

GIOCHIAMO A FAR POESIA

Progetto di educazione linguistica elaborato
dall'insegnante Raffaella BOSI, 3° Circolo-CARPI.

Anno scolastico 1998/'99

Il progetto di educazione linguistica “Giochiamo a far poesia” è condotto in un’ottica di continuità tra la scuola dell’infanzia e il primo ciclo della scuola elementare.

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Il riordino dei cicli dell’istruzione previsto dalla proposta di riforma del sistema scolastico italiano e l’obbligatorietà del terzo anno della scuola materna richiamano all’esigenza della continuità tra i diversi ordini di scuola. E’ indispensabile di conseguenza prevedere forme di raccordo e di collegamento e un’interazione attiva tra docenti della scuola dell’infanzia e docenti del primo ciclo della scuola elementare, nella coerenza degli stili educativi e nella formulazione di curricoli comuni.

Seguendo le indicazioni dei Nuovi Orientamenti e dei Programmi didattici per la scuola primaria, questo progetto si ispira appunto alle seguenti finalità:

- creare raccordi tra le modalità di organizzazione e di svolgimento delle attività didattiche;
- coordinare i curricoli degli anni-ponte;
- organizzare percorsi didattici comuni;
- confrontare i rispettivi impianti metodologici e didattici;
- effettuare programmazioni coordinate di obiettivi, itinerari e strumenti di osservazione e verifica;
- avviare momenti condivisi di formazione e di aggiornamento per gli insegnanti dei due ordini di scuola.

A CHI E’ RIVOLTO IL PROGETTO

Ultimo anno scuola infanzia, prima e seconda classe elementare, in una linea di continuità e di approfondimento progressivo dei contenuti proposti, attraverso la stesura di un curriculum di educazione linguistica proponibile in sede di programmazione didattica e realizzabile nel corso dell’intero anno scolastico.

PERCHE’ UN PROGETTO DI EDUCAZIONE LINGUISTICA BASATO SULLA POESIA?

- Perché a scuola ci si dimentica talvolta che è più facile e più bello imparare divertendosi.
- Perché il linguaggio poetico è praticabile da tutti i bambini e piace a tutti i bambini, in quanto ne rende manifesta l’interiorità, la sensibilità e consente una libertà di movimento sconosciuta ad altri curricoli didattici.

Giochiamo a far poesia

- Perché attraverso il linguaggio poetico si impara a poco a poco a conoscersi, così come si è fatti “dentro”, e questo serve per acquisire maggior sicurezza e fiducia in se stessi.
- Perché con la poesia si impara a creare qualcosa di bello, che piace agli altri e si impara ad apprezzare quello che di bello ci propongono gli altri.
- Perché con il linguaggio poetico si impara ad usare la fantasia che ci rende “onnipotenti”, perché capaci di modificare la realtà a nostro piacere.
- Perché si apprende una tecnica nuova, che apre nuovi orizzonti, educando al gusto estetico ed affinando la sensibilità linguistico-espressiva.

FINALITA'

- Usare la lingua in funzione creativa.
- Ricerca lessicale; ampliamento patrimonio lessicale.
- Attivare capacità di operare nessi logici tra le parole.
- Conoscere se stessi attraverso le parole (scoperta della propria interiorità emotiva).
- Conoscere il potenziale creativo ed evocativo della lingua italiana.
- Scoperta della fantasia che amplifica la realtà e la reinventa.
- Conoscere analiticamente fonemi e grafemi.
- Usare consapevolmente le parole.
- Divertirsi imparando.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto “Giochiamo a far poesia” si articola, nei tre anni considerati, in tre principali filoni:

1. **I GIOCHI LINGUISTICI**, propedeutici e complementari alla poesia. Giocando con le parole, i bambini arricchiscono il lessico, colgono il valore di alcune regole che organizzano il discorso, intuiscono la forza creativa della parola e la sua bellezza. La parola produce ed arricchisce il pensiero, sollecita abilità di osservazione, di analisi, di classificazione, di rappresentazione dei fatti nei loro rapporti spazio-temporali.
2. **LA POESIA** da ascoltare, da leggere e da produrre. Abituarsi al gusto del linguaggio poetico, sentirne il piacere, provare emozioni. Scoprire alcune “ricette” per far poesia. Dare voce alle proprie emozioni e creare immagini poetiche. Ascoltare di frequente poesie, recitarle e scoprirne il ritmo, la musicalità interna.
3. **LE FILASTROCCHES** per muoversi, per pensare, per cantare, per stimolare la creatività e l’immaginazione in maniera divertente.

I percorsi didattici proposti vogliono essere semplici tracce di lavoro suscettibili di ampliamenti e di approfondimenti; propongono tuttavia attività

Giochiamo a far poesia

immediatamente fruibili nella prassi didattica e complementari tra di loro, ai fini di realizzare un curriculum linguistico completo e continuativo, che parte dal terzo anno di scuola materna e si conclude al termine del primo ciclo di scuola elementare.

L'aspetto dell'educazione linguistica prevalentemente considerato è quello creativo; l'uso poetico della parola genera azione cognitiva, perché apre la strada al coinvolgimento emozionale e libera motivazioni profonde.

Coinvolge infatti:

- il bisogno ludico (la parola-gioco, i giochi di parole);
- la dimensione magica (la capacità evocativa della parola, la potenza espressiva della parola-segno);
- il bisogno di azione interiore (attraverso le parole, i loro mondi e il loro dialogare).

Attraverso la poesia, si crea un'amicizia tra il bambino e la lingua preziosa per la didattica e per lo sviluppo cognitivo dell'alunno.

INDICAZIONI METODOLOGICHE

Le proposte didattiche presentate sono programmabili, nell'arco dell'anno scolastico, in base a scansioni temporali diverse, a seconda della frequenza in cui si intenda proporre le singole attività. È opportuno, comunque, non superare, tra una proposta e l'altra, lo spazio di una settimana, per evitare rischi di frammentarietà e dispersione e per tenere vivi l'interesse e la consequenzialità del lavoro.

