

collana
giochi X crescere

Claudia Ferraroli

EXPLORALIBRO

Un gioco per stimolare curiosità
nei libri, *Esplorandoli.*

Illustrazioni di Arianna Usai


Fabbrica dei Segni[®]
editore

Rispetto dell'ambiente	Il volume è stampato su carta COCOON . Un prodotto ecologico, 100% riciclato	
Rispetto delle persone	Il prodotto è realizzato in una cooperativa sociale che si avvale del lavoro professionale di persone disabili	
Aiuto al lettore	Scritto con font VERDANA e DIN per facilitare la lettura	
Utilità	Questo volume e il gioco allegato si propongono di favorire l'apprendimento in modo ludico e divertente	Difficoltà: da 1 a 5 
Età di riferimento	Dai 6 anni	


Fabbrica dei Segni
editore

Via Baranzate, 72/74

20026 Novate Milanese (MI)

tel. 02.92.86.85.40

fax 02.89.95.95.14

edizioni@fabbricadeisegni.it

www.fabbricadeisegni.it

collana

giochi **X**crescere

Finito di stampare

nel mese di ottobre dell'anno duemilaquindici

da Cooperativa Sociale Fabbrica Dei Segni

Novate Milanese (MI)



LE ATTIVITÀ

GENERE	BLU	ROSSO	VERDE
ALBO ILLUSTRATO	INDOVINA IL TITOLO pag. 16	TRIS pag. 28	TROVA LA PAROLA pag. 39
AVVENTURA	RISCRIVI INCIPIIT pag. 17	DOMINO pag. 27	ACROSTICO pag. 40
BIOGRAFIA	INVENTA STORIA pag. 18	JENGA pag. 30	TROVA PERSONAGGI pag. 41
CLASSICO	VENDITA pag. 19	PUZZLE pag. 31	PAROLA NOME pag. 42
FANTASCIENZA	INTERVISTA pag. 20	CAMMINATA pag. 32	ASSOCIA LIBRO pag. 43
FIABE - FAVOLE	NUOVO TITOLO pag. 21	TORRE pag. 33	NUOVA LINGUA pag. 44
GIALLO - THRILLER	INDIZI pag. 22	CITTÀ pag. 34	CENTONI pag. 46
MITI E LEGGENDE	CARTA IDENTITÀ pag. 23	TITOLO SCHIENA pag. 36	LA STORIA INCOMPLETA pag. 47
POESIE E FILASTROCCHIE	STORIA A FISARMONICA pag. 24	NASCONDINO pag. 37	PAROLE NASCOSTE pag. 48
TEATRO	LIBRO SPECIALE pag. 26	LIBRI A COLORI pag. 38	CACCIA ALLE IMMAGINI pag. 49

STORIA A FISARMONICA

Attività
di
gruppo



POESIE E FILASTROCCHHE

Inventare una storia su un foglio piegato a fisarmonica partendo dai libri

**1 buono blu
per ogni
parola scritta**

Funzioni del gioco:

stimolare la curiosità per i libri, sollecitare la fantasia, creare spunti per nuove storie.

- Dividere i partecipanti al gioco in gruppi di max 6 bambini. **(ATTENZIONE! Se il gruppo è più piccolo dividerlo in gruppi il più possibile omogenei).**

- Prendere tanti fogli bianchi quanti sono i gruppi e piegarli a fisarmonica, creando 6 pieghe/spazi per scrivere (vedi figura a lato).

- Ogni giocatore sceglie un libro, lo sfoglia per qualche minuto, poi il primo del gruppo prende il foglio a fisarmonica risponde alla domanda "Chi?" riferita al suo libro.

Es. riferendosi al personaggio protagonista. Dopo aver scritto il nome, passa il foglietto al secondo partecipante, nascondendo ciò che ha scritto.

Il secondo giocatore risponde alla domanda "Cosa fa?" indicando una azione che ritiene sia presente nel suo libro e così via (vedi schema a lato).

- Se il gruppo è formato da meno di 6 bambini, il foglio viene scritto dai componenti del gruppo che si troveranno a scrivere due o più parole.

