

**LABORATORIO DI SCRITTURA
CREATIVA e altre attività**

LA FAVOLA

ANIMALI E MODI DI DIRE

LE CARTE FAVOLA

FAVOLE E PROVERBI

FAVOLE E FUMETTI

ANIMALI DI IERI E DI OGGI

IL LIBRO DELLE FAVOLE

GLI ANIMALI E I MODI DI DIRE

Saprete sicuramente che molti animali sono presenti nei modi di dire che usiamo quotidianamente. Chissà quante volte vi è capitato di utilizzare espressioni come "Essere in quattro gatti", "Avere un cervello di gallina", "Una fame da lupo", "Una febbre da cavallo " ecc..

1- Fate un elenco degli animali che avete incontrato nelle favole e aggiungetene altri. Organizzate una gara per verificare chi di voi conosce, per ciascun animale, più modi di dire.

Ricordate che, nella 'caccia' ai modi di dire, potete trovare un valido aiuto nel dizionario.

2- Adesso, ciascuno di voi può preparare sul quaderno una tabella (come quella sotto) e scrivere a sinistra i nomi degli animali, al centro i relativi modi di dire e a destra i significati.

ANIMALE	MODI DI DIRE	SIGNIFICATI
PESCE	muto come un pesce	chi tace ostinatamente
	sano come un pesce	essere in perfetta salute
	sentirsi come un pesce fuor d'acqua
	non sapere che pesci prendere
	nuotare come un pesce
VOLPE

Inventiamo altri modi di dire...

Avete visto che, tranne rare eccezioni, i protagonisti delle favole sono animali che rappresentano vizi, virtù e comportamenti umani.

3- Cercate altri "animali-protagonisti" il cui comportamento può essere collegato agli esseri umani ed inventate dei nuovi modi di dire; ad es. "Volare libero come un gabbiano", "Essere tenero come un panda", "Essere elegante come un pinguino", "Essere trasformista come un camaleonte" ecc...

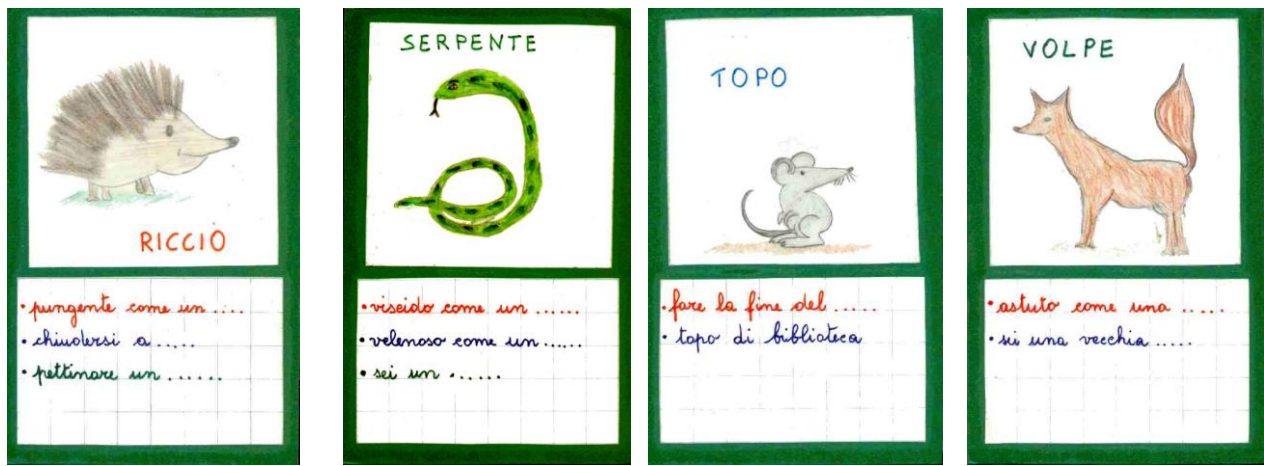
4- Ora provate, da soli o in gruppo, a scrivere delle favole, ambientate ai nostri giorni, che abbiano come protagonisti gli animali scelti con le caratteristiche che avete indicato nei nuovi modi di dire.

LE CARTE FAVOLA

Costruiamo le carte

- Procuratevi cartoncini colorati, fogli di carta bianca e a quadretti, colla forbici e colori.
- Ognuno di voi scelga l'animale-protagonista da disegnare su un foglio bianco di cm 8x8.
- Su fogli a quadretti di cm 5x8 scrivete i modi di dire più comuni legati all'animale disegnato, scegliendoli fra quelli presenti nella tabella compilata in precedenza.
- Tagliate i cartoncini colorati ricavandone rettangoli di cm 14x9.
- Su ogni cartoncino verrà incollato il disegno dell'animale e, sotto, i relativi modi di dire.

