

IL RACCONTO REALISTICO

lavorate in gruppi di tre



Prepara con i compagni un racconto realistico: sarà poi più facile scriverlo da solo!

Tappa 1

✧ Formate gruppi di 3 bambini e leggete insieme il testo (a turno, una frase ciascuno).

Un ricordo d'infanzia

Ricordo quando avevo circa quattro anni e un giorno me ne stavo seduto sui gradini di casa mia. Credo fosse estate, perché ricordo bene che il prato era pieno di fiori.

Mentre i miei genitori erano occupati nei loro lavori, io cominciai a gironzolare in giardino, in cerca di avventure.

Mi venne in mente di andare nell'orto, dove c'erano le piantine di ribes. I ribes sono piccoli frutti saporiti e succosi, rossi come il sole al tramonto.

Durante la mia ricerca mi guardavo intorno e studiavo con lo sguardo ogni singolo oggetto, come se lo vedessi per la prima volta.

Avevo quasi fatto tutto il giro del giardino, mi restava da esplorare solo la parte sul retro della casa.

Alla fine raggiunsi la mia meta. Appena vidi le piante di ribes mi precipitai verso il mio angolo preferito: subito mi riparai all'ombra delle piante e cominciai a spiluccare i ribes.

Dopo un po', ormai sazio, ripartii verso una nuova avventura.

✧ Riquadrate l'**introduzione** e la **conclusione**.

✧ Individuate il **protagonista**: è un _____. Racconta in _____ persona.

✧ Sottolineate le parole che permettono di capire il **tempo** e il **luogo** del racconto, e indicate:

• **tempo**: _____

• **luogo**: _____

✧ Cercate i connettivi temporali presenti nel testo, poi aggiungetene altri voi.

Mentre -

IL RACCONTO REALISTICO

lavorate in gruppi di tre



Tappa 2

☀ Insieme, scegliete un avvenimento che riguarda la vostra classe: una gita, una festa, una disavventura, il primo giorno di scuola...

☀ Indicate:

• **tempo:** _____

• **luogo:** _____

☀ Preparate insieme la scaletta.

sequenza degli avvenimenti	dettagli

☀ Preparate insieme l'introduzione.

Tappa 3

☀ E ora ognuno al lavoro per conto suo: ogni bambino segue la scaletta, utilizza i connettivi temporali della pagina precedente e scrive il suo racconto...

IL RACCONTO FANTASTICO

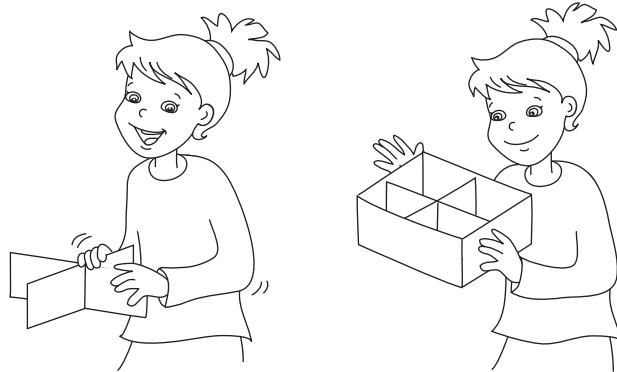
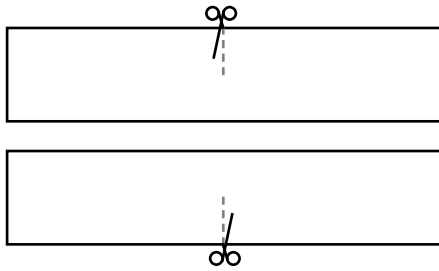
lavorate in coppia



In due è più facile trovare gli ingredienti giusti per un racconto fantastico!

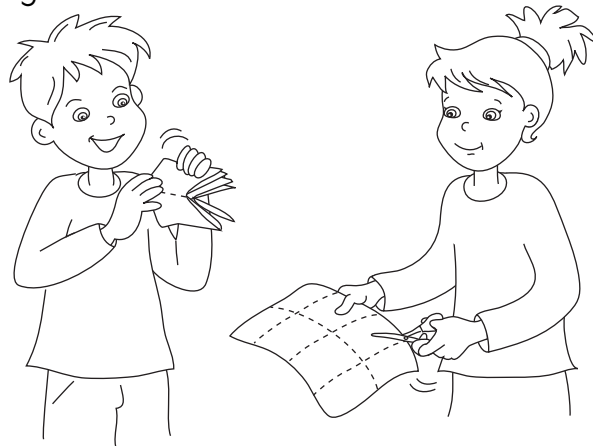
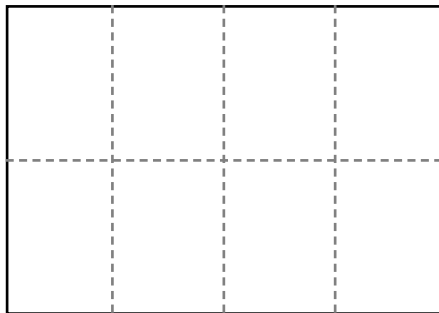
Tappa 1

