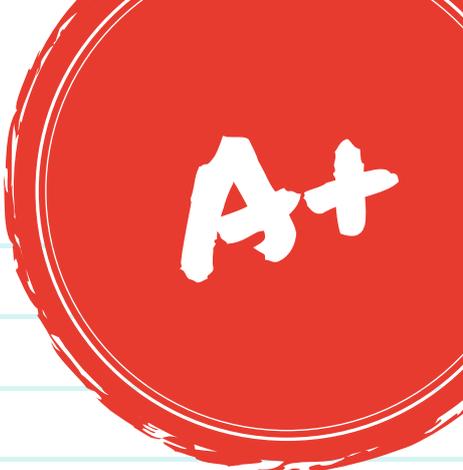


La mia stratosferica vacanza

IL PROGETTO: BREVE
INTRODUZIONE TEORICO-
PRATICA

Quaderno di scrittura,
enigmistica e immaginazione
a cura di
Luisa Carretti e Giulia Tedesco



At

UN PERCORSO
DIVERTENTE
PER IMMAGINARE
E SCRIVERE
LA PIÙ INCREDIBILE
DELLE STORIE... LA TUA!



Attività didattiche di scrittura creativa e
immaginazione con giochi parole ed
enigmistici a cura di Luisa Carretti e Giulia
Tedesco

1. Il progetto: breve
introduzione teorico-pratica

INDICE

1. IL PROGETTO: BREVE INTRODUZIONE TEORICO-PRATICA
2. SI PARTE. PER INIZIARE A IMMAGINARE
3. I PERSONAGGI
4. I LUOGHI
5. GLI OGGETTI MAGICI
6. LA TRAMA
7. L'INCIPIT
8. IL CAMBIAMENTO E L'INIZIO DEL VIAGGIO
9. GLI OSTACOLI DA SUPERARE E LO SCONTRO
10. LA SOLUZIONE (OVVERO IL FINALE DELLA STORIA!)

1

Il progetto: breve introduzione teorico-pratica

a. Cosa è questo quaderno?

Questo quaderno è una proposta di **attività di immaginazione e scrittura creativa** in cui il **gioco di parole**, il **gioco enigmistico** e l'**osservazione** costituiscono un innesco creativo e guidano lo studente passo dopo passo nel percorso di **realizzazione di un racconto**. Ogni sezione è dedicata a una **fase della scrittura** e ogni fase della scrittura scaturisce da attività preparatorie grazie alle quali lo studente ha la possibilità di scaldare i motori della fantasia, misurarsi con la parola scritta ed esplorarla per scoprire le storie che si celano tra le sue lettere.

Questo approccio alla scrittura ha radici nelle teorie ludolinguistiche, oltre che negli esperimenti letterari di scrittori come Gianni Rodari, Bruno Munari, Fosco Maraini e in quelli didattici di Ersilia Zamponi.

2

Si parte. Per iniziare a immaginare

a. L'angolo delle ispirazioni

Attacca in questa pagina foto, ritagli di giornale, disegni di oggetti che rappresentano una tua vacanza (es. materassino, seggiovia, aeroplano etc...)

b. L'angolo delle parole

Partiamo dal gioco enigmistico. Nella doppia pagina successiva troverai una **lista di parole** e un **PUZZLE**. All'interno di quest'ultimo sono nascoste tutte le parole della lista, che potrai leggere in orizzontale, verticale e diagonale in entrambi i sensi. **Trovale e cerchiare**, poi **evidenzia le lettere rimaste libere e riportale in ordine nei quadratini colorati** presenti qui sotto. Leggerai una parola piena di entusiasmo che, vedrai, ti tornerà utile in questa avventura...

