

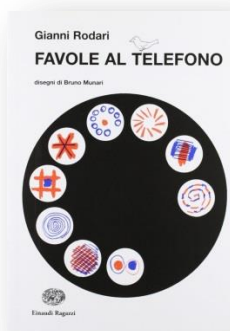
Gianni Rodari, cent'anni e non sentirli

Ricorrono cent'anni dalla nascita di Gianni Rodari, un numero che lascia incredulo chi lo conosce attraverso i suoi libri. Perché da decenni essi raccontano ogni giorno una realtà sempre attuale, descrivono lucidamente sentimenti ancora veri e nella loro semplicità geniale ci fanno riconoscere. Sono insomma storie moderne incarnate in una forma 'classica': universale, eterna, perfetta.



RODARI AI CENTRI ESTIVI UISP 2020

PERCORSI D'ANIMAZIONE ESTIVA



*Un po' a mia figlia Karen
e un po' a tutte le altre bambine e a tutti gli altri bambini*

PARTE 1 – Rodari chi? Rodari perché?

La fantastica estate UISP 2020

PARTE 2 - Rodari come? Rodari quando?

I percorsi educativi e le attività a tema



Rodari chi? Rodari perchè?

La *fantastica* estate UISP 2020

1. Idee sparse per cominciare...

In pochi sanno che generazioni di insegnanti, operatori ed educatori Uisp sono stati formati da quest'uomo: l'utilizzo del gioco in maniera fantasiosa e intelligente trovò in Rodari un sostenitore ed argomentatore eccellente. Senza dimenticare l'importanza, per un giovane *Pioniere*, di "organizzare sport per sé e per gli altri"?

Mai come di questi tempi c'è bisogno di ripartire dalla radici, dai padri e dalle madri fondatrici, da quelle idee che ci hanno fatto diventare ciò che siamo e a cui dobbiamo essere fedeli, per non perdere luce lungo la strada.

È con questa consapevolezza che la direzione Uisp nazionale suggerisce quest'anno, quello del centenario della sua nascita, Rodari ai Centri Estivi. Bene, mi son detta, un fantastico talismano per ripartire con le attività educative estive di sempre. Perché di questo si tratta: ripartire. E bisogna ripartire come può ripartire una bicicletta dopo un lungo periodo di stop: con una pedalata lenta ma vigorosa, alla ricerca di un ritmo che non va rincorso ma creato, sostenuto, controllato.

Di fronte ad un'estate fatta di *7 bambini ad ogni operatore, di ogni gruppo deve lavorare senza entrare in contatto con altri gruppi, di mascherine, di gel igienizzanti e distanze di sicurezza*, le domande sorgono abbastanza spontanee:

- che tipo di servizio educativo ed animativo offrire alle famiglie?
- come gestire, da lontani, la relazione?
- come cambiare e trasformare il ruolo dell'operatore Uisp?

Domande ardue da fronteggiare se non ci fosse quel consiglio, quell'idea, quella strizzata d'occhio tipica della nostra Uisp: Rodari.

Rodari sarà la nostra chiave di volta. Rodari sarà lo strumento che ci aiuterà a leggere questa nuova realtà e a reinterpretarla, inventando situazioni e possibilità che ad oggi potrebbero sembrarci impossibili, inattuabili, impraticabili. Rodari ci aiuterà ad essere orgogliosi del nostro **fantastico** lavoro, ci farà tornare in pista e ci permetterà –come ricordava Rodari- di giocare a quel gioco che la psicologia transizionale chiama "Guarda, mamma, come vado bene senza mani!". E sarà ancora una volta bellissimo poter vantarci di qualcosa, vero?

Ebbene, partiamo.

Come Rodari, mi sono soffermata anch'io sui *Frammenti* di Novalis, uno dei quali riporta questo: "**Se avessimo anche una Fantastica, come una Logica, sarebbe scoperta l'arte di inventare**". Che questa

riflessione sia bella lo possiamo leggere tutti ma quel piccolo maestro di Omegna, nato esattamente 100 anni fa (1920), ha fatto molto di più che compiacersene. Lui la Fantastica l'ha scritta davvero, lui le costanti dei meccanismi fantastici li ha ricercati e scritti in quella piccola bibbia del gioco che va sotto il nome di *Grammatica della fantasia*. È il suo studio, la sua passione, la sua introduzione all'arte di inventare storie scritto quando il mio fratellone Erik aveva appena un anno: era il 1973.

Sappiamo tutti che i bambini sanno giocare, sanno inventare storie, sanno fantasticare. Ma sappiamo anche che quest'epoca così poco sensibile alla semplicità, di fatto, abbia fatto credere a molti di non esserne più capaci o, peggio ancora, di esserne disinteressati.

Sorrido e non riesco a credere che possano esistere animatrici e animatori che di fronte ad un piccolo gruppo, alla mancanza di giochi di squadra o competitivi e di attività "esterne" a cui potersi appoggiare, possano sentirsi incerti o a disagio. Non credo che possano esistere operatrici ed operatori Uisp che faticino a regalare spazi e stimoli ai loro bambini soltanto perché impossibilitati ad abbracciarli. Siamo tutti un po' frastornati, andiamo soltanto presi per mano (con o senza guanti...) e accompagnati in questa lenta ripresa.

Per anni, progetto dopo progetto, iniziativa dopo iniziativa, siamo stati abituati a correre, a crescere in numero e attività, a contatti continui e detabuizzanti, ad una moltitudine con cui confrontarci ma dentro cui –troppo spesso- omologarsi. Oggi, le indicazioni sanitarie dettate dall'emergenza Covid19 hanno messo in discussione tutte le nostre abitudini e le nostre certezze. Che fare allora? Semplice: ci toccherà andare più piano e più a fondo, guardare fuori dal finestrino di questo treno che rallenta e reinventarci "fantastici", con l'aiuto di quel bizzarro signore di Omegna. Forse, ripensando al rallentare, forse –dico io- non sarà neppure un caso che sempre quest'anno ricorra un altro specialissimo anniversario: i 50 anni dalla traduzione in tedesco, lingua a noi cara, della famosa *Lettera a una professoressa*, di don Lorenzo Milani. A tradurla era stata il nostro Alex Langer, quel pensatore e viaggiatore leggero, insegnante come Rodari e come lui instancabile promotore di iniziative per la pace, la convivenza e i diritti umani. Quanto ci manca... anche lui... quanto. Ma torniamo in bolla.

Faremo, e faremo bene come sempre quest'estate. Non solo perché siamo la Uisp ma soprattutto perché facciamo il lavoro più bello del mondo ed abbiamo oggi più che mai la responsabilità di essere la fantasia di un nuovo inizio.

La mia amica Silvia Figini mi ricorda - che un suo amico le ha ricordato! - che **i centri estivi saranno la prima esperienza di vita comunitaria** che i bambini vivranno dopo un lungo periodo di quarantena sociale. Gli operatori dovranno accompagnarli a rientrare nella dimensione di comunità e per farlo dovranno ripensarsi come educatrici ed educatori, per non diventare semplici assistenti e controllori di norme sanitarie. Dovremo offrire una dimensione più intima, familiare, più lenta. Dovremo concederci tempo per ascoltare, osservare, dedicarci anche ad attività ludico-percettive ed approfittarne per sfatare quell'errata credenza che il Molto è Meglio e il Poco vale Nulla. Lentius, profundius, suavius... proprio come ricordava anche Langer.

Rodari offre spunti meravigliosi.

La mia idea è stata quella di programmare attività che facciano riferimento alla sua produzione, alla sua vita e alle sue scelte umane e professionali non soltanto per divertirci e crescere un po' *insieme* durante questa lunga estate ma anche per farlo conoscere a chi ancora lo ignora o non ha avuto il piacere di ascoltare e giocare le sue incredibili storie. I giochi sono quelli di sempre, adattati con un pizzico di fantasia.

Accanto ad attività da sviluppare in spazi chiusi ho ripensato attività da proporre all'aperto. Parallelamente, ho cercato di fare in modo che le sue storie ed i nostri spazi si potessero incontrare in proposte di animazione minime, fatte di pochi o semplici materiali, dove la componente umana fosse predominante rispetto a quella puramente tecnica. Tipologie di attività differenti, dal laboratorio alla caccia al tesoro, dai giochi di Kim a giochi di stop&go per poter solleticare le diversità di ogni bambino e garantire un'offerta educativa e animativa completa e di qualità.

Il processo creativo è insito nella natura umana e alla portata di tutti. Questo compendio di attività rappresenta il mio contributo concreto per una ripartenza, sempre abbracciata alla mia Uisp, un Nuovo Progetto operativo capace "di restituire all'immaginazione lo spazio che deve avere nella vita di ciascuno". Sempre *insieme*, sempre (ostinatamente) *syn*.

2. La programmazione: tematiche e testi di riferimento

La programmazione seguirà 5 tematiche care a Rodari oltremodo integrabili nella realtà animativa ed educativa. Ogni libro scritto dall'autore può alimentare la creatività delle animatrici e degli animatori nel proporre giochi a temi ma ugualmente ne sono stati indicati alcuni, per facilitare la scelta e dare un punto di partenza al lavoro di programmazione e pianificazione.

- 1) Il primo percorso riguarda **la distanza**, tematica salita tristemente alla ribalta in questo periodo di emergenza sanitaria. Il libro scelto come sfondo integratore sarà *Favole al telefono* e dunque tutte le storie che il ragioniere Bianchi, rappresentante di commercio che restava per 6 giorni su 7 lontano da casa, raccontava al telefono alla figlia. Queste favole si prestano a tutto il discorso della distanza fisica che non è distanza emotiva, in fondo ci sono sempre persone che si occupano di noi pur non standoci vicino.
- 2) Il secondo percorso riguarda **l'errore**, fortunatamente ancora riconosciuto in Rodari come errore creativo, creazione autonoma di cui ci si serve per assimilare la realtà. Il libro scelto per questa settimana sarà *Il libro degli errori*.
- 3) Il terzo percorso riguarda **il dubbio**, la curiosità, la ricerca di risposte alle proprie domande ma anche **le ipotesi**, le proposte, possibili risposte a possibili domande. Il gioco dei perché è il più vecchio del mondo. Nel discorso pronunciato nel 1970, in occasione del conferimento del prestigioso Premio Andersen, Rodari disse: «Io credo che le fiabe, quelle vecchie e quelle nuove, possano contribuire ad educare la mente. La fiaba è il luogo di tutte le ipotesi: essa ci può dare delle chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo...». Il libro da sfogliare e da cui farci guidare sarà naturalmente *Il libro dei perché*.
- 4) Il quarto percorso affronterà il tema dell'**altrove** insieme al libro *I viaggi di Giovannino Perdigiorno*. I suoi viaggi possono essere collegati con una dimensione di esplorazione del territorio vista l'indicazione di stare il più possibile all'aperto. Come possiamo, ad esempio, trasformare il giardino della scuola in un altro mondo come fa Giovannino?
- 5) Il quinto e ultimo percorso di quest'estate sarà scandito dalle *Filastrocche in cielo e in terra* e dalle *Parole per giocare*. In queste opere i temi affrontati da Rodari nelle sue filastrocche e poesie sono molto vari e sempre fortemente connessi alla realtà. Possiamo riunirli sotto un unico iperonimo di **universali**: tra questi, il mondo dei mestieri, gli animali, la solidarietà, la pace.

Alla base di ognuno di questi percorsi e dei libri scelti per seguirli sta sempre la *Grammatica della fantasia*, il libro nel quale Rodari porta a maturazione le basi teoriche del suo pensiero, fondato sul connubio tra creatività e ragione.

All'interno dei percorsi ci saranno anche delle attività ludico-creative che richiamano la versatilità di Rodari.

- Potrebbe essere proposto ai bambini di diventare **giornalisti** e dare di nuovo lustro alle pagine del *Pioniere*, un settimanale per ragazzi fondato proprio da Rodari. Le partecipanti e i partecipanti iscritti alle nostre iniziative potrebbero lasciare la testimonianza della loro settimana sotto-forma di poesie, giochi di parole, esperienze, diari. Si potrebbe creare una sezione *Indovinelli*, dove i bambini possono inventare e lasciare i loro; oppure una sezione *Errori*, dove possano essere ricordati alcuni errori fatti e come, da ognuno di questi, sia potuto nascere qualcosa di bello, come un sorriso, un nuovo gioco, una nuova prospettiva di Bene.
- Partendo dalle esperienze dei bambini si potrebbe anche animare grazie alla drammatizzazione, alla sperimentazione fisica, richiamando il gioco del **teatro** tanto caro a Rodari.
- Infine, una nota: Rodari lavorava tantissimo con Bruno Munari, uno dei massimi protagonisti dell'arte, del design e della grafica del '900. *'Giocare è una cosa seria'*. Così la pensava Munari che molta attenzione dedicò al mondo dell'infanzia fino a creare quello che oggi è conosciuto come il celebre **metodo Bruno Munari**. Un metodo che si può riassumere in un semplice concetto: 'non dire cosa fare ma come', a significare che il bambino deve essere libero di esprimersi da solo ed essere lasciato libero di fare senza che l'adulto intervenga. Su questo stesso principio si potrebbero basare i nostri laboratori¹.



3. La pianificazione: letture e attività di riferimento

Sono sempre le 3P a guidare il mio lavoro: progettazione (ecco l'idea di Rodari come sfondo educativo da vivere *insieme*), programmazione (5 tematiche, 5 testi a cui far riferimento, 5 letture a settimana) e pianificazione. Qui di seguito aprirò 5 sezioni diverse, ispirate a 5 pubblicazioni rodariane. Per ognuno di questi 5 libri ho scelto arbitrariamente 5 letture sulla quale ho pianificato altrettante attività. Si tratta di pezzi a me particolarmente cari, senza alcuna pretesa di superiorità rispetto ad altri con cui tranquillamente sostituire quanto proposto.

¹ Per un approfondimento sul metodo, vedasi il nuovo spazio virtuale *In casa con Munari*, pensato per le famiglie bloccate tra le mura domestiche a causa dell'emergenza Coronavirus. Un sito completamente gratuito che accompagna i bambini nella sperimentazione e nella scoperta, partendo però solo da quello che è possibile reperire nelle case: materiali, oggetti ed immagini che saranno protagonisti di un *'riuso che saprà stimolare un pensiero più creativo'* (www.incasaconmunari.it)

Mi preme fare un'ulteriore annotazione: **anche con queste attività, scelte e spiegate spero nel modo più chiaro possibile, la figura dell'animatrice e dell'animatore è centrale.** Non c'è un'attività educativa che possa definirsi perfetta ma perfetto è l'entusiasmo, la passione e il coinvolgimento di colei o colui che proporrà i giochi. Chi sfoglia un libro di Rodari e non lo gradisce ha due possibilità: o lo richiude o prova a scoprirne la bellezza con buona volontà. Non può leggerne delle selezioni senza cura, senza crederci, senza mantenere lo sguardo curioso ed entusiasta di un buon educatore: i bambini e le bambine lo capirebbero immediatamente e (per non metterlo a disagio) ne avvallerebbero la noia.

Resta la certezza, a parer mio, che se un educatore o un'educatrice in Rodari ci vede solo noia... beh, o ha sbagliato atteggiamento o ha sbagliato lavoro.

I. Favole al telefono (1962)

- a. Il semaforo blu
- b. A sbagliare storie
- c. Il re Mida
- d. Il naso che scappa
- e. Tante storie

II. I viaggi di Giovannino Perdigiorno (1973)

- a. Il paese senza punta
- b. Il paese delle teste vuote
- c. Il paese con la esse davanti
- d. Il pianeta malinconico
- e. Nel paese degli uomini di...

III. Il libro degli errori (1964)

- a. Il museo degli errori
- b. Il dromedario e il cammello
- c. Aiuto!
- d. L'acca in fuga
- e. Canzone per sbaglio

IV. Il libro dei perché (1984)

- a. il mondo dei proverbi (ad esempio, *Perché si dice "lontano dagli occhi, lontano dal cuore"*)
- b. il mondo della natura (ad esempio, *Perché piove?*)
- c. il mondo delle persone (ad esempio, *Perché gli uomini fumano? Perché la gente non va d'accordo? In cosa consiste la felicità?*)
- d. il mondo delle parole (ad esempio, *Perché una cosa non vera si dice "bugia"?*)
- e. il mondo degli animali (ad esempio, *Perché il gatto odia il topo? Perché le talpe sono cieche? Perché parla il pappagallo?*)

V. Filastrocche in cielo e in terra (1960-1972)

- a. Le favole a rovescio
- b. I colori dei mestieri e gli odori dei mestieri
- c. Filastrocca impertinente
- d. Il trionfo dello 0
- e. L'ago di Garda

Rodari quando? Rodari come?

I percorsi educativi e le attività a tema

4. Lo sfondo integratore: un metodo

Come introdurre i percorsi rodariani nelle attività di ogni giorno? Risposta: seguendo la struttura data, semplice ma fondamentale in ogni suo punto².

La giornata di ognuno di noi è composta da circa 8 ore di lavoro. Ebbene, quella di una bambina e di un bambino potrebbe essere composta da altrettante ore di gioco, inteso come un campo privilegiato dove scoprire ed entrare in contatto con il mondo. L'attività a tema su Rodari riguarderà un unico momento, da giocare la mattina o il pomeriggio, della durata variabile.

Le fasi da seguire sono 7 da seguire responsabilmente e regolarmente:

1. La canzone d'apertura del laboratorio
Viene scelta una canzone della settimana, comune a tutti i gruppi: può essere un ballo di gruppo con cui sgranchirsi le gambe, una semplice canzoncina da ascoltare e seguire rincorrendone le parole. Sarà la nostra sigla d'apertura, il rito d'inizio, l'armadio attraverso cui entrare nel mondo fantastico di Narnia, o meglio... di Rodari.
2. Il titolo
Ogni attività ha un titolo: può essere quello dato dall'autore alla lettura che si andrà a proporre oppure uno nuovo, scelto dal team di lavoro. Questo titolo andrà ricordato ai bambini, discusso e interpretato. Verrà loro chiesto, ad esempio, di fare delle ipotesi: che cosa combineremo in questa attività? Quali saranno i personaggi? Come si svilupperà la storia?
3. Il cartellone
Tutte le attività e le letture saranno tenute insieme da un grande cartellone composto da tante finestre quante sono le attività in programma su Rodari quella settimana. Di volta in volta, prima di cominciare a lavorare sulla nuova lettura, si apre la finestrella e si mostra l'immagine significativa di quel particolare episodio. A conclusione del percorso formativo si potranno ripercorrere le tappe della settimana insieme e

² Vedasi in approfondimento la tesi discussa presso l'Università degli Studi di Milano-Bicocca nell'a.a. 2007/2008 dall'allora laureando Daniele Suriano, oggi dolcissimo maestro di Scuola per l'infanzia. Ne *Il Piccolo Principe. Viaggio di formazione, in un mondo incantato, alla ricerca dell'incontro con la diversità* si vede come un testo può diventare nella pratica un ottimo sfondo integratore, nonché facilitatore di apprendimenti e riflessioni, in un'ottica di centro estivo.

aprire una riflessione che raccolga tutti i momenti vissuti insieme. Sarebbe bello se i cartelloni di tutte le settimane, uno dopo l'altro, venissero appesi in spazi comuni, bene in vista, per testimoniare il passaggio di quelle parole, di quelle attività, di quei giochi e di quei gradimenti. Estate Ragazzi avrà in contemporanea 4 o 5 gruppi di circa 7-8 bambini che affronteranno la stessa settimana e lo stesso cartellone. Per il feedback finale, possono essere usati tanti cartelloni quanti sono i gruppi. A me, personalmente, piace l'idea di un cartellone comune. Che inguaribile romantica...

4. Lettura creativa del testo

L'animatrice o l'animatore proporranno il testo scelto al loro gruppo. Dovranno farlo in modo creativo per raccogliere il loro interesse e la loro motivazione: chi suona uno strumento potrà farlo utilizzandolo, altri potranno utilizzare delle parole chiave precedentemente scelte ed appuntate da qualche parte (lavagna, fogli sparsi su un prato...), altri ancora potranno recitarlo a memoria o drammatizzarlo; o perché non scegliere degli oggetti rivelatori di significati da mettere sotto il naso dei nostri bambini? Insomma, largo alla fantasia e puntare al suscitare interesse!

5. Sviluppo dell'attività

Vale la pena ricordare che le attività presenti nei 5 blocchi proposti fungono da "proposte" operative. Nel caso l'animatrice o l'animatore desiderino svilupparle in modo diverso, potranno naturalmente farlo nel rispetto degli obiettivi educativi e del tema dato.

6. Riutilizzo creativo dei prodotti

Quando possibile, i prodotti creativi dei bambini potranno essere inseriti nel settimanale del turno *Pioniere* oppure raccolti in materiale fotografie e video. Attenzione alla legge sulla Privacy: sincerarsi che, nel caso compaiano i volti dei bambini, i genitori ne abbiano lasciata precedente autorizzazione scritta.

7. Canzone di chiusura dell'attività

Sarà una nuova canzone a chiudere simbolicamente lo spazio rodariano. Questa volta saranno i bambini a proporla all'operatore e a dare indicazioni relative alla sua fruizione. Oltre all'uso della rete internet del telefono cellulare (per accedere alla canzone), all'operatore è consigliato di tenere con sé anche una piccola classe per l'amplificazione del suono. Laddove questi ultimi due strumenti non fossero a disposizione, l'operatore potrà pensare ad una filastrocca, una canzone da cantare a cappella oppure all'utilizzo di uno stereo comune preventivamente preso in prestito. O perché non lasciare che sia un silenzio condiviso ad accarezzare questo rito di chiusura?



I. PERCORSO

(con la collaborazione preziosissima dell'amata S. Figini)

INTRODUZIONE³

C'era una volta...

... il ragionier Bianchi, di Varese. Era un rappresentante di commercio e sei giorni su sette girava l'Italia intera, a Est, a Ovest, a Sud, a Nord e in mezzo, vendendo medicinali. La domenica tornava a casa sua, e il lunedì mattina ripartiva. Ma prima che partisse la sua bambina gli diceva: - Mi raccomando, papà: tutte le sere una storia. quella bambina non poteva dormire senza una storia, e la mamma, quelle che sapeva, gliele aveva già raccontate tutte anche tre volte. così ogni sera, dovunque si trovasse, alle nove in punto il ragionier Bianchi chiamava al telefono Varese e raccontava una storia alla sua bambina. Questo libro contiene appunto le storie del ragionier Bianchi. Vedrete che sono tutte un po' corte: per forza, il ragioniere pagava il telefono di tasca sua, non poteva mica fare telefonate troppo lunghe. Solo qualche volta, se aveva concluso buoni affari, si permetteva qualche unità in più. Mi hanno detto che quando il signor Bianchi chiamava Varese le signorine del centralino sospendevano tutte le telefonate per ascoltare le sue storie. Sfido: alcune sono proprio belline.

