

# Laboratorio sulle storie

---

Creare storie, storie per creare

Laboratorio di narrativa e creatività

Parte I. I personaggi delle storie

a cura di Christian Antonini



# Laboratorio sulle storie

Giochiamo a costruire le storie e inventare i personaggi che vivranno i nostri racconti. In questi laboratori forniremo elementi con cui ogni classe potrà poi provare a costruire delle storie e dei personaggi **“seriali”**, ricorrenti.

Questo potrà avvenire come un lavoro di gruppo, con la possibilità di dividere gli alunni in gruppetti e farli lavorare **“insieme”** (non necessariamente a contatto, ma sintonizzati sullo stesso argomento) per costruire una storia. Sarà quindi possibile avere un gruppo che lavori sulla trama, uno sul protagonista e altri personaggi, uno sull’ambientazione e le cose che devono capitare, uno che **“scriva”** tutto quello che deve accadere.

Inoltre offriremo gli strumenti per **“costruire”** marionette e pupazzi con cui mettere in scena queste storie che potranno quindi non essere solo racconti scritti e da leggere ma anche **“teatrini da banco”** in cui giocare a raccontare e mettere in scena una storia. Creeremo il personaggio o i personaggi protagonisti e magari anche la scenografia del mondo in cui si svolge la storia.



# Laboratorio sulle storie

## Impariamo a conoscere le storie

La storia è una specie di viaggio, di percorso. I nostri protagonisti – che sono i personaggi che la vivono – devono fare qualcosa o capita loro qualcosa, vivranno un'avventura, un momento, un'impresa e ne vedranno la conclusione.

Esempi: la fiaba di cappuccetto rosso.

### **Gli elementi delle storie**

Qualunque storia ha alcuni “ingredienti” (come quelli che prepariamo in cucina quando vogliamo mettere in tavola un piatto di spaghetti al sugo).

- ✓ L'obiettivo/compito
- ✓ La forma
- ✓ L'ambientazione
- ✓ Il/i personaggio/i



# Laboratorio sulle storie

1. **Obiettivo/compito** è quello che vogliamo che accada, che i personaggi della storia vivranno o faranno: un'impresa, una fuga, una sfida, un viaggio, una storia d'amore, uno scherzo, una serie di incontri buffi e strani  
Esempi: la focaccia di Cappuccetto Rosso ecc.
2. **La forma** è il modo in cui costruiamo la storia. Questa di solito – ma non sempre! – possiamo dividerla in tre parti
  - l'inizio (in cui mostriamo cosa succede e cosa c'è)
  - la parte di mezzo (in cui cambiamo le carte in tavola e arrivano i problemi)
  - la risoluzione (in cui le cose si sistemano e l'eroe torna a casa dopo aver cambiato tutto)
3. **L'ambientazione** è il mondo, il posto in cui la storia si svolge: se siamo nel bosco con Cappuccetto Rosso non incontreremo le sorellastre di Cenerentola...
4. **Il personaggio** è colui che vive la storia, che la porta avanti e a cui capitano le cose o le fa capitare. Tra i personaggi ci sono anche gli avversari quelli che ostacolano l'impresa.





# Laboratorio sulle storie

## Proviamo a costruire i personaggi

Creare personaggi che possano vivere diverse imprese, devono essere personaggi **interessanti e dettagliati**: più li conosciamo prima di inventare la storia e più facile sarà raccontare e decidere cosa accade.

