

Carlo Scataglini

Il Kamishibai

IL MAGO DI OZ

.....
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 tattili e manipolative
19	Attività di discriminazione e memoria visiva
21	Attività di comprensione
23	Attività metacognitive
25	Rielaborare la narrazione del Mago di Oz
27	Creare nuove narrazioni
29	Drammatizzare la storia del Mago di Oz

Puoi scaricare i testi semplificati in stampato maiuscolo delle tavole registrandoti inserendo il codice di attivazione al sito: <http://risorseonline.ericson.it>

Carlo Scataglini

Insegnante specializzato di L'Aquila e formatore sulle metodologie di recupero e sostegno.

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 e bambine di tutte le età.

Progettazione/Editing

Tania Eccher

Progetto grafico

Mattia Casagrande

Leonardo Michelin

Impaginazione

Andrea Mantica – PuntoFermo

Illustrazioni di copertina

Sara Brezzi

Illustrazioni interne

Riccardo Beatrici

Sara Brezzi

Fotografie

Davide Dorigatti

Direzione artistica

Giordano Pacenza

© 2026 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: 978-88-590-5037-7

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



Ideato e progettato in Italia

Stampato in Cina

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»

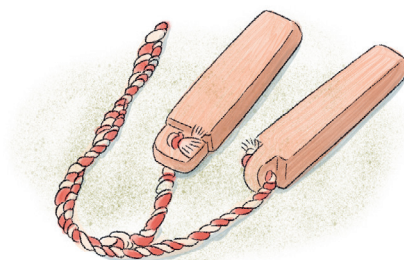
lo», creando un'atmosfera di profonda emozione — in particolare se si cura l'allestimento nei particolari (luci, musica, ecc.) — e un forte coinvolgimento tra narratore e pubblico.

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 a 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 secondo l'ordine narrativo. 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 particolar 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».

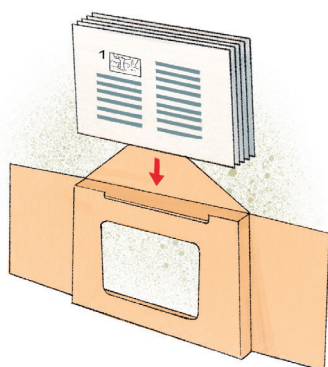
Infine, la sua versatilità permette di far sì che la narrazione divenga vera e propria parte integrante della programmazione didattica e educativa, risultando un appuntamento quotidiano o settimanale, sulla base delle esigenze della classe.

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.

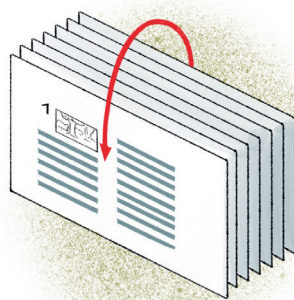
Un'attenzione particolare è stata posta anche allo sviluppo delle competenze del bambino nella rielaborazione e creazione di nuove storie. Il kamishibai Erickson è predisposto affinché i bambini possano drammatizzare la storia dopo averla ascoltata, utilizzando le sagome dei personaggi, la tavola con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

Come si usa?



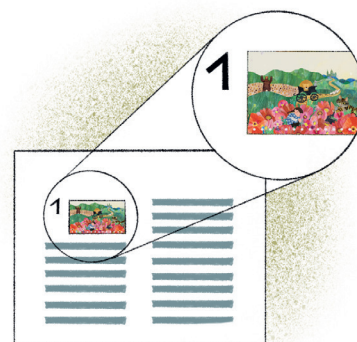
Il teatro è pronto

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 (sul retro della tavola 14 troverai la miniatura della tavola 1).

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 delle bambine 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 e alle bambine 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 che sia 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 e alle bambine 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 e delle bambine. 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 e le bambine.

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 sempre il tempo ai bambini e alle bambine 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 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, o ancora usando una bacchetta magica o utilizzando una formula segreta.



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

Dopo la narrazione



Attività varie

→ 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 e alle bambine 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? Può essere 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 e per le bambine è quella di creare nuove narrazioni da presentare con il kamishibai, ispirate al tema presentato dalla storia principale,

oppure basate su un tema libero che può essere proposto. 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 e le bambine 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 permettono 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 del Mago di Oz

→ 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, si possono incollare 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 alle pagine 29-31). Lo stesso personaggio può essere interpretato da bambini diversi, in modo da far partecipare tutti.

E se volessero leggere i bambini?

→ Vedi pagina 1

Nelle risorse online (scaricabili attraverso il codice che si trova a pagina 1) sono disponibili i testi semplificati delle 14 tavole del Mago di Oz, che possono essere utilizzati se si desidera leggere una versione più accessibile della storia, ma anche per permettere ai bambini e alle bambine che hanno già acquisito le competenze di lettura di esplorarla autonomamente o di cimentarsi nel ruolo di narratori.



Documentare le attività

Una volta concluso il percorso con il kamishibai, il teatrino rimane a documentazione dell'attività svolta, arricchito dei disegni dei bambini, di 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 del Mago di Oz* ha lo scopo di coinvolgere i piccoli spettatori e di far vivere loro un'esperienza emotivamente significativa. Gli stimoli e gli inviti che i personaggi della storia rivolgono alle bambine e 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 bambina o 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.



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

1

Fate vivere ai bambini e alle bambine le emozioni legate agli straordinari avvenimenti della prima scena della storia del Mago di Oz. Enfatizzate l'arrivo dell'uragano e il vento potente che riesce addirittura a staccare dal suolo la casa di Dorothy e a trasportarla molto lontano. Potete rendere più realistica la narrazione invitando i bambini e bambine a imitare tutti insieme il rumore del vento. Rassicuratevi dicendo che, nonostante il terribile evento, Dorothy e il suo cagnolino vivono un'esperienza tranquilla, quasi divertente, finché Dorothy addirittura si addormenta nel suo lettino mentre la casa vola. Durante la narrazione della prima scena, coinvolgete i bambini e le bambine simulando con loro gli avvenimenti: il vento fortissimo, i movimenti oscillatori della casa che vola, il sentirsi cullati, l'addormentarsi.

