

Strumenti Pedagogici Materiali da stampare

Narrazione a dadi

Grazie alla narrazione a dadi potete creare la vostra storia. Le regole sono le seguenti:

- 1. Il primo giocatore lancia il dado "Quando?" e dice una o due frasi ispirate all'elemento grafico.
- 2. Il secondo giocatore lancia il dado "Dove?" e dice una o due frasi ispirate all'elemento grafico.
- 3. Il terzo giocatore lancia il dado "Chi?" e dice una o due frasi ispirate all'elemento grafico.
- 4. L'ultimo giocatore lancia il dado "Cosa?" e dice una o due frasi ispirate all'elemento grafico.

Il concetto di narrazione a dadi non è quello di definire un vincitore, ma piuttosto di stimolare l'immaginazione e la creatività degli alunni in merito alla storia. I dadi possono servire come base per invitare gli alunni a scrivere le loro storie o per creare un'attività di approfondimento basata sulla narrazione.

Suggerimenti:

- Quando: può essere un periodo storico, un momento nel futuro prossimo o lontano, o persino i tempi contemporanei. "Quando" può essere molto specifico (un anno, una data precisa) o molto ampio (antica Grecia, antica Roma, tempi moderni).
- 2. **Dove:** è più facile collegarlo al "Quando"; tuttavia, è possibile creare volontariamente una discrepanza tra il luogo e il tempo per creare un effetto



assurdo. "Dove" può essere un luogo specifico (città, paese, regione), un contesto generale (un laboratorio, una scuola, un parco...), qualcosa di più ampio (una foresta, vicino al mare, lo spazio...) o persino essere legato a un periodo storico (antica Grecia, agli Inca...).

- 3. **Chi**: uno scienziato famoso, un artista, un politico, un ricercatore, un personaggio immaginario, un personaggio legato al luogo/tempo, un animale, un avventuriero...
- 4. **Cosa**: eventi che danno il via alla storia (elementi scatenanti): risolvere un crimine, viaggiare nel tempo...

IL DADO QUANDO?

Taglia le linee verdi con le forbici, quindi piega questo dado e applica la colla per tenere insieme il cubo.

Divertiti a giocare con i tuoi dadi!





Il Medioevo

incollare





incollare

L'Illuminismo



Il futuro



L'antichità

incollare

incollare

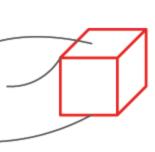
Curiosità:

Un cubo ha

6 facce quadrate

8 punti (vertici)

12 bordi





incollare

IL DADO DOVE?

Taglia le linee verdi con le forbici, quindi piega questo dado e applica la colla per tenere insieme il cubo.

Divertiti a giocare con i tuoi dadi!

Curiosità:

