

LAURA ORSOLINI

# ti SCRIVO una STORIA

SFIDE NARRATIVE  
A COLPI DI PENNA



Istruzioni



8+  
anni



2+  
giocatori



20  
minuti

Erickson

# Obiettivo del gioco

Il gioco consiste nello scrivere una storia in quattro fasi: **introduzione, problema, risoluzione del problema, conclusione**, utilizzando le parole che vengono indicate dalle carte Parola e dalle carte Libro o dagli imprevisti. Vince chi avrà collezionato più punti.

## Preparazione

Disporre sul tavolo i mazzi di carte coperti, il dado e distribuire ai due giocatori (o ai due gruppi di giocatori) i fogli su cui scrivere la propria storia. Posizionare il poster in un luogo ben visibile a tutti i giocatori: sarà un utile strumento da consultare durante lo svolgimento del gioco.



mazzi di carte



fogli da distribuire



poster



dado

# Svolgimento del gioco



I giocatori tirano a turno il dado. Il colore indica al giocatore il genere letterario della storia che dovrà scrivere.

Ogni colore del dado corrisponde a un genere letterario:

- **Fantasy** (viola)
- **Avventura** (azzurro)
- **Giallo** (giallo)
- **Rosa** (rosa)
- **Paura** (rosso)
- **Stella** (il giocatore potrà scegliere il genere della sua storia)



Ogni giocatore (o un giocatore per squadra) pesca 2 carte:

**1 Carta Parola** dal mazzo che corrisponde al suo genere letterario, **1 Carta Libro**.

Dopo averle lette ad alta voce, il giocatore le ripone accanto a sé. Ai fini del gioco, è importante infatti che il giocatore collezioni le carte pescate perché su di esse si costruirà il punteggio.



## La scrittura della storia

Si inizia a scrivere! Ogni giocatore, contemporaneamente, dovrà scrivere l'**introduzione** della sua storia utilizzando **obbligatoriamente** una parola a sua scelta presente nella propria carta PAROLA. Se il giocatore inserisce anche una delle altre parole indicate nella carta, vincerà i punti in più. Lo stesso vale per la **carta Libro**: ogni giocatore dovrà inserire **obbligatoriamente** una delle parole utilizzate per raccontare le trame dei libri, e vincerà così i punti indicati. Alcune carte valgono 3 punti, altre 4 e altre ancora 5, in base alla difficoltà del libro che presentano. Infatti, alcuni sono libri per l'infanzia, mentre altri sono libri da adulti.



**Attenzione alle carte Libro!** Le parole da inserire dovranno essere **solo nomi, verbi o aggettivi!** Congiunzioni e preposizioni, come «e» «di» «tra» non valgono.

**Attenzione alle carte Parola!** Su alcune carte non ci sono parole, ciò significa che il giocatore dovrà pescare una **carta Imprevisto!**



**Le carte Imprevisto** contengono regole di grammatica che il giocatore potrà scegliere se utilizzare o meno nello scrivere la storia. Se non utilizzate (o utilizzate erroneamente) non vi è alcuna penalità, tuttavia se si sceglie di utilizzarle **si guadagnano i punti indicati sulla carta.**

Ora si impostano **3 minuti** per concludere ogni turno di gioco. Si consiglia di stabilire preventivamente il tempo a disposizione, in base al livello dei giocatori o al numero dei partecipanti in caso si tratti di squadre.

Scaduto il tempo, i giocatori dovranno smettere di scrivere per pescare una nuova **carta Parola** (sempre dal mazzo del proprio genere) e una nuova **carta Libro**. Inizieranno quindi il secondo turno di gioco, in cui si scriverà il **problema**, seguendo le stesse regole indicate per il primo turno. Lo stesso accadrà per i turni **risoluzione del problema e conclusione**.

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato la scrittura delle quattro fasi della storia, il giocatore che per primo ha tirato il dado di genere inizia a **leggere la propria storia**.

Gli altri giocatori **controllano** che le parole o le regole grammaticali fornite dalle carte siano presenti nella storia di chi legge.



## Chi vince

Una volta conclusa la lettura delle storie si procede con il conteggio dei punti. Ma attenzione, ancora tutto è possibile! Ogni giocatore lancia il dado per 1 volta. Se il genere mostrato dal dado e quello della propria storia coincidono, il giocatore guadagna **3 punti** aggiuntivi. Se viene **stella** guadagna **1 punto, ma solo se** ha scritto una storia di un genere che nessun altro ha scritto.

# Contenuto della scatola



42 carte LIBRO

Carte **LIBRO**: contengono informazioni sui classici della narrativa per ragazzi e adulti, un breve brano e un punteggio.



