

Carlo Scataglini

Il Kamishibai di
MARILÙ
e i cinque sensi

.....
Guida per l'insegnante



Sommario

- 3 Il kamishibai
- 5 Il kamishibai Erickson
- 7 10 suggerimenti per la lettura e la narrazione
- 9 Prima della narrazione
- 10 Dopo la narrazione
- 12 Suggerimenti tavola per tavola
- 17 Attività sul senso della vista
- 19 Attività sul senso dell'udito
- 21 Attività sul senso del tatto
- 23 Attività sui sensi di gusto e olfatto
- 25 Rielaborare la narrazione di Marilù
- 27 Creare nuove narrazioni
- 29 Drammatizzare la storia di Marilù



Quando trovi questo simbolo, inquadralo con lo smartphone o il tablet per ascoltare l'audio. Oppure puoi scaricare i file registrandoti e inserendo il codice di attivazione al sito: <http://risorseonline.erickson.it>

Carlo Scataglini

Insegnante specializzato di L'Aquila e formatore sulle metodologie di recupero e sostegno, è autore della *Storia di Marilù e i cinque sensi*.

Con le Edizioni Erickson ha pubblicato numerosi testi metodologici, materiali e software didattici, soprattutto per la facilitazione e semplificazione in prospettiva inclusiva, ma anche libri di narrativa, tra cui la collana «Classici facili». Svolge attività di lettura e laboratori per bambini di tutte le età.

Le pagine 3-11 della presente guida sono a cura del settore Ricerca e Sviluppo Erickson.

Si ringrazia per la consulenza pedagogica e didattica Manuela Boz, laureata in Scienze dell'educazione e laureanda in Scienze della formazione primaria.

È educatrice nella scuola dell'infanzia, impegnata da anni nella realizzazione di laboratori didattici per tutti i cicli scolastici e socia fondatrice di «Fabuline», cooperativa che dal 2014 organizza laboratori di spettacoli narrativi per bambini da 0 a 6 anni.

Progettazione/Editing

Tania Eccher
Giulia Da Campo

Progetto grafico

Mattia Casagrande

Illustrazioni di copertina

Alessandra Psacharopulo

Illustrazioni interne

Riccardo Beatrici

Fotografie

Davide Dorigatti

Arrangiamenti e voce delle filastrocche

Roberto Scarpetta

Audio canzoni

Jinglebell Communication

Audio suoni

Paolo D'Errico

Direzione artistica

Giordano Pacenza

© 2019 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500 – N. verde 800 844052 – Fax 0461 950698

www.erickson.it – info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-1832-2

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Finito di stampare nel mese di febbraio 2019
da Longo AG-SPA, Bolzano

Il kamishibai



Che cos'è?

Il «kamishibai», traducibile come «teatro di carta» (kami: carta; shibai: teatro/dramma), è un antico metodo giapponese per raccontare storie. Il narratore utilizza un piccolo teatro, di solito di legno, all'interno del quale fa scorrere, una alla volta, mentre legge, delle tavole illustrate che rappresentano le sequenze narrative. Sul retro delle tavole c'è il testo della storia, quindi i bambini ascoltano la narrazione e, contemporaneamente, guardano la tavola illustrata. Rispetto alla lettura ad alta voce di un albo illustrato, il kamishibai trasforma il momento della narrazione in uno «spettacolo»,

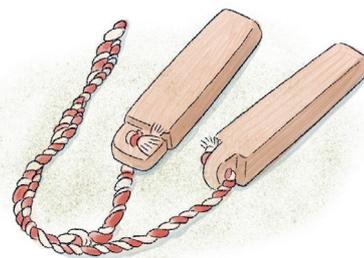
creando un'atmosfera di profonda emozione — in particolare se si cura l'allestimento nei particolari (luci, musica, ecc.) — e un forte coinvolgimento tra narratore e pubblico.

Da dove viene?

Il kamishibai nasce in Giappone, nei templi buddisti del XII Secolo, dove i monaci erranti utilizzavano racconti illustrati e stampati su rulli per narrare al pubblico, prevalentemente analfabeta, insegnamenti e storie morali. Ha la sua massima espressione tra gli anni Venti e Cinquanta del Novecento, periodo nel quale si diffonde come teatro di strada e ha un'enorme

Hyoshigi

I kamishibaiya annunciavano il proprio arrivo battendo due legnetti uniti da una corda (hyoshigi) e abbinavano allo spettacolo la vendita di caramelle e altri dolciumi, da cui traevano il loro reddito.



popolarità, radicandosi fortemente nel tessuto sociale giapponese.

I cosiddetti «kamishibaiya», gli uomini del kamishibai, si muovevano in bicicletta di villaggio in villaggio e montavano sul manubrio una cornice di legno con la quale presentavano immagini di carta e raccontavano storie, spesso in episodi, in modo che gli spettatori attendessero con impazienza la visita successiva.

Si stima che, nel periodo di maggiore diffusione, nella sola Tokyo operassero circa tremila kamishibaiya, che raccontavano storie di tutti i generi, dal comico al drammatico, a un pubblico di tutte le età.

La storia del kamishibai si conclude negli anni Cinquanta con l'avvento della televisione, inizialmente chiamata proprio «kamishibai elettrico» (denki kamishibai).

A cosa serve?

Il kamishibai è un teatro per la narrazione. È costituito di solito da una cornice con due «porte» che si aprono, all'inizio dello spettacolo, come un sipario. All'interno della cornice è presente una fessura che contiene le tavole. I fogli sono illustrati sul fronte visibile al pubblico e vengono estratti uno alla volta in base alla narrazione. L'effetto complessivo è quello di immagini che scorrono, più o meno lentamente, in base alla lunghezza della storia.

Il testo è stampato sul retro delle tavole per essere letto davanti al pubblico, ma la narrazione raggiunge la massima efficacia se avviene in forma libera e animata, attraverso l'interazione con gli spettatori.

Le illustrazioni raffigurano gli elementi chiave della narrazione, focalizzano l'attenzione degli spettatori, suscitano curiosità e aiutano a ricordare il susseguirsi degli eventi.

Il kamishibai, rispetto a un albo illustrato, permette di condividere la narrazione con un gruppo più ampio di persone poiché le immagini sono ben visibili anche a una certa distanza. Il kamishibai è uno strumento che si può utilizzare non solo in famiglia, ma anche in classe, soprattutto nella scuola dell'infanzia e primaria o in contesti di animazione, come biblioteche e ludoteche. L'atmosfera che esso riesce a creare è magica, poiché il racconto si anima e «prende vita», grazie alla condivisione delle emozioni con il resto del pubblico.

Il kamishibai oltre a essere un contenitore di storie d'autore e illustrazioni d'artista, può essere utilizzato anche in forma autonoma per la costruzione e narrazione di storie o favole inventate direttamente dai bambini. In questo modo i piccoli non sono solo semplici spettatori ma diventano attori e autori della storia e hanno la possibilità di dare spazio alla creatività e di sviluppare le proprie competenze linguistiche ed espressive.

Il kamishibai Erickson



Ascoltare storie, così come ri-raccontarle e inventarne di nuove, è fondamentale per la crescita cognitiva ed emotiva del bambino perché permette di conoscere e comprendere il mondo, di acquisire consapevolezza della propria interiorità e di quella altrui. Proprio per questi motivi la lettura di storie ad alta voce è una prassi consolidata sia nella scuola dell'infanzia che nella scuola primaria. Il kamishibai, in tal senso, costituisce uno strumento notevole, che supporta l'ascolto attraverso l'affiancamento di lettura e illustrazioni. Questi sono elementi fondamentali sia per sostenere la comprensione della narrazione sia per fare leva sulla dimensione immaginifica dei bambini, che in questo modo entrano nel mondo fantastico della storia che si sta narrando. Con il kamishibai Erickson troviamo anche un diretto collegamento con la didattica. I contenuti delle storie, infatti, sono stati accurata-

mente selezionati in base agli obiettivi didattici della scuola dell'infanzia e primaria.

Il kamishibai è utile per:

- sviluppare il senso del gruppo, perché si condivide più facilmente la narrazione;
- sviluppare il linguaggio e le capacità espressive (soprattutto se i bambini narrano nuove storie);
- sviluppare la capacità di interazione, in particolare modo se la narrazione si costruisce in maniera dialogica.

Utilizzo a scuola

Il kamishibai Erickson è stato pensato appositamente per un utilizzo nella scuola, in particolare in quella dell'infanzia, e ha alcune caratteristiche che potenziano l'efficacia dello strumento. La struttura leggera innanzitutto ne facilita l'utilizzo e il trasporto.

Il materiale con cui è realizzato, il cartone avana, permette di personalizzarlo con immagini e disegni, in modo che i bambini diano il proprio contributo allo «spettacolo».

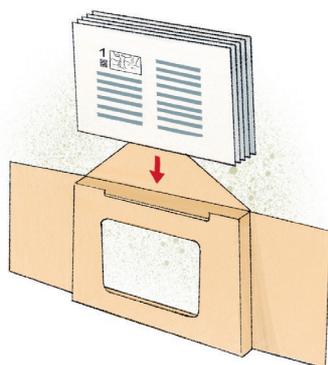
Infine, la sua versatilità permette di far sì che la narrazione divenga vera e propria parte integrante della programmazione didattica e educativa, risultando un appuntamento quotidiano o settimanale, sulla base delle esigenze della classe.

