

MASSIMO BIRATTARI

Scrivere bene è un gioco da ragazzi

Un corso di scrittura avventuroso come un romanzo

Un minilaboratorio di scrittura per la III-V elementare e la scuola media

Padroneggiare l'italiano, interpretare correttamente un testo scritto, scrivere con proprietà ed efficacia: sono, da sempre, obiettivi essenziali della scuola dell'obbligo, perché quelle "abilità" sono necessarie ai ragazzi italiani (e ai "nuovi italiani" provenienti da famiglie straniere) per entrare da protagonisti nella società, per accedere all'istruzione superiore, per poter dare un contributo consapevole alla costruzione del futuro.

In particolare, scrivere "bene" non è un lusso, o un dono acquisito dalla nascita, o un nobile passatempo: è un mezzo indispensabile per fare chiarezza nei propri pensieri, esprimere sentimenti, raccontare esperienze, difendere i propri diritti, agire nel mondo.

Scrivere bene è un gioco da ragazzi è un corso di scrittura proposto sia come lettura appassionante sia come supporto didattico per insegnanti in cerca di metodi innovativi per avvicinare gli alunni alle tecniche di scrittura. Infatti è un vero romanzo (avventuroso, fantascientifico, ricco di colpi di scena fino all'ultimissima pagina) costruito attraverso una serie di esercizi di scrittura. Proprio per questo è anche un vero corso che risponde a un'esigenza fondamentale: mettere a disposizione di ragazzi, insegnanti e genitori una serie di idee, consigli, trucchi per imparare a scrivere in italiano.

Ecco cosa devono imparare a fare i protagonisti del libro, se vorranno progredire nel videogioco in cui sono precipitati, *Scriptoria*:

- semplificare un testo complicato e contorto;
- scrivere una serie di istruzioni;
- descrivere un ambiente;
- inventare animali fantastici;
- creare personaggi;
- vedere il mondo dalla parte di un oggetto;
- lavorare sui generi e sui punti di vista: trasformare una fiaba in un articolo di giornale o in un racconto horror, una narrazione avventurosa in un fantasy, una storia in terza persona in una in prima;
- scrivere "con la parte destra del cervello" (per farsi venire le idee e superare blocchi e angoscia da pagina bianca);
- mettere insieme una storia coerente.

Gli esercizi proposti nel testo e nell'appendice offrono spunti che insegnanti e educatori potranno subito trasformare in attività e laboratori mirati, in cui i ragazzi impareranno, quasi senza accorgersene, a riconoscere gli obiettivi comunicativi da raggiungere e a impadronirsi delle tecniche essenziali per ottenere testi efficaci.

Ecco qualche esercizio. Alcuni sono più adatti alle scuole elementari, altri alle medie, ma per la maggior parte possono essere svolti, a livelli differenti, in varie età. Naturalmente nel libro ci sono spiegazioni, suggerimenti e correzioni per svolgere al meglio il compito richiesto.

Imparare a fornire una serie di istruzioni

Mettete per iscritto una serie di istruzioni, scegliendo tra:

- a) la ricetta di un piatto che vi hanno spiegato i genitori o i nonni;
- b) la procedura per far funzionare uno strumento elettronico che sapete usare bene (cellulare, console di videogiochi, computer, tablet);
- c) le operazioni per far funzionare un elettrodomestico che talvolta usate anche voi (lavatrice, lavastoviglie, forno);
- d) l'itinerario per andare da casa vostra a scuola, con le parole che userebbe un navigatore satellitare (che può dare istruzioni anche a chi va a piedi o con i mezzi pubblici).

Ricordate: quando si fornisce una serie di istruzioni è fondamentale non dare per scontato niente, procedere con ordine, essere chiari e precisi.

Raccontare un ambiente

Descrivete un luogo in cui ambientare una storia. Potete scegliere una città o un paesaggio che conoscete bene, oppure uno totalmente inventato, o un ambiente che vi piacerebbe visitare. In ogni descrizione dovrete inserire obbligatoriamente cinque sostantivi. Scegliete fra queste cinque serie (le prime due sono quelle sviluppate nel libro; consultate il vocabolario se avete dubbi sul significato di qualche parola):

- a) maschio, segreta, merli, scarpata, gola
- b) forziere, stalattite, gabbiani, caletta, gozzo
- c) gru, rotaie, tunnel, piccioni, cavalcavia;
- d) ansa, tralici, pioppeto, granturco, brina;
- e) doccioni, guglia, chiostro, biblioteca, cripta.

Se scrivete al computer, provate a introdurre anche un limite di battute (1200, come per i ragazzi del libro; 2000, se preferite descrizioni più articolate).

Inventare animali fantastici

Nel libro si citano alcuni animali fantastici: l'unicorno, la fenice, il basilisco, il drago, il grifone, la chimera. Documentatevi sulle loro caratteristiche e poi create i vostri animali fantastici combinando fra loro parti di animali reali. Oltre a descrivere il loro aspetto fisico, immaginate il loro comportamento e mostrateli in azione.

Vedere il mondo dalla parte di un oggetto

Per scrivere cose interessanti e originali può essere utile cambiare la prospettiva. Prendete uno di questi oggetti: una matita, una lampadina, una forchetta, un martello, uno spazzolino da denti. Provate a immaginare la sua vita o a vedere il mondo dal suo punto di vista. (Nel libro i ragazzi hanno immaginato le storie della forchetta e della lampadina; voi potete anche scegliere qualche altro oggetto quotidiano, se questi non stimolano abbastanza la vostra fantasia).

