

BATTI 5!

Idee per giocare con i libri

CHE COS'È BATTI 5!

Batti 5! è: un insieme di giochi da fare con i libri (innanzitutto con quelli della nostra collana :-)) che *Scritti da noi!* offre ai suoi lettori.

Batti 5! è: un “regalo didattico”: “regalo” perché non si deve usare per forza (solo per “amore” :-)), “didattico” perché se lo usate imparate un sacco di cose (mentre vi divertite!)

Batti 5! è: flessibile e sempre in costruzione.

Le indicazioni che vi diamo (giochi, domande, organizzazione delle attività) sono solo suggerimenti: potete applicarle a tutti i libri, crearne di nuove modellate sul “vostro” libro, integrare e modificare quelle che vi proponiamo noi...

Insomma: *fate e disfate* come vi pare e piace! Se volete, potete spedirci le vostre proposte e noi le aggiungeremo a *Batti 5!*, che diventerà sempre più divertente e utile. Questo è l'indirizzo:

info@marchettieditore.it

A CHI SI RIVOLGE

A *Batti 5!* si gioca a tutte le età (dai 5 ai 155 anni :-)).

Possono partecipare al gioco bambine e bambini, ragazzine e ragazzini (di tutte le classi, di tutte le sezioni, di tutte le scuole elementari e medie di Pisa e... del mondo :-)) e adulti di tutte le *categorie* (insegnanti, educatori, genitori, nonni, zii, cugini...).

I partecipanti, a turno (come vi spiegheremo per bene in seguito), diventano *Animatori* (preparano il gioco) e *Giocatori* (fanno la gara).

Per bambine, bambini, ragazzine e ragazzini gli obiettivi sono:

- stare bene insieme
- spassarsela alla grande.

¹ *Batti 5!* è ideato e scritto da Laura Nuti, insegnante alla scuola media Mazzini di Pisa, ma ci auguriamo che col tempo diventi uno strumento ricco di contenuti forniti da tante, tante teste! :-)

Per gli adulti gli obiettivi sono (oltre ai precedenti due :-):

- far nascere e crescere il piacere di leggere
- tirar su buoni lettori (che comprendono ciò che leggono, si appassionano alle storie, sanno scegliere i loro libri...).

COM'È FATTO

I libri raccontano tante storie, tutte diverse, però in tutte le storie ci sono personaggi, che vivono avventure, le quali avvengono in un certo tempo, in diversi luoghi, per vari motivi.

Le storie sono così: tutte diverse eppure tutte un po' uguali. I personaggi, i fatti, i luoghi, il tempo, le cause sono gli elementi sempre presenti in tutte le storie, i "pilastri" che le tengono in piedi.

Per giocare a *Batti 5!* bisogna rispondere a domande (preparate dagli *Animatori*) che riguardano questi "pilastri". D'ora in poi li chiameremo CHI? (i personaggi), CHE COSA? (i fatti), DOVE? (i luoghi), QUANDO? (il tempo), PERCHÉ? (le cause).

Per rendere più divertente il gioco, gli *Animatori* possono creare trabocchetti: mescolare i personaggi di libri diversi, trasformare la loro identità (aspetto fisico, abitudini, carattere), descrivere luoghi inesistenti, scambiare il "prima" con il "dopo", introdurre in una storia brani che appartengono a un'altra ...

Le domande possono essere:

- presentate attraverso disegni o "oggetti" (una vera pipa, un vero cappello, un vero paio di scarpe...) costruiti seguendo le descrizioni del libro
- formulate a voce (magari imitando la voce del personaggio o il verso dell'animale o il suono prodotto dal vento, dal tuono, dal mare...)
- scritte su cartoncini
- ...

Si può anche costruire il *Gioco dell'oca delle storie*. Vi diamo di seguito alcuni suggerimenti seguendo la versione più usata, *classica*: naturalmente voi potete personalizzarli come volete.

GIOCO DELL'OCA DELLE STORIE

Per costruire il tabellone basta disegnare su un foglio – grande quanto volete – 63 caselle disposte a spirale e numerate a partire dall'esterno.

