

RI-TROVARSI NELLE STORIE

CARTASTORIE emozioni in gioco



SEZIONE DELFINI

A.S. 2010/11

COME NASCONO LE STORIE?

Il lavoro sulle CARTASTORIE ha dato la possibilità ai bambini coinvolti di vivere un'intensa esperienza di socializzazione e aggregazione e di sperimentare

IL SENSO DEL SE' VERBALE

Attraverso l'uso di un mazzo di carte che raffigurano personaggi, ambienti, animali, oggetti, i bambini hanno avuto la possibilità di raccontare storie ed esprimere emozioni, sentimenti, proiezioni personali, fantasia.

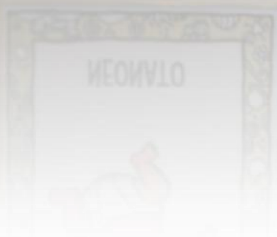
Una carta dopo l'altra i bambini hanno dato il via alla narrazione, ogni narratore del gruppo poteva intervenire apportando alla storia il proprio serbatoio di conoscenze, e ricordi.

INSIEME PER UNA STORIA

Filippo, Annalisa, Lavinia, Alessia, Joseph



LE CARTE CHE ABBIAMO SCELTO



EMOZIONI IN GIOCO

mi piace

- **Joseph:** il castello perché mi fa pensare a un regno
- **Alessia:** il cavallo perché a me i cavalli piacciono tanto, ci vado sempre sopra
- **Lavinia:** il giocoliere perché butta in aria le palle
- **Filippo:** l'orologio perché fa tic tac
- **Annalisa:** la principessa perché è bella ha la gonna e poi vive in un castello

non mi piace

- **Joseph:** la strega perché è brutta e ha i puntini nel naso e poi fa le pozioni.
- **Alessia:** la strega perché è cattiva
- **Lavinia:** la strega perché è paurosa ha dei poteri pericolosi
- **Filippo:** la strega perché fa le magie
- **Annalisa:** la strega perché ha un brufolo sul naso e fa degli incantesimi tremendi e malvagi.



MI PIACE



NON MI PIACE

MI PIACE - NON MI PIACE



MI PIACE



CAVALLO



NON MI PIACE



STREA

Le storie collettive hanno stimolato le idee in modo creativo, i piccoli autori hanno cercato insieme soluzioni originali e divertenti, ma non solo, hanno proiettato i loro stati d'animo e le paure innestandole nelle narrazioni, lasciando che tutto accadesse!

LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA CARTASTORIA

Filippo, Lavinia, Alessia, Joseph, Annalisa

SITUAZIONE INIZIALE

C'era una volta una bellissima principessa che era bella e voleva sposare un bel principe gentile, azzurro. Lei diceva sempre a suo padre: "Sono triste di stare qui tutta sola e di avere un fratello piccolo, io ormai sono grande, tu stai invecchiando.

(Annalisa)

PERSONAGGI

La principessa aveva un cavallo molto bello, lo amava sempre, era bello e bravo. (Lavinia)

C'era il serpente, era come una biscia, stava sentendo un odorino di mangiare ma non si avvicinava al castello perché sapeva che lo catturavano. (Alessia)

Erano le dieci e la principessa doveva andare al ballo del principe; è andata e dopo alle undici doveva tornare a casa. (Joseph)

Poi c'era il giocoliere che pedalava e giocava con le palle e faceva divertire la principessa. (Filippo)

AMBIENTAZIONE

La principessa abitava nel castello che era tutto colorato. (Annalisa)

La principessa amava tanto il suo fratellino che si chiamava Marco. (Filippo)

Il bambino però piangeva perché aveva fame, (Joseph) e la mamma gli portò il latte bello caldo e bollente (Annalisa) e lui era felice perché il giocoliere lo faceva molto ridere. (Lavinia)