- ✦ In coppia, prendete una scatola e dividetela in quattro scomparti, utilizzando due strisce di cartone.



- ✦ Prendete 4 fogli A4 (quelli della fotocopiatrice) e piegateli in modo da formare 8 rettangoli. Se possibile usate fogli di colori diversi: uno per i personaggi realistici, uno per quelli fantastici, uno per i tempi e uno per i luoghi.

- ✦ Mentre uno di voi piega i fogli, l'altro li ritaglia.



Tappa 2

- ✦ Ognuno prende 16 foglietti e:
 - su 4 disegna altrettanti **personaggi fantastici**;
 - su 4 disegna **personaggi realistici**;
 - su 4 disegna **luoghi** adatti a un racconto fantastico;
 - su 4 disegna i **tempi** (all'epoca di Hammurabi, nel 3200 d.C., in una fredda giornata d'inverno...).
- ✦ Mettete luoghi, tempi e personaggi nelle quattro diverse caselle.

Tappa 3

- ✦ Pescate un luogo, un tempo, un personaggio realistico e uno fantastico, e insieme inventate un'avventura fantastica.

L'AUTOBIOGRAFIA

lavorate in coppia



Tappa 1

✱ Lavorate a coppie. Ognuno legge uno dei due testi per conto proprio. Mentre leggete, sottolineate con colori diversi:

- le informazioni sulla 'nascita' di Paperino;
- le informazioni generali
- gli episodi particolari

TESTO A

Paperino è un famoso personaggio della Walt Disney, creato negli Stati Uniti nel lontano 1934, con il nome di Donald Duck.

La sua prima comparsa è in un cartone animato dal titolo *La gallinella saggia*.

Personaggio un po' sfortunato e un po' fannullone, vive a Paperopoli ed è sempre alle prese con il ricco zio Paperon de' Paperoni, fratello della mamma di Paperino.

Paperone porta spesso con sé il nipote a caccia di tesori in terre lontane, ma Paperino non ne ricava mai niente.

Nel corso della sua vita si è fatto molti amici, come Topolino e Pippo, che vivono a Topolinia.

Molte delle sue avventure hanno come protagonisti anche i nipoti Qui, Quo e Qua, che gli sono stati affidati dalla sorella Della. Famoso il racconto in cui partono per un viaggio nel tempo, nella California del 1848.

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



TESTO B

Donald Duck, per gli italiani Paperino, nasce nel 1934 e, dopo un esordio nei cartoni animati, comincia una fortunata carriera nel mondo dei fumetti.

È figlio di Ortensia, sorella del ricco Paperone, e di Quackmore Duck, che a sua volta è figlio di Nonna Papera, famosa per le sue squisite torte.

Dal 1934 a oggi è sempre stato alle prese con mille diversi lavori, che spesso finiscono in un fallimento.

Per fortuna negli anni '50 ha incontrato due super amici: Topolino e Pippo, con i quali vive simpatiche o emozionanti avventure, come quella di *Topolino nella casa dei fantasmi*.

A volte deve sopportare i nipoti Qui, Quo e Qua, che vivono con lui in una piccola villetta e spesso lo accompagnano in avventurosi viaggi, fra cui va ricordato quello nella città Incas di Testaquadra, dove tutto è quadrato e ciò che è tondo è proibito.

IL DIARIO

lavorate in gruppi di quattro



Sarebbe bello scrivere insieme il diario di classe!

Tappa 1

- ✦ In una pagina di diario, gli avvenimenti normali vengono a volte raccontati con un po' di esagerazione o in modo spiritoso. Allenatevi, lavorando a gruppi di 4.

perdita di una penna	Tu non ci crederai, ma ieri ho passato un'ora a cercare la mia penna portafortuna! Ero disperato! Come avrei fatto con la verifica di matematica?
annuncio della gita scolastica	Evviva: quest'anno anche noi facciamo una vera gita! A maggio andiamo... be', ora non ricordo dove, ma in un posto vicino al mare.
compiti delle vacanze	_____
nevicata	_____

Tappa 2

- ✦ Gli avvenimenti sono raccontati in ordine temporale. Trovate i connettivi adatti (6 o più).

