



LABORATORIO DI SCRITTURA FANTASTICA

METODOLOGIA

Giochi d'immaginazione che diventano **testi**:
accensione orale, raccolta di idee, stesura breve,
lettura ad alta voce ed **editing gentile**
(complimento-consiglio-domanda).

Si usano vincoli creativi come leve (una parola vietata, una rima, un finale a sorpresa) e semi narrativi (oggetto, luogo, creatura) da combinare.

COACH: Gianluca Caporaso



MUSCOLI (COMPETENZE ALLENATE)

- Immaginazione e pensiero divergente (“E se...?” “Come se...”)
- Lessico vivo, immagini e metafore
- Struttura narrativa: personaggio–problema–sorpresa
- Ascolto, co-scrittura e revisione tra pari
- Autostima creativa e piacere del testo

BENEFICI

La scrittura fantastica capovolge il quotidiano e allena a vedere oltre l'ovvio. I bambini trasformano oggetti e situazioni in mondi possibili, sperimentano vincoli che liberano (parole proibite, rime obbligate), scoprono che l'errore è una deviazione feconda. Crescono linguaggio, fantasia, motivazione a leggere e scrivere; ognuno trova la propria voce.

SPAZIO

Cerchio d'ascolto + tavoli “bottega” di scrittura; angolo microfono/leggio per le letture.

MATERIALI

Quaderni, fogli A4, matite/pennarelli, carte personaggio/luogo/oggetto, dadi delle parole, cappello delle idee, post-it, adesivi “autore”.

REGOLE DI BENESSERE

- Non esistono storie “giuste/sbagliate”;
- si può dettare a un compagno o al coach;
- lettura volontaria;
- pause libere.

«E se il mondo si capovolgesse? Scriviamolo insieme!»

1. ACCENSIONE

Pioggia di “E se...?” su oggetti comuni (una sveglia che addormenta il tempo...). Le idee vanno sul cartellone.

2. SEMI E VINCOLI

Ogni bambina/o pesca 3 carte (personaggio–luogo–oggetto) e un vincolo liberante (niente “dire”, rima nella prima riga, finale capovolto).

3. TRACCIA LAMPO

Si disegna la scaletta P–P–S (Personaggio–Problema–Sorpresa).

4. STESURA

Testo breve (8–12 righe) o fumetto a 4 vignette per chi preferisce disegnare.

5. LEGGIO DELLA FANTASTICA

Lettura ad alta voce; il pubblico lascia un 2C1D (due complimenti, un’idea).

6. REVISIONE & TITOLO

Piccoli ritocchi, titolo magnetico e illustrazione mini.

7. GALLERIA

Esposizione dei testi; scelta collettiva di tre frasi “che fanno volare”.

VARIANTI E INCLUSIONE

- 6–7 anni: frasi modello (“C’era una volta... ma all’improvviso...”) e disegno raccontato.
- 9–10 anni: lipogramma leggero (evita una lettera), metafora obbligatoria, doppio finale.
- BES/disabilità: pittogrammi, dettatura/voice-to-text, co-scrittura a coppie, tempi spezzati.

VALUTAZIONE RAPIDA

Checklist (1–3): genera almeno 3 “E se...”, completa la traccia P–P–S, usa un vincolo creativo, offre feedback 2C1D. Nota qualitativa del coach su originalità e collaborazione.

COMPITO PONTE – “BESTIARIO DELL’IMPOSSIBILE”

Rinomina 3 oggetti di casa (la sedia-nube, il rubinetto-fiume...) e scrivi una riga per ciascuno. Porta il tuo bestiario al prossimo incontro: diventerà il nostro libro collettivo.