2

Nella seconda tavola, densa di avvenimenti e di informazioni, procedete con calma nella narrazione. Fate osservare e soprattutto immaginare la bellezza del luogo nel quale Dorothy e Totò sono arrivati. Poi presentate i tre omini e la donnina e arrivate al momento sorprendente in cui le bambine e i bambini scoprono che da sotto la casa spuntano due piedi. È bene a questo punto spiegare con calma la situazione (la Perfida Strega dell'Est schiacciata e uccisa dalla casa) e precisare che nel regno di Oz c'erano quattro streghe, due buone e due cattive. Si tratta di un'informazione da ribadire più volte anche nella narrazione di altre tavole e precisare che faciliterà sicuramente la comprensione della storia.



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



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



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



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

3

Si prosegue con la partenza di Dorothy verso la Città degli Smeraldi e i suoi straordinari incontri lungo il percorso. Introducete i tre personaggi (Spaventapasseri, Boscaiolo di Stagno e Leone codardo) con chiarezza, mostrandoli sulla tavola e facendone osservare le principali caratteristiche. Coinvolgete bambini e bambine con domande (ad esempio: «A cosa serve uno Spaventapasseri? Che lavoro è quello del Boscaiolo? Sapete cos'è lo Stagno? Sapete il significato di "codardo"?») man mano che Dorothy incontra quelli che diventeranno i suoi compagni di viaggio. Invitateli a riepilogare da chi è formata la compagnia, quali sono gli obiettivi di Dorothy e dei suoi tre nuovi amici e di conseguenza ciò che essi chiederanno al Mago di Oz.

4

Il viaggio dei cinque amici è pieno di emozionanti avvenimenti: i due Tamaruc gettati nel fossato, l'attraversamento del fiume con la corrente fortissima e l'episodio del campo dei papaveri, che con il loro profumo fanno addormentare il Leone. Introducete l'importante personaggio della Regina dei topi di campo dandole la voce giusta da topina nei discorsi diretti. Riflettete con bambini e bambine sul valore della riconoscenza: la Regina aiuta il Leone e promette di aiutare ogni volta i cinque amici, proprio perché è riconoscente per essere stata a sua volta salvata dal Boscaiolo.

5

È la tavola che descrive lo splendore della Città degli Smeraldi. Condividete con i bambini e le bambine la meraviglia che i cinque amici provano nel percorrere le vie luccicanti e nell'entrare nel palazzo del Mago di Oz. Date il giusto risalto ai quattro incontri dei personaggi con il Mago che si presenta ai suoi ospiti ogni volta con una forma diversa. Pronunciate con enfasi l'iconica frase «Io sono Oz, il grande e terribile Oz!» e fatela ripetere anche a loro, uno alla volta, poi tutti in coro. Sottolineate il fatto che il Mago ha chiesto a ciascuno dei personaggi la stessa cosa: uccidere la Perfida Strega dell'Ovest. Per facilitare la comprensione delle vicende successive, ricordate quali sono le richieste che i quattro amici hanno fatto al Mago di Oz.

6



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

Entra in scena la Perfida Strega dell'Ovest che attraverso vari tentativi cerca di eliminare i cinque intrusi che arrivano da lontano. Raccontate, senza spaventare i bambini e bambine con particolari troppo violenti, dei lupi, dei corvi e delle api nere incaricati dalla Strega di uccidere i cinque protagonisti della storia, ma che invece finiscono col soccombere. Spiegate che i Martufi erano schiavi della Strega e quindi dovevano obbedirle senza poter discutere i suoi ordini. Fate domande su cosa pensano i bambini e le bambine della Perfida Strega dell'Ovest e chiedete loro di fare previsioni su cosa potrà accadere nel prosieguo della storia.

7



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

In questa sequenza narrativa presentate i personaggi forse più originali e interessanti della storia del Mago di Oz: le scimmie volanti. Ponete l'accento e la giusta enfasi sulla bizzarra formula magica che la Strega dell'Ovest pronuncia per chiamarle, dopo aver indossato il berretto d'oro magico. Fate ripetere anche alle bambine e ai bambini, in coro e più volte, la formula magica e spiegate in modo chiaro il potere del berretto magico che consente a chi lo possiede di dare al massimo tre ordini alle scimmie volanti. Raccontate cosa fanno le scimmie al Boscaiolo e allo Spaventapasseri e quale destino invece è toccato a Dorothy e al Leone.

8



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

La scena presenta uno dei colpi di scena più sorprendenti della storia, lo scioglimento con l'acqua della Perfida Strega dell'Ovest. Raccontate quindi con la giusta enfasi il momento in cui Dorothy, inconsapevole degli effetti che avrebbe prodotto con quel gesto, getta una secchiata d'acqua sulla Strega. Alla morte della Strega corrisponde la gioia dei Martufi liberati che subito sistemano e rimettono in sesto i corpi malridotti dello Spaventapasseri e del Boscaiolo. Fate notare ai bambini e alle bambine che Dorothy, prima di andare via, prende con sé il berretto d'oro magico che userà presto per chiamare le scimmie volanti.

9



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

10



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

11



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

Il viaggio in volo di Dorothy e dei suoi amici è l'occasione per conoscere meglio le scimmie volanti attraverso il racconto del loro capo. Soffermatevi e raccontate con calma questa parte in modo che le bambine e i bambini scoprano la causa della loro caduta in schiavitù e ribadite l'informazione riguardante i tre ordini che il possessore del berretto può dare alle scimmie. Fate dire alle bambine e ai bambini cosa chiederebbero loro nel caso avessero la disponibilità del berretto d'oro magico. Chiedete infine se ritengono giusto che le scimmie volanti dovessero per forza obbedire agli ordini ricevuti e fossero quindi schiave del possessore del berretto.

