

# LA VALIGETTA DEL NARRATORE

A cura di Centro Zaffiria

QUADERNO  
DELLE ATTIVITÀ



Erickson

**L'AUTORE**

Il Centro Zaffiria promuove l'educazione ai media, sperimenta un uso divergente e poetico della tecnologia, sviluppa materiale didattico e giochi, progetta e realizza laboratori e iniziative per bambini e bambine, condivide idee e progetti con insegnanti e famiglie.

**PROGETTAZIONE E EDITING**

Alessandra Falconi (Centro Zaffiria)  
Silvia Larentis

**GRAFICA**

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

**ILLUSTRAZIONI**

Camilla Falsini

**COLLABORAZIONE**

Francesca Gottardi

**DIREZIONE ARTISTICA**

Giordano Pacenza  
Samuele Prosser

© 2018 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24

38121 Trento

Tel. 0461 950690

Fax 0461 950696

[www.erickson.it](http://www.erickson.it)

[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

ISBN: 978-88590-1733-2

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

*È consentita la fotocopiatura delle schede operative contrassegnate dal simbolo del © copyright, a esclusivo uso didattico interno.*



Finito di stampare nel mese di settembre 2018  
da Bieffe S.r.l. - Recanati (MC)

# PREMESSA

## PASSEGGIATA VISIVA NEGLI IMMAGINARI DEL MONDO

Ogni lingua permette di guardare il mondo in modo diverso: parole in traducibili ci permettono di scoprire cose che non immaginiamo. Simboli, segni e disegni del folclore popolare delle tante culture del mondo possono raccontarci storie nuove? Questo gioco vuol far appassionare i bambini e le bambine alle culture che abitano il mondo.

Se potessimo raccogliere tutti i racconti del mondo in un unico libro, avremmo un catalogo di storie capace di rispondere a ogni domanda. Alberto Manzi, il famoso maestro di *Non è mai troppo tardi* (Rai, 1960-1968), scriveva che favole e scienza sono accomunate dallo stesso desiderio di spiegare il mondo. Fanno lo stesso sforzo, con strumenti e modi diversi, per costruire un sistema coerente di significati.

Nella valigetta troverai una proposta di segni e immagini tratte dal folclore del mondo, rivisitate dall'illustratrice Camilla Falsini in un gioco ideato da Alessandra Falconi.

Perché il folclore? Lo definiamo come un deposito atavico, aperto e condiviso, di segni, simboli e significati da cui le persone attingono per dare un senso al mondo che incontrano nella quotidianità, per affrontare i cambiamenti, gli imprevisti, la trasformazione dal disordine all'ordine, per pensare la suddivisione tra bene e male.

Il folclore nutre ed è nutrito da miti e riti che cercano risposte alle grandi domande:

- Da dove veniamo?
- Dove andiamo?
- Cosa c'è al centro del mondo?
- Come spiegarsi l'arcobaleno?

Ogni cultura ha cercato risposte a queste e altre domande. Si tratta di un viaggio affascinante dentro le storie, le immagini, i decori e le grafiche di popoli che, anche se lontani tra loro, hanno cercato un senso al mondo in cui vivono e alle loro stesse vite.

Prova ne è il bisogno fondamentale di capire la realtà, in ogni tempo e luogo, che accomuna tutti gli esseri umani del mondo: le storie hanno il potere «di creare connessioni e strutture organizzando l'esperienza umana secondo un inizio, un proseguimento e una fine».<sup>1</sup> Per costruire un proprio spazio simbolico è importante che il bambino prenda l'abitudine e scopra il piacere della narrazione: «il suo racconto di sé (la sua identità narrativa) non potrà prescindere dalla qualità delle storie che avrà imparato a raccontare».<sup>2</sup>

Ai bambini e alle bambine curiosi di mondi vecchi e nuovi volevamo dare un gioco che permettesse di esplorare l'antico e raccontare il futuro. Con i segni, i simboli, le storie presi in prestito dalle culture che abitano (e hanno abitato) la Terra.