Un cubo ha

12 bordi

6 facce quadrate

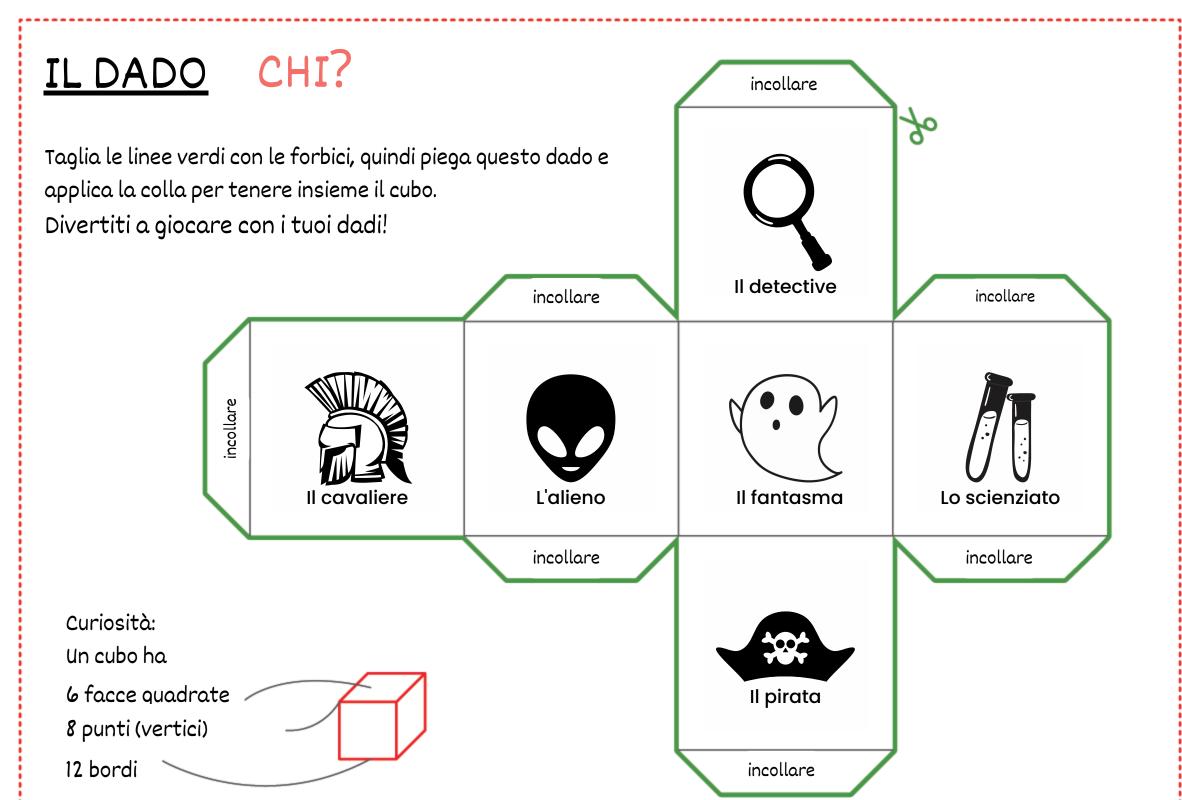
8 punti (vertici)



incollare

Un pianeta distante

incollare



IL DADO COSA?

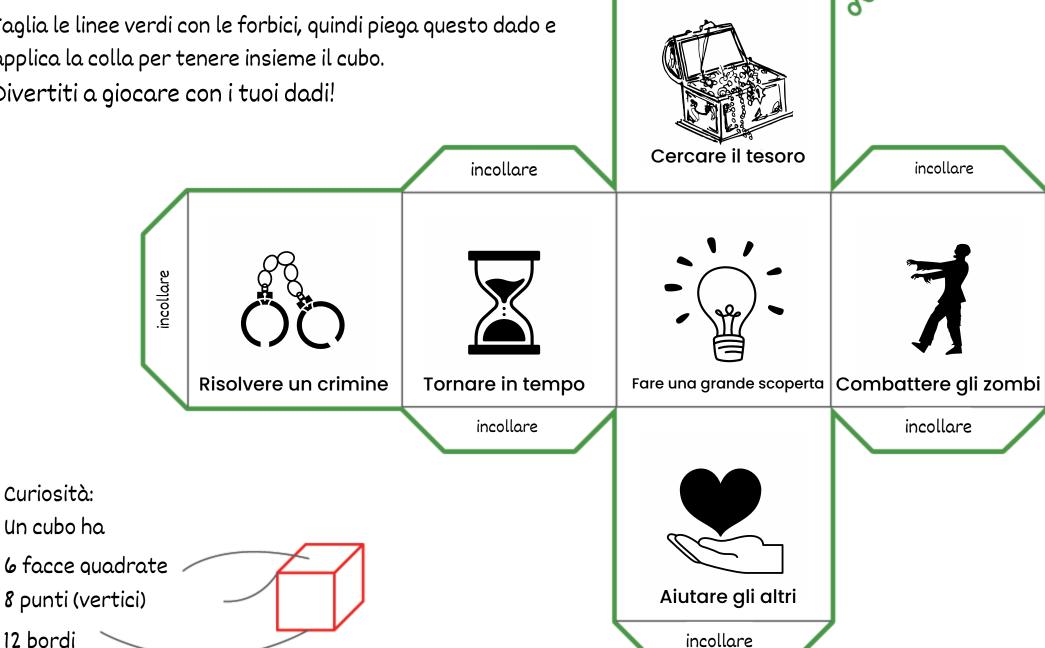
Taglia le linee verdi con le forbici, quindi piega questo dado e applica la colla per tenere insieme il cubo.

Divertiti a giocare con i tuoi dadi!

Curiosità:

Un cubo ha

12 bordi



incollare