Colpo di scena della storia: la scoperta sulla reale natura del Mago di Oz che, più che grande e terribile, appare come un ometto di cui è impossibile avere timore. Raccontate con enfasi il momento della scoperta che il Mago è solo un ciarlatano, la storia del suo arrivo in quel luogo e di come, per caso, sia stato considerato un uomo magico e potente. Fate riflettere bambini e bambine su come spesso gli uomini si lascino convincere facilmente da veri e propri imbroglioni. È proprio ciò che capita qui allo Spaventapasseri, al Boscaiolo e al Leone che credono di aver ricevuto veramente dal Mago un cervello, un cuore e il coraggio!

Coinvolgete bambine e bambini su ciò che avviene nel Paese della porcellana. Sottolineate le caratteristiche dei personaggi di porcellana di cui si parla e proponete loro di immaginare altri personaggi, sempre di porcellana. Ponete delle domande come: «Immaginate una maestra o un maestro di porcellana? Cosa accadrebbe se anche i quaderni e i libri fossero di porcellana?». Lasciateli poi liberi di inventare situazioni e personaggi contestualizzati in questo strano paese.

Fate poi il punto della situazione: siamo lungo il percorso di viaggio dei cinque amici per arrivare dalla Fata Glinda alla quale Dorothy chiederà come può tornare nel Kansas.

12



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

13



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

14



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

Il Leone è protagonista di questa parte del racconto. Un tempo codardo, ora si sente coraggioso. Fate riflettere bambini e bambine sul fatto che il Mago di Oz ha dato al Leone un liquido che sicuramente non era il coraggio. È evidente, quindi, che il Leone lo possedesse già dentro di sé. Il coraggio, come qualsiasi altra dote, è dentro di noi ed è molto importante credere in se stessi. Forse il Leone era pauroso perché aveva una bassa autostima. Nell'episodio delle teste-martello, date una voce metallica a quegli strani personaggi e riproducete con la bocca il suono della molla. In questo modo renderete molto divertente questa parte del racconto.

L'incontro con Fata Glinda dona la soluzione finale a Dorothy e definisce il destino dei personaggi: lo Spaventapasseri torna nella Città degli Smeraldi, il Boscaiolo va nel paese del Martufi, il Leone diventa re della foresta. Chiedete loro: «A chi non è stato ancora esaudito il proprio desiderio? Cosa succederà adesso?». Lasciate spazio alle risposte, poi proseguite sottolineando la bontà della Fata Glinda che restituisce il berretto d'oro alle scimmie volanti rendendole libere. Date enfasi all'ultimo colpo di scena: la magia delle scarpette d'argento di Dorothy. Chiedete: «Cosa significa questo?» e, se necessario, aiutateli ad arrivare alla risposta: sì, Dorothy avrebbe potuto tornare subito a casa, ma non lo sapeva!

Sottolineate la bontà di Dorothy che dice a Glinda di essere comunque molto contenta di aver aiutato i suoi amici a ottenere ciò che desideravano. Poi passate al gran finale: Dorothy e Totò che tornano nel Kansas: il viaggio velocissimo nel vortice, l'arrivo nella fattoria ricostruita dagli zii, la gioia di zia Emma e di zio Enrico nel rivedere la loro bambina e il cagnolino Totò. Tutto va raccontato con ritmo ed energia, fino alla frase finale di Dorothy che tutti conoscono: «Zietta cara, non puoi immaginare quanto sono felice di essere tornata a casa!».

Attività tattili e manipolative

Io sono Oz, il grande e terribile Oz!

Obiettivo

Immaginare e realizzare forme con i materiali da modellare.

Materiali

Pasta da modellare di vari colori.

Descrizione dell'attività

Si consegnano ai bambini e alle bambine alcuni panetti di pasta da modellare di diversi colori lasciandoli inizialmente liberi di usarli a piacimento per prendere confidenza con i materiali stessi. Dopo alcuni minuti, si richiama alla memoria dei bambini e delle bambine la parte della narrazione che riguarda l'incontro di Oz con i protagonisti della storia. Il Mago si presenta ai suoi ospiti in quattro forme diverse: la grande testa, la bestia mostruosa, la bella signora e la palla di fuoco. Si richiede ai bambini e alle bambine di riprodurre una di queste trasformazioni oppure di inventarne una nuova e misteriosa, a loro scelta. Una volta ultimata la modellatura, i bambini e le bambine possono mostrarla ai loro compagni, ripetendo nella maniera più solenne e minacciosa possibile la frase: «Io sono Oz, il grande e terribile Oz!».

Varianti

Successivamente, l'attività può essere proposta lasciando completamente liberi le bambine e i bambini di realizzare forme, personaggi e

oggetti anche non appartenenti alla storia del Mago di Oz. In questo caso, una volta che ciascuno ha terminato la propria opera, è possibile proporre alle bambine e ai bambini il gioco «indovina cos'è!», nel quale tutti gli altri compagni devono indovinare il soggetto realizzato e, eventualmente, la storia da cui esso è tratto.

Nella testa dello spaventapasseri!

Obiettivo

Riconoscere le forme e gli oggetti attraverso il tatto.

Materiali

Sacco di tela o di iuta di medie dimensioni, materiale per imbottitura (ovatta in fiocchi, oppure paglia o palline di polistirolo), pennarello indelebile con punta grossa, piccoli oggetti da riconoscere al tatto.

Descrizione dell'attività

Si riempie il sacco di tela o di iuta con il materiale per imbottitura. Si disegnano gli occhi, il naso e la bocca spiegando ai bambini e alle bambine che si tratta della testa dello Spaventapasseri. Si chiude il sacco nella parte superiore con un laccio, mentre nel punto dov'è disegnata la bocca si realizza con le forbici un'apertura di dimensioni tali da permettere ai bambini e alle bambine di infilarci la mano. A questo punto, si introducono nella testa dello

Spaventapasseri e si mescolano al materiale da imbottitura alcuni piccoli oggetti che i bambini e bambine, a turno, dovranno riconoscere infilando la mano nella testa e toccandoli. Il gioco può essere proposto sotto forma di gara a squadre, in cui vince la squadra che riesce a riconoscere più oggetti.