Scrivo Marco Dallari: «la sensibilità, di cui ciascuno di noi è dotato, deve alimentarsi di apparati simbolici attraverso un continuo, mai concluso, processo di alfabetizzazione. Con questo termine mi riferisco alla capacità di ciascuno di partecipare, il più attivamente e criticamente possibile, ai processi culturali tipici della comunità d'appartenenza».<sup>3</sup> Ci illudiamo, con questa valigetta, di aver dato un contributo nuovo e utile<sup>4</sup> affinché la sensibilità di ciascuno di noi possa arricchirsi del bisogno di culture altre, oltre alla propria, per poter partecipare alla vita e alla cultura delle nostre comunità con sguardo largo, giocoso, creativo e delicato. Questa proposta di immagini, su una selezione dal folclore

**1**  
Andrea Prandin  
in *Re-inventare la famiglia*, a cura di Laura Formenti, Apogeo, 2011 (cap. 6 - Posizionamenti estetici e ricerca della bellezza)

**2**  
Formenti, 2002, citato da Andrea Prandin

**3**  
Marco Dallari,  
*L'arte per i bambini*

**4**  
Si ringrazia Anna Maria Testa per i suoi importanti spunti sulla creatività

del mondo, «mentre sollecita la nostra sensibilità» contribuisce, nei bambini e nelle bambine, almeno in piccola parte, a dare forma al «modo di immaginare e di pensare, crea conoscenza del mondo e influenza il modo in cui ciascuno vede e interpreta, conosce il mondo stesso» e, aggiungiamo, impara ad amarlo.

Per le nostre classi, sempre più multiculturali: sono già un grande deposito di narrazioni e immagini, custoditi dai bambini e dalle bambine. Confidiamo che il gioco possa essere lo spunto per condividere favole e miti delle tante culture che arricchiscono le nostre scuole: moltiplicare le storie implica proporre nuove versioni della realtà.

Buon lavoro a ogni maestra e maestro.

Ti potrebbe essere utile dare a ogni gruppo un foglio A3 con una versione più piccola del tabellone. Puoi scaricare un pdf da stampare accedendo al link: **[risorseonline.erickson.it](http://risorseonline.erickson.it)** e inserendo questo codice: #####-####-####-####