PERSONAGGIO ANTAGONISTA A SFONDO NEGATIVO

Arrivò la strega brutta e cattiva (Filippo), fece una pozione per la principessa che la faceva addormentare, poi lei si addormentò. (Joseph)

SITUAZIONE MAGICA E/ ANIMISTICA

Poi la strega gli fa qualcosa, dopo quando si è svegliata si è trovata in una trappola di ragni pelosi, (Alessia) i ragni la mordevano e poi la principessa diventò un ragno (Filippo)

SITUAZIONE FINALE A SFONDO POSITIVO

Arrivò il serpente e ha dato un morso alla strega e si spezzò l'incantesimo e la strega morì. (Annalisa)

Dopo aver concluso l'avventura, i bambini hanno approfondito quest'intensa esperienza d'immaginazione con le grafiche, conferendo alle storie nuovi colori e forme grazie all'uso delle tempere, del das, e svariati materiali di recupero.

I materiali usati hanno permesso un avvicinamento affettivo ed emozionale dei bambini al testo e ai suoi personaggi.

LABORATORIO CREATIVO





APPROFONDIMENTI GRAFICI



LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA
ANNALISA



LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA JOSEPH



Il castello, il bambino, il serpente

LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA
LAVINIA



La principessa, il castello

LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA FILIPPO



Il principe, il serpente, la strega, i ragni pelosi

LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA
ALESSIA



castello, principessa, neonato, cavallo, serpente

INSIEME PER UNA STORIA

Gioele, Elisa, Mario, Daisy, Giulia C.



LE CARTE CHE ABBIAMO SCELTO

persone: serva, neonato, pellegrino, principe

animali: serpente, drago

ambiente: pianeta roccioso

oggetti: anello



EMOZIONI IN GIOCO

mi piace

- Il bambino perché mi piacciono i bambini piccoli. (Daisy)
- L'anello perché è bello e luminoso. (Giulia C.)
- Il serpente mi piace, mi piace quello verde, quello vero. (Mario)
- Mi piace il drago, perché uccide quando c'è un cattivo che vuole uccidere le persone, viene il drago e sputa il fuoco. (Gioele)
- Il pianeta perché ci sono tanti colori, perché non si vede il fuoco. (Elisa)

non mi piace

- Il serpente non mi piace perché ho paura (Daisy)
- Mi spaventa il drago perché sputa il fuoco. (Giulia C.)
- Il drago perché sputa il fuoco e poi viene il fuoco e ci uccide. (Mario)
- Il pianeta roccioso perché nei pianeti rocciosi ci sono i marziani (Gioele)
- Il drago perché sputa il fuoco e perché può far morire delle persone giovani. (Elisa)

MI PIACE - NON MI PIACE



MI PIACE



NEONATO



NON MI PIACE



DRAGO

DAISY

MI PIACE - NON MI PIACE



MI PIACE



DRAGO



NON MI PIACE



SERPENTE

GIOIELLO

L'ANELLO MAGICO

CARTASTORIA

Gioele, Daisy, Elisa, GiuliaC., Mario

SITUAZIONE INIZIALE

Tanto tempo fa c'era un anello magico, aveva i poteri di realizzare i sogni e poi anche i desideri e quando lo mettevi al dito subito uscivano tutti poteri da dentro. (Giulia C).

AMBIENTAZIONE

L'anello era nel pianeta roccioso (Daisy), il pianeta stava bruciando (Mario), era l'anello che lo faceva bruciare perché luccicava, c'erano delle lineette che facevano fare il fuoco (Elisa)

PERSONAGGI E ANTAGONISTI

Sul pianete c'era la serva, stava guardando se trovava l'anello e intanto puliva un po' il pianeta (Gioele). Poi dopo il serpente cercò di mangiare la serva, però non la mangiava perché aveva la bocca troppo piccola, la pizzicava e basta (Elisa). Il serpente voleva l'anello (Daisy), perché lo voleva dare al suo padrone (Gioele), perché non aveva i poteri il suo capo (Elisa).

