

LABORATORIO 4: *Che bello leggere!*

Le attività di questo laboratorio hanno un duplice obiettivo: invitare gli alunni a sperimentare la funzione pratica della lettura (imparando a leggere istruzioni e indicazioni in modo corretto per la positiva realizzazione dell'incarico assegnato e/o del compito richiesto) e stimolarli ad apprezzare il piacere di leggere (animando e drammatizzando con fantasia e creatività ciò che leggono).

ATTIVITÀ 1: *Le carte delle parole*

- **Materiali:** carte-parola, cartoncini bianchi, matite, gomme, cerchi e cunei per slalom
- **Luogo:** palestra
- **Tempo:** 30 minuti

Per stimolare i bambini a leggere e comprendere il significato di ciò che leggono, proporre un gioco motorio costituito da due fasi. Nella prima fase, i bambini dovranno decifrare, comprendere e disegnare individualmente il significato della parola letta; nella seconda fase i bambini condivideranno con i compagni di squadra il lavoro effettuato, confrontandosi e apportando le eventuali modifiche ai disegni. Prima di cominciare il gioco, realizzare due mazzi di carte-parola, scrivendo su dei cartoncini tutte o solo alcune parole della tabella qui sotto (una parola per cartoncino). Le parole proposte permettono di creare due tipologie di carte-parola: una con parole bisillabe e trisillabe piane, e una con parole di più sillabe e non piane.

CARTE-PAROLA BISILLABE E TRISILLABE PIANE						
MANO	ROSA	MARE	REMO	NANO	SOLE	PERA
MELA	TOPO	CANE	LUPO	FATA	TORO	LUNA
BANANA	LUMACA	LIMONE	REGINA	TESORO	BALENA	FUCILE
COLORI	MATITA	PATATA	TAVOLO	NUVOLA	SUSINA	CAROTA
CARTE-PAROLA POLISILLABE COMPLESSE						
PEPERONE	POMODORO	COCOMERO	CIPOLLA	BARCA	BRACCIA	GAMBA
CONIGLIO	CAMPANA	CASTAGNA	SCUOLA	FAMIGLIA	TRENO	TORTA
QUADERNO	LIBRO	MONDO	ZAINO	ASTUCCIO	FOGLIO	MONTE
PRATO	CANTANTE	MAESTRA	SCRIGNO	TOVAGLIA	GIORNO	STREGA

Dividere quindi la classe in due squadre, se possibile costituite da uno stesso numero di componenti, e consegnare a ogni squadra un pacco di cartoncini bianchi, delle matite e una gomma. Preparare poi in palestra due percorsi uguali e paralleli con cunei e cerchi (per esempio, usare i cunei per lo slalom e i cerchi per i salti a piedi uniti), ponendo al termine di ciascun percorso un cesto con dentro le carte-parola.

A questo punto spiegare ai bambini che, di seguito e velocemente, un componente alla volta di ogni squadra dovrà: eseguire il percorso, pescare dal cesto una carta-parola, tornare indietro ripercorrendo il percorso al contrario, battere la mano al compagno che partirà dopo di lui, prendere un cartoncino bianco e rappresentare con un disegno ciò che ha letto sulla carta pescata. I bambini proseguiranno così finché tutti i componenti della squadra non avranno pescato e disegnato la propria carta. Solo allora la squadra si riunirà e i componenti condivideranno il lavoro effettuato, aggiustando i disegni se necessario. Le squadre guadagneranno 2 punti per ogni disegno realizzato correttamente fin





dall'inizio, 1 punto per ogni disegno corretto nella seconda fase, 0 punti per ogni disegno sbagliato. Vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti (nel caso le squadre avessero un numero di componenti diverso, bisognerà equilibrare i punteggi).

Il gioco si può svolgere nuovamente in momenti successivi utilizzando parole più complesse.