# PRIMA PARTE

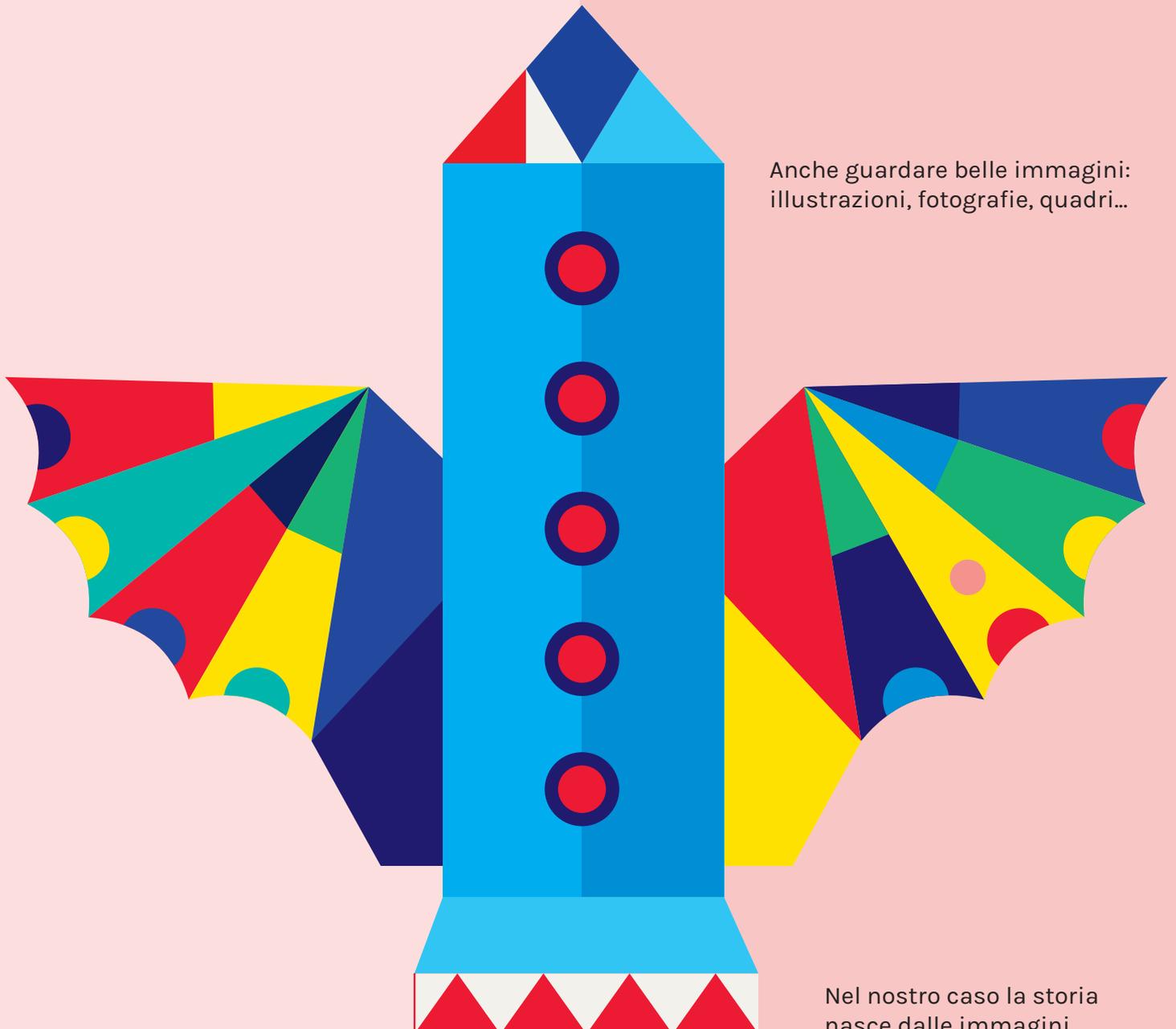
## COME COMINCIA UNA NARRAZIONE

Una storia può nascere in tanti modi.

L'idea può venire da un luogo in cui si è stati, da un oggetto strano che si è trovato o disegnato, dall'ascolto di qualcosa che ha attirato la nostra attenzione...

Leggere fa venire idee!

Anche guardare belle immagini:  
illustrazioni, fotografie, quadri...

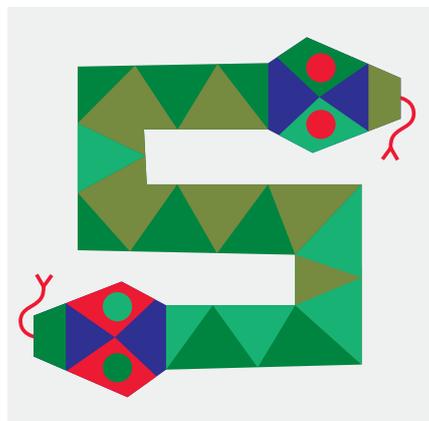


Nel nostro caso la storia nasce dalle immagini.

# ATTIVITÀ 1

## LE FORME CHE POTRESTI NON CONOSCERE

Camilla Falsini si è ispirata al folclore del mondo per creare queste illustrazioni. Le più difficili te le raccontiamo, negli altri casi prova tu a inventare una nuova identità per ogni personaggio. Forse alcuni sono stanchi di fare i cattivi da sempre...



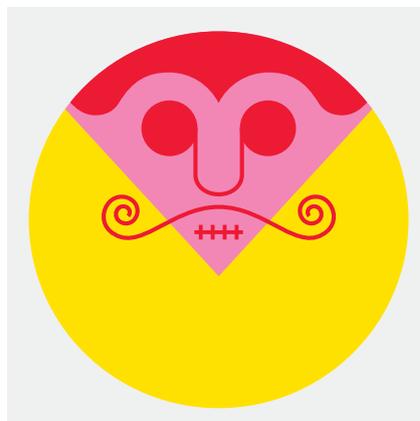
### NOME ANFISBENA

L'anfisbena o anfesibena è un mitico serpente dotato di due teste, una a ogni estremità del corpo, e di occhi che brillano come lampade. Secondo il mito greco, l'anfisbena fu generata dal sangue gocciolato dalla testa della gorgone Medusa quando Perseo volò, stringendola in pugno, sopra il deserto libico. L'anfisbena è stata citata da Marco Anneo Lucano, Plinio il Vecchio, da Dante nel canto 24 dell'*Inferno* e da Borges nel suo *Manuale di zoologia fantastica*. È stata citata anche da Francesco Guccini nell'album *L'ultima Thule*. Il nome deriva dal latino *amphisbaena*, in greco ἀμφίσβαινα, composto di ἀμφί «anfi» e βαίνω «andare», che significa quindi «che va in due direzioni».



### NOME COCCATRICE

Nasce da un uovo deposto da un gallo e covato da un rospo. Ha la testa, il collo e le zampe di un gallo, la coda da rettile e ali di drago.



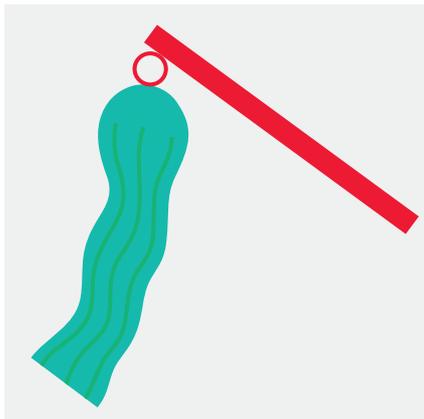
### NOME LOKI

Loki è un ingannatore, espertissimo nelle bugie. Era però anche un dio che sapeva cambiare forma. Il suo ritratto ci è arrivato grazie a una incisione sulla pietra di una fornace del tempo dei Vichinghi.