Le caselle 9, 18, 27, ecc (di 9 in 9, fino alla fine) segnalano i "via libera!". In queste si disegna un'oca (o cos'altro volete!): chi arriva all'oca ha diritto a un nuovo tiro; questo vale anche per la casella 6, però al posto dell'oca si disegna un ponte (un arcobaleno, un missile, una Ferrari...) che indica il "passaggio" a un altro tiro.

Le caselle 19, 31, 51, 42, 58 contengono i "tocca a te!". In ognuna di queste caselle si scrive la parola che indica un "pilastro" (es. sulla 19: CHI?, sulla 31: CHE COSA? ecc.); naturalmente le parole possono essere sostituite da disegni o altro che stia a indicare "personaggi", "fatti" ecc.

Chi arriva su queste caselle deve rispondere a 1 o più domande che riguardano il "pilastro".

Le domande possono essere scritte su "carte da gioco" da pescare di volta in volta.

Se la risposta è corretta, si prosegue; per chi sbaglia ci sono penitenze diverse per ogni casella:

per la 19: si resta fermi per 3 tiri

per la 31 e la 51: si resta fermi finché non si risponde in modo corretto (dopo una risposta errata se ne propone una nuova e via di seguito)

per la 42: si torna alla casella 39

per la 58: si torna alla casella 1.

P.S. Se non volete costruire il cartellone, potete scaricarne uno da internet e modificarlo come più vi piace.

COME SI GIOCA A BATTI 5!

Ecco le 5 regole d'oro per giocare a "Batti 5!":

1. Si gioca in compagnia. I partecipanti sono suddivisi in *Animatori* e *Giocatori*. Gli *Animatori* sono quelli che preparano "Batti 5!" (sceglono il libro o i libri, trovano il luogo dove giocare, preparano le prove da proporre) e conducono la gara; i *Giocatori* sono quelli che... giocano (organizzati in coppie, piccoli gruppi, squadre).

2. Si scambiano le "parti". Tutti i partecipanti, a turno, possono diventare *Animatori* e *Giocatori*. Gli *Animatori* e i *Giocatori* possono essere adulti (insegnanti, educatori, bibliotecari, genitori) e ragazzi (un gruppo, un'intera classe, una scuola al completo) oppure solo ragazzi. Al termine di una gara, i ruoli possono invertirsi: chi ha giocato organizza, chi ha organizzato gioca lo *step* successivo. Anche i libri si scelgono a turno, anche il luogo dove giocare, anche la gara da fare, anche...

3. Si preparano gli "attrezzi". Gli "attrezzi" (carte da gioco, cartelloni, sagome, tabelloni per il *Gioco dell'oca* o per il *Trivial*...) che gli *Animatori* preparano per giocare a *Batti 5!* cambiano a seconda della gara. Però servono sempre: fogli di carta e cartoncini, lavagne (normali o interattive), oggetti per scrivere e disegnare (penne, lapis, pennarelli, pennelli, matite), una fotocopiatrice (per le pagine da riprodurre).

4. Si dà il "meglio". Chi partecipa a *Batti 5!* deve leggere il libro (o i libri) con molta attenzione. Più i singoli *Giocatori* conoscono il libro (la trama, i personaggi, le vicende...) più possono dare alla propria squadra una *chance* per la vittoria. Ma anche gli *Animatori* – se vogliono preparare una sfida appassionante e divertente – devono fare altrettanto!

5. Si fa festa. Al termine di ogni gara: si batte il cinque (sempre!), si premiano i vincitori, si canta, si mangia... e chi più ne ha più ne metta.

COME PREPARARE LE DOMANDE

Trasformate in domande (da presentare attraverso disegni o "oggetti" costruiti seguendo le descrizioni del libro, da formulare a voce, da scrivere su cartoncini) le indicazioni che vi diamo di seguito (ad esempio, per CHI?: *A chi appartiene questo abito? Chi ha "grandi occhi verdi dietro occhiali grandi e verdi"?*...)