Varianti

In una fase più avanzata dell'attività è possibile proporre alle bambine e ai bambini, in coppia o in piccolo gruppo, di costruire e personalizzare essi stessi la loro testa dello Spaventapasseri. Le bambine e i bambini, inoltre, possono essere incaricati anche di reperire gli oggetti da inserire nella scatola per il riconoscimento e di stabilire alcune regole del gioco da svolgere, sempre con la guida e l'aiuto degli insegnanti.

Ci manda la Perfida Strega dell'Ovest...

Obiettivo

Stimolare la creatività attraverso la costruzione di personaggi di cartoncino per il kamishibai.

Materiali

Il teatrino del kamishibai, fogli di cartoncino bianco, matite, colori a spirito, forbici, stecchi di legno, colla, nastro adesivo.

Descrizione dell'attività

Spiegare ai bambini e alle bambine che verrà utilizzato il kamishibai, immaginando che si tratti del castello della Perfida Strega dell'Ovest. I bambini e bambine, divisi in piccoli gruppi oppure in coppie, coadiuvati e guidati dagli insegnanti, disegnano sui fogli di cartoncino le

sagome di due personaggi, possibilmente diversi da quelli in dotazione con il kamishibai, che la Strega decide di inviare per eliminare Dorothy e i suoi quattro amici. I bambini e bambine potranno quindi utilizzare i personaggi creati, unitamente a quelli già in dotazione con il kamishibai, per realizzare alcune scene in cui i cinque protagonisti devono difendersi da nuovi attacchi. Per questo, una volta che hanno disegnato i personaggi, i bambini e le bambine li ritaglieranno e fisseranno uno stecco di legno sulla parte superiore (la testa), in modo da poterli poi muovere e guidare dall'alto nel kamishibai.

Varianti

Una variante a questa attività è quella di affidare alle coppie di lavoro o ai piccoli gruppi anche l'ideazione di battute o di brevi dialoghi da rappresentare poi con il kamishibai, presentandoli al resto della classe. In questo caso, le bambine e i bambini si occuperanno anche di mostrare ai compagni i personaggi realizzati, dicendo i loro nomi e descrivendoli nelle loro caratteristiche principali.



Attività di discriminazione e memoria visiva

Il mio luogo preferito

Obiettivo

Riconoscere e rappresentare gli elementi principali di un luogo.

Materiali

Fogli da disegno, matite, colori a legno e a spirito.

Descrizione dell'attività

Dopo la narrazione della storia del Mago di Oz con il kamishibai, proponete ai bambini e alle bambine di disegnare il luogo di ambientazione di una delle sequenze narrative. A tale proposito è utile elencare con calma i contesti ambientali presentati nel teatrino durante la lettura, precisamente:

- La casa di Dorothy nel Kansas, prima dell'uragano.
- Nel regno di Oz, la terra dei succhialimoni.
- La stradina lastricata di mattoni gialli.
- Il campo di papaveri.
- La Città degli Smeraldi.
- Il castello della Perfida Strega dell'Ovest.
- La grande mongolfiera.
- Il paese di porcellana.
- La foresta degli animali.
- Il castello della Fata Glinda.
- La nuova fattoria degli zii, ricostruita dopo l'uragano.

Dopo aver realizzato il disegno individualmente, ogni bambina o bambino lo presenta ai compagni spiegando il motivo della scelta.

Varianti

È possibile richiedere alle bambine e ai bambini di scegliere un luogo legato alla storia che non è però rappresentato nelle tavole del kamishibai. In questo caso si richiede e si sviluppa l'immaginazione delle bambine e dei bambini che eseguono il lavoro utilizzando tutta la loro fantasia.

Se la memoria non m'inganna...

Obiettivo

Sviluppare lo spirito di osservazione e la memoria visiva.

Materiali

Le 14 tavole della storia del Mago di Oz con il kamishibai.

Descrizione dell'attività

In questa attività richiedete ai bambini e alle bambine di osservare per circa un minuto, una alla volta, le illustrazioni delle tavole. Dopo aver osservato ciascuna tavola, i bambini e le bambine, uno alla volta a giro, ricordano e dicono a voce alta uno degli elementi (personaggi, animali, oggetti eccetera). Se i bambini e le bambine non ricordano uno o più particolari dell'illustrazione, potete fornire loro alcuni indizi

che possano aiutare la memoria. Ad esempio, se i bambini e le bambine hanno dimenticato di citare il fischietto d'argento, potete fornire un aiuto in senso generale, ad esempio «serve per fischiare...», oppure un aiuto più legato alla storia, ad esempio «serviva per chiamare la Regina dei topi di campo». Potete proporre l'attività anche sotto forma di gara, dividendo la classe o la sezione in squadre, la squadra che ricorda più elementi vince.

Varianti

Una variante che rende più difficile questa attività può essere quella di mostrare di seguito tutte e 14 le tavole (oppure presentarne due o tre tavole la volta) e poi richiedere alle bambine e ai bambini di elencare gli elementi presenti nell'illustrazione di ciascuna. È chiaro che in questo caso le difficoltà aumentano con l'aumentare del numero delle tavole presentate in ogni turno.



Il Memory dei personaggi

Obiettivo

Sviluppare la memoria visiva.

Materiali

Fogli di cartoncino, forbici, matite, colori, colla.