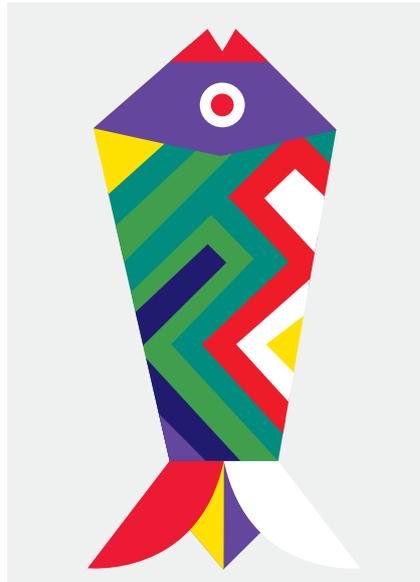
### NOME GRU

La gru della Manciuria è simbolo di fortuna e lunga vita in salute in Asia. Ad esempio nel Parco della Pace di Hiroshima c'è una scultura dedicata a un bambino, Sadako, che morì di leucemia a 12 anni, nel 1955, per effetto delle radiazioni della bomba atomica (che esplose proprio vicino a casa sua 10 anni prima). In ospedale piegò qualsiasi foglietto riuscisse a trovare per realizzare 1000 gru.



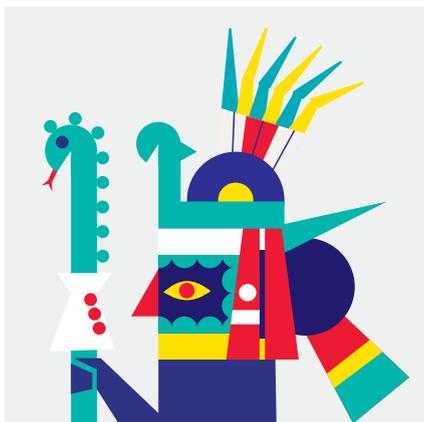
**NOME SCHIACCIAMOSCHE CINESE**

Puoi trovarlo anche col nome di *scopa per le nuvole* e appartiene al maestro Lu Dongbin, il più famoso tra gli Otto Immortali cinesi.



**NOME NGURUNDERI**

Fu uno degli Antenati che nell'epoca del Sogno diede forma al mondo e suddivise i pesci di acqua salata dai pesci di acqua dolce.



**NOME HUITZILOPOCHTLI**

Era il dio del sole per gli Aztechi e aveva un sacco di oggetti strani addosso o in uso: viene raffigurato con le piume di colibrì che adornano la testa e la gamba sinistra, la faccia dipinta di nero e un serpente e uno specchio in ambedue le mani.



