

Beniamino Sidoti

**Nuove proposte
di scrittura creativa
e animazione alla lettura**

eccetera

57

Cosa è
una notizia?

**Giocare con le storie
per viverle, capirle,
cambiarle insieme**

68

Erbario
fantastico

55

Il giornale
tagliato

36

Libro!

p come **GIOCO**
edizioni la meridiana

Beniamino Sidoti

Eccetera

Giocare con le storie per viverle,
capirle, cambiarle insieme

**Nuove proposte di scrittura creativa
e animazione alla lettura**

p come **GIOCO**
edizioni la meridiana

Indice

INTRODUZIONE			
Eccetera eccetera	9		
.....			
PREFAZIONE			
La scrittura è qualcosa di intimo	13		
.....			
GIOCHI DI RISCALDAMENTO	19		
1. Riordinare il cerchio	22		
2. Insulti panalfabetici	24		
3. A Babele ci salutiamo così	26		
4. Luoghi comuni non gemellati	28		
5. L'immaginazione guidata	30		
6. Proverbi perversi	32		
7. Ipotesi contro l'impossibile	34		
8. La belva addormentata nel bosco	36		
.....			
GIOCHI CON LE FIGURE E ALTRI GIOCHI SENZA SCRIVERE	37		
9. Leggere le figure	42		
10. Il nome più adatto	43		
11. Mestieri animali	45		
12. Proverbi letterali	46		
13. Il mondo minuscolo	47		
14. Vestire i personaggi	48		
15. Le maschere	49		
16. Posta fantastica	50		
17. Gli scarabeschi	52		
18. Le macchine inutili	53		
19. Carte e storie	54		
20. Il paesaggio infinito	55		
21. Alla macchia	56		
22. Facce diffuse	58		
23. Ritratti a staffetta	60		
.....			
GIOCHI CON LE POESIE	63		
24. Il codice fiscale poetico	68		
25. La vispa d'Italia	70		
26. Prendersi per le rime	71		
.....			
27. Plazer, enueg, ballate e haiku	73		
28. Sei sfumature di poesia	77		
29. Metafore piegate	79		
30. Le domande grandi	81		
31. L'albero della poesia	83		
.....			
SCRITTURE COLLETTIVE	89		
32. La forza della frase	95		
33. L'abecedario	96		
34. Il castello delle storie	99		
35. Riprendere una storia	106		
.....			
GIOCHI CON I LIBRI	109		
36. Libro!	113		
37. Il libro O-H	115		
38. Il libro casa	117		
39. Leggere di tutto	119		
40. Domino con i libri	121		
41. La casa delle parole mobili	123		
42. Nascondino con lettura e altre esplorazioni	126		
43. Quaderno di orgogli	128		
44. Fascette carogne	131		
45. Fincipit	132		
46. Poesie dorsali	133		
.....			
GIOCHI CON I PERSONAGGI	135		
47. Lo giustifico	139		
48. La compagnia	141		
49. Il gioco dei louri	143		
50. Il racconto nella foto	144		
51. La spalla	146		
52. Lettere da un libro	147		
53. Chi sono io?	149		
.....			
GIOCHI CON I GIORNALI	151		
54. Il giornale come...	155		
55. Il giornale tagliato	157		
56. Attacca i titoli	159		

57. Cosa è una notizia?	161
58. Le notizie che vorremmo	163

.....

GIOCHI COL MONDO	165
59. Segnali stradali ma non tali e quali	168
60. Istruzioni per gli esploratori	169
61. I nagols, slogan al contrario	171
62. Luoghi comuni e cosa comune	172
63. Un monumento	173
64. Partendo dai suoni	174
65. Cosmogonie locali	175
66. Leggende urbane	176
67. La fifofobia	178
68. Erbario fantastico	179

.....

GIOCHI PER DISCUTERE	181
69. Brainstorming	186
70. Amici amici	188
71. La scatola delle domande	189
72. La città delle emozioni	191
73. Le mappe del mondo interiore	192
74. Il racconto in scatola	193
75. Le parole ombrello	195
76. Ritratto collettivo	196
77. Alberi per discutere	203

.....

APPENDICE	207
78. La favola nel lupo	208

.....