Ovviamente gli elementi della storia influenzano il personaggio e viceversa (non possiamo mettere Harry Potter in una storia con Paperino e Pippo). O meglio... possiamo ma è più difficile. E allora, visto che già non è un lavoro semplice, non ci complichiamo la vita

- ✓ Chi è e da dove viene
- ✓ Cosa vuole fare e perché
- ✓ Particolarità di comportamento
- ✓ Oggetti e cose che fa



# Laboratorio sulle storie

## Alcuni esempi di personaggi

Scoiattolo - il più piccolo di un gran numero di fratelli

- ✓ vuole fare il moschettiere
- ✓ indole coraggioso, senso della giustizia, ardimentoso ed energico, cerca la gloria e le avventure
- ✓ detesta i gufi e i falchi e i serpenti
- ✓ modo di parlare: diretto, assertivo, impetuoso
- ✓ possibili oggetti: spada, cappello, mantello



# Laboratorio sulle storie

## Alcuni esempi di personaggi

**Gatta** - fa parte di una cucciolata apparentemente infinita, ha fratelli e sorelle che fanno di tutto

- ✓ vuole fare l'esploratrice
- ✓ curiosa, adora le storie, le piace stare da sola, si distrae facilmente: è un gatto!!!
- ✓ non le piace bagnarsi le zampe, non le piace il freddo
- ✓ modo di parlare: velocissimo, spesso affascinato
- ✓ possibili oggetti: cappello da esploratore, binocolo, zaino con mille cose



# Laboratorio sulle storie

## Alcuni esempi di personaggi

**Lupo** - da quando si è svegliato di colpo per un brutto sogno trovandosi nel bosco da solo pensa di avere paura di tutto

- ✓ si crede fifone e cerca un posto dove stare tranquillo
- ✓ ha paura della sua ombra, spesso indeciso, crede che il mondo sia pieno di creature cattive ma incontra amici in ogni dove: è comunque un lupo, grande e grosso, con zanne e artigli!
- ✓ modo di parlare: balbettante, spesso pieno di dubbi
- ✓ possibili oggetti: peluce di un agnellino, una coperta, la sciarpa



# Laboratorio sulle storie

## Alcuni esempi di personaggi

**Bambina** - principessa, figlia del re, non ha nessuna voglia di farsi salvare

- ✓ Molto smemorata, vuole diventare maga, perché sua sorella maggiore è una cavaliere famosa... almeno crede, solo non si ricorda più
- ✓ Si dimentica sempre tutto, ha poche convinzioni, a volte comincia una storia ma poi si perde e dimentica i dettagli, le cose le inizia ma poi fa qualcosa d'altro, però arriva comunque alla fine
- ✓ modo di parlare: comincia in modo sicuro e poi si ferma... si dimentica
- ✓ possibili oggetti: un quadernetto in cui segna le cose (ma poi si dimentica dove l'ha messo), la borsa in cui ci sono un sacco di cose stranissime di cui non ricorda il perché, un biglietto con il suo nome e il suo indirizzo



# Laboratorio sulle storie

---

Creare storie, storie per creare  
Laboratorio di narrativa e creatività

Parte II. Il gioco del teatro per animare i personaggi  
a cura di Gianni Silano



# Laboratorio sulle storie

Il **gioco del teatro** ci permette di far vivere, di animare i personaggi delle storie che avete inventato. Attraverso la drammatizzazione potete trasformarvi in un personaggio, con il gioco del facciamo finta che...

Con il movimento, la tecnica del mimo, la scrittura di un copione, potete dar vita ai personaggi. Ma c'è anche un altro elemento che potete usare degli **oggetti** che, nel teatro di figura, diventano proprio i protagonisti.

**Quali sono questi oggetti?** Marionette, burattini e ombre.

Noi lavoreremo con i burattini.



# Laboratorio sulle storie

## Parliamo di... burattini

I burattini hanno una peculiarità davvero unica: possono trasformarsi, grazie alla mano dell'uomo, da materia inerte, passiva, a materia viva e pulsante. Ciò permette loro di diventare un prezioso strumento educativo, oltre che spettacolare, una risorsa davvero speciale al servizio degli insegnanti.

La scuola è il luogo ideale in cui far rifiorire un'arte antica che appartiene alla nostra tradizione ma che può ancora dare un importante contributo al lavoro educativo.