È infatti possibile proporre la storia in più tappe, anche solo una tavola al giorno, creando, ad esempio, una routine che preveda l'u-

tilizzo del kamishibai una volta alla settimana e accompagnando la narrazione con attività collegate alla storia stessa. In questo modo si crea una sorta di filo rosso nel percorso didattico-educativo.

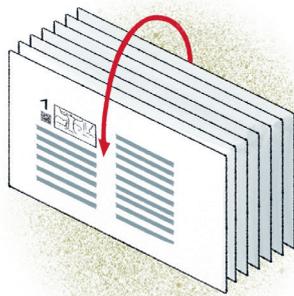
Un'attenzione particolare è stata posta anche allo sviluppo delle competenze del bambino nella rielaborazione e creazione di nuove storie. Il kamishibai Erickson è predisposto affinché i bambini possano drammatizzare la storia dopo averla ascoltata, utilizzando le sagome dei personaggi, la tavola con lo sfondo neutro come scenario e lo stesso kamishibai come teatrino.

Come si usa?



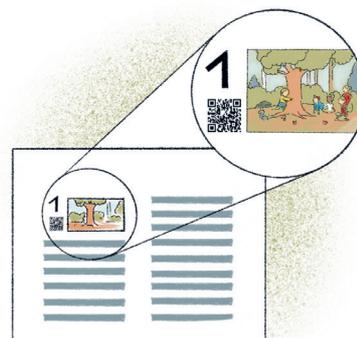
Il teatro è pronto

L'uso è intuitivo: posiziona il teatro sul tavolo e inserisci le 14 tavole narrative. I fogli devono essere ordinati nella sequenza indicata dai numeri posti sul fronte.



Inizia la storia

La narrazione procede facendo scorrere i fogli da davanti a dietro: sfila la tavola dalla parte frontale visibile agli spettatori e inseriscila in fondo a tutte le altre.



Leggi e divertiti

Sul retro delle tavole troverai una miniatura dell'immagine che stanno guardando gli spettatori e un QR-code per accompagnare la lettura con suoni e musica.

10 suggerimenti per la lettura e la narrazione

Il kamishibai Erickson è uno strumento tanto semplice quanto potente: ecco 10 suggerimenti per prepararsi alla narrazione della storia nel migliore dei modi e per leggere il racconto in maniera coinvolgente ed efficace, facendo diventare la lettura con il kamishibai un'esperienza unica e fantastica.

1

Leggete preventivamente il testo delle tavole in modo da conoscere bene la storia e poterla raccontare in maniera fluida. Cercate di porre fin da subito l'attenzione sugli elementi del testo che potrebbero attirare l'attenzione dei bambini e con i quali riuscirete a interagire con loro.

2

Guardate attentamente le illustrazioni perché guideranno l'ascolto dei bambini. Analizzate bene i particolari su cui focalizzare l'attenzione. Il potere evocativo delle immagini nell'infanzia è, infatti, enorme. L'anteprima, collocata all'inizio di ogni testo sul retro delle tavole, vi aiuterà a collegare ogni sequenza all'immagine corrispondente.

3

Pensate ai bambini a cui narrerete la storia.

Quali sono i loro interessi?

Quali sono i loro punti di forza?

Quali le loro debolezze o paure?

Tutto questo vi permetterà di selezionare un racconto il più vicino possibile al loro mondo e ai loro bisogni e di personalizzare la lettura con pause, momenti di riflessione e utilizzando un ritmo adeguato.

4

La narrazione orale esercita un grande fascino sui bambini. Il testo della storia sul retro delle tavole è stato scritto appositamente per questo tipo di narrazione, per suscitare entusiasmo e mantenere alto il coinvolgimento. Allenatevi a raccontarlo un paio di volte proprio come se doveste leggerlo ai bambini, provando a modulare il volume della voce, il ritmo di lettura e il timbro (ad esempio, ricreando le voci dei personaggi).

5

Create un'atmosfera magica attraverso l'anticipazione del fatto che «qualcosa di fantastico sta per succedere». Qualche giorno prima della lettura posizionate il teatro in classe coperto da un telo per creare l'aspettativa. Anche un setting ben curato è in grado di suscitare grandi emozioni (ad esempio, con luci, cuscini morbidi e colorati, ecc.).

7

Date il tempo ai bambini di **osservare le tavole illustrate**, di entrare nell'ambientazione della scena che sta per essere narrata. Qualora la storia abbia avuto inizio in un momento precedente, i bambini dovrebbero avere il tempo per soffermarsi anche sui più piccoli dettagli e di **recuperare dalla memoria i personaggi e le vicende pregresse**.

9

Siate pronti a adattare il racconto sulla base delle reazioni dei bambini. Se si annoiano oppure hanno paura, allora si può cambiare tono e dare una svolta alla storia, togliere o aggiungere un particolare. La vostra bravura sta anche nel **tener viva la partecipazione**, rispondere agli stimoli e alle domande, per fare in modo che la storia viva con i piccoli spettatori.

6

Fate un patto con i bambini. Create dei rituali e stabilite con loro delle regole condivise rispetto a come comportarsi prima e durante l'utilizzo del kamishibai, affinché sia un momento di grande emozione e partecipazione. Avvisateli che la narrazione inizierà solo dopo un «segnale» condiviso (ad esempio, sbattendo due legnetti, un campanellino, ecc.).

8

Iniziate a raccontare la storia stabilendo un contatto visivo con gli spettatori ed esprimendo con le espressioni la meraviglia, la paura o la gioia che la storia stessa genera. Utilizzate il corpo e i movimenti nella narrazione. Se volete, interrompete la narrazione e **interagite con i bambini** prima o durante la lettura, ponendo loro domande, portandoli a fare ipotesi su cosa accadrà, ecc.

10

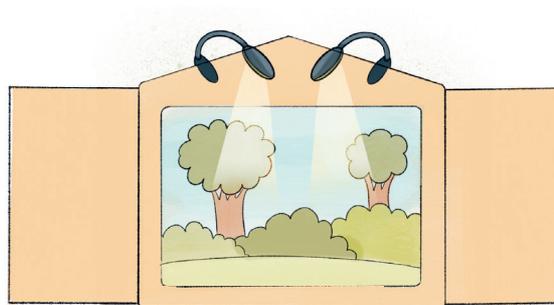
Finita la narrazione, che sia di una tavola, più tavole o dell'intero racconto, date il tempo ai bambini di **rielaborare cognitivamente ed emotivamente la storia** e l'esperienza del kamishibai in generale. Stabilite, se possibile, un rituale di «apertura» e uno di «chiusura» del momento di narrazione attraverso, ad esempio, un segnale sonoro.

Prima della narrazione

Setting e rituali

La preparazione del setting per l'attività con il kamishibai ricopre un ruolo importante. È consigliabile che il luogo sia identificato in maniera stabile e allestito con cuscini o tappeti affinché i bambini siano seduti comodamente. Se possibile, si consiglia di sistemare i piccoli in cerchio in modo che tutti vedano bene il kamishibai. Si può eventualmente creare con lo scotch carta un semicerchio chiedendo ai bambini di non oltrepassarlo durante la lettura e spiegando che è importante che rispettino questo limite per permettere all'insegnante e ai compagni di concentrarsi. Il semicerchio li aiuta a controllare il proprio corpo e il proprio desiderio di avvicinarsi al teatrino durante il racconto.

È importante creare una certa ritualità «magica»: ad esempio, si può coprire il kamishibai con un telo, facendo indovinare ai bambini di cosa si tratta, utilizzare un suono (la percussione ritmica di due legnetti — come avveniva un tempo con gli antichi hyoshigi — o un campanellino), per dare inizio alla rappresentazione. Oppure utilizzare una «formula» o una filastrocca inventata insieme ai bambini



Per creare un'atmosfera più misteriosa, si possono attaccare al teatrino delle piccole lampade da lettura a clip.

che con parole magiche crei l'atmosfera adatta. L'importante è che i bambini percepiscano il momento della narrazione come un tempo e un luogo speciali: i rituali, soprattutto nella prima infanzia, strutturano la quotidianità e danno sicurezza. Per questo, se si opta per lo *storytelling* a tappe, è utile scegliere sempre lo stesso momento della giornata.