L'organizzazione della classe può variare a seconda delle attività; è preferibile adottare tipologie di lavoro differenziate: classe intera, gruppi più o meno numerosi, lavoro a coppie o individuale. Compito dell'insegnante sarà quello di organizzare, coordinare, animare e verificare .

PERCORSI DIDATTICI

ULTIMO ANNO SCUOLA MATERNA

GIOCHI LINGUISTICI

PRIMA PROPOSTA

“CARTE TRA IL REALE E L’ASSURDO”, per distinguere il reale dall’assurdo, risvegliare la fantasia, verbalizzare.

Disegnare su cartoncini: da un lato situazioni normali, dall’altro lato situazioni simili ma assurde e verbalizzarle (lavoro individuale o a coppie).

Es.: 1° cartoncino

Lato A: una balena che nuota nel mare.

Lato B: una balena che fa danza classica.

Verbalizzazione: “Vedere una balena nuotare nel mare è normale, ma vedere una balena che fa danza classica è davvero strano.”

Altri esempi: una bicicletta con le ruote quadrate, un gatto con le ali che vola, una formica che fa sollevamento pesi...

SECONDA PROPOSTA

“CACCIÀ ALLE RIME”

- Ricerca di parole in rima: martello, coltello, cancello...; cartella, bella, mortadella, caramella...
- Invenzione di parole in rima introducendo anche parole che non hanno senso: poltrona, mentona, bastona, collona, ditona...

Costruzione di rime con nomi dei bambini: Anna-panna, Riccardo-leopardo, Serena-balena...E’ possibile elaborare insieme ai bambini brevi versi in rima: Anna che mangia la panna; Riccardo veloce come un leopardo; Serena grassa come una balena...

Queste esperienze-gioco rispondono alla naturale tendenza dei bambini a giocare con fonemi e parole, ad individuarne suoni e assonanze, a costruire nuove assonanze e confronti; li sollecitano a giocare con la lingua e a riflettere sulle sue strutture (funzione metalinguistica) secondo una metodologia creativa e un processo attivo che li conducono alla padronanza della lingua e facilitano l’approccio alla poesia.

TERZA PROPOSTA

“IL GIOCO DEL COME”

Far compiere ai bambini frequenti associazioni di idee, anche insolite, abituandoli ad inventare paragoni e metafore.

Es.: il sole è come...

la mamma è come...

la notte è come...

la neve è come...

Registrare i paragoni ottenuti con disegni, cartelloni, ecc.

QUARTA PROPOSTA

“LA MAGIA DELLE PAROLE”

Far compiere ai bambini frequenti associazioni tra le parole, legate ai significati o alle emozioni da esse evocate.

Es.: facciamo arrivare la parola VENTO.

Che cosa sussurra? Pioggia, freddo, foglie, autunno, tristezza, fruscii, bosco, freschezza, paura...

E la parola MARE? Onde, acqua, sabbia, castelli, conchiglie, divertimento, bambini...

Inventate tante catene di parole, se ne possono scegliere alcune ed usarle per inventare semplici storie.

Es.: Con MARE (sabbia, onde, castello, bambini, divertimento, spiaggia):

“Due bambini si divertono a costruire sulla spiaggia un castello di sabbia, ma arriva un’onda dispettosa che glielo porta via: che rabbia!”

Si possono proporre altri giochi simili, come i seguenti:

“LE PAROLE RACCONTANO STORIE”

1. Si pescano dalla scatola del VENTO (precedentemente costruita e contenente tutte le parole associate alla parola VENTO) alcune sue parole e si racconta una storia.
2. Oppure si mettono le parole in bottiglie appositamente costruite e quando si stappano... escono storie!

Giochiamo a far poesia

QUINTA PROPOSTA

“IL SUONO SI FA PAROLA”

A CACCIA DI RUMORI

I bambini, come dei maghi, trasformano i rumori emessi da loro stessi o scoperti negli ambienti circostanti in parola:

CORPO

Batto le mani: CLAP CLAP

Batto i piedi: PUM PUM

Rido: AH AH IH IH...

ANIMALI

Pulcino: PIO PIO

Mucca: MUU MUU...

SRADA

Automobile: VRRRUMMM

Clacson: PIII PIII

Campanello: DRIN DRIN...

Si possono compiere osservazioni ambientali volte a catturare tanti rumori; una volta catturati, per magia, i bambini li trasformano in parole, fissando le stesse in appositi cartellini, utilizzabili per successivi giochi di riconoscimento.

SESTA PROPOSTA

“IL GIOCO DELLA NAVE”

E' arrivata una nave carica di...

A - B - C... (Parole in catena che iniziano con le diverse lettere dell'alfabeto).

SETTIMA PROPOSTA

“IL GIOCO DEI CONTRARI”

I bambini in cerchio, a catena, dicono la parola contraria a quella pronunciata dall'insegnante mimandola.

Es.: Grande - piccolo

Bello - brutto

Buono cattivo

Giociamo a far poesia

Dolce - amaro...

E' possibile, quindi, costruire cartellini con disegni e parole contrarie, inventando giochi diversi da eseguire con essi.

OTTAVA PROPOSTA

“LE BUGIE E I DESIDERI”

Si proponga ai bambini la seguente poesia:
I BUGIARDI

Sono bugiardi quelli che dicono:
di fare la frittata senza uova,
di non aver mai visto un giorno che piova,
di camminare sopra l'acqua del mare,
di obbedire sempre senza fiatare,
di non aver mai fatto un capriccio,
di non sapere cos'è un bisticcio,
di non aver mai detto una bugia
al babbo, alla mamma o alla zia.

- Parlare con i bambini chiedendo a ciascuno di raccontare una bugia; registrare con una frase e disegnarla su apposito cartoncino.
- E' possibile procedere nello stesso modo con i desideri e i sogni dei bambini.

