



## SCUOLA PRIMARIA SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

### I CERCAPAROLE

*Alla scoperta del Parco della Lettura di Morgex!*

#### DESTINATARI

Il progetto è dedicato prioritariamente:

- alle classi I e II della scuola secondaria di primo grado;
- alle classi IV e V della scuola primaria.

#### OBIETTIVI E BREVE DESCRIZIONE

L'ideazione di quattro giochi innovativi, strutturati appositamente per il Parco della Lettura di Morgex, si inserisce nell'ambito delle numerose iniziative promosse dalla Fondazione Natalino Sapegno per *favorire l'arricchimento lessicale* degli studenti e *promuovere il libro e la lettura*: per interpretare il mondo che ci circonda ed esprimere pensieri e sentimenti è infatti necessario disporre di un bagaglio lessicale adeguato, che si acquisisce solo attraverso la lettura di un ampio ventaglio di opere di generi e stili diversi.

I contenuti del Parco della Lettura, inaugurato il 12 settembre 2020, si rinnovano così due volte l'anno grazie all'adozione di un "libro-guida" diverso, scelto fra *i grandi classici della letteratura per ragazzi*.

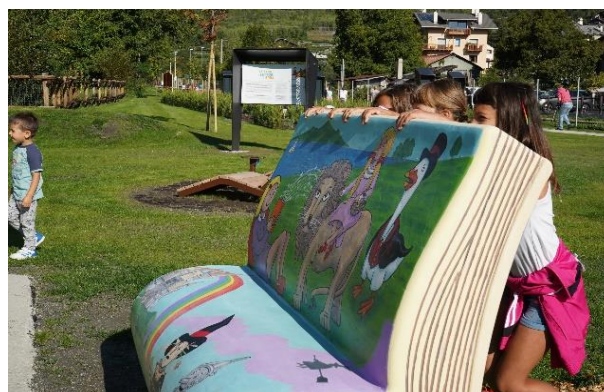
Intorno al libro-guida ruotano le *attività di gioco, lettura e scrittura* proposte nel progetto didattico "I cerca-parole", che potrà pertanto essere sperimentato anche più volte dalla stessa classe.

Per poter partecipare all'attività non è necessaria la lettura preventiva del libro, ma ci auguriamo che, una volta concluso il percorso di visita e

gioco, gli studenti desiderino scoprirlo, anche autonomamente.

Per una buona riuscita dell'attività, è *richiesta la partecipazione attiva degli insegnanti* che accompagneranno la classe a Morgex: con il loro aiuto l'operatore culturale suddividerà gli studenti in due squadre omogenee, che si sfideranno quindi in quattro giochi ideati innanzitutto per consentire il *rafforzamento delle loro competenze lessicali e linguistiche*. La proposta didattica intende tuttavia *sviluppare anche il senso di cooperazione* degli studenti attraverso le attività di gruppo: è infatti noto che l'apprendimento viene favorito da un percorso che preveda un coinvolgimento emotivo e una rielaborazione creativa da parte dei discenti.

Alla fine di ogni attività, l'operatore consegnerà alle squadre un numero di parole-indizio (assegnato in proporzione variabile a seconda del risultato del gioco), utili per affrontare la prova finale.



*Il Parco della Lettura è stato realizzato nell'ambito del progetto "Familie à la montagne entre nature et culture" (Programma Interreg V-A Alcotra Italia/ Francia 2014-2020), al quale la Fondazione Sapegno ha partecipato in qualità di soggetto attuatore del Comune di Morgex.*

## I GIOCHI

### 1) IL "DOMINO DI PAROLE"

**Finalità:** sfruttare le proprie conoscenze lessicali e predisporre alla scrittura poetica.

**Descrizione:** partendo dalla sillaba finale di una delle otto parole presenti sull'installazione, le squadre si sfideranno nella costruzione di una catena di parole la cui prima sillaba dovrà essere identica alla sillaba finale della parola precedente (tavola - lago - gola - lampada...): le parole dovranno susseguirsi senza soluzione di continuità, richiamando il flusso d'acqua del ruscello del Parco. Vincerà la squadra che non resterà... senza parole!

Il gioco in squadra comporterà un'ulteriore difficoltà perché il flusso di parole dovrà essere coordinato con una rotazione continua del "porta-parole" delle singole squadre.



### 2) SCRITTRICI E SCRITTORI IN ERBA

**Finalità:** affinare la proprietà di linguaggio e di espressione.

**Descrizione:** a partire dalle parole suggerite dalle installazioni del Parco, ogni squadra dovrà inventare una storia che contenga tutti i lemmi ricevuti in sorte. Una volta ideato il soggetto, la squadra si cimenterà nella messa in scena di quanto immaginato: per superare la prova sono necessari fantasia, coerenza logica, forza narrativa e collaborazione!

I testi di ciascuna squadra potranno essere successivamente rielaborati in classe (anche sotto forma di metatesto) e inviati alla Fondazione tramite mail. Alla fine di ogni anno scolastico la Fondazione pubblicherà sul sito web del Parco i testi più belli ed eventuali "resoconti" del viaggio di classe a Morgex.

### 3) IL "LABIRINTARIO"

**Finalità:** arricchimento lessicale.

**Descrizione:** a ogni bivio del labirinto il gruppo-classe (i cui componenti potranno essere bendati, salvo specifiche indicazioni contrarie segnalate dai docenti) troverà una parola tratta dal "libro-guida"

estranea al bagaglio lessicale medio di un parlante di 6/12 anni, accompagnata da due definizioni: solo quella corretta permette di procedere nella giusta direzione e di avvicinarsi all'uscita del labirinto...

Il gioco è svolto senza distinzione di squadre per sperimentare la cooperazione in un gruppo allargato.