### ATTIVITÀ 2: *Esperimenti da leggere*

- **Materiali:** schede 10 e 11, colori a pastello, forbici a punta tonda, bacinella per l'acqua, acqua (bottiglie), piattino, tempera rossa, zollette di zucchero
- **Luogo:** aula o spazio all'aperto
- **Tempo:** 1 ora e 30 minuti circa

Proseguire la sperimentazione della funzione pratica della scrittura attraverso un'attività di coppia. L'attività prevede che i bambini di ogni coppia realizzino due esperimenti ciascuno (gli stessi) sulla capillarità dell'acqua, dopo aver letto individualmente le istruzioni assegnate.

Dare a ogni componente della coppia le istruzioni scritte (scheda 10) e i materiali per realizzare un esperimento diverso dall'altro (scheda 11, colori a pastello, forbici, bacinella, acqua per il primo esperimento; piattino, acqua, tempera rossa, zollette di zucchero per il secondo esperimento). Ogni bambino avrà 20 minuti per leggere e realizzare il suo esperimento (anche diverse volte, se necessario). Passati 20 minuti, i bambini di ogni coppia si scambieranno gli esperimenti: chi ha realizzato l'esperimento del fiore realizzerà quello dello zucchero e viceversa, sempre in 20 minuti. Al termine, i bambini si confronteranno per una decina di minuti all'interno della coppia su quanto è accaduto negli esperimenti, cercando di trovare insieme una motivazione e una spiegazione. Concludere l'attività con la condivisione nel grande gruppo, dove ogni coppia esporrà i risultati del lavoro, le spiegazioni ipotizzate, le difficoltà incontrate ecc.

### ATTIVITÀ 3: *Bucato impazzito*

- **Materiali:** scheda 12, una fiaba conosciuta per gruppo, 12 cartoncini bianchi per gruppo, colori, corda, cesta, mollette per il bucato
- **Luogo:** aula
- **Tempo:** 2 ore

Concludere il laboratorio con un gioco che propone ai bambini di stendere "il loro bucato", cioè delle carte che rappresentano alcuni elementi relativi a semplici e brevi storie. Per cominciare, dividere la classe in gruppi di 4 bambini e, a ogni gruppo, assegnare una fiaba da leggere. Se la classe presenta un numero di alunni non divisibile per 4, l'insegnante può formare anche gruppi di 3 o 5 bambini. Ogni gruppo riceverà una breve versione di una fiaba da leggere, rielaborata dall'insegnante (circa 20 righe) e in stampato maiuscolo. Scegliere se consegnare una copia della fiaba a ciascun membro del gruppo oppure un'unica copia per tutto il gruppo. Nel primo caso la fiaba verrà letta da tutti i bambini in modo silenzioso, nel secondo caso verrà letta a piccoli pezzi all'interno del gruppo dai bambini che lo compongono. Successivamente, distribuire a ogni gruppo 6 cartoncini bianchi e dei colori.

Dopo la lettura della storia, i bambini di ogni gruppo disegneranno su 6 cartoncini alcuni personaggi, alcuni indumenti o alcuni oggetti che appartengono alla storia loro assegnata e su 6 cartoncini alcuni distrattori, ovvero degli elementi di disturbo che non c'entrano nulla o che appartengono ad altre fiabe. Dovranno fare attenzione a non disegnare degli elementi che permettano di riconoscere subito la storia, questo ai fini del successivo gioco. Mentre i bambini saranno al lavoro, tendere tra gli schienali di due sedie una corda dove appendere il bucato e posare lì vicino una cesta e delle mollette.

Appendere poi, come esempio, i 12 cartoncini relativi alla storia di Cappuccetto Rosso (scheda 12): la stesura di un “bucato già pronto” aiuterà i bambini a capire meglio il funzionamento dell’attività. Una volta terminati i cartoncini, ciascun gruppo dovrà stendere a turno il proprio bucato (i 12 cartoncini) sulla corda tesa, appendendo un cartoncino alla volta e spiegando che cosa rappresenta. L’unica regola da rispettare nella stesura è alternare un cartoncino con un oggetto/indumento realmente presente nella storia a un cartoncino con un distrattore. I restanti gruppi dovranno osservare i cartoncini stesi e cercare di indovinare di che fiaba si tratta prima che tutti i cartoncini siano stati appesi. Vincerà la squadra che avrà appeso più cartoncini prima che uno degli altri gruppi indovini la sua fiaba.

