

Sequenza delle fasi di realizzazione

I trenta bambini sono stati divisi in quattro gruppi eterogenei, ad ognuno dei quali è stato assegnato un insegnante. Dapprima si è cercato di avvicinare gli alunni alla fiaba, attraverso la lettura di fiabe "classiche". Gli insegnanti hanno scelto i seguenti testi tra i libri della biblioteca scolastica: "Il capraio e la figlia del re", "Rape-ronzolo", "Il gatto con gli stivali", "Sirenetta".

Ogni insegnante ha letto una fiaba al suo gruppo; in seguito i bambini di ogni gruppo hanno raccontato la fiaba appena ascolta ai compagni degli altri gruppi.

1^a fase

- L'organizzazione
- La scelta
- Ritornano le fiabe classiche

2^a fase

Rivalutazione della lettura dell'adulto



I bambini, attraverso la discussione, la riflessione individuale e guidati da domande-stimolo degli insegnanti, sono riusciti ad individuare elementi comuni della struttura della fiaba e, durante l'intergruppo, hanno riunito in uno schema esemplificativo questi elementi. (v. schema)

3^a fase
Dall'analisi alla ricerca
di uno schema

LA FIABA

→ elemento magico (cicico)

x protagonista che segue tutta la vicenda (il buono)

→ antagonista che ostacola il protagonista (il cattivo)

il caso

gli impedimenti (contrasti) superabili attraverso delle prove

il roverso vince (in genere il protagonista)

lieto fine? quasi sempre per il protagonista, mentre l'antagonista finisce male

I bambini, nuovamente divisi in gruppo, hanno verificato se lo schema elaborato potesse essere applicato anche ad altre fiabe.
Schema della fiaba:

4^a fase

Verifica della trasferibilità dello schema

Il gatto con gli stivali

Protagonista: il gatto con gli stivali.

Antagonista: il destino e la povertà del suo padrone.

Luogo: in campagna.

Tempo: la storia si svolge tanti anni fa al tempo dei castelli. La storia dura tre mesi nella stagione estiva.

Situazione iniziale: morte del mugnaio e divisione dell'eredità.

L'elemento magico: il gatto sa parlare ed è particolarmente astuto.

Il corso: per caso ~~il re~~ il re faceva una passeggiata in carrozza.

Prove difficili, ostacoli: il gatto deve fare amicizia col re, deve sconfiggere l'orco.

Mezzo per superare le prove: l'astuzia del gatto stesso.

Premio o altro premio: grazie all'astuzia del gatto il padrone si sposa con la principessa e il gatto non deve più cacciare topi per vivere ma solo per divertimento.

Successivamente i bambini, servendosi delle funzioni di Propp, sono entrati nella fase creativa.

L'apporto teorico sul processo di costruzione della fiaba, secondo le funzioni di Propp, è stato tratto da: *Le storie inventate* di L. Lelli/R. Rinaldi - vol. 3° della Guida fabbri per gli insegnanti elementari.

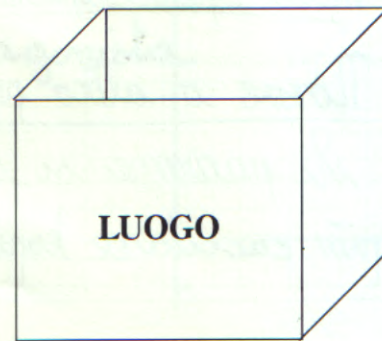
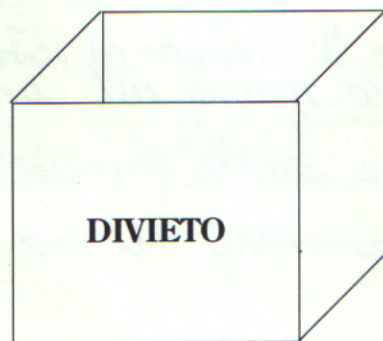
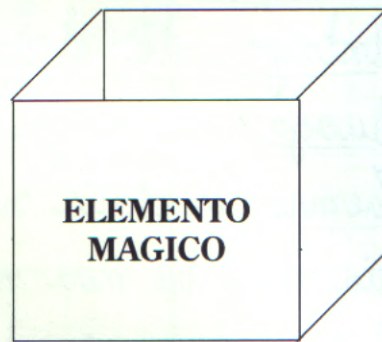
Altre ipotesi operative si possono trovare nel testo "Grammatica della fantasia" di G. Rodari, edito da Einaudi e nel documento (allegato 1) prodotto dal CIDI nel convegno 1990 di Cesenatico.

