

# LEGGERE? UN GIOCO DA PER RAGAZZI

Leggere è aprire la mente. Oggi più che mai, in un particolare periodo storico votato alla passività, è necessario avvicinare i bambini al libro per permetter loro di arricchire il proprio pensiero e per dar loro gli strumenti che gli garantiscano un minimo di autonomia intellettuale. Può sembrare ridondante ricordare l'importanza della lettura ma è bene farlo di tanto in tanto.

Giocare è aprire la mente. Anche il gioco è uno strumento fondamentale per la crescita dei bambini e per il loro sviluppo intellettuale e psicologico.

“Leggere? Un gioco da per ragazzi” vuole essere un gioco nel gioco che non ha assolutamente carattere competitivo ma che vuole invece cercare di stimolare l'interesse per la lingua italiana e per la lettura attraverso l'aspetto ludico che si può cercare e trovare nella lingua stessa. Il gioco, oltre a divertire dà piacere per motivazioni diverse.

Nel caso dei giochi con le parole la soddisfazione può esser dovuta ad un'invenzione linguistica, all'emozione di intuire o indovinare, alla sorpresa di una combinazione casuale, alla sfida dell'enigma o alla trasgressione del nonsense, alla spensieratezza della comicità, all'intelligenza dell'ironia... In particolare per questo progetto sono state scelte tre tipologie di gioco linguistico che saranno applicate a parti dei libri proposti: il gioco dei contari, il lipogramma e gli esercizi di stile (il gioco “i contrari” consiste nel riscrivere la frase scelta ricercandone il contrario ; il gioco “il lipogramma” consiste nel riscrivere la frase scelta senza utilizzare una vocale, ad es. la “e”, sostituendo ogni parola che contiene la lettera proibita con un sinonimo che non la contiene; il gioco “esercizi di stile” consiste nel riscrivere la frase scelta in un diverso stile di narrazione).

Ogni lettore, dopo aver letto almeno un libro, dovrà quindi scegliere una breve frase ed applicare uno dei giochi di parole scelti (ad es., col gioco del contrario, la frase “Settembre, andiamo. È tempo di migrare” diverrà “Marzo, venite. C'è spazio per restare”). Al titolo dovrà invece applicare il gioco dell'anagramma (almeno ad una parola contenuta nel titolo stesso).

Ogni classe dovrà quindi far compilare una scheda (vedi allegato) per ogni lettore contenente il gioco svolto ed in particolare: la frase originale, la frase rimaneggiata e le indicazioni di riferimento per risalire al libro letto (titolo e pagina). Di tutte le schede, la classe dovrà sceglierne una per ogni titolo proposto e inviarla all'indirizzo [altre20@alice.it](mailto:altre20@alice.it).

I vari giochi raccolti saranno poi utilizzati per il gioco corale conclusivo che richiede la conoscenza dei testi letti in quanto alla singola classe verranno presentate le frasi rielaborate da altri e verrà chiesto di individuare prima il gioco di parole utilizzato, risalire alla frase originale per poi indovinare il titolo del libro del quale verrà poi anche esposto l'anagramma. Sembra difficile ma in realtà, col giusto e dosato supporto, non lo è. L'obiettivo resta comunque la lettura: il gioco è un'esca intelligente.

Per le classi interessate al Gioco di Lettura è previsto un incontro preliminare, durante il quale saranno presentati il gioco e i libri proposti ai ragazzi e agli insegnanti.

**L'incontro di presentazione è obbligatorio per poter poi iscrivere la classe al Gioco di Lettura.**

- Ogni incontro avrà la durata massima di un'ora, da svolgersi in orario scolastico mattutino dalle 8.00 alle 13 dal lunedì al sabato.
- Gli incontri saranno a cura di Gianni Zauli e/o Alice Iaquina che si presenteranno nelle scuole, negli orari concordati.
- Ad ogni incontro dovranno partecipare almeno due classi e/o al massimo 3. Nel caso di più classi partecipanti per ogni plesso, Vi chiediamo di coordinarVi nella prenotazione.

**Gli incontri preliminari si svolgeranno a partire dal 7 gennaio 2015, presso le scuole.**

**Le adesioni per l'incontro preliminare  
devono essere richieste tramite mail all'indirizzo  
[altre20@alice.it](mailto:altre20@alice.it)**

**entro sabato 24 gennaio 2015**, termine ultimo per poterlo prenotare.

Indicate in questa richiesta eventuali date e orari richiesti e specificate anche date assolutamente non proponibili per l'incontro. Gradito un nominativo di insegnante e un telefono di riferimento.

Il modulo d'iscrizione al Gioco di Lettura verrà inviato per e-mail alle classi interessate dopo l'incontro preliminare e dovrà essere compilato per ogni classe interessata.

Dopodichè dovrà essere ri-inviato per e-mail all'indirizzo [altre20@alice.it](mailto:altre20@alice.it)

Il termine ultimo per le iscrizioni al GIOCO sarà sabato 28 febbraio 2015.

**IL GIOCO DI LETTURA SI SVOLGERÀ DALL' 8 AL 24 APRILE  
IN BIBLIOTECA O AL PALAZZO DELLE ESPOSIZIONI.**

**Indicazioni Tecniche del Gioco di Lettura**

Il Gioco di Lettura non è competitivo; leggere è già una vittoria!

- Ogni studente viene invitato a leggere almeno un libro tra quelli presentati nella bibliografia. La classe deve possibilmente leggere tutti i libri presentati in bibliografia, suddividendoli tra gli alunni. Non è necessario che ogni studente acquisti il libro, eventualmente si possono indirizzare gli acquisti dei testi di cui non si possiede nessuna edizione, dividendoli tra i ragazzi. Consigliamo di organizzare uno scambio all'interno delle classi di quelli già posseduti.
- Vi ricordiamo inoltre che tutti i libri indicati sono presenti e disponibili al prestito anche presso la Sala Ragazzi della Biblioteca Manfrediana di Faenza.
- Per coloro che hanno difficoltà di lettura sono stati selezionati alcuni testi specifici:
  - per le 5 elementari abbiamo indicato: "Hank Zipzer e il giorno dell'iguana" con caratteri e impaginatura per dislessici. Inoltre per il libro "Le avventure di Itamar" è presente anche l'audiolibro: "Pierfrancesco Favino legge Le avventure di Itamar" versione integrale dell'editrice Emons.
  - per le 2 medie abbiamo inserito "Il piccolo principe" che si trova anche col Cd da ascoltare.

**Le bibliografie del gioco si trovano in allegato alla e-mail.  
Poiché contengono anche una breve descrizione dei libri,  
consigliamo di diffonderle tra i ragazzi.**

**La modalità del gioco verrà spiegata ed approfondita in occasione degli incontri preliminari.**

Si allega anche scheda gioco da far avere (e compilare) ad ogni bambino partecipante per poi essere consegnata il giorno stesso del gioco. Una scheda (scelta dalla classe) per ogni titolo proposto dovrà essere compilata e ri-nviata all'indirizzo [altre20@alice.it](mailto:altre20@alice.it) **entro il 23 marzo 2015.**

Buona lettura  
Gianni Zauli