NONA PROPOSTA

“IL GIOCO DELL'ALFABETO”

Nell'ultimo anno di scuola materna è opportuno accostare i bambini all'alfabeto giocando con fonemi e suoni, animando e personificando le varie lettere.

ESEMPIO DI ANIMAZIONE-PERSONIFICAZIONE

“A come Alice comprò una B come bicicletta senza S come sella. A come Alice si sedette sulla M come manubrio, ma i P come piedi non arrivavano ai P come pedali. La B come bicicletta si rifiutò di andare avanti e A come Alice se ne stette seduta sulla M come manubrio per tre ore, finché non sentì male alla S come sedere.”

STORIE DI SUONI-SILLABE

- “Una BI incontrò una CI, si presero a braccetto e se ne andarono a spasso insieme. Formarono così una BICI e si misero a correre su una pista ciclabile.”
- “Una PI aveva una sorella gemella che si chiamava anche lei PI. La sera andavano a letto insieme e facevano sempre la PIPI’ bagnando le lenzuola. Per farle smettere le misero in letti separati.”
- “Una PI incontrò la sua amica PA che non vedeva da tanto tempo e l’abbracciò. Fecero così una PIPA che regalarono a un vecchietto.

Si possono presentare varie filastrocche sulle lettere alfabetiche (vedi fascicolo allegato) e inventare storie e filastrocche sull’esempio delle proposte fatte.

POESIA

PRIMA PROPOSTA

“LE PAROLE DEI SENTIMENTI”

Si proponga ai bambini la seguente poesia:
NELLA CASA DELLA PAURA

Nella casa della paura
sembra inchiostro l’acqua pura
sembra un pipistrello un fiore
i minuti sembrano ore.

Nella casa dello spavento
sembra molle il pavimento
sembra un rospo la saliera
e un serpente la ringhiera.

Lunedì da casa mia
la paura è andata via
e le cose sembran cose
e le rose sono rose.

Martedì dalla mia casa
Se n’è andato lo spavento:

Giochiamo a far poesia

cento amici l'hanno invasa
han portato luce e vento.

Roberto Piumini

Costruire insieme ai bambini:
la casa dell'allegria, della tristezza, dell'amicizia..., contenenti parole
allegre, tristi, amichevoli...trovate insieme e introdotte in apposite scatole.

Giocando con i sentimenti e le emozioni, si può poi pescare parole nelle
varie scatole e inventare brevi storie o filastrocche, rappresentandole con il
disegno.

SECONDA PROPOSTA

“LE PAROLE DEI COLORI”

Si propongano ai bambini due poesie:
LE FARFALLE

Le farfalle
ballano
velocemente
un
ballo
rosso
nero
arancione
verde
azzurro
bianco
granata
giallo
violetto
nell'aria
nei fiori
nel nulla
sempre volanti
consecutive
e remote.

Pablo Neruda

FILASTROCCA DEI COLORI

Rosso come il sangue mi fa impressione

Giochiamo a far poesia

rosso come un fiore è una bella emozione
arancione come l'arancia è dissetante
arancione come la carota è croccante
giallo come la paglia è paglierino
giallo come un uccello è canarino
verde come un prato è fresco e gioioso
verde come smeraldo è molto prezioso
azzurro come il cielo è senza confini
azzurro come il mare è coi pesciolini
viola violetto o color ciclamino
è come la cravatta di zio Lino.

- Si cerchino e si osservino oggetti da associare ai vari colori, procedendo nel seguente modo:
 - rosso come il sangue, il vino, la cocomera, il fuoco, ecc.
 - verde come...

TERZA PROPOSTA

“PAROLE...COME?”

Ricerca di parole che abbiano una certa qualità, per formare tante classi di parole.

Esempio:

PAROLE VELOCI: vento, lepre, aereo, lampo, fulmine, missile, treno, luce...

PAROLE GIALLE: canarino, limone, sole, polenta, paglia...

PAROLE PAUROSE: mostro, sangue, buio, fantasma, guerra...

PAROLE LEGGERE: neve, farfalla, piuma, aria, seta, capelli...

Si possono realizzare con le stesse cartelloni murali, oppure utilizzarle per giochi (vedi il “gioco della nave” 6^ proposta – giochi linguistici) o per inventare brevi storie (una storia paurosa, una storia tutta gialla, una storia leggera leggera...).

QUARTA PROPOSTA

“PRIMA RICETTA PER FARE UNA POESIA”

1. Prendere una parola (es: vento).

Giociamo a far poesia

2. Trovare tante qualità (frusciante, fresco, leggero, rinfrescante).
3. Inventare un paragone (sei come il soffio di un gigante).

QUINTA PROPOSTA

“SECONDA RICETTA PER FARE UNA POESIA”

1. Prendere una parola (es.: sole).
2. Trovare tante azioni (che illumini, riscaldi, dai la vita).
3. Esprimere un desiderio (risplendi sempre su casa mia!).

FILASTROCCH

(PROPOSTE DIDATTICHE PER TUTTI I TRE ANNI SCOLASTICI
CONSIDERATI)

PROPOSTA NUMERO 1

“FILASTROCCH PER...FARE, MUOVERSI E CONOSCERE”
(Vedi prima raccolta, in allegato)

PROPOSTA NUMERO 2

**“FILASTROCCH DA ASCOLTARE, DA IMPARARE, DA
RECITARE”**
(Si fa riferimento al libro di Rodari “Filastrocche in cielo e in terra”)

Tutte le filastrocche sopra citate sono proponibili sia ai bambini del terzo anno di scuola materna che a quelli di prima e di seconda elementare. Se ne fornisce una raccolta antologica, contenente parecchie indicazioni didattiche.

Si ribadisce l'importanza di proporre con buona frequenza la filastrocca, come gioco linguistico fatto di ritmi, di assonanze, di rime, di immagini familiari, di assurdi accostamenti concettuali, per familiarizzare con questa forma linguistica creativa e divertente.