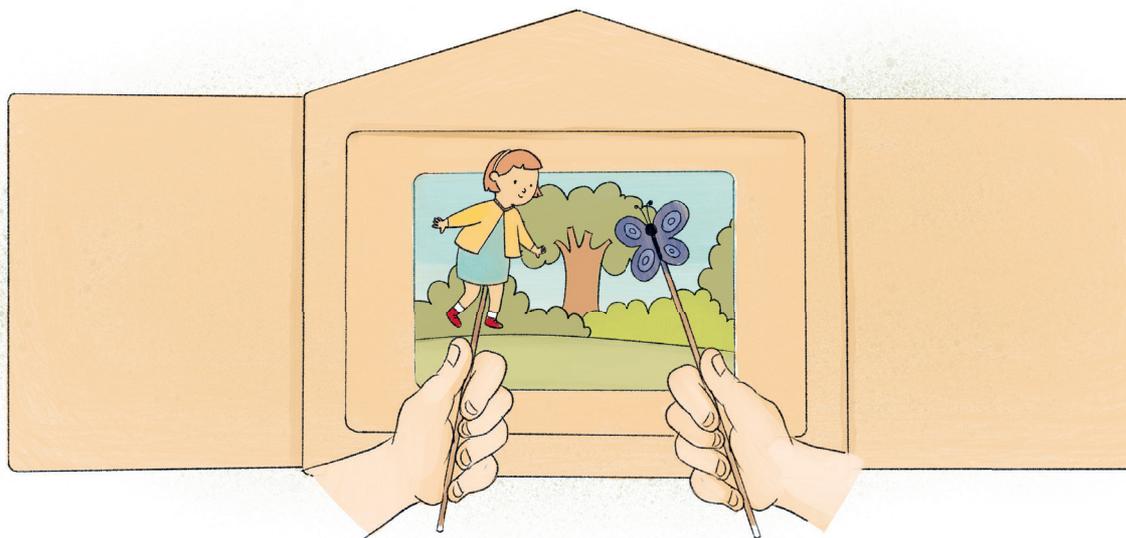
Anche l'apertura delle ante del teatrino può essere «magica» se avviene con un grido in coro dei bambini, oppure bussando sulle porte, magari con una bacchetta magica o una formula segreta.



QR-code

Il Kamishibai di Marilù e i cinque sensi offre la possibilità di utilizzare alcuni suoni durante la rappresentazione: nella fase iniziale, con il sipario ancora chiuso, si può ascoltare il suono del bosco e chiedere ai bambini di indovinarne l'ambientazione.

Dopo la narrazione



La scoperta del mondo che ci circonda è un'esperienza che ciascuno di noi ha iniziato a fare fin dai primi momenti di vita.

Gli strumenti di cui disponiamo per «metterci in comunicazione» con l'esterno sono sicuramente i nostri cinque sensi, ma ciascuno di noi ha un modo personale e unico di percepire gli stimoli.

È fondamentale, quindi, che i bambini sappiano come «funzionano» i cinque sensi, siano in grado di leggere gli stimoli e nello stesso tempo di riconoscere il proprio modo di percepirli. L'obiettivo della storia di Marilù e i cinque sensi è quello di fornire ai bambini una chiave di lettura semplice e funzionale rispetto alle proprie strategie percettive.

Attività sui cinque sensi

→ Vedi pagine 17-24

Le storie scelte per animare il kamishibai Erickson, come accennato, hanno un intento didattico-educativo e permettono all'insegnante di collegare alla narrazione l'approfondimento

di contenuti disciplinari o legati a competenze trasversali. Nelle pagine di questa guida si trovano alcune attività che possono essere proposte in classe direttamente dopo la narrazione o in un momento successivo.

Rielaborare la narrazione

→ Vedi pagine 25-26

Dopo aver ascoltato e osservato la storia, si propone ai bambini di re-inventare e modificare la narrazione. I bambini vengono guidati a riflettere su alcuni cambiamenti e su quale effetto potrebbero avere sul susseguirsi degli eventi.

Se cambiasse il contesto o l'ambientazione della narrazione, cosa accadrebbe? Se uno o più personaggi fossero diversi? Se arrivasse un nuovo personaggio? È divertente e stimolante anche cambiare il finale della storia.

Nell'album sono contenuti uno sfondo neutro e i personaggi di cartone che possono essere ritagliati e utilizzati per animare il teatrino. Con l'aiuto di un adulto il bambino può facilmente

disegnare su un cartoncino e ritagliare anche personaggi di sua invenzione.

Lo sfondo neutro senza personaggi può essere utilizzato per nuovi scenari personalizzati.

Creare nuove narrazioni

→ Vedi pagine 27-28

Un'attività stimolante e divertente per i bambini è quella di creare nuove narrazioni da presentare con il kamishibai, ispirate al tema presentato dalla storia principale, oppure basate su un tema libero.

Si possono fornire tracce, sfondi e personaggi tra cui scegliere (ad esempio, predisponendo un sacchetto da cui estrarre i personaggi o anche piccoli oggetti come una conchiglia, una macchinina, ecc.), oppure si possono lasciare i bambini completamente liberi di disegnare e immergersi nel proprio mondo fantastico.

Oltre al disegno è possibile utilizzare anche altre tecniche come, ad esempio, la raccolta di materiali naturali da incollare su una tavola formato A3 per rappresentare un ambiente.

Ogni bambino, da solo o in gruppo, inserirà le proprie tavole nel kamishibai e racconterà la storia.

L'invenzione e la narrazione di storie da parte dei bambini permette loro di sviluppare la

creatività, il linguaggio e l'espressione orale. Inoltre, il fatto di raccontare davanti ai compagni rafforza la capacità di parlare di fronte a un piccolo pubblico.

Drammatizzare la storia di Marilù

→ Vedi pagine 29-31

I bambini possono non solo riassumere e rielaborare verbalmente la storia, ma anche provare a drammatizzarla, utilizzando il kamishibai come teatrino. Infatti nel kit fornito, oltre alle 14 tavole con i capitoli della storia, sono contenuti i personaggi di cartone. Dopo averli ritagliati, possono essere incollati su un bastoncino, inseriti in una pallina di plastilina oppure in una fessura creata in un tappo di sughero, facendo prendere loro «vita». In questo modo i bambini hanno la possibilità di ri-raccontare la storia, eventualmente anche una scena alla volta, subito dopo la narrazione. La drammatizzazione può avvenire in forma libera o consegnando una traccia con le frasi di un mini-copione (presentiamo un esempio a pagina 29 «Drammatizzare la storia di Marilù»). Lo stesso personaggio può essere interpretato da bambini diversi, in modo da far partecipare tutti.



Documentare le attività

Una volta concluso il percorso con il kamishibai, il teatrino rimane a documentazione dell'attività svolta, arricchito dei disegni dei bambini, foto o altri segni identificativi. In campo educativo e didattico, la documentazione costituisce una traccia, una memoria di eventi considerati significativi, di situazioni, di stili educativi.

Suggerimenti tavola per tavola

La lettura del *Kamishibai di Marilù e i cinque sensi* ha lo scopo di coinvolgere i piccoli spettatori e di far vivere loro un'esperienza plurisensoriale emotivamente significativa. Gli stimoli e gli inviti che i personaggi della storia rivolgono ai bambini si armonizzano con le sensazioni percettive ed emotive personali di ciascuno. Poiché ogni situazione è diversa dalle altre, sia per il contesto in cui si svolge la rappresentazione con il kamishibai, sia per le individualità e peculiarità di ogni bambino e, a maggior ragione, di ogni gruppo o classe, è necessario che l'adulto si cali nella singola situazione reale in modo da regalare a ogni spettatore la possibilità di emozionarsi e di imparare attraverso immagini, parole e suoni. In ogni tavola, attraverso i QR-code, è possibile ascoltare uno sfondo sonoro associato alla sequenza narrata oppure una filastrocca musicata e cantata.



Il testo della tavola 1 si trova sul retro della tavola 14.

QR-code: *Suoni del bosco*

1

Recuperate alcuni elementi naturali per mostrarli ai bambini e chiedete loro cosa sono (una corteccia, delle foglie di alberi di diverse specie, dei rametti, ecc.), in modo da introdurli nell'ambiente del bosco. È utile poi chiedere «Cosa vedete in questa illustrazione? Dove ci troviamo? Siete mai stati a passeggiare in un bosco? Vi sembra che l'albero del disegno abbia qualcosa di particolare?». Tali domande sono utili per stimolare i bambini a calarsi nel contesto della storia partendo da quelle che sono le loro esperienze con gli elementi naturali.



Il testo della tavola 2 si trova sul retro della tavola 1.

QR-code: *La farfalla arcobalena*

2

Ponete un'enfasi particolare nel momento dell'apparizione della farfalla arcobalena. Le frasi «Da non crederci! Marilù aveva gli occhi spalancati», «Che meraviglia! Sulle ali della farfalla arcobalena c'erano veramente tutti i colori del mondo» e «Marilù era incantata» vanno evidenziate perché danno la misura di come la percezione visiva possa agire sensibilmente sulla sfera delle emozioni. Se si racconta la storia in più step, si possono mostrare a fine lettura immagini di farfalle e fiori di diversi colori, per dialogare con i bambini sulla meraviglia della «tavolozza di colori» della natura.



Il testo della tavola 3 si trova sul retro della tavola 2.

QR-code: *L'occhio che rimbalza*

3

In questa tavola troviamo l'occhio e le sue frasi un po' presuntuose. Assumete un atteggiamento e un tono di voce decisi e formali, ma anche lievemente ridicoli e divertenti. La voce di Marilù appare leggermente spiazzata e intimidita dall'apparizione dell'occhio, ma non perde la sua arguzia quando fa notare che di solito gli occhi si trovano sulla faccia, ai lati del naso e sotto le sopracciglia. Dopo la lettura chiedete ai bambini di provare a toccare i propri occhi e quelli di un compagno, di percepire la presenza e conoscere il nome di palpebre, ciglia e sopracciglia.



