

SCHEDA ATTIVITÀ: RAP – Rhythm and poetry IL FASCINO DELLE PAROLE

A cura di: 232 APS

Obiettivo

- Avvicinare i ragazzi e le ragazze alla scrittura, offrendo modalità nuove di approcciarsi alla grammatica e alla lingua.
- Promuovere il lavoro di gruppo e la conoscenza reciproca.
- Favorire una competizione sana e una riflessione sulla gestione del compito, dei limiti e di un cambio di prospettiva.

Attività in semplici passi

- A. ATTIVITÀ INTRODUTTIVA:** al gruppo viene spiegato che si andrà a lavorare sulle parole e sul loro potenziale, l'attività prevederà 4 sfide tra i gruppi, il tutto per decretare il gruppo vincitore della giornata. Dopo una breve presentazione generale fatta con delle sedie a cerchio, il macro gruppo viene diviso in piccoli sotto gruppi (da un minimo di 3 a un massimo di 6 persone per gruppo, si suggerisce la divisione numerando 1,2,3 i ragazzi e poi chiamando a raccolta tutti gli uno in un punto, i due in un altro, questa strategia porta a dividere i ragazzi e le ragazze che si mettono sempre vicino e così facendo a fare nuove amicizie). I sotto gruppi vengono disposti a cerchio nei 4 angoli della stanza, così che il conduttore o la conduttrice possa passare tra di loro durante gli esercizi. Ad ogni sotto gruppo viene chiesto di scegliersi un nome.
- B. ATTIVITÀ CENTRALE 1 "ALFABETO":** al gruppo vengono date carta e penna e chiesto di scrivere una parola per ogni lettera dell'alfabeto. Il gruppo che completa l'alfabeto per primo vince la sfida. (es. Albero, Barbecue, Cous Cous, Danke, ecc.)
- C. ATTIVITÀ CENTRALE 2 "TROVA Più RIME":** con "rima pura" si intendono due parole che terminano con le stesse lettere finali a partire dalla vocale tonica. Per trovare delle rime il nostro cervello utilizza diversi modi:
- Gioca con le lettere: prende la parte che ci interessa della rima e la mette affianco alle lettere dell'alfabeto es. PARETE la parte che mi interessa è -ETE mettendola vicino alle lettere dell'alfabeto, trovo un sacco di parole che fanno rima B-ETE (ABETE), C, DI-ETE, LETE (l'acqua), M-ETE, S-ETE. Nota questo esercizio funziona con tutte le lingue del mondo

- Gioca con i suoni: il nostro cervello fa delle assonanze, unisce le parole per i suoni che collega e quindi UOMO fa rima con UOVO anche se cambiano le lettere. L'importante è mantenere le stesse vocali che sono quelle che danno musicalità e accenti alle parole
- Gioca con i significati: alcune parole fanno rima con loro perché hanno lo stesso significato, cioè che rappresentano una cosa piccola ad esempio PALLINA, CASINA, MERENDINA ecc.

Dato un tot di tempo ogni gruppo deve scrivere quante più parole fanno rima o assonanza con la parola RISPETTO.

Allo scadere del timer ogni gruppo, consegna al conduttore o alla conduttrice il foglio con l'elenco delle parole, vince chi ne ha trovate di più. Si può dare un punteggio Extra a parole particolarmente ricercate.

D.

ATTIVITÀ CENTRALE 3: STORYTELLING: per preparare il gioco ad ogni gruppo viene chiesto di rispondere a una domanda diversa, il gruppo 1 dovrà scrivere su un foglio 5 personaggi (reali o inventati, esistenti o di fantasia, es SPIDERMAN, REGINA ELISABETTA, HOMER SIMPSON, DUA LIPA, GOKU), al gruppo 2 viene affidato il compito di scrivere 5 luoghi (reali o inventati, esistenti o di fantasia), al gruppo 3 dei tempi (es. oggi, alle 16.35, nel 1956, martedì prossimo, fra 300 anni), al gruppo 4, 5 oggetti (es. trapano se ci sono più di 4 gruppi si può chiedere di aggiungere 5 emozioni, 5 altri personaggi antagonisti). Vengono poi pescate delle risposte per ogni gruppo e ad ogni gruppo viene chiesto di scrivere una storia utilizzando parole pescate, inoltre il racconto deve contenere parole che abbiano le stesse iniziali di tutti i componenti o le componenti del gruppo. Es. Il gruppo dei "MILANO CREW" è composta da Sara, Ahmed, Jennifer, Marco, Caterina e Dylan, nel loro storytelling ci dovranno essere parole con iniziale **S A J M C e D**. "oggi goku è andato a prendere il **S**ole, questo perché prova **A**more per una bagnina di Genova. **D**urante una nuotata in mezzo al **M**are trova un **C**anotto, allora pensa di fingere di annegare muovendosi come un trapano impazzito, così di essere salvato dalla sua amata, mentre lo pensa ride come un **J**oker"