- Una volta terminata la compilazione, si apre il foglio a fisarmonica e si legge quale storia buffa si è creata e la si condivide con gli altri partecipanti.



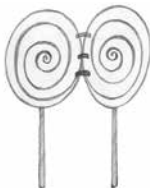
CHI?	Nome di un personaggio O del protagonista	<u>Libro di esempio:</u> cappuccetto rosso	<u>Personaggio di esempio</u> Il lupo
COSA FA?	Indica una azione	<u>Libro di esempio:</u> biancaneve	<u>Azione di esempio</u> Mangia una mela
COME?	Indica una modalità di azione, un modo di agire	<u>Libro di esempio:</u> cenerentola	<u>Modalità di esempio:</u> Soavemente(cenerentola canta)
QUANDO?	Indica un periodo di tempo	<u>Libro di esempio:</u> il gatto con gli stivali	<u>Periodo di esempio:</u> tanto tempo fa
DOVE?	Indica un luogo	<u>Libro di esempio:</u> la bella e la bestia	<u>Luogo di esempio:</u> in un castello incantato
PERCHE'?	Indica i motivi di una azione presente nel libro.	<u>Libro di esempio:</u> pinocchio	<u>Motivi di esempio:</u> dice sempre bugie

LIBRO SPECIALE

Attività
individuale



<p>TEATRO</p>	<p>Immaginare un libro che non esiste</p>
<p>1 buono blu per ogni libro speciale inventato</p>	<p>- Ogni partecipante al gioco scrive su un foglio il titolo di un libro inventato e che non esiste nella realtà.</p> <p>- Oltre al titolo, ogni giocatore annota qualche frase per descrivere il contenuto del libro.</p> <p>Esempio: LIBRO LECCA LECCA un libro che quando lo assaggi la storia ti si scioglie in bocca e riesci a raccontarla in tutte le lingue del mondo</p> <p>oppure</p> <p>LIBRO DEI LIBRI ogni volta che lo apri, contiene una storia diversa</p> <p>oppure</p> <p>LIBRO PERSONAGGI una volta aperto i personaggi escono e ti raccontano di persona chi sono</p>
<p>Funzioni del gioco: stimolare l'immaginazione e la creatività, esprimere gusti personali e pensieri.</p>	



DOMINO

Attività
di
gruppo



AVVENTURA

Trova elementi in comune tra i libri

1 buono rosso per ciascun libro aggiunto al domino (compreso il primo libro)

Funzioni del gioco:

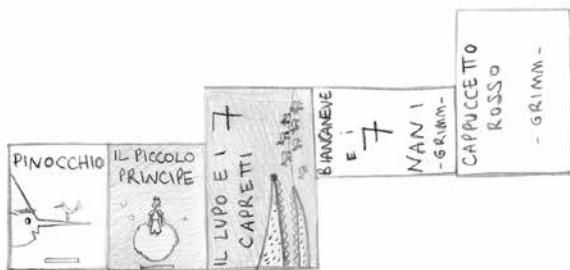
scoprire la varietà di libri, sviluppare l'osservazione, considerare il libro sotto diversi aspetti, scoprire la data di compleanno di tutti i partecipanti.

- Un buon numero di libri a disposizione.

- Inizia il partecipante che è nato il giorno più vicino al 1 gennaio (in caso di parità es. 2 gennaio e 31 dicembre, tenere conto dell'ora di nascita!) posizionando il primo libro sul pavimento o su un tavolo.

Bisogna creare un lungo domino di libri. A turno, ciascun partecipante aggiunge un libro, spiegando che cosa ha in comune con il precedente.

Esempi: il colore della copertina, l'argomento, uno o più elementi della copertina, le misure, lo spessore, il taglio del libro (orizzontale o verticale), la collana, l'autore, il tipo di immagini, una o più parole contenute nel titolo.



JENGA

Attività
di
coppia



BIOGRAFIA

Torre di libri che va alzata sempre di più

**1 buono rosso
per ogni
partita a jenga
vinta**

Funzioni del gioco:

stimolare curiosità
nei libri,
porre attenzione
al loro formato,
favorire
concentrazione
e abilità manuale.

