

# Una storia a forma di cartella

## MARIELLA HERERA

Insegnante di scuola elementare. Coordinatrice del gruppo di "Animazione alla lettura" del Circolo didattico di Pont-Saint-Martin. Responsabile del progetto "Lettura" del plesso. Ideatrice e coordinatrice della *Festa del Libro* giunta alla 2ª edizione.

*Un'unità didattica di animazione alla lettura per il primo ciclo che presenta un percorso ideato dal Circolo di Pont-Saint-Martin.*



## Premessa

Se nel numero 42 della rivista si era presentata la Festa del Libro come momento conclusivo di un'iniziativa insolita e ben riuscita sulla promozione della lettura, in questo numero presentiamo un'unità didattica ideata dal gruppo di insegnanti aderenti al Progetto di animazione alla lettura. Hanno contribuito alla realizzazione con un ruolo determinante: **Marisa Arvat, Bruna Colliard, Cristiana Faletto, Ilia Gaido, Ornella Joly, Mariella Herera e Pieranna Martin.**

Il percorso proposto per il primo ciclo è stato progettato a partire dal libro *"Una storia a forma di cartella"* (Editrice Piccoli, Collana Topo di biblioteca, Serie Verde). Occorre sottolineare che le attività presentate devono intendersi a carattere ludico proprio perché hanno l'intento di avvicinare il bambino al libro e alla scoperta del suo meraviglioso mondo.

## Torneo di lettura

### Attività numero 1

#### Incuriosiamo i nostri piccoli lettori

Gli insegnanti devono presentare il libro alla classe, per invogliare e stimolare i bambini alla lettura. Possono seguire questo suggerimento: facciano vedere solamente il disegno della copertina e chiedano ai bambini:

*"Secondo voi di che cosa parla questo libro?"*

*"Quale sarà il titolo di questa storia?"*

Bisogna cercare di formulare le domande con un tono il più possibile neutro per non influenzare le risposte dei bambini.

## Indicazioni per la riproposta dell'unità

**Tempo necessario all'insegnante** per organizzare il materiale già strutturato\* e per leggere il libro: 1h30 circa.

### Tempo impiegato in classe

4h00 ore circa distribuite nell'arco di una settimana.

### Procedura

Un'attenzione particolare:

- alla formazione di gruppi eterogenei affinché tutti i bambini si sentano gratificati;
- alla dizione dell'insegnante e all'espressività della lettura;
- al mantenere una dimensione ludica e gioiosa durante le attività.

### Constatazioni in itinere

- I bambini chiedono subito la rilettura del libro;
- chiedono inoltre all'insegnante di leggere altri libri;
- l'animazione fatta in classe suscita il desiderio di parlare di altri libri (quelli a casa, ecc...);
- vogliono leggere;
- scatta l'esigenza di organizzare la "biblioteca".

\* Tale materiale può essere richiesto al Circolo didattico di Pont-Saint-Martin.

Le risposte date dai bambini possono essere registrate su un cartellone. Solamente in un secondo momento si farà vedere l'intera copertina del libro e si analizzerà il titolo. Con i bambini, se non è mai stato fatto in precedenza, si potrà analizzare anche come è strutturata la copertina del libro, chi sono gli autori, cos'è una collana, cos'è una casa editrice... In seguito l'insegnante dividerà la classe in diverse squadre e presenterà il cartellone del

torneo. Ogni squadra deciderà come vuole chiamarsi e il nome verrà scritto sul cartellone (ad esempio, i nomi dei colori). Ogni volta che verrà svolto un gioco i punti verranno segnati sul cartellone\*.



### Tabellone del torneo

Esempio di come può essere strutturato il tabellone

	ROSSI	VERDI	GIALLI	BLU
TROVA L'OGGETTO				
COSA C'È NELLA CARTELLA				
L'IMPROBABILE CARTELLA				
IL MIMO				
COLLA MAMMA A PEZZI				
OCCHIO DI LINCE				
IL PUZZLE				
<b>TOTALE PUNTI</b>				

\*Non abbiamo voluto indicare per ogni gioco i punti da assegnare, questo è a discrezione dell'insegnante.

### Attività numero 2 -

Letture animata dalla prima puntata e gioco "Trova l'oggetto"

Leggere ai bambini la prima parte della storia da pagina 1 a pagina 8 (fino a: "La raccoglie è la sua").

Si dividono quindi i bambini a squadre e si propone il seguente gioco:

### Trova l'oggetto

**Partecipanti:** i bambini divisi a squadre.

**Occorrente:** le schede con i disegni degli oggetti.

**Scopo del gioco:** segnare con una crocetta il disegno corrispondente alla parola che l'insegnante avrebbe dovuto leggere.



