

# "Bella nave"



*"Bella nave che vai sul mare,  
quante cose puoi portare?"*

*"Posso portare mille persone,  
cento sacchi di carbone,  
tre scialuppe ed una lancia  
e un capitano con la pancia.  
Corro in men che non ti dico  
dalla Cina a Portorico,  
la tempesta ed il tifone  
mi fanno il solletico al timone...  
Ma se un giorno del malanno  
di bombe e cannoni mi caricheranno,  
sai che faccio per ripicco?  
Colo a picco!"*



Gianni Rodari

## Ecco come abbiamo modificato la filastrocca di Gianni Rodari che parla di una nave pacifica:

### Bella nave

Posso portare mille amici  
 provenienti da tutto il mondo  
 che fanno girotondo.  
 Con sette pinguini  
 e cento bambini  
 corro velocemente dall'Ungheria  
 alla Turchia.  
 I turchi incontrerò  
 e con loro pace farò.

*Alessandro B. - Daniele D.*



### Bella Nave

“Bella nave che vai sul mare,  
 quante cose puoi portare?”  
 Posso portare mille persone  
 che hanno un buon cuore  
 Cento sacchi di amore,  
 se con la mia nave avrò forza e coraggio  
 della pace arriverò al salvataggio.  
 Corro in men che non si dica  
 per andare dalla mia amica,  
 a lei porto dolcezza e cioccolato  
 che fan solletico al palato.  
 Ma se un giorno del malanno  
 di fiori e cuori mi caricheranno  
 sai che faccio per istinto?  
 M’innamoro del dipinto!

*Adelina D. - Gianpiero C.*

**TEMA: “FARE LA PACE PRIMA DELLA GUERRA”***Dopo la pioggia*

*Dopo la pioggia viene il sereno,  
brilla in cielo l'arcobaleno:*

*è come un ponte imbandierato  
e il sole vi passa, festeggiato.*

*È bello guardare a naso in su  
le sue bandiere rosse e blu.*

*Però lo si vede - questo è il male -  
soltanto dopo il temporale.*

*Non sarebbe più conveniente  
il temporale non farlo per niente?*

*Un arcobaleno senza tempesta,  
questa sì che sarebbe una festa.*

*Sarebbe una festa per tutta la terra  
fare la pace prima della guerra.*

*Gianni Rodari*

La frase del tema è molto “utile”: dà felicità a tutte le persone che seguono questo insegnamento di Gianni Rodari.

Oggi infatti io e il mio compagno di banco abbiamo litigato, ma passato un po’ di tempo, pensando alla filastrocca di “Dopo la pioggia”, ho capito che la guerra è molto triste rispetto alla pace perché ci toglie gli amici e senza amici non potremmo divertirci.

Noi vogliamo solo la pace e “abbassare” la guerra. La guerra è una cosa senza senso, come gli uomini cattivi.

Roxana P. – Tiziano B.



La pace e' allegria  
e fantasia.

Sui libri hanno testimoniato  
che la pace e' come il gelato, puro e profumato  
ma molto delicato.

Attenzione: quando si sforna la teglia della guerra,  
i fiorellini scompaiono dalla terra.

*Elena C. - Giada L.*

Secondo noi fare la pace prima della guerra serve: ad esempio, quando una persona dà fastidio ad un'altra, di solito, chi subisce si agita subito e reagisce in modo aggressivo così ... si litiga. Non si dovrebbe litigare, se si riuscisse a mantenere la calma e a chiedere con gentilezza di smetterla si riuscirebbe a fare la pace e mantenere gli amici. Fare la pace è bellissimo perché ognuno si accorge dei propri errori e non si litiga più, così si torna amici.

La pace è una parola, ma vale tanto  
é meravigliosa, ma si vede a stento.

Per far pace non bisogna litigare,  
ma le persone si devono amare.

Se anche pace vuoi fare  
tanto amor devi dare.