Descrizione dell'attività

Si tratta del classico gioco del memory, in questo caso legato ai personaggi e agli elementi della storia del Mago di Oz. È molto importante che l'attività coinvolga i bambini e le bambine già a partire dalla fase di preparazione delle carte dei personaggi e degli elementi della storia. Fate ritagliare ai bambini e alle bambine vari rettangoli della grandezza delle comuni figurine e invitateli a ritagliare e colorare i personaggi e gli altri elementi, ovviamente in duplice copia. È possibile anche preparare preventivamente i disegni, scaricandoli da internet e stampandoli, in modo tale che i bambini e le bambine possano limitarsi a incollarli sul cartoncino e a colorarli. Per graduare le difficoltà del gioco, proponete memory con un numero di coppie di figurine via via crescente: 6, 8, 10, 12 eccetera.

Varianti

Una variante del gioco è quella di inserire delle carte-penalità contenenti personaggi estranei alla storia del Mago di Oz. Nel momento in cui una bambina o un bambino o una squadra pesca ambedue le carte penalità subisce una punizione, che può essere decisa preventivamente nel momento della spiegazione delle regole e può consistere nell'eliminazione temporanea dal gioco oppure in alcuni punti di penalizzazione se nel gioco vengono conteggiati i punti di squadra.

Attività di comprensione

Rimettiamo tutto in ordine

Obiettivo

Saper mettere in ordine le sequenze narrative in base alla cronologia degli avvenimenti della storia.

Materiali

Le 14 tavole del kamishibai (con il numero progressivo sul davanti coperto).

Descrizione dell'attività

Incaricate le bambine e i bambini, a turno, di disporre nel giusto ordine le varie sequenze della narrazione rappresentate nelle 14 tavole del kamishibai. L'attività può essere svolta anche in coppia o nel piccolo gruppo. Nel caso in cui risulti troppo difficile per le bambine e i bambini riordinare 14 sequenze, riducete il numero dividendo la storia in due o tre parti. È possibile altresì fornire aiuti attraverso domande-stimolo, come ad esempio:

- «Dove atterra la casa di Dorothy dopo essere stata trasportata dall'uragano?».
- «Chi incontra Dorothy mentre cammina verso la Città degli Smeraldi?».
- «Cosa succede nel campo di papaveri?».

Varianti

Una variante di questa attività può essere quella di disporre nel giusto ordine solo una parte delle tavole (ad esempio: 1, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 12, 14) lasciando gli spazi vuoti delle tavole

mancanti. A questo punto invitate i bambini e le bambine a osservare con attenzione le tavole presenti e domandate loro: «Tra la tavola 1 e la tavola 3 ne manca una, cosa succede in quella sequenza mancante del racconto?» e così via per tutte le altre tavole mancanti. Anche in questo caso potete fornire indizi e domande-stimolo come aiuto per eseguire correttamente il compito.

Chi la sa questa?

Obiettivo

Dimostrare di aver ben compreso gli avvenimenti della storia.

Materiali

Le 14 tavole del kamishibai, il teatrino di cartone.

Descrizione dell'attività

Inserite nel giusto ordine le tavole nel kamishibai e ponete una serie di domande per ciascuna tavola alle bambine e ai bambini. Tali domande possono essere rivolte alle bambine e ai bambini secondo un preciso ordine, cioè chiedendo a una bambina o a un bambino alla volta, oppure poste all'intera classe e le risposte avvengono per alzata di mano. È bene che impostiate le domande in forma semplice e con un ordine di difficoltà crescente. Un esempio che riguarda la seconda tavola può essere il seguente:

- Quale paesaggio si trova davanti Dorothy appena la sua casa atterra dopo l'uragano?
- Quali strani personaggi si avvicinano a Dorothy?
- Cosa le dice la donnina?
- Chi ha schiacciato la casa atterrando?
- Cosa prende Dorothy che apparteneva alla Perfida Strega dell'Est?
- Cosa scrive sulla superficie di ardesia la donnina?

Lasciate poi liberi i bambini e le bambine di aggiungere ulteriori particolari (ad esempio «il ruscelletto che attraversa la terra dei succhiailimoni»), informazioni secondarie («la donnina in realtà era la buona Strega del Nord») o riflessioni personali («a me dispiace che la Perfida Strega dell'Est sia morta, anche se era cattiva»).

Varianti

Una fase più avanzata del lavoro consente di variare l'attività coinvolgendo gli stessi alunni nella proposta di domande ai compagni. Questa variante si presta bene a una forma di gioco a squadre in cui una squadra pone delle domande a quella avversaria che deve rispondere. Le squadre ovviamente si alternano nei due ruoli.



Orecchio all'errore!

Obiettivo

Prestare nell'ascolto un'attenzione finalizzata a individuare informazioni sbagliate nella narrazione.

Materiali

Le 14 tavole del kamishibai, il teatrino di cartone.

Descrizione dell'attività

È un'attività molto divertente che generalmente piace molto alle bambine e ai bambini. Preannunciate alle bambine e ai bambini che non vi sentite particolarmente in forma e quindi che è probabile che sbaglierete qualcosa nel raccontare la storia. Richiedete quindi alle bambine e ai bambini di correggervi, dicendo in coro e a voce alta la parola giusta al posto di quella sbagliata da voi. Presentiamo due esempi di narrazione con un errore da correggere da parte delle bambine e dei bambini:

Dorothy vide uno Spaventapasseri che le strizzò l'occhio e disse: «Buongiorno! Portami con te dal Mago di Oz, gli chiederò di darmi un cuore!». A questo punto le bambine e i bambini in coro urlano «Un cervello!».

I cinque amici attraversarono un grande campo di papaveri con un profumo che faceva addormentare. Non si addormentarono soltanto il Boscaiolo e il Leone. A questo punto le bambine e i bambini gridano: «Lo Spaventapasseri!».

Varianti

Anche in questo caso una variante molto divertente e significativa è quella in cui sono gli stessi alunni, divisi in due squadre, a raccontare una o più sequenze con il kamishibai e a inserire una informazione sbagliata che immediatamente la squadra avversaria deve individuare e correggere.

Attività metacognitive

Cosa mi è piaciuto e cosa invece no

Obiettivo

Esprimere un giudizio personale di gradimento rispetto a personaggi, elementi e avvenimenti della storia.

