

Cos’è un *librogame*?

M1

Un librogame (o Gamebook) è un racconto a bivi con specifiche regole di creazione del personaggio, equipaggiamento, azione e combattimento (...), che permettono al lettore di vivere una storia di cui è protagonista e contemporaneamente giocare un’avventura tentando di “vincere”, ovvero di raggiungere il finale migliore del libro.

Si tratta di prodotti editoriali (...) nell’angolo della “letteratura per ragazzi” (...). La loro struttura non è (...) quella di un libro normale. Piuttosto, un librogame consiste in **una** serie di paragrafi (...). Partendo dal paragrafo 1 la progressione non è quella aritmetica normale, ma alla fine di ogni segmento di trama si trovano dei rimandi (...) ad altri paragrafi sparsi nel testo, in genere con 1-4 opzioni di scelta.

Il lettore, protagonista diretto della vicenda narrata, può decidere (...) quale scelta seguire tra quelle elencate e di conseguenza quale via percorrere all’interno dell’avventura. A questa parte “decisionale”, (...) si aggiunge anche una parte ludica, costituita da un regolamento che spiega (per esempio) come combattere (o) eseguire delle prove di abilità (...). In questo modo, all’interno dei singoli paragrafi è anche possibile combattere contro avversari e mostri vari, tentare di effettuare incantesimi, (...) esplorazione, utilizzare talenti e poteri.

Il tutto rende la “lettura” di un Gamebook, un’esperienza di avventura interattiva in prima persona, il cui scopo è raggiungere l’ultimo (...) paragrafo e concludere la vicenda raccontata dopo aver superato tutte le sfide incontrate lungo il percorso. La scelta dei paragrafi da visitare, le decisioni prese, l’utilizzo positivo delle caratteristiche del personaggio e il favore dei dadi (o di altro sistema aleatorio) sono il discriminare tra successo e fallimento. (...)

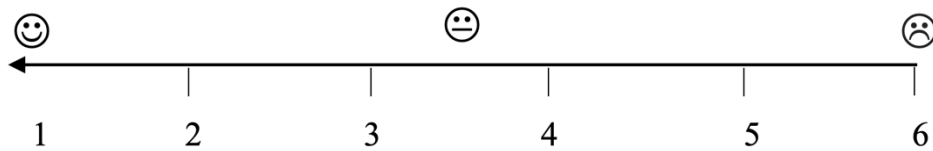
(Fonte: <http://dmmagazine.blogspot.com/2014/04/dal-librogame-al-rolegame-giocare-di.html>, 08/06/2024)

DOMANDE

Leggi il testo e rispondi alle seguenti domande:

1. Quali sono le caratteristiche principali dei librigame?
2. Hai esperienza con i librigame?
3. Ti piacerebbe leggere un librogame? Prendi un punto appiccicoso e attaccalo al barometro dell'umore.

La mia curiosità per i *librigame*



4. Poi, spiega la tua opinione in classe.

Ecco un aiuto.



piega qui

Esprimere la propria opinione

(Non) mi
piacerebbe
leggere un
librogame
perché...

... io penso che ...
... io credo che ...
... mi sembra che ...
... io ho l'impressione
che ...
... secondo me ...
...

... la rottura con la lettura
lineare ...
... il fatto di essere il/la
protagonista ...
...il fatto che posso
influenzare la storia...
...la presenza di elementi
ludici...
...

... (non) è/sia
interessante / mi
interessa/i.
... (non) è/sia
qualcosa di nuovo.
... (non) è/sia
appassionante.
... (non) è/sia
attraattivo/a.
...



Diario di lettura



Fresco di stampa: In questo *librogame* il/la protagonista sono io!

Il diario di lettura ti accompagna durante la lettura. Ti offre l'opportunità di conoscere il libro *Fresco di Stampa* e di occuparti del tuo ruolo di lettore/lettrice e protagonista. Qui puoi scrivere informazioni e pensieri ed essere creativo. Buon divertimento con l'avventura letteraria!

Le caratteristiche del *librogame* *Fresco di stampa*

M2

Leggi il prologo (p. 3-7, 9-13) e guarda di nuovo da vicino la copertina e l'interno del libro. Poi cerca di trovare le seguenti informazioni:

1. Ruolo del lettore/della lettrice:

In questo libro il protagonista

_____! Prend _____ l'identità

di _____.

L'obiettivo è quello di _____

_____.

_____.

2. Contenuto:

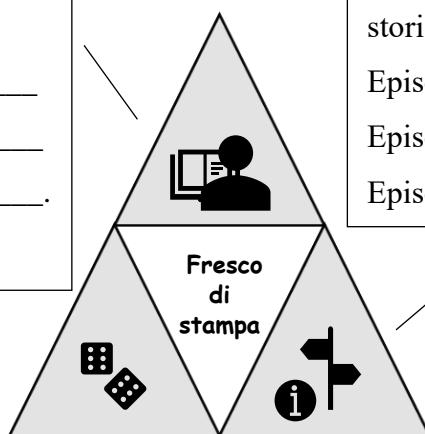
Fresco di stampa include _____

storie. I temi sono...