1 IL SEMAFORO BLU

Attività espressiva/ teatrale
(stop and go)

2 IL NASO CHE SCAPPA

Attività ludico-percettiva
(giochi di Kim)

3 A SBAGLIARE LE STORIE

Attività motoria/ fisica
(caccia al tesoro)

4 IL RE MIDA

Laboratorio manuale
(collage)

5 TANTE DOMANDE

Attività jolly
(scrittura creativa)

³ da leggere il primo giorno (lunedì), prima dell'attività su Rodari, per introdurre il libro e il percorso. Si potrà far vedere il cartellone della settimana, fare un brainstorming per capire chi conosce Rodari, chi ha mai letto il libro, chi conosce qualcuna delle storie raffigurate... 5 minuti di pensiero libero per prepararci alla prima attività!



Attività 1

IL SEMAFORO BLU

Una volta il semaforo che sta a Milano in piazza Duomo fece una stranezza. Tutte le sue luci, ad un tratto, si tinsero di blu, e la gente non sapeva più come regolarsi.
– Attraversiamo o non attraversiamo? Stiamo o non stiamo?

Da tutti i suoi occhi, in tutte le direzioni, il semaforo diffondeva l'insolito segnale blu, di un blu che così blu il cielo di Milano non era stato mai.

In attesa di capirci qualcosa gli automobilisti strepitarono e strombettavano, i motociclisti facevano ruggire lo scappamento e i pedoni più grassi gridavano:

– Lei non sa chi sono io!

Gli spiritosi lanciavano frizzi: – Il verde se lo sarà mangiato il commendatore, per farci una villetta in campagna.

– Il rosso lo hanno adoperato per tingere i pesci ai Giardini.

– Col giallo sapete che ci fanno? Allungano l'olio d'oliva.

Finalmente arrivò un vigile e si mise lui in mezzo all'incrocio a districare il traffico. Un altro vigile cercò la cassetta dei comandi per riparare il guasto, e tolse la corrente. Prima di spegnersi il semaforo blu fece in tempo a pensare: "Poveretti! Io avevo dato il segnale "via libera" per il cielo. Se mi avessero capito, ora tutti saprebbero volare. Ma forse gli è mancato il coraggio".

Titolo collegato:



Durata:

dai 15 ai 30 minuti

Spazio:

aula/ portico con tavolo

Tipologia di attività

Espressiva, teatrale (stop and go)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. I bambini si muovono liberamente in uno spazio delimitato (si può anche mettere una musica di sottofondo – ad ogni ritmo, cambia il modo di camminare...).
3. Il conduttore ha 4 cartoncini tondi (come fossero luci del semaforo) colorati. Ad ogni colore corrisponde un'indicazione per muoversi nello spazio:
 - Rosso: stop
 - Verde: velocità sostenuta
 - Gialla: muoversi piano
 - Blu: simulano un volo
4. L'attività di stop and go può diventare anche competitiva, attribuendo punteggi/ penalità ai bambini.
5. Il conduttore può dopo alcune *manche* estrarre un cartellino rosa e vedere come viene liberamente interpretato.
6. Il conduttore dà ai bambini un cartoncino tondo bianco che i bambini potranno colorare e al quale potranno attribuire un'azione e la seguente andatura (es. marrone – salto del canguro – 3 salti in andatura)



Attività 2

IL NASO CHE SCAPPA

Il signor Gogol ha raccontato la storia di un naso di Leningrado, che se ne andava a spasso in carrozza e ne combinava di tutti i colori.

Una storia del genere è accaduta a Laveno, sul Lago Maggiore. Una mattina un signore che abitava proprio di fronte al pontile dove si prendono i battelli si alzò, andò in bagno per farsi la barba e nel guardarsi allo specchio gridò: "Aiuto! Il mio naso!"

Il naso, in mezzo alla faccia, non c'era più, al suo posto c'era tutto un liscio. Quel signore, in vestaglia come stava, corse sul balcone, giusto in tempo per vedere il naso che usciva sulla piazza e si avviava di buon passo verso il pontile, sgusciando tra le automobili che si stavano imbarcando sulla motonave traghetto per Verbania. "Ferma, ferma!" gridò il signore. "Il mio naso! Al ladro, al ladro!"

La gente guardava in su e rideva:

"Le hanno rubato il naso e le hanno lasciato la zucca? brutto affare".

A quel signore non rimase che scendere in strada e inseguire il fuggitivo, e intanto si teneva un fazzoletto davanti alla faccia come se avesse il raffreddore. Purtroppo arrivò appena in tempo per vedere il battello che si staccava dal pontile. Il signore si buttò coraggiosamente in acqua per raggiungerlo, mentre passeggeri e turisti gridavano: Forza! Forza! Ma il battello aveva già preso velocità e il capitano non aveva nessuna intenzione di tornare indietro per imbarcare i ritardatari. "Aspetti l'altro traghetto", gridò un marinaio a quel signore, "ce n'è uno ogni mezz'ora!"

Il signore, scoraggiato, stava tornando a riva quando vide il suo naso che, steso sull'acqua un mantello, come San Giulio nella leggenda, navigava a piccola velocità.

"Dunque non hai preso il battello? E' stata tutta una finta?" gridò quel signore.

Il naso guardava fisso davanti a sé, come un vecchio lupo di lago, e non si degnò neanche di voltarsi.

Il mantello ondeggiava dolcemente come una medusa.

"Ma dove vai?" gridò il signore.

Il naso non rispose, e il suo disgraziato padrone si rassegnò a raggiungere il porto di Laveno e a passare in mezzo a una folla di curiosi per tornare a casa, dove si tappò, dando ordine alla domestica di non lasciar entrare nessuno, e passava il tempo a guardarsi nello specchio la faccia senza naso.

Qualche giorno dopo un pescatore di Ranco, tirando su la

Titolo collegato:



Durata:

dai 15 ai 30 minuti

Spazio:

aula/ portico con tavolo

Tipologia di attività

Ludico-percettiva (giochi di Kim)

rete, si trovò il naso fuggitivo, che aveva fatto naufragio in mezzo al lago perché il mantello era pieno di buchi, e pensò di portarlo al mercato di Laveno.

La serva di quel signore, che era andata al mercato per comprare il pesce, vide subito il naso, esposto in bella vista in mezzo alle tinghe e ai lucci.

“Ma questo è il naso del mio padrone!” esclamò inorridita.

“Datemelo subito che glielo porto”.

“Di chi sia non so”, dichiarò il pescatore, “io l’ho pescato e lo vendo”.

“A quanto?”

“A peso d’oro, si sa. E’ un naso, non è mica un pesce persico”.

La domestica corse a informare il suo padrone.

“Dagli quello che domanda! Voglio il mio naso!”.

La domestica fece il conto che ci voleva un sacco di denaro, perché il naso era piuttosto grosso: ci volevano tremendamila lire, tredici tredizioni e mezzo. Per mettere insieme la somma dovette vendere anche i suoi orecchini, ma siccome era molto affezionata al suo padrone li sacrificò con un sospiro.

Comprò il naso, lo avvolse in un fazzoletto e lo portò a casa. Il naso si lasciò ricondurre buono buono, e non si ribellò nemmeno quando il suo padrone lo accolse tra le mani tremanti.

“Ma sei scappato? Che cosa ti avevo fatto?”

Il naso lo guardò di traverso arciandosi tutto per il disgusto, e disse: “Senti, non metterti mai più le dita nel naso. O almeno tagliati le unghie”.

Indicazioni

1. Si può giocare singolarmente, a coppie o in gruppi. Il conduttore legge la storia
2. A seconda della quantità di partecipanti per squadra, il conduttore dispone su un tavolo, coperti da un telo, da 14 a 24 oggetti (o figurine/ immagini diverse) precedentemente selezionati.
3. I bambini osservano per due minuti gli oggetti che poi vengono ricoperti.
4. I bambini scrivono su un foglio gli oggetti che ricordano (1 punto ad oggetto).
5. Ci saranno diverse manche/ varianti:
 - Si mostrano gli oggetti e poi ne viene tolto uno (i bambini dovranno capire quale)
 - Non vengono mostrati gli oggetti ma soltanto spostati da una scatola all’altra (i bambini, senza vedere il contenuto delle scatole, devono capire quale non c’è più)
 - Si mostrano gli oggetti e poi ne verrà aggiunto uno (i bambini dovranno capire quale)
 - Non vengono mostrati gli oggetti ma soltanto spostati da una scatola all’altra (i bambini, senza vedere il contenuto delle scatole, devono capire quale è in più)
 - Si mostrano gli oggetti e poi vengono scambiati di posto due (i bambini dovranno capire quali)
 - I bambini a turno verranno bendati e dovranno capire quale oggetto è in più/ in meno soltanto toccandoli
 - I bambini verranno bendati e dovranno riconoscere il naso di un dato amichetto soltanto al tatto



Attività 3

A SBAGLIARE STORIE

- C'era una volta una bambina che si chiamava Cappuccetto Giallo.
 - No, Rosso!
 - Ah, sì, Cappuccetto Rosso. La sua mamma la chiamò e le disse: Senti, Cappuccetto Verde...
 - Ma no, Rosso!
 - Ah, sì, Rosso. Vai dalla Zia Diomira a portarle questa buccia di patata.
 - No: vai dalla nonna a portarle questa focaccia.
 - Va bene. La bambina andò nel bosco e incontrò una giraffa.
 - Che confusione! Incontrò un lupo, non una giraffa.
 - E il lupo le domandò: Quanto fa sei per otto?
 - Niente affatto. Il lupo le chiese: Dove vai?
 - Hai ragione. E Cappuccetto Nero rispose...
 - Era Cappuccetto Rosso, Rosso, Rosso!
 - Sì, e rispose: Vado al mercato a comperare la salsa di pomodoro.
 - Neanche per sogno: Vado dalla nonna che è malata, ma non so più la strada.
 - Giusto. E il cavallo disse...
 - Quale cavallo? Era un lupo.
 - Sicuro. E disse così: Prendi il tram numero settantacinque, scendi in Piazza del Duomo, gira a destra, troverai tre scalini e un soldo per terra, lascia stare i tre scalini, raccatta il soldo e comprati una gomma da masticare.
 - Nonno, tu non sai proprio raccontare le storie, le sbagli tutte. Però la gomma da masticare me la comperi lo stesso.
 - Va bene: eccoti il soldo.
- E il nonno tornò a leggere il suo giornale.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

all'aperto, in giardino

Tipologia di attività

Motoria/ fisica
(caccia al tesoro)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. In giardino sono state precedentemente sparpagliate sia alcune parole della storia (qui evidenziate in giallo) che altre (che non c'entrano nulla con la storia ma che appartengono allo stesso campo semantico)
3. Al via, i bambini corrono per il giardino alla ricerca delle parole nascoste della storia. Attenzione: dovranno riportare al conduttore SOLO le parole ascoltate e lasciare sul posto le altre.
4. Ad ogni parola trovata i bambini riceveranno 1 punto (se si vuole trasformare l'attività competitiva)
5. Ricomposta la storia, potranno ritornare alla ricerca delle altre parole e, con queste, ricostruire una nuova storia.
6. Attenzione: per questa attività va preparato in precedenza il materiale!

7. Il conduttore rilegge la storia ma questa volta dando dei compiti:

- Ogni volta che dirà “cappuccetto” una coppia di bambini dovrà alzarsi e, saltellando, dovrà dire “trallalero trallalà”
- Ogni volta che dirà un colore, una seconda coppia di bambini dovrà alzarsi e, mimando un pittore, dovrà dire “puf puf puf”
- Ogni volta che dirà un animale, una terza coppia di bambini dovrà alzarsi e, mimando l’animale, farne il verso
- Ogni volta che dirà “nonna/ nonno”, una quarta coppia di bambini dovrà alzarsi e dire “ho perso la dentiera”



Attività 4

IL RE MIDA

Il re Mida era un grande spendaccione, tutte le sere dava feste e balli, fin che si trovò senza un centesimo. Andò dal mago Apollo, gli raccontò i suoi guai e Apollo gli fece questo incantesimo: - Tutto quello che le tue mani toccano deve diventare oro.

Il re Mida fece un salto per la contentezza e tornò di corsa alla sua automobile, ma non fece in tempo a toccare la maniglia della portiera che subito la macchina diventò tutta d'oro: ruote d'oro, vetri d'oro, motore d'oro. Era diventata d'oro anche la benzina, così la macchina non camminava più e bisognò far venire un carro coi buoi per trasportarla.

Appena a casa il re Mida andava in giro per le stanze a toccare più cose che poteva, tavoli, armadi, sedie, e tutto diventava d'oro. A un certo punto ebbe sete, si fece portare un bicchiere d'acqua, ma il bicchiere diventò d'oro, l'acqua pure, e se volle bere dovette lasciarsi imboccare dal suo servo col cucchiaino.

Venne l'ora di andare a tavola. Toccava la forchetta e diventava d'oro e tutti gli invitati battevano le mani e dicevano: - Maestà, toccatemi i bottoni della giacca, toccatemi questo ombrello.

Il re Mida li faceva contenti, ma quando prese il pane per mangiare anche quello diventò d'oro e se volle cavarsi l'appetito dovette farsi imboccare dalla regina. Gli invitati si nascondevano sotto il tavolo a ridere e il re Mida si arrabbiò, ne acchiappò uno e gli fece diventare d'oro il naso, così non poteva più soffiarselo.

Venne l'ora di andare a dormire, ma il re Mida, senza volerlo, toccò il cuscino, toccò le lenzuola e il materasso, diventarono d'oro massiccio ed erano troppo duri per dormirli. Gli toccò di passare la notte seduto su una poltrona, con le braccia alzate per non toccare niente, e la mattina dopo era stanco morto.

Corse subito dal mago Apollo per farsi disfare l'incantesimo, e Apollo lo accontentò.

- Va bene, - gli disse, - ma sta' bene attento, per far passare l'incantesimo ci vogliono sette ore e sette minuti giusti, e in questo tempo tutto quello che toccherai diventerà cacca di mucca.

Il re Mida se ne andò tutto consolato, e stava bene attento all'orologio, per non toccare niente prima che fossero passati sette ore e sette minuti.

Purtroppo il suo orologio correva un po' più del necessario, e andava avanti di un minuto ogni ora. Quando

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

aula/ portico all'aperto

Tipologia di attività

Laboratorio manuale

ebbe contato sette ore e sette minuti il re Mida aprì la macchina e ci montò, e subito si trovò seduto in mezzo a un gran mucchio di cacca di mucca, mancavano ancora sette minuti alla fine dell'incantesimo.

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. Il conduttore mette a disposizione dei bambini una serie di riviste e giornali (da reperire precedentemente).
3. I bambini devono ritagliare e selezionare solo oggetti color marrone.

Per evitare situazioni imbarazzanti e diseducative si può far presente che il marrone è un colore spesso poco apprezzato ma in natura molto presente ed importante (vedi la terra, la legna, il manto di molti animali...).

4. I bambini creano un collage con gli oggetti ritagliati.



Attività 5

TANTE DOMANDE

C'era una volta un bambino che faceva tante domande e questo non è certo un male anzi un bene. Ma alle domande di quel bambino era difficile dare risposta.

Per esempio egli domandava:

Perché i cassetti hanno i tavoli?

La gente lo guardava e magari rispondeva:

I cassetti servono per metterci le posate.

Lo so a che cosa servono i cassetti, ma non so perché i cassetti hanno i tavoli.

La gente crollava il capo e tirava via. Un'altra volta lui domandava: Perché le code hanno i pesci? Oppure:

Perché i baffi hanno i gatti?

La gente crollava il capo e se ne andava per i fatti suoi.

Il bambino, crescendo non cessava mai di fare domande.

Anche quando diventò un uomo andava intorno a chiedere questo e quello.

Siccome nessuno rispondeva, si ritirò in una casetta in cima alla montagna e tutto il tempo pensava alle domande e le scriveva in un quaderno, poi ci rifletteva per trovare la risposta ma non la trovava.

Per esempio, scriveva: Perché l'ombra ha un pino?

Perché le nuvole non scrivono lettere?

Perché i francobolli non bevono birra? A scrivere tante domande gli veniva il mal di testa ma lui no ci badava, gli venne anche la barba che lui non tagliò. Anzi si domandava:

Perché la barba ha la faccia?

Insomma, era un fenomeno.

Quando morì, uno studioso fece delle indagini e scoprì che quel tale fin da piccolo si era abituato a mettere le calze a rovescio e non era mai riuscito a infilarsele dalla parte giusta, e cos' non aveva mai potuto imparare a fare le domande giuste. A tanta gente oggi succede come a lui.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

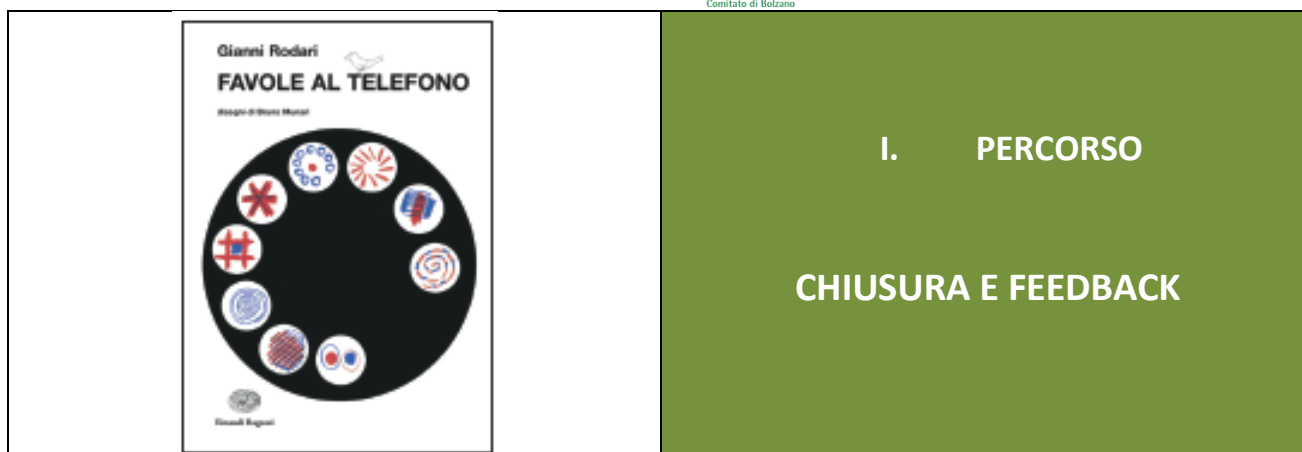
aula

Tipologia di attività

Jolly: laboratorio creativo (scrittura creativa)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia
2. Il conduttore invita i bambini a scrivere su una striscia di cartoncino una breve storia formata da: soggetto – verbo – complemento.
3. Poi i bambini ritagliano le tre parti e le mettono in 3 sacchetti (o su tre tavoli/ tre sedie) diversi: i soggetti tutti da una parte, idem i verbi e i complementi.
4. Ognuno estrarrà poi un soggetto e comporrà la sua frase a caso estraendo subito dopo un verbo e un complemento.
5. Con le frasi divertenti che ne usciranno, i bambini potranno creare delle domande altrettanto divertenti da inserire nella pagina "TANTE STORIE – TANTE DOMANDE" del giornalino del turno *Pioniere*.
6. Infine, a gruppi di tre, possono mimare nuove frasi: un bambino mima un soggetto, il secondo bambino mima il verbo e il terzo un complemento.




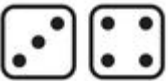


FEEDBACK⁴

Si può far ascoltare la canzone Favole al telefono bis – Danza a un metro di distanza: <https://www.youtube.com/watch?v=9Ri0qzo5d4A>

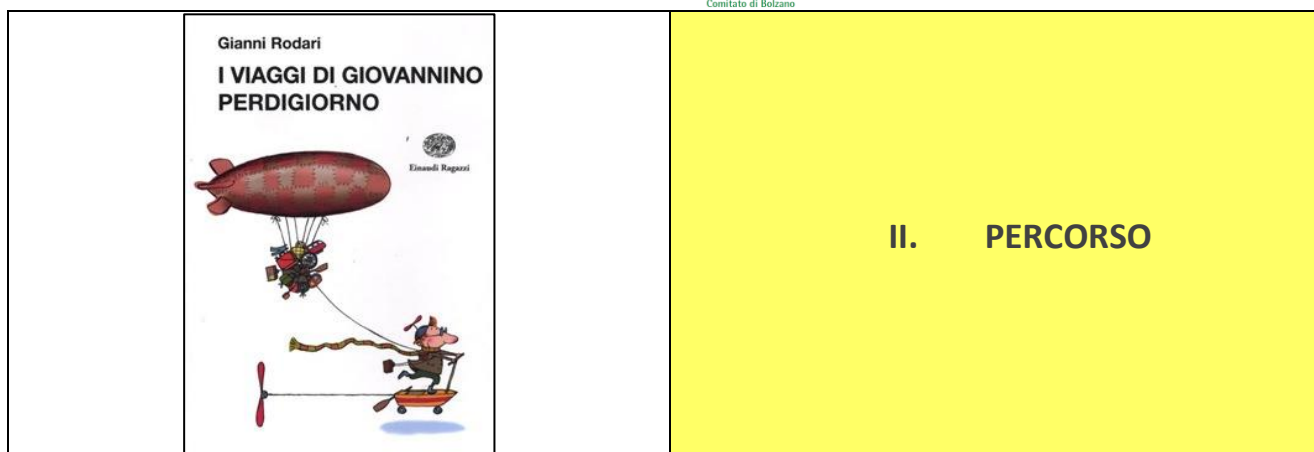
Si mostrerà nuovamente il cartellone della settimana ai bambini per ricordare le storie lette e giocate.

Ogni bambino potrà indicare, colorando o crocettando una stellina (quella sotto il logo dell'attività) quale momento gli è piaciuto di più, quale ricorda con più piacere.

Volendo aggiungere un'ulteriore riflessione, con l'ausilio di un semplice dado, ogni bambino tirandolo dovrà:

- se escono i numeri  → dire quale personaggio gli è piaciuto di più e perché
- se escono i numeri  → dire quale gioco/ attività gli è piaciuta di più e perché
- se esce il numero  → dire quale amichetto o quale amichetta è stato più gentile con lui/lei
- se esce il numero  → dire quale è stata la cosa più bella “regalata” al gruppo

⁴ da sviluppare l'ultimo giorno (venerdì), dopo l'attività su Rodari, per chiudere il percorso.



