

## **DIARIO DI BORDO**

Laboratorio di lettura a cura di Alessandra De Luca in collaborazione con Patrizia Sentinelli  
Scuola Primo Mazzolari – Ponte di Nona vecchio

Classi Prime

Lettori: Arsema, Kevin, Matteo, Giuseppe, Rares, Emanuela, Yasmin, Sara, Francesco, Martina, Umama, Maria, Confidence, Naomi, Ibrahim

### **Primo giorno - 9 gennaio 2014**

Le ragazze e i ragazzi si presentano scegliendo una immagine tra le tante disposte in terra. C'è chi è catturato da un fiore giallo per il suo sgargiante colore, chi da un asino buffo, chi da una tavola imbandita e così via.

Ci presentiamo anche noi: Alessandra e Patrizia. E poche parole per spiegare chi è l'associazione Altra Mente di cui facciamo parte.

Su un tavolo disponiamo libri di vario tipo, anche ricette di cucina, giornali e riviste patinate.

Avvisi e documenti. Tutte cose che si possono leggere. Facciamo loro toccare e sfogliare rapidamente per sentire il gusto della carta stampata e capire che ci sono diverse cose che si possono o che si debbono leggere per comunicare o anche solo per passione.

Diamo poche regole: silenzio quando altri leggono per rispetto reciproco. Avere piacere di stare insieme a leggere e a giocare per la durata del laboratorio. Chi non ha piacere può tornare in classe.

Ci sediamo in circolo e Alessandra distribuisce un libro per ognuna/o a caso: dentro trovano un segnalibro con i loro nomi, ma si accorgono che i libri sono distribuiti a caso e loro sono chiamati a consegnarlo alla persona giusta. Così si conoscono e prendono dimestichezza con il volume. Il libro che abbiamo scelto per loro è: "Buchi nel deserto" di Louis Sachar, edizioni Piemme- Il battello a vapore. Un bel libro, bella edizione, bella copertina.

Subito Matteo ci dice che lui ha visto il film tratto dal libro. Parliamo un po' delle differenze tra un film e un libro. Spesso il libro riprende la storia ma cambia alcuni elementi: in questo caso ad esempio il protagonista Stanley nel film è più grande, mentre nel libro frequenta le scuole medie proprio come i nostri giovani lettori.

Sembrano incuriositi e attenti.

Passiamo allora alla lettura del libro ad alta voce. Qualcuno si rifiuta di leggere. Dice che non sa leggere. Qualcuno è più coraggioso e comincia anche se con difficoltà. Si va avanti nel giro, ogni tanto leggiamo anche noi qualche periodo.

Al termine delle due ore diciamo che ognuno può portare il libro a casa per continuare la lettura. Il libro è loro e possono leggerlo quando vogliono. Due di loro non lo vogliono e ce lo riconsegnano con scuse varie del tipo: tanto non leggerò, oppure ho paura di perderlo. Gli altri sembrano stupiti ma molto lusingati e contenti di possedere un libro tutto per sé.

### **Secondo giorno - 13 gennaio 2014**

Il gruppo si ricompone. Uno studente è assente ma abbiamo un altro nuovo.

Presentiamo sinteticamente il concetto di genere letterario e sondiamo i loro gusti. Quasi tutti si dicono appassionati di horror quindi cominciamo con il gioco delle parole "Che genere sei?".

I partecipanti si dispongono in cerchio. Il primo giocatore dice una parola legata al genere scelto. Il giocatore successivo ripete la parola pronunciata dal primo e ne aggiunge un'altra. E così via fino all'ultimo che dovrà ripetere tutte le parole precedenti e dire l'ultima. E' gioco di parole e di attenzione, di memoria ma anche di approfondimento del concetto di genere.

Le parole sono tante e vengono scritte da Alessandra sulla lavagna. Facciamo capire che le parole se si mettono insieme fanno una storia. E così ne scriviamo una collettiva. I ragazzi sono invitati a dare anche il titolo. Ne vengono fuori quattro o cinque da scegliere la prossima volta.