- I giocatori si dividono a coppie (in caso di numero dispari, il giocatore in eccesso giocherà con uno dei vincitori).
- Scelgono 20/24 libri di un formato più o meno simile.
- Li mettono uno sull'altro per creare una torre di circa 15/20 cm come nell'immagine.
- I giocatori a turno e con una sola mano, devono togliere un libro dalla torre e riposizionarlo sulla cima della pila, senza far crollare il tutto.
- È vietato togliere un libro dall'ultimo piano della pila.
- Perde il giocatore che, con la sua mossa, fa crollare alcuni o tutti i libri.



CITTÀ

Attività
individuale



GIALLO - THRILLER

Costruisci una città di libri

**3 buoni rossi
per ogni
parte di città
costruita**

Funzioni del gioco:

curiosità verso i
libri, conoscere
alcuni generi
letterari, abilità
manuali.

- Ogni partecipante pesca una carta genere.

- In base alla carta pescata, si deve riunire quanti più libri appartenenti a quel genere letterario.

Es. carta genere CLASSICO → raccolgo libri tipo "Isola del Tesoro" " Pippi Calzelunghe" " Alice nel Paese delle Meraviglie" " Pinocchio" etc.

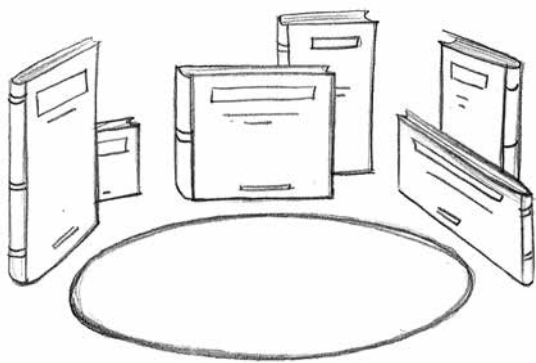
- Con i libri raccolti si costruisce una parte di città a propria scelta.

Es. carta genere AVVENTURA → piazza Avventura, ovvero case fatte di libri avventurosi intorno ad una piazza.

Oppure via della Fiaba, un viale fatto di libri di fiabe.

-ATTENZIONE! Le singole parti di città vengono unite a quelli dei vari partecipanti per formare un'unica città!

Se mancassero libri appartenenti al genere pescato, si può in alternativa tirare il dado (rosso, blu e verde) e creare parti di città del colore uscito. Es. Via Rossi, Piazza Verdi, Viale del Blu.



NUOVA LINGUA

Attività
di
gruppo



FIABE - FAVOLE

Leggi un libro con una lingua inventata

**2 buoni verdi
per ogni brano
letto**

Funzioni del gioco:

curiosità verso il
libro, approccio
nuovo e stimolante
alla lettura.

- Ogni partecipante sceglie un libro e lo apre in una pagina a caso.

Legge a tutti un brano di almeno 5 righe. Per farlo però deve usare una lingua speciale: una lingua in cui elimina le prime due lettere del proprio nome.

Per aiutarsi può riscrivere il brano nella nuova lingua.

Esempio: il giocatore si chiama MARCO. Toglierà pertanto tutte le M e le A dal brano di lettura.

Da "Ti, Spinetta e i Colori del Cielo" di Claudia Ferraroli ed. la Fabbrica dei Segni
" Ti e Spinetta sono pupazzi molto curiosi, e passano alla finestra momenti deliziosi: osservano la volta celeste, per scoprire in essa luci e tempeste."

Diventerà:

" Ti e Spinett sono pupzzi olto curiosi, e pssno Il finestr oenti deliziosi: osservno l volt celeste, per scoprire in ess luci e tepeste."



“Ti e Spinetta sono pupazzi molto curiosi, e possono dalla finestra momenti deliziosi: osservano la volta celeste, per scoprire in essa luci e tempeste.”

Da “Ti, Spinetta e i Colori del Cielo” di Claudia Ferraroli ed. la Fabbrica dei Segni