Creare un personaggio

Pensate a un amico, a un parente o a voi stessi (come siete o come vorreste essere), e provate a inventare un personaggio:

- a) cominciate con il ritratto fisico; non limitatevi alla semplice descrizione, ma cercate di presentare alcuni tratti attraverso gesti tipici, che fate sempre o che avete visto fare ad altri;
- b) mettete in risalto il carattere del vostro personaggio attraverso similitudini e metafore, usando alcune di queste parole: struzzo, brontosauo, peperone, peluche, pantera, frullatore, burrone, locomotiva, torta, valanga, primavera, ciliegia, miniera, cipolla, lampo;

c) mostrate in azione il vostro personaggio, in un'avventura ambientata nel luogo che avete creato o che coinvolge l'animale fantastico o l'oggetto degli esercizi precedenti.

Lavorare sui generi

I protagonisti del libro devono raccontare in un articolo di cronaca la storia della Bella addormentata, e poi narrarne una scena come se fosse un racconto dell'orrore. Provate a svolgere anche voi l'utile esercizio della riscrittura sviluppando questi altri "trasferimenti" di genere letterario:

a) raccontate altre fiabe come se fossero fatti di cronaca nera di cui dare notizia in un articolo di giornale. Tra le più adatte, Pollicino, Barbablù, Cappuccetto rosso. Tenete conto dei consigli presentati nel libro;

b) immaginate che un personaggio del castello (un gentiluomo o una damigella, una sentinella, un cuoco...) abbia un blog, e racconti giorno per giorno la storia della Bella addormentata. Naturalmente, il blog si concentrerà su tre periodi: la nascita e il battesimo; il momento in cui la principessa si punge col fuso e il castello subisce l'incantesimo (circa 15 anni dopo); il risveglio (altri 100 anni dopo);

c) se vi piace la sintesi, raccontate la storia della Bella addormentata attraverso una serie di sms (160 caratteri l'uno) o di tweet (140);

d) raccontate la scena del risveglio della principessa e dell'arrivo del principe come se provenisse da un romanzo rosa (un romanzo d'amore).

Vi sarà utile leggere o rileggere l'intera fiaba di Perrault per sfruttare tutti gli spunti che offre.

Mettere insieme una storia coerente

Alla fine della storia raccontata in [Scrivere bene è un gioco da ragazzi](#), compaiono e hanno un ruolo tutti i personaggi del romanzo, a partire da quelli creati durante gli esercizi di scrittura. Provate a riprendere in mano tutti gli esercizi che avete svolto in questo laboratorio: vi accorgete di avere materiali (ambienti, personaggi, avventure) sufficienti per costruire un unico racconto lungo. Riscrivete alcuni brani, se necessario, e combinate i vostri testi per formare una storia coerente. Se a un certo punto vi sembra di non avere idee per trovare i collegamenti giusti, provate a scrivere su un foglio le parole-chiave (i personaggi, gli ambienti) e procedete a segnare tutte le associazioni di idee che vi vengono in mente, in maniera automatica, senza riflettere consapevolmente (è il metodo dello "scrivere con la parte destra del cervello", spiegato nel libro).

Alla fine scoprirete che, senza saperlo, avete scritto anche voi un intero romanzo!

Usare le tecniche di scrittura per un lavoro collettivo

Quelle spiegate nel libro e messe in pratica negli esercizi di questo laboratorio sono tecniche di scrittura che si possono impiegare per scopi comunicativi più ampi. Insieme all'insegnante, i ragazzi di un'intera classe possono identificare un problema che tocca da vicino la loro vita e quella della loro comunità (la scuola, il quartiere, il paese, la città) e poi tentare – attraverso la scrittura – di mobilitare l'"opinione pubblica" (gli adulti della comunità, dai genitori agli insegnanti, dai rappresentanti dei cittadini alle autorità) affinché si trovi una soluzione. A gruppi, potranno produrre testi diversi, di generi diversi, per raggiungere le diverse categorie di destinatari: articoli di cronaca, interviste, inchieste, manifesti, testi narrativi (dalla fiaba al thriller), blog e siti internet. I modelli di scrittura sono quelli presentati nel libro. In questo modo, la parola scritta, nelle sue varie incarnazioni, diventa un mezzo efficace per agire nella società.

L'AUTORE

Massimo Birattari è laureato in storia e diplomato presso la Scuola Normale Superiore di Pisa. Redattore, traduttore, consulente editoriale, è autore di una grammatica pratica, *Italiano. Corso di sopravvivenza* (2010), e di un "manuale di stile", *È più facile scrivere bene che scrivere male* (2011). Per Feltrinelli Kids ha pubblicato *Benvenuti a Grammaland* (2011), *La grammatica ti salverà la vita* (2012) e *Scrivere bene è un gioco da ragazzi* (2013). Tra l'autunno del 2011 e i primi mesi del 2014 ha tenuto 80 presentazioni in librerie, scuole, biblioteche e festival letterari in tutt'Italia, incontrando oltre 6000 ragazzi di elementari e medie con i loro insegnanti.