Diciamo che la prossima volta la leggeremo davanti alla video camera. Perché ne facciamo una clip: sembrano contenti.

Poi si passa al libro: continuiamo a leggere una storia scritta da un autore di libri. Si legge a voce alta sempre a turno. Stavolta nessuno si rifiuta. Anzi provano piacere a leggere ad alta voce. C'è silenzio anche se a leggere è un compagno che stenta .

Ci accorgiamo che senza seguire alcuna indicazione, spontaneamente qualcuno mette i piedi su uno sgabello. Anziché riprenderlo facciamo notare che quando si legge ognuno si mette come sta più comodo per apprezzare meglio la lettura. Vogliamo far capire che leggere è bello e divertente e non è una punizione. Pian piano quasi tutti si prendono lo sgabello per i piedi e così si va avanti.

Alessandra ogni tanto richiama la loro attenzione al significato di ciò che leggono e fa un riassunto delle parti che si saltano.

Avvertiamo un po' di fatica e allora chiudiamo l'incontro con il "gioco dei passi". Anche questo fa emergere l'attenzione, la memoria, la concentrazione. Tutti in fila si contano i passi fino a sei e al sei si battono le mani. Poi un passo in meno all'indietro e battito di mani poi avanti con gli stessi numero di passi e battito di mani e così fino al termine. Al secondo giro il gioco si fa in silenzio, solo con il battito delle mani.

Sembra facile. Ma non è così. Ci si scontra o si sta fermi guardando gli altri per capire meglio. Ma ci sembra sia divertente e stimolante.

Al termine i ragazzi si prendono il loro libro. Una persona però lo lascia sempre con le stesse motivazioni.

### **Terzo incontro - 23 gennaio 2014**

Abbiamo portato una copia per ogni ragazzo della storia che abbiamo scritto insieme. Manca solo il titolo perché si deve scegliere insieme tra quelli proposti.

C'è un operatore con il cavalletto e la video camera e cominciamo le riprese video. I ragazzi si presentano uno dietro agli altri e dicono se a loro piace leggere o no. Poi cominciano a leggere la storia scritta da loro, accompagnando la lettura con accenni alla drammatizzazione.

Poi si torna alla lettura del libro. Una classe ci dice che la professoressa di italiano ha fatto loro vedere il film. Ne parliamo un po'. E cerchiamo di tenere alta la curiosità sulla trama. Tutti leggono a turno anche i più restii. Qualcuno scalpita per leggere. Si divertono di più !

Al termine tutti prendono il loro libro per portarlo a casa. Tranne una persona

### **Quarto incontro - 27 gennaio 2014**

Troviamo i ragazzi più distratti. Qualcuno vorrebbe restare in classe perché i loro compagni vedranno un film. Ci parliamo e alla fine si convincono a venire.

Facciamo più fatica a mantenere alta la curiosità e l'attenzione anche perché conoscendosi di più tra loro si mettono in gruppetti a parlottare. Ricordiamo la regola del piacere. Ma restano tutti.

Scegliamo il titolo della storia inventata da loro. E si vota per il titolo che piace di più.

Passiamo al gioco "raffica di parole". Alessandra legge un brano del libro e invita i ragazzi a dividersi in piccoli gruppi. Avranno pochi minuti di tempo per scrivere il maggior numero possibile di parole contenute nel brano. Ogni gruppo leggerà le sue parole e vincerà la squadra che ha scritto più parole non scritte dagli altri.

Si torna alla lettura a voce alta. Tutti leggono.

Al termine tutti si prendono il libro da portare a casa. Nessuno lo lascia!!!

### Quinto incontro - 6 febbraio 2014

E' l'ultimo incontro. Chiediamo se qualcuno ha letto qualcosa per conto proprio e qualcuno(pochi) lo hanno già finito. Chiediamo di raccontarlo al gruppo. Con qualche aiuto da parte nostra si fa il riassunto e si riprende a leggere l'ultimo capitolo.

