

ISTRUZIONI



8+ 10

3+

ANNI

MINUTI

IOCATORI





1 sacchetto

4 matite



100 tessere parola

NUMERO GIOCATORI: Minimo 3

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di ottenere più punti possibili. Per farlo ogni gruppo di alunni e alunne dovrà inventare **frasi di senso compiuto** (microstorie) composte dall'esatto numero di parole della manche in corso, con il vincolo di utilizzare tutte le parole obbligate estratte dal sacchetto.

PREPARAZIONE

L'insegnante divide la classe in 4 gruppi, poi distribuisce un block notes e una matita a ciascun gruppo. L'insegnante prepara davanti a sé il sacchetto contenente le 100 tessere delle parole obbligate. Se la classe è numerosa, è preferibile aumentare il numero dei gruppi, affinché siano composti da un massimo di 5-6 partecipanti. In tal caso, si fotocopiano le pagine dei block notes in base alle necessità.

COME SI GIOCA

I gruppi devono completare **3 manche** di creatività contemporaneamente:

- nella prima devono scrivere una storia di 40 parole;
- nella seconda, una storia di 30 parole;
- nella terza, una storia di 20 parole.

Per ogni manche si utilizza un foglio del block notes, in calce al quale sarà possibile **segnare i punti** ottenuti.

Una persona del gruppo pronuncia una sola parola alla volta (articolo, verbo, aggettivo, pronome, ecc.), poi tocca a un'altra, finché tutti i componenti ne hanno detta una. A quel punto, si ricomincia da capo, finché non si completa il numero di parole richieste nella manche in corso.

Le parole enunciate vanno scritte a mano a mano sul foglio da un componente scelto come **Scrittore**.

È possibile inserire segni di punteggiatura, senza che siano considerati parole spese.

Non si può parlare o accordarsi, l'unica cosa concessa è **pronunciare una parola**.

Ogni gruppo crea la propria microstoria sotto l'occhio vigile di un **Custode**, un bambino o bambina scelti dall'insegnante per controllare l'osservanza del regolamento.

Prima di iniziare il processo creativo, l'insegnante passa da ogni gruppo col sacchetto delle tessere e fa sorteggiare ai Custodi le tessere delle parole **obbligate** da usare nella microstoria:

- 4 parole obbligate nella prima manche di 40 parole;
- 3 nella seconda manche di 30 parole;
- 2 nell'ultima manche di 20 parole.

Una volta che tutti i gruppi sono muniti di tessere, block notes e matita, l'insegnante dà il via al gioco.

CALCOLO DEI PUNTI

Alla fine di ogni manche, l'insegnante assegna un punteggio a ogni gruppo:

- 1 punto per l'originalità della microstoria (a discrezione dell'insegnante);
- 1 punto per aver usato tutte le parole obbligate;
- 2 punti per la correttezza sintattica della microstoria;
- 3 punti per aver rispettato il numero esatto di parole.

I punti vanno scritti nella griglia di valutazione posta in fondo a ogni pagina del block notes.

CHI VINCE

Vince il gruppo che, alla fine delle tre manche, ha totalizzato più punti. Non c'è un tempo massimo, ma si raccomanda all'insegnante di far durare ogni manche circa 10 minuti, in modo da completare il gioco durante l'ora di lezione senza disperdere la concentrazione.

PAROLE OBBLIGATE

Pane, guerra, dormire, sapone, cavolo, lampione, inciampato, donna, bello, bollino, cane, strada, tappeto, monitor, libro, mangiare, rapido, treno, bisonte, calma, amore, paziente, perché, anno, sapere, parola, scivolo, scoppio, pausa, sposa, mela, bastone, pupazzo, entrata, cambio, naso, marino, biglia, finestra, mano, panna, onda, montagna, neve, sonno, salato, scoprire, bicicletta, pizza, piazza, letto, bagno, legno, albero, fiume, volare, fato, panettone, panchina, calcio, prato, torre, vicolo, luce, giorno, pasta, profumo, portone, impegno, notte, silenzio, piacere, caduta, plastica, gatto, buio, automobile, capo, dopo, gamba, tanto, povero, maglia, balcone, salita, pensare, cesta, foglio, rumore, treccia, gente, freddo, lingua, giù, festa, ansia, colpita, pace, colore, vento.

CREDITI





Un gioco di Yanez Busi e Mario Francesco Sirito
Progettazione e editing: Tania Eccher
Grafica e impaginazione: Leonardo Michelon
Direzione artistica: Giordano Pacenza
ISBN 978-88-590-4294-5
© Erickson 2025

Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO Tel. 0461 951500 - www.erickson.it - info@erickson.it