Bibliografia ragionata	212
-------------------------------	------------

.....

Indice dei giochi	218
--------------------------	------------

ativa. I “miei” giochi (miei perché li ho inventati, adattati o raccolti) hanno qualcos’altro in comune, una somiglianza implicita, non calcolata, di cui mi rendo conto a posteriori: senza presunzione, uno *stile*. Uno stile improntato alla scoperta più che alla trasmissione di sapere, al confronto e al tracciare un terreno comune: uno stile di esplorazione. Mi pare che questi giochi, e le storie che ne emergono, non girino intorno alla *performance* individuale, quanto al risultato collettivo: si mette qualcosa al centro e si lavora tutti insieme. In nessun gioco il risultato è del tutto atteso: quello che emerge cambia col gruppo, e nel gruppo torna. Si scopre qualcosa, e s’impara, ma non sono giochi “educativi” in senso stretto – si impara, ma non c’è qualcuno che insegna. Salvo rare eccezioni, sono giochi che vengono bene in gruppo, e in presenza – permettono anzi il confronto tra stili e posizioni diverse.

Sempre parlando di stile, ho la sensazione che molti di questi giochi siano degli strumenti per poter scoprire o fare altro: strumenti perché le regole e i meccanismi di gioco alleviano il peso dell’azione da compiere, e prendono su sé parte del carico cognitivo; le regole di un gioco si seguono quasi senza pensare, trascinati dal gruppo o dagli altri, e seguendo le regole impariamo a fidarci di loro, e il lavoro diventa più facile. In questo senso, anche, sono educativi, sono un modo per trovare delle regole e metterle alla prova.

Raramente, invece, questi giochi sono “giochi letterari” nel senso tradizionale della poesia giocosa: non sono cioè sfide di bravura o di virtuosismo, modi per costruire strutture meravigliose. Sono giochi in cui si pensa ad alta voce, invece di elaborare lentamente la propria mossa.

Non so se uno stile c’è, io lo sento, e sta intorno alla leggerezza, alla collettività, alla rapidità, alla presenza. Qualità che cerco nei giochi con le storie, e che sento nei miei giochi. Parlare di stile non è facile, e sembra sempre presuntuoso.

Mi pare meno presuntuoso, appena meno presuntuoso, parlare di “metodo”.

Il metodo che sta dietro questi giochi si collega a un’intuizione di fondo, che rimette insieme lettura e scrittura, creazione e fruizione di una storia (di un discorso, di una poesia). Ascoltare, leggere una storia, significa anche viverla, abitarla: la storia diventa “racconto in atto”, per mutuare una formula cara a Rodari. Quando siamo dentro una storia, e partecipiamo alla storia, siamo contemporaneamente autori e lettori: stiamo in una zona di mezzo che

è, che può essere, quella del gioco. Credo che lavorare in questa zona sia efficace e necessario, è il luogo dove siamo cittadini di una storia, dove la viviamo e dove la facciamo nostra. Lavorare così permette di portarsi dietro, di portarsi dentro ciò che troviamo; non è una questione di lettura o di scrittura, ma di star dentro la narrazione.

Abitando la narrazione, poi, succede che si legga meglio, che si scriva meglio, ma non perché s'impari a usare strumenti specifici, quanto perché continuiamo a stare dentro le storie: abbiamo acquisito un diritto di cittadinanza che ci fa andare avanti meglio, oltre, più leggeri.

Ad ogni modo, ognuno troverà il proprio modo di usare i giochi che propongo, e il proprio ambito; io mi sono preso il compito di raccogliarli, in qualche caso inventarli, e sempre provarli. Insomma di verificarne non tutti gli usi possibili, ma la loro funzionalità: non “a cosa servono?” ma “funzionano?”. A me pare che funzionino, altrimenti li avrei scartati. Poi, ognuno, ripeto, troverà il proprio modo: dei giochi ci si può solo innamorare – se non piacciono, non vale la pena farli o proporli – e qui non siamo più nel terreno della pedagogia o della metodologia, ma solo del gusto e della personalità.

Quindi: funzionano. E non è poco.