PROPOSTA NUMERO 3

“FILASTROCCHHE DIDATTICHE E ORTOGRAFICHE”

(Vedi terza raccolta, in allegato)

Quest'ultima raccolta di filastrocche è riferita soprattutto al primo anno di scuola elementare, in quanto rende più gradevole e fissa bene nella mente alcune regole o concetti di carattere prettamente disciplinare.

CLASSE PRIMA

GIOCHI LINGUISTICI

PRIMA PROPOSTA

“ANALISI FONOLOGICA DELLE PAROLE”

Possiamo aiutare i bambini a riflettere sugli aspetti fonologici della lingua attraverso una serie di giochi, perché giungano a scoprire che, variando il fonema iniziale, si possono ottenere parole diverse.

Esempio: mucca-zucca vela-mela botte-notte
 naso-vaso porta-torta lana-tana
 mano-nano letto-tetto pane-cane...

Allo stesso modo si può procedere per aiutare i bambini a comprendere che cambiando un fonema all'interno o alla fine di una parola si ottengono parole dal significato diverso (viso-vaso...viole-viale... topo-toro...pera -peropere).

SECONDA PROPOSTA

“AGGIUNGI UN FONEMA”

Scoprire che, aggiungendo un fonema iniziale ad una parola, si ottiene una parola diversa: ago-mago osso-fosso palla-spalla

Giochiamo a far poesia

orto-porto
amo-ramo

ora-mora
orsa-borsa

arco-parco
porta-sporta...

TERZA PROPOSTA

“LO SCOPRIPAROLE”

Da parole lunghe, scoprire il maggior numero possibile di altre parole utilizzando le stesse lettere alfabetiche.

Es.: CARNEVALE: carne-vale-cara-nera-rane-vela-vena-cena-nave-cane-Carla-levare-lavare-cenare.

QUARTA PROPOSTA

“LE PAROLE INCATENATE”

Costruire insieme ai bambini catene di parole da appendere alle pareti, come dall'esempio:

paNE-NEVE-VEranDA-DADO-DOPO-POLenTA-TAvoLA...

QUINTA PROPOSTA

“LE PAROLE IMPAZZITE”

Avvio all'anagramma.

1. Proporre ai bambini parole pazze, con lettere fuori posto. Saranno essi a curare le parole impazzite: ACO-OCA TIMATA-MATITA
GAMMO-GOMMA APPI-PIPA...

Passare dalle più semplici alle più complesse.

2. Far loro inventare parole impazzite da proporre ai compagni. Si può fare a gara a chi le cura per primo (individualmente, a coppie o a gruppo).

SESTA PROPOSTA

“GIOCHI LINGUISTICI ORALI”

E' opportuno proporre di frequente, perché affinano la percezione fonologica delle parole e migliorano l'elasticità mentale. Si possono proporre “a catena” ai bambini, disposti in ordine consecutivo.

Giochiamo a far poesia

1. Gioco del “C’ENTRA CON...”: costruire catene semantiche o associative.
Esempio: la catena del SOLE: fuoco-caldo-camino-fumo-grigio-nebbia...
2. Gioco del “COMINCIA CON...”: costruire catene di parole che iniziano con la stessa lettera o la stessa sillaba.
3. Gioco del “FINISCE CON...” (o GIOCO DELLE RIME): costruire catene di parole con la stessa rima.

In tutti questi giochi viene man mano eliminato chi non riesce a trovare la parola giusta.

POESIA

PRIMA PROPOSTA

“LE PAROLE DEI SENTIMENTI”

“LE PAROLE DEI COLORI”

“LE PAROLE DI...QUALITÀ”

Ripresa dei giochi già proposti alla materna, ampliandone i contenuti (vedi pagine 8-9-10).

SECONDA PROPOSTA

“PAROLE IN RIMA”

Costruiamo insieme ai bambini dei cartelloni con coppie di parole che fanno rima e che hanno solo il fonema iniziale diverso, oppure più fonemi iniziali diversi.

Esempio:

vasca-tasca

sacco-tacco

mucca-zucca

rana-tana

matto-gatto

notte-botte

timone-limone

rane-pane...

coccodrillo-birillo

farfalla-palla

coltello-martello

bambino-pulcino

maestra-finestra

pagliaccio-straccio...

TERZA PROPOSTA

“GIOCHI CON LE RIME”

Costruire rime con i nomi e i cognomi dei bambini, possibilmente cogliendo caratteristiche di ciascuno (**vedi allegato numero 1**: “Nomi in rima”).

QUARTA PROPOSTA

“LE CARTE DELLE RIME”

Prepariamo 24 carte. Sulle prime 12 scriviamo una serie di parole con le relative immagini; sulle altre 12 carte scriviamo parole che a due a due facciano rima con le prime:

lavagna	castagna
monte	ponte
martello	cappello
pulcino	bambino
bottone	pallone
spugna	prugna
bicicletta	cavalletta
cane	pane
botte	notte
naso	vaso
nano	mano
cappotto	giubbotto

Con le carte ottenute possiamo organizzare tre giochi individuali o di gruppo.

Primo gioco:

le carte della prima colonna sono tenute dall’insegnante, le altre 12 vengono distribuite ai bambini. L’insegnante legge una delle sue carte e invita il bambino che possiede la carta con la rima a leggerla ad alta voce e ad accoppiarla.

Secondo gioco:

l’insegnante mescola le carte e le consegna ai bambini (organizzati a coppie o a gruppi), con il compito di accoppiarle in base alla rima.

Giochiamo a far poesia

Terzo gioco:

l'insegnante sollecita i bambini, mostrando le coppie di carte, a inventare frasi in rima, utilizzando le due parole accoppiate:

“ho visto il cane
mangiare il pane”

“Paolo ha messo il naso
dentro un vaso”

“sulla lavagna
ho disegnato una castagna”...

QUINTA PROPOSTA

“COMPLETARE E REINVENTARE FILASTROCCHIE”

Proponiamo il completamento di una filastrocca nella quale i bambini devono trovare il verso mancante e la rima finale.