Otterrete delle 'carte da gioco' come quelle realizzate da alunni della vostra età!



Le carte sono pronte per giocare!

Primo gioco

Si mescolano le carte-favola. A turno, ciascuno estrae una carta e legge un modo di dire senza citare l'animale; gli altri devono indovinare di che animale si tratta. Qualora fallisse il primo tentativo, viene letto un secondo modo di dire e così via...

Secondo gioco

Un alunno, estratto a sorte, "pesca" una carta-favola; sceglie uno dei modi di dire e ne mima e/o dice il significato (vedi tabella sugli animali e i modi di dire) ai compagni; questi devono indovinare il modo di dire e l'animale a cui si riferisce.

Terzo gioco

Dopo esservi divisi in gruppi, ogni gruppo estrae due o tre carte-favola e, tenendo conto delle caratteristiche degli animali, inventa un racconto che abbia tutti gli elementi della favola:

- racconto breve;
- animali che parlano e pensano; che, insomma, si comportano come gli uomini;
- poche azioni;
- tempi e luoghi poco definiti;
- morale (esplicita o implicita);

Quarto gioco

Dopo aver ben mescolato le carte, un alunno ne sceglie una ed inizia a raccontare un primo pezzetto di storia che ha come protagonista l'animale presente sulla carta; un secondo alunno sceglie un'altra carta e continua la storia già iniziata, inserendo un secondo personaggio; un terzo alunno sceglie un'altra carta.....e così via. N.B. È preferibile registrare il lungo racconto per poterlo ricostruire e

Il vostro gioco...

Avete visto in quanti modi si possono usare le carte-favola. Inventate voi un nuovo gioco e scrivetene le regole.

trascrivere.

FAVOLE E PROVERBI

Sapete che cos'è un proverbio?

È un detto popolare che contiene un consiglio, un insegnamento o un giudizio basato sull'esperienza. Ti facciamo alcuni esempi:

- *Quando il gatto non c'è i topi ballano*
- *Chi trova un amico trova un tesoro*
- *Can che abbaia non morde*
- *Chi va piano va sano e va lontano*

1- Continua tu l'elenco insieme ai compagni; puoi chiedere ai tuoi genitori, ai nonni, ecc.. Compila adesso, sul tuo quaderno, una tabella a due colonne: in una inserisci i proverbi, nell'altra la spiegazione.

2- Prendi uno dei proverbi presenti nella tabella e inventa una favola che lo illustri. Puoi lavorare da solo o in gruppo con i compagni.

3- Trova, fra le favole che hai letto, quella la cui morale può essere spiegata con un proverbio e compila la seguente tabella:

TITOLO DELLA FAVOLA	PROVERBIO

Proviamo, adesso, a fare qualcosa di diverso!

Leggiamo insieme la filastrocca che Rodari ha scritto capovolgendo il senso di alcuni proverbi;

4- Nella filastrocca sono presenti tre coppie di proverbi, scegline una e scrivi due favole per illustrare le due opposte morali (puoi inventare anche tu altre coppie di proverbi capovolgendo la morale di quelli che conosci).

PROVERBI

*Dice un proverbio dei tempi andati:
"Meglio soli che male accompagnati".
Io ne so uno più bello assai:
"In compagnia lontano vai".
Dice un proverbio, chissà perché:
"Chi fa da sé fa per tre".
Da questo orecchio io non ci sento:
"Chi ha cento amici fa per cento".
Dice un proverbio con la muffa:
"Chi sta da solo non fa baruffa".
Questa, io dico, è una bugia:
"Se siamo in tanti, si fa allegria".
G. Rodari *Il libro degli errori* Einaudi 1964*

FAVOLE E FUMETTI

Raccontiamo una favola ... con un fumetto

Dopo esservi divisi in piccoli gruppi, scegliete una favola fra quelle che avete inventato e provate a raccontarla in un modo diverso... per es., utilizzando il linguaggio dei fumetti.

Vi diamo alcune indicazioni per l'attività:

- Dividete la storia in sequenze
- Per ciascuna sequenza, individuate l'idea centrale e progettate una o più vignette
- Preparate i testi. La parte narrata andrà inserita nelle didascalie; i dialoghi andranno inseriti nelle nuvolette e scegliete le parole che indicheranno rumori e suoni. (Per sapere come si realizza la sceneggiatura di un fumetto, andate alla pag....)

