

R. Tiziana Bruno

# Fiaba diario

Istruzioni

 Erickson

9+

ANNI

30

MINUTI

1-21

GIOCATORI

## CONTENUTO DELLA SCATOLA

La scatola del gioco Fiabadiario contiene i seguenti elementi:

- 65 carte suddivise in categorie specifiche:



- 7 carte-personaggio



- 4 carte-fase



- 7 carte-archetipo



- 7 carte-fiaba  
(+5 da personalizzare)



- 4 carte-incipit



- 31 carte-funzione

- 1 poster con lo schema della struttura narrativa delle fiabe basata sugli studi di Vladimir Propp
- 1 libretto di istruzioni dettagliate.

## INTRODUZIONE

Il gioco *Fiabadiario* nasce dal progetto *Educare al pensiero ecologico*, una ricerca socio-didattica sulla lettura condivisa e sulla scrittura creativa.

Il nome combina due elementi cardine della narrazione: *Fiaba*, forma narrativa universale, e *Diario*, inteso come racconto di sé.

È un gioco che esplora la letteratura fiabesca e aiuta i partecipanti a riflettere su loro stessi, migliorare il benessere emotivo-relazionale e coltivare la ricerca di senso personale. È particolarmente utile per insegnanti e educatori che vogliano:

- Promuovere l'ascolto e il senso di comunità;
- Affrontare situazioni critiche come difficoltà relazionali, bullismo e mancanza di autostima;
- Sviluppare l'empatia e potenziare le abilità di scrittura.

Il gioco applica la metodica sociologica delle “storie di vita” permettendo di rileggere la propria storia personale e ricomporla in un mosaico costruito nel confronto con gli altri. Aiuta, inoltre, a esprimere se stessi, costruire momenti di ristoro per rilassare la mente, sviluppare le potenzialità personali, immaginare il proprio futuro, coltivare l'empatia, vivere relazioni sostenibili.

Con *Fiabadiario* la letteratura fiabesca diventa un'opportunità socio-pedagogica in grado di suscitare riflessioni su di sé e sul mondo.

Le principali finalità di *Fiabadiario* sono:

- Esplorare la narrativa fiabesca e comprenderne la struttura secondo lo schema di Propp.
- Potenziare il pensiero narrativo e le abilità di scrittura.
- Sviluppare competenze cognitive, emotive e relazionali (life skills).
- Utilizzare gli archetipi fiabeschi per approfondire la conoscenza di sé, degli altri e della realtà di cui siamo parte.
- Favorire la consapevolezza e la ricerca di senso.

## LO SCHEMA DI PROPP

In modo divertente ma rigoroso, tutte le attività proposte consentono di esplorare le *funzioni*, le *fasi* e i *personaggi* della fiaba individuati da Vladimir Propp, linguista e antropologo russo. Il suo modello prevede:

- **7 personaggi principali:** L'eroe, L'antagonista, Il mandante, Il falso eroe, L'aiutante, Il donatore, Il principe/La principessa.
- **4 fasi narrative:** Equilibrio iniziale, Rottura dell'equilibrio, Peripezie dell'eroe, Ristabilimento di un nuovo equilibrio.



- **31 funzioni narrative**, ovvero situazioni ordinate in sequenza, che strutturano il corso degli eventi:
  - Funzioni preparatorie da 1 a 7
  - Esordio della fiaba da 8 a 11
  - Ottenimento del mezzo magico da 12 a 14
  - Momento culminante della fiaba da 15 a 19
  - Prima conclusione da 20 a 22 (salto a 30 o 31)
  - Nuovo momento culminante o esordio da 23 a 27
  - Seconda e ultima conclusione 28 a 31.

Non tutte le funzioni sono presenti in ogni fiaba, ma tutte le fiabe si strutturano con una sequenza di queste funzioni seguendo lo stesso ordine, anche nel caso che alcune di esse manchino.