24 carte IMPREVISTO

Carte **IMPREVISTO**: contengono indicazioni di azioni da compiere per continuare la scrittura della storia. Il pallino indica il livello di difficoltà.



50 carte **PAROLA**:  
10 carte di genere Fantasy,  
10 carte di genere Avventura,  
10 carte di genere Giallo,  
10 carte di genere Rosa,  
10 carte di genere Paura.

Le carte **PAROLA** contengono parole o personaggi tipici del genere letterario indicato e riportano un punteggio. Alcune carte non hanno parole e rappresentano l'imprevisto.



# IL TESTO NARRATIVO

## Che cos'è?

Il testo narrativo è un testo che racconta una storia:  
può avvenire saggendo queste 4 fasi.



## Quali elementi lo caratterizzano?

In ogni testo puoi trovare:

- AMBIENTAZIONE** - Il tempo presente, passato o futuro. Lo spazio reale (una strada, una casa...) o fantastico (castello di magia, una città magica...).
- PERSONAGGI** - Fantastico: un bambino, una ragazza. Realistico: fare, sempre, alcuni, sempre...
- FATTI ED EVENTI** - Reali e possibili: una gita in campagna, un primo con gli amici... Fantastico: una lotta contro un drago, l'incantesimo di una strega.
- DA CHI È SCRITTO?** - In prima persona, attraverso un narratore esterno al racconto. In terza persona, attraverso un narratore esterno alla storia, che non conosce gli stati d'animo.

## I generi narrativi

I testi narrativi si possono dividere in generi diversi, a seconda del tipo di storia che raccontano:

- AVVENTURA** - Lo stile è avvincente, racconta di pericoli e sfide. I protagonisti devono risolvere le situazioni difficili di situazioni con molti ostacoli e i protagonisti possono avere una o più vite in gioco (come i supereroi).
- FANTASY** - Il genere fantasy è fatto di eventi soprannaturali e non realistici. I suoi protagonisti possono avere il dono della magia o essere magici, oppure il potere di comunicare con animali e spiriti. Le storie fantasy possono svolgersi in epoche o mondi fantastici, ad esempio in un futuro tecnologico o in un mondo a parete non esiste.
- GIALLO** - Lo scopo è gli indizi e trovare un colpevole da scovare. I protagonisti indagano le vicende di una persona, un fatto o un delitto. I protagonisti sempre un indagine o un'indagine.
- ROMA** - Questo stile racconta l'azione del protagonista. Descrivono un fatto in sequenza, è semplice e la storia che per i protagonisti si susseguono e abitano.
- PIÙ** - I protagonisti di questo stile si trovano in una situazione di pericolo. Lo stile di questo stile è avvincente. Le storie di questo stile sono avvincenti. Le storie di questo stile sono avvincenti. Le storie di questo stile sono avvincenti.

Il Poster contiene informazioni utili ai giocatori su come scrivere il testo della propria storia e sulle principali caratteristiche che la contraddistinguono in base al genere narrativo.

1 Poster  
IL TESTO NARRATIVO



1 Block notes



1 dado

Il DADO: su ogni faccia sono rappresentati i colori dei generi letterari e una stella nera come jolly.

## Materiali da procurarsi

Un timer del cellulare o una clessidra.  
Due matite/penne.



# Note per l'adulto



## Modulare i livelli di difficoltà del gioco

Le Carte Libro e le Carte Imprevisto presentano diversi livelli di difficoltà. Si potrà quindi decidere di giocare escludendo le Carte Libro e le Carte Imprevisto ritenute troppo impegnative.

Ad esempio, si potrebbero utilizzare i mazzi come segue:

- 8-9 anni → Carte Libro da 3 punti;  
Carte Imprevisto da 1 pallino
- 10-11 anni → Carte Libro da 3 e 4 punti;  
Carte Imprevisto da 1 e 2 pallini
- 11-13 anni → Carte Libro da 3, 4 e 5 punti;  
Carte Imprevisto da 1, 2 e 3 pallini.

## Obiettivi educativi

L'obiettivo del gioco è insegnare a scrivere una storia divertendosi, familiarizzando con i generi letterari e i classici della letteratura. Le carte pescate casualmente forniranno stimoli per mettersi in gioco con lessico e regole grammaticali, scegliendo se e quanto aumentare il proprio punteggio e dunque, governando le chance di vittoria.

Tuttavia, oltre alle capacità del giocatore, la vittoria è legata anche al vario e casuale valore delle carte pescate, in modo da permettere anche a chi non si sente «forte» nella scrittura di mettersi in gioco senza paura di dover essere valutato e di poter vincere.

## Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - Fax 0461 950698  
N. verde 800 844052  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