**NOME MANTICORA**

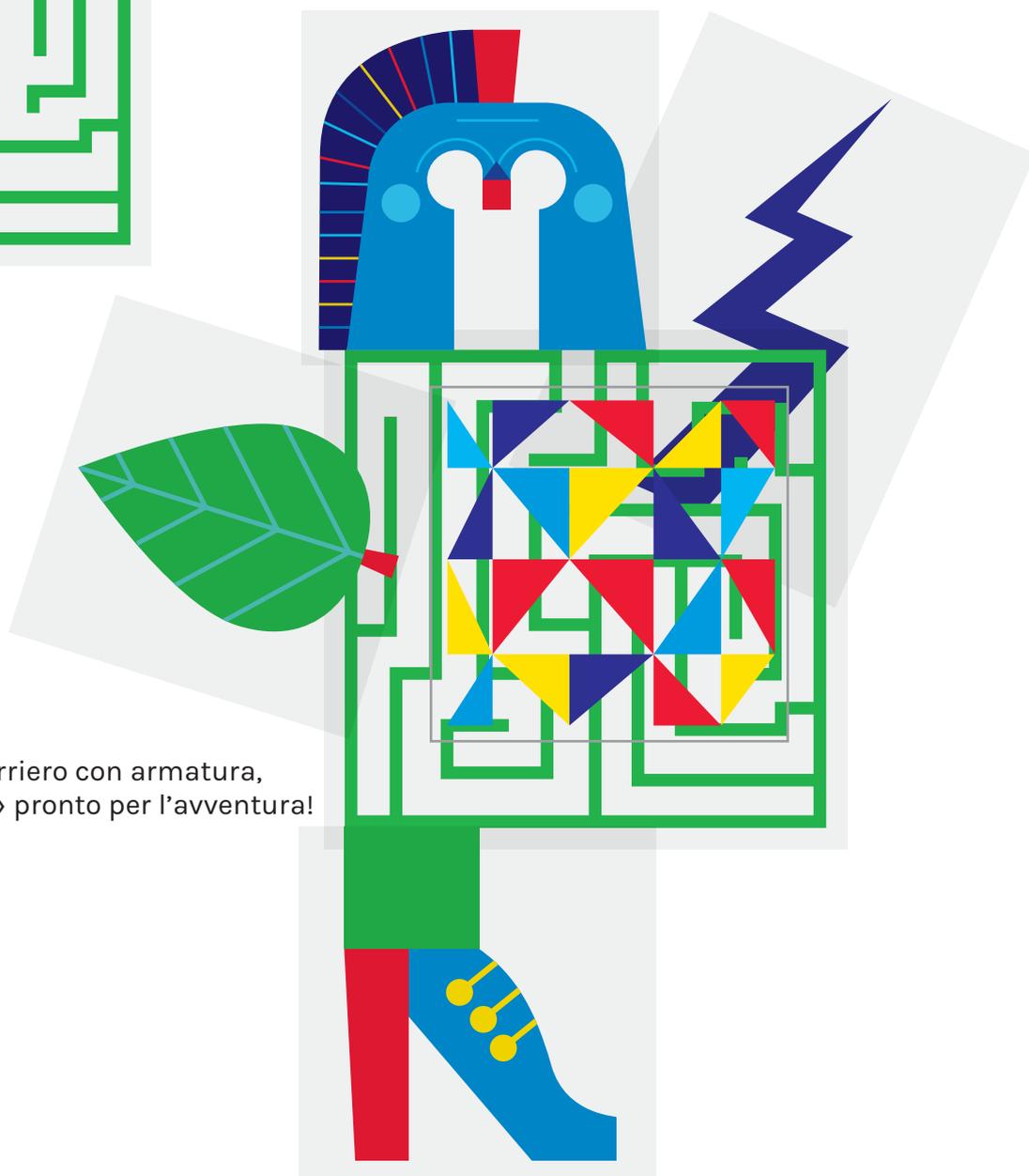
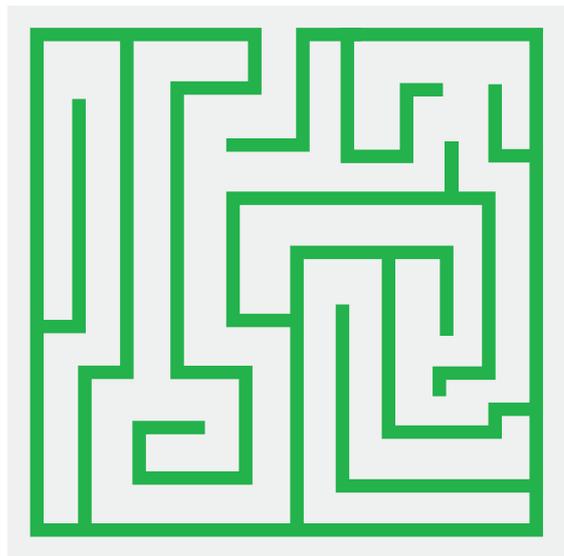
Immagina tre fila di denti in ogni mandibola! Pensa a un animale che ha il corpo di un leone e viso umano. Si credeva visse in Africa.

## ATTIVITÀ 2

# ESISTONO SEMPRE DUE VERSIONI DI OGNI STORIA

Questa attività permette ai bambini e alle bambine di giocare cominciando a scoprire, con più consapevolezza, che esistono diversi punti di vista.

Ad esempio, una carta illustrata può cambiare significato:  
Sei arrivato al punto della storia in cui hai smarrito  
il percorso, non sai più dove andare...



Ma ora sei diventato un guerriero con armatura,  
elmo, e braccia «a sorpresa» pronto per l'avventura!

Comincia a giocare guardando attentamente il materiale della valigia:  
disegna le tue idee usando più carte possibili, così sarai preparato nell'inventare  
nuove storie per la tua classe.



