

Storia a Catena

Scrittura, Collaborazione, Ludodidattica

Descrizione del gioco

"Storia a Catena" è un gioco di scrittura creativa in cui i partecipanti, suddivisi in gruppi di 3 o 4 persone, collaborano per creare una storia collettiva. Ogni componente del gruppo contribuisce a scrivere una parte della storia, che viene poi passata al compagno successivo per essere continuata. Alla fine, la storia completa viene letta da ogni gruppo.

Obiettivi del gioco

1. Sviluppare la capacità di scrittura creativa.
2. Favorire la collaborazione e il lavoro di squadra.
3. Rafforzare le competenze narrative e linguistiche.
4. Stimolare l'ascolto e la comprensione dei testi scritti dai compagni.

Materiali necessari

- Un foglio di carta per ogni gruppo.
- Penne o matite.
- Un [timer](#) o un orologio per monitorare il tempo.

Regole del gioco

1. **Formazione dei gruppi:** Ogni partecipante deve far parte di un gruppo di 3 o 4 compagni.
2. **Inizio della storia:** All'inizio del gioco, si stabilisce un tema, una parola o una frase d'apertura da cui partire. Questo tema sarà il punto di inizio della storia e dovrà essere utilizzato da tutti i gruppi.
3. **Preparazione del foglio:** In alto sul foglio, ogni gruppo deve scrivere il nome del gruppo e i nomi dei membri che lo compongono. Ogni volta che un componente scrive una nuova parte della storia, deve indicare il proprio nome tra parentesi all'inizio del paragrafo.
4. **Scrittura della storia:** Il primo componente del gruppo (a rotazione tutti svolgeranno questo ruolo) scrive una breve introduzione alla storia, seguendo il tema assegnato.
Ogni componente del gruppo ha 3 minuti per scrivere la propria parte della storia. Mentre un membro del gruppo scrive la propria parte della storia, gli altri pensano,

in silenzio, ad idee per continuare la storia, così, quando toccherà a loro scrivere, avranno già delle idee pronte.

5. **Passaggio della storia:** trascorsi i 3 minuti si passa il foglio al compagno successivo. Ogni compagno deve continuare la storia dal punto in cui è stata lasciata, aggiungendo un nuovo paragrafo. Questo processo continua fino a quando ogni componente del gruppo ha aggiunto la propria parte alla storia.
6. **Conclusione:** Alla fine dell'ultimo turno, l'ultimo componente deve scrivere la conclusione della storia, cercando di dare un finale coerente e soddisfacente. Al termine del gioco, ogni gruppo legge la propria storia completa ad **alta voce**. Gli altri ascoltano in silenzio e con grande attenzione: dovranno votare ogni storia!

Valutazione e punteggio

Ogni gruppo voterà il lavoro degli altri gruppi tenendo conto di quattro criteri:

1. **Coerenza narrativa (2 punti):** La storia deve mantenere un filo logico e coerente dall'inizio alla fine, nonostante i diversi contributi dei componenti del gruppo.
2. **Creatività (2 punti):** Verranno valutate l'originalità e l'inventiva dei partecipanti nel creare la storia (dialoghi interessanti e idee innovative).
3. **Collaborazione (3 punti):** Ogni contributo deve arricchire la storia, senza contraddire le parti precedenti: i membri devono leggere attentamente le parti scritte dai compagni e rispettarle.
4. **Correttezza (3 punti):** La storia deve essere scritta in italiano corretto, rispettando le regole grammaticali e di punteggiatura. Errori frequenti influenzeranno negativamente il punteggio.

Il punteggio massimo per ogni storia è di 10 punti.

Quindi saranno i partecipanti a decretare il vincitore? Sì, ma solo in parte: alla fine del gioco si prenderà visione dei voti assegnati dal prof che potranno confermare o ribaltare il risultato.

Esempio 1: tabella per il punteggio

| Gruppo | coerenza | creatività | collaborazione | correttezza | totale |
|-----------|----------|------------|----------------|-------------|----------|
| I Belli | 1 | 1 | 3 | 2 | 7 |
| I Brutti | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 |
| I Cattivi | 0 | 1 | 2 | 3 | 6 |

Esempio 2: una storia realizzata anni addietro

Tema: **Un racconto di paura**

Gruppo: **I Rossi**

Componenti: **Mario, Gianni, Roberta, Livia**

(Mario)

Era una notte buia e tempestosa, e il vento ululava tra gli alberi della foresta. Alessandro si avvicinò alla vecchia casa abbandonata dove sembrava essere entrato Rambo, il suo bassotto, con il cuore che batteva forte nel petto.

(Gianni)

Ogni passo sulla veranda di legno scricchiolante sembrava un tuono e una sensazione di freddo lo avvolse. Sentì un rumore sordo provenire dall'interno, come se qualcosa di grosso si fosse mosso.

(Roberta)

Con il respiro corto, Alessandro afferrò la maniglia arrugginita e la girò lentamente. La porta si aprì con un cigolio agghiacciante, rivelando una stanza oscura e polverosa. Un'ombra si mosse veloce, scomparendo dietro un vecchio armadio.

(Livia)

Alessandro fissò il punto dove aveva visto l'ombra. D'un tratto, mentre ripeteva sottovoce "Rambo... Rambo...", una mano fredda gli sfiorò la spalla e un urlo gli si bloccò in gola. Fortunatamente era la mano di sua mamma: era solo un brutto sogno!