Episodio I: _____

Episodio II: _____

Episodio III: _____



3. Elementi ludici

Gli elementi ludici del *librogame* sono...

-
-
-

In classe...

... discutete i vostri risultati e parlate di come funziona il *librogame* *Fresco di stampa*.

... completate il “tesserino di riconoscimento del giornalista” di Marco Goretti (p. 9)

Lessico tematico di *Fresco di stampa*: Il giornalismo

M3

Il giornalismo in generale

il giornalismo	der Journalismus
la stampa	die Presse
il giornale	die Zeitung
il quotidiano	die Tageszeitung
il quotidiano locale / nazionale	die örtliche / überregionale Tageszeitung
la cronaca	die Chronik / Reportage
i fatti (di cronaca)	die (Tages-)Ereignisse
la testata	der Titel
la notizia	die Nachricht
lo scoop	die Sensationsnachricht
leggere	lesen
il lettore / la lettrice	der Leser / die Leserin

I professionisti della stampa

il / la giornalista	der/die Journalist/in
il direttore	der Herausgeber
il redattore	der Redakteur
il collaboratore	der Mitarbeiter

Tipi ed elementi di corrispondenza

il progetto	das Projekt
svolgere un’inchiesta	Nachforschungen anstellen
scegliere (informazioni)	(Informationen) (aus-)wählen
la scelta	die (Aus-)Wahl
raccogliere i fatti	Fakten sammeln
verificare le fonti	die Quellen überprüfen
trovare i retroscena	die Hintergründe herausfinden
il caso	der Fall
l’avvenimento / la vicenda	das Ereignis
seguire avvenimenti (di portata maggiore)	Ereignissen (hoher Relevanz) folgen
riportare qc. (un avvenimento)	über etw. (ein Ereignis) berichten
rivelare qc.	etw. enthüllen/aufdecken
esercitare le pubbliche relazioni	Öffentlichkeitsarbeit ausführen
influenzare qcn./qc.	jmd./etw. beeinflussen
lavorare	arbeiten
avere l’abilità di fare qc.	die Fähigkeit haben, etwas zu tun
avere l’esito (m.)	Erfolg haben
la conferenza stampa	die Pressekonferenz
la riunione di redazione	die Redaktionssitzung
l’inchiesta (f.)	die Ermittlung / Nachforschung
la corrispondenza	die Berichterstattung (Zeitung)
il pezzo	der Artikel
l’articolo (di apertura) (m.)	der Leitartikel
scrivere un articolo / un pezzo	einen Artikel schreiben
la stesura di un articolo	die Abfassung eines Artikels
pubblicare	veröffentlichen
la pubblicazione	die Veröffentlichung

Il protagonista sono io!

M4

Riflessione sul mio ruolo di lettore/lettrice e protagonista

Ho scelto l’episodio n° _____

1. Nel *librogame Fresco di stampa* sei tu il lettore e protagonista: sei Mario Goretti! Riesci a identificarti con lui? Giustifica la tua risposta.
2. Secondo te, puoi influenzare il corso della storia attraverso le diverse opzioni di azione? Perché (no)? Faresti lo stesso nella tua vita come nel ruolo di Marco Goretti? Perché (no)?
3. Quali fattori sono decisivi per continuare a leggere un determinato passaggio?
4. Nel corso della lettura, scegli due passaggi e pensa a come la storia potrebbe continuare. Scrivi le tue idee. Poi, scrivi come la storia continua in realtà (riassunto).
5. A volte vorresti avere altre opzioni di azione? Giustifica la tua opinione e nomina un passaggio di testo che...
 - ✓ ... ti piace particolarmente
 - ✓ ... non ti piace tanto.
6. Come avrebbe potuto essere migliore il passaggio n° 5b) (cioè più interessante, più emozionante, ...)? Sii creativo e scrivilo secondo i tuoi gusti!
7. Hai domande o problemi di comprensione che sono sorti durante la lettura? Dai un nome al passaggio e spiega il problema. Poi, scambia idee con i tuoi compagni di classe per risolvere il problema

Lessico tematico di Fresco di stampa: Gli episodi I-III

M5



Episodio I: Il ponte (par. 1)



l'opera (m.)	die Arbeit	il cantiere	die Baustelle
lo scandalo	der Skandal	il ponte	die Brücke
il governatore	der Gouverneur	considerare qc.	etw. berücksichtigen
l'amministrazione (f.)	die Verwaltung	protestare contro qu. / qc.	gegen jmd./etw. protestieren
il viadotto	das Viadukt	il blocco	die Sperrung
il cittadino	der Bürger	bloccare	blockieren
finanziare qc.	etw. finanzieren	la realizzazione	die Realisierung
l'ingegnere (m.)	der Ingenieur	il ritrovamento	die Entdeckung
il traffico	der Verkehr	lo spostamento	die Verschiebung
la costruzione	der Bau	il reperto	der Fund