Farà nascere un nuovo mondo  
un prato verde e un cielo giocondo.

Ma se il cielo è tanto blu  
vuol dire che la pace l'hai fatta tu!

*Miriam F. - Rebecca B.*



**P**ace è come una parola magica che unisce tutte le persone. E' una delle cose buone della vita, come il sole! Bisognerebbe sempre averla in tutto il mondo, non dovrebbe mai mancare: tutte le persone sarebbero gentili e starebbero meglio. Invece **g**uerra è una parola “rattristante”: non rende felice nessuna persona.

*Francesco R. – Valentina G.*



Secondo noi “Fare la pace prima della guerra” ha un significato molto importante. Rodari con l’ultima strofa di “Bella nave”:

“MA SE UN GIORNO DEL MALANNO  
DI BOMBE E CANNONI MI CARICHERANNO  
SAI CHE FACCI PER RIPICCO?  
COLO A PICCO !”

vuole insegnare ai bambini che piuttosto di combattere o usare gesti violenti è meglio ridere e scherzare, per creare la pace. Vivere in pace con sé e con il mondo è molto meglio che fare la guerra.

*Mattia M. – Alessia P.*

# Da "Bella nave" a "Le quattro barche"





## LE QUATTRO BARCHE



Gioco di percorso, di memoria e strategia per 4 giocatori dai 7/8 anni in su  
Ispirato al gioco Zicke Zacke di Klaus Zoch

### Contenuto del gioco

24 tessere rotonde (due serie uguali tra loro)  
12 tessere ottagonali (una serie uguale alle altre)  
4 barche di colori diversi, 4 anelli

### Preparazione del gioco

Piazzare le 12 tessere ottagonali, coperte, al centro del tavolo. Disporre a caso le 24 tessere rotonde a formare un cerchio attorno alle altre, è meglio evitare che due tessere uguali siano troppo vicine. Ogni giocatore sceglie una barca ed infila un anello sul suo albero. Si piazzano le barche ognuna su una delle tessere rotonde che formano il percorso esterno, facendo attenzione che si trovino alla stessa distanza l'una dall'altra (tra due barche ci saranno 5 tessere vuote).

### Svolgimento del gioco

Le barche si muovono in senso orario sul percorso formato dalle tessere rotonde. Dopo aver stabilito chi inizia la partita (di solito è il giocatore più giovane), il primo giocatore sceglie una delle tessere ottagonali e la capovolge in modo che tutti possano vederla. Egli confronta l'immagine della tessera scelta con quella della tessera rotonda che si trova davanti alla propria barca: se le due immagini sono uguali, la barca avanza sulla tessera rotonda. Fatto questo il giocatore capovolge nuovamente la tessera ottagonale in modo da mostrarne di nuovo il dorso. Se il giocatore ha scelto la tessera giusta può continuare: deve sempre trovare la tessera uguale a quella che la propria barca ha davanti. Nel momento in cui il giocatore sceglie una tessera sbagliata, il suo turno finisce e tocca al giocatore alla sua sinistra che giocherà finché non scopre una tessera sbagliata. In questo modo le barche navigano in senso orario di tessera in tessera. Indovinando la tessera ottagonale corrispondente, il giocatore di turno può scegliere di fare un salto "lungo", portando la propria barca sulla tessera rotonda che si trova esattamente all'opposto di quella dove si trova la sua barca in quel momento; questa mossa però si può fare solo se non è già occupata da una barca avversaria.

**Sorpasso** appena una barca giunge alle spalle di una avversaria può provare a sorpassarla (due barche non possono mai stare sulla stessa tessera); il giocatore deve trovare la tessera ottagonale corrispondente alla tessera rotonda che si trova davanti alla barca da sorpassare. Se riesce, il giocatore prende l'anello (o gli anelli) già posseduti dalla barca avversaria e li infila sul proprio albero. Dopo un sorpasso il giocatore continua come di consueto finché non sbaglia. Una barca può sorpassare due o tre barche contemporaneamente se tra queste non ci sono tessere vuote.