LA NAVE

La nave navigava
e lontano se ne andava.

La nave piccolina

.....

La nave col vapore

.....

La nave con la scia

.....

La nave con le vele

.....

La nave tutta gialla

.....

La nave troppo grande

.....

Giochiamo a far poesia

La nave dei pirati

.....

La nave senza timone

.....

La nave navigava,
andava e ritornava.

(adattamento da Roberto Piumini)

Ed ora divertiamoci a completare altre due filastrocche, dapprima collettivamente, poi individualmente o a coppie.

PRIMA FILASTROCCA

ONE ONE il panettone
me lo mangio... (in un boccone).

ELLA ELLA la ciambella
me la mangio...

ATA ATA la frittata
me la mangio...

INO INO il formaggino
me lo mangio...

ANA ANA la banana
me la mangio...

SECONDA FILASTROCCA

Lava lava le scodelle
per mangiare...

Lava lava le posate
per mangiare...

Lava lava le forchette
per mangiare...

Giochiamo a far poesia

Lava lava i cucchiaini
per mangiare...

Lava lava i coltelli
per mangiare...

Lava lava i tovaglioli
per mangiare...

FILASTROCCHHE META' PER UNO

Con la bocca dico PALLA è rotonda e tutta...	Mia zia si mette il CAPPELLO e.....
Con la bocca dico GATTO ha lunghi baffi ed è...	Mio zio si mette il MAGLIONE e.....
Con la bocca dico ROSSO vedo un pesce...	Mio fratello si mette la SCIARPA e.....
Con la bocca dico FIORE	Mia sorella si mette il GILE' e.....
Con la bocca dico LETTO	Io mi metto un vestito ELEGANTE e.....
Con la bocca dico BLU	

PRODURRE FILASTROCCHHE DIVERSE

Proponiamo l'ascolto e la ripetizione (con un girotondo o movimenti di accompagnamento) della filastrocca popolare **“Domani è festa”**.

“Domani è festa,
si mangia la minestra.
La minestra non mi piace,
si mangia pane e brace.
La brace è troppo nera,
si mangia pane e pera.
La pera è troppo bianca,
si mangia pane e panca.
La panca è troppo dura,
si va a letto addirittura.”

Giochiamo a far poesia

Quando i bambini la conoscono bene e la ripetono con sicurezza, invitiamoli a variare alcuni versi della filastrocca lasciandone invariati altri, producendo insieme a loro composizioni diverse.

Ad esempio:

“Domani è festa,
non mangio la minestra.
Preferisco un gran gelato,
con la panna e il cioccolato.
La panna non c’è più,
mangerò il tiramisù.
Il tiramisù mi fa male,
si mangia pane e sale.
Pane e sale non mi piace,
si mangia pane e brace.”

SESTA PROPOSTA

Ripresa de “**IL GIOCO DEL COME**”, già proposto per la scuola materna (vedi pagina 5), ampliato e arricchito di nuovi contenuti. L’attività prelude alla capacità di costruire PARAGONI.

Esempi:

A) Con aggettivi e sentimenti:

BELLO
come il sole,
come la mamma,
come un gattino...

ALLEGRO
come un bambino sull’altalena,
come una risata,
come il canto degli uccelli...

DOLCE
come una carezza
come il bacio della mamma,
come lo zucchero...

B) Con cose, animali e persone:

- La pioggia è come
il pianto degli angeli.

Giochiamo a far poesia

- La farfalla è come
una piuma leggera.

- Il papà è come
un ombrello che mi protegge...

C) Con i colori:

- Il giallo è come
un sole sempre acceso.

- Il rosso è come
il sangue di una ferita.

- Il nero è come
il buio della notte...

Si può continuare con diverse proposte.

SETTIMA PROPOSTA

“TERZA RICETTA PER FARE UNA POESIA”

Dopo aver ripreso la prima e la seconda ricetta (pagina 10-11), già proposte per la scuola materna, si propone ai bambini la terza ricetta:

1-Scegliere una parola (ad esempio NEVE) e identificarvisi, così:

“Vorrei essere neve”

2 - Perché? (Elencare tre motivi):

“Per pulire il mondo,
per dar gioia ai bambini,
per ricamare la natura.”

OTTAVA PROPOSTA

“QUARTA RICETTA PER FARE UNA POESIA”

1 - Scegliere una parola e identificarvisi, così:

“Io libro”

2 - Cosa faccio?

“Racconto favolette”

3 - Come?

“Belle,

Giochiamo a far poesia

brutte,
così così”

4 - Perché?

“Per conoscere tanti bambini
e farmi fare un po’ il solletico”.

CLASSE SECONDA

GIOCHI LINGUISTICI

PRIMA PROPOSTA

“POLISEMIA”

Nel codice linguistico ci sono parole che hanno diversi significati (polisemia) e indicano oggetti diversi. E’ possibile realizzare insieme ai bambini cartelloni che le rappresentino, disegnando due oggetti diversi che hanno lo stesso nome.

Si fornisce un elenco di alcune di queste parole:

VITE (pianta)	GOMMA (per cancellare)
VITE (metallica)	GOMMA (pneumatico)
PENNA (per scrivere)	PIATTI (per mangiare)
PENNA (degli uccelli)	PIATTI (strumento musicale)
GRU (uccello)	RICCIO (animale)
GRU (usata nell’edilizia)	RICCIO (delle castagne)
VIOLA (fiore)	ARCO (per le frecce)
VIOLA (colore)	ARCO (murario)
VIOLA (strumento musicale)	MERLO (uccello)
ROSA (fiore)	MERLO (della torre)
ROSA (colore)	MARGHERITA (fiore)
	MARGHERITA (nome)

Giochiamo a far poesia

SECONDA PROPOSTA

“PAROLE DERIVATE”

Possiamo invitare i bambini a individuare serie di parole derivate, realizzando cartelloni o schede, sull'esempio dei seguenti gruppi di parole:

1-Derivati in ONE

cassa	cassone	porta	portone
carta	cartone	pane	panettone

2-Derivati in ETTO-ETTA

collo	colletto	cassa	cassetto
rosso	rossetto	fumo	fumetto
arco	archetto	forca	forchetta
cavallo	cavalletto	pancia	pancetta

3-Derivati da MANO

manica	manopola	maniglia	manico
manette	...		

