

GEOGRAFIA

IN PAROLE E FIGURE

Il mondo è un gioco.

L'idea è di giocare con bambini e bambine, tenendo come punto di partenza il *Giro d'Italia in 80 isole* e poi lasciandoci portare in giro dalle imprevedute correnti della geografia.



Di seguito ci sono un po' di giochi a cui ho pensato, da fare a seconda dell'età di chi naviga e delle acque in cui stiamo.

A volte sono giochi che possono durare anche mezz'ora, altre volte sono veloci oppure rompighiaccio rapidissimi. A volte useremo fogli, matite e forbici, altre volte l'unico materiale sarà il pensiero che divaga e si diverte.

Quello che conta più di tutto però è ascoltare bambini e bambine, giocare con la fantasia e accendere le diverse immaginazioni; lasciando a tutti la libertà di scegliere, anche quella di non giocare.

N.B.

I numeri in magenta accanto al titolo di ogni gioco indicano le classi per cui l'ho pensato.

IL TERZO INCOGNITO

1 2 3

Appesa c'è una mappa dell'Italia con segnate le 80 isole. Dentro un barattolo magico invece ci sono dei foglietti con il nome di animali e oggetti.

Si pescano due parole a testa, **disegnando l'essere fantastico** che esce dall'accoppiata (come per il binomio fantastico di Gianni Rodari).

Esempio mucca + stella = muccastella; capra + orecchio = caprorecchio; gatto + cannocchiale = gattocchiale.

Di solito uso fogli di vario formato. Per esperienza bambini e bambine vogliono ripetere il gioco diverse volte in una sessione di pesca ininterrotta!

SILLABE VIAGGIANTI

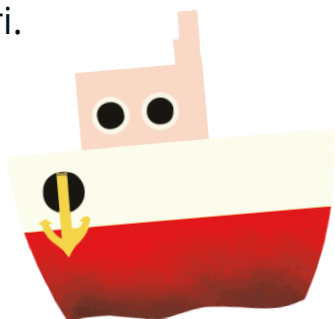
2 3 4 5

Appesa c'è una mappa dell'Italia con i nomi di alcune località, scelte per la loro facilità a rimare.

Per andare da un punto all'altro bisogna fare un viaggio con **zattere di sillabe**, usando la sillaba finale di una parola come inizio di quella successiva.

Esempio si va da Trapani a La Thuile: Trapani-Nido-Domenica-Camera-Rapa-Parola-LA Thuile.

Per giocare ci si mette in coppia oppure a gruppi di 3-4. Di solito, prima che ogni gruppo scelga una nuova rotta passo da loro e me la faccio raccontare; alla fine, volendo, ogni gruppo può scegliere la microstoria che gli è piaciuta di più e raccontarla a tutti gli altri.



REGIONIAMOCI SU

4 5

A ciascuno va un foglio con stampato il contorno di una regione d'Italia. Matite colorate alla mano ci prepariamo a **inventare una geografia alternativa**, che va oltre i confini della realtà.

Come? Disegnando, all'esterno oppure all'interno dei contorni, quello che ci suggerisce la forma di quella regione.

NASCONDISOLA

1 2 3

Prendiamo un foglio ciascuno e **lo strappiamo, ricavando un'isola** della forma e grandezza che vogliamo. Con le matite colorate iniziamo a disegnare quello che ci vediamo lì dentro.

I ritagli avanzati possiamo poi appallottolarli e trasformarli in una roccia su cui scrivere il nome della nostra isola.

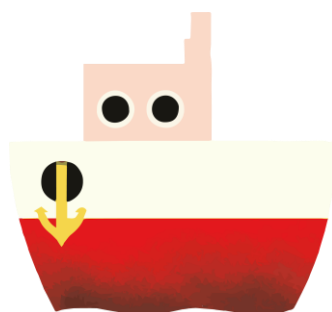
I COLORI DEL MARE

2 3 4 5

Formiamo ciurme da 4-5 bambini: ogni ciurma sceglie una delle tante **tonalità che può prendere il mare** (rosso, arancio, verde, azzurro, marrone, nero, rosa) e poi inizia a scrivere cose e animali di quel colore. Tutte quelle che vengono in mente.

Poi sceglieremo insieme quelle che ci piacciono di più e ogni ciurma disegnerà una storia di diverso colore.

Alla fine avremo una storia multicolore da riportare a riva.



ISOLENOME

4 5

Le isole stanno tutte intorno a noi, pure dentro di noi. Siamo tutte isolenome.