Funzionano, ognuno nel suo contesto: di questo contesto ho cercato di rendere conto in più punti. Li trovate nella presentazione di ogni gioco, articolati secondo cinque domande (Chi, Cosa, Dove, Quando, Perché). Senza dimenticare che ogni gioco ha comunque bisogno, a priori, della creazione di un “contesto di gioco”, della capacità e della voglia di creare uno spazio e una situazione dove giocare sia piacevole e interessante.

E in ogni caso, parliamone: ogni libro è un lavoro collettivo, e non sarei arrivato qui se non avessi parlato (tanto) di come si possono usare certi giochi.

Devo esplicitamente ringraziare tutti gli alleati e complici che ho conosciuto in questi anni: persone che mi hanno permesso di provare o inventare un gioco nuovo, di esplorare campi diversi, con cui ho imparato e creato. Tra questi, sicuramente: Guido Affini, Anna Aglietti, Andrea Angiolino, Barbara Anglani, Barbara Atzori, Pasquale Avallone, Pierangelo Barone, Beatrice Bartolozzi, Giorgio Bartolucci, Leonardo Benvenuti, Cristina Berardi, Flaminia Brasini, Silvia Bruni, Antonio Brusa, Francesca Cadeddu, Daniele Calzetti, Romano Camassi, Bibo Cecchini, Paola Ciarcià,

Francesca Conti, Tommaso Correale Santacroce, Adriana Dantas Cabral, Emanuele Dattoli, Giorgio Degasperi, Mario Di Rienzo, Valentina Dolara, Matteo Faglia, Giovanni Galanti, Roberta Gandolfi, Renato Genovese, Germana Giannini, Rossella Giaon, Luca Giuliano, Andrea Grisi, Gerardo Guccini, Enrico Hablik, Nicla Iacovino, Angela Lorenz, Giovanna Maciariello, Margherita Micali, Delia Modonesi, Antonio Monaco, Elena Musci, Lucia Nencioni, Cosimo Lorenzo Pancini, Fiorella Paone, Emilia Passaponi, Sandra Passarello, Claudia Perfetto, Adele Pontegobbi, Teresa Porcella, Stefania Quarta, Paola Rizzi, Maria Carla Rizzolo, Sergio Rotino, Carla Ida Salviati, Lotar Sanchez, Barbara Schiaffino, Roberto Sedda, Rosaria Simari, Marina Siniscalchi, Mauro Speraggi, Sara Spini, Lucia Tringali, Emanuele Vietina, Paola Zannoner.

Un ringraziamento in particolare va alle riviste “Andersen”, “Dada”, “FuoriLegge”, “Hamelin”, “La Ludoteca”, “La Vita Scolastica”, “Liber”, “Scuola dell’Infanzia”, “Sfogliolibro”, “Un’Altra Cosa”, che mi hanno permesso di continuare a confrontarmi e a coltivare un terreno molto particolare, e quindi di arrivare fin qui. Li ringrazio anche, esplicitamente, per aver concesso la possibilità di ripubblicare, in forma riadattata, contenuti apparsi sulle loro pagine.

Ringrazio infine aziende, associazioni, CSV, scuole, biblioteche, università e istituzioni come AIE, Aist, ALI per Giocare, Allibratori, ArteBambini, Asl Firenze, Centro Servizi Bibliotecari Nuoro, Cgil, FabbriCastorie, GioNa, Giunti, Ingy, Istituto degli Innocenti, LuccaComics&Games, Mondadori, Zanichelli, Zero Teatro, Zoo Libri: grazie anche a loro ho potuto provare questi giochi e imparare sbagliando.

8

La belva addormentata
nel bosco**cosa**

modificare il senso di un titolo cambiandone una lettera

**chi**

adulti e bambini in grado di scrivere

**quando**

il gioco dura circa trenta minuti; può essere un buon rompighiaccio

**dove**

per cominciare un percorso, non occorre niente di particolare

**perché**

per l'ortografia, per l'enigmistica, per rompere il ghiaccio

Istruzioni per l'uso

Riprendo questo gioco da Stefano Bartezzaghi, che lo ha proposto a più riprese su riviste, libri e web: si tratta di cambiare il titolo di un film o romanzo, coniandone uno nuovo semplicemente togliendo, aggiungendo o scambiando una lettera del titolo originale.