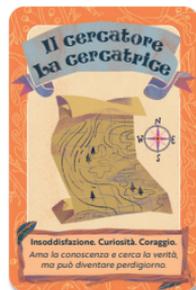
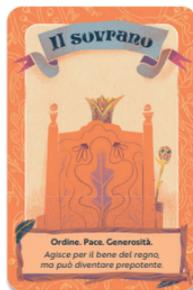
## GLI ARCHETIPI

Oltre allo schema di Propp, una speciale attenzione in questo gioco è riservata agli *archetipi fiabeschi*, elementi fondamentali per comprendere noi stessi e gli altri. Quando un simbolo suscita in noi delle emozioni, l'immaginazione si attiva producendo impulsi energetici, chiamati archetipi, che guidano la nostra volontà e le nostre azioni in modo utile, ma talvolta anche in maniera dannosa. La funzione degli archetipi è aiutarci a orientare i nostri comportamenti per vivere nel modo migliore. Esplorando gli archetipi riusciamo a far dialogare *luce* e *ombra*, ovvero le due realtà contrastanti che abbiamo dentro di noi, entrambe importanti: la gioia quanto la tristezza, la forza quanto la rabbia, il coraggio quanto la paura.

I 7 archetipi presenti nel gioco sono:

1. **La fata:** È l'energia poetica in noi e la fiducia nel miracolo del mondo.
2. **Il mago:** Simboleggia il desiderio di conoscenza e trasformazione.
3. **La strega:** Incarna i momenti scomodi e difficili e le sfide interiori.
4. **L'elfo:** Simboleggia il legame con la natura che affascina e incanta, ma può anche fare dispetti.
5. **L'orco:** Rappresenta l'aggressività, ma anche la protezione.

6. **Il sovrano**: Simbologia ordine, generosità e disciplina, ma anche il rischio di autoritarismo.
7. **Il cercatore/la cercatrice**: Incarna il coraggio dell'esplorazione e l'insoddisfazione per l'ordinario ma anche il rischio di diventare perdigiorno.



## LE ATTIVITÀ E CONSIGLI PRATICI

### LE ATTIVITÀ

Le attività proposte si suddividono in tre categorie principali:

**A Studio:** Analizziamo la grammatica narrativa delle fiabe, concentrandoci su fasi, funzioni e personaggi secondo lo studio di Propp.

**B Creatività:** Creiamo racconti fiabeschi o autobiografici, utilizzando le carte come guida.

**C Consapevolezza (mindfulness):** Riflettiamo sulle nostre emozioni e comportamenti, confrontandoci con i personaggi fiabeschi.

### Organizzazione del gioco

- **Luogo:** si gioca riuniti intorno a un tavolo o su qualsiasi superficie adatta ad accogliere il poster e le carte.
- **Lettura iniziale:** Ogni attività inizia con una lettura ad alta voce per costruire ascolto e immergersi nell'atmosfera fiabesca.
- **Testi consigliati:** Cenerentola, Biancaneve, Cappuccetto Rosso, La bella addormentata, La sirenetta, Pelle d'asino, Hänsel e Gretel. È possibile scegliere altre fiabe classiche o moderne, romanzi, biografie e autobiografie.

## Dinamiche di gioco

- **Gruppi:** i partecipanti possono giocare in un unico gruppo, sottogruppi o in modalità solitaria.
- **Regole:** le regole del gioco sono di tipo cooperativo, basate sul confronto dialogato.
- **L'obiettivo** è creare un clima collaborativo, che favorisca la riflessione sul proprio sé, l'ascolto dell'altro e la creazione di relazioni sostenibili.

## Il Diario

Le attività sono abbinate alla scrittura di un Diario, che può essere:

- **Individuale:** ogni giocatore annota quanto emerso durante il gioco.
- **Collettivo:** le annotazioni e le storie create vengono condivise e trascritte insieme.

Nel Diario si annotano: emozioni, idee e sensazioni suscitate dalla lettura; ricordi, accadimenti o propositi emersi nonché le storie create durante le attività, incluse quelle autobiografiche.

Al termine, si condivide il Diario. Ogni partecipante legge le proprie annotazioni e riascolta quelle degli altri, per scoprire affinità e connessioni spesso invisibili a uno sguardo superficiale.