Materiali

Tre cartoncini a testa con disegnate tre faccine (felice, neutra, triste).

Descrizione dell'attività

Spiegate preventivamente ai bambini e alle bambine che ciascuno di noi ha un suo giudizio assolutamente personale sulle cose che accadono nella vita, sulle persone, sui comportamenti eccetera. Sottolineate quindi che in questa attività non esistono risposte giuste o sbagliate, ma soltanto opinioni personali. A questo punto, prendendo spunto dalla storia del Mago di Oz, elencate personaggi o avvenimenti e date tempo ai bambini e alle bambine di votare con il cartoncino, dichiarando se l'elemento posto a valutazione piace, lascia indifferente oppure non piace. Per ogni votazione, registrate il numero delle valutazioni personali espresse, perché sarà molto interessante per i bambini e le bambine sapere poi qual è stato l'orientamento generale e quale elemento valutato ha ricevuto più voti positivi o negativi.

Varianti

Una variante nell'attività può essere quella del maggior coinvolgimento delle bambine e dei bambini sia nella scelta degli elementi da valutare che nei conteggi dei voti. Valutate sempre se risulta necessario il vostro aiuto, nel caso di bambine e bambini molto piccoli o con qualche difficoltà di calcolo o di organizzazione ed esecuzione del compito.

Cosa avrei fatto io...

Obiettivo

Saper ipotizzare le proprie decisioni in particolari situazioni allo scopo di sviluppare le capacità di problem solving e l'autodeterminazione nei bambini e nelle bambine.

Materiali

Le 14 tavole della storia del Mago di Oz, il kamishibai.

Descrizione dell'attività

Inserite la prima tavola della storia del Mago di Oz e lanciate la prima proposta di risoluzione di un problema. Ad esempio: «Arriva l'uragano e la zia chiama Dorothy dicendole di entrare subito nel rifugio. Lei però si attarda per recuperare il suo cagnolino. Cosa ne pensi? Tu che avresti fatto al suo posto?».

Ancora, nella seconda tavola è possibile lanciare altre proposte di problem solving, come

ad esempio: «Dorothy scopre che la Strega del nord è morta e decide di prendere le sue scarpe magiche d'argento. Tu le avresti prese? Avresti chiesto quale potere magico avevano? Avresti creduto alla donnina e saresti andato subito verso la Città degli Smeraldi? Cosa avresti fatto tu al posto di Dorothy?».

E così via per tutte le tavole della storia. Organizzate bene l'attività e i turni di intervento, in modo che tutti i bambini e le bambine possano intervenire quando vogliano farlo.

Varianti

Una variante all'attività è quella di prevedere un confronto tra le decisioni dei bambini e delle bambine in una particolare situazione e successivamente la scelta, tramite votazione, di quella che per il gruppo classe o sezione sembra la migliore. Questo tipo di variante presuppone che i bambini e le bambine vengano allenati alla partecipazione democratica e alla discussione tra pari, in modo che non si cada nella situazione paradossale che ciascun bambino voti per la propria proposta rimanendo fermo sulla propria decisione.

Cosa ho provato quando...

Obiettivo

Riconoscere le proprie emozioni nelle diverse situazioni presentate nella storia del Mago di Oz.

Materiali

Una serie di cartoncini che presentano piccole icone con le varie emozioni (gioia, tristezza, preoccupazione, paura, rabbia, sorpresa eccetera), le 14 tavole del kamishibai.

Descrizione dell'attività

Scegliete per ciascuna tavola un evento che possa suscitare emozioni nelle bambine e nei bambini, così come fatto, a titolo esemplificativo, nell'elenco delle prime cinque tavole che segue:

- Il terribile uragano che fa volare via la casa di Dorothy.
- La morte della Perfida Strega dell'Est schiacciata dalla casa di Dorothy.
- L'incontro di Dorothy con i tre personaggi (Spaventapasseri, Boscaiolo e Leone) lungo il cammino.
- L'incontro con la Regina dei topi di campo.
- L'incontro con il grande e terribile Mago di Oz.

Invitate i bambini e le bambine, dopo ciascun episodio da voi citato, a sollevare il cartoncino che rappresenta l'emozione provata rispetto all'avvenimento della storia. Lasciate il tempo necessario ai bambini e alle bambine per riflettere e anche per esprimere a parole, oltre che con il cartoncino, ciò che provano. Sottolineate il fatto che le emozioni che tutti noi proviamo spesso sono differenti tra una persona e l'altra.

Varianti

Una variante all'attività è quella di ribaltarne l'organizzazione e partire dalle emozioni per arrivare agli avvenimenti. Dite alle bambine e ai bambini di citare un avvenimento in cui hanno provato rabbia, oppure tristezza, gioia, sorpresa eccetera. A questo punto saranno le bambine e i bambini stessi a passare in rassegna mentalmente i fatti della storia e a cercare quelli da abbinare alle rispettive emozioni provate.

Rielaborare la narrazione del Mago di Oz

Un'attività molto stimolante e divertente per i bambini e le bambine, dopo che hanno ascoltato e osservato la storia del Mago di Oz, 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 del Mago di Oz? In molti posti diversi, esatto. Vogliamo provare a immaginare alcuni episodi della storia in posti ancora differenti? Pensateci...». È possibile le poi proporre qualche spunto in più: «Immaginate che invece di trovarsi nel suo palazzo, Il Mago di Oz si trovi, ad esempio, sulla cima di una montagna. Che tipo di magie potrebbe fare? Oppure quale altro posto? Pensateci...», lasciando sempre