In seguito -

Tappa 3

- ✦ E ora iniziate il diario! Scegliete quattro momenti della giornata di ieri (un'interrogazione, l'intervallo, l'arrivo della bidella...)
- ✦ Ognuno scrive da solo la parte di diario che riguarda uno di questi avvenimenti.
- ✦ Copiate uno dopo l'altro i vostri testi, collegandoli con i connettivi temporali della Tappa 2.

Tappa 4

- ✦ Ecco un'idea in più: tenete il diario della classe. A turno, ogni giorno uno di voi scrive le cose principali che succedono.

IL RACCONTO DI PAURA

lavorate in gruppi di tre



A gruppi di tre, costruite un terribile racconto di paura!

Tappa 1

Prepariamo i **personaggi** del racconto di paura!

✦ Da solo, crea un personaggio spaventoso. Disegnalo, dagli un nome e descrivilo.

Nome _____

✦ Formate gruppi di 3 e guardate i vostri disegni.

Per parlare di questi personaggi potete usare nomi diversi, evitate le ripetizioni. Per esempio, un **feroce brigante** potrebbe essere indicato come: **il terribile personaggio, l'uomo, il furfante, il pericoloso criminale...** Per ogni personaggio cercate un nome:

Il mio personaggio	Il personaggio di _____	Il personaggio di _____
si chiama _____	si chiama _____	si chiama _____
_____	_____	_____
Possiamo chiamarlo anche _____	Possiamo chiamarlo anche _____	Possiamo chiamarlo anche _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Tappa 2

E ora i **luoghi**...

✦ A turno, ognuno indica un luogo adatto a un racconto di paura:

IL RACCONTO DI PAURA

lavorate in gruppi di tre



Tappa 3

Un trucco per creare la *suspense* e aumentare la paura è **rallentare l'azione** (il tempo sembra fermarsi).

- ✱ Per rallentare l'azione si può descrivere nei dettagli un avvenimento che di solito avviene in un tempo breve. Provate insieme!

il suono dell'orologio	l'orologio scandiva la mezzanotte: don, don, don...
il rumore dei passi	sentiva i passi nel corridoio: uno, due... ormai doveva essere a pochi metri da lei.
gli ululati dei lupi	_____
la pila quasi scarica	_____
lo scricchiolio del soffitto	_____

Un altro trucco per creare la *suspense* è **inserire un colpo di scena** (all'improvviso succede qualcosa di inaspettato).

- ✱ Per introdurre dei colpi di scena potete utilizzare dei connettivi temporali adatti (aggiungetene altri voi).

All'improvviso - In un attimo - Di colpo -

Tappa 4

E ora hai tutti gli ingredienti per scrivere un racconto di paura. Procedi da solo!

- ✱ Usa come protagonisti i tuoi due compagni di gruppo.
- ✱ Utilizza i due personaggi spaventosi che hanno inventato loro (Tappa 1).
- ✱ Scegli un luogo fra quelli che avete trovato (Tappa 2).
- ✱ Scegli una delle 'scene al rallentatore' e inseriscila nel racconto (Tappa 3).
- ✱ Inventa dei colpi di scena: usa i connettivi temporali della Tappa 3.



IL RACCONTO UMORISTICO

Che ne dite di inventarci qualche storia per ridere un po'?

Preparate prima gli ingredienti adatti!

Tappa 1

Il primo ingrediente è un personaggio strampalato, sfortunato, pasticcione o burlone.

✦ Lavorate a gruppi di 4 e provate insieme a creare dei personaggi comici:

• Lina Prato, detta Prato Lina, inventrice simpatica e burlona.

• Carlo Dolci, pasticciere pasticcione.

• Johnny Feet, profumiere dai piedi... poco profumati.

• Molly Polly, _____

• _____, astemio, esperto di vini.

• _____, _____

• _____, _____

Tappa 2

Descrivete ora il vostro personaggio, seguendo le indicazioni.

✦ Mettetevi seduti in cerchio. Ognuno sceglie uno dei personaggi e ne scrive il nome sulla scheda che c'è alla pagina successiva, quindi riempie il primo riquadro senza che i compagni vedano.