## PRIMA DI COMINCIARE: CONSIGLI PRATICI

### Materiali

- Mostrate le carte ai giocatori, spiegandone significato e funzione.
- Ciascun partecipante dovrà possedere un quaderno, una penna.
- Mettete a disposizione lapis e matite colorate per chi desidera corredare il Diario con disegni.

### Lettura ad alta voce

- Utilizzate la versione originale dei testi fiabeschi indicati nelle carte-fiaba.
- Potete scegliere rivisitazioni moderne purché non contengano tagli, modifiche o riduzioni della trama.

### Ruolo dell'insegnante

- **Facilitatore:** guidate la discussione incoraggiando momenti di dialogo e confronto.
- **Partecipante attivo:** durante le attività creative e di consapevolezza, partecipate insieme ai giocatori.
- **Evitare giudizi:** non esprimete giudizi su opinioni o domande, ma favorite un confronto costruttivo.

## Gestione dei partecipanti

- **Dimensione del gruppo:** limitate se possibile il numero di giocatori a 10-15 per garantire una partecipazione attiva.
- **Inclusione:** adattate le tempistiche e le modalità alle necessità di chi ha disabilità o difficoltà comportamentali. Ad esempio, potete sostituire la scrittura con il disegno o altri strumenti espressivi e/o usare supporti digitali per facilitare la narrazione o la scrittura.

## Gestione dei partecipanti

L'eventuale valutazione si basa su:

- lo **stile partecipativo** dei singoli giocatori.
- il modo in cui interagiscono e **collaborano** con il gruppo.
- la **creatività** e il materiale prodotto durante il gioco.

## Domande-stimolo e varianti

All'interno delle attività, trovate:

-  Esempi di domande-guida utili per condurre il gioco.
-  Proposte di varianti delle attività.



## - DENTRO LA FIABA

Dopo aver posizionato il Poster in maniera ben visibile a tutti, si suddividono le carte in 6 mazzi (carte-azione, carte-personaggio, carte-archetipo, carte-fiaba, carte-fase e carte-incipit), disposti coperti a un lato del tavolo. Si sceglie un volontario (o si tira a sorte) che avrà il compito di pescare una carta-fiaba e di posizionarla scoperta al centro del tavolo.

L'insegnante legge ad alta voce la fiaba in essa indicata e, al termine, scopre le 4 carte-fase e le dispone in un ordine casuale, invitando i giocatori a confrontarsi tra loro per posizionarle nel giusto ordine sequenziale, in riferimento alla fiaba letta.

Scopre poi le carte-personaggio, chiedendo ai giocatori di individuare quelle collegabili alla fiaba e quelle non pertinenti; successivamente farà lo stesso con le carte-archetipo e con le carte-azione. Per aiutarsi nella scelta delle carte i giocatori possono consultare il poster.

Una volta individuate tutte le carte, queste vengono posizionate, scoperte, intorno alla carta-fiaba.

L'insegnante affida a uno dei partecipanti il compito di pescare una carta-funzione e invita il gruppo a confrontarsi per decidere se la funzione sia o meno presente nella fiaba letta. In caso affermativo, verrà posizionata accanto al personaggio che compie l'azione, altrimenti scartata. Si procede così fino all'individuazione di tutte le funzioni.



Esempi di domande-guida per condurre il gioco:

- Come inizia la fiaba di...?
- Qual è l'evento che scompiglia la vita del/della protagonista?
- In che modo reagisce il/la protagonista all'evento?

Il gioco termina quando i partecipanti hanno ottenuto una composizione di carte che rappresenta la fiaba scelta nella sua completezza. La vittoria del gioco non è individuale, ma collettiva: si ottiene se il gruppo riesce a comporre il mosaico di carte in maniera coerente con lo schema di Propp.



L'attività può essere svolta in maniera inversa, iniziando con l'estrazione di una carta-personaggio (ad esempio *La strega*) per poi ricostruire una fiaba a scelta tra le carte-fiaba (ad esempio *Biancaneve*).