### Scopo del gioco

Vince chi conquista per primo tutti gli anelli in gioco.



## **TITOLO PROGETTO DIDATTICO: Da “Bella nave” a “Le quattro barche”... passando per i ludi linguistici**

**DESTINATARI:** alunni classe 4<sup>A</sup>B - Scuola Primaria “Don Murialdo”  
dell’ I.C. via Casteldelfino – Torino

**DURATA:** ottobre 2009 – marzo 2010

### **RISORSE UMANE**

- Insegnante di classe di lingua italiana: Maurizia Gai  
[maurizia.gai@istruzione.it](mailto:maurizia.gai@istruzione.it)
- Collaboratori esterni: Rosanna Clinco (Centro Cultura Ludica di Torino)  
[rosanna.clinco@comune.torino.it](mailto:rosanna.clinco@comune.torino.it)

### **OBIETTIVI**

1. Sviluppare ed sostenere l’interesse e la motivazione ad apprendere
2. Stimolare il processo di attività collaborativa del gruppo attraverso l’attività ludica
3. Favorire l’acquisizione di competenze specifiche nell’uso di linguaggi diversi
4. Favorire l’esplorazione creativa dell’uso delle parole
5. Ricercare modi e materiali diversi per apprendere e rispondere al bisogno di comunicare
6. Cogliere la particolare struttura delle filastrocche e dei testi poetici (versi, strofe, a capo);
7. Individuare alcuni semplici “giochi di significato”: similitudini, metafore, personificazioni;
8. Sperimentare e valutare gli effetti, le implicazioni e le potenzialità dell’impiego dei giochi linguistici nell’ambito dell’apprendimento
9. Educare al valore della pace attraverso il gioco e la fantasia (filastrocca “Bella nave” di Gianni Rodari e tema “Fare la pace prima della guerra”).

### **CONTENUTI**

- Ludi linguistici
- Parole e storie per giocare
- Lessico
- Acrostico
- Giochi a chiave
- Verba Volant (con carte)
- Binomio fantastico
- Frase di gruppo
- Rime
- Filastrocche e poesie
- Filastrocca “Bella nave” di Gianni Rodari
- Tema: “Fare la pace prima della guerra”
- Gioco: “Le quattro barche”

## METODOLOGIA

- Percorso “Parole e storie per giocare” articolato in sei incontri di circa tre ore ciascuno presso il “Centro per la Cultura Ludica” di Torino
- Attività ludica
- Giochi strutturati ed interattivi (memory, crossword, percorsi, acrostici, giochi di strategia, giochi a chiave, giochi da tavolo)
- Ascolto, lettura e produzione di filastrocche
- Produzione di testi e disegni, cartelloni
- Rielaborazione della filastrocca “Bella Nave”
- Svolgimento del tema “Fare la pace prima della guerra”
- Elaborazioni di immagini
- Costruzione di carte e giochi
- Costruzione del gioco “Le quattro barche”
- Lavoro collaborativo (in modalità parallela, sequenziale, reciproca)
- Learning by doing
- Riflessione sul gioco/lavoro svolto e sulle strategie messe in atto

## STRUMENTI E SUSSIDI

- PC
- scanner
- plastificatrice
- matite colorate, pennarelli, tempere
- carta, cartoncino, legno
- Testo scolastico: Arianna Bai “Colpo di scena” 4 – ed. La scuola
- Fotocamera digitale

## VALUTAZIONE

La verifica delle attività svolte con gli alunni si attuerà “in itinere” e a conclusione del percorso didattico.

### Cosa si valuta?

Area motivazionale

- interessi
- impegno

Area relazionale

- socializzazione
- clima e modalità di lavoro

Area cognitiva

- competenze disciplinari
- competenze metacognitive

Abilità

- tecniche
- comunicative
- di ricerca