4-Derivati da CAMPANA

campanile	campanello	campanaro	campanella
campanula	...		

E' importante scrivere le parole derivate in stampatello una sotto l'altra; questa sistemazione permette ai bambini di individuare da soli l'uguaglianza della radice, comune a tutte le parole, e la diversità della desinenza che varia tra una parola e l'altra.

TERZA PROPOSTA

“ASSONANZE FONETICHE”

Molte parole hanno assonanze fonetiche: hanno un solo fonema diverso che determina un significato differente.

Possiamo individuarle insieme ai bambini e trascriverle su schede.

POZZO	PIZZA
PIZZO	PAZZA
PAZZO	PEZZA
PEZZO	PUZZA
PUZZO	

PERA	VELA	LETTO	LUNA
CERA	VERA	GETTO	LANA
SERA	VENA	TETTO	LENA

QUARTA PROPOSTA

“GLI ACROSTICI E I MESOSTICI”

Si possono far comporre ai bambini acrostici con i loro nomi, dapprima con aggettivi, in seguito realizzando frasi vere e proprie, che ne diano significative definizioni. Naturalmente, si possono variare i soggetti degli acrostici, a seconda dell'argomento che si sta affrontando. Lo stesso dicasi per i mesostici.

Si fa riferimento agli allegati numero 2 e numero 3 che ne contengono alcuni esempi.

QUINTA PROPOSTA

“I CALLIGRAMMI”

Insegnare ai bambini a “scrivere i disegni”, facendoli parlare, come negli esempi (**vedi allegato numero 4**).

SESTA PROPOSTA

“LA FORMA DEL NOME”

Dare forma ai nomi, cercando modalità grafiche che ne mettano in evidenza il significato (**vedi allegato numero 5**).

SETTIMA PROPOSTA

“LE FRASI ALFABETICHE”

Costruire frasi significative, contenenti in ogni parola la stessa lettera alfabetica, ripetuta il più possibile (anticipazione dell'uso dell'allitterazione nella poesia). **Si fa riferimento all'allegato numero 6.**

Giochiamo a far poesia

OTTAVA PROPOSTA

“GLI ANIMALI BIZZARRI”

Inventare animali bizzarri (nomi, definizioni, disegni), risultanti dalla fusione di due tipi diversi di animali conosciuti.

Si fa riferimento all'allegato numero 7.

POESIA

PRIMA PROPOSTA

“DAI PARAGONI ALLE METAFORE”

Ripresa del “gioco del COME”, già proposto per la scuola materna e per la prima classe (vedi pagine 5 e 19).

Passare dai paragoni alle metafore togliendo il COME:

1-La pioggia è (COME) il pianto degli angeli.

2-La farfalla è (COME) una piuma leggera.

3-Il papà è (COME) un ombrello che mi protegge.

4-...

Si fornisce un elenco di metafore **nell'allegato numero 8.**

SECONDA PROPOSTA

“DA GRANDE FARO’...”

Questa proposta si riallaccia al gioco delle “carte tra il reale e l'assurdo”, già presentato alla scuola materna (vedi pagina 4).

Si parta dalla seguente poesia di Roberto Piumini:

DA GRANDE FARO’ ...

Da grande farò

Giochiamo a far poesia

il guardiano di un faro
di trentasei colori.
Il pilota di un autobus
con le ruote a girandola.
Il fornaio-salumaio
dei panini imbottiti.
Il prete di una chiesa
tutta di vetro.
L'avvocato dei ladri
che rubano fiori.
Il vigile cow-boy
a un incrocio di mucche.
Il maestro di nuoto
dei delfini d'argento.
Il sarto delle vele
che strappò il vento.
Accompagnerò al mare
ogni piccolo fiume.
Farò il sollevatore
di piume.

Si prosegue poi inventando mestieri assurdi, come dagli esempi:

- Da grande farò il killer che spara margherite.
- Da grande farò lo scalatore che scala castelli di sabbia.
- Da grande farò l'esploratore delle cucce dei cani.
- Da grande farò l'inventore di scale che portano al paradiso.

TERZA PROPOSTA

“IL GIOCO DELLA RIMA”

E' molto utile riprendere spesso con i bambini i giochi con le rime che poi, collegate tra loro, daranno origine a filastrocche.

Primo gioco: prepariamo diversi cartoncini con facili desinenze (INO, ANTE, OTTO, ONE, ARE, ATA, ENTE, ELLO). Mettiamo i cartoncini coperti su un tavolo. Potranno giocare due bambini per volta, in gara tra loro. Scopriamo un cartoncino, per esempio quello con ELLO. Ciascun bambino, a turno, in un tempo prestabilito, dovrà dire parole che fanno rima con ELLO (fratello, uccello, bello, pennarello, coltello,...). Chi riesce a dire più parole ha vinto.

Giochiamo a far poesia

Secondo gioco: lavoriamo collettivamente. Scriviamo in alto, alla lavagna, una parola; invitiamo i bambini a trovare parole in rima con essa e scriviamole alla rinfusa.

MARE

mangiare	nuotare	andare	pescare
Care	cantare	ballare	cenare

Scegliamo insieme alla classe alcune tra le parole trovate e scriviamole una sotto l'altra lungo il margine destro della lavagna. Così:

.....**mare**
.....**nuotare**
.....**pescare**
.....**cantare**

Adesso possiamo inventare una filastrocca:

E' bello nel **mare**
tra i pesci **nuotare**
felici **pescare**
e insieme **cantare**.