## ATTIVITÀ 3

# C'ERA UNA VOLTA

Il tabellone è suddiviso in tre colonne e quattro righe.  
Le tre colonne rappresentano tre momenti temporali diversi:

**C'ERA UNA VOLTA**  
colonna a sinistra

**POI AVVENNE**  
colonna centrale

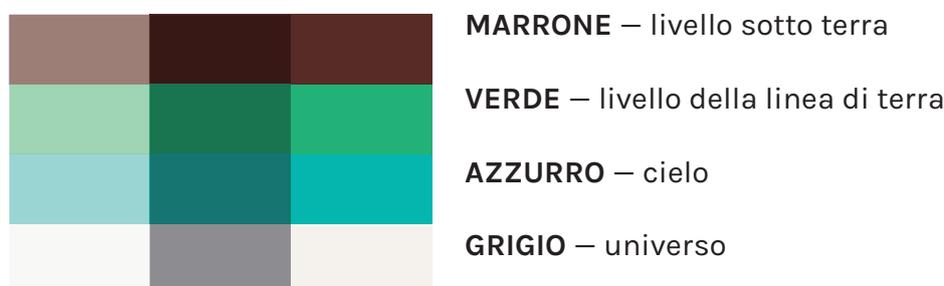
**ALLA FINE SUCCESSE**  
colonna di destra



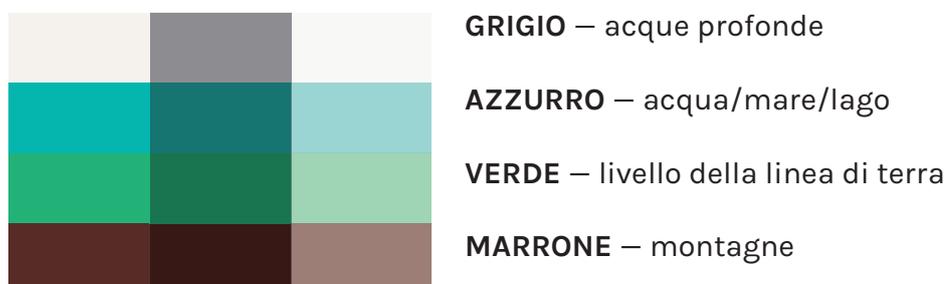
L'idea è di comporre graficamente, sul tabellone, una grande immagine con le tessere a disposizione. Solo successivamente si lavora guardando cosa c'è nelle tre diverse colonne. La narrazione nasce quindi in modo giocoso, combinando graficamente gli elementi, anche senza sentire la necessità di creare qualcosa di senso compiuto.

È importante che i bambini possano manipolare prima il materiale, prendere dimestichezza con le forme e con le numerose varianti compositive. La narrazione può quindi arrivare anche in un secondo momento. All'inizio sarà il materiale a guidare i bambini e le bambine.

Il tabellone si suddivide in quattro righe che possono avere questo significato (ma è possibile che gli alunni diano altre interpretazioni):



Ma è possibile anche girare il tabellone sotto/sopra e allora potrebbe diventare:



Girando il tabellone, poi, ecco apparire un paesaggio innevato, immerso nella nebbia o forse... un paesaggio lunare!



Era una sera d'inverno e nevicava dolcemente in Cina, quando all'improvviso un fulmine a ciel sereno si abbatté sul Palazzo Reale incendiandolo. La corte intera, rimasta intrappolata all'interno, sventolò lo schiacciamosche per chiedere aiuto.

Il cane-a-molla, che abitava nella torre dorata, sarebbe stato l'unico in grado di risolvere la situazione salvando la vita ai cortigiani di palazzo, ma bisognava avvisarlo il più velocemente possibile. Allora il mandolinista più bravo della città tirò fuori dalla sua cantina un vecchio tandem impolverato che era appartenuto al nonno. Non poteva però guidarlo da solo perché lui sedeva solo a gambe incrociate e non voleva smettere di suonare il suo mandolino. Una mosca allora si mise alla guida indirizzando il manubrio con le sue antennine e una gru si mise dietro iniziando a pedalare più veloce della luce. In men che non si dica la spedizione attraversò la valle dei siti archeologici e scavalcò le montagne ricoperte di pini.

Consegnato il messaggio al cane-a-molla, lui salì subito in cima alla sua torre e ululò le sue formule magiche alla luna: immediatamente il fuoco a palazzo si spense e i cortigiani furono salvi.

