

I CERCAPAROLE

Alla scoperta del Parco della Lettura di Morgex

DESTINATARI

Il progetto è dedicato al secondo ciclo della scuola primaria (classi IV e V ed eventuali multiclassi) e alle classi I e II della scuola secondaria di primo grado.

OBIETTIVI E BREVE DESCRIZIONE

L'ideazione di quattro giochi innovativi per il Parco della Lettura di Morgex si inserisce nell'ambito delle numerose iniziative promosse dalla Fondazione Sapegno al fine di favorire l'arricchimento lessicale degli studenti e di 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 rinnoveranno così di semestre in semestre grazie all'adozione di un "libro-guida" diverso, scelto fra i classici della letteratura per ragazzi. Intorno al "libro del momento" ruoteranno le attività di gioco, lettura e scrittura proposte nel presente progetto, che potrà pertanto essere proposto anche più volte durante il *cursus studiorum* dei ragazzi. Non è necessario che

gli studenti abbiano letto il libro per poter partecipare, ma si auspica che desiderino scoprirlo, anche autonomamente, una volta concluso il percorso di visita e gioco.

Gli studenti, una volta arrivati a Morgex, verranno divisi da insegnanti e operatore in squadre che si sfideranno in quattro attività con le quali potranno, da un lato, rafforzare le proprie competenze lessicali e linguistiche e, dall'altro, sviluppare un senso di cooperazione e di inclusività 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 degli studenti. Alla fine di ciascuna delle prime tre attività l'operatore consegnerà alle squadre un numero di parole assegnato in proporzione variabile a seconda del risultato del gioco: tali parole saranno utili per affrontare la quarta prova prevista nell'attività.

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 devono susseguirsi senza soluzione di

continuità, richiamando il flusso d'acqua del ruscello del Parco. Vince la squadra che non resta... 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) Il "labirintario"

Finalità: arricchimento lessicale.

Descrizione: a ogni bivio del labirinto le squadre troveranno una parola tratta dal "libro-guida" del semestre 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... Alla fine del gioco i bambini avranno arricchito anche il loro bagaglio lessicale.



3) Gioco dell'oca

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

Descrizione: classico gioco dell'oca le cui tabelle sono però disposte su ampie dune erbose e i cui avanzamenti e arretramenti sono collegati alla storia del "libro-guida".

Gioco in squadra: l'operatore introdurrà nel gioco penalità e premi legati alle conoscenze lessicali (significati, sinonimi, contrari ecc.) degli studenti.



4) Scrittrici e scrittori in erba

Finalità: affinare la proprietà di linguaggio e di espressione.

Descrizione: a partire dalle parole conquistate nelle precedenti attività, ogni squadra dovrà inventare una nuova storia, che potrà essere tanto più avvincente e ricca di elementi quante più parole saranno a loro disposizione.

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.



ASPETTI ORGANIZZATIVI

Gli insegnanti interessati sono invitati a contattare gli uffici della Fondazione **entro la fine del mese di gennaio 2022**.

Entro il numero dei posti disponibili, la Fondazione concorderà una data per la visita a Morgex di ciascuna delle classi iscritte, che verrà svolta in ottemperanza alle normative Covid-19.

La durata prevista per l'attività nel Parco è di circa 2 ore e mezza. I costi di trasporto da/per Morgex sono a carico delle scuole.

In caso di maltempo l'attività potrà essere annullata. La Fondazione si riserva altresì di valutare l'evoluzione dell'emergenza epidemiologica in atto e di annullare eventualmente il progetto.

Si segnala che a Morgex sono presenti anche un percorso a piedi nudi (*barefooting*), un ampio campo sportivo, aziende agricole e vitivinicole che organizzano visite specifiche. Sul territorio di Morgex e del limitrofo comune di La Salle è inoltre presente la Riserva Naturale del Marais (per info: www.vivavda.it) con la sede operativa del Museo regionale di Scienze naturali Efisio Noussan (tel: 0165 862500).

QUANDO

15 ottobre/ 15 novembre 2021
e aprile/maggio 2022.

DOVE

Presso il Parco della Lettura di Morgex (Strada regionale, 39).

I pullman possono parcheggiare presso il piazzale del mercato (occupato 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. Presso il Parco e presso la Tour de l'Archet sono disponibili servizi igienici.

DURATA DELL'ATTIVITÀ

2 ore e mezza circa.

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.



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