I fantastici viaggi di Giovannino affrontano il tema di un altrove e di uomini “diversi” da noi. Mondi di cioccolato, di vetro, pianeti piccolissimi abitati da bambini, pianeti dove è proibito dire la verità che sono così lontani ma anche così vicini. Giovannino è un esploratore dell’universo, un piccolo principe imperfetto ma dotato di grande intuito, che non si fa abbindolare facilmente. Il suo sguardo è quello di tutti i bambini che guardano il mondo come piccoli marziani, spesso intuendone le verità nascoste e i trabocchetti.

INTRODUZIONE⁵

Giovannino Perdigiorno
 ha perso il tram di mezzogiorno,
 ha perso la voce, l’appetito,
 ha perso la voglia di alzare un dito,
 ha perso il turno, ha perso la quota,
 ha perso la testa (ma era vuota),
 ha perso le staffe, ha perso l’ombrello,
 ha perso la chiave del cancello,
 ha perso la foglia, ha perso la via:
 tutto è perduto fuorché l’allegria.

6 IL PAESE SENZA PUNTA

Attività espressiva/ teatrale
 (statue e mimi)

7 IL PAESE DELLE TESTE VUOTE

Laboratorio manuale + giochi in riga
 (dipingere palloncini)

8 IL PAESE CON LA ESSE DAVANTI

Attività motoria/ fisica
 (caccia al tesoro - Memory)

9 IL PAESE MALINGONICO

Attività ludico-percettiva
 (giochi di Kim)

10 NEL PAESE DEGLI UOMINI DI...

Attività jolly
 (scrittura creativa)

⁵ da leggere il primo giorno (lunedì), prima dell’attività su Rodari, per introdurre il libro e il percorso. Si potrà far vedere il cartellone della settimana, fare un brainstorming per capire chi conosce Rodari, chi ha mai letto il libro, chi conosce qualcuna delle storie raffigurate... 5 minuti di pensiero libero per prepararci alla prima attività!



Attività 6

IL PAESE SENZA PUNTA

Giovannino Perdigiorno era un grande viaggiatore. Viaggia e viaggia, una volta capitò in un paese dove gli spigoli delle case erano rotondi, e i tetti non finivano a punta ma con una gobba dolcissima. Lungo la strada correva una siepe di rose e a Giovannino venne lì per lì l'idea di infilarsene una all'occhiello. Mentre coglieva la rosa faceva molta attenzione a non pungersi con le spine, ma si accorse subito che le spine non pungevano mica, non avevano punta e parevano di gomma, e facevano il solletico alla mano.

"Guarda, guarda" disse Giovannino ad alta voce. Di dietro la siepe si affacciò una guardia municipale, sorridendo.

"Non lo sapeva che è vietato cogliere le rose?"

"Mi dispiace, non ci ho pensato".

"Allora pagherà soltanto mezza multa," disse la guardia, che con quel sorriso avrebbe potuto benissimo essere l'omino di burro che portava Pinocchio al Paese dei Balocchi.

Giovannino osservò che la guardia scriveva la multa con una matita senza punta, egli scappò di dire:

"Scusi, mi fa vedere la sua sciabola?"

"Volentieri," disse la guardia. E naturalmente nemmeno la sciabola aveva la punta.

"Ma che paese è questo?" domandò Giovannino.

"Il Paese senza punta," rispose la guardia, con tanta gentilezza che le sue parole si dovrebbero scrivere tutte con la lettera maiuscola.

"E per i chiodi come fate?"

"Li abbiamo aboliti da un pezzo, facciamo tutto con la colla. E adesso, per favore, mi dia due schiaffi".

Giovannino spalancò la bocca come se dovesse inghiottire una torta intera.

"Per carità, non voglio mica finire in prigione per oltraggio a pubblico ufficiale. I due schiaffi, semmai, dovrei riceverli, non darli".

"Ma qui usa così", spiegò gentilmente la guardia, "per una multa intera quattro schiaffi, per mezza multa due soli".

"Alla guardia?"

"Alla guardia".

"Ma è ingiusto, è terribile".

"Certo che è ingiusto, certo che è terribile", disse la guardia. "La cosa è tanto odiosa che la gente, per non essere costretta a schiaffeggiare dei poveretti senza colpa, si guarda bene dal fare niente contro la legge. Su, mi dia quei due schiaffi, e un'altra volta stia più attento".

Titolo collegato:



Durata:

dai 30 minuti a un'ora

Spazio:

portico ombreggiato,
aula

Tipologia di
attività

Espressivo-teatrale
(stuatue-mimi)

“Ma io non le voglio dare nemmeno un buffetto sulla guancia: le farò una carezza, invece”.

“Quand’è così”, concluse la guardia, “dovrò riaccompagnarla alla frontiera”.

E Giovannino, umiliatissimo, fu costretto ad abbandonare il Paese senza punta.

Ma ancor oggi sogna di poterci tornare, per viverci nel più gentile dei modi, in una bella casetta con tetto senza punta.

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. I bambini si muovono liberamente in uno spazio delimitato (si può anche mettere una musica di sottofondo – ad ogni ritmo, cambia il modo di camminare...). Ad ogni STOP del conduttore i bambini si fermano e formano una statua (dunque ferma) di un oggetto che:
 - ha una o più punte
 - è senza punta
 - è aggressivo
 - è gentile
 - è duro
 - è morbidoSaranno i bambini a decretare la statua vincitrice in ognuna delle 6 manche.
3. Poi si formeranno delle coppie: ad un bambino verrà chiesto di pensare a un nome (di cosa, di animale, di persona, di pianta...) e all’altro verrà chiesto di pensare ad un aggettivo (innamorato, gentile, puzzolente...). Non dovranno comunicare tra loro. Al Via! Del conduttore, la coppia dirà nello stesso momento nome+aggettivo (ad esempio, FORCHETTA innamorata) ed avrà qualche secondo per formare una statua di coppia di quell’oggetto. Poi, una alla volta, ogni coppia svolgerà l’attività. Saranno sempre i bambini a decretare l’accoppiata più bella o divertente.
4. I bambini tornano a muoversi liberamente in uno spazio delimitato (si può anche mettere una musica di sottofondo – ad ogni ritmo, cambia il modo di camminare...). Ad ogni STOP i bambini si fermano ed il conduttore dice il nome di uno di loro e della statua che deve rappresentare. Ad esempio:
 - Anna: C’era una volta un soldato...Gli altri bambini tornano a muoversi. Allo STOP successivo il conduttore dice il nome di un altro bambino e prosegue la sua storia. Il bambino dovrà avvicinarsi alla statua di Anna ed eseguire la sua statua. Anna modificherà la sua statua per adattare la storia del conduttore. Ad esempio:
 - Luca: C’era una volta un soldato che un bel giorno vide un piatto di spaghetti...
 - Gli altri bambini tornano a muoversi. Allo STOP successivo il conduttore dice il nome di un altro bambino e prosegue la sua storia. Il bambino dovrà avvicinarsi alle statue di Anna e Luca ed eseguire la sua statua. Anna e Luca modificheranno la loro statua per adattarla alla storia nel suo insieme. La storia potrebbe continuare così: C’era una volta un soldato che un bel giorno vide un piatto di spaghetti e se ne innamorò. Aveva molta fame ma non voleva mangiarlo per paura di perderlo. Così mangiò soltanto gli spaghetti e il piatto divenne il suo migliore amico.Si possono fare più manche con più storie, anche improvvisate. L’importante è che siano storie semplici e... fantastiche!
5. La stessa attività può essere messa in scena al contrario. Il conduttore racconta la sua storia, ad esempio: C’era una volta un coperchio che non amava le pentole e quando ne vedeva una scappava. Un giorno, scappando, scivolò su una buccia di patate e rotolò fino a Laives. Scelto un “palcoscenico” (una parte del prato, un lato di un’aula...), il primo bambino che se la sente vi entra e sceglie di comporre una parte di quella storia. Il secondo, dovrà fare la stessa cosa tenendo però in considerazione quanto fatto dal primo. E così via.



Attività 7

IL PAESE DELLE TESTE VUOTE

Giovanino Perdigiorno,
su e giù per le corriere
capitò nel Paese
delle Teste Leggere.
Quei poveretti avevano
la testa fatta così
che se tirava il vento
andava fino a Forlì.
Per tenerla sul collo
mettevano nel cappello
chi un sasso, chi un mattone
chi un mortaio col pestello.
Con tutto ciò, però,
succedeva ogni pochino
che una testa scappava
via come un palloncino:
a metà dell'ascensione
per fortuna, la sventata
nei fili del tram
rimaneva impigliata.
E che tristezza poi
veder le teste vuote
ruzzolare per la strada
senza bisogno di ruote.
Erano vuote del tutto
salvo pochi pensierini
che ci ballavano dentro
come dei sassolini.

Titolo collegato:



circa 30 minuti se si
segue la prima variante

Durata:

circa 120 minuti se si
segue la seconda
variante
aula/ portico con tavolo
giardino

Spazio:

Tipologia di
attività

Laboratorio manuale
e giochi in riga

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
- 1) **VARIANTE VELOCE** - Ad ogni bambino viene dato un palloncino che potrà gonfiare, disegnare, dipingere, riempire con dei sassolini raccolti giardini e costruire la sua testa vuota. Potrà dargli un nome e raccontare la sua storia.
- 2) **VARIANTE LUNGA** - Una volta gonfiati e riempiti di sassolini, i palloncini potranno essere ricoperti di colla vinilica e pezzetti di scottex/ carta igienica applicati dai bambini con un pennello. Il rivestimento andrà messo al sole e fatto asciugare. Nel frattempo i bambini potranno giocare ad alcuni "giochi in riga", come quelli riportati qui sotto. Una volta asciugato il rivestimento, questo va dipinto e si segue l'indicazione di cui sopra. Il palloncino interno andrà infine scoppiato (ma solo se il rivestimento risulta abbastanza duro e asciutto, altrimenti si costruirà un nuovo personaggio per il famoso paese delle TESTE FLOSCE!

Alcuni "giochi in riga" o in "cerchio" da ripetere a più manche a seconda del gradimento.

- a. Testa piena/ testa vuota (bambini in riga, distanziati). Quando il conduttore dice -TESTA PIENA- il

bambino deve accucciarsi. Quando il conduttore dice –TESTA VUOTA- il bambino deve alzarsi. L'ultimo che resta (ad ogni errore si viene eliminati) vince la manche. Si possono giocare diverse manche.

- b. Si distanziano le teste vuote su una riga, invitandole a formare con il corpo una T (braccia aperte, piedi uniti). Al VIA! del conduttore dovranno mantenere la posizione. Chi non riesce più a reggerla, si accuccia e diventa una testa piena. Vince l'ultima testa vuota rimasta a forma di T.
- c. Si distanziano i bambini su una riga, di spalle rispetto al conduttore. Il conduttore dà una consegna, del tipo:
- * mi fa male la testa
 - * ho avuto un'idea
 - * mi scappa la pipì
 - * sono appena andato dal parrucchiere
 - * sono molto intelligente
 - * sono poco intelligente
- 1, 2, 3 e i bambini si girano insieme mostrando quanto indicato. L'ultimo viene eliminato.
- d. Pistolero - Si distanziano i bambini su una riga. Il conduttore è un pistolero che uno alla volta punta il suo dito verso i bambini e spara: PUM! Nel farlo dirà "testa piena o testa vuota": nel primo caso il bambino non morirà, nel secondo cadrà a terra stecchito. In ogni caso, se eseguono bene il comando, proseguiranno nel gioco. In caso contrario, verranno eliminati.
- e. Zip Zap - Si distanziano i bambini tra loro in cerchio. Il primo parte, si gira a sinistra e dà un comando a scelta fra:
- ZIP (con battuta di mano): il bambino si dovrà quindi girare alla sua sinistra e proseguire dando a sua volta un comando
 - ZAP (con doppia battuta di mano): il bambino dovrà cambiare direzione (quindi si gira verso destra) e proseguire dando a sua volta un comando
 - ZIP-ZAP: tutti devono cadere per terra
- f. Si delimita un campo (non grandissimo) dove le teste vuote si muovono liberamente. Una testa piena, esterna al campo delimitato, deve cercare di colpire le teste vuote alle gambe. Ogni testa vuota colpita diventa testa piena ed esce dal campo aiutando a colpire le altre teste vuote. Vince l'ultima testa vuota rimasta nel campo.



Attività 8

IL PAESE CON LA ESSE DAVANTI

Giovannino Perdigiorno era un grande viaggiatore. Viaggia e viaggia, capitò nel paese con l'esse davanti.

"Ma che razza di paese è?" domandò a un cittadino che prendeva il fresco sotto un albero.

Il cittadino, per tutta risposta, cavò di tasca un temperino e lo mostrò bene aperto sul palmo della mano.

"Vede questo?"

"E' un temperino"

"Tutto sbagliato. Invece è uno stemperino, cioè un temperino con l'esse davanti. Serve a far ricrescere le matite, quando sono consumate, ed è molto utile nelle scuole".

"Magnifico". disse Giovannino. "E poi?"

"Poi abbiamo lo staccapanni".

"Vorrà dire l'attaccapanni".

"L'attaccapanni serve a ben poco, se non avete il cappotto da attaccarci. Col nostro staccapanni è tutto diverso. Lì non bisogna attaccarci niente, c'è già tutto attaccato. Se avete bisogno di un cappotto andate lì e lo staccate. Chi ha bisogno di una giacca, non deve mica andare a comprarla: passa dallo staccapanni e la stacca. C'è lo staccapanni d'estate e quello d'inverno, quello per uomo e quello per signora. Così si risparmiano tanti soldi".

"Una vera bellezza. E poi?"

"Poi abbiamo la macchina fotografica, che invece di fare le fotografie fa le caricature, così si ride.

Poi abbiamo lo scannone.

"Brr, che paura".

"Tutt'altro. Lo scannone è il contrario del cannone e serve per disfare la guerra".

"E come funziona?"

"È facilissimo, può adoperarlo anche un bambino.

Se c'è la guerra, suoniamo la stromba, spariamo lo scannone e la guerra è subito disfatta".

Che meraviglia il paese con l'esse davanti.

Titolo collegato:



Durata:

circa 90 minuti

Spazio:

all'aperto, in giardino

Tipologia di attività

Motoria/ fisica
(caccia al tesoro-memory)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. In giardino sono state sparpagliate, separatamente, due tessere di un memory PAROLA-DESCRIZIONE (vedi Appendice all'attività). I bambini dovranno cercare le coppie in coppia. Potranno muoversi/correre tenendo una corda in mano (o un pezzo di nastro) che non faccia dividere la coppia. Ogni coppia potrà avere in mano sempre una sola tessera fino al matching. Quindi porteranno la loro coppia di tessere al conduttore e potranno tornare alla ricerca di una nuova coppia di tessere.
3. Terminata la prima caccia al tesoro-memory, si formeranno nuove coppie. Il conduttore leggerà una

- descrizione ed i bambini dovranno correre alla ricerca dell'immagine corrispondente (vedi Appendice 2).
4. Terminata anche questa 2° manche di caccia al tesoro-memory, ogni coppia riceverà una tessera bianca. Dovranno andare alla ricerca delle ultime tessere immagine e dovranno scriverci sopra la loro descrizione. Appena avranno depositato la loro coppia, aspetteranno le altre coppie e si racconteranno i loro oggetti.. *con la s davanti* (vedi Appendice 3)
 5. Se ci fosse ancora tempo, ecco un'ulteriore variante: si sceglie un memory qualsiasi (ad esempio ,uno sugli animali). Si mescolano le carte e si chiede a tutti i bambini di distribuirle nello spazio delimitato scelto. Poi si richiama il gruppo e si dà una coppia da trovare. Ma non una coppia classica (ad esempio, mucca+mucca) bensì una coppia speciale, formata da due tessere differenti (ad esempio, mucca+pecora).

Appendice 1 (attività 8)



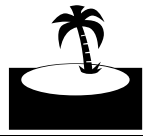
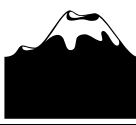




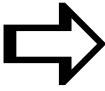

	LA SMANO APERTA Si usa per indicare uno zero!		IL SOKEY Si usa per dire che si ha un brufolo piccolo sul naso		LA SCANDELA Si usa per fare buio e darsi i bacetti
	LA SBOMBA È un palloncino pieno di coriandoli		LA SCLESSIDRA Si usa per regalare a tutti un po' del proprio tempo		LO SLIBRO Si usa quando per disimparare una brutta storia
	LA SFORBICE Si usa per far crescere i capelli		LA SCAMPANA Si usa per sussurrare "TI VOGLIO BENE"		LA SCOPPA Si regala a chi perde per tirargli su il morale.
	LA SRAGNATELA Si usa per far andare le mosche in altalena		LO SLETTO Ci si va quando non si ha voglia di andare a letto		LA SBICI Serve per andare a sciare.
	LO SMEGAFONO Si usa per spifferare quei super segreti che non deve sapere nessuno		IL SORECCHIO È un orecchio da cui non si sentono le cose brutte che dicono di noi		IL SAEREO Lo usi quando non hai i soldi per andare in vacanza.
	IL SOCCHIO è un amico del secchio che però ci vede bene.		LO SPIATTO Lo si usa quando non si ha più fame.		LE SCUFFIE Sono sberle per i bambini che dicono "forza Juve"
	LO SRAGNO È un animale che non fa schifo a nessuno, solo all'uomo-sragno.		LA SPUNTINA Serve a dimenticarti le cose. C'è anche la famosa spuntina di mezzanotte...		LO SBUS Non ti porta da nessuna parte. Però ti riporta indietro, se ti va
	LO SMONDO È un posto piccolo che non esiste perché è smorto		LA SCHIAVE Serve per essere persa e vincere qualcosa		LO SLUCCHETTO Serve per aprire il cuore della maestra

	LO SCIAK Si usa quando è finito un film per svegliare chi si è addormentato		LA SMOTO Serve per muoversi piano, quando non si ha fretta		LA SBUCA Serve per quelli che hanno poca mira
	LO SCUORE Va mandato a tutti gli amici antipatici		LO SPUNTO È uno sputo con una N nel mezzo.		LA SLENTE Serve per rimpicciolire i propri difetti











Appendice 2 (attività 8)

Attenzione: il conducente dovrà trattenere le descrizioni!

1. Lo scampanello: serve per non prendere mai parola e per non farsi notare.
2. La scasa: accoglie tutti coloro che non hanno una casa.
3. La sisola deserta: serve per tutti coloro che non hanno amici e si sentono soli.
4. La smontagna: è facile da raggiungere perché basta scivolare.
5. Lo scampeggio: è un tunnel dove non si vedono le stelle.
6. La Smonna Lisa: il quadro più brutto di Leonardo da Vinci che rappresenta una signora stufa
7. La scittà: è una città dove si scia.
8. La slettera: si scrive quando non si vuole dire niente
9. La sfreccia: è una freccia più veloce delle altre.
10. La scrocetta: si usa per non scegliere la srisposta sbagliata.

Appendice 3 (attività 8)



Attività 9

IL PAESE MALINCONICO

Giovannino Perdigiorno,
viaggiando in supersonico,
capitò nella capitale
del Pianeta Malinconico.
Era un giorno di sole,
l'aria calda e turchina,
ma la gente per la strada
camminava a testa china
e diceva: — Che peccato,
questo tempo non durerà,
chi sa che nubifragio
domani scoppierà!
Al ristorante il cibo
era buono, a buon mercato,
ma i clienti borbottavano:
— Che peccato, che peccato,
dopo il bello viene il brutto,
dunque purtroppo è chiaro
che domani si mangerà male
e si pagherà caro...
Chi prendeva dieci a scuola
diventava d'umor nero
e piangeva: — Sarà triste,
domani, prendere zero!
Cielo, che pessimisti, —
Giovannino rifletté,
— questo mondo senza speranza
proprio non fa per me.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

aula/ portico all'aperto/
giardino

Tipologia di
attività

Ludico-percettiva

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. Il conduttore distribuisce ad ogni bambino un cartellino "emozione", tra alcune precedentemente preparate: felicità, serenità, tristezza, disperazione, paura, curiosità, gentilezza, spavento. I bambini dovranno muoversi nello spazio mimando la loro emozione.
3. Quando il conduttore batte le mani, dirà il nome di un bambino che dovrà raccontare il suo paese di provenienza continuando a mantenere la sua emozione (senza dire chiaramente di quale emozione si tratti). Gli altri dovranno indovinare da che paese proviene.
4. Il gioco prosegue finché tutti i bambini avranno raccontato il loro paese e indovinato da dove vengono gli altri.
5. I cartellini-emozioni vengono raccolti e ridistribuiti. Tutti i bambini si muovono nello spazio liberamente, in silenzio, con gli occhi chiusi. Il conduttore sceglie un bambino che potrà parlare del suo sport preferito seguendo però la sua emozione. Gli altri bambini dovranno indovinare il nome del bambino e dell'emozione con cui racconta il suo sport/ passatempo preferito.
6. I cartellini-emozioni vengono raccolti e ridistribuiti/ attaccati dietro la schiena di ogni bambino. I bambini si muovono nello spazio in silenzio e, sempre in silenzio, dovranno salutare gli altri facendoli

capire (senza muovere la bocca) quale emozione portano attaccata dietro la schiena.

7. Nello spazio si formerà un angolo/ un lato che sarà il paese felice e un altro angolo / un lato che sarà il paese triste. Il conduttore potrà raccontare alcune situazioni tipiche/ quotidiane ed in bambini dovranno andare verso il paese triste o felice a seconda di come si sentono in quelle situazioni. Ad esempio:

- Quando sei a casa da solo...
- Quando sei a scuola con i tuoi compagni...
- Quando sei in quarantena...
- Quando mangi il pesce
- Quando sei in pizzeria...
- Se ti scappa la cacca nel bosco...
- Eccetera

A turno i bambini a loro volta fare la parte del conducente, creando situazioni da proporre ai compagni.

8. Tenendo gli stessi lati paese felice/ paese triste, i bambini possono provare a giocare ad un classico “Chi ha paura dell’uomo nero?” ricordandosi di atteggiarsi felici ogni volta che sono nel lato della felicità e tristi ogni volta capitano nel lato della tristezza! Anziché la formula classica del gioco, potremmo poi provare ad usarne una più speciale del tipo “Chi ha paura della malinconia?”... NESSUNOOO!!!



Attività 10

NEL PAESE DEGLI UOMINI DI...

Esiste un paese perfetto? È possibile raggiungerlo? Questi gli interrogativi che conducono *Giovannino Perdigiorno* ad intraprendere bizzarri viaggi in straordinari paesi.