Il gruppo può dichiararsi vincitore se riesce a ricostruire la fiaba nella sua integrità e coerenza, secondo lo schema di Propp. In fondo al libretto, potete trovare un esempio strutturato di applicazione pratica della fiaba di Cenerentola, di cui può essere utile fornire una copia.

La scheda è:

- un riferimento per facilitare altre attività narrative, permettendo ai lettori di consultarla senza interrompere il flusso delle istruzioni
- un aiuto per verificare di aver effettivamente creato una storia coerente.

## B - INVENTO E SCRIVO

I giocatori sono disposti a cerchio, il poster è ben visibile e i 6 mazzi sono posizionati coperti a un lato del tavolo. Un giocatore volontario pesca una carta-fiaba per scegliere la storia fiabesca da leggere ad alta voce.

Al termine della lettura, un altro giocatore pesca una carta-incipit, ne legge il contenuto a voce alta e la posiziona al centro del tavolo. Si scoprono le 4 carte-fase e l'insegnante invita i partecipanti a confrontarsi per posizionare le carte nel giusto ordine sequenziale. Stabilito l'ordine, incoraggia lo scambio di idee sui possibili sviluppi di una storia fiabesca a partire dall'incipit, seguendo l'ordine delle fasi. Cinque giocatori sorteggiati scelgono una carta-archetipo a testa, posandola accanto alla carta-incipit. I partecipanti devono collaborare per imbastire la trama di una fiaba, abbinando ogni archetipo a una carta-personaggio estratta.

Prima di iniziare la creazione della fiaba, l'insegnante assegna ad alcuni giocatori il compito di annotarla su un foglio durante il suo sviluppo o se ne occupa personalmente. Ultimata la fiaba, tutti i giocatori la trascrivono nel Diario personale. In caso di Diario collettivo il compito di trascriverla sarà assegnato a un volontario oppure a un giocatore estratto a sorte.

Il gioco termina dopo la trascrizione sul Diario, con la rilettura ad alta voce della fiaba inventata e scambio di commenti sul comportamento dei personaggi e sui fatti narrati.

Dopo aver ripetuto il gioco più volte, si potrà dare un voto a tutte le storie inventate e stilare una classifica. Il Diario sarà poi arricchito con disegni per diventare un libro da leggere alle altre classi o da condividere in famiglia.

Con i disegni si può anche decidere di organizzare una mostra all'interno della scuola.



L'attività può essere svolta anche in maniera inversa, iniziando con l'estrazione a caso di una carta-archetipo per ricostruire una fiaba scelta tra le carte-fiaba.

Il gruppo può dichiararsi vincitore solo se riesce a ricostruire la fiaba nella sua interezza e coerenza, secondo lo schema di Propp.



Si possono personalizzare le carte vuote o fabbricarne altre in autonomia, per arricchire l'elaborazione della storia. Questo procedimento può essere seguito direttamente dal gruppo classe, elaborando insieme un'unica storia, oppure da sottogruppi (o singoli alunni) che creano storie parallele da intrecciare poi in una storia comune.



## B - L'INTERVISTA

La classe si raduna intorno a un tavolo con il poster ben visibile e il mazzo delle carte-personaggio. Si legge ad alta voce una fiaba classica. Il ruolo di lettore può essere svolto dall'insegnante o da un giocatore estratto a sorte.

Terminata la lettura, un giocatore pesca una carta dal mazzo e la posiziona scoperta e ben visibile. L'insegnante invita i partecipanti a confrontarsi tra loro al fine di elaborare domande per un'intervista immaginaria al personaggio scelto. Le domande vengono annotate su un foglio da un paio di giocatori volontari o estratti a sorte.

Terminata l'elaborazione delle domande, l'insegnante invoglia i partecipanti a immaginare le risposte che darebbe il personaggio, in coerenza con il suo ruolo. Sia sulle domande da porre sia sulle risposte da immaginare, i partecipanti possono confrontarsi liberamente.

L'intervista completa viene trascritta nel Diario personale di ciascuno (o collettivo), e riletta ad alta voce da un giocatore. Terminata la lettura dell'intervista, il giro ricomincia pescando un'altra carta-personaggio fino a esaurirle.