Quelli che abitavano lì, avevano un bambino piccolo e bello, faceva sempre la cacca, piangeva sempre, perché voleva la sua mamma (Daisy).

Poi arrivò un pellegrino che cercava l'anello (Giulia), forse aveva un a trappola perché dopo prendeva il serpente e dopo poteva prendere l'anello (Daisy), il pellegrino era buono, lui vuole chiudere il serpente nel sacco e lo porta a casa sua (Mario).

Poi c'era un drago voleva sconfiggere lui, il serpente (Gioele), ma lui lo voleva mangiare perché era buono voleva salvare il pianeta dal serpente (elisa). Il drago aveva la faccia tutta arrabbiata ha aperto la bocca e ha sputato il fuoco e lo ha sconfitto (Gioele)

SITUAZIONE TRAGICA

Quel drago lì dopo ha ucciso la serva, gli ha buttato il fuoco perché voleva l'anello (Daisy).

SITUAZIONE FINALE A SFONDO POSITIVO

Ma lui era buono (Gioele). Arrivò il principe che salvò il bambino (Elisa), dopo il principe con la spada ha ucciso il drago perché pensava che era cattivo, dopo l'anima che cadeva dal cielo li ha fatti ancora vivere: il serpente, il drago, il bambino (Gioele)

Il principe prese il bambino lo portò a casa e lo mise nella culla a dormire (Giulia), dopo il pellegrino trova l'anello, se lo portò a casa e disse: "vorrei tanto sposare una serva che diventa bellissima" (elisa).

Il pellegrino sposò la serva e il bambino diventò suo figlio.

E tutti vissero felici e contenti (Elisa)