# SECONDA PARTE

## DIVENTA UN RICERCATORE

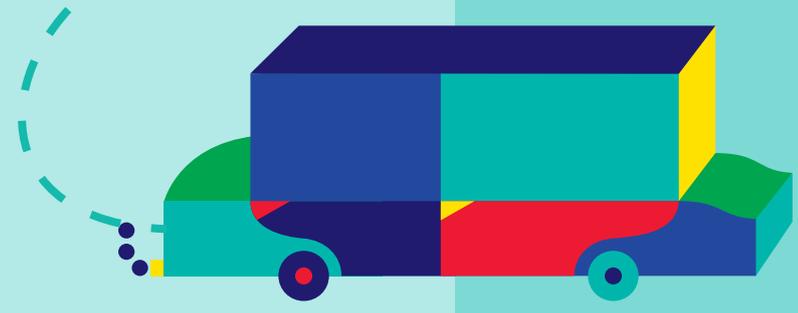
Un museo non smette mai di produrre cultura per le persone. Cerca di incuriosirle, di collegare la vita di tutti i giorni alle proprie collezioni. Ora cercheremo di capire un po' meglio come nascono quei disegni che finiscono per entrare a far parte della fantasia e dell'immaginazione di ognuno di noi. E chiediamo aiuto a uno dei musei più importanti al mondo, il British Museum di Londra.

1  
Immagine o motivo decorativo che è possibile replicare all'infinito, specialmente nella creazione di sfondi.

2  
Una «texture» è definita come la qualità visibile e tattile della superficie di un oggetto, ed è essenzialmente un effetto visivo che aggiunge ricchezza e dimensione a una qualunque composizione. Il termine «texture» deriva dal latino *textura*, rete, tessitura.



La natura è la principale fonte di ispirazione del folclore del mondo. Le piante importanti per la vita degli esseri umani sono sempre state oggetto di disegno, stilizzazione/semplificazione grafica, motivo per la decorazione e l'ornamento degli oggetti quotidiani, usati dalle persone: piatti, vasi, utensili, cesti, stoffe... Ad esempio, gli antichi Egizi prendevano ispirazione dalle forme del papiro, del loto, del giglio; i Greci dalla foglia dell'ulivo, dell'alloro, dell'edera, dalle rose e dalle palme. In un gioco in cui alcuni dettagli rimanevano costanti e altri variavano, per generare pattern<sup>1</sup> e texture<sup>2</sup>...

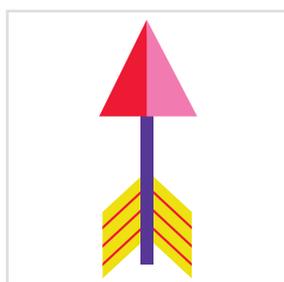


Mettiamoci al lavoro.

# ATTIVITÀ A

## IL TUO MUSEO DELLE CULTURE DEL MONDO

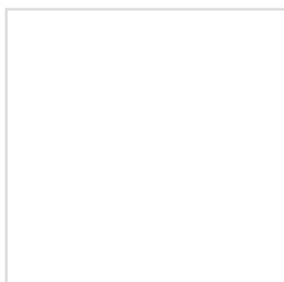
Le immagini che hai a disposizione arrivano da tutto il mondo. Ora giochiamo a costruire un museo oppure una galleria d'arte. Per prima cosa, ci serve l'inventario degli oggetti: dovremo fare un catalogo di tutti i nostri tesori e anche dare loro un codice per poterli sempre indicare senza fare confusione. Poi dovremo decidere come sistemarli nelle nostre teche. Sono oggetti preziosi e vanno mostrati con molta cura: scegliere la posizione e curare le parole della didascalia è di fondamentale importanza. Immagina di allestire un museo e comincia dal fare l'inventario dei pezzi da esporre. Usa questa scheda per inserire il disegno di ogni oggetto che vuoi includere, scriverne la didascalia e inventare un codice.



### L'ANTICA FRECCIA DELLA PIOGGIA

Questa freccia ha colpito più di mille nuvole: quando non pioveva da troppo tempo, il Panda delle piogge la inseriva nel suo arco di bambù e la lanciava verso il cielo. Appena una nuvola veniva colpita, passava parola alle altre: gli umani e gli animali, gli alberi e i fiori avevano sete. Era tempo di pioggia.