La vittoria si raggiunge quando si riesce a completare tutte le interviste.



L'attività può essere svolta dividendo i partecipanti in coppie o sottogruppi: a turno, in ogni coppia, si scambieranno i ruoli di intervistato e intervistatore.



È possibile intervistare personaggi fiabeschi non compresi tra quelli delle carte. Saranno i partecipanti a decidere insieme il personaggio, argomentando e motivando la propria scelta attraverso un reciproco scambio di opinioni, incoraggiato dall'insegnante.



## G - DIBATTITO SULLA FELICITÀ

La classe è intorno a un tavolo, con il poster visibile a tutti e i 6 mazzi di carte disposti coperti. Un giocatore volontario o estratto a sorte pesca una carta-fiaba e la posiziona scoperta al centro del tavolo.

L'insegnante legge ad alta voce la fiaba selezionata. Un altro giocatore pesca una carta-archetipo collegabile alla fiaba appena letta (scartando quelle non pertinenti) e, successivamente, chiede i suggerimenti del gruppo per scegliere la carta-personaggio e la carta-funzione a essa abbinabili.

Le carte vengono quindi disposte accanto alla carta-fiaba pescata. L'insegnante incoraggia i partecipanti a esprimere pareri e opinioni sulle caratteristiche dell'archetipo e del personaggio, per confrontarsi sulle possibili motivazioni che lo inducono a compiere determinate azioni nella sua fiaba, nonché sulle conseguenze di quel comportamento nella sua vita e in quella degli altri personaggi.

La discussione va poi ampliata invitando i giocatori a formulare ipotesi sulle emozioni e sui sentimenti provati del personaggio. Nella parte finale del dibattito, l'insegnante propone a ciascun giocatore di operare un confronto fra sé e il personaggio/archetipo.

Durante il dibattito, l'insegnante avrà cura di annotare su un foglio i commenti e le idee che emergono. Al termine della discussione, i giocatori trascrivono le annotazioni sul proprio diario personale e un volontario rilegge ad alta voce per una condivisione finale.



Esempi di domande-guida:

- È felice questo personaggio? Perché? Quali sono i suoi pensieri?
- Ti sei mai sentito/sentita come si sente lui/lei?

Per ampliare ulteriormente la discussione si può provare a immaginare un comportamento alternativo del personaggio e la diversa evoluzione della fiaba in tal caso.



Esempi di domande-guida:

- Questo personaggio è felice? Perché?
- Ha un'importanza nella storia? Quale?
- Cosa accadrebbe se lo eliminassimo dalla fiaba?
- Ti sei mai sentito come questo personaggio?
- Hai un personaggio preferito? Perché lo preferisci? Quali sensazioni ti trasmette?
- Ti piacerebbe avere un potere magico come quel personaggio?

Terminata la conversazione, si estrae un'altra carta-archetipo e si ripete lo stesso procedimento, fino a esaurimento delle carte.

Il gruppo può dichiararsi vincitore se tutti i partecipanti hanno espresso commenti sulle emozioni, sentimenti e azioni dei personaggi. Nel caso qualcuno sia riluttante a esprimersi, il resto del gruppo, per ottenere la vittoria, dovrà invogliarlo, senza costringerlo, a condividere il proprio pensiero.



I partecipanti scelgono a turno una carta-personaggio o una carta-archetipo e inventano una storia a testa, ispirandosi alle immagini. La storia viene poi trascritta su e illustrata. Il gruppo vince solo se tutti hanno raccontato almeno una storia.



Partendo dall'estrazione di una carta-personaggio e una carta-archetipo, il gruppo inventa collettivamente una fiaba che ha per protagonista l'intera classe, seguendo lo schema di Propp consultabile dal poster.



Dopo aver pescato una carta-fiaba e aver letto ad alta voce la storia corrispondente, l'insegnante dispone le 4 carte-fase sul tavolo in ordine sequenziale e invita ciascun partecipante, a turno, a raccontare se ha sperimentato nella propria vita la sequenza *Equilibrio - Rottura dell'equilibrio - Peripezie* e come ha agito per ristabilire un *Nuovo equilibrio* o come pensa che sia meglio agire nelle situazioni di difficoltà e disequilibrio che vive attualmente o che vivrà in futuro.

