

CAMBIARE LE CARTE IN FAVOLA

di Francesca Tammaccaro

Obiettivo	Raccontare una favola; saper improvvisare.
Durata	1 ora.
Partecipanti	Almeno 8
Materiali	Carta, penna, mazzo di carte di personaggi di favole famose da disporre su un banco.
Livello	A2
Pre-requisiti	Conoscere il passato prossimo e l'imperfetto.
Svolgimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. In un'aula piuttosto grande/una palestra l'insegnante costruisce un percorso a serpentina alla cui fine si trova un tavolo con carte-personaggio disposte all'ingiù. 2. Forma due squadre. 3. L'insegnante chiede se gli studenti conoscono le favole di Esopo, quindi dopo averne distribuita una agli studenti la legge con la classe e la commenta con loro. 4. Le squadre, separatamente, inventano e scrivono una favola breve senza far sapere nulla agli avversari. Le caratteristiche devono essere: brevità; luogo imprecisato; presenza di 2 animali parlanti; un insegnamento morale alla fine. Dispongono di 20 minuti. 5. Ciascuna squadra dispone al massimo di tre minuti per raccontare la propria favola. La prima squadra si dispone in cerchio e ciascun membro legge una riga della propria favola. La favola va letta il più velocemente possibile perché, nel frattempo, gli studenti della squadra avversaria devono, a turno, correre lungo il percorso, prendere una carta con il nome di un animale, tornare indietro e darla in mano allo studente che, in quell'istante, sta leggendo. Lo studente che riceve deve introdurre la figura dell'animale ricevuto nel racconto, condizionando anche i compagni di squadra che sono tenuti ad adeguarsi. 6. Allo scadere dei 3 minuti, la favola deve essere terminata e deve avere un senso compiuto. 7. I ruoli tra le squadre si invertono. 8. Vince la squadra che elabora, nonostante gli imprevisti, la favola più completa.