Il testo della tavola 4 si trova sul retro della tavola 3.

QR-code: *Filastrocca «Mai a nessuno è capitato»*

4

Dopo la presentazione di questa tavola e l'ascolto della filastrocca cantata dall'albero «Mai a nessuno è capitato», si consiglia di sospendere per pochi minuti la narrazione. È utile rimarcare l'importanza della percezione visiva attraverso richiami personali alle esperienze dei bambini. Domande-stimolo in tal senso possono essere: «Avete mai visto una farfalla o un altro animaletto molto colorati?»; «Cosa vedete in particolare qui, adesso, dove ci troviamo?»; «Pensate anche voi che l'occhio sia la parte del corpo più importante?».



Il testo della tavola 5 si trova sul retro della tavola 4.

QR-code: *Il picchio che picchia*

5

Nella presentazione di questa sequenza è bene che i bambini vengano introdotti fin da subito nel nuovo campo percettivo dell'udito. Grazie al QR-code con il suono del picchio che batte sulla corteccia degli alberi, si accompagna la lettura e l'ascolto del suono con il gesto di tendere l'orecchio verso il ticchettio e avvicinare anche una mano all'orecchio, così come fa Marilù nell'illustrazione. Eventualmente si può proporre ai bambini di riprodurre il suono del picchio durante la lettura battendo due legnetti con vari ritmi, toni e intensità.



Il testo della tavola 6 si trova sul retro della tavola 5.

QR-code: Ascolta i suoni

6

Nella lettura di questa sequenza della storia e nella proposta dei suoni a essa collegati (cinguettare di uccelli, vento che soffia, cane che abbaia), è utile porre l'accento sulla competizione che si apre tra i sensi («L'occhio? Ma chi si crede di essere?»), iniziando a stimolare nei bambini non solo la curiosità su chi sia veramente il più importante, ma anche il dubbio che forse non è solo l'occhio a darci la possibilità di scoprire il mondo («Basta spegnere la luce e l'occhio non riesce a vedere più niente!»).



Il testo della tavola 7 si trova sul retro della tavola 6.

QR-code: Filastrocca «Che giornata eccezionale»

7

Dopo aver ascoltato la filastrocca cantata dall'albero «Che giornata eccezionale», fate una breve pausa ponendo ai bambini alcune semplici domande: «Avete visto com'è importante anche l'udito?»; «Quanti suoni possiamo ascoltare adesso! Chi vuole dire quali sono?»; «Avete sentito cosa dice l'albero? Non bisogna alzare troppo il volume. Perché?». A fine lettura suggerite dieci secondi di silenzio e poi chiedete loro che suoni hanno sentito. Oppure, dopo aver cercato delle immagini, chiedete di riprodurre il suono (piano, forte, lento, veloce, lontano, vicino).



Il testo della tavola 8 si trova sul retro della tavola 7.

QR-code: Rilassiamoci

8

Accompagnati dal sottofondo musicale rilassante fornito dal QR-code, evidenziate con la gestualità le espressioni della protagonista quando si sente molto stanca (sbadiglia, si stiracchia) e quando esclama la sua meraviglia per la morbidezza del muschio. A fine lettura, se si sceglie un percorso a step, chiedete ai bambini di descrivere qualcosa di soffice che hanno accarezzato. Portate in classe dei gomitolini di lana e ritagli di stoffa ordinandoli dal più al meno morbido.

9



Il testo della tavola 9 si trova sul retro della tavola 8.

QR-code: *Senti che morbido*

In questa parte della narrazione suggeriamo di porre l'accento sulla meraviglia della protagonista per l'arrivo di un nuovo strampalato personaggio. Questa volta si tratta di una parte del corpo, il dito, che non è deputata a svolgere da sola il compito sensoriale, perché lo condivide con tutta la nostra pelle. È bene, quindi, che si ponga l'accento sulla frase: «Secondo te chi è che ti fa sentire la morbidezza? La tua pelle!» e sull'allargamento della competizione tra i sensi: «Quei presuntuosi!» (rivolgendosi a occhio e orecchio).

10



Il testo della tavola 10 si trova sul retro della tavola 9.

QR-code: *Filastrocca «lo rimango un po' stupito»*

Proponiamo ai bambini l'ascolto della filastrocca cantata dall'albero «lo rimango un po' stupito». Successivamente, per pochi minuti, portiamoli a riflettere sulle sensazioni tattili che si possono trovare nel contesto classe, proponendo alcuni contrasti percettivi (morbido-duro, liscio-ruvido, caldo-freddo) riguardanti oggetti presenti nell'ambiente (potete farli cercare a loro o selezionarli e proporli voi).

11



Il testo della tavola 11 si trova sul retro della tavola 10.

QR-code: *Le fragoline dolcibuone*

Nella lettura di questa sequenza narrativa è consigliabile accentuare, anche con l'atteggiamento e la postura del corpo, il momento in cui Marilù avverte la fame. Sottolineate la sorpresa per il profumo delle fragole, accompagnandola con il gesto di annusare l'aria intorno per trovare l'origine di quell'odore così buono. Allo stesso modo, accentuiamo il piacere dato dal sapore mentre Marilù assaggia e mastica le fragole dolcibuone. I suoni del QR-code vi aiuteranno a creare la giusta atmosfera.

12



Il testo della tavola 12 si trova sul retro della tavola 11.

QR-code: *Snif e gnam*

In questa sequenza consigliamo di porre l'accento sulla competizione tra i due nuovi personaggi. Differenziando con effetti buffi le voci di naso e bocca, comunichiamo il senso dell'importanza del ruolo di ciascuno dei due nella percezione sensoriale. Marilù resta perplessa, la sua espressione è quasi rassegnata nel prevedere i discorsi dei due personaggi entrati in scena e, infatti, dice con tono scherzoso: «Scommetto che mi volete dire che siete voi le parti più importanti del nostro corpo!».

13



Il testo della tavola 13 si trova sul retro della tavola 12.

QR-code: *Filastrocca «Son sicuro non è un caso»*

A questo punto Marilù è veramente sconcertata («A chi devo credere, amico mio? Chi è più importante?»). Mentre facciamo ascoltare ai bambini la filastrocca dell'albero che riguarda le grandi capacità di naso e bocca, accompagniamo con la gestualità la meraviglia per i vari odori e sapori a cui si fa cenno. In conclusione, con un'espressione di gioia, sottolineiamo l'annuncio dell'albero riguardo alla festa di compleanno che si sta per svolgere. A fine lettura si può chiedere ai bambini qual è la cosa più buona e quella più cattiva che abbiano mai assaggiato.

14



Il testo della tavola 14 si trova sul retro della tavola 13.

QR-code: *Filastrocca «Tanti auguri Marilù»*

Date alla svolta finale del racconto un tono prima festoso, con la presenza di tutti i cinque sensi, e poi esplicativo di quello che è il messaggio della storia. Fate ascoltare la filastrocca dell'albero e, alla sua conclusione, invitate i bambini alla riflessione con delle domande-stimolo. In particolare chiedete loro di spiegare liberamente il significato dei versi: «E se i sensi sono cinque, hanno qualità distinte, a ciascuno il suo lavoro però insieme è un gran bel coro!» e di rispondere alla domanda conclusiva: «Allora, bambini, qual è il senso più importante?».

Attività sul senso della vista

Bianco come la pece e... nero come la neve!

Obiettivo

Giocare con i colori.

Materiali

Fogli bianchi, pastelli, matite, pennarelli.

Descrizione dell'attività

Si tratta di un divertente gioco dei contrasti e dei paradossi. Ogni bambino disegna sul proprio foglio una serie di 10 oggetti (il numero può essere scelto in base alle competenze del gruppo) o elementi vari, compresi animali o piante. Ciascun bambino può scegliere liberamente quali colori utilizzare per colorarli, con l'assoluto divieto di utilizzare il colore che questi hanno nella realtà. Ad esempio, il limone può essere colorato di rosso, viola, rosa, ma mai di giallo o verde. Il foglio con i disegni colorati in modo bizzarro viene poi presentato ai compagni, che rimettono le cose a posto. Il bambino autore dei disegni annuncia: «Il mio limone è viola!». Gli altri bambini rispondono (liberamente, in coro, oppure a turno): «Ma no! Che dici? Il limone è giallo!».

Varianti

Questo gioco, sempre molto divertente per i bambini, offre numerosi spunti anche per altre attività. In particolare è possibile costruire delle mini-carte da gioco tematiche che contengano, ad esempio, un certo numero di animali

disegnati a matita e non colorati (se ne possono trovare moltissimi in Internet, attraverso un comune motore di ricerca). Le mini-carte vengono distribuite ai bambini, che possono colorare gli animali raffigurati utilizzando qualsiasi colore non realistico. Ciascun bambino tiene le sue carte senza farle vedere agli altri e poi chiede, ad esempio: «Indovinate di che colore è il mio elefante!». Chi riesce a indovinare ha la possibilità di vincere la carta in questione, a patto però che riesca anche a dire con precisione qual è il colore reale di quell'animale. Alla fine, chi ha conquistato più carte è il vincitore del gioco.