«Ogni cosa ha un suo tempo, e c'è un tempo per ogni cosa», così prorompe Giovannino, il quale spiega che vi sono momenti per aspettare, ed altri per agire, alcuni per parlare, ed altri per tacere; tuttavia, il tempo che lui preferisce spendere è quello per viaggiare.

Nelle sue avventure Giovannino conosce svariati uomini, dalle fattezze bizzarre: nel paese degli uomini di tabacco gli abitanti hanno per naso una pipa e delle sigarette per capelli; gli uomini di vetro sono invece persone delicate, ma sincere e "trasparenti"; nel paese degli uomini a motore, i frettolosi cittadini hanno delle rotelle per piedi; mentre gli uomini di burro e quelli del ghiaccio hanno per casa dei frigoriferi.

E tu? Quali uomini vuoi conoscere?

1. Gli uomini di gomma
2. Gli uomini di tabacco
3. Gli uomini di sapone
4. Gli uomini di carta
5. Gli uomini di ghiaccio
6. Gli uomini di burro
7. Gli uomini a vento
8. Gli uomini pianta
9. Gli uomini a motore
10. Gli uomini blu
11. Gli uomini di zucchero

(Per le schede delle storie, vedi l'appendice a questa scheda)

Indicazioni

Attenzione: questa attività procede al contrario!

1. Il conduttore legge soltanto l'introduzione qui sopra e propone le 11 storie elencate qui sopra. Ogni bambino dovrà prenderne una e leggercela da solo.
2. Potrà fare un disegno dell'uomo che ha appena letto e scrivere attorno a lui le parole più importanti di quel mondo.
3. Quando tutti i bambini avranno terminato lettura/ disegno/ parole chiave – uno alla volta – potranno proporlo al gruppo.
4. Finite le presentazioni di tutti gli uomini, ai bambini verrà chiesto quali aspetti dei tanti mondi vorrebbero nel loro ipotetico mondo perfetto, senza errore.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60/90 minuti

Spazio:

aula

Tipologia di attività

Jolly: laboratorio creativo (scrittura creativa)

5. Il conducente legge IL PAESE SENZA ERRORE.

IL PAESE SENZA ERRORE

Giovannino Perdigiorno
viaggiando in micromotore,
una volta capitò
nel paese senza errore.
Là tutto era perfetto
tutto bello, tutto rosa:
ogni cosa al suo posto,
un posto per ogni cosa...
Gli scolari, tutti bravi,
i maestri, tutti pazienti,
perfino i cani da guardia
eran sempre sorridenti.
Non c'era una casa brutta,
non un giornale bugiardo:
mai una sedia scomoda
o un orologio in ritardo.
Giovannino era felice
in quel mondo senza difetto.
Ma a un tratto, con sorpresa,
si ritrovò nel suo letto.
Aveva dunque sognato?
Forse... però... chi sa...
I sogni, quando si vuole,
diventano realtà.

6. Insieme al conducente, i bambini possono scrivere per le pagine del Pioniere qualche nuova strofa per il paese senza errore!

Appendice 1 (attività 10)

1) **NEL PAESE DEGLI UOMINI.. DI GOMMA**

Giovannino Perdigiorno,
viaggiando in cavallo a dondolo,
capitò nel paese
più elastico del mondo.

Era un paese instabile,
acrobatico, insomma
era giusto il paese
degli uomini di gomma.

Per le strade vedevi
simpatiche persone
che saltavano e rotolavano
anche meglio di un pallone.

Se cadevano si rialzavano
senza una sbucciatura:
di picchiare il capo nel muro
non avevano paura.

Avevano di gomma
le mani, i piedi, il naso,
ma il nostro Giovannino
era poco persuaso...

— In testa, che ci avete?

— Aria, naturalmente.

— E come fate a pensare?

— Non pensiamo per niente.

— Ecco, volevo ben dire...

Il paese pareva bello,
ma la testa qui serve solo
per tenerci il cappello.

2) **NEL PAESE DEGLI UOMINI.. DI TABACCO**

Giovanino Perdigiorno, viaggiando col suo sacco,
capitò nel paese degli uomini di tabacco.

Questi uomini in generale sono fatti così:
per naso hanno una pipa e fumano di lì.

Al posto dei capelli hanno tante sigarette
che mandano tutto il giorno azzurre nuvolette.

Mangiano fumo a pranzo, mangiano fumo a cena:

l'aria di quel paese di fumo è sempre piena.

Fumano le montagne senza essere vulcani:
nei giardini niente fiori, solo sigari toscani.

Giovanino tossiva:

“Diavolo d'un posto! Qui c'è soltanto fumo
e nemmeno un po' d'arrosto”.

3) NEL PAESE DEGLI UOMINI.. DI SAPONE

Giovannino Perdigiorno,
viaggiando in carrozzone,
capitò nel paese
degli uomini di sapone.
Gli uomini di sapone
e le loro signore
sono sempre puliti
e mandano buon odore.
Sono bolle di sapone
le loro parole,
escono dalla bocca
e danzano al sole.
Fa le bolle il papà
quando sgrida il bambino,
fa le bolle il professore
mentre spiega il latino.
Nelle case, per le strade,
dappertutto, in ogni momento,
milioni di bolle
volano via col vento.
Il vento le fa scoppiare
silenziosamente...
e di tante belle parole
non rimane più niente.

4) NEL PAESE DEGLI UOMINI.. DI CARTA

Giovannino Perdigiorno,
viaggiando sempre in quarta,
capitò nel paese
degli uomini di carta.

C'erano gli uomini a righe
e gli uomini a quadretti,
perché li avevano fatti
con la carta dei quadernetti.

Il più forte del paese
era un uomo di cartone
e portava una medaglia
con su scritto: Campione.

Poi c'era una ragazza
di carta velina,
leggera come una piuma:
faceva la ballerina.

Le case erano piccole,
di carta colorata
e avevano per tetto
una cartolina illustrata.

Sospirò Giovannino:
— La carta costa poco...

Dare una casa a tutti,
da queste parti, è un gioco...

5) **NEL PAESE DEGLI UOMINI.. DI GHIACCIO**

Giovannino Perdigiorno,
viaggiando a casaccio,
capitò nel paese
degli uomini di ghiaccio.
Vivevano in frigorifero
con l'acqua minerale,
con il latte, la carne
e il brodo vegetale.
Se qualcuno per sbaglio
apriva lo sportello
gridavano: — Chiudete.
Ci si disfa il cervello!
— Al sole ci state mai? —
Giovannino domandò.
— Al sole? Tu sei matto...
Ci scioglierebbe. Ohibò!
— E il cuore ce l'avete
in quel petto ghiacciato?
— Il cuore? Scaldava troppo,
lo abbiamo eliminato.
«Che popolo sottozero, —
si disse Giovannino,
— mi si gelano le orecchie
solo a stargli vicino».

6) NEL PAESE DEGLI UOMINI.. DI BURRO

Giovanino Perdigiorno, gran viaggiatore e famoso esploratore, capitò una volta nel paese degli uomini di burro. A stare al sole si squagliavano, dovevano vivere sempre al fresco, e abitavano in una città dove al posto delle case c'erano tanti frigoriferi.

Giovanino passava per le strade e li vedeva affacciati ai finestrini dei loro frigoriferi, con una borsa di ghiaccio in testa. Sullo sportello di ogni frigorifero c'era un telefono per parlare con l'inquilino.

"Pronto".

"Pronto".

"Sono il re degli uomini di burro. Tutta panna di prima qualità. Latte di mucca svizzera. Ha guardato bene il mio frigorifero?"

"Perbacco, è d'oro massiccio. Ma non esce mai di lì".

"D'inverno, se fa abbastanza freddo, in un'automobile di ghiaccio".

"E se per caso il sole sbuca d'improvviso dalle nuvole mentre la Vostra Maestà fa la sua passeggiatina?"

"Non può, non è permesso. Lo farei mettere in prigione dai miei soldati".

"Bum," disse Giovanino. E se ne andò in un altro paese.

7) NEL PAESE DEGLI UOMINI.. A VENTO

Giovannino Perdigiorno
viaggiando in bastimento,
capitò nel paese
degli uomini a vento.

La gente a prima vista,
pareva tanto normale:
chi col cappello, chi senza,
e niente di speciale.

Ad un tratto però
il vento si levò:
quel che vide Giovannino
adesso vi dirò.

Vide la gente voltarsi
come per un comando
e correre con il vento
correre, fino a quando
il vento cambiò verso,
soffiò in un'altra direzione
e con lui si voltarono
migliaia di persone.

Soltanto Giovannino
controvento camminava:
ma si accorse che un passante
con sospetto lo guardava.

“Presto, -pensò tra sè-
fuggi col vento in poppa:
di gente fatta così
ne ho già veduta anche troppa...”

8) **NEL PAESE DEGLI UOMINI.. PIANTA**

Giovannino Perdigiorno
prese il tram numero quaranta
e si trovò nel Paese
degli uomini pianta.
Se ne stanno tutti in fila
piantati nei loro giardini,
gli alberi adulti
e gli alberi bambini.
Dove nascono rimangono
legati alle radici,
né mai vanno in viaggio
o a visitare gli amici.
Vestono di corteccia,
chi chiara chi scura,
e foglie e fiori sono
la loro capigliatura.
Come campano? Campano
come i pini e gli ulivi,
prendendo dalla terra
ciò che li tiene vivi.
Non lavorano, non giocano,
non litigano mai
- Sarà bello, - fa Giovannino,
- ma io riprendo il mio tramvai.

9) DEL PAESE DEGLI UOMINI.. A MOTORE

Giovannino Perdigiorno

Era un grande viaggiatore:

capitò nel Paese

degli Uomini a motore.

Al posto del cuore

Avevano un motorino

Che si spegne la sera

E si accende il mattino.

Al posto dei piedi

Avevano le rotelle,

le cinghie di trasmissione

erano le bretelle.

Al posto del naso

Avevano una trombetta

Per chiedere la strada

E correre più in fretta.

Correvano tutto il giorno

Senza mai fermarsi:

non avevano neanche

il tempo di salutarsi.

E non scambiando mai

né parole né saluti

pian piano i poveretti

diventartono muti.

Facevano appena appena

“brum brum” e “perepè”.

E Giovannino disse:

“Questo posto non fa per me”.

10) NEL PAESE DEGLI UOMINI.. BLU

Giovannino Perdigiorno,
girando intorno a Corfù,
capitò nel Paese
degli uomini blu.
Vedendo un uomo bianco
quelli si spaventarono:
lo legarono mani e piedi
e in gabbia lo ficcarono.
Poi dodici professori
e duecento studenti
lo studiarono in lungo e in largo,
gli contarono i denti,
misurarono la sua testa,
scoprendo con stupore
che aveva due occhi
un naso e il raffreddore.
Lo fecero camminare,
parlare del meno e del più
e conclusero: - Ma guarda,
sei un uomo pure tu!
Credevamo fossi un mostro
perché non sei turchino:
tante scuse per lo sbaglio,
vieni, bevi un bicchierino...

11) NEL PAESE DEGLI UOMINI.. DI ZUCCHERO

Giovanino Perdigiorno, viaggiando in elicottero,
arrivò nel paese degli uomini di zucchero.

Dolcissimo paese! E che uomini carini!

Sono bianchi, sono dolci, si misurano a cucchiaini.

Portano nomi soavi: Zolletta, Dolcecuore,
e il loro re si chiama Glucosio il Dolcificatore.

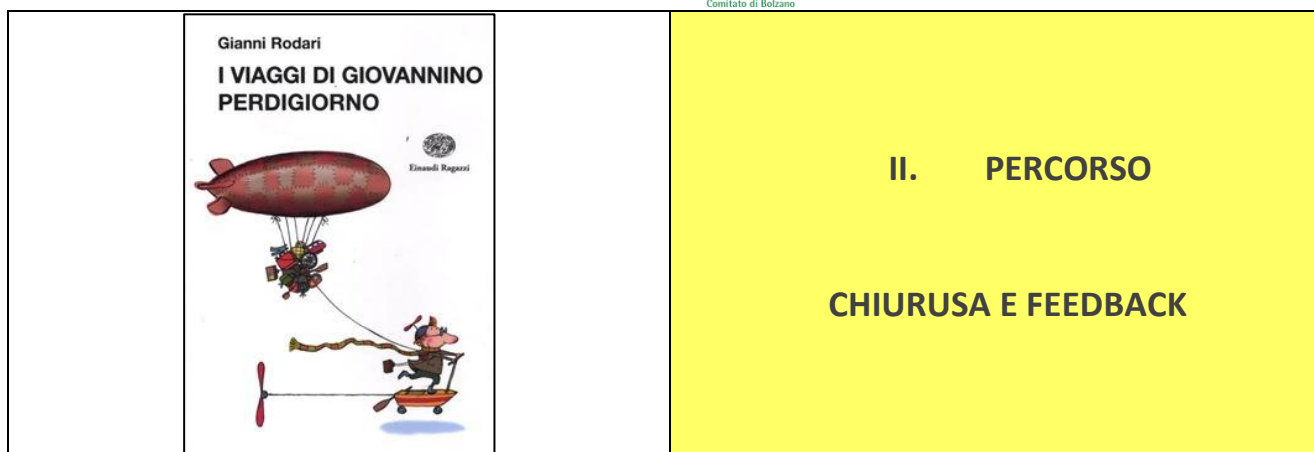
Anche la geografia laggiù è una dolce cosa:

c'è il monte San Dolcino, la città di Vanigliosa.

Ci si mangia pan di miele, si beve acqua caramellata,
si mette la saccarina perfino nell'insalata.

“Ma almeno ce l'avete un pò di sale in zucca? No?”

Allora me la batto questo paese mi stucca”.




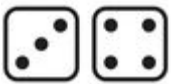


Giovannino, alla fine del suo viaggio, troverà il paese senza errori tanto cercato, se non altro nella sua fantasia, dato che, una volta raggiuntolo, si troverà scagliato ad un tratto nel suo letto. Che sia nei sogni o nella realtà poco importa, l'importante è infatti l'esperienza stessa del viaggio, che gli ha dato modo di conoscere persone straordinarie e di vedere paesaggi fantastici. Un grande cantautore come Giorgio Gaber ci raccomandava: «non insegnate ai bambini [...] ma se proprio volete, insegnate soltanto la magia della vita».

FEEDBACK⁶

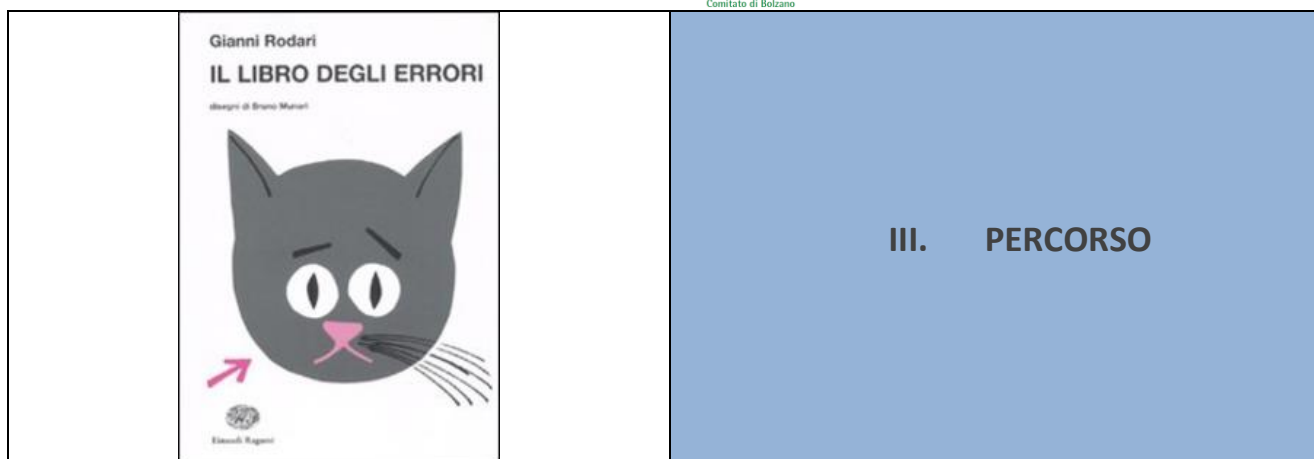
Mentre si ascolta insieme la canzone di Giorgio Gaber “Non insegnate ai bambini...” si mostrerà nuovamente il cartellone della settimana ai bambini per ricordare le storie lette e giocate.

Ogni bambino potrà indicare, colorando o crocettando una stellina (quella sotto il logo dell'attività) quale momento gli è piaciuto di più, quale ricorda con più piacere.

Volendo aggiungere un'ulteriore riflessione, con l'ausilio di un semplice dado, ogni bambino tirandolo dovrà:

- se escono i numeri  → dire quale racconto gli è piaciuto di più e perché
- se escono i numeri  → dire quale gioco/ attività gli è piaciuta di più e perché
- se esce il numero  → dire quale amichetto o quale amichetta è stato più gentile con lui/lei
- se esce il numero  → dire quale è stata la cosa più bella “regalata” al gruppo

⁶ da sviluppare l'ultimo giorno (venerdì), dopo l'attività su Rodari, per chiudere il percorso.



INTRODUZIONE⁷



Da ragazzo ho fatto il maestro di scuola.

Dico da ragazzo, perché non avevo diciotto anni quando, nel 1938, mi trovai su una cattedra davanti a una trentina di bambini di tre diverse classi, mescolate insieme, come si usava allora e come, purtroppo, usa ancora adesso.

Avevo tutt'altro per la testa che la scuola, a quell'età e in quel periodo e nei bellissimi posti dove mi capitò di insegnare, quasi sempre in riva a un lago, il lago di Varese, il lago Maggiore, il lago di Lugano. La mia collezione di laghi, del resto era cominciata molto prima: difatti sono nato a Omegna, in riva al lago d'Orta, che per noi di Omegna è il lago di Omegna.

Per molti anni mi sono occupato di errori di ortografia: prima da scolaro, poi da maestro, poi da fabbricante di giocattoli, se mi è permesso di chiamare con questo bel nome le mie precedenti raccolte di filastrocche e di favolette.

Talune di quelle filastrocche, per l'appunto dedicate agli accenti sbagliati, ai "quori" malati, alle "zeta" abbandonate, sono state accolte - troppo onore! - perfino nelle grammatiche. Questo vuol dire, dopotutto, che l'idea di giocare con gli errori non era del tutto eretica. **Vale la pena che un bambino impari piangendo quello che può imparare ridendo?** Se si mettessero insieme le lagrime versate nei cinque continenti per colpa dell'ortografia, si otterrebbe una cascata da sfruttare per la produzione dell'energia elettrica. Ma io trovo che sarebbe un'energia troppo costosa.

Gli errori sono necessari, utili come il pane e spesso anche belli: per esempio, la torre di Pisa. Non tutti sono errori infantili, e questo risponde assolutamente al vero: il mondo sarebbe bellissimo, se ci fossero solo i bambini a sbagliare.

Debbo essere stato un pessimo maestro, ma forse non antipatico ai bambini perché sapevo inventare storie. Di questo mi pare di poter essere sicuro. A quel tempo mi interessava il surrealismo, una corrente letteraria nata in Francia che aveva, tra l'altro, inventato alcune tecniche divertenti per mettere in moto la

⁷ da leggere il primo giorno (lunedì), prima dell'attività su Rodari, per introdurre il libro e il percorso. Si potrà far vedere il cartellone della settimana, fare un brainstorming per capire chi conosce Rodari, chi ha mai letto il libro, chi conosce qualcuna delle storie raffigurate... 5 minuti di pensiero libero per prepararci alla prima attività!

fantasia. Facevo in classe esperimenti surrealistici. Per esempio, mandavo alla lavagna un bambino, e un altro dietro la lavagna; ognuno di loro per conto suo, e senza comunicare con l'altro doveva scrivere un nome di cosa. Uno scriveva "occhio" e l'altro "rubinetto". Io dovevo mettere insieme i due nomi e cavarne una storia in cui si parlava di occhi e di rubinetti; o di alberi e di lampadine, di libri e di barche, secondo i casi. C'erano storie che si allungavano a meraviglia, dovevo raccontarle a puntate. **Non avevano né capo né coda, ma facevano ridere.**

Avevo scoperto non so dove i "diari" della scuola di San Gersolé e subito avevo adottato quel che avevo capito, da lontano, di un **metodo che si fondava sull'osservazione della vita e sulla sincerità**. Anche i miei bambini scrivevano molto "diari". C'era una regola: bisognava raccontare un solo fatto per volta, ma raccontarlo proprio come era successo e riferire le parole della gente proprio come la gente le aveva dette. Alcuni bambini riempivano i loro racconti di dialoghi in dialetto, riportando fedelmente anche le peggiori ingiurie.

Ho raccontato tutto questo per documentare la mia lunga esperienza di errori di ortografia.

Diversi anni dopo il mio passaggio sulle cattedre mi tornavano in mente vecchie storie, usate poi come canovacci su cui il presente poteva tessere la sua tela. Vecchi divertimenti improvvisati, correggendo i quaderni, su qualche pittoresco errore di ortografia o di grammatica, o di proporzioni (ma posso dire che non erano divertimenti cattivi, rideva anche il bambino autore degli errori) rivivevano, riempiendosi di un nuovo contenuto. E così errori, giochi di parole, accenti, virgole e apostrofi furono presto i miei temi preferiti.

La mia parte di divertimento consisteva non tanto nel dar la caccia agli errori, quanto nello scoprire il loro risveglio ideologico. Mi spiego subito. Un bambino può scrivere "Itaglia" con la "g" solo perché confonde certi suoni. Ma si può negare che esiste un "Itaglia" con la "g"? Eccome, se esiste! Per me, per esempio, il supernazionalista, il superpatriota di professione, nutrito di retorica, di ignoranza e di provincialismo, non è uno che vuol bene alla nostra Italia, pulita senza "g", ma uno che ha in mente una sua "Itaglia" sbagliata e balorda. Così feci la storia del professor Grammaticus che redarguisce un gruppo di fascistelli, poco amanti dell'ortografia, che vanno gridando a sproposito: "I-ta-glia, I-ta-glia!"

Certi errori possono essere utili strumenti per evocare certe realtà, magari per conoscerle meglio. Si può insegnare al bambino non solo a evitare l'errore, ma anche a capire che l'errore, spesso non sta nelle parole, ma nelle cose; che **bisogna correggere i dettati, certo, ma bisogna soprattutto correggere il mondo**. Questo, modestamente e con amicizia, sarà detto anche per i colleghi insegnanti, per aiutarli a non cadere - a loro volta - nel vizio professionale di scambiare un accento sbagliato per la fine del mondo.

Del resto certi errori vanno bene così.