### Svolgimento del gioco

L'insegnante rilegge la storia lasciando in sospeso le seguenti parole: cartella, pallone, piazza, fontana, sasso, mezza morsicata (gomma), mosca, matita.

Ogni gruppo avrà a disposizione tre schede fotocopiate con disegnate le parole lasciate in sospeso dall'insegnante e degli intrusi.

Quando l'insegnante si ferma e lascia in sospeso una parola il gruppo deve segnare con una crocetta sulla scheda il disegno corrispondente alla parola che l'insegnante avrebbe dovuto leggere. Vince chi indovina più parole.

### Attività numero 3

Letture animata della seconda puntata e giochi "Cosa c'è nella cartella?" e "L'improbabile cartella".

Leggere ai bambini la seconda parte della storia da pagina 8 a pagina 11 (fino in fondo alla pagina).

Dividere quindi i bambini a squadre e proporre il seguente gioco:

### Cosa c'è nella cartella?

**Partecipanti:** i bambini divisi a squadre.

**Occorrente:** una scheda in cui in mezzo è disegnata la cartella di Carlalberto.

**Scopo del gioco:** scrivere o disegnare tutti gli oggetti della cartella di Carlalberto.



### Svolgimento del gioco

Bisogna ricordarsi tutti, o la maggior parte, degli oggetti presenti nella cartella di Carlalberto e scriverli o disegnarli nella scheda intorno alla cartella.

Vince chi ha scritto o disegnato più oggetti. L'insegnante in seguito può proporre un altro gioco:

## L'improbabile cartella

**Partecipanti:** il bambino (gioco individuale).

**Occorrente:** una scheda in cui in mezzo è disegnata una cartella (come la precedente).

### Svolgimento del gioco

Disegnare gli oggetti che ad ognuno piacerebbe avere in cartella e portare a scuola.

## Attività numero 4

### Letture animata della terza puntata e gioco "Il mimo"

Leggere ai bambini la terza parte della storia da pagina 12 a pagina 21 (fino a "la mamma è allergica").

Dividere i bambini a squadre e proporre il seguente gioco:

### Il mimo

**Partecipanti:** i bambini divisi a squadre.

**Occorrente:** ogni squadra avrà una busta contenente tre etichette.

**Scopo del gioco:** indovinare il contenuto delle etichette.

Ritagliare le etichette e metterne tre per ogni busta

FIORE	BANANA
PALLA	CORDA
GOMMA	TEMPERINO
BAMBOLA	SERPENTE
MATITA	MACCHININA
RANA	LIBRO

### Svolgimento del gioco

Ogni squadra dovrà eleggere al suo interno un mimo e un portavoce. Il mimo prenderà in consegna la busta con le etichette e mimando dovrà far indovinare alla sua squadra le parole scritte nelle etichette. Il mimo non può assolutamente parlare, in caso contrario la sua squadra avrà una penalità.

Il portavoce della squadra avrà il compito di dire ad alta voce ciò che è stato indovinato dalla squadra. Nessun altro componente della squadra potrà parlare ad alta voce. Vince la squadra che avrà indovinato più etichette.

## Attività numero 5

### Letture animata dell'ultima puntata e gioco "Colla mamma a pezzi"

Leggere l'ultima parte della storia da pagina 21 a pagina 27.

Proporre ai bambini un'attività individuale da svolgere sul quaderno di italiano o meglio su un foglio.

### Consegna:

*Carlalberto ha scoperto la colla per la sua mamma a pezzi. Tu, invece, che colla usi per rimettere insieme la tua mamma quando è a pezzi?*

## Attività numero 6

### Giochi finali per valutare la comprensione della storia

Dividere i bambini a squadre e proporre i seguenti giochi.

### Occhio di lince

**Partecipanti:** i bambini divisi a squadre.

**Occorrente:** disegno del bosco e dei personaggi.

### Svolgimento del gioco

Cercare i personaggi e gli oggetti della storia all'interno del bosco.

### Il puzzle

**Partecipanti:** i bambini divisi a squadre.

**Occorrente:** una busta con all'interno il puzzle da costruire.

### Svolgimento del gioco

Ricostruire il puzzle correttamente e nel minor tempo possibile.

Alla fine si faranno i conti dei punti ottenuti dalle varie squadre e si proclamerà la squadra vincitrice. L'insegnante può decidere come e con che cosa premiare la squadra, comunque a tutti i partecipanti al torneo verrà offerto un segnalibro.

## Il segnalibro di Carlalberto

Da ritagliare e da incollare su un cartoncino che viene poi plastificato. I bambini provvederanno a personalizzarlo colorando a loro piacimento. Le grandezze del segnalibro possono essere decise dall'insegnante sulla base della classifica di questo primo torneo. Con i vari giochi, o con alcuni di essi, si può costruire un cartellone che ricordi questo libro.