Scopriamo l'intruso

Obiettivo

Imparare le categorie degli elementi.

Materiali

Riviste tematiche illustrate, fotografie, disegni, carte disegnate.

Descrizione dell'attività

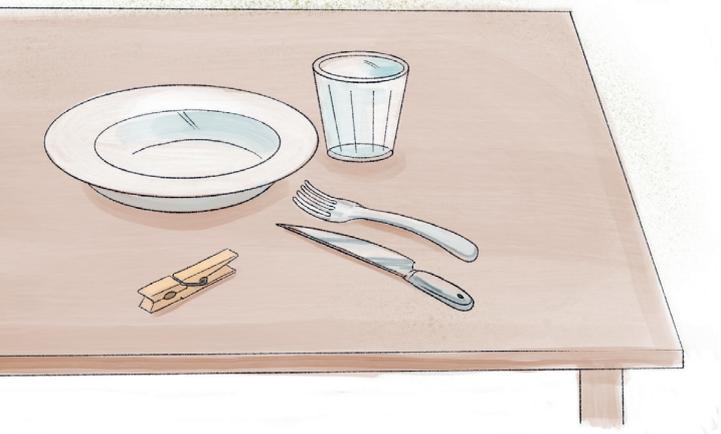
Vengono preparati alcuni gruppi di immagini riguardanti ciascuno un particolare tema o una particolare categoria di elementi (animali, piante, automobili, calciatori, personaggi di un cartone animato, giocattoli, ecc.). Al bambino viene proposto uno di questi gruppi, dove è stata inserita un'immagine non pertinente (con funzione di intruso). Il bambino deve tro-

varla, spiegare perché quell'immagine è stata inserita in modo errato e precisare in quale altro gruppo starebbe meglio. Tale attività può essere calibrata a seconda delle capacità e delle conoscenze acquisite via via dal bambino. La suddivisione in gruppi di animali, ad esempio, può seguire la successione:

- categoria animali, con intruso un albero;
- categoria mammiferi, con intruso un pesce;
- categoria cani (varie razze), con intruso un gatto.

Varianti

Le principali varianti a questa attività consistono nell'utilizzare categorie di oggetti reali al posto delle immagini e nel variare i contesti in cui essa si svolge. Ad esempio, si possono disporre sul tavolo forchetta, coltello, cucchiaio, piatto, bicchiere, tovagliolo e molletta per i panni. Anche in questo caso, il bambino deve individuare l'oggetto non pertinente alla categoria, precisando in quale categoria di oggetti dovrebbe essere inserito e fornendo altri esempi di oggetti assimilabili, per funzione, all'intruso (ad esempio, la molletta per i panni può essere associata al detersivo, alla lavatrice, allo stendino, ecc.). Ancora, si può proporre ai bambini di disegnare se stessi in un insieme di una categoria aggiungendo un intruso. Il disegno è poi mostrato ai compagni che devono individuare l'intruso.



Ricordo ciò che ho visto?

Obiettivo

Ricostruire un'immagine.

Materiali

Un disegno o un'immagine che contengano molti elementi diversi.

Descrizione dell'attività

Si tratta di un'attività molto utile per esercitare la memoria visiva. È sufficiente procurarsi una o più immagini (fotografie o disegni) in cui siano rappresentati molti elementi con caratteristiche diverse ma appartenenti a uno stesso contesto ambientale. Il bambino osserva l'immagine con attenzione per un paio di minuti, cercando di memorizzare più dettagli possibile (elementi e caratteristiche di forma, colore, posizione). Poi si copre l'immagine e gli si chiede di ricordare quello che ha visto, senza mai interromperlo. Solo in un secondo momento può essere utile rivolgergli delle domande mirate per stimolarlo a ricordare qualche particolare.

Varianti

Come tappa intermedia, si può far vedere un'immagine, poi coprirla e chiedere al bambino di ricostruirla partendo da una parte del disegno che gli viene mostrata, attorno alla quale deve ricostruire l'intera figura.

Un'altra modalità utile e divertente è quella di chiedere al bambino di disegnare su un foglio bianco gli elementi presenti nell'immagine. Quando il bambino avrà terminato il suo disegno, sarà interessante fare un confronto tra il suo lavoro e l'immagine di partenza.

Attività sul senso dell'udito

Salvataggio in mare

Obiettivo

Localizzare i suoni.

Materiali

Foulard scuro per bendare il bambino.

Descrizione dell'attività

È importante che l'ambiente in cui si svolge l'attività non sia rumoroso, che ci sia sufficiente spazio libero e che non siano presenti ostacoli pericolosi per il bambino bendato. Si tratta di un gioco in cui un bambino svolge il ruolo di «rimorchiatore di salvataggio» e un altro bambino, oppure un adulto, rappresenta una nave in panne in mezzo al mare che ha bisogno di aiuto. Il bambino «rimorchiatore», che ha il compito di salvare la nave in pericolo, viene bendato e posizionato al centro della stanza (gli si può dare un salvagente per aiutare la drammatizzazione). La nave in pericolo emette un breve suono che ha lo scopo di segnalare la propria posizione. Per questo scopo possono essere scelti vari tipi diversi di suoni: la voce (dicendo una breve frase del tipo: «Aiuto, siamo in pericolo!»), un campanellino fatto suonare per pochi secondi, lo schiacciare delle dita o il battito delle mani ripetuto per due o tre volte, ecc. Il bambino bendato, cercando di localizzare la posizione da cui proviene il suono, si sposta nella stanza fino a raggiungere e toccare la nave in pericolo. In questo modo il

salvataggio è compiuto. In caso di difficoltà di localizzazione, il soccorritore può richiedere la ripetizione del suono per meglio dirigersi nella giusta direzione.

Varianti

Se si giocasse con più bambini, si possono disporre nell'ambiente più navi in pericolo che emettono il loro segnale alternativamente. Il bambino soccorritore, in tal caso, localizza i singoli suoni e raggiunge le navi.

Mi muovo con i suoni

Obiettivo

Abbinare i suoni ai movimenti.

Descrizione dell'attività

Si tratta di un'attività motoria in cui vengono abbinati a differenti suoni diversi movimenti del corpo. Prima di iniziare, si forniscono le necessarie indicazioni di abbinamento suono-movimento. È consigliabile cominciare con non più di tre suoni e aumentare il numero dei segnali sonori man mano che si procede con l'attività. Facciamo un esempio, con la raccomandazione di utilizzare il più possibile la fantasia per proporre suoni e movimenti originali e divertenti. L'adulto o il bambino che fa da guida e dà le indicazioni dice a voce alta: «Op, op, op» e i bambini corrono liberamente nello



spazio. Al comando: «Boing, boing, boing» i bambini saltellano in avanti a piedi uniti. Quando la guida grida: «Stanchi!», i bambini si siedono a terra a gambe incrociate. Si prosegue alternando i tre comandi in modo casuale, sempre più velocemente, e poi si inserisce un quarto comando come, ad esempio: «Bau, bau, bau», che significa procedere a quattro zampe come un cagnolino. Poi, ancora, si inseriscono altri comandi vocali, come: «Sonno!», e ci si distende a terra; «Frutta!», si spingono le braccia verso l'alto come a voler cogliere i frutti da un albero; «Passeggiata!», i bambini camminano lentamente; «È tardi!», i bambini camminano più velocemente; «Gambero!», i bambini camminano all'indietro; «Amico!», i bambini corrono verso un compagno e lo abbracciano, e così via.

Varianti

Alcune varianti di questo gioco possono risultare veramente molto divertenti.

Una può essere quella di utilizzare come segnali sonori i versi degli animali, dando preventivamente le indicazioni sui movimenti ad essi abbinati (chiaramente il più possibile somiglianti all'andatura o a una caratteristica dell'animale stesso).

Il cane fa bau, il gatto fa miao, il pesce... non fa niente!

Obiettivo

Ricordare e imitare i suoni.

Materiali

Un foulard scuro per bendare il bambino.

Descrizione dell'attività

Si tratta di un gioco di imitazione in cui l'importante non è tanto saper imitare alla perfezione i suoni che vengono richiesti, ma piuttosto di ricordarne la corretta sequenza. Anche in questo caso è bene partire con una serie breve, per poi aumentare il numero man mano che si procede con il gioco. Facciamo un esempio. L'adulto, oppure il bambino, che guida l'attività propone una serie di quattro elementi dicendo: «Treno, cane, moto, uccellino».

Il bambino bendato imita nell'ordine prima il suono del treno, poi il verso del cane, poi la moto e infine l'uccellino.

In seguito si aggiungono altri due suoni alla volta, stimolando così la memoria uditiva. È importante che vengano scelti, almeno all'inizio, elementi con un loro suono ben connotato e conosciuto, eliminando le ambiguità di suoni troppo simili tra loro. All'inizio dell'attività è utile fare riferimento ad ambiti sonori vicini alle esperienze dei bambini, come ad esempio i versi degli animali.