Facciamo il gioco "un libro sette parole". Al primo turno ognuno scrive su un foglio di carta 7 parole che in qualche modo rappresentano, valutano, descrivono il libro. Al secondo turno i partecipanti vengono disposti a coppie, somando le parole scelte ne avranno 14, l'obiettivo è di ridurle nuovamente a 7. Le coppie sono state poi abbinate a formare gruppi di quattro sempre con l'obiettivo di scegliere solo 7 parole. Quando i gruppi sono diventati solo due Alessandra ha scritto sulla lavagna le 14 parole finaliste e tutti insieme abbiamo scelto le 7 parole "definitive" per tutto il gruppo, che rappresentano il punto di vista globale sul libro letto. Questo è un gioco di "democrazia partecipata", infatti stimola i partecipanti al confronto, a trovare soluzioni comuni e un compromesso costruttivo.

Diciamo loro che al termine del laboratorio ci sarà un gioco a squadre che si incentra sui libri. Chiediamo alcune valutazioni su questa loro esperienza di lettori. Quanto hanno apprezzato la lettura, quanto i giochi:

La frase più significativa: "Nel laboratorio si deve leggere perché sennò che laboratorio di lettura è!!!"

Al termine ognuno porta con sé il libro. Nessuno lo lascia.

### Gioco finale c/o Libreria Mondadori Roma Est – 13 febbraio 2014

Come avevamo annunciato ai ragazzi ci vediamo presso la libreria Mondadori del centro commerciale Roma Est per concludere la nostra esperienza con un gioco a premi.

I ragazzi e le ragazze arrivano con i mezzi pubblici accompagnati dalle professoressa. Sembrano inizialmente intimoriti dal contesto. Li dividiamo in tre squadre (sulla base delle sezioni di provenienza) e distribuiamo loro gli oggetti che caratterizzano la squadra e che gli serviranno: un cappello per il portavoce, una trombetta e una lavagnetta con il colore e la copertina di un libro che dà il nome alla squadra: Pippi Calzelunghe, Harry Potter e Il Piccolo principe. Prima di cominciare il gioco Patrizia Sentinelli per l'Associazione AltraMente, la Preside Rosamaria Lauricella per la scuola e il direttore della libreria Genchi salutano i ragazzi e spiegano il senso dell'iniziativa.

Alessandra conduce il gioco e docenti e dirigenti scolastici formano una giuria. Il gioco è articolato in 3 diversi momenti e si svolge con concentrazione ed entusiasmo da parte dei ragazzi.

#### **PRIMO GIOCO: QUIZ SUL LIBRO "BUCHI NEL DESERTO"**

Le squadre giocano contemporaneamente.

La conduttrice legge 3 domande e fa partire il tempo. Le squadre hanno 5 minuti di tempo per scrivere le risposte sulle lavagnette. Se una squadra finisce prima suona la trombetta e posa la lavagna.

**PUNTEGGIO:** 1 PUNTO PER OGNI RISPOSTA ESATTA

1 PUNTO-BONUS PER LA SQUADRA CHE HA FINITO PER PRIMA  
(ovviamente avendo scritto tutte le risposte)

1 PUNTO BONUS SE LE RISPOSTE SONO SCRITTE SENZA ERRORI  
ORTOGRAFICI

**DOMANDE:**

1. Per quale ragione Stanley è condannato al riformatorio?

2. Qual è l'incombenza principale dei ragazzi al campo?
3. Questi soprannomi a quali personaggi del libro si riferiscono? Cavernicolo, Mamma, Piedi d'oro

## SECONDO GIOCO: PROVE PRATICHE

Il gioco si articola in tre prove. Il tipo di prova e il punteggio ad essa assegnato in caso di vittoria sono stabilite tirando due dadi: il dado punteggio e il dado figurato.