L'ANELLO MAGICO DAISY



Serva, serpente, pellegrino, bambino, anello

L'ANELLO MAGICO

GIULIA C



Anello, bambino, pianete roccioso

L'ANELLO MAGICO ELISA



Il drago, il serpente, il bambino, il pianeta
roccioso

L'ANELLO MAGICO GIOELE



principe

L'ANELLO MAGICO MARIO



Il serpente

INSIEME PER UNA STORIA

Michelle, Camilla, Manuel, Cristiano, Gurjeet



LE CARTE CHE ABBIAMO SCELTO

persone: serva, principessa, pellegrino, strega

animali: orso,

ambiente: mare

oggetti: corona



MARE

CORONA

ORSO

CAVALLO

EMOZIONI IN GIOCO

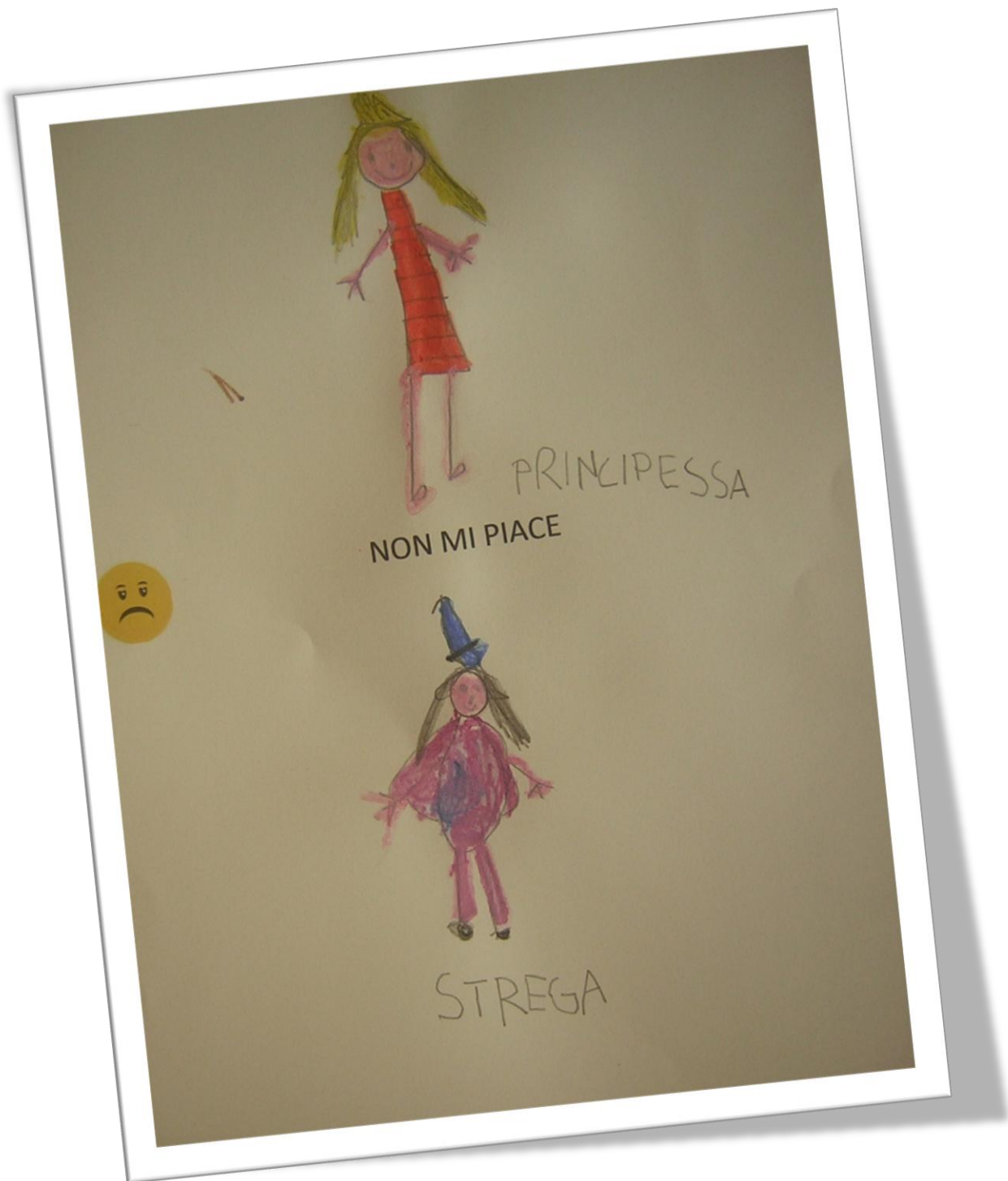
mi piace

- La principessa perché è bella. (camilla)
- Il cavallo perché è il mio animale preferito perché è bello. (cristiano)
- L'orso, perché da le unghiate(Manuel)
- La corona , perché è della principessa (Gurjeet)
- La principessa perché è bella (Michelle)

non mi piace

- Non mi piace la strega perché è cattiva(Camilla)
- Non mi piace la strega perché è brutta Cristiano)
- Il pellegrino. (Manuel)
- La serva (Gurjeet)
- La strega perché è brutta e malvagia. (Michelle)

MI PIACE NON MI PIACE



L'ORSO DA GUARDIA CARTASTORIA

Michelle, Manuel, Camilla, Cristiano, Gurjeet

SITUAZIONE INIZIALE

C'era una volta tanto tempo una serva che puliva il castello (Camilla). A mezzanotte arrivava la fatina e gli faceva un vestito tutto bello, poi faceva arrivare un cavallo che aveva nascosto nelle ali la dinamite che lo faceva volare al ballo. (Michelle).

AMBIENTAZIONE

Nel castello c'era l'orso che stava distruggendo tutto, aveva fame e stava graffiando la serva (Manuel).

SVILUPPO DELLA VICENDA

Nel castello c'era una corona che apparteneva alla principessa (Camilla), la principessa l'ha lasciata sul comodino, dopo quando si è svegliata, l'orso è andato in camera della principessa e ha preso la corona, l'ha guardata e ha detto:

“Questa non va bene”,

perché aveva tutte le pietre preziose che se le ingoiava poi gli uscivano dagli occhi, dalla testa e dall'ombelico (Michelle).