✦ Piegate all'indietro la parte che avete scritto, in modo che i compagni non possano leggere.

✦ Passate il foglio al compagno che è alla vostra destra e prendete il foglio dal compagno di sinistra.

✦ Riempite ora il secondo riquadro e piegate nuovamente all'indietro.

✦ Continuate fino alla fine, quindi aprite i fogli e leggete la descrizione completa dei vostri personaggi.

Tappa 3

✦ Scegliete uno dei personaggi che avete inventato e, a voce, provate a inventare una storia. Ricordate: una situazione umoristica può essere creata da una serie di disavventure, da guai a catena o da equivoci.

✦ Individualmente, scrivete a modo vostro la storia che avete inventato assieme.

nome

classe

data

IL RACCONTO UMORISTICO

lavorate in gruppi di quattro



Ritagliate lungo la linea tratteggiata 

Nome del personaggio:

Indossa

Piegate

Ai piedi calza

Piegate

In testa porta

Piegate

Inoltre ha sempre

Piegate

Le sue abitudini sono

Piegate

Il suo problema principale è

Piegate

Il suo motto è



IL TESTO DESCRITTIVO: LE PERSONE

Pronti per descrivere noti personaggi e famosi eroi?

Tappa 1

- ✦ In classe ritagliate da giornali e riviste almeno una ventina di foto di persone famose. In alternativa potete ritagliare personaggi dei fumetti o dei cartoni animati.
- ✦ Appendete le immagini in modo che siano ben visibili in classe.

Tappa 2

- ✦ A coppie, scegliete in segreto uno dei personaggi.
- ✦ Fate la descrizione in questo modo: a turno uno detta una frase e l'altro la scrive. Usate questa traccia:

aspetto fisico generale	
qualche particolare dell'aspetto fisico	
abbigliamento	
carattere e comportamento	

- ✦ Quando avete finito, ognuno rilegge le frasi scritte dal compagno e corregge gli errori.

Tappa 3

- ✦ Quando tutte le coppie hanno finito, appendete i vostri testi in parti diverse dell'aula.
- ✦ Le coppie girano per l'aula, leggono le descrizioni dei compagni e scrivono qual è, secondo loro, il personaggio descritto.

coppia	personaggio descritto

coppia	personaggio descritto

- ✦ Alla fine contate le risposte esatte. Chi ha indovinato tutti i personaggi?

LA POESIA

lavorate in gruppi di tre



Sei bravo a fare le rime? Allenati un po'.

Tappa 1

✧ Lavorate a gruppi di 3: a turno uno dice una parola, il primo che trova una parola che faccia rima ha diritto a proporre la parola successiva.

Tappa 2

✧ A turno' ognuno scrive due parole che fanno rima con quella data.

cavallo

_____	_____	_____
_____	_____	_____

porta

_____	_____	_____
_____	_____	_____

giardino

_____	_____	_____
_____	_____	_____

testa

_____	_____	_____
_____	_____	_____

Tappa 3

✧ Utilizzando le parole che avete trovato, inventate una filastrocca.

Tappa 4

✧ Ognuno illustra la filastrocca.



IL TESTO INFORMATIVO

Fra le città più importanti della Mesopotamia c'era sicuramente Babilonia.
Approfondisci le tue conoscenze.

Tappa 1

- ✱ Dividetevi a coppie e leggete il testo che vi fornisce l'insegnante. Metà delle coppie avrà il testo A e l'altra metà il testo B.
- ✱ Completate poi il seguente schema. Alcune caselle potrebbero rimanere vuote.

posizione della città	 <hr/> <hr/>
sistemi di difesa	 <hr/> <hr/>
aspetto delle mura e materiali da costruzione	 <hr/> <hr/>
informazioni sul fiume	 <hr/> <hr/>
ziqqurat	 <hr/> <hr/>
altre informazioni interessanti	 <hr/> <hr/>

Tappa 2

- ✱ Ogni coppia si divide e si formano nuove coppie, composte da un alunno che ha lavorato sul testo A e uno che ha lavorato sul testo B.
- ✱ Ognuno illustra al nuovo compagno cosa ha scritto nella scheda.
- ✱ Insieme scrivete un testo informativo con i dati ricavati dai due testi di partenza.
- ✱ Utilizzando il sussidiario delle discipline o altri libri, arricchite il vostro testo con disegni e didascalie relativi all'aspetto di Babilonia.