Un sussidio dotato di personalità, simpatico, amico e complice dei bambini. Durante la lettura di un libro, di solito, mostriamo le figure. Interessante sarebbe renderle vive assegnando loro una voce, un carattere e una personalità. Ed ecco che entrano in gioco i burattini: per esempio, nel raccontare episodi accaduti in sezione che meritano un approfondimento, possiamo indossare un burattino e la conversazione acquista un altro significato.





# Laboratorio sulle storie

## Il teatro da banco

Una tipologia di rappresentazione immediatamente spendibile in sezione è il teatro da banco. Gli oggetti agiscono "in bella vista", su un piano di lavoro adattato, per l'occasione, a spazio scenico. Grazie a tale tecnica i bambini possono interagire, intervenire nel movimento, interpretare personaggi..., e gli insegnanti possono scoprire nuovi sistemi narrativi. Prendiamo per esempio in considerazione le sagome di cartone (nel box idee per la realizzazione). Disegnate e ritagliate di fronte o di profilo, esse non richiedono complicate sedute di costruzione, ma al contrario possono essere realizzate insieme ai bambini. Dotate di una stecca in alto, agiscono sul tavolo, saltellano, piroettano, danzano, volano.

Sempre con il cartone si possono costruire gli scenari: scatole da scarpe poste verticalmente per ambientare la situazione in una città, le stesse poste a piramide per fare una montagna. Anche il cartone ondulato può essere usato per la realizzazione di ambienti, per esempio per costruire le torri di un castello, magari con un ponte levatoio mobile da cui far uscire cavalieri a cavallo.



# Laboratorio sulle storie

## Le sagome di cartone

### Materiale occorrente

- Cartoncino tipo “murillo” color crema; forbici; colori; stecchini per spiedini; fermacampioni; filo di cotone resistente, di quelli che si tagliano solo con le forbici; pesi da pesca.

### Come procedere

- Disegniamo la sagoma del personaggio che vogliamo realizzare sul cartoncino murillo, staccando la parte che intendiamo snodare.
- Ricomponiamo la figura con un fermacampione. Sulla testa incolliamo un bastoncino per spiedini. Buchiamo la mano della figura e annodiamo un filo di cotone. Per facilitare l’animazione, appesantiamo la mano (o i piedi, se le gambe sono snodate) con i pesi da pesca. Coloriamo fronte e retro.
- Con lo stesso sistema si possono snodare braccia e gambe. I personaggi necessitano, per l’animazione degli arti, di un bastone da cui far pendere i fili.



# Laboratorio sulle storie

## 5 suggerimenti per animare

- 1.** Primo suggerimento, quello più importante: giocare e divertirsi con i burattini. Se poi sono mossi anche bene, tanto meglio!
- 2.** Generalmente i burattini entrano ed escono di scena usando le quinte. In mancanza, entrano ed escono salendo o scendendo delle scale immaginarie. Per prendere confidenza con questo movimento, proviamolo più volte aiutandoci con un sottofondo musicale. Saliamo le scale, saltelliamo sulla ribalta, scendiamo le scale per andare via. Attenzione: i personaggi fantastici o “paurosi” (maghi, streghe ecc.) invece “appaiono” dal basso, con un movimento veloce, “a sorpresa”.
- 3.** I burattini a stella e quelli a bastone necessitano della “terra” per muoversi correttamente (la terra è determinata dal filo della ribalta). A volte può accadere che nell’animazione si perda di vista questa importante indicazione e il burattino “sprofondi”, perdendo la giusta altezza che deve restare costante. Il suggerimento è di tenere d’occhio l’orlo del vestito, che deve restare “a filo” della ribalta.



# Laboratorio sulle storie

## 5 suggerimenti per animare

4. Può accadere che un burattino a stella venga animato “a vista”. Per esempio l’insegnante è seduto su una sedia e i bambini sono intorno, seduti a terra. In questo caso possiamo usare uno stratagemma: il braccio libero, parallelo al pavimento, può diventare la terra su cui farlo camminare, ma anche un letto su cui farlo coricare, o un nascondiglio per farlo nascondere e poi riapparire ecc.
5. Se bisogna muovere due burattini contemporaneamente, facciamo attenzione a muovere solo quello che parla tenendo fermo l’altro.