Adesso disegnatte il vostro fumetto!

ANIMALI DI IERI E DI OGGI

Fra gli animali-personaggio dei fumetti e dei cartoni animati, ve ne sono alcuni che hanno caratteristiche diverse o addirittura capovolte rispetto a quelle delle favole tradizionali. Ad esempio, Lupo Alberto o la Pantera Rosa non sono aggressivi e maligni, ma pacifici e ingenui.

1- Cerca altri animali-personaggio di questo genere poi costruisci un cartellone che presenti, da una parte, gli animali con le caratteristiche tipiche delle favole tradizionali, dall'altra, le immagini (incollate o disegnatte) dei nuovi personaggi che hai trovato e di cui indicherai le caratteristiche.

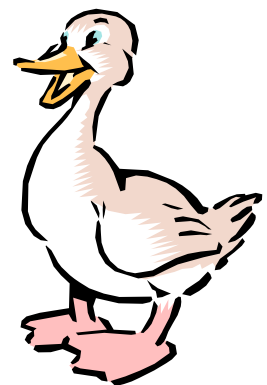


Sono papero,
non oca !

Si possono inventare favole divertenti facendo 'incontrare' gli animali delle favole tradizionali con i protagonisti delle storie di oggi, come hanno fatto i ragazzi autori di questa favola.

Ehi tu, brutta ocaccia che cosa hai da guardare da lì sotto? Vuoi forse metterti a confronto con un divo come me?

- Perché mai dovrei guardare lo *sfigato* in persona? Sto solo guardando le mie bellissime, splendide, straordinarie piume!
- Come ti permetti di parlare così ad una star come me?
- Sì! Tu sei una star come io sono una principessa!
- Principessa? Ma tu sei una regina: la regina di Stupilandia!
- Io sono almeno qualcuno, tu non sei nulla! E per farti applaudire devi lasciarci penne & piume!
- Visto che sai tutto, dimmi allora perché sono ancora vivo?
- Perché sei di "cartone"!
- Un cartone sì, ma famoso!
- Tu famoso? Sei solo un buffone! Io sono famosa da secoli, sono in molte favole!
- Certo, infatti è da secoli che passi per l'animale più sciocco e vanitoso! Per fortuna, io sono un papero e non un'oca!!!



2- Ora, da soli o in gruppo, inventate delle favole prendendo spunto dai personaggi del cartellone che avete realizzato.

Ti diamo alcuni titoli...

- Bugs Bunny spiega i segreti del suo successo al coniglio pauroso
- Ezichiele chiede consiglio al lupo delle favole
- La gallina Marta, stupita, incontra la stupida gallina

IL LIBRO DELLE FAVOLE

Avete mai provato a raccogliere i vostri lavori in un libro?

Realizziamone uno insieme.

- Raccogliete tutte le favole che avete inventato.
- Per ciascuna, individuate i passaggi più importanti e illustrateli con un disegno (in questa fase non usate i colori; vi serviranno solo dopo che avrete riprodotto tutte le copie con la fotocopiatrice). Se avete la possibilità di utilizzare il computer potrete illustrare le storie con l'aiuto delle immagini delle clipart.
- Scegliete il tipo di carta e il formato.
- Trascrivete il testo manualmente o con l'ausilio del computer (ricordatevi di numerare le pagine).
- Inserite nel testo o, alla fine, le illustrazioni che avete preparato.
- Scrivete un'introduzione in cui presentate il lavoro e spiegate le caratteristiche del genere favola.
- Compilate l'indice con i titoli delle favole e la pagina corrispondente.
- Ideate la copertina su cui devono comparire: la classe che ha lavorato, il titolo del libro e l'anno scolastico. Arricchitela con una cornice o dei disegni.

Suggerimenti per la rilegatura

Dopo aver controllato che l'ordine delle pagine sia esatto, potete:

A

sovrapporle e fermarle sulla sinistra inserendo un dorsetto di plastica colorato (li trovate in cartoleria);

B

praticare con l'apposita fustellatrice (attrezzo per fare i buchi) dei fori sul margine sinistro dei fogli. La copertina può essere realizzata con un cartoncino rigido. Sovrapponete tutti i fogli e fate passare, attraverso i fori, un nastro o un cordoncino colorato e legate il tutto.