La torre di Pisa è certamente sbagliata, perché è storta. Ma il suo fascino non sta in questo? Io ho scritto la storiella di un professore che vuol raddrizzare la torre di Pisa, e che i pisani, giustamente, fanno correre alla stazione a prendere il primo treno.

Dall'ortografia, il discorso, durante il lavoro, si andò sempre più allargando, fino a comprendere altre famiglie di errori: pregiudizi, opinioni correnti da combattere, sviste ideali, comportamenti sbagliati. Spesso nasceva prima la favola, e poi scoprivo che apparteneva al filone della mia "caccia agli errori". Altre volte era l'errore a imporsi direttamente con un'immagine narrativa.

Il fatto è che non si possono scrivere storie a comando, bisogna scrivere solo quelle che, dopo un coscienzioso lavoro preparatorio, si scrivono da sole. E questo è il motivo per cui molti errori, pur facili da individuare, non sono entrati nel mio repertorio. Così mi è nato "Il libro degli errori". Credo che esso possa riuscire utile e divertente specialmente per i ragazzi tra i nove e tredici anni.



11 IL MUSEO DEGLI ERRORI
Attività ludico-logico-percettiva
(1-2-3 stella! Sacco pieno-sacco vuoto)

12 IL DROMEDARIO E IL CAMMELLO
Attività logico-motoria
(giochi in cerchio o in riga)

13 AIUTO!
Attività motoria
(giochi con l'acqua)

14 L'ACCA IN FUGA
Laboratorio manuale
(colorare con le parole)

15 CANZONE PER SBAGLIO
Attività jolly
(giochi musicali)



Attività 11

IL MUSEO DEGLI ERRORI

Signori e signore,
venite a visitare
il museo degli errori,
delle perle più rare.

Osservate da questa parte
lo strano animale *gato*:
ha tre zampe, un solo baffo
e dai topi viene cacciato.

Nel secondo reparto
c'è l'ago Maggiore:
provate a fare un tuffo,
sentirete che bruciore.

Ora tenete il fiato:
l'eterna "roma" vedremo
tornata piccola, piccola
come ai tempi di Romolo e Remo.

Per colpa di una minuscola
la storia gira all'indietro:
questa "roma" ci sta tutta
sotto la cupola di San Pietro.

Titolo collegato:



Durata:

circa un'ora, a seconda
delle manche

Spazio:

portico ombreggiato,
giardino

Tipologia di
attività

Ludico-logico-percettiva
(1-2-3 stella – sacco
pieno/ sacco vuoto)

Indicazioni

1. IL conduttore legge la storia.
2. Il conduttore scrive poi le 3 parole su un foglio o alla lavagna: *gato*, *l'ago*, *roma*. Poi forma tre gruppi che prendono il nome ciascuna da una di queste parole. Si giocano 3 manche: durante la prima manche i gruppi dovranno scrivere il maggior numero di parole che contengano un errore di doppie. Durante la seconda manche i gruppi dovranno scrivere il maggior numero di parole che contengano un errore di apostrofo. Durante la terza manche i gruppi dovranno scrivere il maggior numero di parole che contengano un errore di lettera minuscola/ maiuscola.
3. UN-DUE-TRE: STELLA! Sulla base di questo gioco famoso, il conducente ne prepara un adattamento a questo testo. Ad esempio, preparando un elenco di tanti animali "con un errore nel nome" quanti sono i bambini (vedasi appendice 1 al gioco). Il bambino pescherà una carta e giocherà al gioco interpretando quell'animale. Se ha pescato il *gato* senza una *t*, sarà un gatto in qualche modo zoppo e dovrà procedere più lentamente! Si possono giocare diverse manche, cambiando sempre i bigliettini-animale
4. MAIUSCOLA O MINUSCOLA? I bambini sono disposti in fila davanti al conducente, distanziati. Il conducente dirà un nome alla volta, alternando nomi propri a nomi comuni. Se la lettera iniziale è maiuscola i bambini dovranno allungare le mani verso l'alto e diventare "maiuscoli", se la lettera iniziale è minuscola i bambini si accuccheranno e diventeranno piccoli-piccoli.

Appendice 1 (attività 11)

<p>Sei un gato Ti manca una T, zoppichi con una gamba e miagoli continuamente!</p>	<p>Sei una muca Ti manca una C, procedi su un piede solo!</p>	<p>Sei un cavalo Ti manca una L, procedi senza vedere!</p>
<p>Sei un polo Ti manca una L, procedi accucciato e con le mani sotto le ascelle – puoi svolazzare e fare chicchirichì!</p>	<p>Sei un cocodrilo Ti mancano una C e una L, procedi a quattro zampe ma senza le scarpe!</p>	<p>Sei una chiaciola Ti manca una C, la casa sulle spalle ti pesa e quindi procedi lentamente!</p>
<p>Sei un gamberetto Ti manca una T, procedi camminando all'indietro!</p>	<p>Sei una zeca Ti manca una C, procedi attaccato al tuo compagno di destra o sinistra nella fila!</p>	<p>Sei un ricio Ti manca una C, procedi rotolando!</p>



Attività 12

IL DROMEDARIO E IL CAMELLO

Una volta un dromedario, incontrando un cammello, gli disse: – Ti compiango, carissimo fratello: saresti un dromedario magnifico anche tu se solo non avessi quella brutta gobba in più. Il cammello gli rispose: – Mi hai rubato la parola. È una sfortuna per te avere una gobba sola. Ti manca poco ad essere un cammello perfetto: con te la natura ha sbagliato per difetto. La bizzarra querela durò tutto un mattino. In un canto ad ascoltare stava un vecchio beduino e tra sé intanto pensava: – Poveretti tutti e due, ognuno trova belle soltanto le gobbe sue. Così spesso ragiona al mondo tanta gente che trova sbagliato ciò che è solo differente.



Titolo collegato:



Durata:

60 minuti

Spazio:

giardino

Tipologia di attività

Attività motoria/ fisica
(giochi in cerchio/ in riga)



Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. I bambini vengono suddivisi in due squadre: cammelli e dromedari. I primi due si dispongono schiena contro schiena (si può anche giocare con un distanziamento). Se il conducente grida “cammelli”, il bambino-cammello dovrà correre in avanti fino alla fine del campo delimitato. Il bambino-dromedario dovrà invece girarsi e cercare di toccare il bambino-cammello prima che arrivi alla fine del campo. Si gioca a punti. La prima squadra che arriva a 10 vince. Per evitare che i bambini si toccano, si potrà mettere nei pantaloncini dei bambini, a mo’ di coda, un pezzo di nastro da strada che andrà agguantato per fare punto.
3. Tracciare un cerchio con il gesso. Dentro si devono posizionare tutti i giocatori, eccetto uno che sta fuori. Il giocatore all’esterno comanda “cammelli” e tutti devono uscire dal cerchio. Se comanda dromedari devono restare nel cerchio. Il primo che sbaglia o l’ultimo che esegue il compito esce e funge da giocatore che sterno. Allo scadere di un tempo stabilito, il giocatore che è esterno perde e dovrà imitare un cammello o un dromedario per i suoi compagni!
4. I giocatori sono seduti in cerchio. Un giocatore sta al centro. Al CAMELLO l’interpellato deve dire il nome del suo compagno di destra e scambiarsi il posto con lui. Al DROMEDARIO l’interpellato deve dire il nome del suo compagno di sinistra e scambiarsi il posto con lui. In caso di errore o scambio lento, si va al centro. Al CAMELLO-DROMEDATIO tutti devono scambiarsi il posto cercando di non lasciar sedere chi è al centro.



Attività 13

AIUTO!

Da qualche giorno, ahinoi, cosa succede?

Dall'acqua è scomparsa la q.

L'hanno rubata, si vede.

Ma intanto, con quest'acqua, dimmi tu che ci fai:

non ci si può navigare,

non ci si può fare il bucato,

non fa girare

le ruote dei mulini.

Ma la cosa più lacrimabile

è che non è potabile.

La volete sapere tutta?

Si tratta di un'acqua asciutta...

Che ne dite? Che faremo?

Di sete moriremo?

Avvisate il Comune,

il Prefetto, il Presidente...

Oppure correggete

l'errore: non ci vuol niente.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60/90 minuti

Spazio:

all'aperto, in giardino

Tipologia di attività

Motoria/ fisica
(giochi con l'acqua)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia. L'acqua diventa protagonista delle attività.
2. PALLABOMBA – Tutti in circolo, distanziati. Al via il conduttore consegna un gavettone ad un bambino che lo dovrà passare/ tirare al compagno vicino. Appena il conduttore, di schiena, urla AIUTO! Il bambino con il gavettone in mano verrà eliminato!
3. GIOCO COOPERATIVO – Gioco a tempo. Tutti i bambini si dispongono distanziati, in fila indiana. L'ultimo tiene in mano un gavettone. Al VIA! il giocatore con il gavettone corre davanti alla fila e passa dietro il gavettone. Appena questo arriva in fondo alla fila, l'ultimo può partire e portare il gavettone nuovamente in avanti, passandolo poi a sua volta dietro. Il gioco finisce quando la fila raggiunge il fondo del campo. Il giocatore che va davanti alla fila può mettersi dove vuole, basta che sia in grado di passare (e non lanciare) il gavettone. Seguiranno due manche: ad ogni manche la squadra deve cercare di migliorare il suo tempo, dovrà quindi cercare di muoversi più velocemente.
4. IL TESORO DEL CORSARO – I giocatori vengono radunati ad una estremità del cerchio, uno bendato (il corsaro) si siede a gambe incrociate vicino ad un bicchiere d'acqua. Al via, i giocatori si devono avvicinare nel massimo silenzio, cercando di rubare il tesoro. Il corsaro tende l'orecchio e appena sente un rumore provenire da una direzione tende il braccio con un dito puntato. Se in quella direzione c'è veramente qualcuno, questo viene eliminato. Il corsaro può sparare a vuoto solo 10 colpi.
5. PESCA FORTUNATA – Si mettono in una bacinella d'acqua diversi tappi di plastica con sotto scritto un punteggio. I giocatori sono disposti, distanziati, in fila indiana a fondo campo. Il primo bambino corre e, circa un metro prima dell'arrivo alla bacinella, chiude gli occhi. Poi pesca con una mano un tappo e torna indietro. Quando i tappi saranno esauriti, ogni bambino conterà il suo punteggio e si decreterà il vincitore. Se ci sono più bacinelle si può giocare anche in due squadre diverse.



Attività 14

L'ACCA IN FUGA

C'era una volta un'Acca.

Era una povera Acca da poco: valeva un'acca, e lo sapeva.

Perciò non montava in superbia, restava al suo posto e sopportava con pazienza le beffe delle sue compagne. Esse le dicevano:

E così, saresti anche tu una lettera dell'alfabeto? Con quella faccia?

Lo sai o non lo sai che nessuno ti pronuncia?

Lo sapeva, lo sapeva. Ma sapeva anche che all'estero ci sono paesi, e lingue, in cui l'acca ci fa la sua figura.

" Voglio andare in Germania, - pensava l'Acca, quand'era-più triste del solito. - Mi hanno detto che lassù le Acca sono importantissime ".

Un giorno la fecero proprio arrabbiare. E lei, senza dire né uno né due, mise le sue poche robe in un fagotto e si mise in viaggio con l'autostop.

Apriti cielo! Quel che successe da un momento all'altro, a causa di quella fuga, non si può nemmeno descrivere.

Le chiese, rimaste senz'acca, crollarono come sotto i bombardamenti. I chioschi, diventati di colpo troppo leggeri, volarono per aria seminando giornali, birre, aranciate e granatine in ghiaccio un po' dappertutto. In compenso, dal cielo caddero giù i cherubini: levargli l'acca, era stato come levargli le ali.

Le chiavi non aprivano più, e chi era rimasto fuori casa dovette rassegnarsi a dormire all'aperto.

Le chitarre perdettero tutte le corde e suonavano meno delle casseruole.

Non vi dico il Chianti, senz'acca, che sapore disgustoso. Del resto era impossibile berlo, perché i bicchieri, diventati "biccieri", schiattavano in mille pezzi.

Mio zio stava piantando un chiodo nel muro, quando le Acca sparirono: il " chiodo " si squagliò sotto il martello peggio che se fosse stato di burro.

La mattina dopo, dalle Alpi al Mar Jonio, non un solo gallo riuscì a fare chicchirichi': facevano tutti *ciccirici*, e pareva che starnutissero. Si temette un'epidemia.

Cominciò una gran caccia all'uomo, anzi, scusate, all'Acca.

I posti di frontiera furono avvertiti di raddoppiare la vigilanza. L'Acca fu scoperta nelle vicinanze del Brennero, mentre tentava di entrare clandestinamente in Austria, perché non aveva passaporto. Ma dovettero pregarla in ginocchio: Resti con noi, non ci faccia questo torto! Senza di lei, non riusciremmo a pronunciare bene nemmeno il nome di Dante Alighieri. Guardi, qui c'è una petizione degli

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

aula

Tipologia di attività

Laboratorio manuale
(disegnare con le parole)

abitanti di Chiavari, che le offrono una villa al mare. E questa è una lettera del capo-stazione di Chiusi-Chianciano, che senza di lei diventerebbe il capo-stazione di Ciusi-Cianciano: sarebbe una degradazione
L'Acca era di buon cuore, ve l'ho già detto. È rimasta, con gran sollievo del verbo chiacchierare e del pronome chicchessia. Ma bisogna trattarla con rispetto, altrimenti ci pianterà in asso un'altra volta.
Per me che sono miope, sarebbe gravissimo: con gli "occhiali" senz'acca non ci vedo da qui a lì.

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. Allontanati tutti i giocatori tranne due, il conduttore dà ai bambini rimasti una parola con l'H (possono anche sceglierla loro) da nascondere. Quando i giocatori rientrano cominciano l'interrogatorio ponendo una domanda alla volta su argomenti vari a chi preferiscono. In ogni interrogatorio, la risposta deve essere SI o NO.
3. In cerchio. Il conducente dà la prima parola con CHI – CHE – GHI – GHE a scelta. I bambini, a turno, dovranno dire una parola che inizi, finisca o contenga il trigramma.
4. Inizio del laboratorio – I bambini dovranno disegnare la loro H riempiendola soltanto di parole scritte che la contengano.



Attività 5

CANZONI PER SBAGLIO

Signore e signori,
mettete un gettone
se volete ascoltare
qualche bella canzone.

Ne so una che parla
di un **quore** malato:
ma era un **quore** con la «q»,
e adesso l'hanno operato.

Ne so un'altra di un **siniore**
pieno di soldi fin qui:
ma non è un vero **signore**
perchè gli manca la «g».

So quella di un negozio
in via del dentifricio
che vende per errore
Nobili per ufficio
il conte tavolino
la duchessa scrivania
il principe scaffale
utile in libreria.

Insomma ne so un sacco
e via di questo passo
mettete un gettone
sentirete che chiasso.

E chi vuole dormire
cerchi un altro suonatore
a me piace la gente
sveglia e di buon umore.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60/90 minuti

Spazio:

aula

Tipologia di
attività

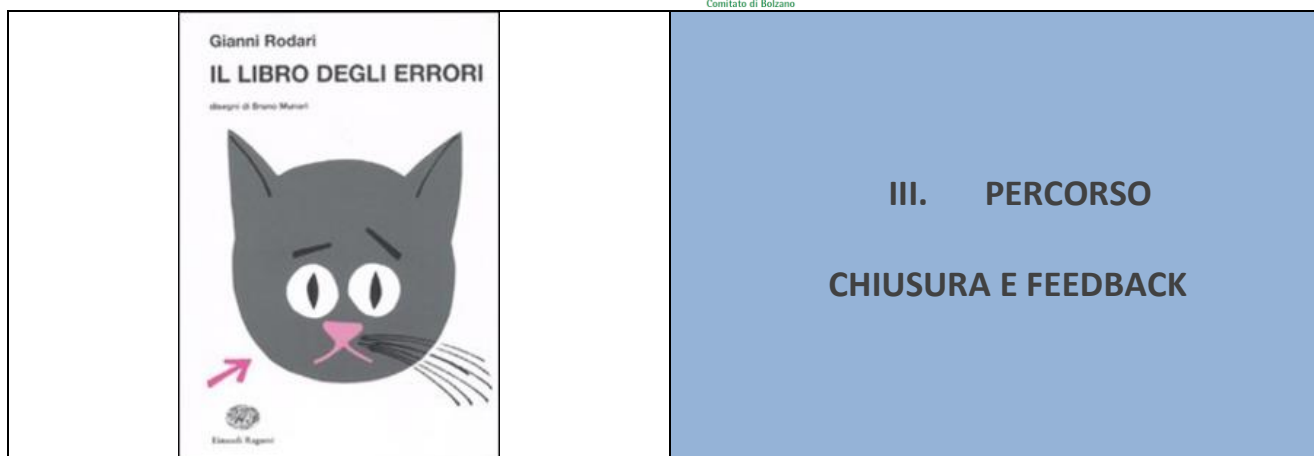
Jolly: laboratorio creativo
(giochi musicali)

Indicazioni

1. Il conduttore legge il testo.
2. Poi fa ascoltare la canzone: <https://www.youtube.com/watch?v=4Fr1Z132ycU> Francobeat_Canzoni per sbaglio: vediamo quale bambino riesce a capire quali sono le 3 parole che vengono usate in modo sbagliato!
3. La canzone viene riproposta ma questa volta si giocherà il famoso GIOCO DELLE SEDIE.
4. Nuovo ascolto: si gioca il famoso GIOCO DELLE STATUE
5. Si cambia canzone e si può mettere qualcosa di più ritmato per giocare a:
 - Il ballo dei giornali (si balla con la musica e un foglio di giornale in mano. Allo stop bisogna mettere il foglio aperto per terra e restarci sopra in equilibrio. L'ultimo che ci riesce viene eliminato. Si prosegue nuovamente e allo stop il foglio di giornale va piegato. Il gioco procede finché il giornale è così piccolo

da non poter più ulteriormente essere piegato. I giocatori rimasti vincono.)

- Il direttore d'orchestra (prima di cominciare un bambino – l'ispettore – esce dall'aula. I bambini sono seduti in cerchio ed uno viene scelto per essere il direttore d'orchestra. Al via, il direttore d'orchestra emette un suono con il corpo e tutti gli altri, vedendolo, dovranno imitare il gesto. Dopo qualche ripetizione il direttore cambierà gesto. L'ispettore dovrà capire chi tra i bambini è il direttore)
- ALTO/BASSO – il gioco inizia con la musica. Il conducente modulerà il volume della musica e i ballerini dovranno ballare di conseguenza. In punta di piedi se la musica è alta, strisciando come verbi se la musica si abbassa.
- SCAPPA PESCIOLINO – due bambini si danno entrambi le mani e formano una specie di rete che si alza e si abbassa. Gli altri si dispongono in fila indiana. Quando ascoltiamo la musica i pesciolini passano sotto la rete ma quando la musica viene interrotta la rete si abbassa ed il pesciolino preso si trasforma in rete. Vince l'ultimo pesciolino o gli ultimi due pesciolini rimasti.
- LA DANZA DEL PALLONCINO – ad ogni coppia viene dato un palloncino gonfiato. I due ballerini dovranno ballare tenendo il palloncino fra loro, senza perderlo, senza farlo scoppiare e senza toccarlo con le mani. Il palloncino può stare pancia contro pancia, schiena contro schiena, sedere contro sedere. Evitare fronte contro fronte per il distanziamento di sicurezza.
- KARAOKE A MEMORIA – Torniamo alla canzone-testo di questa attività. I bambini verranno divisi in due squadre: il conducente farà riascoltare la canzone e ogni tanto la stopperà. La squadra che indovina quale parola sarà la prima che si ascolterà appena la musica riprende, vince. Ci si può prenotare alla risposta solo dopo lo STOP e dicendo "GIANNI".



FEEDBACK⁸





Si può far ascoltare “Ci vuole un fiore...”

Chi non si ricorda questa splendida canzone per bambini? Il testo è scritto da Gianni Rodari, musicato da Sergio Endrigo ed arrangiato da Luis Bacalov. La canzone descrive il ciclo di vita di un “qualcosa” che è tutt’uno con l’ambiente: che sia un fiore, un albero, un monte o la Terra.

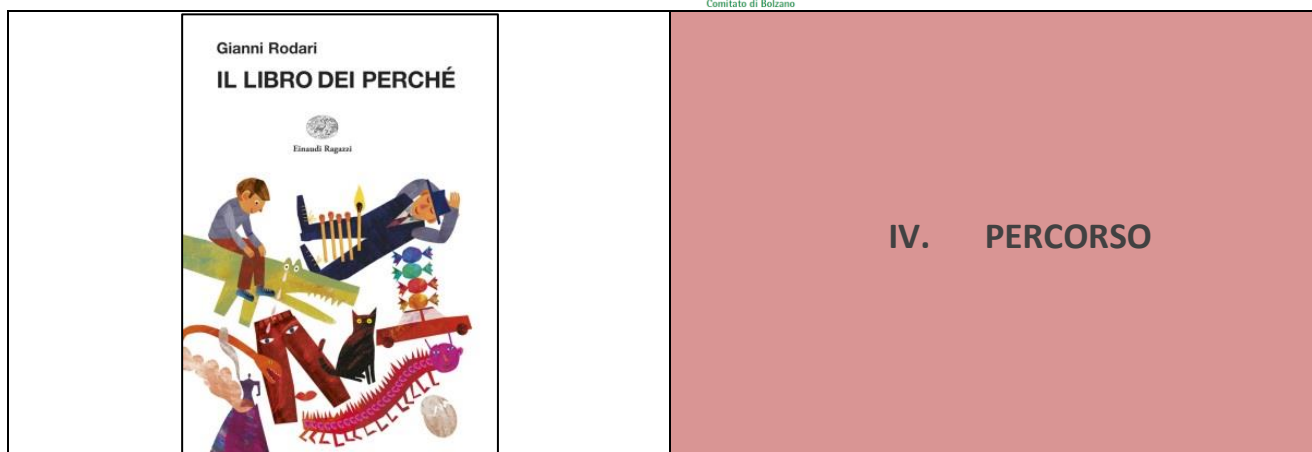
Si mostrerà poi il cartellone della settimana per ricordare le storie lette e giocate.

Ogni bambino potrà indicare, colorando o crocettando una stellina (quella sotto il logo dell’attività) quale momento gli è piaciuto di più, quale ricorda con più piacere.

Volendo aggiungere un’ulteriore riflessione, con l’ausilio di un semplice dado, ogni bambino tirandolo dovrà:

- se escono i numeri  → dire quale racconto gli è piaciuto di più e perché
- se escono i numeri  → dire quale gioco/ attività gli è piaciuta di più e perché
- se esce il numero  → dire quale è stato l’errore più divertente della settimana e chi lo ha commesso
- se esce il numero  → dire quale è stata la cosa più bella “regalata” al gruppo

⁸ da sviluppare l’ultimo giorno (venerdì), dopo l’attività su Rodari, per chiudere il percorso.