l'iniziativa e lo sforzo di immaginazione alle bambine e ai bambini. Una volta trovato un contesto diverso particolarmente stimolante (una spiaggia, lo spazio, un altro pianeta, una stazione dei treni, un campo da calcio, ecc.), le bambine e i bambini, con l'aiuto dell'adulto, ricostruiscono e raccontano la storia del Mago di Oz ambientata e riadattata in nuovi contesti. È importante, in questa fase, lasciare spazio alle fantasiose proposte delle bambine e 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, Dorothy riesce a tornare a casa dai suoi zii. 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 bambini e delle bambine, se necessario, si possono aggiungere altri stimoli che, tuttavia, lascino ai bambini e alle bambine stessi la possibilità di decidere e di adoperare le loro scelte creative: «Bambini, vogliamo immaginare che alla fine Dorothy decida che preferisce rimanere nella Città degli Smeraldi e non vuole tornare nel Kansas? 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 alle bambine e ai bambini l'elenco dei personaggi principali della storia originale: «Proviamo a fare l'elenco dei personaggi più importanti della storia del Mago di Oz. Bene! Vogliamo ora provare ad aggiun-

gerne 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 e le bambine nel riassumere tutte le modifiche apportate al racconto, narrando ad esempio la storia di una bambina di nome Dorothy che arriva nel magico Regno di Oz in cima a una montagna, conosce un nuovo amico, il gattino Dani, e nel finale diventa Regina e governatrice della Città degli Smeraldi. Oppure quella di un lunghissimo e avventuroso viaggio a piedi attraverso foreste, alte montagne e deserti di sabbia, in cui la bambina incontra oltre alle due perfide Streghe anche due cattivissimi Stregoni che cercano di trasformarla in una topina. Chi la salverà? Forse proprio la Regina dei topi di campo?

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



Creare nuove narrazioni

Un'altra attività stimolante e divertente per i bambini e le bambine è quella di creare nuove storie da presentare con il kamishibai. Si può trarre ispirazione dai temi presentati dalla vicenda del Mago di Oz, lasciando però spazio all'inventiva personale, oppure dar vita a storie che prescindano dalle avventure di Dorothy e dei suoi amici e che lascino liberi i bambini e le bambine 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 partendo dal Mago di Oz e su un tema libero.

Costruire una nuova storia partendo dal Mago di Oz

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 alle bambine e ai bambini gli elementi essenziali per inventare e costruire una storia. Per prima cosa, è necessario mettere in evidenza il tema della narrazione, la storia di una bambina di nome Dorothy e del suo incredibile viaggio nel Regno di Oz, facendo riassumere alle bambine

e ai bambini brevemente i passaggi essenziali della narrazione originale. 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 e le bambine, 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 e le bambine inventano e disegnano sui fogli una storia su una bambina che viene trasportata in un mondo magico.

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

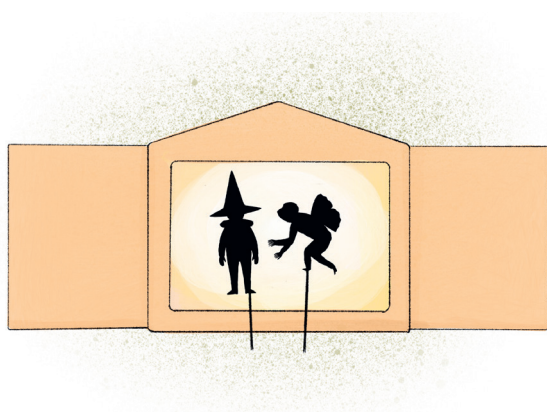
Descrizione dell'attività

L'attività inizia spiegando ai bambini e alle bambine 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 alunni 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 argomenti vari (natura, spettacolo, viaggi, ecc.), grazie ai disegni molto particolari e alle immagini degli elementi che caratterizzano tali ambienti.

L'obiettivo è quello di creare una situazione iniziale della narrazione e di disegnarla su un primo foglio. Successivamente si invitano i bambini e le bambine 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 dalle bambine e 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 del Mago di Oz

Con i personaggi cartonati in dotazione con la storia o con altri personaggi realizzati direttamente con la collaborazione dei bambini e delle bambine e con lo sfondo della tavola corrispondente è possibile realizzare una drammatizzazione delle avventure del Mago di Oz. 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 battute a personaggio per ogni scena).

1

L'uragano del Kansas

Zia Emma: «Dorothy, corri nel rifugio che arriva l'uragano!».

Dorothy: «Zia, corro prima a prendere Totò!».

Zia Emma: «Sbrigati! Noi scendiamo nella botola... Corri, fai presto!».

Dorothy: «Aiuto! La casa si sta staccando da terra!».

2

Nel paese dei succhialimoni...

La donnina: «Fata nobilissima, grazie per aver ucciso la Perfida Strega dell'Est!».

Dorothy: «Ma io... Ma io... Non ho ucciso proprio nessuno!».

La donnina: «Guarda là, li vedi quei piedi che spuntano da sotto la casa? Sono proprio della perfida Strega!».

Dorothy: «Non posso crederci! La mia casa è atterrata proprio sulla Strega!».

3

Lo Spaventapasseri

Spaventapasseri: «Da dove vieni, bambina?».

Dorothy: «Sono stata trasportata dall'uragano in questo posto bellissimo. Da me, nel Kansas, tutto è grigio!».

Spaventapasseri: «Perché allora non rimani a vivere nel bellissimo paese dei succhialimoni?».

Dorothy: «Perché non c'è nulla di così bello come la propria casa!».

4

La Regina dei topi di campo

La Regina dei topi di campo: «Tu mi hai salvato la vita, adesso puoi chiedermi qualsiasi cosa!».

Il Boscaiolo di Stagno: «Il Leone si è addormentato nel campo di papaveri e non riusciamo a spostarlo perché è troppo pesante. Aiutateci!».

La Regina dei topi di campo: «Costruisci un carro e con delle funicelle lega tutti i topini, loro riusciranno a spostare il Leone».

Il Boscaiolo di Stagno: «Grazie Regina, senza il tuo aiuto non ci saremmo mai riusciti!».

5

Nella sala del trono

Oz: «Io sono Oz, il grande e terribile Oz!».

Dorothy: «E io sono Dorothy e ti chiedo di farmi tornare nel Kansas dai miei zii!».

