



## ALLA SCOPERTA DI LIBRI E PAROLE!

### DESTINATARI

Il progetto è dedicato:

- alle **classi IV e V della scuola primaria** (come uscita di fine anno scolastico anche classe III);
- alla **classe I della scuola sec. di I grado**.

### IL PARCO DELLA LETTURA DI MORGEX

Aperto nel 2020, il Parco della Lettura è una realtà unica nel suo genere: solo qui, infatti, è possibile proporre alle ragazze e ai ragazzi di avvicinarsi in maniera giocosa, coinvolgente e al tempo stesso accurata ai capolavori della letteratura.

La Fondazione Natalino Sapegno - che, con il Comune di Morgex, ha realizzato il Parco grazie a un finanziamento europeo - ha ideato proposte di gioco, lettura e scrittura che rafforzano le competenze lessicali e linguistiche (in italiano, francese e inglese), sollecitano il senso di cooperazione, stimolano la partecipazione emotiva e la creatività degli studenti.

Nel Parco si vive un'esperienza coinvolgente in un contesto naturale d'eccezione, protetto e sicuro, immerso nel verde e ai piedi del Monte Bianco.

I contenuti del Parco si rinnovano due volte l'anno prendendo spunto da un "libro-guida" scelto tra i grandi classici dal quale vengo tratte le parole proposte nelle installazioni di gioco. La lettura preventiva del libro-guida non è vincolante per la visita al Parco ma i suoi personaggi, le sue storie e le sue soluzioni narrative prendono vita negli spazi attrezzati. Il nostro augurio è che, al rientro dall'uscita didattica, il libro-guida diventi oggetto di lettura e discussione per tutta la classe.

### DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

All'arrivo della classe al Parco, l'operatore culturale della Fondazione, con l'aiuto dei docenti, suddividerà studentesse e studenti in due squadre omogenee, che si cimenteranno quindi in quattro giochi ideati appositamente per consentire il *rafforzamento delle loro competenze lessicali e linguistiche*.

La proposta didattica intende *sviluppare parallelamente anche il senso di cooperazione* all'interno della classe 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 delle e dei discenti.

Alla fine di ogni attività, l'operatore consegnerà alle squadre alcuni indizi utili per affrontare il gioco finale.

Per una buona riuscita dell'attività, è *richiesta la partecipazione attiva degli insegnanti* che accompagneranno la classe a Morgex.



### I GIOCHI

#### 1) IL "DOMINO DI PAROLE"

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

**Descrizione:** questo gioco invita a creare, a partire dalla scansione sillabica, un flusso ininterrotto e

ritmato di pensieri e parole: partendo dalla sillaba finale di una delle otto parole presenti sull'installazione, le squadre si sfideranno infatti 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 dei componenti delle 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 nuova storia che contenga tutti i lemmi ricevuti in sorte. Una volta ideato il soggetto, la squadra si cimenterà nella messa in scena del canovaccio: 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:** arricchire il lessico.

**Descrizione:** a ogni bivio del labirinto la squadra (i cui componenti saranno bendati, salvo specifiche indicazioni contrarie segnalate dai docenti) troverà una parola tratta dal "libro-guida" estranea al bagaglio lessicale medio di un parlante di 8/12 anni, accompagnata da due definizioni: solo scegliendo quella corretta sarà possibile avvicinarsi all'uscita del labirinto.

## 4) A CACCIA DI PAROLE MISTERIOSE

**Finalità:** arricchire il lessico.

**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:** con le sue 63 caselle giganti il gioco dell'oca permette di conoscere la trama del "libro-guida" e di vivere così incredibili avventure e peripezie seguendo le orme dei più affascinanti personaggi della letteratura per ragazzi: avanzamenti e arretramenti del gioco sono infatti collegati alle avventure del classico del momento.

Una volta conclusa l'attività didattica guidata dal nostro operatore, la classe potrà svolgere questo gioco in autonomia, con l'aiuto 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.

### COSTI E ISCRIZIONE:

Costo unitario per ciascuno studente: 7,00 euro (5,00 euro per gli studenti delle scuole valdostane) - max 25 studenti (anche appartenenti a classi diverse purché della stessa età).

In abbinamento con un'altra attività didattica: costo unitario per ciascuno studente: 11,00 euro (8,00 euro per gli studenti delle scuole valdostane).

ISCRIZIONE OBBLIGATORIA su [www.sapegno.it](http://www.sapegno.it)

**DOVE:** presso il Parco della Lettura di Morgex (Accesso su 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 verrà 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

- 18 settembre / 31 ottobre 2023

- aprile/maggio/giugno 2024

### 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).

➔ [maggiori informazioni sull'accessibilità del Parco della Lettura](#)

*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, oltre a diversi progetti didattici consultabili sul sito [www.sapegno.it/formazione/scuole/](http://www.sapegno.it/formazione/scuole/)

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

Dal Parco sono facilmente raggiungibili diverse passeggiate ad elevata accessibilità, descritte 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 Efsio Noussan (tel: 0165 862500), che organizza attività rivolte alle scuole anche in collaborazione con la Fondazione Sapegno.

### LIBRI-GUIDA

Autunno 2023: *Ronja figlia di Brigante* – **ASTRID LINDGREN**

Primavera 2024: *Le avventure di Jim Bottone* – **MICHAEL ENDE**

### SITI WEB DI RIFERIMENTO

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



*Il Parco della Lettura è stato realizzato nell'ambito del progetto "Famille 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.*