



BALLO LETTERARIO

A cura di: Krystyna Rózga

Età dei partecipanti: 7-10 anni

Tempo necessario per lo svolgimento delle attività: 3 ore

Obiettivi generali:

- Costruire associazioni positive con la letteratura
- Integrazione e rafforzamento delle relazioni tra i partecipanti
- Sviluppare la creatività e l'immaginazione

Obiettivi specifici:

- Attività di gruppo
- Utilizzo di elementi della trama per giocare e ricrearla nel gioco

Metodi:

- Giochi di danza
- Giochi di movimento

Parole chiave:

Letteratura, libri, giochi di danza, giochi a tema, ballo di carnevale

Materiali:

- apparecchiature per riprodurre musica
- coperte – due per ogni gruppo di 10 persone (I.c.)
- foglio di carta (I.e.)
- sedie – tante quante sono i partecipanti (II.a.)
- fogli con l'elenco delle domande per i partecipanti (II.b.)
- fogli con i personaggi da trovare e qualcosa per attaccarli alla schiena (II.c.)

GIOCHI DI DANZA

a) Congelamento

Il conduttore sceglie tra i personaggi malvagi dei libri preferiti dei partecipanti uno che sappia fare magie. Ad esempio: la Strega Bianca de “Le cronache di Narnia”, qualcuno di “Harry Potter” ecc.





I partecipanti giocano con la musica e quando questa viene spenta, su tutti viene lanciato un incantesimo - adeguato al personaggio scelto: li trasforma in pietra, lancia l'incantesimo Petryficus Totalus ecc. Tutti devono rimanere immobili, come se fossero stati colpiti da un incantesimo. L'antidoto è far ripartire la musica. Il gioco viene ripetuto più volte.

b) La rete magica della lettura

Mentre la musica suona, la magia della lettura si diffonde nella sala: inizialmente due persone, tenendosi per mano, cercano di catturare e coinvolgere altri partecipanti. Quando qualcuno dei partecipanti viene toccato, si unisce alla coppia e dà la mano a una delle due persone, in modo da aumentare la portata della rete. Si formano così un trio, un quartetto e poi una rete sempre più grande. I partecipanti cercano di sfuggire alla rete, ma alla fine la rete è così lunga che può avvolgere tutti quelli che non sono ancora stati catturati.

c) Staffetta dei protagonisti

I partecipanti al ballo si dividono in gruppi di 10 persone. Il criterio di selezione può essere la somiglianza dei costumi, alcune caratteristiche comuni legate ai travestimenti o una scelta libera dei bambini.

Ogni gruppo si divide in cinque persone: una parte va da un lato della sala, l'altra dall'altro. Il compito è quello di trasportarsi a vicenda da un'estremità all'altra con un veicolo magico (può essere un carro, un tappeto volante, una scopa magica, un pegaso, a seconda degli interessi letterari dei bambini). Si inizia dal lato destro: una persona tira una coperta su cui è seduta un'altra persona, che la abbraccia con le gambe e si tiene con le mani.

La persona che è stata trainata va in fondo alla fila e sarà l'ultima persona a trainare.

La persona che trainava ora viene trainata: in questo modo ogni partecipante sarà sia la forza motrice che il cavaliere.

Le squadre gareggiano tra loro: vince quella che trasporta più velocemente tutti i partecipanti da un'estremità all'altra della sala.

d) Visita in mondi diversi

I partecipanti si dividono in coppie che iniziano a ballare al ritmo della musica. Quando la musica si ferma, bisogna trovare rapidamente un altro partner. La situazione si ripete più volte e i partecipanti al gioco si assicurano di ballare ogni volta con qualcuno di diverso.

e) Viaggio in nave

La persona che conduce sceglie un romanzo in cui i personaggi hanno viaggiato in nave. Può essere "Il viaggio del vagabondo verso l'alba", "Il giro del mondo in 80 giorni", "Peter Pan" e qualsiasi altro romanzo in cui compare un viaggio in nave.

I partecipanti si posizionano al centro della sala, mentre la persona che conduce si trova su un rialzo. Tiene in mano un foglio A4 che imita il ponte di una nave. Quando inclina il foglio da un lato, i partecipanti si comportano come se ciò accadesse al pavimento sotto i loro piedi: un'inclinazione a sinistra significa che tutti vengono attirati dalla forza di gravità verso sinistra, un'inclinazione a destra li spinge verso destra.