Oz: «Ti farò tornare dai tuoi zii, ma prima dovrai uccidere la Perfida Strega dell'Ovest».

Dorothy: «Ma come? Non è possibile! Io non ho mai ucciso nessuno!».

7

L'arrivo delle scimmie volanti

Perfida Strega dell'Ovest: «Hep-pe, pep-pe, rap-pe!».

«Hil-lo, hol-lo, hel-lo!».

«Zirizuk, ziri-zik, zik zik!».

Capo delle scimmie: «Eccoci, Strega. Ricorda: questo è l'ultimo ordine che puoi darci».

Perfida Strega dell'Ovest: «Volate da quegli intrusi... Una bambina, uno Spaventapasseri, un Boscaiolo, un Leone e un cagnolino e uccideteli tutti!».

Capo delle scimmie volanti: «Sarà presto fatto, Strega! E chi non potremo uccidere lo porteremo da te e tu lo farai tuo schiavo!».

9

In volo con scimmie

Dorothy: «Grazie per il passaggio! Senza di voi non sapevamo proprio come arrivare alla Città degli Smeraldi».

Capo delle scimmie: «Noi purtroppo, dopo la maledizione di una maga di nome Allegrretta, dobbiamo ubbidire a chi ha il berretto».

Dorothy: «E perché questa maga ha voluto rendervi schiavi di chi possiede il berretto».

Capo delle scimmie: «Perché facemmo un brutto scherzo al suo futuro sposo».

6

La Perfida Strega

Dorothy: «La perfida Strega ha un solo occhio, ma pare vederci benissimo. Sì, ci ha visti, sta decidendo qualcosa!».

Il Boscaiolo di Stagno: «Stanno arrivando dei lupi. Sono molti... Dodici per la precisione!».

Dorothy: «Scappiamo! I lupi ci uccideranno!».

Il Boscaiolo di Stagno: «Non preoccuparti Dorothy, a quei lupi penserò io con la mia accetta!».

8

La fine della Perfida Strega dell'Ovest

Dorothy: «Devi ridarmi subito la scarpetta d'argento che mi hai rubato, hai capito?».

Perfida Strega dell'Ovest: «Neanche per sogno! Tu sei la mia schiava e questa scarpetta magica adesso è mia!».

Dorothy: «Sei perfida e anche ladra! Prenditi questa secchiata d'acqua addosso!».

Perfida Strega dell'Ovest: «No, no, l'acqua no! Mi sto sciogliendo! Sparisco! Nooo!».

10

Oz, per niente grande e terribile!

Dorothy: «E tu saresti il grande e terribile Oz? No, sei un uomo come tutti gli altri!».

Il Mago di Oz: «Sono arrivato qui tanto tempo fa su una mongolfiera e le persone hanno creduto che fossi un Mago, per questo fingo ancora di esserlo».

Dorothy: «E poi cosa hai fatto? Sei rimasto a vivere qui?».

Il Mago di Oz: «Sì e ho fatto costruire io la Città degli Smeraldi. Vi prego, non dite a nessuno che non sono un vero Mago ma sono un ciarlatano!».

11

Una città di porcellana

Dorothy: «Buongiorno! Chi sei tu e che città è mai questa?».

La principessa di porcellana: «Buongiorno a te, mia cara. Io sono una principessa e questa in cui ti trovi adesso è la città della porcellana».

Dorothy: «Che bellezza! Siete tutti fatti di porcellana: la mucca, la mandriana, il pagliaccio. Sei felice di vivere qui?».

La principessa di porcellana: «Sì, sono molto felice! Qui sono una principessa, in un altro posto qualsiasi sarei stata solo un soprammobile!».

12

Il re della foresta

Tigre: «Oh potente Leone, benvenuto! Noi tutti, animali di questa foresta, chiediamo il tuo aiuto!».

Leone: «Cosa posso fare per voi, tigre? Spiegami per bene qual è il vostro problema».

Tigre: «Ti prego aiutaci! Un ragno gigante ci terrorizza e ha già mangiato molti animali di questa foresta. Solo tu puoi ucciderlo!».

Leone: «Io posso aiutarvi e uccidere il ragno gigantesco. Ma lo farò se voi mi promettete che poi io diventerò il re di questa foresta!».

13

Nel regno dei Gingillini

La Fata Glinda: «Buongiorno bambina, cosa posso fare per te?».

Dorothy: «Ti prego fata, fammi tornare nel Kansas, nella fattoria di mia Zia Emma e mio Zio Enrico!».

La Fata Glinda: «Ti voglio dare un bacio, che sia benedetto il tuo buon cuore!».

Dorothy: «Grazie Fata Glinda. Lo Spaventapasseri, il Boscaiolo di Stagno e il Leone sanno già dove andranno. Il cagnolino Totò verrà con me».

14

Finalmente a casa!

Zia Emma: «Bambina mia! Da che parte del mondo vieni, si può sapere?!».

Dorothy: «Vengo dal mondo di Oz e ho riportato a casa pure il nostro cagnolino Totò!».

Zia Emma: «Che gioia! Abbiamo aspettato tanto di poterti riabbracciare e adesso siamo felici!».

Dorothy: «Zietta cara, non puoi immaginare quanto sono felice io di essere ritornata a casa!».



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.

Le bambine e 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 inoltre trovare proposte operative ispirate alla storia del *Mago di Oz*, tra cui:

- suggerimenti tavola per tavola e attività che coinvolgono bambine e bambini in esperienze tattili e manipolative;
- esercizi di discriminazione e memoria visiva;
- attività di comprensione;
- momenti di riflessione metacognitiva;
- percorsi per rielaborare la narrazione, creare nuove storie e drammatizzare le scene.

La guida accompagna passo dopo passo l'adulto nella conduzione dell'esperienza narrativa, trasformando il kamishibai in uno strumento didattico versatile che favorisce ascolto, partecipazione, immaginazione e collaborazione, rendendo la storia del *Mago di Oz* un'occasione di apprendimento e scoperta.