Varianti

Questo gioco si presta molto bene a una vera e propria competizione a squadre, in cui risulta vincitore il gruppo che ha indovinato più suoni proposti dagli avversari.

Attività sul senso del tatto

Senza tatto... divento matto!

Obiettivo

Scoprire l'importanza del tatto.

Materiali

Guanti di lana, foulard scuro per bendare il bambino, oggetti vari di diversi materiali (alcuni possibilmente conosciuti dal bambino, come libro, matita, palla, ecc.), taccuino e penna per registrare i risultati delle prove.

Descrizione dell'attività

Il gioco ha lo scopo di far scoprire al bambino l'importanza del senso del tatto. A questo scopo si utilizzano due particolari accorgimenti:

- si inibisce l'intervento sostitutivo della vista, attraverso il bendaggio del bambino;
- si rendono meno efficaci le percezioni tattili attraverso l'uso di guanti di lana.

L'attività viene svolta seguendo queste fasi operative:

1. per evitare disagio e senso di frustrazione si spiega al bambino che durante il gioco incontrerà delle difficoltà nel riconoscere gli oggetti, ma che ciò è assolutamente normale;
2. il bambino viene bendato e gli si fanno indossare i guanti di lana;
3. si sottopongono al bambino diversi oggetti per il riconoscimento attraverso il contatto con le mani. La presenza dei guanti di lana rende l'attività molto più difficile;



4. si annotano in una tabella le diverse prove di riconoscimento effettuate;
5. dopo aver fatto togliere i guanti, si fa ripetere la prova (con tutti gli oggetti), annotando ancora i risultati ottenuti;
6. si chiede al bambino quali sono state le sensazioni provate nei due tipi di prove e si riflette insieme sull'importanza del senso del tatto.

Varianti

Questa attività acquista maggiore valore se a svolgerla sono più bambini insieme. Essi, infatti, possono a turno scegliere gli oggetti da sottoporre a un compagno, annotare i risultati delle prove, arricchire la discussione e la fase di verbalizzazione discutendo sulle sensazioni provate durante l'attività e sull'importanza del senso del tatto.

Il bosco è liscio o ruvido?

Obiettivo

Distinguere il liscio, il ruvido e l'arrotondato.

Materiali

Non occorrono materiali particolari.

Descrizione dell'attività

Per questa attività è sicuramente utile scegliere un contesto all'aperto, dove il bambino può esplorare l'ambiente e individuare gli elementi presenti in base alle indicazioni che gli vengono fornite. Le caratteristiche da proporre per la ricerca sono: il liscio, il ruvido e la forma arrotondata.

I bambini, che in questo caso non vengono bendati, si mettono alla ricerca di oggetti lisci, ruvidi e arrotondati e li raccolgono. Ambienti ideali per l'attività sono un bosco, i giardini pubblici, ma anche una spiaggia oppure uno spazio aperto in montagna. Il gioco può essere svolto da più bambini contemporaneamente, ad esempio raggruppati in squadre che si sfidano nella ricerca del maggior numero di elementi.

Varianti

Se non si ha la possibilità di svolgere questa attività all'aperto, è possibile pensare a una variante da svolgere a scuola. In questo caso, è necessario preparare una serie di oggetti con le diverse caratteristiche (liscio, ruvido, arrotondato) e proporre ai bambini di individuarli. Gli oggetti devono essere disposti sul pavimento, ma anche su tavoli o dentro gli armadietti, e l'insegnante inviterà a cercarli dappertutto per trovarne il maggior numero possibile.

Il memory tattile

Obiettivo

Trovare le coppie con il tatto.

Materiali

Fogli di cartoncino, materiali con particolari caratteristiche (come ovatta, carta vetrata o lucida, corteccia di albero, carta di alluminio per alimenti, carta assorbente da cucina, carta crespa, pastina per minestre, riso, ecc.), foulard scuro per bendare il bambino.

Descrizione dell'attività

I bambini sono chiamati a svolgere un lavoro suddiviso in due fasi: una preparatoria, in cui vengono costruiti i materiali, e una di gioco, in cui viene esercitata la memoria tattile. Inizialmente, i bambini devono ritagliare piccole carte gioco utilizzando il cartoncino. Sui cartoncini vanno poi incollati i diversi materiali, in modo da formare coppie di carte uguali da utilizzare per il memory tattile. Una volta preparati i cartoncini in rilievo (almeno 8 copie), questi vengono disposti scoperti davanti al bambino bendato che ne prenderà uno tra le mani. Attraverso l'esplorazione tattile, cercherà di individuare di quale materiale si tratta e poi di trovare l'altra carta in rilievo uguale, formando quindi la coppia.

Varianti

Anche questa attività può essere proposta sotto forma di gioco competitivo nel quale si sfidano due o più bambini che si alternano nell'esplorazione delle carte. Lo svolgimento del gioco segue le regole del memory: il bambino che trova una coppia si tiene le carte corrispondenti e vince chi conquista più carte.

Attività sui sensi di gusto e olfatto

Le noccioline sono salate, le caramelle... no!

Obiettivo

Riconoscere le caratteristiche degli alimenti.

Materiali

Vari tipi di alimenti (scelti in base alle loro caratteristiche di sapore e consistenza), foulard scuro per bendare il bambino, bottiglia d'acqua naturale.

Descrizione dell'attività

Questa attività ha lo scopo di individuare in maniera più analitica le principali caratteristiche degli alimenti.

In via preventiva, vanno analizzate, spiegate o ricordate, a seconda dei casi, quelle che possono essere le caratteristiche generali degli alimenti, in particolare:

- dolce/amaro
- salato/insipido
- molle/duro
- crudo/cotto
- umido/asciutto
- caldo/freddo.

Il bambino bendato assaggia uno alla volta gli alimenti che gli vengono proposti e, oltre a riconoscere di cosa si tratta, dice quali sono le caratteristiche. Se, ad esempio, gli viene proposta una patatina fritta (di quelle vendute nei sacchetti), potrà dire: «È una patatina, è salata,

è dura, è cotta, è asciutta». Nella scelta degli alimenti da proporre dovranno essere privilegiati quelli con più caratteristiche che li contraddistinguono.

Consigliamo ad esempio: marmellata, caramelle, torta al cioccolato, cacao, pompelmo, limone, mela verde, aceto, mirtillo, yogurt, formaggio, torrone duro alle mandorle, noce di cocco, banana, fragole, patatine fritte, pane, cracker salati e non, pizza, ecc. Se la scuola non prevede che vengano portati alimenti dall'esterno, si può utilizzare il momento della merenda o del pranzo.

Varianti

La modalità «gioco competitivo» di questa attività risulta particolarmente divertente. Si possono sfidare due o più bambini, oppure più squadre e vengono assegnati 5 punti per il riconoscimento di un alimento e 1 punto per ogni sua caratteristica individuata correttamente.

Ricette matte

Obiettivo

Associare cibi e odori.

Materiali

Fogli di cartoncino, colori di diverso tipo, volantini pubblicitari dei supermercati, forbici, colla e, se possibile, un copricapo da cuoco!

Descrizione dell'attività

Anche i sensi del gusto e dell'olfatto si prestano bene al gioco degli assurdi e dei paradossi. In questa attività viene proposto ai bambini di inventare una ricetta il più possibile strampalata. Il cuoco matto, infatti, può fare tutto, anche mettere insieme la marmellata con la polenta, oppure il parmigiano con la cioccolata. Il gioco è molto semplice: il bambino (è meglio se si gioca in tanti) ritaglia dai volantini pubblicitari dei supermercati le immagini degli alimenti che vuole utilizzare per la sua ricetta matta. Poi li incolla sul foglio, nella quantità e nell'ordine in cui vorrebbe sistemarli in una ipotetica padella e inventa un nome adatto alla ricetta. Infine, chiederemo al bambino di dirci che odore matto ha il cibo matto preparato, facendo un paragone con qualche fantasioso odore conosciuto oppure inventato (ad esempio, «Questo cibo odora di dente cariato di balena!»).

Varianti

Questo gioco può essere ancora più divertente se accompagnato da un'attività di manipolazione. È possibile utilizzare plastilina o una qualunque pasta colorata da modellare. In questo modo si preparano i singoli ingredienti o cibi che poi si mescolano in modo bizzarro per creare la ricetta matta!

La pagella dei sapori e degli odori

Obiettivo

Stimolare i bambini a riconoscere e dichiarare i propri gusti personali.

Materiali

In questa attività è sufficiente che ciascun bambino abbia tre cartoncini: uno con disegnata una faccina allegra, uno con una faccina neutra e uno con una faccina triste.

Descrizione dell'attività

I bambini potranno votare una serie di sapori e odori attraverso uno dei tre cartoncini che hanno a disposizione. Se un sapore o un odore piace molto devono alzare il cartoncino con la faccina allegra, se, al contrario, quell'odore o quel sapore non piace affatto devono esibire la faccina triste. Deve essere invece esibita la faccina neutra se si resta indifferenti. Spiegata la parte relativa alla votazione, l'insegnante inizia a leggere una lista di cibi o elementi di altro tipo, chiedendo di esprimere un giudizio rispetto a un sapore o a un odore, ad esempio: «Il sapore della cioccolata», «L'odore dei cavoli bolliti», «L'odore del dopobarba», «Il sapore dei fagioli», ecc.