Allo scadere del timer ogni gruppo, consegna al conduttore o alla conduttrice il foglio con il racconto oppure può scegliere di recitarla, viene letta ad alta voce e vince o chi viene votato dagli altri gruppi o a discrezione di una giuria.

E.

ATTIVITÀ CENTRALE 4: Proviamo a scrivere un rap: Ogni gruppo scrive almeno 2 frasi lasciando una riga bianca sotto ogni frase. Una volta fatto scrive una frase negli spazi bianchi che faccia rima con quella precedente. Se fossero in difficoltà si possono dare delle indicazioni:

- 1) SIAMO _____ (nome del gruppo) e vogliamo sempre _____ (una cosa che gli piace fare)
- 2) _____
- 3) Quando siamo insieme siamo _____
- 4) _____

Allo scadere del timer ogni gruppo, consegna al conduttore o alla conduttrice il foglio con la canzone o la recita il gruppo e vince o chi viene votato dagli altri gruppi o a discrezione di una giuria.

Es

- 1) SIAMO "GLI INVINCIBILI" e vogliamo sempre GIOCARE
- 2) IL NOSTRO MOTTO è RILASSARCI STANDO SDRAIATI AL MARE
- 3) Quando siamo insieme siamo TROPPO CONTENTI
RIEMPIAMO LE GIORNATE DEI PIÙ GRANDI DIVERTIMENTI

CONCLUSIONE: si riflette con il gruppo su come sono stati, su come hanno vissuto la sfida e la competizione, il limite del tempo e le pressioni, si ragiona su come il gruppo possa aiutare e su come collaborando si arriva a risultati più importanti che lavorando da soli e da sole. Cosa abbiamo imparato sulle parole? La scrittura ci aiuta in maniera divertente a raccontare cosa ci piace, il rap in particolare lo rende un gioco.

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Lo scopo dell'attività non è decretare un vincitore o una vincitrice ma sensibilizzare il gruppo sul piacere della sfida e sull'apprendere divertendo, potenziando momenti di confronto tra di loro e di problem solving.
- Potrebbe seguire a questa attività la scrittura di una canzone completa, in quel caso si può prendere una base da youtube cercando FREE Instrumental beat e facendo scrivere 16 versi per la prima strofa, 8 versi per il ritornello e 16 versi per la seconda strofa e dando ad ogni ragazzo o ragazza un numero di versi da fare (es. 4 versi a testa coinvolgono 4 persone nella prima strofa, 4 nella seconda, 2 sul primo ritornello e 2 sul secondo, quindi circa 12 persone).
- Si consiglia di dare punteggi premio o di far vincere almeno a tutti i gruppi una sfida, la cosa ottimale sarebbe finire con tutti i gruppi in parità. Se nelle attivazioni 1 e 2 i risultati possono essere oggettivi (la fine del tempo o il numero di parole), nel 3 e nel 4 sono soggettive le valutazioni finali, questo permette di equilibrare i gap che ci possono essere tra i vari gruppi, rinforzare l'impegno emerso ed evitare disinvestimenti a fronte di una mancanza di rinforzo.
- La conduttrice o il conduttore dovrà stare attento a stemperare eventuali ansie o agitazioni dovute alla competizione e a cercare di sostenere gli aspetti collaborativi, rinforzando la partecipazione di ogni singolo membro del gruppo.
- Si consiglia di promuovere l'utilizzo di parole straniere, il gruppo che avrà ragazzi e ragazze che conoscono altre lingue sarà avvantaggiato: la diversità si fa risorsa fondamentale.

Tempo: 2 ore [15 minuti presentazione; 15 minuti circa ad attività per un totale di 1 ora; 15-30 minuti chiusura]. Ogni sfida ha la durata tra i 3 e i 5 minuti.

Materiale: cartelloni, penne e fogli, sedie