## COMPITO DI REALTÀ: *Un nuovo gioco*

## LETTURA

Come momento conclusivo del nucleo laboratoriale, chiedere ai bambini di mettere in pratica le competenze di lettura esercitate finora per giocare a *Fulmine*, un gioco motorio da realizzare in palestra o in ampi spazi aperti. Il compito di realtà prevede tre fasi: la prima individuale, nella quale ogni bambino dovrà leggere e comprendere le regole del gioco; la seconda collettiva, in cui le regole apprese verranno messe in pratica per giocare tutti insieme; la terza collettiva, in cui la classe, riunita nel grande gruppo, deciderà insieme come verbalizzare le istruzioni del gioco da dare ai bambini delle altre classi.

Presentare il compito con la seguente messa in situazione: “Per la festa di fine anno a scuola, ogni classe preparerà un gioco da mostrare agli altri bambini, per giocare e festeggiare poi tutti insieme. Alla vostra classe è stato assegnato il gioco *Fulmine*. Leggi con attenzione le regole e le istruzioni del gioco, poi mettile in pratica insieme ai tuoi compagni per vedere se tutti avete capito come si gioca. Infine pensate a un modo per presentare il gioco alle altre classi della scuola. Dovete essere preparatissimi per il giorno della festa!”.

### ATTIVITÀ INDIVIDUALE: *Istruzioni preziose*

- **Materiali:** scheda 13
- **Luogo:** aula
- **Tempo:** 15-20 minuti

Il compito ha inizio con la consegna ai bambini delle istruzioni da leggere per comprendere il gioco (scheda 13). Ogni bambino leggerà la sua copia di istruzioni più volte per essere sicuro di aver compreso bene le regole di *Fulmine*. Una lettura attenta e una completa comprensione darà la possibilità di giocare correttamente: entrambi questi aspetti verranno valutati nella seconda attività del compito.

### ATTIVITÀ COLLETTIVA 1: *Tutti in gioco*

- **Materiali:** 2 saette costruite con la carta, scotch o spago per “incollare” le saette ai 2 bambini-fulmine
- **Luogo:** palestra
- **Tempo:** a discrezione dell’insegnante

Dopo 15-20 minuti dare inizio al gioco vero e proprio. Scegliere i due bambini che indosseranno il distintivo della saetta e che assumeranno il ruolo di fulmini. Ogni fulmine inseguirà i compagni nel tentativo di “folgorarli”, mentre questi cercheranno di scappare per non farsi colpire. Quando

un bambino verrà “folgorato” dal fulmine, rimarrà immobile a braccia e gambe aperte, in attesa che un compagno (non fulmine) passi sotto le sue gambe. Solo allora potrà tornare a correre liberamente e scappare. Il gioco terminerà allo scadere del tempo deciso o quando tutti i bambini che corrono saranno stati “folgorati” dai fulmini.

Chi, non avendole comprese, non rispetterà alcune regole del gioco sarà invitato a lasciare il gioco. Una volta che la seconda attività del compito sarà conclusa, far sedere i bambini in *circle time* e discutere con loro su quanto è accaduto durante il gioco. In seguito, dare nuovamente a tutti la possibilità di rileggere bene le istruzioni e di giocare insieme.

### ATTIVITÀ COLLETTIVA 2: *Oggi spieghiamo noi!*

- **Materiali:** nessuno
- **Luogo:** aula
- **Tempo:** 30 minuti

Come ultima attività del compito, i bambini nel grande gruppo cercheranno di trovare il modo più chiaro e semplice di spiegare il gioco *Fulmine* a tutte le altre classi, in previsione della festa. Potranno decidere dunque come verbalizzare le istruzioni e come mostrare il gioco in pratica agli altri bambini.