

## giOCA libri – Il gioco dell’oca letterario

Si tratta di una versione letteraria del classico gioco dell’oca, il cui intento è quello di guidare i partecipanti alla scoperta delle più importanti pagine della letteratura classica e contemporanea per ragazzi.

### OBIETTIVI

- Far conoscere e valorizzare il patrimonio librario della biblioteca
- Promuovere l’abitudine alla frequentazione delle biblioteche
- Avvicinare i ragazzi al mondo della letteratura, predisponendo un percorso di crescita culturale
- Stimolare e facilitare l’apprendimento attraverso attività ludiche affini alle predisposizioni dei ragazzi nei confronti del gioco

### METODOLOGIA

La biblioteca propone agli insegnanti e alle loro classi una lista di 15 opere letterarie di diverso genere, appositamente studiata per la fascia di età in oggetto.

Sarà compito degli alunni prepararsi sui testi proposti in modo da affrontare il torneo nel pieno delle proprie potenzialità; gli insegnanti potranno coadiuvare la lettura predisponendo diversi percorsi o modalità (ad esempio letture in classe di parti dei testi, analisi dei romanzi, suddivisione in gruppi di lettura...).

### MODALITÀ

Al termine della lettura dei 10 libri proposti, avverrà la sfida tra classi secondo le regole di un torneo ad eliminazione diretta. Le sfide avverranno presso la biblioteca salvo diversi accordi con le insegnanti. I vincitori di ogni scontro proseguiranno il percorso fino alla finalissima che si svolgerà presso la biblioteca, con possibilità di rivincita durante la manifestazione libr@ria 2019.

Il giOCA libri è liberamente ispirato al famoso gioco dell’oca che nacque nel 1580 quando Ferdinando de Medici donò "il nuovo e molto dilettevole gioco dell’oca" a Filippo secondo re di Spagna; nel XVII secolo apparve per la prima volta in Inghilterra nella sua versione stampata e si diffuse velocemente per tutta l’Europa con soggetti anche diversi per ogni casella a seconda del periodo storico.

#### **Scacchiera**

Il tabellone è formato da un percorso a spirale di 50 caselle calpestabili, con raffigurate le copertine dei libri selezionati.

Ogni squadra è contraddistinta da una differente pedina.

Sono compresi due dadi.

#### **Regole**

Dalla partenza, ogni squadra avanzerà a turno di un numero di caselle pari a quello risultante dal lancio del dado (il dado verrà lanciato a turno da tutti i componenti della squadra). Sarà la classe a scegliere un compagno che ricoprirà il ruolo di segnaposto: egli potrà assentarsi dalla scacchiera per collaborare con la propria squadra alla scelta delle risposte. Ogni classe sceglierà altresì un portavoce che fornirà le risposte a nome di tutti i compagni.

Le caselle del tabellone sono contraddistinte da:

- domande di difficoltà media riguardanti il racconto, i contenuti e l’autore dei libri scelti;
- prove-gioco (di abilità e concetto che prevederanno il coinvolgimento di tutte le squadre).

La risposta esatta o il superamento della prova consentiranno alla classe di tirare nuovamente il dado.

La combinazione tra preparazione sui libri letti, intraprendenza e fortuna condurrà il *team* verso la vittoria.

#### **Obiettivo**

Lo scopo di questo semplice gioco è di giungere esattamente alla casella finale prima degli altri giocatori.

## CONTENUTO DEL PERCORSO

### **Bibliografia**

*Che cosa è successo a Barnaby Rooker?* di John Boynes  
*Il piccolo principe* di Antoine de Saint-Exupéry  
*Harry Potter e la pietra filosofale* di J. K. Rowling  
*Stelle di cannella* di H. Schneider  
*Peter Pan* di J. M. Barrie  
*La fabbrica di cioccolato* di Roald Dahl  
*Smart* di Kim Slater  
*Le fatiche di Valentina* di Angelo Petrosino  
*Storia di una gabbianella* di Luis Sepúlveda  
*Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino* di Collodi  
*L'isola del tesoro* di R. L. Stevenson  
*Io sono zero* di Luigi Ballerini  
*Il giro del mondo in 80 giorni* di Jules Verne  
*Il libro della giungla* di Rudyard Kipling  
*Il canto di natale* di Charles Dickens

Le domande saranno basate sui testi originali integrali: è quindi altamente sconsigliato l'uso di adattamenti e di versioni cinematografiche.

### **REPERIMENTO DEI TESTI**

I testi in bibliografia possono essere reperiti:

- c/o la Biblioteca Civica
- c/o altre biblioteche tramite servizio di circolazione libraria offerto dalla Biblioteca Civica (in entrambi i casi è necessaria la tessera della Biblioteca Civica, che può essere fatta gratuitamente in orario di apertura, alla presenza di un genitore o tutore)
- c/o altre biblioteche o librerie private

La Biblioteca Civica non si assume la responsabilità di prenotare o acquistare alcun testo a proprio nome nell'ambito del giOCA libri: tutti i partecipanti sono responsabili singolarmente dei prestiti e/o prenotazioni effettuati in relazione al gioco.

**N.B.** Si ricorda che scopo del gioco, oltre alla veicolazione di nozioni e conoscenze letterarie, è principalmente il divertimento di chi partecipa. Dunque, pur mantenendo la componente agonistica, lo sviluppo del percorso e l'arrivo al traguardo della squadra vincitrice sarà certamente il frutto di abilità (conoscenza dei libri), ma anche di fortuna.

PER INFO, BIBLIOTECA CIVICA DI VENARIA

Mail: [info@bibliotecavenariareale.it](mailto:info@bibliotecavenariareale.it)

Tel: 011495780