I punteggi vanno da 1 a 3

Le prove previste sono le seguenti:

MIMO (figura sipario),

GIOCHI DI PAROLE (figura lettere),

BODYLIBRING – abilità fisiche (figura sollevamento pesi)

**Gioco dei mimi:** se esce la figura che rappresenta il teatro le squadre dovranno indovinare il titolo mimato. Mimano Sentinelli e Lauricella. E' valida solo la risposta pronunciata dal portavoce della squadra (che indossa il cappello colorato).

Il punteggio (da 1 a 3) della prova è stabilito dal dado-punteggio.

Sono titoli di canzoni, film, libri o fiabe, proverbi.

**Giochi di parole:** se esce la figura delle lettere la conduttrice spiega la prova e le squadre concorrono simultaneamente.

- 1) Cercare sul vocabolario nel minor tempo possibile il significato di una parola e leggerlo ad alta voce.
- 2) Trovare il maggior numero di sinonimi delle parole date e scriverli sulla lavagnetta. Tempo 5 minuti.
- 3) Trovare il maggior numero di **contrari** delle parole date e scivere sulla lavagna

**Bodylibring.** Se esce la figura del sollevatore di pesi i ragazzi si cimentano in una prova che prevede spostamenti fisici nella libreria e prove di abilità. Punteggio (da 1 a 3) assegnato dal dado-punti.

1) Percorso. Dato un percorso da un punto ad un altro, i 3 rappresentanti indicati dalle squadre devono percorrerlo nel minor tempo possibile camminando con il libro "buchi nel deserto" in equilibrio sulla testa. Se il libro cade o se il concorrente lo tiene con le mani ricomincia il percorso da capo. Vince chi arriva prima alla fine.

2) Trova-libro. Cercare nel minor tempo possibile all'interno della libreria il libro associato alla squadra (Pippi, Harry Potter, Il piccolo principe). Solo un concorrente per squadra indossando cappello. Partenza simultanea. Vince chi porta per primo il libro alla giuria.

3) Trova-colore. Obiettivo del gioco portare alla giuria tanti libri quanti sono i componenti delle squadre. I libri devono avere in copertina il colore asociato alla squadra (giallo, rosso, blu). Le tre

squadre giocano contemporaneamente ma con un solo giocatore impegnato alla volta. Ad esempio: il giocatore della squadra gialla indossando il cappello cerca un libro che abbia in copertina qualcosa di giallo, lo consegna alla giuria, passa il cappello ad un altro membro della sua squadra che riparte e fa la stessa cosa col successivo. Vince la squadra che termina prima.

### **TERZO GIOCO: QUIZ SUL LIBRO “BUCHI NEL DESERTO”**

Le squadre giocano contemporaneamente.

La conduttrice legge 9 domande e fa partire il tempo. Le squadre hanno 8 minuti di tempo per scrivere le risposte sulle lavagnette.

**PUNTEGGIO: 1 PUNTO PER OGNI RISPOSTA ESATTA**

1. Qual è il primo oggetto che Stanley trova scavando un buco?
2. Cosa ruba Calamita al signor Si?
3. Qual è l'ingrediente segreto dello smalto dell'Intendente?
4. Dove sosteneva di aver trovato rifugio il bisnonno di Stanley dopo esser stato rapinato da Kate la Baciatrice?
5. Quanto dovevano essere larghi e profondi i buchi scavati dai ragazzi e come facevano a misurarli?
6. Come si chiamano il cipollaio e la sua asinella?
7. Quante macchie gialle hanno le lucertole?
8. Come si chiama di cognome l'Intendente?
9. In cosa consiste l'invenzione del padre di Stanley e quale nome diedero al prodotto?

**AL TERMINE DEL GIOCO VENGONO CONTEGGIATI I PUNTEGGI E VIENE DICHIARATA VINCITRICE LA SQUADRA CHE HA TOTALIZZATO IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI.**

Tutti ricevono l'attestato di frequenza al laboratorio e vari premi offerti sia dalla scuola, sia dalla libreria sia dall'associazione. Dell'incontro è stata effettuata una ripresa video.