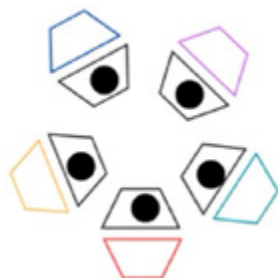
Il foglio può ondeggiare, rimbalzare, sollevarsi e abbassarsi, arricciarsi, inclinarsi verso l'alto, verso il basso, a sinistra, a destra...

Durante la dimostrazione, racconta una storia in cui sottolineano i momenti terribili delle inclinazioni, sfruttando al meglio la sua conoscenza della trama del romanzo da cui ha tratto l'idea.

GIOCHI DI SOCIABILITÀ

a) Speed date

Nella sala sono disposte delle sedie in cerchio: alcune sedie sono rivolte con lo schienale l'una verso l'altra, altre sono disposte di fronte a loro - devono essere creati due cerchi - uno interno e uno esterno. Se i partecipanti sono molti, è necessario creare diversi cerchi in modo che ogni partecipante abbia un posto. Ogni cerchio dovrebbe ospitare gruppi di non più di 10/12 persone: un gruppo troppo numeroso allungherebbe eccessivamente il gioco.



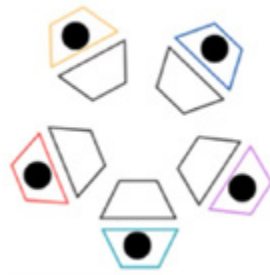
*(I rombi neri indicano il cerchio interno, quelli colorati quello esterno.
I punti indicano i posti delle persone che parlano).*

I partecipanti prendono posto e la persona nel cerchio interno racconta alla persona nel cerchio esterno del proprio travestimento, ovvero del libro/personaggio che l'ha ispirata. Questo dura 60 secondi. Allo scadere del tempo, la persona che conduce annuncia il cambio e le persone del cerchio esterno cambiano posto, spostandosi in senso orario al posto accanto.



(Le frecce indicano la direzione dello spostamento delle persone del cerchio esterno).

Ora il cerchio esterno racconta il proprio travestimento e l'ispirazione che ha portato alla sua scelta.



I punti indicano i posti delle persone che parlano).

Il gioco si ripete fino a quando le persone del cerchio esterno tornano al loro posto di partenza.

b) Trova le persone dalla lista

Per preparare questo gioco è necessario conoscere i travestimenti dei partecipanti: è possibile farlo in anticipo o durante l'evento.

Ogni partecipante riceve una lista su cui sono elencate le caratteristiche e le esperienze dei personaggi letterari. Entro un determinato periodo di tempo (il tempo dipende dal numero di partecipanti), i partecipanti corrono tra loro e si fanno domande per trovare le persone che si sono travestite da eroi corrispondenti alla descrizione. Una persona può essere registrata solo con una caratteristica, anche se corrisponde a più punti.

Esempio di elenco di caratteristiche:

- un eroe che sapeva fare magie
- un eroe che poteva contare sul suo amico
- un eroe che proviene da un altro paese
- un eroe che aveva un animale domestico
- un eroe proveniente da un mondo fantastico
- un eroe che era una ragazza
- un eroe che era un ragazzo
- un eroe che aveva poteri magici
- un eroe che faceva cose divertenti
- un eroe che durante il gioco ha qualcuno del suo mondo nella stanza
- un eroe che ha sconfitto le forze del male

Il gioco termina dopo il tempo stabilito e la persona che conduce controlla quante persone sono riuscite a completare l'elenco in quel lasso di tempo.

c) Chi è il mio amico letterario?

Il gioco inizia con la creazione di una lista di travestimenti: ogni partecipante può inizialmente dichiarare chi ha scelto di impersonare.

Quando il gioco ha inizio, a ogni partecipante viene attaccato sulla schiena un biglietto con il nome di un eroe scelto a caso, da cui qualcun altro si è travestito, in modo che i partecipanti al gioco non sappiano chi è il loro amico letterario. I partecipanti possono porre domande a cui



è possibile rispondere con SÌ o NO. Il compito è quello di indovinare chi è il compagno letterario dagli indizi e trovarlo. I partecipanti girano per la sala e chiedono a tutti dettagli che aiutino a riconoscere chi è stato scritto sul biglietto attaccato alla schiena. Quando un partecipante indovina chi gli è stato assegnato, chiede alla persona travestita di staccare il foglietto dalla schiena.

MODIFICA

È possibile formare delle coppie di partecipanti, in modo che si cerchino insieme. In questo caso, si cercano a vicenda: ad esempio, Harry Potter deve trovare Gandalf e Gandalf deve trovare Harry Potter. Al termine del gioco, è possibile ballare insieme in coppia con la persona che si è trovata in questo modo.