Una volta finito il puzzle, scrivi qui la parola trovata



A	S	M	O	L	O
S	T	R	A	N	O
R	O			R	I
O	R			L	E

C	A	N	O	A	C	I	S	U	M	A	B	I	C	I	D
A	L	A	C	A	M	A	M	E	D	E	R	U	A	P	F
N	T	P	A	L	L	A	R	A	L	E	V	F	I	V	O
Z	A	T	I	G	N	A	R	A	T	F	A	L	I	F	R
O	E	N	H	I	V	T	G	T	T	O	O	N	I	N	M
N	I	E	N	I	S	O	O	R	E	T	L	T	A	U	E
I	Z	R	G	I	H	C	O	I	G	O	E	D	I	V	B
S	A	L	O	G	I	O	I	A	F	Y	I	R	T	O	E
K	I	U	R	L	G	R	A	T	T	A	C	I	E	L	O
A	N	C	E	R	O	L	L	E	R	B	L	A	D	E	I
T	O	E	V	I	M	C	B	I	E	N	T	S	U	R	F
E	T	U	F	F	I	T	A	V	O	L	A	S	O	R	O

2

Si parte. Per iniziare a immaginare

c. L'angolo della scrittura

Hai scoperto la parola nascosta (yeah!), tienila da parte, perché ci servirà tra poco. Adesso passiamo a un esercizio propedeutico alla scrittura, molto utile per cominciare a costruire la storia a cui lavorerai. **Pensa a 5 parole legate a 5 oggetti di una delle tue vacanze e scrivile qui di seguito.**

ATTENZIONE: devono essere parole lunghe, di almeno 8 lettere ciascuna.

Esempio: se la tua ultima stratosferica vacanza è stata al mare, potresti scrivere parole come OMBRELLONE o SECCHIELLO; se invece è stata in montagna potresti scrivere parole come SEGGIOVIA oppure RIFUGIO.

Il **Logogrifo** è un drago, un animale della preistoria... SCHERZIAMO... è un gioco di parole e consiste nel creare nuove parole utilizzando alcune delle lettere di una parola data.

FUNZIONA COSÌ:

1. scrivi una parola su un foglio, bella grande e con le lettere ben distanziate;
2. ritaglia e mischia le lettere;
3. cerca le parole nascoste (i logogrifi) seguendo le **tre regole nel box qui accanto**;
4. scrivi l'elenco delle parole che hai trovato nello spazio apposito.

Le 3 regole per giocare con il logogrifo

1. usa solo le lettere che effettivamente sono contenute nella parola d'origine (se per esempio hai scelto la parola ombrellone, potrai creare parole che contengono due L o due O o due E, ma non parole che contengono due M o due N o due B o due R);
2. usa solo alcune delle lettere per creare una nuova parola. Se le usi tutte non stai giocando con il logogrifo, ma con l'anagramma;
3. quando hai creato una nuova parola, puoi mischiare di nuovo tutte le lettere e ricominciare a cercare.

GIRA PAGINA E LEGGI L'ESEMPIO

3

1 personaggi

Eccoci ritrovati. Nel capitolo precedente abbiamo individuato i potenziali personaggi della tua storia. Ti consigliamo di riscriverli qui di seguito come promemoria:

1. Protagonista:
2. Amico/a:
3. Nemico/a:

Bene, adesso è arrivato il momento di cominciare a immaginarli.

Ti sveliamo un trucco che usano i grandi scrittori: per rendere i tuoi personaggi reali e interessanti e fare in modo che i tuoi lettori si affezionino a loro, **prima devi fare la loro conoscenza.**

Come?

Studiandone ogni particolare:

- l'aspetto fisico;
- l'abbigliamento;
- il carattere;
- il modo di parlare;
- il comportamento;
- l'età;
- gli hobby;
- le passioni e le abitudini.

a. L'angolo delle ispirazioni

All'interno delle prossime pagine attacca ritagli di giornale con immagini di persone che ti fanno pensare ai tuoi personaggi, oppure di luoghi che potrebbero frequentare, di colori che secondo te usano per i loro vestiti, di oggetti, film, romanzi, fumetti che potrebbero piacere loro.

Sono spazi per disegnare o prendere appunti, o ancora inventare dei brevi dialoghi che uno dei personaggi potrebbe tenere con un suo familiare, un amico, uno sconosciuto. Puoi infine inventarti un evento in cui i tuoi personaggi (o uno solo di essi) sono coinvolti per raccontarlo dal loro punto di vista.

Non ci sono regole! Lascia andare l'immaginazione e concediti il tempo per pensare, osservare, cercare.

Tutto quello che scriverai, attaccherai, inventerai ti servirà per cominciare a conoscere ognuno dei tuoi personaggi e calarti nei panni di ognuno di essi.

