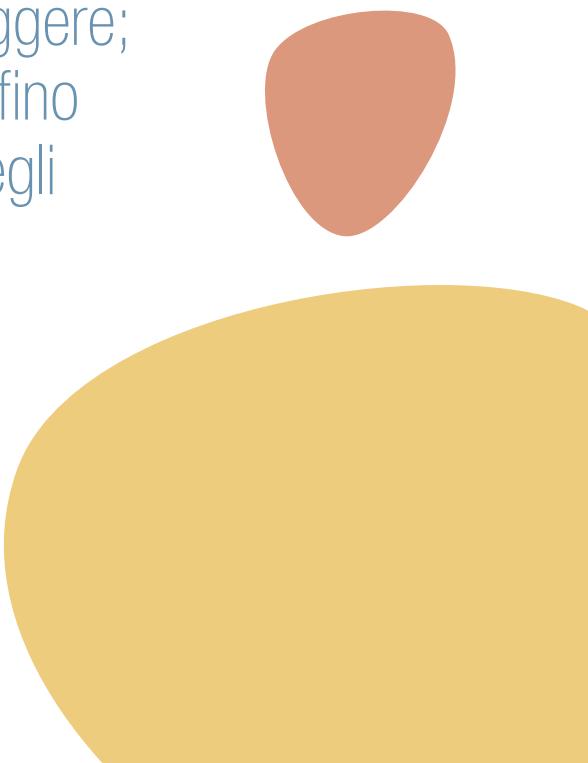
Si continua finché non si ottiene una lunga catena. Esempio: si parte da *A caccia dell'orso*, un bel libro di Rosen e Oxenbury (pubblicato da Mondadori, Milano 2013). A questo si potrebbero affiancare libri con altri orsi nel titolo (*L'orso Paddington? Orso buco? La famosa invasione degli orsi in Sicilia?*), o altri libri Mondadori, o altri libri degli stessi autori, o spulciare dentro e scoprire il nome della traduttrice (Chiara Carminati) e cercare altri suoi libri. Ci sono molti criteri da poter applicare, sfidando fratelli e sorelle, ma anche i propri genitori.

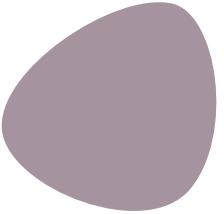
FRULLATO DEI TITOLI

Su un foglio grande scrivo alcuni titoli dei libri suggeritimi, fino a riempirlo. A questo punto, tutti insieme, inventiamo nuovi spunti con storie che “frullino” i titoli già scritti: potremo avere così il Diario degli anelli e Il signore della schiappa; Harry Games e Hunger Potter; La collina con gli stivali e Il gatto dei conigli. Con i nuovi titoli, possiamo inventare una storia: Di cosa parlano? “Il signore della schiappa” potrebbe essere la versione imbranata di un fantasy, mentre il “Diario degli anelli” una storia basata su un gruppo di ragazzi che vogliono far incontrare due adulti. Le trame più promettenti possono essere appuntate o trasformate in attraenti copertine con tanto di illustrazione.

NASCONDINO CON I LIBRI

Ogni giocatore ha un libro (può essere lo stesso per tutti oppure ognuno ha il libro preferito) e deve nascondersi per leggere, tranne alcuni adulti che invece, sprovvisti di libri, sono i cercatori. Al via, tutti cercano di corsa un posto dove stare nascosti a leggere; nel frattempo, i cercatori contano piano fino a cinquanta e poi partono alla ricerca degli altri. Via via che trovano qualcuno, possono catturarlo: per farlo però, devono fare una domanda sul libro. Chi risponde correttamente non verrà catturato e potrà continuare a leggere.





unIMC
UNIVERSITÀ DI MACERATA

I'umanesimo che innova

DIPARTIMENTO DI
STUDI UMANISTICI
/ sezione di LINGUE

Redazione dei contenuti:
Magda Dabrowska

Supervisione scientifica:
Paola Nicolini
Università di Macerata

Progettazione e realizzazione grafica:
Federica Tarchi