Prendiamo un foglio bianco, ci scriviamo il nostro nome in grande, ritagliamo le lettere e le mischiamo per vedere che cosa succede.

Cerchiamo le cose nascoste che stavano già dentro ai nostri nomi (possiamo usare sia il nome sia il cognome), facendo un anagramma con tutte le lettere oppure un logogrifo, cioè avanzando alcune.

Esempio dentro ANDREA posso scovare RANE, RE, ANDARE, DARE; in ALESCI invece trovo ALI, SCI, SCALE, ESCA, SALE, CILE.

Con le parole trovate possiamo costruire una mini storia nascosta nella nostra isolanome.

ISOLASCENSORE

3 4 5

Scendiamo su un'isola inabissata nelle profondità dell'oceano, ma per farlo prendiamo un ascensore che si ferma a ogni piano: per scendere al piano inferiore dobbiamo giocare con **tutte le lettere dell'alfabeto**, creando delle filastrocche in miniatura.

Esempio prendiamo le prime quattro lettere:

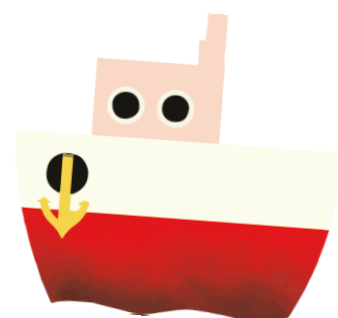
A è l'arancia che ho nella pancia

B il biscotto che ho nel fagotto

C la capanna fatta di panna

D i denti che stanno sull'attenti

...e via dicendo fino alla Z.



ISOLACROSTICO

4 5

Coi nostri nomi possiamo fare cose strane, perfino strane come la parola *acrostico*.

Costruiamo acrostici scegliendo le cose che ci piacciono di più o che vogliamo sulla nostra isolacrostico.

Esempio ANDREA → Ampolle Nasi Divani Ramarri Eliche Alianti.

Variante per pirati avventurosi aggiungiamo un legame di senso a tutte le parole orizzontali che troviamo.

Esempio diciamo che tutte le parole devono essere *cibi*. Sempre con ANDREA → Arance Nettare Datterri Risotto Erba cipollina Avocado.

Variante per pirati spericolati componiamo una frase che racconta una storia su di noi, ci descrive oppure compone una poesia.

Esempio sempre con ANDREA → Ama andare Nei boschi Dove tutto è fitto Rincorrendo farfalle E nuovi insetti Ancora da scoprire.

ISOLADÌ

3 4 5

Sull'isoladì il tempo impazzisce per cinque giorni alla settimana (prima di tornare alla normalità il sabato e la domenica). Così, se è *Pazzedì* tutti sono autorizzati a fare i matti, il *Dolcedì* non c'è limite alle cose zuccherate, il *Piangedì* bisogna attrezzarsi di fazzoletti, il *Trappedì* si ascolta solo musica trap.

Formiamo delle ciurme di 4-5, che scriveranno su un foglio **la propria stramba settimana sull'isoladì**. Una volta scelti i cinque giorni pazzi, la ciurma elegge un capitano che uscirà a mimare ogni giorno. Alle altre ciurme il compito di indovinare.

CHE ARCIPELAGO!

1 2 3

Prendiamo dei fogli A4 e un grosso rotolo di carta.

Ognuno scrive su un foglio quattro cose che gli piacciono e che iniziano con la prima lettera del suo nome.

Ci si mette a coppie. A turno, uno dei due si rannicchia sul foglio, mentre l'altro ne disegna il contorno. Chi ha disegnato sceglie le cose che aveva appuntato sul proprio foglio, quindi i due insieme disegnano quelle cose all'interno dell'isola. Poi, i ruoli si invertono.

Esempio Ad Andrea piacciono aeroplani, api, altalene, arance, che disegnerà insieme a Emma sull'*isola Emma*. Poi sarà la volta di Emma disegnare le sue cose sull'*isola Andrea*.

Così su ogni isola ci sarà un pezzettino dell'isola gemella, e alla fine avremo un variegato **arcipelago di classe**.

LETTERE IN FORMA

2 3 4 5

Prendiamo un foglio ciascuno, scriviamo in grande il nostro nome (o quello di una delle 80 isole) e poi **disegniamo per ogni lettera** quello che ci suggerisce la nostra immaginazione.



alessci.andrea.m@gmail.com

340 2348975

andrealessci.it