Cambiamo una lettera: da *Storie della storia del mondo* possiamo ottenere *Storie della storia del tondo*, oppure *Storie della storia del fondo*.

Togliamo una lettera: da *Balle Grosse SpA* ricaviamo *Balle Rosse SpA*.

Aggiungiamo una lettera: da *Due cuori a ritmo di rap* si può coniare *Due cuori a ritmo di rapa*.

Una volta trovato il nuovo titolo, va presentato in modo vagamente enigmistico, cercando di far indovinare ad altri il cambiamento. Così, per esempio, *Il cerchio nei secoli* può rimandare anche al nostro nuovo titolo *Storie della storia del tondo*. E volendo, possiamo inventare una breve storia che giustifichi il titolo: cosa farà allora una *belva addormentata nel bosco*?

Note

Il gioco si basa su meccanismi enigmistici classici, come lo *scarto*, la *zeppa* e il *cambio*. Sono giochi facili da proporre anche ai bambini, e molto utili per indagare i misteri dell'ortografia. Per approfondimenti: Stefano Bartezzaghi, *Lezioni di enigmistica*¹ e *Dando buca a Godot*². La descrizione che qui riporto è ripresa dal *Catalogo biblioteca 2003/2004* di Giunti: sono di Giunti tutti i titoli che uso come esempio.

¹ Bartezzaghi S., *Lezioni di enigmistica*, Einaudi, Torino 2001.

² Id., *Dando buca a Godot*, Einaudi, Torino 2012.

13 Il mondo minuscolo



cosa

proiettare immagini di cose invisibili; guardare al microscopio con un proiettore



chi

un gruppo non troppo numeroso



quando

un'ora di proiezione e discussione



dove

in un ambiente dove si possa far buio; occorre un proiettore di diapositive



perché

per cogliere le immagini come qualcosa di invisibile ma disponibile

Istruzioni per l'uso

Le piccole cose possono nascondere un intero mondo da esplorare, dove abitano esseri affascinanti o mostruosi, o dove si celano metafore visive imprevedibili. Può perciò essere utile e istruttivo fare come insegnava (fra gli altri) Bruno Munari in *Fantasia*¹:

- apriamo una diapositiva, tenendo solo la cornice vuota, senza il lucido;
- inseriamo nella cornice un piccolo oggetto: una piuma, una buccia di cipolla, una foglia, dei semi;
- inseriamo la cornice nel proiettore e proiettiamo il piccolo oggetto contro una parete bianca;
- proviamo a descrivere in senso immaginativo cosa vediamo: alberi, foreste, animali strani, ecc;
- cerchiamo nuovi piccoli oggetti da proiettare.

Il gioco può proseguire con l'invenzione di piccole storie a partire dalle immagini viste insieme.

Note

L'esperienza è descritta da Bruno Munari: il percorso fatto con le diapositive si può fare anche con altre tecniche più o meno munariane: il *frottage* fatto ricalcando oggetti e superfici diverse, le macchie (vedi **ALLA MACCHIA!**), le nuvole, gli scarabocchi (vedi **SCARABESCHI**), le foto di particolari o di oggetti incongrui (**FACCE DIFFUSE**), ecc.

L'equivalente linguistico sono i giochi sul *non-sense* e sulla traduzione: in *Giochi con le storie* abitano il paragrafo **IL FARSÌ DEL SENSO**.

¹ Munari B., *Fantasia*, Laterza, Roma-Bari 1998.

25 La vispa d'Italia



cosa

cantare una poesia sul ritmo di una canzone



chi

un gruppo non troppo numeroso



quando

dentro un percorso sulla poesia, anche all'inizio: il gioco dura almeno 20 minuti



dove

in un ambiente dove si possa cantare senza vergogna



perché

per riconoscere la metrica al di là dell'aritmetica

Istruzioni per l'uso

Quante canzoni e poesie si possono travasare l'una nell'altra?