## G - MI ASSOMIGLIA?

La classe si raduna intorno a un tavolo, su cui è disposto un mazzo coperto con le carte-personaggio e carte-archetipo mescolate. L'insegnante o un lettore a scelta legge ad alta voce una fiaba classica.

Un giocatore volontario o sorteggiato pesca una carta, la guarda e la mostra agli altri. L'insegnante chiede al giocatore di riflettere su cosa pensa di avere in comune con quel personaggio, invitando gli altri a creare il giusto silenzio per aiutarlo/la nella riflessione.

Il giocatore viene invitato a elencare gli aspetti caratteriali o comportamentali che ritiene di avere in comune con il personaggio e le caratteristiche che invece lo/la rendono molto diverso da lui/lei. Quando il giocatore termina, sarà il turno del bambino o bambina al suo fianco finché non si terminerà il giro.

Le risposte dei giocatori vengono annotate nel Diario, personale o collettivo, con le stesse modalità seguite per le altre attività, e si sceglierà di comune accordo se rileggerle poi ad alta voce.

Il gioco termina quando ciascun partecipante ha pescato almeno una carta, raccontando cosa lo/la accomuna/distingue dal personaggio raffigurato. Il gruppo può dichiararsi vincitore soltanto se ciascuno dei partecipanti ha raccontato almeno una sola cosa che lo accomuna/distingue dal personaggio.

## G - STORIE DI VITA, RETI DI STORIE

I giocatori si radunano intorno a un tavolo su cui sono disposti 3 mazzi: carte-fase, carte-personaggio e carte-archetipo. Terminata la lettura di una fiaba liberamente scelta, l'insegnante invita un giocatore a prendere le carte-fase e a disporle nella giusta sequenza davanti a sé (si può consultare il poster per verificare la sequenza corretta).

Il giocatore prova a raccontare la storia della propria vita, riferendosi alla sequenza delle carte-fase, ad esempio: «Ho iniziato a vivere nascendo all'interno una famiglia felice (equilibrio iniziale) e i primi anni sono stati divertenti, ma quando avevo 6 anni è accaduto un fatto spiacevole (rottura dell'equilibrio), ecc.».

Il giocatore deve sentirsi libero di decidere quali dettagli della propria storia condividere, senza subire forzature né imposizioni. Gli altri partecipanti sono invitati ad ascoltare in silenzio, senza interferire né commentare durante il racconto. Quando il giocatore termina il racconto, si avvia un dialogo sui temi emersi, con domande e/o commenti. L'insegnante avrà cura di precisare che non sono ammessi giudizi sui fatti narrati né commenti denigratori.

Naturalmente ogni storia sarà diversa e qualche giocatore potrebbe non aver sperimentato tutte le fasi previste da Propp, l'importante è tenerle presenti durante la narrazione, come guida nel raccontare. Durante la narrazione, il giocatore può scegliere tra le carte-personaggio e le carte-ar-

chetipo quelle che ritiene utili a illustrare la propria storia, mostrandole agli altri nell'ordine che ritiene opportuno.

Quando il giocatore termina il proprio racconto e le domande dei presenti si sono esaurite, sarà il turno del giocatore seduto al suo fianco, finché non termina il giro.

Ciascun partecipante scriverà sul Diario personale la propria storia, così come l'ha raccontata (o arricchita di nuovi dettagli). Al termine del giro di racconti, tutte le storie saranno nuovamente condivise attraverso la lettura ad alta voce, per una riflessione conclusiva.

Se i partecipanti sono molti, il gioco si può sviluppare anche in più tappe, suddivise in diversi giorni, lasciando a ciascun giocatore il tempo necessario per riflettere e raccontare.



