

GIOCARE CON LA LETTURA

Giocare con i libri è un modo utile per avvicinare i bambini al libro, anche quelli che si mostrano più refrattari ad applicarsi alla lettura. Qui di seguito vi proponiamo alcune attività che potrete modificare per meglio adattare alle vostre esigenze.

Il gioco del silenzio

Il primo gioco proposto prevede che venga fatto silenzio, e quindi, paradossalmente, che non si legga nulla. È però molto utile per esercitare la capacità degli alunni di rimanere in silenzio e, contemporaneamente, di concentrarsi e prestare attenzione a ciò che ascoltano. Questo gioco, nella sua struttura base, è noto a tutti: un bambino è in piedi davanti alla classe, in silenzio, nelle mani ha il gessetto (chissà se la penna magica della LIM saprà rimpiazzare adeguatamente il gesso anche in questo gioco 😊!) e scrive alla lavagna coloro che parlano o fanno rumore.

Nella variante che vi proponiamo, lo scopo non è premiare chi riesce a trattenere la propria irruenza più a lungo, ma riuscire a scoprire il maggior numero di suoni possibili. Si gioca così: gli alunni fanno silenzio per cercare di sentire dei rumori. Chi ne individua uno alza la mano e viene chiamato, solo con un gesto, alla lavagna, dove prende il gessetto e descrive rapidamente il suono udito (per esempio: porta che sbatte in corridoio). A sua volta dovrà cedere il posto e il gessetto al bambino che riuscirà a individuare un nuovo suono, e via dicendo.

Caccia al libro

Una volta allestita la biblioteca di classe e dopo aver raccolto e catalogato i libri, potrete allestire una caccia al tesoro. Fornite alcuni indizi, uno per volta, in base ai quali i bambini dovranno indovinare di che libro si tratta, anche senza averlo letto, ma avendo la possibilità di sfogliare i volumi in biblioteca.

Per esempio, se l'indizio è che nel libro si parla di pirati, potranno immaginare che si tratti di un libro di avventure. Il secondo indizio potrà riferirsi alle dimensioni del testo (per esempio: *"Ha più di 50 pagine e meno di 150"*). Il terzo indizio porterà per esempio a uno dei personaggi del libro (per esempio: *"Tra i personaggi c'è un uccello molto colorato"*). Infine il quarto prenderà spunto dal titolo (*"Nel titolo si parla di un'isola"*).

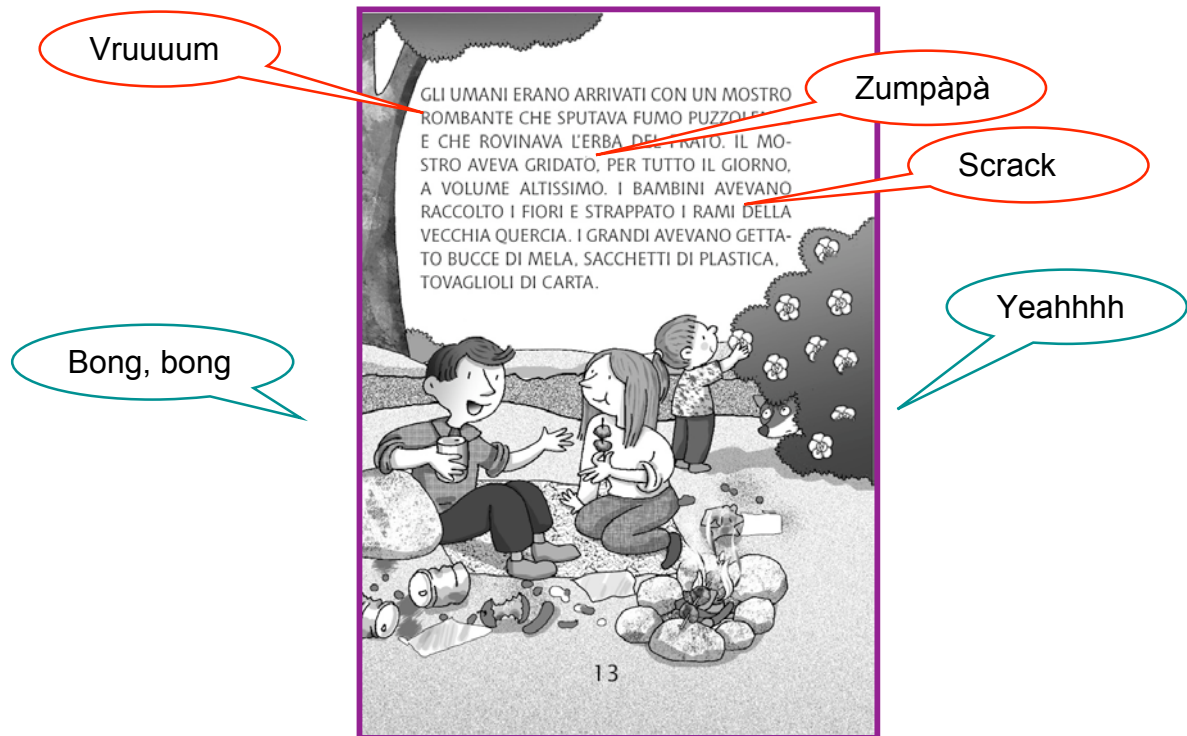
Calibrate la difficoltà degli indizi in base alle abilità e alle conoscenze degli alunni. Per evitare che indichino titoli a caso, fissate un limite oltre il quale si esce dal gioco, per esempio non si possono dire più di due titoli sbagliati.