- Prendiamo una poesia nota a tutti: con un gruppo di educatori, per motivi generazionali, è ancora facile che questa sia “La vispa Teresa” di Luigi Sailer.
- Cerchiamo se c'è un ritmo o una canzone su cui sia possibile cantarla. Per esempio, “Fratelli d'Italia” (è bello arrivarci, non suggeriamo).
- Cantiamola.
- Cerchiamo altre canzoni che si prestino allo stesso gioco di scambio tra testi e melodia.
- Proviamo con altri incroci: incrociando le canzoni scambiando tra loro i testi, prendendo altre poesie.

Note

Il gioco è in sé divertente: almeno, io mi sono sempre divertito. È anche utile: per molti versi. In primo luogo perché mostra come la metrica non sia semplicemente “aritmetica”; i versi non si misurano solo in numero di sillabe, ma si riconoscono (anche nella loro regolarità) per la posizione degli accenti, per esempio. Questo diventa evidente cantando, in particolare là dove l'ultimo verso dell'inno di Mameli è tronco, e ci si trova ad accelerare la pronuncia o cambiare le parole...

Un altro motivo per cui trovo molto didattico questo gioco è la possibilità di costruirsi, in gruppo, un insieme di “canzoni di prova” con cui riconoscere i vari metri della poesia italiana: senari e dodecasillabi come nei casi portati ad esempio; ma anche endecasillabi, ottonari, novenari (più rari in musica).

Così facendo riconosciamo anche un valore particolare alla metrica, rendendola portatrice di parte di quel senso aggiunto, di quel “senso musicale”, che ai versi riconosciamo.

Riprendo il gioco da Giampaolo Dossena che lo descrive come “Canzone applicata” in alcuni suoi repertori (così nell'*Enciclopedia dei giochi*, nel *Dizionario dei Giochi con le parole* e ne *Il dado e l'alfabeto*).

32 La forza della frase



cosa

scrivere in poco tempo un racconto che contenga una data frase



chi

un gruppo grande quanto si vuole



quando

un quarto d'ora circa; richiede concentrazione



dove

in uno spazio tranquillo, con possibilità di scrivere



perché

riconoscere la forza di ciò che ci sta intorno; sentirsi capaci di scrivere senza fatica

A volte basta una frase, una frase azzeccata, una frase “forte”, a far venire voglia di scrivere.

Istruzioni per l'uso

Il conduttore sceglie una frase evocativa, immediata: una frase “forte”, insomma, capace di riscuotere attenzione. Per esempio: “Avrei dovuto fare qualcosa”, “Non posso farlo”, “Perché io?”, “E io non so che dire”, ecc.

Tutti devono scrivere un racconto che contenga questa frase: all'inizio, alla fine, in mezzo.

Infine, cosa essenziale alla buona riuscita dell'esercizio, la scrittura va completata in un tempo dato, per esempio quindici minuti, cronometro alla mano.

Note

La scrittura a comando, cronometrata su tempi brevi, ha una grande efficacia, e può servire a vincere la paura della pagina bianca in maniera felicemente paradossale.

Oltre a questo, è molto interessante in un gruppo vedere come la stessa frase possa evocare scenari simili o completamente diversi. È per questo che ho deciso di inserire questo gioco nel capitolo dedicato alle SCRITTURE COLLETTIVE. Il gioco è ispirato alla tecnica dell'energia di Roberta Allen (*The Playful Way to Serious Writing*, Houghton Mifflin).

Al posto della frase si può usare anche un oggetto (vedi oltre, *Il racconto in scatola*), o una foto. Con una foto, il gioco si presta anche a una dimensione orale: presa una scena con molti personaggi, singolarmente se ne sceglie uno e si scrive (o si racconta a turno, prendendo il posto che ha nella foto) quelli che si pensano possano essere i suoi pensieri. Diventa così il gioco del RACCONTO NELLA FOTO, (si veda oltre il capitolo GIOCHI CON I PERSONAGGI).

Un ultimo utile rimando, sulla scrittura di gruppo a comando, è al gioco che in *Giochi con le storie* chiamo SDETTATO.

45 Fincipit



cosa

far precipitare l'inizio di un romanzo noto in una rapida conclusione



chi

un gruppo di lettori di età qualsiasi



quando

durante un percorso di lettura: il gioco richiede mezz'ora di tempo circa, ma può durare anche un mese



dove

ovunque; al limite anche a distanza, perfino su un social network



perché

per divertirsi con il contenuto dei libri; per smitizzarli

Istruzioni per l'uso

Nel fincipit bisogna prendere l'incipit di un romanzo, poesia o canzone e portarlo a una conclusione più rapida (e assurda e stravolgente) possibile.

