

Giochi “in mezzo” alla lettura

Linea del tempo (tutti i cicli)

Ogni giocatore mima il momento preferito della giornata, disponendosi correttamente su un'immaginaria linea del tempo. Al via dell'animatore ogni giocatore si attiva (un giocatore dopo l'altro) L'animatore varia il ritmo dell'attività.

Gara di parole e flashback (secondaria)

I giocatori sono divisi in due squadre, disposte su due linee. Inizia la squadra A. Il primo giocatore pesca una parola e la inserisce in una frase di senso compiuto. Il secondo giocatore pesca un'altra carta e prosegue la storia. Chi pesca “flashback”, “flashforward ecc.. deve praticamente usare quell'espedito narrativo nel racconto. Il gioco si ripete con la squadra B. Vince la squadra che completa più parole nell'arco di 3 minuti.

Momenti di trascurabile felicità

Ai partecipanti viene chiesto di scrivere (in gruppo o insieme)un elenco di momenti divertenti o sfortunati della vita di classe.

Leggilo (o fingi di leggerlo)come se fosse un racconto giallo/rosa/d'avventura ecc... (infanzia/ primaria/ secondaria)

I giocatori fingono di leggere un libro, tentando di far indovinare il genere.

Indice mimato

I partecipanti vengono suddivisi in squadre. A ogni squadra viene fornita una fotocopia dell'indice di un libro. Ogni squadra deve “mimare” solo con i gesti o con i suoni il titolo di un capitolo.

Riscrivilo come se fosse un racconto giallo/rosa/d'avventura (primaria/secondaria)

Si scelgono alcune parole che appartengano a un particolare genere letterario (nomi, aggettivi, verbi, avverbi). I ragazzi vengono divisi in gruppo. A ogni gruppo viene assegnato un genere. I gruppi devono riscrivere un racconto, inserendo almeno 10 “parole di genere”.

Un'opera letteraria in un tweet (primaria/secondaria)

Completa l'incipit di una storia famosa (primaria/secondaria)

Statua dell'amico ideale (scena: confidati con l'amico ideale) (infanzia/ primaria/ secondaria)

I ragazzi realizzano con il proprio corpo la statua dell'amico ideale. L'animatore riassume le qualità nominate. A e B sono chiamati a improvvisare una scena. A interpreta un amico caratterizzato da quella qualità, B deve confidargli un problema.

Storia di gruppo (infanzia/ primaria/ secondaria)

L'animatore inizia a raccontare una storia. Il bambino alla sua destra continua con una frase (o con una sola parola). Lo stesso gioco può essere fatto con una storia di paura, di avventura, fantasy, d'amore ecc..

Lo stesso gioco può essere fatto con l'uso di una palla

Giochi con la poesia

Scrivi un limerick

Scrivi un haiku

Giochi con le metafore

Giochi alla fine delle storie

Olimpiadi di lettura

Rigori (i giocatori della squadra avversaria “tirano” una parola, il portiere deve “pararla” inserendola in una frase, formando alla fine una storia)

Basket (i giocatori si dispongono su due linee avversarie; viene posta loro una domanda su libri o sulla storia della letteratura e chi indovina tenta il canestro)

Pallavolo (Due giocatori si fronteggiano. Devono palleggiare la palla, inventando una rima ogni volta che toccano la palla.)

Conferenza stampa

I giocatori scelgono un personaggio. I compagni da posto pongono domande sulla loro vita o storia.

RESTITUZIONI FINALI

Festival letterario

Ogni classe ha 10 minuti a disposizione per il proprio intervento.

Esempi di intervento

Scena da un libro

Consigli di lettura

Conferenza stampa

L'angolo degli artisti

L'angolo dei poeti

Lecture musicali o sonore.

Interviste agli autori.

Riscritture di libri (le città impossibili)

Fotografa il lettore

Spettacolo teatrale

Libro di scuola

Booktrailer