

Per le vie delle fiabe

In questo percorso guidiamo i bambini a individuare ambienti fisici e culturali in fiabe di provenienze geografiche differenti e a inventare storie basate su tracce scoperte nel proprio ambiente di vita.

di Paola Gino 19 aprile 2021



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Orientarsi in spazi immaginari, propri anche di altre culture.
- Individuare elementi ambientali di fiabe e storie.
- Rielaborare le conoscenze acquisite inventando una fiaba “geografica”.



ATTIVITÀ

1. [Individuiamo ambienti e culture in una fiaba](#)
2. [Tracce da fiaba](#)
3. [LABORATORIO Le carte inventa-storie](#)



TESTI, RACCOLTE E GALLERY | DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA - DDI

- [TESTO Gli spiriti della foresta](#)
- [RACCOLTA Fiabe e favole del mondo](#)
- [GALLERY I luoghi della fiaba](#)



PER APPROFONDIRE

- [APPROFONDIMENTO A caccia dell'orso](#)

Individuiamo ambienti e culture in una fiaba

Nelle fiabe di tutte le culture si tramandano messaggi importanti per la comunità che le racconta: in esse si esprime la cultura popolare che descrive il mondo conosciuto, le tradizioni, la cucina, i modi di dire.

I paesaggi che fanno da sfondo alle storie sono i luoghi di vita o i luoghi immaginati dalle comunità che le hanno inventate.

Leggiamo ai bambini, in più riprese, fiabe provenienti da parti del mondo differenti, per esempio il **TESTO Gli spiriti della foresta**, di origine africana (altre fiabe possono essere selezionate dalla [RACCOLTA Fiabe e favole del mondo](#)).

GEOGRAFIA | Scheda docente

Classe prima

GLI SPIRITI DELLA FORESTA

Un pomeriggio una donna andò al fiume a lavare i panni e il suo bambino la seguì, suonando un piffero. Lei lavava, lui suonava, e finalmente la madre ammucchiò i panni puliti in una cesta, se la mise sulla testa e si avviò verso casa, col figlio attaccato alla gonnola.

Erano quasi arrivati al villaggio quando il bambino si accorse di aver lasciato il piffero su un sasso, vicino ai primi alberi della foresta.

– Mamma, ho dimenticato il piffero! Devo andare a prenderlo!

– Neanche per sogno! – disse sua madre. – Ormai è notte e gli spiriti della foresta se ne vanno a spasso, in cerca di bambini da rubare. Guai a te se ti allontani! Ma il figlio non le diede retta e scappò via. Rilece di corsa tutta la strada, col cuore in gola, e quando arrivò al fiume vide che gli spiriti avevano preso il piffero e ci soffiavano dentro, ma senza riuscire a suonarlo.

“Meglio che torni a casa!” pensò il bambino, e stava per andarsene in punta di piedi quando un piccolo spirito lo vide e sbilò:

– Fatto provare quel bambino! Forse lui sa come si fa.

Così gli spiriti lo circondarono, gli diedero il piffero e dissero: – Sentiamo come suoni. Se riuscirai a farci ballare, ti prenderemo con noi, altrimenti ti mangeremo in un boccone.

Il bambino, tremando da capo a piedi, si mise a suonare e gli spiriti lo ascoltarono per un po’.

Poi cominciarono a dondolare la testa, a battere il tempo con i piedi, a ballare in cerchio, dicendo: – Sei proprio bravo! D’ora in poi vivrai nella foresta e suonerai per noi tutte le sere.

Ma il bambino cominciò a spostarsi piano piano, cercando di avvicinarsi al villaggio senza che gli spiriti se ne accorgessero.

E infatti loro non se ne accorsero e, sempre ballando, si ritrovarono tra le capanne. Allora il piccolo corse verso casa urlando: – Mamma, mamma, apri la porta! Sua madre lo sentì e spalancò la porta giusto in tempo per farlo entrare e poi lo sbatté sul naso degli spiriti, che rimasero fuori a bussare e a sfilare, finché non sorse il sole e li fece svanire come nebbia tra gli alberi.

Lazzarato, F. (a cura di) (2011). *Mille anni di storie della buonanotte*. San Dorligo della Valle: Edizioni EL.

Gli spiriti della foresta



TESTO

Al termine di ogni lettura, chiediamo loro se conoscono gli ambienti descritti nel racconto; guidiamoli nell’individuare le parole che si riferiscono ai luoghi in cui si svolge la storia e scriviamole alla lavagna.

Mostriamo alcune immagini di paesaggi coerenti con il racconto letto, come quelle della **GALLERY I luoghi della fiaba**, poi localizziamo il Paese o il continente da cui proviene il testo su un planisfero. A questo punto, chiediamo ai bambini di illustrare una o più fiabe in base alle informazioni geografiche individuate.



Scansioniamo i lavori e prepariamo un poster che contenga un planisfero e le illustrazioni realizzate dai bambini, in corrispondenza dei luoghi del mondo indicati dopo le letture.

ATTIVITÀ 2

Tracce da fiaba

Proponiamo ai bambini di inventare una **fiaba geografica**. Organizziamo un'uscita nei dintorni della scuola a caccia di tracce, per esempio segni della convivenza nei nostri spazi di vita di animali, come impronte o piume, sassi disposti in terra secondo una forma definita, strani segni sul marciapiede o sui muri delle case, edifici fatiscenti o con architetture particolari, un boschetto, un giardino...

Fotografiamo le tracce, che poi utilizzeremo per inventare una storia.

In classe, con l'aiuto di un pc, riproponiamo le foto che abbiamo scattato.

Invitiamo i bambini a inventare insieme o a gruppi una fiaba, in cui il/la protagonista per raggiungere la meta del suo viaggio deve superare almeno due prove, rappresentate dalle tracce trovate.

Per definire chi sono i personaggi e dove avvengono i fatti usiamo le carte costruite nel **LABORATORIO**.

Guidiamo l'invenzione del racconto con alcune domande:

- Chi è il/la protagonista?
- Dove si trova?

- Dove deve andare?
- Chi incontra? Dove?
- Che cosa succede poi?
- Che cosa succede alla fine?

Registriamo le fiabe, che poi trascriveremo.

Infine, proponiamo la rappresentazione delle fiabe attraverso mappe che descrivano il percorso del personaggio, in cui inseriremo le fotografie.

LABORATORIO

Le carte inventa-storie

Che cosa serve

Matite colorate, pennarelli, tempere o acquerelli, fogli da disegno A4 divisi a metà, alcune buste A5.

Come si fa

1. Chiediamo ai bambini di individuare una serie di personaggi che possono essere i protagonisti di una fiaba che si svolge nel nostro ambiente di vita.
2. Ognuno di loro dovrà illustrare con la tecnica preferita:
 - il/la protagonista e un altro personaggio, buono (aiutante) o cattivo (antagonista);
 - un ambiente.
3. Plastifichiamo i disegni dei bambini, poi inseriamo in ogni busta 2 “carte” con i personaggi e 1 “carta” con l’ambiente.
4. Facciamo scegliere una busta e usiamo le “carte” per inventare una storia facendo muovere i personaggi nel luogo estratto.

per saperne di più...

Per approfondire possiamo guardare un'esperienza nel video di [APPROFONDIMENTO A caccia dell'orso](#).

👁 Osserviamo e documentiamo

L'alunna/o:

- comprende che i racconti si riferiscono a realtà geografiche fisiche e culturali?

- utilizza le conoscenze ambientali acquisite per inventare fiabe geografiche?

Documentiamo l'esperienza preparando un libro con le fiabe inventate, mappate e illustrate dai bambini.