# Laboratorio sulle storie

**Materiali:** cartoncino, tre sfere di polistirolo (8, 4 e 2 cm), spilli, colla vinilica, pennelli, cencio della nonna, tempere, scovolini nappape, colla a caldo, pezzo di stoffa di cotone resistente e scura, pelliccia sintetica, pelo sintetico, un bastoncino.

**1** Per poter essere animate correttamente, le teste dei burattini a stella necessitano di un "ditale", che deve ospitare il dito indice. Per realizzarlo usiamo del cartoncino e creiamo un cilindro lungo 8 cm, avendo cura di stringere l'imboccatura all'altezza della seconda falange.

**2** Per realizzare la **testa**, utilizziamo una sfera di polistirolo del diametro di 8 cm. Buchiamo la sfera con una penna o un bastoncino appuntito e introduciamo il ditale bagnato di colla vinilica per la metà della sua lunghezza.

**3** Per creare il **muso**, tagliamo a metà una pallina di polistirolo del diametro di 4 cm. Scaviamo l'interno delle due metà e facciamo aderire i pezzi alla testa unendoli con degli spilli e colla vinilica.

**4** Per il **naso**, ritagliamo una piccola pallina di polistirolo (2 cm) e fissiamola tra le due semisfere che compongono il muso.

**5** Rivestiamo il manufatto (ditale compreso) con ritagli di cencio della nonna inumiditi passandoci sopra un pennello imbevuto di acqua e colla vinilica. Lasciamo asciugare e passiamo una mano di "biancone" (tempera bianca mischiata con colla vinilica). Lasciamo asciugare ancora e poi coloriamo a piacere.

**6** Per fare i **baffi** incolliamo sul muso, con la colla a caldo, sei scovolini nappape.

**7** Utilizzando pelliccia sintetica (ce ne sono di tutte le varietà e colori) cuciamo un vestito da sovrapporre al buratto.

**8** Con il pelo sintetico facciamo la **coda**, formiamo un salsicciotto e cuciamolo sul retro del burattino. Applichiamo anche un bastoncino per animarla.

**9** Disegniamo le **zampe** sul cartoncino, ritagliamole, inseriamole nelle maniche del buratto e cuciamo. Incolliamo il pelo sintetico anche sul dorso.

**10** Per terminare il burattino, ritagliamo gli **occhi** dal cartoncino e incolliamoli sopra al muso, rivestiamo le orecchie con il pelo sintetico, incolliamo il collo del buratto al ditale, avendo cura di cucire o incollarci intorno la pelliccia sintetica per nascondere l'attaccatura.

8 Suoni e musica in gioco

9 Suoni e musica in gioco





# Laboratorio sulle storie



# Laboratorio sulle storie



# Laboratorio sulle storie





# Laboratorio sulle storie



# Laboratorio sulle storie



**GIUNTI Scuola**  
star bene a scuola

# Laboratorio sulle storie



# Laboratorio sulle storie





# Laboratorio sulle storie



# Laboratorio sulle storie



# Laboratorio sulle storie



io<sup>+</sup>

**GIUNTI Scuola**  
star bene a scuola

# Laboratorio sulle storie





# Laboratorio sulle storie

IN PREPARAZIONE PER IL PROSSIMO APPUNTAMENTO  
DEL 12 APRILE per le I, II e III e  
DEL 30 APRILE per le IV e V

Nel secondo laboratorio verranno date informazioni per costruire l'ambientazione e sonorizzare una storia.

Condividete i vostri personaggi,  
i vostri burattini "da banco" e le vostre storie  
al link <https://www.giuntiscuola.it/pubblica-articolo>

Christian e Gianni a chiusura del laboratorio a partire dai vostri materiali metteranno in scena una storia!