Procediamo allo stesso modo con coppie di rime:

.....**sole**
.....**viole**
.....**fosso**
.....**posso**

Inventiamo un'altra filastrocca:

Al tiepido **sole**
son nate le **viole**.
Son saltato giù nel **fosso**
e ne ho colte a più non **posso**.

QUARTA PROPOSTA

“VOLTA LA CARTA”

Si parta dalla filastrocca popolare
“VOLTA LA CARTA”.
La vecchina che semina il grano,
volta la carta si vede il villano.

Giochiamo a far poesia

Il villano che zappa la terra,
volta la carta si vede la guerra.
E' la guerra con tanti soldati,
volta la carta si vede i malati.
I malati con tanto dolore,
volta la carta si vede il dottore.
Il dottore che fa la ricetta,
volta la carta si vede Marietta.
Mariettina che fila il lino,
volta la carta si vede Arlecchino.
Arlecchino che fa gli sgambetti,
volta la carta si vede i galletti.
I galletti che fanno così:
chicchirichì chicchirichì!

Si possono apportare modificazioni alle varie strofe della filastrocca invitando i bambini a completarle con la rima. Occorre, comunque, modificare la filastrocca insieme a loro, in quanto, dopo ogni coppia di rime, si deve riprendere l'ultima parola trovata ed iniziare la nuova strofa con essa, operazione un po' complessa per essere fatta autonomamente dai bambini.

Esempio:

La vecchina che fa la maglia,
volta la carta si vede...(una quaglia).
Una quaglia che vola beata,
volta la carta si vede...(una fata).
Una fata che fa la magia,
volta la carta si vede...(mia zia)

.....
.....

QUINTA PROPOSTA

“LE ONOMATOPEE”

Si propongano tre poesie.

1- E L'ACQUA

E l'acqua
fresca nasce
fa ruscelli
scende

Giochiamo a far poesia

casca sui sassi
scroscia
e frusciando
fa il fiume.
E l'acqua
sciolta nuota
nelle valli
e lunga e lenta
larga
silenziosa luminosa
fa il lago.
E l'acqua
a onde muore
non muore mai
e muore
non muore mai
e muore
mentre immensa
fa il mare.

Roberto Piumini

2- LE PAROLE ADATTE

Quando fa caldo
molto caldo
se mi parlate
per favore usate
solo parole
con molte effe e vi
fffresche e vvventose.
Parlatemi con soffi, con affetto,
parlatemi davvero, siate affabili,
parlatemi di tuffi, stoffe, staffe,
avventure, avvocati con i baffi,
parlate di farfalle,
di favole, affari, offese, avvisi,
parlatemi di uffici, di ufficiali,
e quando finirete le parole
per favore
ditemi solo ffff e vvvv,
ma tanto,

Giochiamo a far poesia

fin quando viene sera
e cala il sole.

Roberto Piumini

3- LA FONTANA MALATA

Clof, clop, cloch,
cloffete,
cloppete,
clocchete,
chchch...

E' giù,
nel cortile,
la povera
fontana
malata;
che spasimo!
sentirla
tossire.
Tossisce,
tossisce,
un poco
si tace...
di nuovo
tossisce.

Clof, clop, cloch,
cloffete,
cloppete,
clocchete,
chchch...

Mia povera
fontana,
il male
che hai
il cuore
mi preme.
Si tace,
non getta

Giochiamo a far poesia

più nulla.
Si tace,
non s'ode
romore
di sorta,
che forse...
che forse
sia morta?
Orrore!
Ah! No.
Rieccola,
ancora
tossisce.

Clof, clop, cloch,
cloffete,
cloppete,
clocchete,
chchch...

Aldo Palazzeschi

Far scoprire ai bambini, nelle tre poesie, tutte le parole onomatopelche e metterle in evidenza. E' possibile ricercarne tante altre, in riferimento a diverse situazioni vissute nella vita quotidiana.

Fare una raccolta di onomatopee, ricercandole, ad esempio, nei fumetti e ricopiarle indicandone il significato.

Qualche esempio:

hanf hanf	ansimare
clap clap clap	applausi
eh! eh! eh!	risatina sarcastica
rooaarr...	aereo in volo
tu tu tu...	telefono occupato
screeee!	frenata di un'auto
puah!	disprezzo, disgusto
sniff sniff	annusare
glub glub glub	bere
suck suck suck	succhiare
stunf	tonfo
uuh uuh!	ululato
zzz...	dormire

Giochiamo a far poesia

Raccontare un semplice fatto, oppure descrivere una situazione, usando solo le onomatopee: scegliere per la scrittura una forma grafica e una disposizione spaziale che, in qualche modo, riescano ad evocare le immagini da rappresentare. (vedi allegato numero 9)

Sonorizzare con le onomatopee le seguenti poesie:

GIA' SULLE RIVE DEL FIUME...

Già sulle rive del fiume ritornano i cavalli,
gli uccelli di palude scendono dal cielo,
dalle cime dei monti
si libera azzurra fredda l'acqua e la vite
fiorisce e la verde canna spunta.
Già nelle valli risuonano
canti di primavera.

*CLOP CLOP CLOP
FLAP FLAP CIP CIP*

*SPLASH SCIAFF
ZIP ZIP ZIP*

CIP CIP TRRI TRRI

Alceo (Lirici greci)

PRIMAVERA BRILLA NELL'ARIA

Primavera d'intorno
brilla nell'aria, e per li campi esulta,
sì che a mirarla intenerisce il core.
Odi greggi belar, muggire armenti;
gli altri augelli, contenti, a gara insieme,
per lo libero ciel fan mille giri,
pur festeggiando il lor tempo migliore.

*PUM PUM PUM
BEE BEE MUU MUU
CIP CIP TRRI TRRI
FLAP FLAP FLAP*

Giacomo Leopardi (Poesie)

UNA GOCCIA

Da una fontana
cade una goccia.
Un'altra da una roccia lontana.
Una goccia va a passo lento
l'altra corre veloce
hanno un appuntamento alla foce.
La foce è dove il fiume va nel mare
là le due gocce si vogliono incontrare.

