

La lettura nella scuola primaria

Tra narrazione, testo e gioco

La lettura animata nelle età dell'infanzia, quando la capacità di apprendimento è al suo apice, ha come scopo principale quello di lavorare con le identità in divenire dei bambini e con gli strumenti e le situazioni espressivo-creative capaci di raccontarle.

Ogni incontro prevede, oltre alla lettura e al racconto da parte dell'animatore, un laboratorio, che utilizza scrittura e/o immagini. Questo momento dell'incontro si concretizza attraverso la produzione di elaborati che hanno un duplice scopo: fungere da memoria "storica" dell'incontro ed aprirsi nel tempo a nuovi eventuali sviluppi creativi.

***Che verso fa il poeta?
Aspirime per il buon umore***

L'asino raglia, il grillo frinisce, il furetto potpotta. Ne più né meno di qualsiasi altro animale, la specie dei poeti si esprime con un suo suono tipico. Il verso del poeta cambia come una girandola al vento dell'umore, del tempo, del luogo e del ghiribizzo... Un viaggio nel mondo della rima e dei giochi poetici, per scoprire e cimentarsi in tanti modi di raccontare e raccontarsi.

Tema: Poesia

Età: 6/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Letturabbraccio
Ma anche a naso, a bocca, a denti e a piedi...

La capacità espressiva e narrativa, in relazione all'affettività e alla sensorialità, può svilupparsi attraverso la consapevolezza della propria fisicità. Le parti del corpo prendono la parola e si raccontano in divertenti storie ricche di spunti per giocare, scoprire e... re-inventarsi.

Tema: Narrazione ed affettività

Età: 6/10 anni

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Animatori: 1

Durata incontri: 90 minuti circa

Orme parlanti

In tutti i luoghi vive una memoria strutturata in almeno tre livelli: quella storica legata alla toponomastica; quella generazionale legata alla vita di chi li percorre; infine, una memoria in divenire fatta di narrazioni estemporanee, di piccoli eventi facilmente dimenticati e patrimonio individuale di una sensibilità gelosamente custodita da ognuno di noi. La motivazione alla base del progetto è quindi la necessità di raccontarsi -e far raccontare- attraverso le storie delle strade e dei luoghi significativi di città e paesi.

Tema: conoscere il territorio

Età: 6-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

Lupi per tutti i gusti

Perché il nostro immaginario deve essere pervaso soltanto dallo stereotipo del "grosso lupo cattivo"? Nella contemporanea narrativa per ragazzi esistono lupi di tutte le dimensioni e dal carattere più svariato: timidi e imbranati, sfortunati e sbeffeggiati, casalinghi e premurosi... Nascono per contrapposizione all'originale, protagonisti della riscrittura della fiaba classica, in cui si parte dal conosciuto per ribaltarlo con spirito ludico: Cappuccetto Rosso, I tre porcellini e tanti altri racconti si alternano facendo solo da sfondo a nuove storie.

Tema: fiabe e riscritture

Età: 6-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

Immagini di parole

Attraverso un polveroso album contenente fotografie ingiallite e grazie ad alcuni brandelli di testi scritti, si tenta di ricostruire la vita di un protagonista sbadato quanto smemorato. Amnesio Poesio ha perso ricordi dalla smagliatura della propria rete di memorie e i ragazzi sono chiamati a inventare, ipotizzare, colmare le sue lacune attraverso la suggestione delle immagini e il fascino della parola scritta. Il presente si mescola al passato; si gioca con la propria identità, ci si tuffa in realtà bizzarre...

Tema: autobiografia e narrazione

Età: 8-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

E il novellar m'è dolce in questo mare

E' un progetto ampio che sfrutta la potenza narrativa di una serie di testi e l'amalgama creativo dei bambini. L'invenzione di storie viene utilizzata come stimolo alla socializzazione e al confronto durante la creazione e la risoluzione di situazioni che vengono fatte vivere a personaggi immaginari.

Il progetto comprende moduli diversi; ogni modulo si articola a sua volta in più incontri.

Tema: invenzione di storie

Età: 8-10 anni

Animatori: 1 per gruppo classe

Incontri: 1 incontro singolo o percorso di 2 o 3 incontri

Durata incontri: 90 minuti circa

Proposte:

- **Un pozzo di storie**

Una volpe è stata gabbata da un lupo più furbo di lei e adesso si trova in fondo a un pozzo in compagnia di un riflesso di luna scambiato per una forma di cacio. Non potrà far altro che rimuginare sulla sua meschinità, la povera volpe, e tentare di cavarsi d'impiccio inventando delle storie che gli salvino la vita.

- **Il gigante che mangiava le storie**

Celluloso è un gigante ingordo di storie tanto che, letteralmente, se le mangia. La sua passione per la carta lo porta a divorare tutti i libri del mondo e allora è davvero un problema perché i racconti spariscono. Ma Celluloso ha in dote anche un grande potere: riesce a proiettare le storie che mangia sui muri delle case e se la sua fame non si placa allora si dovranno inventare sempre nuove storie da fargli mangiare e raccontare.