Episodio II: Scommessopoli (par. 37)



la scommessa	die Wette	l'avversario (m.)	der Gegner
scommettere qc. con qu	um etwas wetten	il gol	das Tor
a vantaggio di	zum Vorteil von	fare un gol	ein Tor schießen
il gioco del calcio	das Fußballspiel	la classifica	die Tabelle/Rangliste
il calciatore	der Fußballspieler	lo stadio	das Stadion
la squadra	die Mannschaft	l'ingerenza (f.)	die Abmachung
l'allenatore (m.)	der Trainer	la prova	der Beweis
l'arbitro (m.)	der Schiedsrichter	l'illecito (m.)	die Gesetzeswidrigkeit
vincere qc.	etw. gewinnen	la condanna	das Urteil/ die Strafe
perdere	etw. verlieren	la combine	die verbotene Abmachung



Episodio III: Rapina a mano armata (par. 58)



la rapina	der Raubüberfall	il centro	das (Stadt-)Zentrum
il rapinatore/il bandito	der Räuber	la curiosità	die Neugierde
armato/a	bewaffnet	il novellino	der Neuling
l'arma (f.) / la pistola	die Waffe	ritirare un pacco	ein Paket abholen
minacciare	bedrohen	accompagnare qu.	jmd. begleiten
il crimine	das Verbrechen	fidarsi di qu.	jmd. vertrauen
il movente	der Beweggrund	essere autorizzato/a	dürfen/berechtigt sein
il/la ferito/a	der/die Verletzte	il buttafuori	der Rausschmeißer
l'ambulanza (f.)	der Krankenwagen	vigilante	wachsam
cercare	suchen	la mole	die Hafenmole
collaborare	zusammenarbeiten	il biglietto	der Zettel

Registro di cronaca (p.7)

M6

Durante la lettura trovi molte informazioni sul tuo caso.

- Marca il tuo episodio con una crocetta (x).
- Scrivi le informazioni trovate e il passaggio corrispondente.
- Ci sono stati ostacoli o deviazioni nella soluzione del caso? Quali?

par. = paragrafo

Il mio episodio:

☐ **I: Il ponte** ☐ **II: Scommessopoli** ☐ **III: Rapina a mano armata**



I fatti A-E

- fatto A: _____

_____ par. _____
- fatto B: _____

_____ par. _____
- fatto C: _____

_____ par. _____
- fatto D: _____

_____ par. _____
- fatto E: _____

_____ par. _____

Problemi e deviazioni nella soluzione del caso

Creare un volantino con la soluzione del caso

M7

ISTRUZIONI

- a) Formate un gruppo di esperti secondo il vostro episodio.
- b) Prendete i vostri appunti e confrontate le informazioni che avete trovato per risolvere il vostro caso. Se avete problemi, guardate a par. 28 (episodio I: *Il ponte*), par. 144 (episodio II: *Scommessopoli*), par. 49 (episodio III: *Rapina a mano armata*).
- c) Siete arrivati tutti alla stessa conclusione? Discutete i problemi e le deviazioni che avete incontrato durante la lettura.
- d) Create un volantino su cui presentate il vostro caso, i passaggi (fatti A-E) per la soluzione (compresi diversi finali, deviazioni, problemi).
- e) Progettate una copertina attraente per il vostro episodio che dia indizi sul caso e sulle varie opzioni di azione.
- f) Presentate in classe il vostro episodio utilizzando la copertina e gli appunti sul volantino in classe.

Compito

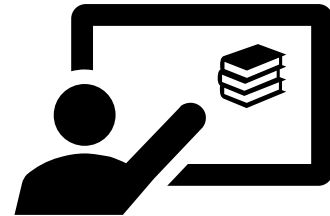
M10

I librigame: Un genere letterario per i giovani?

La vostra biblioteca scolastica vuole acquistare nuovi libri e vi chiede un consiglio. I librigame sono nella vostra lista dei desideri? Per realizzare il vostro desiderio, commentate il genere letterario utilizzando il romanzo *Fresco di stampa* (2019) von Alberto Orsini und Francesco Di Lazarro.

Il vostro compito

In una recensione di libro presentate il *librogame Fresco di stampa* e valutatelo sotto la domanda guida *I librigame: Un genere letterario per i giovani?* A tal fine, formate gruppi di 3 persone e preparate una presentazione. Importante: ogni persona deve aver letto un episodio (1-3) diverso.



La recensione di libro include:

1. Un breve riassunto (episodio 1-3)
(Il volantino per risolvere i casi, M7)
2. La tua esperienza di lettura (+/-) con il *librogame Fresco di stampa*
(Contenuto, elementi ludici, ruolo del lettore/della lettrice, M4)
3. Una valutazione finale
(Consiglieresti a) *Fresco di stampa* e b) il genere *librogame*?, M8)

Schäfer, Elena. 2024. „‚Librigame‘ im aufgabenorientierten Italienischunterricht. ‚Un’avventura letteraria‘. Anhang“, in: Eva M. Hirzinger-Unterrainer (ed.): *Aufgabenorientierung im Italienischunterricht: Ein theoretischer Einblick mit praktischen Beispielen*. Tübingen: Narr Francke Attempto.