

Giulia Orecchia

Le mille e una storia

GIOCHI PER IMMAGINARE E RACCONTARE

Erickson



Presentazione dei giochi

La scatola contiene tre diversi giochi, che possono essere usati singolarmente o mescolati tra di loro a seconda dei contesti d'uso e degli obiettivi dell'attività.

TOMBOLA: con questo gioco metterete in relazione tre elementi casuali. Gli accostamenti a sorpresa vi spingeranno a immaginare sempre nuove relazioni e avventure.



MAPPE: con questo gioco viaggerete in un mondo immaginario soffermandovi proprio sugli aspetti delle ambientazioni di un racconto. Le immagini vi porteranno in luoghi da esplorare, scoprirete percorsi sempre diversi e presenze nascoste.



CARTE: le carte di questo gioco sono misteriose perché i significati vanno cercati e possono essere molteplici, si possono immaginare personaggi ed eventi, soffermandosi principalmente sulle sensazioni e sulle emozioni.



40

Erickson

31

Erickson

Erickson

48

Un sasso gettato in uno stagno suscita onde concentriche che si allargano sulla sua superficie, coinvolgendo nel loro moto, a distanze diverse, con diversi effetti, la ninfea e la canna, la barchetta di carta e il galleggiante del pescatore. Oggetti che se ne stavano ciascuno per conto proprio, nella sua pace o nel suo sonno, sono come richiamati in vita, obbligati a reagire, a entrare in rapporto tra loro. [...] Non diversamente una parola, gettata nella mente a caso, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni in un movimento che interessa l'esperienza e la memoria, la fantasia e l'inconscio e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere.

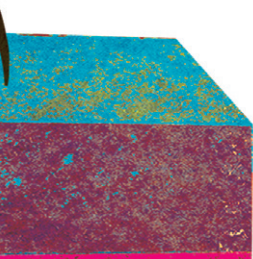
Gianni Rodari,
Grammatica della fantasia, Torino,
Einaudi, 1973.





Queste istruzioni sono indicative.

Ogni giocatore – bambino, genitore o insegnante – può inventare regole alternative, mescolare tra di loro i materiali dei diversi giochi e continuare a creare storie all'infinito. Lo scopo non è quello di fornirvi precise indicazioni sulla strutturazione dei testi narrativi, sulle tecniche per scrivere un racconto in classe o sulle abilità necessarie per sviluppare il linguaggio attraverso la narrazione. L'obiettivo è stimolare la fantasia e la creatività, per continuare a raccontare storie all'infinito e in mille modi. I tre giochi sono adatti a tutte le età e il numero di giocatori può variare a seconda dei contesti. Non c'è un limite di tempo perché si possono raccontare storie all'infinito, non ci sono risposte sbagliate né storie belle o brutte. Questi giochi sono cooperativi: tutti si possono divertire e tutti possono partecipare poiché lo stile delle attività è basato sull'accettazione, sulla conoscenza reciproca e sull'affiatamento. In questi giochi ciascuno può trovare un senso comunitario e un migliore equilibrio con il gruppo e il gruppo può trovare sempre nuovi obiettivi comuni da raggiungere creando un clima di fiducia e rispetto reciproco attraverso il quale può crescere l'autostima di ognuno.





GIOCO 1 *La tombola delle storie*

Materiali: tabellone della tombola e il sacchetto con 90 gettoni

Numero di giocatori: da 2 giocatori

Durata: il tempo può essere illimitato oppure si può giocare dando a ciascun giocatore un certo tempo per raccontare

Collocate il tabellone su un tavolo o appendetelo al muro e mettete tutti i 90 gettoni nel sacchetto. I giocatori si disporranno attorno al tavolo o davanti al tabellone e il più giovane inizierà il gioco.

Il primo narratore pesca a caso tre gettoni e cerca sul tabellone le tre immagini che corrispondono ai numeri estratti. Utilizzando questi elementi dovrà raccontare una storia. Il turno passa poi al giocatore alla sua destra che procede allo stesso modo.

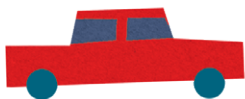
Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno raccontato una storia.