CHI? (i Personaggi)

Riconoscere:

- a chi appartengono determinati oggetti o capi di vestiario
- a chi corrispondono determinate caratteristiche fisiche (colore degli occhi e dei capelli,

corporatura, voce, andatura, altezza...), psicologiche (carattere, atteggiamenti, comportamenti...), sociali (lavoro, titolo di studio, interessi...)
- chi è parente/amico/nemico/innamorato... di chi
- chi compie una determinata azione (un viaggio, un'indagine poliziesca, un sogno...).

CHE COSA? (i Fatti)

Riconoscere:

- che cosa sta facendo un certo personaggio (sta andando al mercato, sta preparando una festa, sta svolgendo un'indagine...)
- che cosa sta accadendo (è in atto una rapina, si sta svolgendo un matrimonio, è in corso l'esame di terza media...)
- che cosa sta per accadere (si sta per scatenare un temporale, sta iniziando una gara sportiva, un'astronave sta per decollare...)

QUANDO? (il Tempo)

Riconoscere se il fatto accade:

- di notte, di giorno, di mattina, di pomeriggio, di sera (anche l'ora...)
- d'inverno, d'estate, d'autunno, in primavera (anche il mese...)
- prima, dopo, in contemporanea con un altro fatto
- nel nostro mondo, nel passato (Preistoria? Medioevo?...), nel futuro

DOVE? (il Luogo)

Riconoscere se il fatto accade:

- in casa, a scuola, al parco giochi, in un museo, al cinema, in biblioteca, a teatro...
- in città, al mare, ai monti... (anche il nome...)
- in Italia, in Europa, in Africa... (anche la regione o lo Stato...)
- sulla Luna, su Marte, nell'iperspazio...

PERCHÉ? (la Causa)

Riconoscere il motivo per cui:

- un personaggio compie una determinata azione (ride, piange, si allontana da un luogo, si spaventa, è felice...)
- accade un particolare evento (si organizza una festa, si scappa a gambe levate, si fanno i bagagli, si costruisce una capanna sugli alberi...)

COME ORGANIZZARE LA GARA

Vi forniamo di seguito due proposte ma ovviamente... via libera alla fantasia!

Prima proposta:

La sfida è fra gli alunni di una classe (di una sezione, di una scuola...).

I *Giocatori* sono organizzati in 2 squadre (le chiameremo A e B) e ogni *Giocatore* ha un numero (1, 2, 3...)

Gli *Animatori* distribuiscono le domande che hanno preparato in numero uguale fra le due squadre (le fanno estrarre a sorte? le mescolano e le assegnano come quando si gioca a carte?...).

Uno degli *Animatori* dà il “via”.

Il *Giocatore* col numero 1 della squadra A fa la sua domanda al *Giocatore* col numero 1 della squadra B; se la risposta è valida, l'*Animatore* (quello che ha dato il “via”? un altro?...) segna un punto a favore della squadra A, altrimenti ne segna uno a svantaggio.

Il *Giocatore* che ha risposto fa la domanda a quello che l’ha interrogato; questa volta l'*Animatore* segna il punteggio (positivo o negativo) per la squadra B.

Poi si passa ai *Giocatori* numero 2 e la gara continua fino a quando tutti i *Giocatori* di entrambe le squadre hanno rivolto e ricevuto domande.

Vince chi ha totalizzato il punteggio più alto.

Seconda proposta:

La sfida è fra più classi (più sezioni, più scuole...).

Un *Animatore* adulto scrive su foglietti la sigla dei vari “pilastri” (CHI?, CHE COSA?...) e i nomi delle classi (IIA, IIB...) e li mette in una scatola (una per i pilastri e una per i nomi delle classi).

Ogni classe elegge un suo rappresentante incaricato di estrarre a sorte un “pilastro” e il nome della classe che sfiderà.

Poi, ogni classe prepara le domande relative al pilastro che ha estratto e le propone alla classe “avversaria”. Vince la squadra che ha ottenuto il punteggio più alto.

Alla fine ci sarà uno scontro fra le due squadre rimaste in gara. A preparare le domande saranno i *Giocatori* delle classi eliminate. In questa fase conclusiva le domande potranno vertere su tutti i “pilastri”.

Buon divertimento

e non dimenticate di inviare le vostre proposte a info@marchettieditore.it