Ogni bambino ha inventato e scritto su un bigliettino personaggi, luoghi, tempi, situazioni che corrispondevano alle funzioni di Propp che ritenevano essenziali.

Li ha scritti su bigliettini, ha inserito in ogni scatola-funzione il bigliettino corrispondente. Su ogni scatola era indicata una funzione precisa della fiaba.

5^a fase

Creatività e razionalità:
le regole per inventare



A questo punto i bambini sono stati divisi in sette gruppi. Ogni gruppo, dopo aver scelto a caso un biglietto all'interno di ogni scatola, ha elaborato una fiaba seguendo lo schema prestabilito. Gli insegnanti, dopo la fase V, si sono trovati nella necessità di proporre il "gioco del biglietto" per far comprendere ai bambini la mancanza di legami logici nella costruzione della loro fiaba nel momento in cui venivano estratti dalle scatole, a caso, un personaggio e/o una funzione. Dopo il gioco i bambini hanno capito che per la stesura della fiaba non era sufficiente prendere in considerazione chi, con chi, dove, quando, come, perché, cosa fare senza che tra questi elementi venisse creato un nesso logico.

6^a fase

A seguito dell'emergere di nuovi problemi si riprogetta

el fantasma

con l'ultimo dinosauro

A scuola

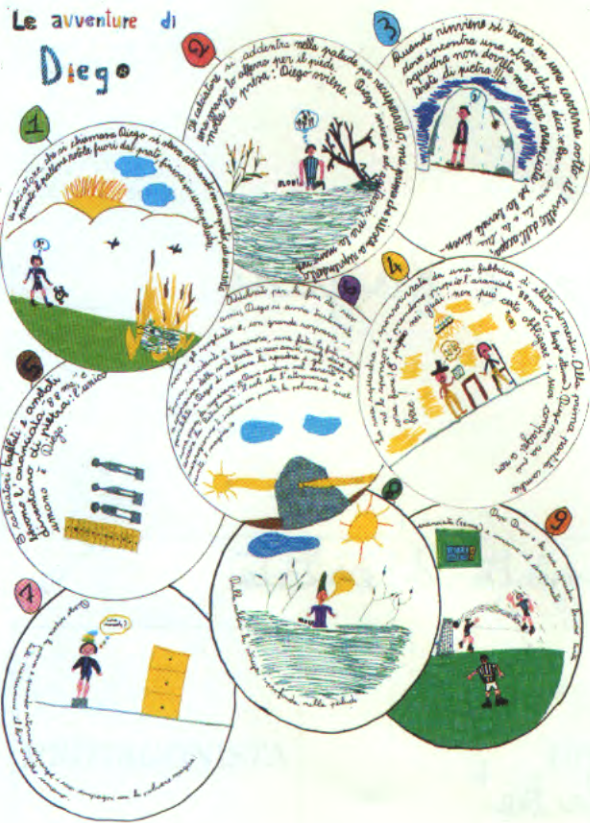
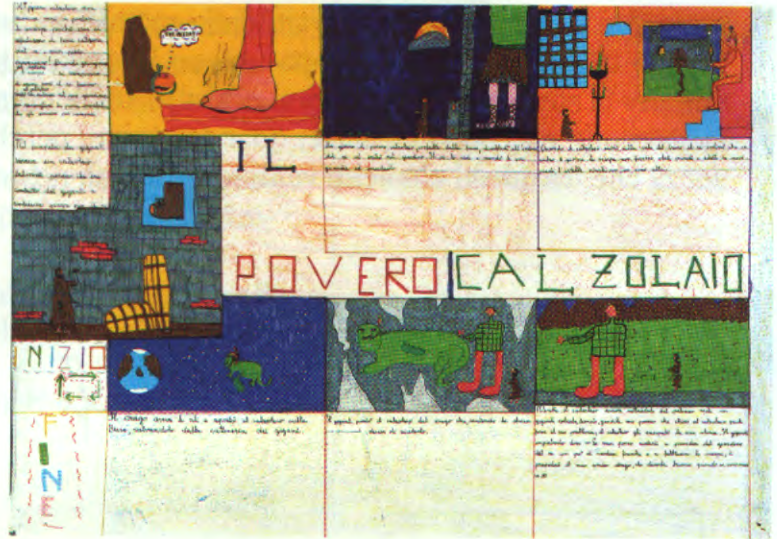
Mangiano carne e fagioli