Per ciascuna delle richieste i bambini votano, scegliendo la faccina che esprime il loro giudizio. Dopo ogni votazione, l'insegnante conta e annota il numero dei giudizi positivi, di quelli negativi e di quelli neutri. Ogni giudizio positivo aggiunge un punto a quel sapore o a quell'odore, ogni giudizio negativo toglie un punto, mentre il giudizio neutro lascia le cose come stanno. In questo modo è possibile stilare una classifica dei sapori e degli odori e proclamare il sapore e l'odore vincitori della gara.

Varianti

Una variante è di far proporre a ciascun bambino tre o più sapori e odori, in modo da sottoporli al giudizio degli altri. In questo caso non c'è più un conduttore del gioco a elencare sapori e odori, ma a farlo sono a turno i bambini stessi.

Rielaborare la narrazione di Marilù

Un'attività molto stimolante e divertente per i bambini, dopo che hanno ascoltato e osservato la storia di Marilù e i cinque sensi, è quella di rielaborare e modificare la narrazione. In particolare, è possibile invitare i piccoli spettatori a intervenire su tre elementi principali: il contesto, il finale e i personaggi.

Contesto

Per quanto riguarda la modifica del contesto, l'insegnante propone l'attività attraverso domande-stimolo come: «Dove si svolge la storia di Marilù e i cinque sensi? Nel bosco, esatto. Vogliamo provare a immaginare la stessa storia in un posto diverso? Pensateci...». È possibile poi proporre qualche spunto in più: «Immaginate che invece di trovarsi nel bosco, Marilù si trovi, ad esempio, in un negozio. Che tipo di negozio possiamo scegliere? Oppure quale altro posto? Pensateci...», lasciando sempre l'iniziativa e lo sforzo di immaginazione ai bambini. Una volta trovato un contesto diverso particolarmente stimolante (una spiaggia, lo spazio, un altro pianeta, il fondo del mare, la scuola, ecc.), i bambini, con l'aiuto dell'adulto, ricostruiscono e raccontano la storia di Marilù

e dei cinque sensi ambientata e riadattata nel nuovo contesto. È importante, in questa fase, lasciare spazio alle fantasiose proposte dei bambini, ricordando loro, però, qual è la consegna: cambiare il contesto senza modificare gli avvenimenti della narrazione originale.

Finale

Successivamente si propone di cambiare anche il finale della storia, chiedendo ai bambini prima di ricordare il finale così com'è nella storia originale e poi di inventarne uno nuovo: «Alla fine, quindi, l'albero delle filastrocche organizza una grande festa di compleanno per la sua amica Marilù. Vogliamo provare a cambiare il finale, che ne dite? Cosa può accadere alla fine?». Anche in questo caso, dopo aver lasciato spazio alle idee e alle proposte dei bambi-



ni, se necessario, si possono aggiungere altri stimoli che, tuttavia, lascino ai bambini stessi la possibilità di decidere e di adoperare le loro scelte creative: «Bambini, vogliamo immaginare che alla fine l'albero delle filastrocche organizza un bellissimo gioco per Marilù e i suoi amici cinque sensi? Di quale gioco si potrebbe trattare? Che ne dite? Oppure vi viene in mente un altro finale ancora?».

Personaggi

Il terzo ambito di rielaborazione della storia riguarda i personaggi. È bene, in via preliminare, ripetere insieme ai bambini l'elenco dei personaggi della storia originale: «Proviamo a fare l'elenco di tutti i personaggi della storia di Marilù. Bene! Vogliamo ora provare ad aggiungere un altro? Uno inventato, un personaggio qualsiasi. Che ne dite?».

Se necessario si forniscono ulteriori suggerimenti: «Si può trattare di un personaggio che esiste veramente, come un animaletto, ad esempio.

Oppure possiamo scegliere un personaggio inventato, immaginario, che nella realtà non esiste. Che ne dite? Avete qualche idea?». Fatta la scelta, si riflette liberamente su come la storia può cambiare con la presenza del nuovo personaggio.

Al termine di questa attività, l'insegnante guida i bambini nel riassumere tutte le modifiche apportate al racconto, narrando ad esempio la storia di una bambina di nome Marilù che incontra e scopre i cinque sensi sul fondo del mare, conosce un nuovo amico, il fantasmio Jimmy, e nel finale gioca a nascondino con tutti i personaggi della storia. Oppure quella di un viaggio nello spazio in cui Marilù scopre le percezioni sensoriali su nuovi pianeti in cui incontra un cagnolino dal super-olfatto che gli presenta altri animaletti specializzati ciascuno in un ambito sensoriale diverso.

Insomma, rielaborare e modificare la storia originale deve consentire ai bambini di divertirsi, imparare, inventare ed esercitare liberamente la propria fantasia.



Creare nuove narrazioni

Un'altra attività stimolante e divertente per i bambini è quella di creare nuove storie da presentare con il kamishibai. Si può trarre ispirazione dal tema presentato dalla vicenda di Marilù, lasciando però spazio all'inventiva personale, oppure dar vita a storie che prescindano dal tema della percezione e dei cinque sensi e che lascino liberi i bambini di trattare altri argomenti. È possibile organizzare l'attività in modalità individuale, oppure in coppie o piccoli gruppi, limitati a massimo tre componenti. È quindi possibile distinguere due modalità operative: costruire una nuova storia sui cinque sensi e su un tema libero.

Costruire una nuova storia sui cinque sensi

Obiettivo

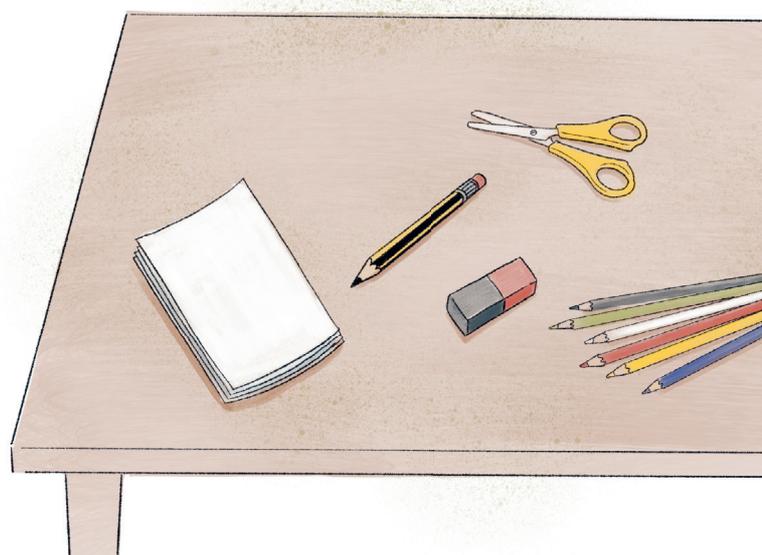
Esercitare la capacità narrativa per elaborare una storia su un argomento preciso e riuscire a raccontarla ai compagni utilizzando lo strumento del kamishibai.

Materiali

Fogli bianchi, matita, gomma e colori di diverso tipo, un sacchetto con immagini di diversi ambienti (che saranno il setting della storia), un sacchetto con immagini di diversi personaggi.

Descrizione dell'attività

In una prima fase può essere utile strutturare l'attività in modo da fornire ai bambini gli elementi essenziali per inventare e costruire una storia. Per prima cosa, è necessario mettere in evidenza il tema della narrazione, cioè i cinque sensi, facendoli nominare dagli stessi bambini e invitandoli a ricordare la funzione di ciascuno di essi. In secondo luogo si illustrano i materiali a disposizione e si spiega la consegna:



inventare una storia, utilizzando un contesto e alcuni personaggi tra quelli a disposizione nei due relativi sacchetti.

I bambini, a questo punto, possono individuare volontariamente, tra le diverse opzioni offerte, un contesto e dei personaggi, oppure pescarli casualmente. Con il nuovo contesto e i nuovi personaggi, i bambini inventano e disegnano sui fogli una storia sui cinque sensi.

Si chiede loro di realizzare su un foglio cosa accade all'inizio della storia. Poi devono disegnare su altri fogli cosa accade di importante durante lo sviluppo, fino a realizzare in un ulti-

mo foglio il finale, colorando poi tutti i disegni. In questo modo, i bambini illustrano gli avvenimenti essenziali della narrazione e raccontano a voce, successivamente, il racconto che hanno prodotto inserendo via via i fogli all'interno del kamishibai. È importante che tutti i bambini che partecipano all'attività abbiano la possibilità di presentare con il kamishibai i loro fogli disegnati e di raccontare la storia.

Costruire una nuova storia su un tema libero

Obiettivo

Esercitare la capacità narrativa, con fantasia e creatività, per elaborare una storia su un tema libero e riuscire a raccontarla ai compagni utilizzando lo strumento del kamishibai.

Materiali

Fogli bianchi, matita, gomma e colori di diverso tipo.

Descrizione dell'attività

L'attività inizia spiegando ai bambini che dovranno inventare e costruire una storia su un tema libero, per poi condividerla e raccontarla ai compagni.