Terminato il giro di racconti, l'insegnante incoraggia i giocatori a trovare uno o più fili conduttori che uniscono tra loro tutte le storie personali narrate. Si tratta di cogliere elementi comuni, sentimenti condivisi, emozioni simili, avvenimenti collegabili e ogni altro spetto che possa fare da ponte tra una storia e l'altra. Le singole storie andranno così a comporre un unico puzzle che potrà essere rappresentato graficamente su un tabellone in cartoncino, corredato da disegni realizzati dai giocatori.

# Fiaba: **Cenerentola**

(Versione di Charles Perrault)

	FUNZIONI NARRATIVE	DESCRIZIONE
PREPARATORIE	1. Allontanamento	La madre di Cenerentola muore e il padre è poco presente, dopo aver sposato una donna superba.
ESORDIO	8. Danneggiamento Mancanza	Cenerentola avverte solitudine e mancanza di affetto perché le sorellastre sono cattive nei suoi confronti.
	9. Connessione	Cenerentola è costretta a obbedire agli ordini delle sorellastre e prende coscienza della sua triste condizione.
	12. Messa alla prova dell'eroina	La bontà d'animo e la pazienza di Cenerentola sono messe alla prova dalle continue umiliazioni a cui è sottoposta.
OTTENIMENTO DEL MEZZO MAGICO	13. Reazione dell'eroina	Cenerentola continua a coltivare i suoi desideri e accetta l'aiuto della fata, impegnandosi in una promessa solenne.
	14. Ottenimento del mezzo magico	Cenerentola beneficia dei poteri della fata e ottiene tutto ciò che le serve per andare al ballo.
	15. Trasferimento	Cenerentola raggiunge il luogo dove si trova l'oggetto del suo desiderio: la sala da ballo.

MOMENTO CULMINANTE	19. Rimozione della sciagura	Termina momentaneamente la sciagura di Cenerentola, che è felice di essere alla festa da ballo.
PRIMA CONCLUSIONE	20. Ritorno dell'eroina	Dopo il ballo, Cenerentola ritorna a casa.
	21. Persecuzione dell'eroina	Cenerentola continua a essere oppressa e maltrattata nella propria casa.
	23. Arrivo in incognito	Senza essere riconosciuta, la sera successiva Cenerentola arriva al ballo vestita di un abito ancora più elegante.
NUOVO MOMENTO CULMINANTE	24. Pretese infondate	Le sorellastre provano a indossare la scarpa di Cenerentola, tentando di spacciarsi per lei.
	27. Identificazione	Cenerentola calza alla perfezione la scarpa perduta al ballo e viene riconosciuta dal principe.
SECONDA E ULTIMA CONCLUSIONE	29. Trasfigurazione	Cenerentola non è più una serva, ma la promessa sposa del principe.
	30. Punizione/perdono dell'antagonista	Le sorellastre vengono perdonate da Cenerentola.
	31. Matrimonio e incoronazione	Cenerentola sposa il principe e diviene sovrana al suo fianco.



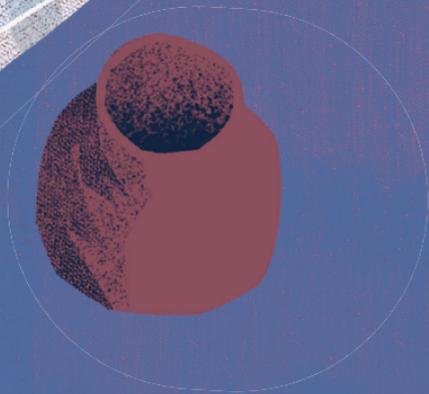
## ROSA TIZIANA BRUNO

Sociologa e scrittrice, è autrice di letteratura giovanile e saggi sull'educazione, in Italia e all'estero. Dottoranda dell'Università Complutense di Madrid, conduce studi di sociologia narrativa. Nel 2023 ha vinto il Premio Nazionale Divulgazione Scientifica, sezione libri per ragazzi. Scrive sulla rivista *Storica National Geographic* e dirige il festival di letteratura per ragazzi *Scampia Storytelling*. Con Erickson ha pubblicato *Fare scuola con le storie. Esperienze di educazione alla lettura in classe* (2023).



ISBN 978-88-590-4167-2

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson



## Edizioni Centro Studi Erickson

---

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - [www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)