### 4) A CACCIA DI PAROLE MISTERIOSE

**Finalità:** arricchimento lessicale

**Descrizione:** grazie agli indizi conquistati in ciascuna delle precedenti attività, ogni squadra potrà avvicinarsi, da punti di vista diversi, ad alcune parole misteriose e riflettere così sull'importanza del lessico.



### 5) IL GRANDE GIOCO DELL'OCA

**Finalità:** conoscere parole, avventure e personaggi del "libro-guida" divertendosi.

**Descrizione:** classico gioco dell'oca le cui 63 tabelle giganti, disposte su ampie dune erbose, consentono di incontrare i personaggi del "libro-guida" e ripercorrerne la storia: avanzamenti e arretramenti del gioco sono infatti collegati alle avventure del classico del momento.

Una volta conclusa l'attività didattica, la classe potrà svolgere questo gioco in autonomia, sotto la guida degli insegnanti accompagnatori, che potranno proporre liberamente premi e bonus legati alle conoscenze lessicali dei loro studenti (potranno per esempio giocare con sinonimi, contrari, coniugazioni ecc.).

## ASPETTI ORGANIZZATIVI

**DURATA:** 2 ore e mezza.

L'attività può essere rimodulata in base alle esigenze della scuola e intervallata da una pausa per la merenda. Per i bambini più piccoli l'attività dura 105/115 minuti.

**COSTI E ISCRIZIONE:** il trasporto da/per Morgex è a carico della scuola (non sono previsti rimborsi da parte della Fondazione). Il pranzo al sacco / le merende sono a carico dei partecipanti.

Gli interventi degli operatori sono gratuiti, ma *i posti sono limitati*: si consiglia pertanto di iscrivere il prima possibile (tramite l'apposito modulo disponibile sul sito web della Fondazione) le classi all'attività perché le richieste verranno accolte in base al loro ordine di arrivo presso gli uffici della Fondazione Sapegno. Verificata la disponibilità, la Fondazione concorderà una data per la visita a Morgex con gli insegnanti di ciascuna classe. Ulteriori classi potranno essere accolte prevedendo un'integrazione economica da parte dell'Istituzione scolastica.

**DOVE:** presso il Parco della Lettura di Morgex (Strada regionale, 39).

I pullman possono parcheggiare presso Piazza Cavalieri di Vittorio Veneto (occupata dal mercato il giovedì) o presso il campo sportivo di Morgex. Entrambi i parcheggi sono vicinissimi al Parco della Lettura e alla Tour de l'Archet.

**IN CASO DI MALTEMPO:** l'attività può essere annullata entro le ore 12:00 del giorno precedente oppure prevista (con le modifiche opportune) presso la Tour de l'Archet, sede della Fondazione Sapegno.

**EQUIPAGGIAMENTO RICHIESTO:** gli studenti devono vestire abiti comodi e scarpe da ginnastica. È bene che siano muniti di acqua, cappellini con visiera e creme solari.

*Presso il Parco della Lettura sono disponibili servizi igienici e acqua potabile solo dalla tarda primavera all'inizio dell'autunno.* Negli altri periodi possono essere usati i servizi igienici della Tour de l'Archet e quelli pubblici, accanto alla Biblioteca di Morgex.

## QUANDO

- 19 settembre / 31 ottobre 2022
- aprile/maggio 2023

## ACCESSIBILITÀ

Tutti i percorsi del Parco e il labirintario sono percorribili in carrozzina. Sono stati inoltre predisposti appositi supporti audio perché nel Parco possano giocare bambini ciechi o ipovedenti, ma anche per assicurare un maggior benessere alle persone dislessiche, che traggono grandi vantaggi da una lettura mediata. Le informazioni e le parole-chiave di tutti i giochi sono disponibili in loco anche in braille. Possono essere richiesti alla Fondazione supporti in formato in-book (CAA).

Sul sito web del Parco è disponibile inoltre una presentazione del "libro-guida" in LIS (lingua italiana dei segni).

L'accessibilità del Parco esprime la volontà di tradurre in un diritto concreto la piena partecipazione dei bambini con disabilità, al pari degli altri, ad attività ludiche, ricreative e di tempo libero, così come sancito dalla Convenzione Onu sui diritti delle persone con disabilità.

## POSSIBILI ABBINAMENTI

Si segnala che la Fondazione Sapegno organizza visite al castello della Tour de l'Archet e al Biblio-Museo del Fumetto, e diversi progetti didattici abbinabili a *l cerca-parole*.

Tutti i progetti della Fondazione rivolti alle scuole sono consultabili sul sito [www.sapegno.it](http://www.sapegno.it)

Nei pressi del Parco della Lettura di Morgex sono inoltre presenti un percorso a piedi nudi (*barefooting*), un ampio campo sportivo, la biblioteca comprensoriale e un grande parco giochi.

Dal Parco sono facilmente raggiungibili diversi percorsi ad elevata accessibilità, descritti sul sito web [parcodellalettura.eu](http://parcodellalettura.eu).

Nel comune di Morgex e nel limitrofo comune di La Salle è infine presente la Riserva Naturale del Marais (per info: [www.vivavda.it](http://www.vivavda.it)), con la sede operativa del Museo regionale di Scienze naturali Efisio Noussan (tel: 0165 862500), che organizza attività rivolte alle scuole anche in collaborazione con la Fondazione Sapegno.

## LIBRI-GUIDA

Autunno 2022: *Ventimila leghe sotto i mari* – Jules Verne

Dal 23 aprile al 31 luglio 2023: *Il barone rampante* – Italo Calvino

## SITO WEB DI RIFERIMENTO

[www.parcodellalettura.eu](http://www.parcodellalettura.eu)