Potete articolare il gioco in modi differenti: per esempio dividendo la classe in due o tre squadre e giocando con tre titoli differenti: un bambino per squadra (dandosi il cambio) può andare a consultare i volumi sugli scaffali e prendere "in prestito" un solo libro alla volta (questo per creare meno confusione nell'area biblioteca). Oppure fate giocare singolarmente, a turno, gli alunni: ogni bambino, guidato dagli indizi e dagli aiuti che può chiedere ai compagni, deve indovinare un testo scelto.

Il rumorista

La riuscita di questo gioco dipende dalla vostra abilità a scegliere brani che si prestino, in maniera esplicita o implicita, a essere accompagnati da "suoni e rumori". A turno, uno o più bambini dovranno svolgere il compito di "rumoristi": potete dare loro in anticipo il testo da preparare, oppure chiedere che lo interpretino in "presa diretta", cioè mentre l'insegnante o un compagno legge.

Come esempio, nei balloon in rosso i rumori esplicitamente indicati nel brano, in verde quelli impliciti, cioè immaginabili rispetto a quanto narrato nella vicenda.



Il lettore distratto

Questo gioco si può fare solo con dei brani già noti agli alunni. L'insegnante deve leggere a voce alta un brano modificando alcune parole del testo. I bambini dovranno scoprire quali errori di lettura sono stati fatti. Potete far interrompere di volta in volta la lettura: il bambino che individua un errore dovrà alzare la mano o fare "bip" per richiamare l'attenzione e dire la parola corretta; oppure i bambini dovranno scrivere in una tabella da una parte la parola sbagliata e in corrispondenza la parola corretta: in questo caso però è bene che i ragazzi siano in grado di scrivere molto velocemente per non perdere tempo in questa attività e rischiare di non sentire parti della lettura.

L'esercizio di solito entusiasma i ragazzi, che trovano divertenti gli scambi (soprattutto se cercate delle sostituzioni un po' buffe, senza risultare troppo evidenti) e che si sentono gratificati nello scoprirsi "bravi". Parimenti è molto utile non soltanto per verificare la conoscenza del testo, ma soprattutto per esercitare l'attenzione all'ascolto.

Una montagna di libri

Questo è un gioco da proporre per far prendere familiarità con i volumi, prima di allestire la biblioteca.

È bene che i bambini imparino a maneggiare con cura, ma come oggetti reali, i libri e usarli per esempio per fare delle "costruzioni", impilandoli secondo criteri assegnati: per esempio un libro di avventure non può stare sotto un libro di fiabe, un libro grande non può essere messo sopra un libro piccolo, i libri vanno disposti in ordine alfabetico rispetto al cognome dell'autore...

Scegliete due o più criteri che i ragazzi devono seguire per costruire la loro montagna, consegnate uno scatolone di libri (non devono essercene dentro moltissimi, ne bastano una decina) a ciascun giocatore e date il via; alla fine del tempo assegnato verificate chi è riuscito a impilare il maggior numero di libri rispettando le regole.

Naturalmente non è accettabile che i libri vengano rovinati, perciò il gioco dovrà essere eseguito con calma e più con logica che con fretta. Se i vostri ragazzi, soprattutto all'inizio, non vi sembrano capaci di svolgere l'attività con la dovuta attenzione, modificate così il gioco: gli alunni prima dovranno osservare i libri a loro disposizione, poi ne chiederanno uno alla volta, lo prenderanno e lo impileranno, senza poterli più cambiare disposizione.

Il domino dei libri

È opportuno svolgere questo gioco quando gli alunni avranno già letto un congruo numero di libri della biblioteca.

A turno ogni bambino si alzerà, prenderà due libri della biblioteca e spiegherà secondo quale logica ha abbinato i due volumi (per esempio "*In entrambi i libri il personaggio principale è una volpe*"), la classe valuterà se l'abbinamento è accettabile. Naturalmente è possibile scegliere un libro già abbinato, ma non fare lo stesso abbinamento logico.

Potete registrare sul quaderno le coppie che via via si formano, con accanto la spiegazione. Oppure potete scrivere a mano a mano i titoli su un cartellone e collegarli con un filo colorato, in modo da ottenere alla fine una grande rete di libri "interconnessi".