IL TESTO INFORMATIVO

lavorate in coppia



TESTO A

Una delle città più importanti della Mesopotamia fu sicuramente Babilonia, che si estendeva su entrambe le rive dell'Eufrate. Nell'antichità i suoi giardini pensili erano considerati una delle sette meraviglie del mondo, e la città suscitava stupore in tutti quelli che la visitavano.

Fra questi visitatori ricordiamo lo storico greco Erodoto, che ci ha lasciato una ricca descrizione di Babilonia nelle sue *Storie*. Dal racconto di questo autore sappiamo che la città era circondata da alte mura, costruite con mattoni. La terra per fabbricare i mattoni era stata ricavata dallo scavo di un fossato che circondava la città.

All'interno delle mura le case, alte tre o quattro piani, erano disposte lungo strade diritte.

Erodoto ci descrive anche un alto edificio di otto piani, costituito da torri sovrapposte, in cima al quale si trovava un tempio: si tratta sicuramente della ziqqurat della città.

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



TESTO B

Costruita sul fiume Eufrate, la città di Babilonia aveva un ponte, fatto con pilastri di mattoni cotti e lastre di pietra, che collegava le due rive del fiume.

A difesa della città c'erano possenti mura, con una cinquantina di torri e numerose porte di accesso. Queste erano decorate con mattoni smaltati e figure di animali fantastici. Dalla porta principale partiva la strada che, verso l'esterno, collegava la città con il palazzo d'estate.

Molti conoscono la città di Babilonia grazie al racconto biblico che descrive la costruzione della torre di Babele, un'alta torre con cui gli uomini volevano arrivare fino al cielo. Si tratta sicuramente dell'altissima ziqqurat, descritta anche dallo storico greco Erodoto, che aveva sulla cima un tempio e serviva anche come osservatorio astronomico. Da lassù, infatti, i sacerdoti osservavano il cielo per stabilire i periodi migliori per i lavori agricoli.

IL TESTO REGOLATIVO

lavorate in coppia



Progettiamo insieme qualche gioco da fare in palestra!

Tappa 1

✦ A coppie, ognuno legge uno dei giochi, poi lo spiega al compagno.

STOP

Materiale: nessuno

Campo da gioco: palestra o spazio delimitato

Numero giocatori: minimo 6

Descrizione del gioco: un giocatore insegue gli altri, che possono evitare di essere presi fermandosi, allargando le braccia e dicendo "stop". Chi viene toccato prima di riuscire ad assumere la posizione di salvezza prende il posto dell'inseguitore. I giocatori bloccati possono riprendere a giocare solo se un altro giocatore tocca loro la mano.

adatt. da Paola Maniotti, *L'inventagiocchi*, EGA Editore, 2001

Ritagliate lungo la linea tratteggiata

STATUA

Materiale: nessuno

Campo da gioco: palestra o spazio delimitato

Numero giocatori: minimo 6

Descrizione del gioco: un giocatore insegue gli altri, che possono evitare di essere presi fermandosi, mettendosi una mano sulla testa e l'altra sul fianco e dicendo "statua". Una "statua" può ripartire a scappare quando vuole. Chi viene toccato prima di assumere la posizione di salvezza si unisce all'inseguitore e vanno a caccia insieme, tenendosi per mano. L'ultimo rimasto libero diventa l'inseguitore nel gioco successivo.

adatt. da Paola Maniotti, *L'inventagiocchi*, EGA Editore, 2001

Ritagliate lungo la linea tratteggiata

Tappa 2

✦ Insieme scrivete le differenze fra i due giochi.

	STOP	STATUA
Come si fa per non essere presi?		
Cosa succede a chi viene preso?		
Come si fa per rientrare nel gioco?		
Il gioco ha una fine? Se sì, quando finisce?		



IL TESTO REGOLATIVO

Tappa 3

Trasformate i due giochi.

- ✦ Discutete su quali giochi si potrebbero creare, cambiando uno degli elementi che avete visto nella Tappa 2. Ognuno scrive una delle varianti trovate.
- ✦ In palestra proponete i vostri giochi ai compagni e provate a fare quelli inventati da loro.

Nome del gioco: _____

Materiale: _____

Luogo: _____

Disegno del gioco

N° giocatori: _____

Descrizione: _____

Ritagliate lungo la linea tratteggiata ✂

Nome del gioco: _____

Materiale: _____

Luogo: _____

Disegno del gioco

N° giocatori: _____

Descrizione: _____