in una calda giornata d'estate

Perché due non fa tre!

I bambini di ogni gruppo hanno elaborato la forma di organizzazione grafica più confacente ai loro bisogni utilizzando *tecniche grafico pittoriche diverse*, fra quelle conosciute: pittura, pennarelli, pastelli a cera.

7^a fase





IL GATTO MANGIA VERDURE



Le stesse fiabe, trasformate in dialogo, vengono utilizzate per la drammatizzazione e per la creazione di "libri sonori".
Viene qui proposto uno dei dialoghi inventati per la drammatizzazione.

8ª fase

Verso la realizzazione del prodotto

IL POVERO CALZOLAIO

Dialogo delle
voci

(VOCE FUORI)

(CAMPO) Nel pianeta dei giganti un calzolaio era costretto da molto tempo a costruire scarpe per il re.

1ª scena il calzolaio e il re le scarpe.

(Calzolaio) Lavoro giorno e notte, per costruire le scarpe per il re, e poi, non gli vanno mai bene!

(Scarpa 1) È una parola, tu vorrei vedere io a forti calzare dai piedi quizzolenti del re!

(Scarpa 2) Se almeno se li lavasse una volta al mese! Anche questa volta per sfuggire alla solita puzza useremo lo stesso piano: ci riempiremo di spine.

(VOCE FUORI)

(CAMPO) Il povero calzolaio terminato il lavoro si diresse speranzoso verso il palazzo del re.

(Calzolaio) Ecco le vostre scarpe nuove maestà, sono sicuro che questa volta sono proprio della vostra misura.

(Re) Ah!!! Queste sono scarpe stregate!! Come osi maltrattare il tuo re!

Da questo ^{momento} ~~in poi~~ ti proibisco di entrare nel mio giardino per raccogliere la poca insalata che ti serve per campare!

(Calzolaio) Ho costruito le scarpe con la massima cura, ho

(VOCE FUORI

CAMPO) Un giorno il povero calzolaio, costretto dalla fame, disobbedì all'ordine del re ed entrò nel giardino. Il re lo vide e disse alle sue guardie: "Il calzolaio è entrato nel mio giardino, arrestatelo e portatelo nella sala del trono."

ALEX Quando il calzolaio fu portato al cospetto del re questi gli disse: "Se entro 5 giorni le scarpe non saranno pronte sarai rinchiuso in una cella."

Vic Il calzolaio uscì dal palazzo e incontrò un gigante robusto, biondo gentile ma povero.

(Gigante) Se vuoi posso aiutarti a prendere dal giardino un po' di verdure fresche e a fabbricare le scarpe; ti presenterò il mio amico drago, che diventa buono quando si commuove.

(VOCE FUORI

CAMPO) Il gigante e il calzolaio si diressero insieme alla caverna dove viveva il drago.

(Drago) La tua storia mi commuove molto e ti aiuterò: ti riporterò sulla Terra. Presto sali sulla mia groppa: io ho le ali, dove abiti?

(Calzolaio) Non so, dopo tanti anni me lo sono dimenticato!

fine