*TAC TAC TAC
TIC TIC TIC
TAC... TAC... TAC...
TICTICTICTICTIC
TAC... TICTIC... TAC... TICTIC
SPLASH
TACTICTACTICTACTIC*

Giochiamo a far poesia

Goccia di roccia
goccia di fontana
staranno insieme una settimana.

TIC
TAC
TICTACTICTACTICTAC

Roberto Piumini (Io mi ricordo)

Naturalmente si possono usare onomatopee diverse, a seconda dei suggerimenti fatti dai bambini.

SESTA PROPOSTA

“ALTRE RICETTE PER FAR POESIA”

Si danno di seguito alcuni esempi di semplici procedimenti per creare poesie in modo spontaneo e immediato.

1- *Notte, notte*

.....

.....

(al posto dei puntini, i bambini devono inserire due aggettivi)

perché.....?

(porre una domanda)

2- *Sole, sole*

.....

.....

(inserire due aggettivi)

vorrei

.....

(esprimere un desiderio)

3- *Sole, sole*

.....

.....

(inserire due aggettivi)

mi piaci

perché.....

(indicare un motivo)

4- *Se io fossi il fiume*

Vorrei che tu.....

Giochiamo a far poesia

(cambiare soggetto ed esprimere un desiderio)

per... ..

(indicare un motivo)

5- *Pioggia*

.....

(inserire due aggettivi)

tu sei... ..

(inserire una metafora o un paragone)

perché... ..

(indicare un motivo)

Esempi di poesie create, in riferimento ai modelli sopra riportati (i numeri si riferiscono al modello corrispondente):

1- *Mare, mare*

calmo e tranquillo

perché sei tanto profondo

e non finisci mai?

Notte, notte

stellata, lucente,

perché mi fai paura?

Perché nascondi il sole?

Perché nascondi tutto?

Vento, vento,

trasparente e dispettoso,

perché ti porti via il cappello

che ho comprato oggi?

2- *Nuvola, nuvoletta,*

soffice e leggera

vorrei

addormentarmi su di te ogni sera.

3- *Sole, sole,*

rosso bollente

mi piaci

perché mi dai la vita.

Giochiamo a far poesia

4- *Se io fossi il fiume
vorrei che tu,
mare,
ti unissi a me
per diventare lungo lungo lungo.*

5- *Pioggia
fresca e tintinnante
tu sei la vita
perché dai ristoro
a prati, fiori e piante.*

E' possibile, naturalmente, all'interno di ogni modello apportare modifiche e variazioni.

SETTIMA PROPOSTA

“INSALATA METAFORICA”

Usare le metafore create all'interno della prima proposta (vedi allegato numero 8), oppure inventarne delle nuove per costruire poesie.

Un esempio:

1- Si pensi ad un soggetto (NEVE).

2- Si inventino alcune metafore.

*Letto di cotone,
danza di tremule farfalle,
candida panna,
fredda magia,*

3- Definizione dell'oggetto considerato.

*sei tu,
neve,*

4- Quando?

*quando avvolgi
il mondo nel tuo mantello
e tutto purifichi.*

Giochiamo a far poesia

OTTAVA PROPOSTA

“UN’ALTRA RICETTA PER FAR POESIA”

L’ANAFORA (prime parole ripetute uguali in ogni strofa)

1- Si parte con una **onomatopea** *TIN TIN TIN TIN*

2- **Anafora** *La pioggia canta
la sua canzone*

3- Dove? *Sui tetti di casa mia*

4- E cosa fa? (**rima**) *e il suo ritmo
mette allegria.*

*TIN TIN TIN TIN
La pioggia canta
la sua canzone
sulla città
e ognuno a casa
se ne va.*

*TIN TIN TIN TIN
La pioggia canta
la sua canzone
sopra il mio ombrello
e canto anch’io
il suo ritornello.*

BIBLIOGRAFIA

- G.Rodari "Prime fiabe e filastrocche"
Emme edizioni
- "Filastrocche in cielo e in terra"
Einaudi
- "Il secondo libro delle filastrocche"
Einaudi
- E.Zamponi "I Draghi locopei"
Einaudi
- E.Zamponi-R.Piumini "Calicanto"
Einaudi
- P.Albertini "Giocogirotondo"
NIS
- P.Albertini-M.Barbini "La palla nella cartella"
Fabbri editori
- P.Albertini-G.Corradi "Giocare e cantare"
Comune di Modena
- G.L.Zucchini-E.Lageder "Cento poesie per la scuola elementare"
Giunti e Lisciani Ed.
- Coordinamento Scuole dell'Infanzia "Poesie e racconti"
Comune di Modena
- R.Grazzani "Tante poesie"
I librotti Ed: Ragazzi
- E.Miari "La parola saporita"
Ed:Scolastiche UNICOPLI
- F:Frasnedi-L.Poli "Leggere la poesia"
CDE Modena

Giochiamo a far poesia

- S.Crosera-M.Dupadi “Imparare con le filastrocche”
La Nuova Italia
- M.Moschini “Giocattoli di parole”
Giunti-Lisciani Ed.
- Sc.Com. dell’Infanzia-Simonazzi-Mo “I bambini e la poesia”
Comune di Modena
- Sc.Elem. “Don Milani” – Carpi “Un mare di parole”
Giornalino scolastico
- “Ciak, si scrive”
Giornalino scolastico
- A.Marchese “Dizionario di retorica e di stilistica”
Oscar Mondadori
- M.Lodi “La pace e la guerra”
“La natura”
“La fantasia”
“I sentimenti”
nelle poesie di adulti e bambini.
Ed:Piccoli
- Riviste didattiche consultate L’Educatore
Tre-Sei
La vita scolastica
Scuola Italiana Moderna
- Documenti consultati Orientamenti ‘91-Sc:Materne
Progr.Didattici per la Scuola Primaria

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Giochiamo a far poesia

Sottotitolo: Progetto di educazione linguistica

Collocazione: LI 108



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it