3

I personaggi

Ispirazioni per il tuo protagonista

AMPILE

b. L'angolo delle parole

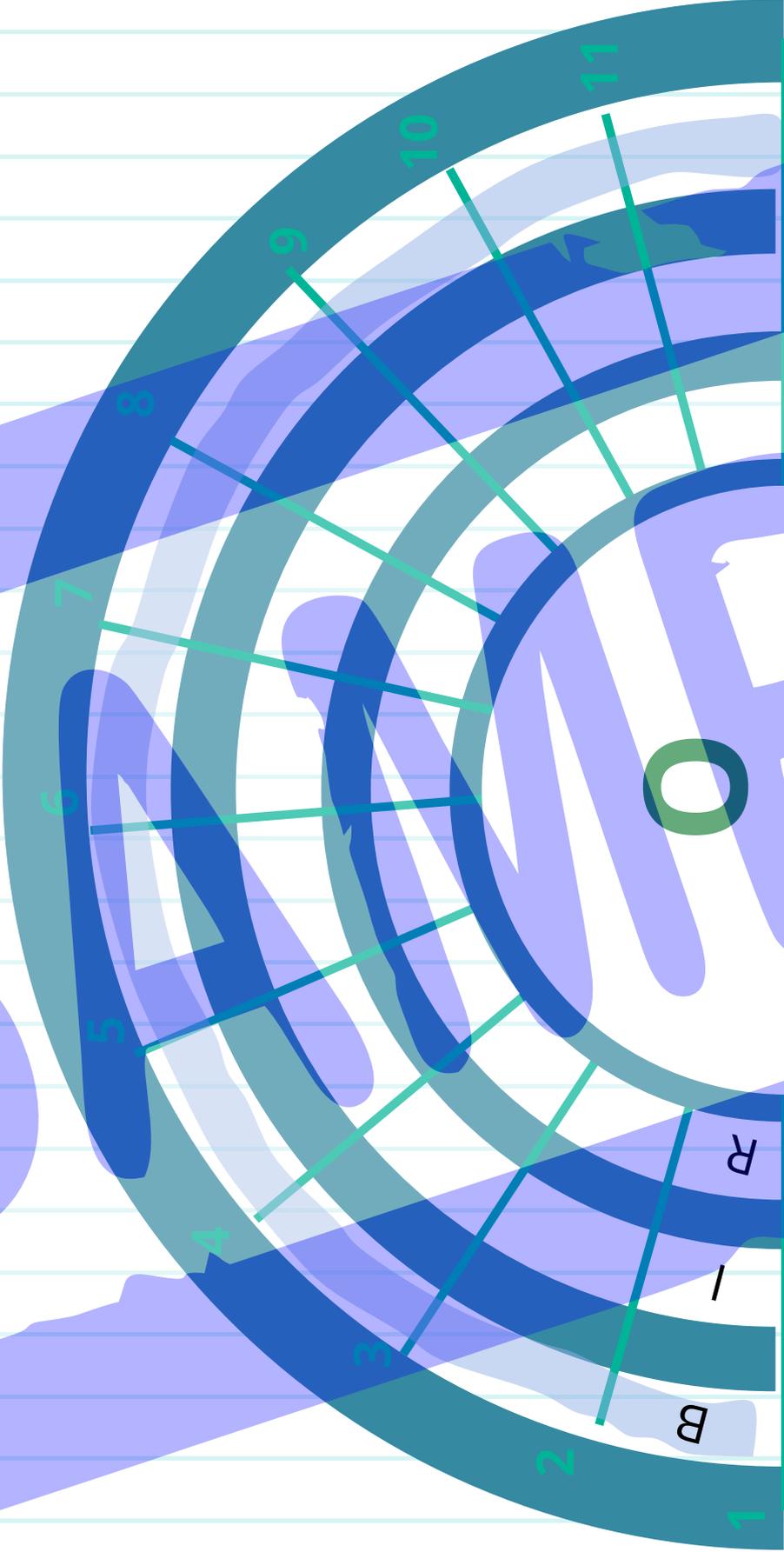
Per scoprire il nome dei tuoi personaggi ti proponiamo tre giochi enigmistici diversi: il **VENTAGLIO**, la **TRECCIA**, il gioco dei **CONTRARI**. Risolvendo questi giochi scoprirai tre nomi, deciderai poi tu a quale dei personaggi attriburli.