- Così: "Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura, fortuna che il mio Suv c'aveva il Gps" (Marchino).
- E ancora: "Chiamatemi Ismaele, che io non c'ho campo".
- Come dicono gli autori Alessandro Bonino e Stefano Andreoli: "La parola 'fincipit' nasce dall'unione di 'fine' e 'incipit', o se preferite come contrazione di 'finto incipit'. È il gioco che tutti gli studenti hanno fatto almeno una volta, e che grazie alla creatività diffusa di Internet e a un blog di grande successo si è moltiplicato fino a diventare un fenomeno di massa. Forse perché, oltre a far ridere a crepapelle, è anche uno strumento di vendetta verso quegli autori e quelle opere un po' troppo ingombranti. Forse perché con il fincipit si può finalmente dar fuoco a quello che si illumina di immenso, arrestare le prostitute di via del Campo, far precipitare il passero solitario da in su la vetta della torre antica".

Note

Il gioco è stato lanciato nel 2006 dal blog "eiochemipensavo", quindi ripreso con vasta eco da Stefano Bartezzaghi sul quotidiano "la Repubblica". Ha un suo sito (fincipit.it) e un libro (*Sempre cara mi fu quest'ernia al colon*¹, Mondadori), oltre che diverse incursioni sulle agende Comix.

Altri giochi simili per irriverenza sono le FASCETTE CAROGNE e le POESIE DORSALI.

¹ Andreoli S., Bonino A., *Sempre cara mi fu quest'ernia al colon*, Mondadori, Milano 2007.

51 La spalla



cosa

trovare una spalla a un personaggio



chi

un gruppo di lettori di età qualsiasi



quando

un'ora scarsa



dove

in un posto dove si possa scrivere e confrontarsi



perché

per ragionare intorno al personaggio in maniera efficace, cioè narrativa

Istruzioni per l'uso

I personaggi spesso viaggiano a coppie: Don Chisciotte e Sancho Panza, Dylan Dog e Groucho, Sherlock Holmes e Watson, Topolino e Pippo... Questo secondo personaggio è spesso un contrappeso comico (o romantico, o più vicino al lettore) a un personaggio molto scolpito: la sua presenza permette nella storia di far emergere meglio il carattere del protagonista.

Tecnicamente questa è la "spalla": il nome viene dal teatro comico, dove la spalla è principalmente un appoggio per le battute. Una spalla ha solitamente caratteristiche complementari al protagonista: è un po' tonta se deve far risaltare l'intelligenza dell'eroe, è ignorante se l'altro è colto, è spiritosa se l'altro è troppo serio, è magra se l'altro è grasso, ecc.

- Cerchiamo qualche coppia di personaggi nelle storie lette, nei telefilm, nei fumetti. Come funzionano? È sempre chiaro chi è il protagonista e chi la spalla?
- Prendiamo un personaggio inventato da noi, o inventiamolo apposta: deve essere il nostro eroe, quindi un personaggio che sa fare qualcosa di eccezionale, e che può avere anche qualche difetto.
- Individualmente, proviamo a segnare che caratteristiche immaginiamo abbia la spalla. Come ce la immaginiamo? Una buona spalla dovrebbe contraddire la maggior parte (ma non tutte!) delle caratteristiche del nostro protagonista.

Note

Il lavoro sulla spalla è diverso a quello su **LA COMPAGNIA**, che descrivo in queste pagine, cui assomiglia. Fare entrambi i giochi può essere istruttivo, chiedendosi non solo quali sono le differenze tra i giochi, ma anche cosa rende diversa una storia con un gruppo di personaggi da una con una coppia di personaggi.