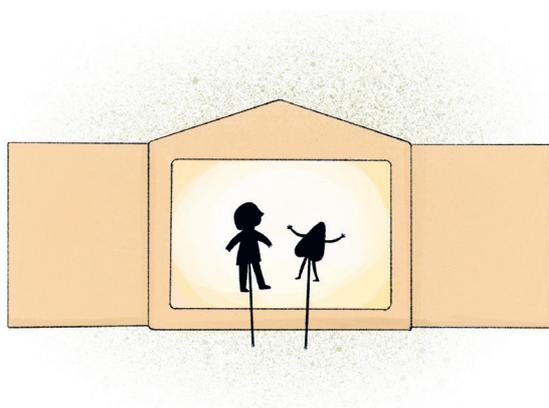
È consigliabile non fornire suggerimenti o elementi di aiuto per la scelta del contesto e dei personaggi.

Per questo, sono gli stessi bambini a sceglierli individualmente o in piccolo gruppo, a seconda della modalità adottata per svolgere il lavoro.

Si può trovare ispirazione sui libri illustrati che trattano di flora e fauna, grazie ai disegni molto particolareggiati e alle immagini di alberi, fiori e animali, ecc.

L'obiettivo è quello di creare una situazione iniziale della narrazione e di disegnarla su un primo foglio. Successivamente si invitano i bambini a costruire lo sviluppo della storia, disegnandolo in varie sequenze su diversi fogli, fino ad arrivare al disegno del finale.

Tutte le tavole, disegnate e colorate, vengono poi presentate con il kamishibai e raccontate a voce dai bambini che hanno realizzato il racconto.



Teatrino delle ombre

Si possono utilizzare i personaggi ritagliati per dare vita a un «teatrino delle ombre». Basterà puntare delle luci per illuminare il kamishibai dal retro e muovere i personaggi posizionati su bastoncini o cannuce tra la luce e il foglio bianco. È possibile creare nuovi protagonisti o elementi aggiuntivi per personalizzare la scena.

Drammatizzare la storia di Marilù

Con i personaggi cartonati (Marilù, albero, farfalla, picchio, occhio, orecchio, dito, bocca, naso) e lo sfondo del bosco i bambini possono realizzare la loro drammatizzazione della storia di Marilù e i cinque sensi. A tale scopo si fornisce per ogni scena (corrispondente a una tavola nella narrazione della storia) un breve copione con le battute dei personaggi (massimo due a personaggio per ogni scena). I QR-code posizionati sul retro delle tavole forniscono suoni e filastrocche utili per rappresentare al meglio il racconto.

1

Amico albero

Marilù: «Questo bosco è bellissimo! Ci sono tanti alberi. Il mio preferito è l'albero delle filastrocche!».

Albero: «Ciao, mia cara! Come stai Marilù?».

Marilù: «Sto benissimo! Sono proprio felice di fare una bella passeggiata nel bosco».

Albero: «Ah, come ti capisco! Vai, vai! Vedrai quante cose nuove potrai imparare oggi!».

2

Farfalla arcobalena

Marilù: «Vorrei proprio incontrare una farfalla arcobalena. È bellissima! L'ho vista disegnata in un libro della nonna».

Farfalla: «Flop, flop, flop, flop».

Marilù: «Eccola! Eccola! Una farfalla arcobalena! Che meraviglia! Sulle sue ali ci sono tutti i colori del mondo!».

3

Signor occhio

Marilù: «Oh, ma questo proprio non me l'aspettavo! Buongiorno signor occhio!».

Occhio: «Buongiorno!».

Marilù: «Scusa, ma dove vai tutto solo?».

Occhio: «Posso andare dove mi pare! Io sono la parte più importante del corpo. Sono io che ti faccio vedere il tramonto e altre bellissime cose».

4

Continua a camminare

Albero: «Cosa ti ha detto l'occhio, Marilù?».

Marilù: «Che lui è la parte del corpo più importante».

Albero: «L'occhio ti fa vedere tantissime cose: i fiori, i colori, anche le balene! Non so se è la parte più importante, però. Continua a camminare nel bosco, incontrerai qualcun altro».

5

Il picchio

Marilù: «Voglio cercare un picchio Ticchet-tocche. Voglio sentire il suo ticchettio».

Picchio: «Ticchettocche, ticchetticche, ticchet-tocche, ticchetticche».

Marilù: «Eccolo, eccolo! Sento il suo ticchet-tare sugli alberi. Fantastico! Il picchio non si fa vedere, ma io posso sentirlo molto bene».

7

Giornata eccezionale

Marilù: «Albero! Ho incontrato un orecchio!».

Albero: «Che giornata eccezionale!».

Marilù: «L'orecchio dice che lui è il più importante tra i cinque sensi».

Albero: «L'orecchio ti fa sentire tutti i suoni del mondo, ma non sono sicuro che sia lui il più importante di tutti!».

9

Signor dito

Dito: «Ciao, hai sentito come è morbido il muschio? Puoi sentirlo grazie a me e a tutta la pelle del corpo, sai?».

Marilù: «Quindi questo vuol dire che tu sei...».

Dito: «Io sono la parte del tuo corpo più importante, senza dubbio!».

6

Signor orecchio

Marilù: «Oh! Ma questo è... un orecchio!».

Orecchio: «Buongiorno!».

Marilù: «Cosa ci fai da solo nel bosco?».

Orecchio: «Io sono il più importante dei cinque sensi e posso andare dove voglio. Sono io che ti faccio sentire il cinguettio degli uccellini, il soffio del vento e le voci dei tuoi amici».

8

Muschio morbido

Marilù: «Sono proprio stanca. Ma che bello! Qui per terra c'è un bel po' di muschio morbido! È soffice come l'ovatta! È morbidissimo, sembra di camminare su una nuvola! Che sensazione bellissima!».

10

Il più importante

Marilù: «Albero, a chi devo credere? Tutti dicono di essere la parte più importante!».

Albero: «In effetti il dito e la pelle sono importanti. Quindi un po' il dito ha ragione, ma non credo sia il più importante tra i cinque sensi. Continua a camminare nel bosco, Marilù. Vai!».

11

Che fame

Marilù: «È tanto che cammino tra gli alberi e adesso mi è venuta una gran fame! Sniff, sniff, sniff... Ma questo profumo mi sembra di conoscerlo già. Sì, sì, sono le fragoline dolcibuone, che fortuna! Come profumano e che sapore squisito hanno! Gnam, gnam, gnam».

12

Naso e bocca

Marilù: «E voi chi siete? Un naso e una bocca! Buongiorno, voi cosa avete da dirmi?».

Naso: «Hai mai sentito l'odore del pane appena sfornato? Lo puoi sentire grazie a me!».

Bocca: «L'odore del pane? Molto meglio il suo sapore. Sono io la più importante!».

Naso: «No, sono io il più importante!».

13

Festa a sorpresa

Marilù: «Non capisco! Chi è il più importante? L'occhio, l'orecchio, il dito, il naso o la bocca?».

Albero: «Cara Marilù, il naso e la bocca sono importantissimi. Ma non sono solo loro ad esserlo. Entra dalla porta che trovi sul mio tronco. Ho organizzato una festa per te».

Marilù: «Una festa? Sì, è vero, oggi è proprio il mio compleanno! Grazie albero delle filastrocche. Sei un vero amico!».

14

Assieme

Marilù: «Ma ci siete proprio tutti! Occhio, orecchio, dito, naso e bocca!».

Albero: «Sì, Marilù. Alla tua festa puoi vedere i tuoi amici, ascoltare le canzoncine, toccare i regali, sentire il profumo e il sapore della torta. Devi sapere che i cinque sensi sono tutti importanti. Se lavorano insieme, è più facile scoprire e conoscere tutte le cose che ci sono nel mondo».



Spettacolo finale

La conclusione del percorso didattico con il kamishibai può prevedere l'utilizzo del teatrino come base per lo spettacolo di fine anno, se previsto dalla programmazione didattica. I bambini hanno la possibilità di rappresentare davanti a un vero pubblico le storie che hanno creato, utilizzando le competenze acquisite nella narrazione orale.



www.erickson.it

Il Kamishibai Erickson è uno strumento unico e peculiare che permette di narrare storie caratterizzate da un contenuto didattico-educativo. Questo consente all'insegnante di collegare alla narrazione l'approfondimento di contenuti disciplinari o legati a competenze trasversali.

Nella presente guida vengono fornite indicazioni per l'utilizzo del kamishibai, tra le quali:

- suggerimenti per la lettura e la narrazione;
- istruzioni per preparare il setting e i rituali che accompagnano la lettura;
- attività che possono essere svolte in classe dopo la narrazione o in momenti successivi, collegando in tal modo momenti diversi dell'attività scolastica.

L'insegnante potrà trovare poi utili informazioni per attività inerenti alla percezione e ai cinque sensi, tema centrale della storia di Marilù:

- consigli per la lettura animata delle 14 tavole narrative;
- 12 laboratori sui cinque sensi;
- mini copione con le battute dei personaggi per drammatizzare la storia di Marilù.