IV. PERCORSO

Io ce l'ho ancora una copertina, quell'oggetto transizionale divenuto famoso con Linus. E sapete come si chiama? "Pechè-Pechè"! L'etimologia è presto spiegata: quando ero piccola, tempestavo mia madre e chi per lei di quegli infiniti "Perché? Perché?" che chiunque lavori con i bambini ben conosce. Forse faticavo a pronunciare la erre e così a quella coperta, regalatami chissà chi e chissà quando, venne affibbiato quel nome.

E se la fase dei perché è arcinota un po' a tutti, non è difficile comprendere come l'affacciarsi di domande più precise, crescendo, venga dettata dalla capacità maggiore di leggere il mondo. Noi genitori, educatrici, insegnanti ci arrabbiamo, cerchiamo di ricordare, approfondiamo, "googliamo". In generale, non è la risposta scientifica che i bambini cercano è piuttosto il desiderio di scoprire il nesso logico, i processi, i passi precisi.

Rodari in questo libro coniuga perfettamente le due anime di ragione e fantasia, che forse non sono altro che diverse manifestazioni di un unico soggetto: l'intelligenza.

Occorre sapere che Gianni Rodari fece anche il giornalista e tra il 1955 ed il 1958 tenne su l'Unità una rubrica settimanale di risposte alle domande inviate dai bambini, intitolata *Il libro dei perché* (in un secondo momento *La posta dei perché*): i bambini potevano porgli delle domande – le più disparate – e lui si premurava di rispondere dalle colonne della rivista. Le domande sono naturalmente diversissime:

Perché il ferro di cavallo porta fortuna?

Perché il mare è salato?

Perché si nasce?

Perché il mio nome, Aurora, non c'è sul calendario?

Le risposte di Rodari spiazzano, perché coniugano con somma maestria un contenuto pertinente e spesso scientifico con la capacità di raccontare una storia. La stessa spiegazione tecnica diventa una storia, senza perdere il suo valore, perché in fondo è una storia. I due aspetti dialogano e giocano, come succede nelle domande dei bambini! E Rodari non si tira indietro, non si limita a ciò che è richiesto, ma investe i suoi interlocutori di curiosità e parole in rima, in prosa. «Perché il limone è brusco? Perché contiene l'acido citrico. In compenso però, fiorisce tutto l'anno. Somiglia a certe persone che di modi sono brusche come il limone ma dentro sono buone tutti i giorni, come il pane»

La pace, l'umanità dell'uomo, la superstizione e le cattive abitudini sono temi cari all'autore e attraversano molti dei perché. Tutto questo interessa i bambini che possono misurarsi con una narrazione non scontata né nella lingua né nei contenuti. Nello stesso tempo la struttura del libro, organizzata con un interrogativo per pagina, saprà soddisfare i primi lettori e nello stesso tempo non li affaticherà.

«La fantasia fa parte di noi come la ragione: guardare dentro la fantasia è un modo come un altro per guardare dentro noi stessi».

Le domande dei bambini e le risposte di Rodari sono state poi raccolte e pubblicate postume, nel 1984.

INTRODUZIONE ⁹

Far ascoltare la "Canzone dei perché": <https://www.youtube.com/watch?v=IWLWHGsBXjo>.

La mamma mi dice che al mondo non c'è
Qualcuno che sia più curioso di me
Che ci posso fare? Io voglio capire,
io voglio sapere per imparare
Le cose che sono intorno a me
E ho una domanda per te, per te, per te:
Dimmi perché si accende il sole?
Dimmi perché ogni cosa ha un colore?
Dimmi perché tutto nero è il carbone?
Tu dimmi il perché? Perché?
Dimmi il perché il mare è salato
Dimmi perché il vulcano è bucato
Dimmi perché io sono nato
Tu dimmi perché? Perché?
Dimmi perché nasce il fiore dal seme
Dimmi perché tutta bianca è la neve
Dimmi perché io ti voglio bene
Tu dimmi perché? Perché? Perché?

16 Il mondo dei PROVERBI

Ludico-espressiva
(gioco dei mimi - accoppiamenti)

17 Il mondo della NATURA

Attività espressivo-motoria
(acchiappino)

18 Il mondo delle PERSONE

Attività ludico-percettiva-motoria
(gioco dell'oca)

19 Il mondo delle PAROLE

Laboratorio di scrittura creativa
(giochi di parole e con le parole)

20 Il mondo degli ANIMALI

Attività motoria
(bandiera – caccia al tesoro)

⁹ da leggere/ ascoltare il primo giorno (lunedì), prima dell'attività su Rodari, per introdurre il libro e il percorso. Si potrà far vedere il cartellone della settimana, fare un brainstorming per capire chi conosce Rodari, chi ha mai letto il libro, chi conosce qualcuna delle storie raffigurate... 5 minuti di pensiero libero per prepararci alla prima attività!



Attività 16

IL MONDO DEI PROVERBI

Oggi affronteremo il mondo dei proverbi.

- Qualcuno di voi conosce qualche proverbio?
- Vi siete mai chiesti quale sia il significato di questo proverbio?
- Perché esistono i proverbi?
- Ora ascoltate questo perché...

Perché si dice "lontano dagli occhi, lontano dal cuore"

È un brutto proverbio e sostiene che quando tu fai una gita non mandi una cartolina alla mamma: il che non è vero. Io voglio bene anche agli eschimesi e non ne ho mai visto neanche uno. Come la mettiamo, sor proverbio?

Ma a proposito di proverbi, ascolta questa:

Una volta ho assistito a un incontro tra due proverbi, io facevo da arbitro. Il Primo attaccò subito: - Chi fa da sé fa per tre!

Il Secondo vacillò per un istante sotto il colpo, ma si riprese e ribatté: - Due occhi vedono più di uno solo! Così conquistò il primo punto. Il Primo Proverbio non si diede per vinto e tornò all'offensiva, gridando: - Meglio soli che male accompagnati!

Il Secondo incassò, raccolse tutte le sue forze e passò all'attacco: - L'unione fa la forza! Così vinse per due a zero, tra gli applausi della folla.

Titolo collegato:



Durata:

60 minuti circa

Spazio:

ovunque

Tipologia di attività

Ludico-espressiva
(gioco dei mimi)

Indicazioni

1. Il conduttore legge il testo.
2. Il conduttore apre un cartellone e tutti i bambini ci scrivono i proverbi che conoscono. Se qualche proverbio è collegato ad un altro, si possono unire con una linea colorata!
3. GIOCO DEI PROVERBI INCROCIATI: ogni bambino riceve un foglio con un proverbio come "Chi s'accontenta, fa per tre". Deve rintracciare nel gruppo qualcuno che ha il foglio con il proverbio complementare "Chi fa da sé, gode". Vedi appendice 1 al gioco. La prima coppia a formarsi, vince 2 punti, la seconda 1 punto. Si possono giocare diverse manche.
4. GIOCO DEI MIMI: due bambini restano nell'aula e gli altri escono. I bambini rimasti ricevono dal conduttore un proverbio da mimare (vedi appendice 2) ed il gruppo dei bambini che rientreranno dopo un minuto di preparazione, dovranno indovinarlo. Se ci riescono, riceveranno 1 punto ciascuno. Se non ci riusciranno entro un tempo stabilito (2 minuti oppure il tempo di una clessidra), 1 punto andrà ai mimi. Al termine del gioco il conduttore chiederà il PERCHÉ del proverbio mimato ai mimi. Se sapranno rispondere riceveranno 1 punto aggiuntivo. Si giocano più manche.

Appendice 1 (attività 16)

Quando arriva il formaggio	si scordi il latte
Chi mangia la mucca	saluta gli arrosti
Chi mostra gode e	temporale vicino
Quando il ragno va per il camino	chi guarda crepa
A chi desia ed aspetta	ammazza la spia
Prendi il ladro e	sembra indugio anche la fretta
Meglio pianger coi savì che	crescono anche di notte
Guai e peli	ridere coi pazzi
Chi è in mare	ne stanca cento
Lingua muta	non ha padroni
Quando arriva il dottore	fugge la pace
Dov'entra il sospetto	scompare il dolore
Se vuoi un bel vitello	non serve mazza
Per cavallo di razza	dagli il fieno nel cappello
Non basta l'asso per	cacciare i topi
Non si affonda la nave per	vincer la partita

Appendice 2 (attività 16)

Proverbi da mimare

1. Avere le mani bucate.
2. Nascere con la camicia.
3. Campa cavallo che l'erba cresce.
4. Non svegliare il can che dorme.
5. Prendere il diavolo per la coda.
6. Mettere la pulce nell'orecchio.
7. Mettere il sale sulla coda.
8. Acqua in bocca.
9. Occhio per occhio, dente per dente.
10. Casa dolce casa.
11. Il diavolo fa le pentole ma non i coperchi.
12. Prendere lucciole per lanterne.
13. Tra moglie e marito non mettere dito.
14. Avere la puzza sotto il naso.
15. Due cuori e una capanna.
16. Non c'è rosa senza spine.
17. Sognare ad occhi aperti.
18. Essere a cavallo.
19. Avere un diavolo per capello.
20. Fare un buco nell'acqua.
21. Gli dai un dito, si prende il braccio.
22. Aver la testa sulle spalle.
23. Andare a letto con le galline.
24. Una mela al giorno leva il medico di torno.
25. L'abito non fa il monaco.
26. Cercare la luna nel pozzo.
27. Chi dorme non piglia pesci.
28. Prendere un granchio.
29. Tagliare la corda.
30. L'erba del vicino è sempre più verde.
31. Una mano lava l'altra.



Attività 17

IL MONDO DELLA NATURA

Oggi affronteremo il mondo della natura, del perché accadono le cose, del perché esistono.

Ad esempio: **Perché piove?**

Cari fratelli, Carlo e Gino Roncagliene, se mi promettete di non ridere vi risponderò che piove perché c'è il sole. È la pura verità. Il sole fa evaporare l'acqua della superficie dei mari, dei laghi, dei fiumi. Questo "vapore acqueo" vagabonda tranquillamente nell'aria quand'ecco una corrente fredda gli piomba addosso: il vapore, spaventato, si condensa in milioni di goccioline d'acqua che formano le nubi. Le quali scappano, sperando di passarla liscia; ma la corrente d'aria fredda le insegue, le perseguita, le gocce d'acqua diventano sempre più grosse, sempre più pesanti, finché cadono a secchi e i fratelli Roncagliene corrono a prendere l'ombrello.

Titolo collegato:



Durata:

60 minuti circa

Spazio:

campo/ giardino

Tipologia di attività

Espressivo- Motoria (acchiappino)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. Ogni bambino sceglie ancora un "perché" dall'INDICE del Libro dei perché e il conduttore legge loro la risposta.
3. Si può anche giocare al GIOCO DEI PERCHÉ: in cerchio, un bambino pone una domanda a caso ad un compagno che deve rispondere. Poi sarà quest'ultimo a porre un'altra domanda ad un altro compagno e via, fino a che ci sono risposte e domande... Ogni animatore sceglie come dare punteggi o come rendere più avvincente il gioco.
4. Ci si divide in due gruppi. Il conduttore pone questo perché: Perché si gioca a sasso-carta-forbice? Attende le risposte di entrambe le squadre e poi le dispone ai due diversi lati di un campo. Al 3 ogni squadra dovrà urlare una delle 3 cose e ascoltare cosa urla l'altra squadra. Ci sarà sempre una squadra che corre per catturare gli altri e una squadra che corre per mettersi al riparo (sul tipo "Chi ha paura dell'uomo nero").
5. Ci si divide in due gruppi. Il conduttore pone questo perché: Perché la carezza può gelare? Attende le risposte di entrambe le squadre e poi le dispone all'interno di un campo. Tutti chiudono gli occhi mentre il conduttore passando dietro fa una carezza sulla schiena di un bambino. Al via il gruppo apre gli occhi e ciascuno comincia a muoversi. Nessuno sa chi è il mago o la strega che gela finché con una carezza sulla schiena la vittima si gela, rimane immobile. Gli immobilizzati possono essere scongelati dai liberi con un abbraccio caloroso sulle gambe o da dietro (evitare contatto viso-viso per misure anti COVID). Si possono fare diverse maniche con diverse andature
6. Il conduttore pone questo perché: Perché il virus si può vincere? Attende le risposte di entrambe le squadre e poi le dispone all'interno di un campo. Un giocatore è il COVID19, gli altri fanno i globuli bianchi. Il virus va alla caccia dei globuli con un palloncino, con il quale deve toccarli. Il globulo toccato può essere riattivato quando altri due globuli sani formano un circolo attorno a lui. A questo punto diventa immunizzato. Due globuli immunizzati non possono essere più contagiati dal virus e anzi, se formano un circolo attorno a lui lo bloccano.



Attività 18

IL MONDO DELLE PERSONE

Oggi affronteremo il mondo delle persone e delle loro stranezze, delle loro meraviglie.

Ad esempio: **Perché gli uomini fumano?**

Non lo so proprio. Anch'io mi infilo in bocca dei tubetti di carta pieni di foglie secche tritate, do fuoco, aspiro il fumo, tossisco e mi vengono gli occhi rossi. È una cosa senza senso, se ci si riflette. Ecco, forse fumiamo perché non riflettiamo abbastanza. Tu rifletti prima, così non imparerai a fumare: tu e tutti i miei piccoli lettori.

Oppure: **Perché la gente non va d'accordo?**

L'ho chiesto ad un conoscente che la sa lunga. Mi ha risposto: - Eh, tante teste, tanti cervelli - Cielo! era un Vecchio Proverbio anche lui e non me n'ero mai accorto prima. - Invece che delle teste - ho detto io - non sarà colpa delle borse? Ricchi e poveri non possono pensare le stesse cose.

Lui ci ha pensato un momento, ed ha provato a dire: - Tante borse, tanti cervelli!... Ma questo è un proverbio nuovo! Il Vecchio Proverbio inorridì di tanta audacia, e per l'orrore gli vennero gli orecchioni.

E infine: **Vorrei sapere in che consiste la felicità e se si può essere felici tutta la vita?**

Per essere sicuro di non sbagliare a rispondere, sono andato a cercare in un grosso vocabolario la parola "felicità" ed ho trovato che significa "essere pienamente contenti, per sempre e per un lungo tempo". Ma come si fa ad essere "pienamente contenti", con tutte le cose brutte che ci sono al mondo, e con tutti gli errori che facciamo anche noi, ogni giorno dell'anno? Ho chiuso il vocabolario e l'ho rimesso in libreria, con molto rispetto perché è un vecchio libro e costa caro, ma ben deciso a non dargli retta. La felicità dev'essere per forza qualche altra cosa, una cosa che non ci costringa ad essere sempre allegri e soddisfatti (e un po' stupidi) come una gallina che si è riempita il gozzo. Forse la felicità sta nel fare le cose che possono arricchire la vita di tutti gli uomini; nell'essere in armonia con coloro che vogliono e fanno le cose giuste e necessarie. E allora la felicità non è semplice e facile come una canzonetta: è una lotta. Non la si impara dai libri, ma dalla vita, e non tutti vi riescono: quelli che non si stancano mai di cercare e di lottare e di fare, vi riescono, e credo che possano essere felici per tutta la vita.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

all'aperto, in giardino

Tipologia di attività

Ludico-percettiva-
motoria
(gioco dell'oca)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. Ogni bambino sceglie ancora un “perché” dall’INDICE del Libro dei perché e il conduttore legge loro la risposta.
3. GIOCO DELL’OCA UMANO - Viene disegnato per terra un percorso con 50 numeri. Se si è su un prato, si possono usare 50 pigne, oppure 50 oggetti diversi che segnalino le 50 stazioni. Può essere fatto costruire dai bambini. Questo sarà il cartellone. I bambini giocano a coppie: uno è la pedina sul cartellone, uno tira il dado. Bisogna giocare con un dado abbastanza grande (di gommapiuma o in cartone, visibile a tutti i giocatori). Ogni bambino tira il dado e procede ma affinché il suo numero (e il suo spostamento) sia valido dovrà rispondere a delle domande preparate dal conduttore. Sono domande in cui si chiede di far vedere il proprio intelletto, i propri talenti, le proprie competenze (Vedi appendice1)
4. GIOCO DELLE PERSONE FAMOSE - I bambini si posizionano su una riga. Il conduttore pronuncerà via via i nomi di alcune persone famose (vedi appendice2). Se la persona appartiene al mondo dello TELEVISIONE/ MUSICA/ CINEMA/ SPETTACOLO dovranno fare un salto indietro, se la persona appartiene al mondo dell’ARTE/ SCIENZA e della CULTURA faranno un passo in avanti, se la persona appartiene al mondo dello SPORT staranno fermi
Chi sbaglia viene eliminato

Appendice 1 (attività 18)

1. RITIRA IL DADO
2. Dite, uno alla volta, una qualità del vostro compagno di squadra o della vostra compagna.
3. Fate flessione+salto x 3 volte
4. Uno dice un *perché* a caso e l’altro compagno risponde.
5. **VAI AVANTI DI UNO**
6. Fate 5 flessioni sulle braccia senza appoggiare la pancia per terra.
7. Avete 5 secondi per rispondere insieme... quanto fa 7x7?
8. Non succede niente
9. Correte insieme fino all’animatrice o all’animatore
10. **STAI FERMO UN TURNO**
11. Rispondete a questo *perché*: *perché il mare è salato?*
12. **VAI AVANTI DI DUE**
13. **TORNA INDIETRO DI DUE**
14. RITIRA IL DADO
15. Ripeti lo scioglilingua: 3 TIGRI CONTRO 3 TIGRI
16. Indovinello: c’è nelle MUTANDE, nelle Merenda e in Maria ma non nella Nonna e nella Cacca; nella MaMMa ce n’è molte (la lettera M).
17. Non succede niente
18. **TORNA ALL’INIZIO**
19. Dite il nome di 2 animali che iniziano con la lettera F (foca, formica, fenicottero,)
20. Non succede niente
21. **VAI AVANTI DI TRE**
22. Avete 5 secondi per rispondere insieme... quanto fa 8x8?
23. Fate flessione+salto x 5 volte
24. **TORNA INDIETRO DI 5**
25. Uno dice un *perché* a caso e l’altro compagno risponde.
26. Rispondete a questo *perché*: *perché le sedie hanno 4 gambe?*

27. **STAI FERMO UN TURNO**
28. State in equilibrio su un piede mentre tutti contano fino a 10.
29. **RITIRA IL DADO**
30. Non succede niente.
31. Rispondete a questo perché: perché il violino ha 4 corde e la chitarra ne ha 6?
32. Quanti anni ha il vostro animatore/ la vostra animatrice (si può sbagliare di +2/-2)?
33. Avete 5 secondi per rispondere insieme... quanto fa 9x9?
34. Rispondete senza errori:- La mamma di Pierino ha 3 figli: qui, quo e ?
35. Rispondete in 3 secondi: - Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone?
36. **TORNA INDIETRO DI DUE**
37. Non succede niente
38. Dite il nome di 5 città non in Italia
39. **VAI AVANTI DI DUE**
40. Ripetete lo scioglilingua: Nove navi nuove navigano
41. Indovinello: è figlio di tua madre e tuo padre ma non è tuo fratello, né tua sorella.
42. Avete 5 secondi per rispondere insieme... quanto fa 6x0?
43. **RITIRA IL DADO**
44. Non succede niente
45. **TORNA INDIETRO DI UNO**
46. Rispondete al volo: come si chiamava il famoso topo STILTON?
47. Rispondete al volo: nell'universo chi resta fermo, il sole o la terra?
48. Fate flessione+salto x 10 volte
49. Non succede niente
50. **VITTORIA**

Appendice 2 (attività 18)

GIANNI RODARI	FRANCESCO TOTTI	La scienziata RITA LEVI MONTALCINI	CHIARA FERRAGNI
La pittrice FRIDA KAHLO	J.K ROWLING	DANTE ALIGHIERI	La pedagoga MARIA MONTESSORI
LADY GAGA	GERONIMO STILTON	PEPPA PIG	REGINA ELISABETTA
IL MILAN	LA FOTOGRAFA TINA MODOTTI	L'attrice EMMA WATSON	EMMA MARRONE
La regina CLEOPATRA	La sciatrice SOFIA GOGGIA	La poetessa SAFFO	LA NAZIONALE ITALIANA DI CALCIO FEMMINILE
La matematica e filosofa IPAZIA	L'eroina guerriera GIOVANNA D'ARCO	L'atleta BEBE VIO	La saltatrice in alto SARA SIMEONI
Il cantante FABRIZIO DE ANDRE'	La nuotatrice FEDERICA PELLEGRINI	La bambina ANNA FRANK	L'ASTROFISICA Margherita Hack
La tuffatrice TANIA CAGNOTTO	La cantante ARIANA GRANDE	La giornalista SELVAGGIA LUCARELLI	La coraggiosa ROSA PARKS



Attività 19

IL MONDO DELLE PAROLE

Oggi affronteremo il mondo delle parole, del perché si usano, del cosa possiamo farci.

OGNI COSA HA IL SUO PERCHÉ: SE NON LO SAPETE CHIEDETELO A ME.

Perché una cosa non vera si dice "bugia"?

La parola "bugia" viene da una parola straniera di tanti secoli fa, che voleva dire "cattiveria". Chi è bugiardo è cattivo proprio così. Ma questa domanda mi ha fatto venire in mente una strana storia che ho sentito narrare tanto tempo fa. Ve la voglio far conoscere, perché è una storia che mi piace.