58

Le notizie
che vorremmo**cosa**

esplicitare i propri criteri di "importanza", verificarli con quelli di "notiziabilità" dei quotidiani e dell'informazione

**chi**

almeno dieci giocatori sopra i sei anni

**quando**

è un gioco di riflessione che può introdurre anche la ricerca di un tema portante per le nostre attività

**dove**

seduti, con un foglio per far di conto

**perché**

per mostrare in tutta la sua drammatica evidenza come "l'informazione sia l'unico mercato in cui la concorrenza ha prodotto omologazione e non differenza"

Istruzioni per l'uso

- Chiediamo ad ogni partecipante di distribuire cento punti tra nove categorie (cultura, spettacolo, sport, società, economia, cronaca, politica, mondo, religione e spiritualità), in base al proprio interesse: si danno cioè più punti alle aree di cui si vorrebbe avere più notizie.
- Idealmente stiamo dando una composizione (in percentuale) dell'importanza delle notizie.
- Raccogliamo tutte le percentuali e facciamone la media: è la composizione (in percentuali per argomenti) del nostro giornale ideale.
- Confrontiamo adesso queste percentuali con qualunque organo d'informazione. Sono le stesse? Come differiscono? Cosa trova spazio sull'informazione?
- Lo stesso principio può essere adottato per indagare meglio ogni area: le già poche pagine di cultura e spettacolo parleranno più probabilmente di musica pop che di scienza, di tv che di teatro; quelle di religioni parleranno più di politiche vaticane che di spiritualità, ecc.
- Particolarmente interessante è tracciare la classifica di quali notizie vorremmo avere dagli esteri, cioè dal resto del mondo. Per comodità lo abbiamo suddiviso in sei aree: America del Nord (Stati Uniti e Canada), America Latina, Europa, Medio Oriente, Africa, Asia e Oceania.

Il gioco si può limitare a una domanda a bruciapelo (può essere anche un'ottima conclusione per il gioco appena descritto): elencate cinque notizie "estere" che vi ricordate (riprendo la splendida intuizione di Gianluigi Gherzi nello spettacolo *Errata corrige. Il giornale a teatro*); per esempio cinque notizie dell'ultimo mese: possono essere meno e su un periodo più lungo, poco importa.

Alla fine, classifichiamole per provenienza. Quasi sicuramente non ricorderemo niente dell'Africa, poco dell'America Latina, molto del Medio Oriente e dell'America del Nord.

L'informazione, oggi, è filtrata all'origine: di gran parte del mondo non sappiamo niente, interi paesi, interi continenti scompaiono dalla nostra vista.

72 La città delle emozioni



cosa

fare una mappa di emozioni; servono colori e fogli di carta di grande formato



chi

almeno quattro giocatori



quando

il gioco dura circa un'ora e richiede una discussione finale



dove

in un posto dove si possa disegnare comodamente



perché

per condividere le proprie emozioni, come scrittura creativa, per immaginarsi il mondo come un comune territorio di possibilità

Si parla di alfabetizzazione emotiva: in questo gioco si va un po' oltre, e si prova a disegnare il territorio delle emozioni, come se fossero zone diverse di una stessa grande città.

Istruzioni per l'uso

- Dividiamo i giocatori in coppie.
- Ogni coppia disegna una regione della "terra delle emozioni" o un quartiere della "città delle emozioni", scegliendo che tipo di regione è, riferendosi esplicitamente a un'emozione. Bisogna disegnare le strade e dar loro un nome, mettere piazze, attività commerciali, giardini pubblici, alberi... Tutto quello che si vuole per rendere la nostra cartina ricca e interessante.
- Il conduttore passa fra i gruppi cercando di suggerire tutto ciò che manca: corsi d'acqua, fabbriche, negozi, uffici comunali... lasciando alle squadre la libertà e la fantasia di assegnar loro i nomi preferiti.
- Dopo un tempo concordato fermiamo il gioco e invitiamo le varie squadre a presentare la propria mappa (magari utilizzando uno stile da guida turistica, o da urbanista provetto).
- Alla fine del gioco è essenziale che le coppie abbiano un'occasione per mostrarsi i vari prodotti: è possibile unire tutte le mappe in un'unica rappresentazione? Quali sono le regioni che vorremmo accostare? Quali sono i punti di vista che emergono dalle diverse mappe?

Note

Il gioco è stato rielaborato con Paola Rizzi¹ e in questa forma è apparso nel suo *Giochi di città*.