**FR+CC++01**

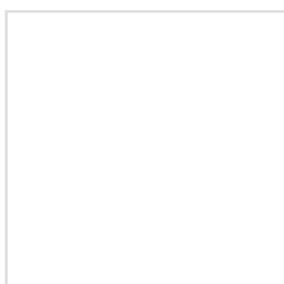


**Titolo** \_\_\_\_\_

**Didascalia** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**codice** \_\_\_\_\_

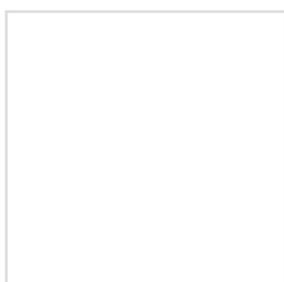


**Titolo** \_\_\_\_\_

**Didascalia** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**codice** \_\_\_\_\_



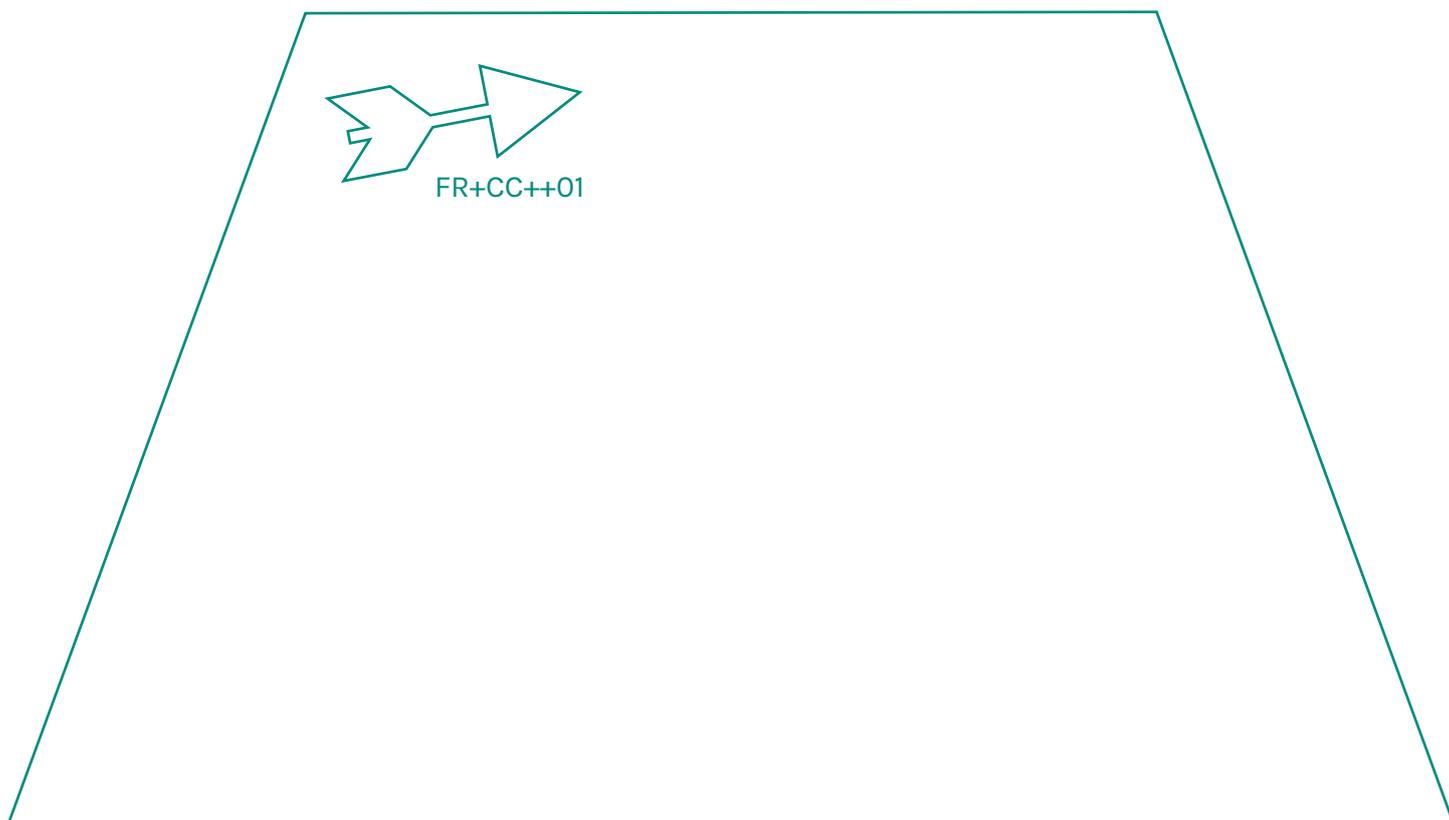
**Titolo** \_\_\_\_\_

**Didascalia** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**codice** \_\_\_\_\_

Progetta la disposizione dei tuoi oggetti nella teca.



Progetta il percorso nel museo. Noi ti proponiamo una possibile piantina: decidi tu a cosa dedicare le sale, come intitolarle, come organizzare il percorso di visita, che tipo di storia vorresti raccontare.