VENTAGLIO

Inserisci le risposte alle definizioni dall'esterno verso l'interno sapendo che le parole sono di quattro lettere e finiscono tutte con la O. Nelle caselle azzurre leggerai il nome di uno dei tuoi personaggi.

Definizioni:

1. La penna a sfera
2. La carta che piglia tutto
3. Bacino d'acqua dolce
4. Dura dodici mesi
5. C'è se non c'è luce
6. Vuole mangiare Cappuccetto Rosso
7. Pieno d'olio
8. Il cappello dei cavalieri
9. Il maschio della mucca
10. C'è quello con l'arco
11. Uno contiene 100 grammi



Scrivi qui sotto il nome trovato

3

I personaggi

c. L'angolo della scrittura

SEGNA QUI I TRE NOMI CHE HAI TROVATO:

- 1.
- 2.
- 3.

Che nomi pieni di mistero e magia vero?

Adesso siamo pronti a passare all'ultima fase della costruzione dei tuoi personaggi.

Scegli tu quale dei tre nomi assegnare a:

Protagonista:

Amico del protagonista:

Nemico del protagonista:

Adesso manca un ultimo passaggio.

La **descrizione dei personaggi**.

Per farla giocheremo con un gioco di parole:

l'**ACROSTICO**

Eccoci ritrovati. Nel capitolo precedente abbiamo continuato a lavorare sui personaggi della tua storia. Adesso è arrivato il momento di **immaginare i luoghi in cui la tua storia si svolgerà**, in cui i tuoi personaggi si muoveranno e vivranno la loro avventura.

Ti sveliamo un altro trucco del mestiere: gli scrittori scrivono spesso delle descrizioni molto accurate di tutti i luoghi in cui si svolgeranno le loro storie. Le città, i paesi, le strade, le case, gli uffici, ogni singola stanza, tutto viene immaginato e descritto sino al più minuscolo dettaglio.

È un lavoro gigantesco, ma ti aiuterà nel creare un universo e dei personaggi tridimensionali, interessanti.

La storia, in questo modo, diventerà anche più realistica, efficace; ai tuoi lettori sembrerà proprio di essere lì, assieme ai tuoi personaggi, in luoghi così familiari da avere la sensazione di averci vissuto da sempre!

a. L'angolo delle ispirazioni

Fai una ricerca su Internet.

Cerca l'immagine di un luogo che ti piace e poi prova a disegnarlo nella doppia pagina che segue. Puoi modificarlo, aggiungendo e/o eliminando dettagli. Usa questo spazio qui sotto per **attaccare delle immagini**, creare un tuo collage di dettagli che ti piacerebbe fossero presenti nei luoghi della tua storia.

4

I luoghi

Disegna qui



AMPILE

b. L'angolo delle parole

Adesso è arrivato il momento del **gioco enigmistico** per cominciare a costruire la mappa dei tuoi luoghi.

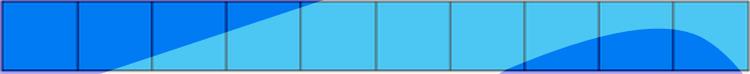
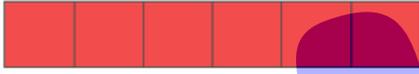
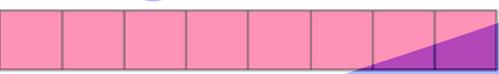
FILI DI LETTERE

Parti da ogni puntino e seguine il filo colorato, arrivando alle caselle corrispondenti; scrivi negli riquadri appositi tutte le lettere che avrai collezionato nel percorso, seguendo l'ordine in cui le hai incontrate. Troverai così il nome di **nove città o paesi**.

c. L'angolo della scrittura

Ora che hai risolto il gioco enigmistico, è il momento di usare le parole per **creare i luoghi dove si svolgerà la tua storia!**

Primo passo, riporta qui di seguito tutte le città trovate in modo da averle sott'occhio:

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 
7. 
8. 
9. 

Poi, **scegli una delle città che hai trovato e tieniti pronto a giocare con il il gioco della **SCIARADA!****