¹ Rizzi P., *Giochi di città*, edizioni la meridiana, Molfetta 2004.

Indice dei giochi

A Babele ci salutiamo così	26
Alberi per discutere	203
Alla macchia	56
Amici amici	188
Attacca i titoli	159
Brainstorming	186
Carte e storie	54
Chi sono io?	149
Cosa è una notizia?	161
Cosmogonie locali	175
Domino con i libri	121
Erbario fantastico	179
Facce diffuse	58
Fascette carogne	131
Fincipit	132
Gli scarabeschi	52
I nagols, slogan al contrario	171
Il castello delle storie	99
Il codice fiscale poetico	68
Il gioco dei louri	143
Il giornale come...	155
Il giornale tagliato	157
Il libro casa	117
Il libro O-H	115
Il mondo minuscolo	47
Il nome più adatto	43
Il paesaggio infinito	55
Il racconto in scatola	193
Il racconto nella foto	144
Insulti panalfabetici	24

Ipotesi contro l'impossibile	34
Istruzioni per gli esploratori	169
L'abecedario	96
L'albero della poesia	83
L'immaginazione guidata	30
La belva addormentata nel bosco	36
La casa delle parole mobili	123
La città delle emozioni	191
La compagnia	141
La favola nel lupo	208
La fifofobia	178
La forza della frase	95
La scatola delle domande	189
La spalla	146
La vispa d'Italia	70
Le domande grandi	81
Le macchine inutili	53
Le mappe del mondo interiore	192
Le maschere	49
Le notizie che vorremmo	163
Le parole ombrello	195
Leggende urbane	176
Leggere di tutto	119
Leggere le figure	42
Lettere da un libro	147
Libro!	113
Lo giustificico	139
Luoghi comuni e cosa comune	172
Luoghi comuni non gemellati	28
Mestieri animali	45
Metafore piegate	79
Nascondino con lettura e altre esplorazioni	126
Partendo dai suoni	174

Questo libro raccoglie giochi da fare con le storie: tecniche di coinvolgimento delle persone, modi per affrontare anche didatticamente questioni complesse, oppure semplici strumenti di divertimento.

Giochi per inventare storie e poesie, per promuovere lettura e scrittura, per confrontarsi. La narrazione e il gioco sono strumenti potenti, per esempio, per mettere le cose in prospettiva, per conoscersi, per confrontarsi, per scoprire differenze e affinità.

Questi giochi, e le storie che ne emergono, non girano intorno alla performance individuale, quanto al risultato collettivo: si mette qualcosa al centro e tutti si lavora insieme. In nessun gioco il risultato è atteso: e quello che emerge cambia dal gruppo, e nel gruppo torna. Si scopre qualcosa, e s'impara – non sono giochi “educativi” in senso stretto – ma non c'è qualcuno che insegna.

Non sono nemmeno “giochi letterari” nel senso tradizionale della poesia giocosa: cioè sfide di bravura o di virtuosismo, modi per costruire strutture meravigliose. Sono giochi in cui si pensa ad alta voce, invece di elaborare lentamente la propria mossa.

Il metodo che sta dietro questi giochi si collega a un'intuizione di fondo, che rimette insieme lettura e scrittura, creazione e fruizione di una storia. Ascoltare, leggere una storia, significa anche viverla, abitarla come un “racconto in atto”. Così ci diventiamo contemporaneamente autori e lettori: stiamo in una zona di mezzo che è, che può essere, quella del gioco. Cittadini di una storia.

Abitando la narrazione, poi, succede che si legga meglio, che si scriva meglio, ma non perché s'impari a usare strumenti specifici, quanto perché continuiamo a stare dentro le storie: abbiamo acquisito un diritto di cittadinanza che ci fa andare avanti meglio, oltre, più leggeri. Insomma: funzionano. E non è poco.

Beniamino Sidoti si occupa di giochi (come consulente, organizzatore, giornalista e formatore) e di storie, in particolare di letture, scrittura, animazione e narrazione.

Con la meridiana ha pubblicato *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione* (2003) e *Giochi con le storie. Modi esercizi e tecniche per leggere, scrivere e raccontare* (2008).

EURO 18,50 (I.i.)

ISBN 978-88-6153-379-0