C'era una volta, là dalle parti di Chissà, il paese dei bugiardi. In quel paese nessuno diceva la verità, non chiamavano col suo nome nemmeno la cicoria: la bugia era obbligatoria. Quando spuntava il sole c'era subito una pronto a dire: "Che bel tramonto!" Di sera, se la luna faceva più chiaro di un faro, si lagnava la gente: "Ohibò, che notte bruna, non ci si vede niente". Se ridevi ti compativano: "Poveraccio, peccato, che gli sarà mai capitato di male?" Se piangevi: "Che tipo originale, sempre allegro, sempre in festa. Deve avere i milioni nella testa". Chiamavano acqua il vino, seggiola il tavolino e tutte le parole le rovesciavano per benino. Fare diverso non era permesso, ma c'erano tanto abituati che si capivano lo stesso. Un giorno in quel paese capitò un povero ometto che il codice dei bugiardi

Titolo collegato:



Durata:

dipende: da 1 a 2 ore

Spazio:

aula/ portico con tavolo e giardino per le staffette

Tipologia di attività

Jolly: laboratorio di scrittura creativa (giochi di parole e con le parole)

non l'aveva mai letto,
e senza tanti riguardi
se ne andava intorno
chiamando giorno il giorno
e pera la pera,
e non diceva una parola
che non fosse vera.
Dall'oggi al domani
lo fecero pigliare
dall'acchiappacani
e chiudere al manicomio.
"E' matto da legare:
dice sempre la verità".
"Ma no, ma via, ma v`a ..."
"Parola d'onore:
è un caso interessante,
verranno da distante
cinquecento e un professore
per studiargli il cervello ..."
La strana malattia
fu descritta in trentatre puntate
sulla "Gazzetta della bugia".
Infine per contentare
la curiosità
popolare
l'Uomo-che-diceva-la-verità
fu esposto a pagamento
nel "giardino zoo-illogico"
(anche quel nome avevano rovesciato ...)
in una gabbia di cemento armato.
Figurarsi la ressa.
Ma questo non interessa.
Cosa più sbalorditiva,
la malattia si rivelò infettiva,
e un po' alla volta in tutta la città
si diffuse il bacillo
della verità.
Dottori, poliziotti, autorità
tentarono il possibile
per frenare l'epidemia.
Macché, niente da fare.
Dal più vecchio al più piccolino
la gente ormai diceva
pane al pane, vino al vino,
bianco al bianco, nero al nero:
liberò il prigioniero,
lo elesse presidente,
e chi non mi crede
Non ha capito niente

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. Ogni bambino sceglie ancora un “perché” dall’INDICE del *Libro dei perché* e il conduttore legge loro la risposta. Prima della lettura, si può anche ipotizzare la risposta, se qualche bimbo ha voglia di giocare con la fantasia...
3. **Prendiparola** - Tutti attorno a un tavolo (o seduti in cerchio per terra) e tanti pennarelli (chiusi eh?) quanti sono i partecipanti meno uno. Al via il conduttore legge una storia e ogni volta che nomina una parola che inizia con una certa lettera, tutti devono cercare di fare proprio un pennarello. Chi resta senza pennarello riceve un punto penalità. Vince chi alla fine della storia fa meno punti. Il conduttore può prendere il *Libro dei perché* e leggerne qualche storia.
4. **Luoghi, città, persone** - Un classico gioco che funziona sempre e che accende una sana rivalità fra le squadre partecipanti. Un foglio bianco con cinque colonne e cinque temi da scegliere: ad esempio personaggi, canzoni, luoghi, città e frutta. Ogni volta che il maestro del gioco da una lettera e ogni squadra ha 30 secondi per scrivere una parola per colonna. Scaduto il tempo si legge le parole trovate e chi ha scritto una parola originale guadagna 10 punti, chi ne ha scritta una proposta anche da altre squadre son 5 punti. Nessuna parola trovata? Son 0 punti! Si può giocare anche in coppie!
5. **Staffetta trovaparola** - I giochi di parole non sono dinamici? Naaa... smentite i vostri bimbi con la *Staffetta trovaparola*. Squadre disposte su una linea di partenza in fila indiana e dei fogli bianchi con una penna e una parola scritta uguale per tutti (ad esempio ORSO) alla linea di fine. Parte il primo di ogni squadra e corre (o gattona, o saltella, come preferite) fino al foglio bianco dove scrive sotto ORSO una parola che inizia con la stessa lettera con cui finisce ORSO, ad esempio OTARIA, quindi torna indietro e parte il secondo componente che dovrà scrivere una parola (di senso compiuto) che inizia con la A, ad esempio, ARANCIA) e così via. Vince la squadra che in meno tempo scrive un tot numero di parole.
6. **Trasforma parola** - Si parte da una parola CANE e bisogna trasformarla in ROSA. Come? Cambiando una sola lettera per passaggio. Quindi in questo esempio CANE-CASE-COSE-ROSE-ROSA. Per una seconda manche: passare da SOLE a LUNA..
7. **Lipogrammi e tautogrammi** - Ah questo gioco è ginnastica pura per il proprio vocabolario personale. Facendo un lipogramma dovete scrivere un testo di senso compiuto senza utilizzare una lettera data, mentre nel tautogramma tutte le parole devono iniziare con la stessa lettera data. Un esempio di tautogramma? *Serpenti sibilavano sotto silenzi senza senso*. Per facilitare il tautogramma solitamente si concede l’uso di articoli, preposizioni e verbo essere ed avere.
8. **Cercaparole** - Date 7 lettere (ricordatevi di mettere dentro qualche vocale ;) chiedete ai partecipanti di trovare il maggior numero di parole di senso compiuto che si possono comporre con queste parole. Per ogni turno, 10 punti a chi trova più parole, 5 punti a chi trova quella più lunga. Alla fine vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.
9. **Acronimo** – Far scrivere ai bambini il proprio nome in verticale, una lettera sotto l’altra. Al via, ognuno deve scrivere una frase usando ogni lettera. Esempio:
Adoro
Svegliarmi
Tardi
Ridendo
Insieme a
Dracula
10. **KALEIDOS** – Proporre ai bambini uno degli sfondi in appendice, adeguatamente fotocopiato a colori in formato A3. Si sceglie una lettera. In un dato tempo (meglio avere una clessidra) ogni coppia di bambini deve trovare nello sfondo il maggior numero di cose che iniziano con quella lettera.

Appendice 2 (attività 19)



Appendice 3 (attività 19)



Appendice 4 (attività 19)



Appendice 5 (attività 19)



Appendice 6 (attività 19)



Appendice 7 (attività 19)



Appendice 8 (attività 19)





Attività 20

IL MONDO DEGLI ANIMALI

Oggi affronteremo il mondo degli animali e delle stranezze che li caratterizzano.

OGNI COSA HA IL SUO PERCHÉ: SE NON LO SAPETE CHIEDETELO A ME.

Perché il gatto odia il topo?

Io non credo che lo odi. Tu odi il vitello, la gallina, l'oca? Non credo; eppure, se ti capitano sul piatto, non ti metti mica a piangere. Il gatto è un carnivoro e dà la caccia ai topi, agli uccelli, anche ai pulcini se gli capita: a tutta la carne che trova vivendo, come fa, accanto all'uomo.

Una volta, in una scuola che dico io, la maestra lasciò soli in classe i suoi scolaretti. Subito fece capolino dalla finestra un Vecchio Proverbio che bisbigliò, furbescamente: - Via la gatta i topi ballano. Ballate, dunque! - Quegli scolaretti lo guardarono di traverso: - Non abbiamo tempo - risposero - dobbiamo risolvere un bellissimo problema. - Il Vecchio Proverbio, che non si aspettava una risposta così intelligente, per la sorpresa cadde in un calamaio e vi annegò.

Perché le talpe sono cieche?

Le talpe vivono sotto terra, scavando gallerie alla velocità di 12-15 metri all'ora, sempre al buio: perciò la loro vista non si è sviluppata e i loro occhi, grandi quanto capocchie di spillo, distinguono appena il giorno dalla notte. Il signor Talpa, invece, è un tipo che conosco. AVEVA gli occhi ma non li adoperava. In pieno agosto girava gridando: - Il sole non c'è! Il sole non c'è! - Sapete? È morto d'insolazione. Ma di gente come lui ce n'è ancora.

Indicazioni

1. Il conduttore legge il testo.
2. Ogni bambino sceglie ancora un "perché" dall'INDICE del Libro dei perché e il conduttore legge loro la risposta.
3. I bambini vengono distanziati sulla linea di fondo (i più grandi ai lati, i più piccoli centrali). Il conduttore sta a metà campo con un fazzolettone in mano. Il gioco è un classico, adattato al piccolo gruppo. Al via, il conduttore dice il nome di un animale. Tutti i giocatori devono cercare di afferrare il fazzoletto muovendosi come viene loro detto. Esempio: a FORMICA, via! I giocatori si spostano verso il fazzoletto toccando a ogni passo la punta di un piede col tacco dell'altro. Altri passi:
 - elefante: passi giganti
 - gambero: camminata all'indietro
 - canguro: salto a piedi uniti
 - paguro: camminata laterale
 - pollo: sbattendo le ali e facendo il verso del pollo

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

campo/ giardino

Tipologia di attività

Motorie
(bandiera-caccia al tesoro)

Perché parla il pappagallo?

Il pappagallo non parla, cioè non esprime pensieri. Ma, per la speciale costituzione delle sue corde vocali, riesce ad imitare esattamente o quasi i suoni delle voci umane che ode vivendo in prigionia.

Anche l'uomo-pappagallo non è una rarità: è un tal che molto parla ma pensare non sa.

- astronauta: simulando la bassa gravità
... e altri, a seconda di come vi viene in mente.

4. L'ARCA DI NOÈ - Quando Noè chiamò a raccolta gli animali per l'imminente diluvio tutti si precipitarono da ogni dove. Fatta questa premessa, ad ogni bambino viene data una mappa del giardino a disposizione: vengono segnate diverse x, a seconda di dove è stato posizionato un pezzo del puzzle che comporrà il "tesoro finale" (vedi appendice). Devono esserci puzzle fotocopiati su cartoncini di colori diversi, a seconda di quanti bambini ci sono. Le immagini vanno tagliate a seconda di quante x ci sono sulla mappa. Ad ogni bambino viene chiesto di appuntare il maggior numero di cose che vedono durante la loro caccia al tesoro, dietro alla mappa. Non viene specificato che il vincitore sarà chi arriva ultimo...o, se non ultimo, con la maggior parte di elementi, appuntati sul foglio. È un gioco contro la frenesia della vita moderna. Potrà scoprire se ha vinto quando leggerà dietro la mappa ricomposta della lumaca.

Appendice 1 (attività 20)

FRONTE DEL TESORO



RETRO DEL TESORO

Quando Noè chiamò a raccolta gli animali per l'imminente diluvio tutti si precipitarono da ogni dove.

Naturalmente quelli velocissimi o veloci arrivarono prima ma non ricordarono nulla dei posti che avevano attraversato. Solo le lumache (che comunque arrivarono in tempo) poterono raccontare cose meravigliose!

Evviva le lumachine!


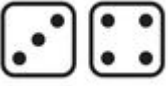




FEEDBACK¹⁰

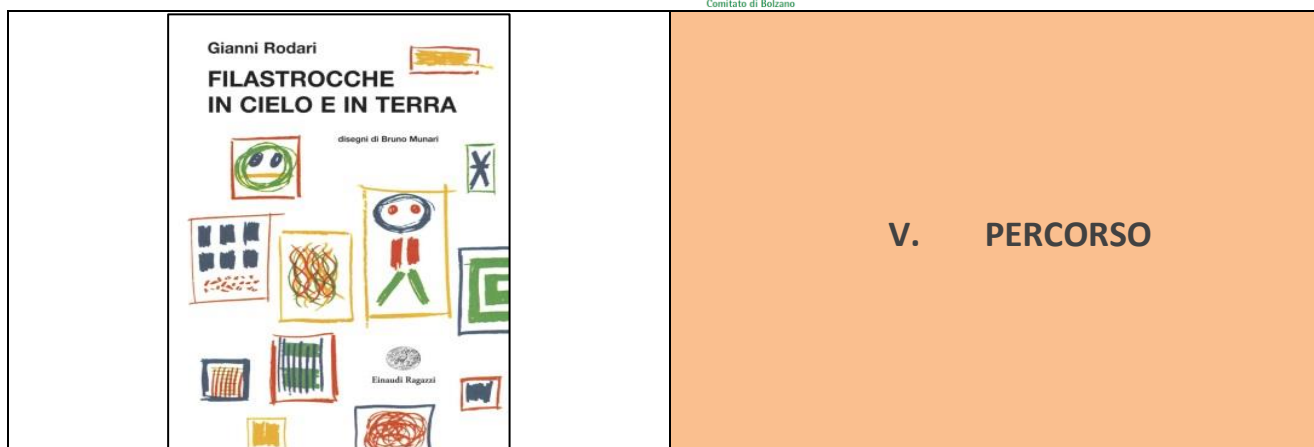
Si ascolta insieme la canzone di “LE PAROLE” di Sergio Endrigo. Si mostrerà nuovamente il cartellone della settimana ai bambini per ricordare le storie lette e giocate.

Ogni bambino potrà indicare, colorando o crocettando una stellina (quella sotto il logo dell’attività) quale momento gli è piaciuto di più, quale ricorda con più piacere.

Volendo aggiungere un’ulteriore riflessione, con l’ausilio di un semplice dado, ogni bambino tirandolo dovrà:

- se escono i numeri  → dire quale racconto gli è piaciuto di più e perché
- se escono i numeri  → dire quale gioco/ attività gli è piaciuta di più e perché
- se esce il numero  → dire quale è stato il perché più divertente della settimana a cui qualcuno è riuscito a rispondere
- se esce il numero  → dire quale è stata la cosa più bella “regalata” al gruppo

¹⁰ da sviluppare l’ultimo giorno (venerdì), dopo l’attività su Rodari, per chiudere il percorso.



INTRODUZIONE: GIROTONDO IN TUTTO IL MONDO ¹¹

Filastrocca per tutti i bambini,
 per gli italiani e per gli abissini,
 per i russi e per gli inglesi,
 gli americani ed i francesi;
 per quelli neri come il carbone,
 per quelli rossi come il mattone;
 per quelli gialli che stanno in Cina
 dove è sera se qui è mattina.
 Per quelli che stanno in mezzo ai ghiacci
 e dormono dentro un sacco di stracci;
 per quelli che stanno nella foresta
 dove le scimmie fan sempre festa.
 Per quelli che stanno di qua o di là,
 in campagna od in città,
 per i bambini di tutto il mondo
 che fanno un grande girotondo,
 con le mani nelle mani,
 sui paralleli e sui meridiani...

21 Le favole a rovescio

Ludico-espressiva
 (l'inventa-storie)

22 I colori e gli odori dei mestieri

Attività logico-espressiva
 (giochi in cerchio)

23 Filastrocca impertinente

Laboratorio creativo
 (l'inventa-filastrocca)

24 Il trionfo dello 0

Attività ludico-percettiva-motoria
 (caccia al tesoro)

25 L'ago di Garda

Attività motoria
 (bandiera – caccia al tesoro)

¹¹ da leggere/ ascoltare (<https://www.youtube.com/watch?v=qBMo1zYZc0Q>) il primo giorno (lunedì), prima dell'attività su Rodari, per introdurre il libro e il percorso. Si potrà far vedere il cartellone della settimana, fare un brainstorming per capire chi conosce Rodari, chi ha mai letto il libro, chi conosce qualcuna delle storie raffigurate... 5 minuti di pensiero libero per prepararci alla prima attività!



Attività 21

LE FAVOLE AL ROVESCIO

C'era una volta
un povero lupacchiotto,
che portava alla nonna
la cena in un fagotto.
E in mezzo al bosco
dov'è più fosco
incappò nel terribile
Cappuccetto Rosso,
armato di trombone
come il brigante Gasparone...,
Quel che successe poi,
indovinatelo voi.
Qualche volta le favole
succedono all'incontrario
e allora è un disastro:
Biancaneve bastona sulla testa
i nani della foresta,
la Bella Addormentata non si addormenta,
il Principe sposa
una brutta sorellastra,
la matrigna tutta contenta,
e la povera Cenerentola
resta zitella e fa
la guardia alla pentola.

Titolo collegato:



Durata:

60 minuti circa

Spazio:

giardino/ aula/ portico

Tipologia di attività

Ludico-espressiva
(l'inventa-storie)

Indicazioni

1. Il conduttore legge il testo.
2. I giocatori si siedono in cerchio e ognuno si sceglie il nome di un personaggio delle favole, che verrà comunicato poi agli altri partecipanti. Tra i giocatori viene tirato a sorte "Gianni Rodari" che sta in piedi in mezzo al cerchio con una bottiglia di plastica vuota in mano (o un bastone fatto con dei giornali arrotolati). Si sceglie un personaggio che cominci il gioco. Lo scopo del gioco per Gianni Rodari è colpire con la bottiglia il personaggio che inizia: questo per non farsi beccare deve dire il nome di un altro personaggio, che Gianni Rodari dovrà andare a beccare. Quando Gianni Rodari riesce a beccare uno degli animali chiamati si siede in cerchio al suo posto. Quello che è stato beccato va in centro al cerchio a fare Gianni Rodari e ripartendo da lui il gioco ricomincia. Naturalmente vanno a fare Gianni Rodari anche i personaggi che chiamano compagni inesistenti!
3. Sempre in cerchio, un bambino inizia la sua favola al rovescio. Tiene in mano una palla che passa a un compagno qualsiasi quando è stanco di raccontare e vuol fare andare avanti qualcun altro. Tutti i bambini devono partecipare alla costruzione della favola. Si possono fare più manche.
4. Come il precedente. Questa volta si distribuiscono, nascoste, le carte in appendice ai bambini (una a testa). Inizia La strega di Biancaneve a raccontare una favola e si prosegue in senso orario. Ogni bambino dovrà inserire il suo personaggio nella storia e concluderla.
5. LA SCENETTA – I bambini, in gruppo, dovranno ipotizzare una favola al rovescio. Guidati dall'animatore, possono pensare a come andrebbe a finire. Terminato il brain-storming, ci si divide in due piccole squadre e si cerca di organizzarne la messa in scena. 15 minuti per la preparazione delle due squadre.

6. STAFFETTA – Per sgranchirci un po’ le gambe: tutti i bambini sulla linea di fondo. Si mescolano le carte dell’appendice 1 e dell’appendice 2. Tutte le carte sono coperte al centro del campo. Al via ogni bambino corre al centro del campo e ne gira una: se è un personaggio delle favole la prende e la riporta indietro, se è un altro personaggio la rigira e la lascia lì. Poi torna indietro., tocca la linea di fondo e riparte. Si può giocare tutti contro tutti o a piccole squadre. Si può girare una sola carta a giro.

Appendice 1 (attività 21)

LA STREGA CATTIVA DI BIANCANEVE	LA LAMPADA DI ALADINO	TOPOLINO
IL LUPO CATTIVO	LA CASETTA NEL BOSCO	GERONIMO STILTON
LA ZUCCA- CARROZZA	IL BISCOTTO RIMPICCIOLENTE DI ALICE	HOGWARTS

Appendice 2 (attività 21)

MIO FRATELLO ERIK	MIA MAMMA ISABELLA	MIO PAPA’ PIERLUIGI
MIA CUGINA FRANCESCA	MIA ZIA ANTONELLA	MIA NIPOTE JOHANNA
MIO NONNO ADOLFO	MIA NONNA ASSUNTA	IL MIO GATTO SEMOLA



Attività 22

I COLORI E GLI ODORI DEI MESTIERI

Io so i colori dei mestieri:
sono bianchi i panettieri,
s'alzan prima degli uccelli
e han la farina nei capelli;
sono neri gli spazzacamini,
di sette colori son gli imbianchini;
gli operai dell'officina
hanno una bella tuta azzurrina,
hanno le mani sporche di grasso:
i fannulloni vanno a spasso,
non si sporcano nemmeno un dito,
ma il loro mestiere non è pulito.

Io so gli odori dei mestieri:
di noce moscata sanno i droghieri;
sa d'olio la tuta dell'operaio;
di farina il fornaio;
sanno di terra i contadini;
di vernice gli imbianchini;
sul camice bianco del dottore
di medicine c'è un buon odore.

I fannulloni, strano però,
non sanno di nulla e puzzano un po'.



Titolo collegato:

Durata:

60 minuti circa

Spazio:

aula ma anche un
qualsiasi piccolo spazio
Logica-espressiva
(giochi in cerchio)

Tipologia di
attività

Indicazioni

1. Il conduttore legge la prima storia. Ora può chiedere quali potrebbero essere gli odori dei mestieri? Di cosa profuma un droghiere? E un operaio? Un fornaio? Un contadino? Un imbianchino o un dottore? E i fannulloni che odore hanno?
2. Dopo questo momento di confronto, il conduttore legge la seconda storia.
3. IL GIOCO DELLA CAMPANA – Il conduttore sta al centro con una campanella vicino. I bambini stanno sul fondo del campo. Al via dice una lettera dell'alfabeto: il primo bambino che urla il nome di un mestiere con quella lettera può alzarsi e correre a suonare la campanella. Vince il bambino che riesce a suonare la campanella 5 volte.
4. Ci sediamo in cerchio. Un bambino va al centro, dice il nome di un mestiere e passa la palla. Dopo 3 secondi chi riceve la palla deve dire un oggetto che sia inerente al mestiere in questione. Se il bambino seduto risponde, bene. La palla torna al centro e si riparte. Se chi la riceve non risponde entro il tempo prende il posto del bambino in centro. Possiamo usare anche il tema COLORI o il tema ODORI.
5. IL TELEGRAFO – I bambini si dispongono in cerchio. Parte il primo dicendo il nome di un mestiere, ad esempio: PEDIATRA. Il secondo bambino dovrà dire qualcosa che ha a che fare con quel mondo che inizi con la lettera P. Ad esempio: pannolino. E così via: pupù, puzza, poltiglia, pozzanghera ... ecc.



Attività 23

FILASTROCCA IMPERTINENTE

Filastrocca impertinente
chi sta zitto non dice niente,
chi sta fermo non cammina
chi si allontana non s'avvicina.

Chi si siede non sta ritto
chi va storto non va dritto
e chi non parte, in verità
in nessun luogo arriverà.

Titolo collegato:



Durata: circa 30/ 60 minuti

Spazio: aula

Tipologia di attività: Jolly: laboratorio creativo (l'inventa-filastrocca)

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. Bisogna cercare, insieme, di creare una danza a seconda delle strofe della filastrocca. La danza è a mo' di marionetta: fermi-un movimento- di nuovo fermi. Ad esempio: Filastrocca impertinente... (e i bambini mimano la pernacchia) ... chi sta zitto non dice niente... (e i bambini mimano la bocca chiusa come una cerniera)... Ecc.
3. Si possono poi aggiungere delle strofe a piacere, del tipo: chi respira non può morire, chi russa vuol dormire... La nuova filastrocca può essere pubblicata nel Pioniere, il giornalino della Settimana.



Attività 24

IL TRIONFO DELLO ZERO

C'era una volta
un povero Zero
tondo come un o,
tanto buono ma però
contava proprio zero e
nessuno
lo voleva in compagnia.

Una volta per caso
trovò il numero Uno
di cattivo umore perché
non riusciva a contare
fino a tre.

Vedendolo così nero
il piccolo Zero,
si fece coraggio,
sulla sua macchina
gli offerse un passaggio;
schiacciò l'acceleratore,
fiero assai dell'onore
di avere a bordo
un simile personaggio.