Varianti: In base all'età dei giocatori e al loro numero è possibile introdurre delle varianti. Si possono estrarre solo due numeri oppure di più; si può decidere – invece di raccontare – di realizzare un disegno partendo dalle tre immagini estratte; si possono porre dei vincoli alla narrazione (ad esempio, scrivere la storia con 100 parole, scriverla o raccontarla in un certo tempo, raccontare un giallo oppure una storia buffa); si può procedere alternando i giocatori tra di loro per cui il primo inizierà partendo dal primo numero pescato, poi toccherà al secondo giocatore, ecc. fino a fare tre giri completi e esaurire tutti i numeri estratti, in modo che la storia sia costruita collettivamente.

Si può fornire fin dall'inizio l'incipit di una storia da cui il giocatore dovrà partire per legare tra loro le tre immagini estratte.



GIOCO 2 *Le carte misteriose*



Materiali: 60 carte da gioco

Numero di giocatori: da 2 giocatori

Durata: il tempo può essere illimitato oppure si può giocare dando a ciascun giocatore un certo tempo per raccontare

Mescolate le carte e distribuitene due a ciascun giocatore. Il giocatore più giovane darà il via al gioco e dovrà provare a legare tra loro le carte pescate: cosa vede? In che rapporto sono? Cosa potrebbero essere e diventare? Poi il giocatore alla sua destra girerà le sue e inizierà a raccontare allo stesso modo. Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno raccontato una storia.

Varianti: In base all'età dei giocatori e al loro numero è possibile introdurre delle varianti. Si possono distribuire più carte a ciascun giocatore; si può decidere—invece di raccontare—di realizzare un disegno; si possono porre dei vincoli (ad esempio, scrivere una storia con 100 parole); si può decidere che il secondo narratore deve legare le sue carte e il suo racconto a quelle del narratore precedente; si può provare a raccontare la storia come lo farebbe un marziano o un giornalista (assumendo quindi un particolare punto di vista); si può raccontare una storia al contrario oppure mimarla; si possono pescare cinque carte per descrivere un personaggio; si può fornire fin dall'inizio l'incipit di una storia da cui il giocatore dovrà partire per legare tra loro le sue carte tra di loro.

GIOCO 3

La mappa dell'isola e La mappa dei regni

Materiali: il tabellone con le 2 mappe e il sacchetto con 50 gettoni

Numero di giocatori: da 2 giocatori

Durata: il tempo può essere illimitato oppure si può giocare dando a ciascun giocatore un certo tempo per raccontare

Collocate la mappa sul tavolo e mettete nel sacchetto solo i gettoni dall'1 al 50. Il giocatore più giovane, che dà il via al gioco, pesca a caso un numero e cerca sulla mappa dove si trova; ripete poi la stessa azione anche con un secondo numero, cercandolo sempre sulla mappa. Il giocatore/narratore dovrà quindi inventare un racconto che colleghi tra loro questi due luoghi sulla mappa, che saranno l'inizio e la fine del suo racconto. Il turno passa poi al giocatore alla sua destra che dovrà procedere allo stesso modo.

Il gioco termina quando tutti i giocatori avranno raccontato una storia.

Varianti: In base all'età dei giocatori e al loro numero è possibile introdurre delle varianti. Si possono estrarre più numeri e mettere in relazione tra loro più luoghi ed elementi; si può decidere – invece di raccontare – di realizzare un disegno partendo dalle immagini estratte; si possono mettere dei vincoli alla narrazione (ad esempio, scrivere la storia con 100 parole; scriverla o raccontarla in un certo tempo; raccontare un giallo oppure una storia buffa).



ALTRE PROPOSTE DI GIOCO

È possibile selezionare alcuni materiali dei tre giochi e usarli assieme. Ad esempio, si può collocare la mappa dell'isola sul tavolo e immaginarne gli abitanti. Ciascun giocatore decide di interpretare la parte di un abitante e ne prepara la carta d'identità (come si chiama, che mestiere fa, dove abita), presentandolo agli altri sfidanti.

Oppure ogni giocatore pesca una carta che diventerà il suo personaggio da inventare e che poi, estraendo i gettoni, dovrà collocare sulla mappa e spostare da un luogo all'altro.

I giochi e i materiali possono essere usati in modo fantasioso e creativo: l'obiettivo è raccontare storie di tutti i tipi e in qualunque situazione.



Giulia Orecchia

*Illustra-Stryx
Stregghetta dei colori,*

Giulia Orecchia

*Che più ha i capelli bianchi
e meno invecchia
(Bruno Tognolini)*

Erickson

Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
info@erickson.it – www.erickson.it