D'un tratto chi si vede
fermo sul marciapiede?
Il signor Tre
che si leva il cappello
e fa un inchino
fino al tombino...
e poi, per Giove
il Sette, l'Otto, il Nove
che fanno lo stesso.

Ma cosa era successo?
Che l'Uno e lo Zero
seduti vicini,
uno qua l'altro là
formavano un gran Dieci:
nientemeno, un'autorità!

Da quel giorno lo Zero
fu molto rispettato,
anzi da tutti i numeri
ricercato e corteggiato:
gli cedevano la destra

Titolo collegato:



Durata:

45 minuti circa

Spazio:

giardino spazioso con
giochi, parco giochi

Tipologia di
attività

Ludico-percettiva-
motoria
(caccia al tesoro)

con zelo e premura
(di tenerlo a sinistra
avevano paura),
gli pagavano il cinema,
per il piccolo Zero
fu la felicità.

Indicazioni

1. Il conduttore legge la storia.
2. CACCIA AL TESORO - Tutti i bambini scrivono sotto dei tappi di plastica i numeri da 1 a 9. Verrà poi scritto anche lo 0, in rosso. Un bambino scelto dal gruppo dovrà nascondere i 10 tappi in un dato territorio, delimitato e definito. Gli altri bambini contano ad alta voce fino a 50 (o anche di meno, a seconda del gruppo). Terminato questo tempo, tutti corrono alla ricerca dei tappi, guadagnando il punteggio scritto sotto i tappi trovati. Attenzione, lo zero da solo non vale nulla ma se trovato insieme ad un 9 varrà 90! Si scrivono i punteggi manche dopo manche, tutti i bambini devono nascondere i tappi. L'ultima manche sarà l'animatrice a nascondere i tappini aggiungendo un altro 0.
3. Tutti i bambini scrivono sotto altri dieci tappi di plastica i numeri da -1 a -9. Si dispongono i tappi coperti al centro di un cerchio. Al via ogni bambino dovrà correre verso i tappini e girarne uno a caso che porterà con se al suo punto di partenza. Poi dovrà correre verso il cerchio e prenderne un altro. Il gioco finisce unicamente quando tutti i tappini sono stati presi. Non vincerà chi arriva per primo ma chi avrà il punteggio più basso! Lo 0 avrà valore solo se il bambino trova il -1 (e allora varrà la bellezza di -10!)



Attività 25

L'AGO DI GARDA

C'era una volta un lago, e uno scolaro
un po' somaro, un po' mago,
con un piccolo apostrofo
lo trasformò in un ago.

“Oh, guarda, guarda”
la gente diceva
“l'ago di Garda!”
“Un ago importante:
è segnato perfino sull'atlante”.
“Dicono che è pescoso.
Il fatto è misterioso:
dove staranno i pesci, nella cruna?”
“E dove si specchierà la luna?”
“Sulla punta si pungerà,
si farà male...”
“Ho letto che si naviga un battello”.
“Sarà piuttosto un ditale”.

Da tante critiche punto sul vivo
il mago distratto cancellò l'errore,
ma lo fece con tanta furia
che, per colmo d'ingiuria,
si rovesciò l'inchiostro
formando un lago nero e senza apostrofo.

Titolo collegato:



Durata:

circa 60 minuti

Spazio:

campo/ giardino

Tipologia di attività

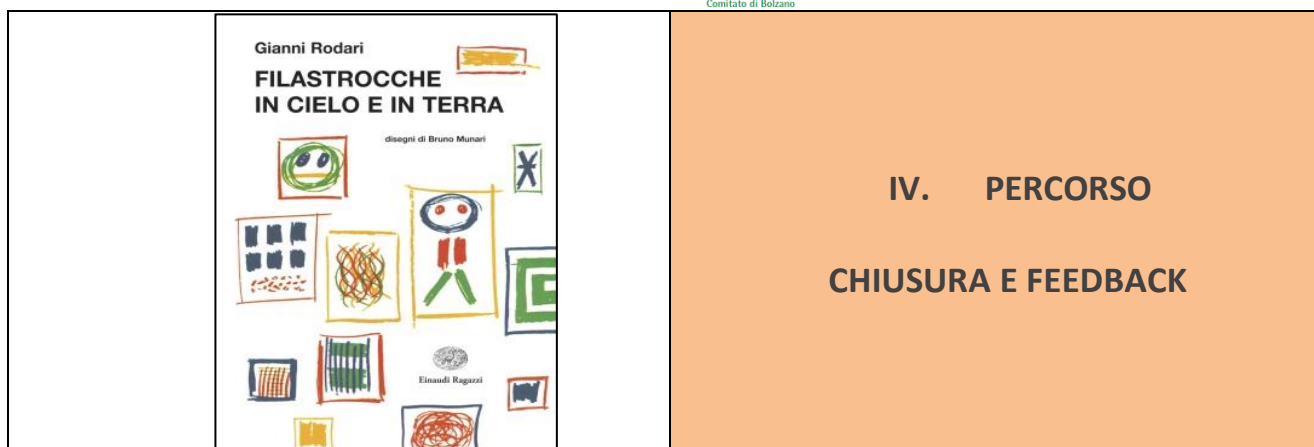
Motorie
(giochi a squadre)

Indicazioni

1. Il conduttore legge il testo.
2. Si disegnano due cerchi concentrici per terra. A seconda del numero dei giocatori per squadra, valutare bene la lunghezza del diametro. Per 4 bambini per squadra, basterà un cerchio di 6 metri e uno di 3. Al centro dei due cerchi mettere una bottiglia di plastica/ un conetto/ un birillo che fungerà da APOSTROFO. La squadra che attacca si posiziona al di fuori del cerchio più esterno e rappresenta il LAGO, quella che difende deve invece restare tra i due cerchi e rappresenta L'AGO. La squadra che attacca si passa una piccola palla e deve cercare di colpire L'APOSTROFO, la squadra che difende, invece, deve cercare di evitare che ciò avvenga, ostacolando i tiri e cercando di intercettare il pallone, restituendo la palla agli attaccanti ogni volta che ciò avviene.
3. PRIMA DELL'APOSTROFO - Si forma un cerchio con tutti i bambini, distanziati. Ci si volta all'esterno. Ad un giocatore viene data la palla-apostrofo: quando è pronto urla via e la passa al compagno di destra che, di seguito, la passa all'altro e così via il più velocemente possibile. Il giocatore che ha iniziato il giro della palla dopo che l'ha passata deve cominciare a correre all'esterno del cerchio in direzione opposta alla palla cioè a sinistra. Deve riuscire ad arrivare alla sua postazione d'origine prima che ci sia arrivata la palla. Ora comincia il turno li giocatore alla destra del precedente nella stessa modalità di prima. Si ripete fino a quando tutti abbiano corso una volta. Viene così attribuito il punteggio: 1 punto al giocatore che corre se

arriva prima della palla, e niente ai giocatori in cerchio; se arriva prima la palla viene attribuito 1 punto ad ogni componente del cerchio e niente al giocatore che ha corso.

4. APOSTROFO Sì, APOSTROFO no? - Il conduttore mette tutti i bambini in cerchio, distanziati e con gli occhi chiusi. Dice una parola che può contenere o meno l'apostrofo. Ad esempio: l'amico, lontra, l'ombra, lontano... Scopo del gioco è sbagliare, perché ogni errore può anche esser creativo. Se la parola ha l'apostrofo (l'ago!) il bambino dice con forza NO! Se la parola non lo ha (Londra), dice con gentilezza SÌ! Chi sbaglia il gioco può aprire gli occhi e sedersi.

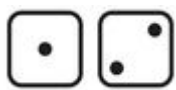





FEEDBACK¹²

Si ascolta insieme la canzone di “LE PAROLE” di Sergio Endrigo. Si mostrerà nuovamente il cartellone della settimana ai bambini per ricordare le storie lette e giocate.

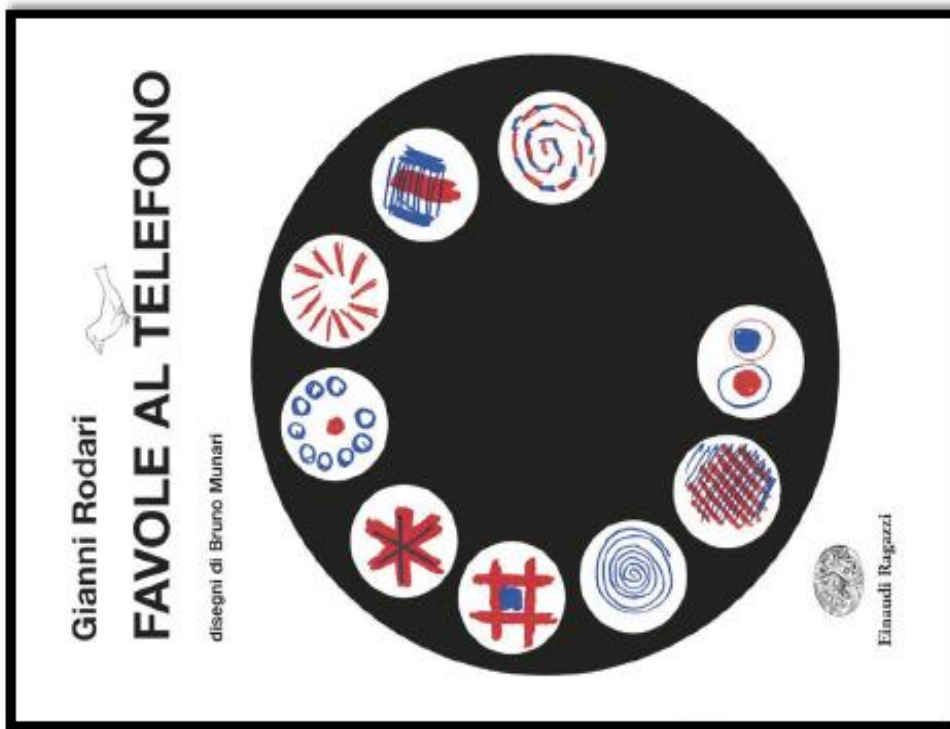
Ogni bambino potrà indicare, colorando o crocettando una stellina (quella sotto il logo dell’attività) quale momento gli è piaciuto di più, quale ricorda con più piacere.

Volendo aggiungere un’ulteriore riflessione, con l’ausilio di un semplice dado, ogni bambino tirandolo dovrà:

- se escono i numeri  → dire quale racconto gli è piaciuto di più e perché
- se escono i numeri  → dire quale gioco/ attività gli è piaciuta di più e perché
- se esce il numero  → ricordare un pezzo di filastrocca ascoltata o farsi aiutare da qualcuno a ricordare
- se esce il numero  → dire quale è stata la cosa più bella “regalata” al gruppo

¹² da sviluppare l’ultimo giorno (venerdì), dopo l’attività su Rodari, per chiudere il percorso.

5. I cartelloni



Il naso che scappa



IL PAESE DELLE



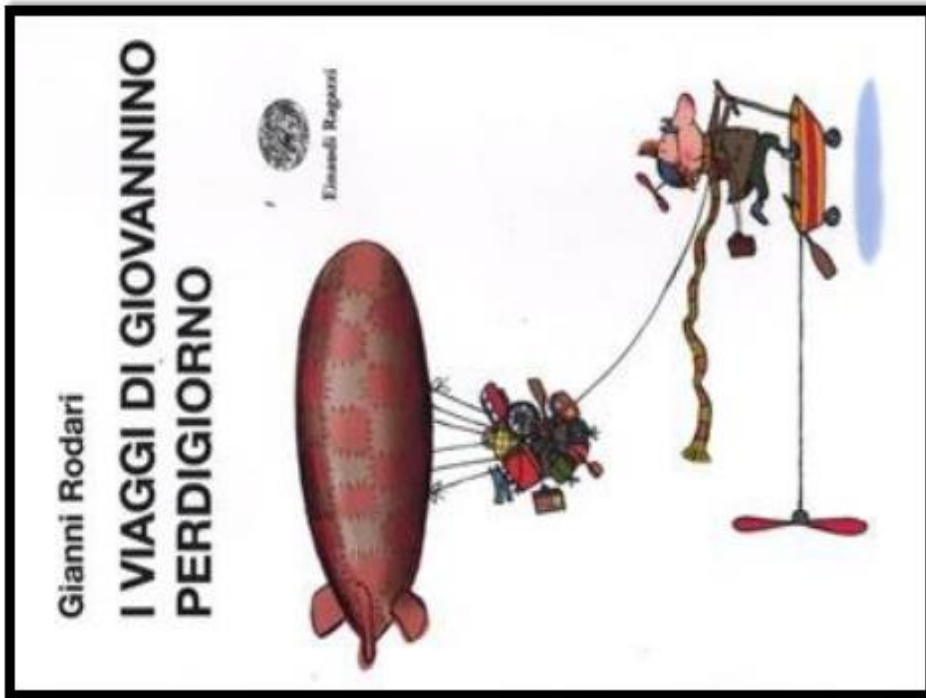
TESTE VUOTE



I L P I A N E T T A



MALINCONICO



Gianni Rodari
**I VIAGGI DI GIOVANNINO
PERDIGIORNO**



**IL PAESE
SENZA PUNTA**
GIANNI RODARI



Gianni Rodari
**Il Paese con
l'esse davanti**

Illustrazioni di L. S. B. P. M.

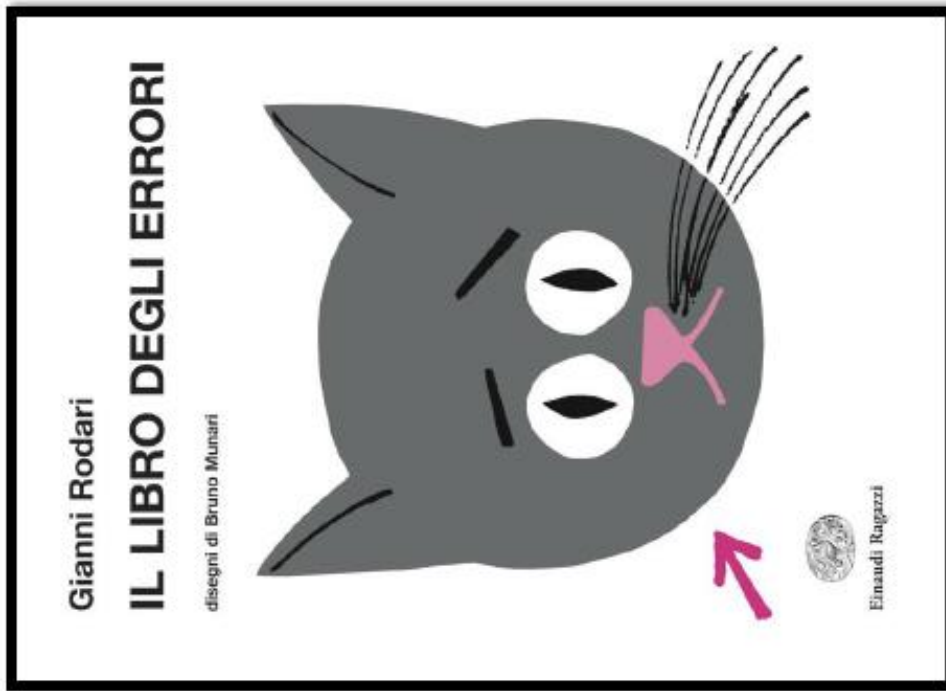
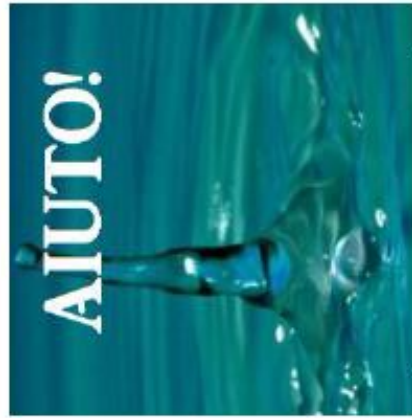


**IL PAESE
DEGLI
UOMINI
DI ...**

« E' IL PAESE CHE E' QUANDO
TUO PAESE TUO E' POSTO »

LUNA





GIANNI RODARI
 L'acca
 in fuga



CANZONE PER
 SBAGLIO



IL MONDO DELLE PERSONE



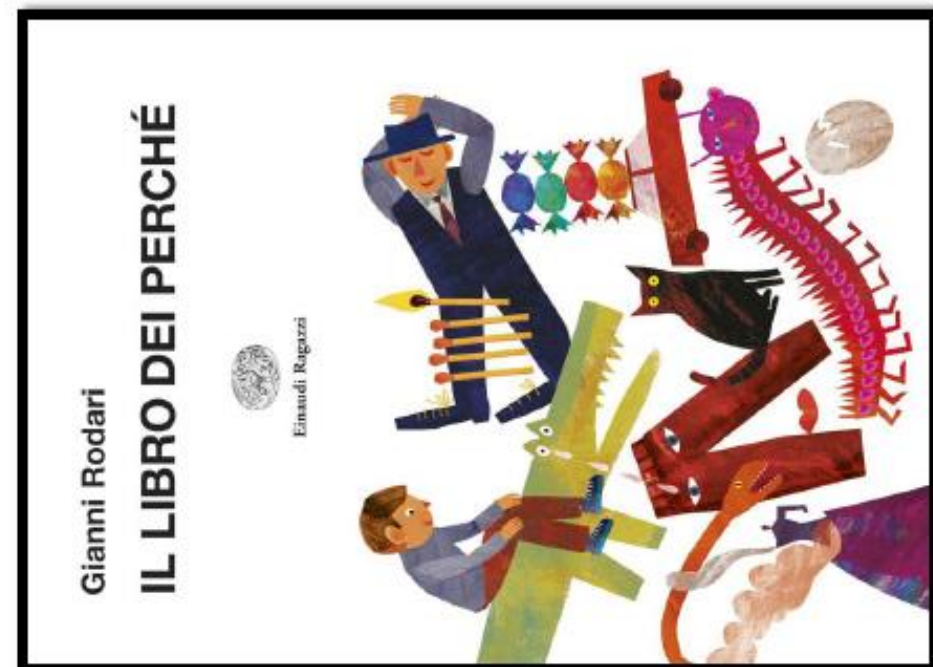
Perché gli uomini fumano?
Perché la gente non va d'accordo?
Che cosa è la felicità?



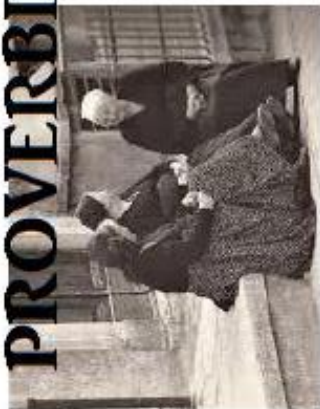
IL MONDO DELLA NATURA



Perché piove?



IL MONDO DEI PROVERBI



Perché si dice „lontano dagli occhi, lontano dal cuore“



IL MONDO DELLE PAROLE



Perché una cosa non vera si dice „bugia“?

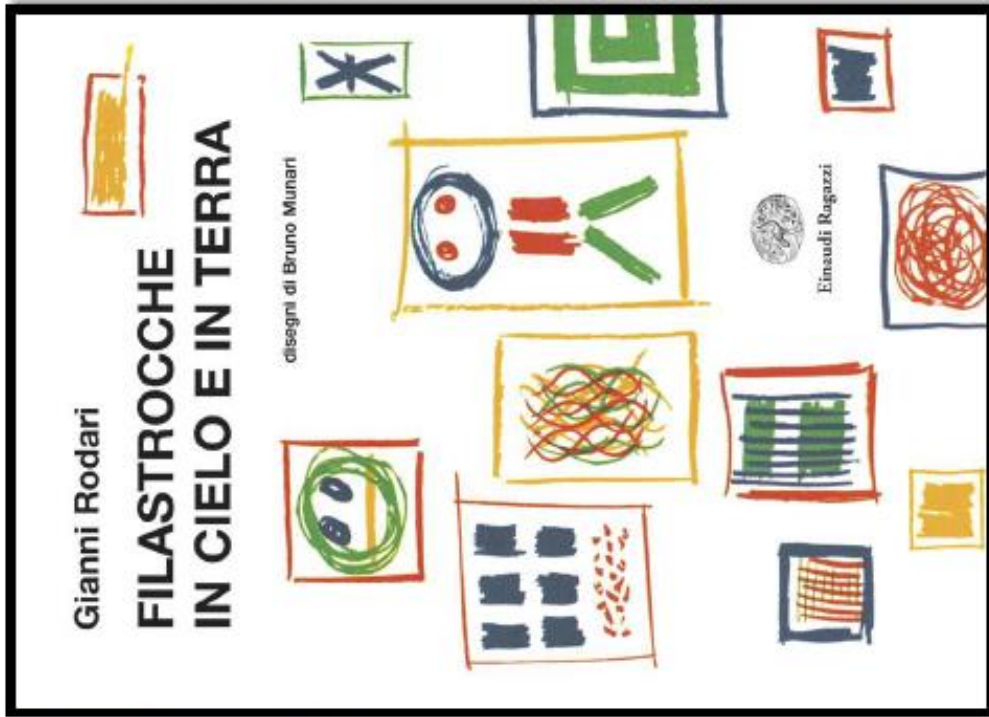


IL MONDO DEGLI ANIMALI



Perché il gatto odia il topo?
Perché parla il pappagallo?
Perché la talpa è cieca?





L'AGO DI GARDA



FILASTROCCA IMPERTINENTE.

CHI STA ZITTO NON DICE NIENTE;
CHI STA FERMO NON CAMMINA;
CHI VA LONTANO NON S'AVVICINA;
CHI SI SIEDE NON STA RITTO;
CHI VA STORTO NON VA PRITTO;
E CHI NON PARTE, IN VERITÀ,
IN NESSUN POSTO ARRIVERÀ.

(G. RODARI)

Filastrocca impertinente

di Gianni Rodari



INDICE



PARTE 1 – Rodari chi? Rodari perchè? La fantastica estate UISP 2020

1. Idee sparse per cominciare... pag. 2
2. La programmazione: tematiche e testi di riferimento 4
3. La pianificazione: letture e attività di riferimento 5

PARTE 2 – Rodari quando? Rodari come? I percorsi educativi e le attività a tema

4. Lo sfondo integratore: un metodo pag. 7
I 5 percorsi, le 25 attività
 - I. Percorso: FAVOLE AL TELEFONO 9
 - II. Percorso: I VIAGGI DI GIOVANNINO PERDIGIORNO 19
 - III. Percorso: IL LIBRO DEGLI ERRORI 45
 - IV. Percorso: IL LIBRO DEI PERCHÉ 55
 - V. Percorso: FILASTROCCHES IN CIELO E IN TERRA 77
5. I cartelloni 87