PERSONAGGI SECONDARI

Il pellegrino ha bussato alla porta (Cristiano), voleva dei soldi, le caramelle (Manuel), voleva comprare il pane, la ciccia, la pasta, (Michelle) lui non li aveva perché era pellegrino (Cristiano).

La serva ha detto:

“Chi è?”,

“Sono io il pellegrino, voglio dei soldi e da mangiare”

E la serva gli ha detto:

“Ok, ti apro e ti do dei soldi e da mangiare” (Camilla)

La principessa era bella (Gurjeet). La principessa andò in cucina e vide il pellegrino che stava mangiando la sua torta di compleanno e si è arrabbiata con la serva e ha detto a suo padre di uccidere la serva (Michelle)

PERSONAGGIO ANTAGONISTA

Il padre della principessa chiamò una strega per fare una pozione per la serva. (Cmilla).

Poi si spaventano tutti perché sono al buio e la strega gli fa una magia. (Manuel)

Tutti dormono tranne l'orso che era forte e ha sollevato tutti quelli addormentati e li buttati in acqua (mare) così si sono svegliati (Michelle)

RIBALTAMENTO DELLA VICENDA

L'orso non era cattivo, era buono anche prima solo che era affamato e sembrava cattivo. (Michelle)

Lui è buono perché ha messo in salvo tutti. (Camilla)

L'orso va a caccia della strega e le vuole tirare il cappello (Manuel), voleva vedere se aveva dei poteri sotto il cappello. (Camilla)

Nel cappello c'era la magia e l'orso se lo voleva mettere così prendeva la strega e la buttava via fino alla luna. (Michelle)

SITUAZIONE FINALE A SFONDO POSITIVO

Alla fine la principessa vuole sposare il pellegrino, il cavallo è il loro animale domestico (Michelle), la serva puliva il castello e l'orso faceva la guardia se arrivava la gente (Camilla), faceva l'orso da guardia. (Michelle)

L'ORSO DA GUARDIA MICHELLE



principessa, cavallo, castello

L'ORSO DA GUARDIA CAMILLA



Il cavallo, la corona, la principessa,

L'ANELLO MAGICO GURJEET



La principessa

L'ORSO DA GUARDIA CRISTIANO



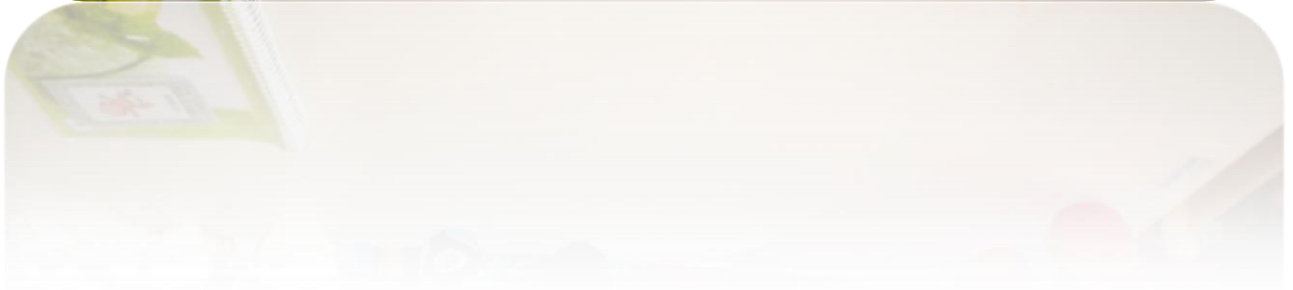
L'ORSO DA GUARDIA MANUEL



Il mare

INSIEME PER UNA STORIA

Marta, GiuliaS, Alice, Lorenzo, Susi, Rachele



LE CARTE CHE ABBIAMO SCELTO

persone: principessa, principe, strega, mago

animali: cavallo, gufo

ambiente: bosco

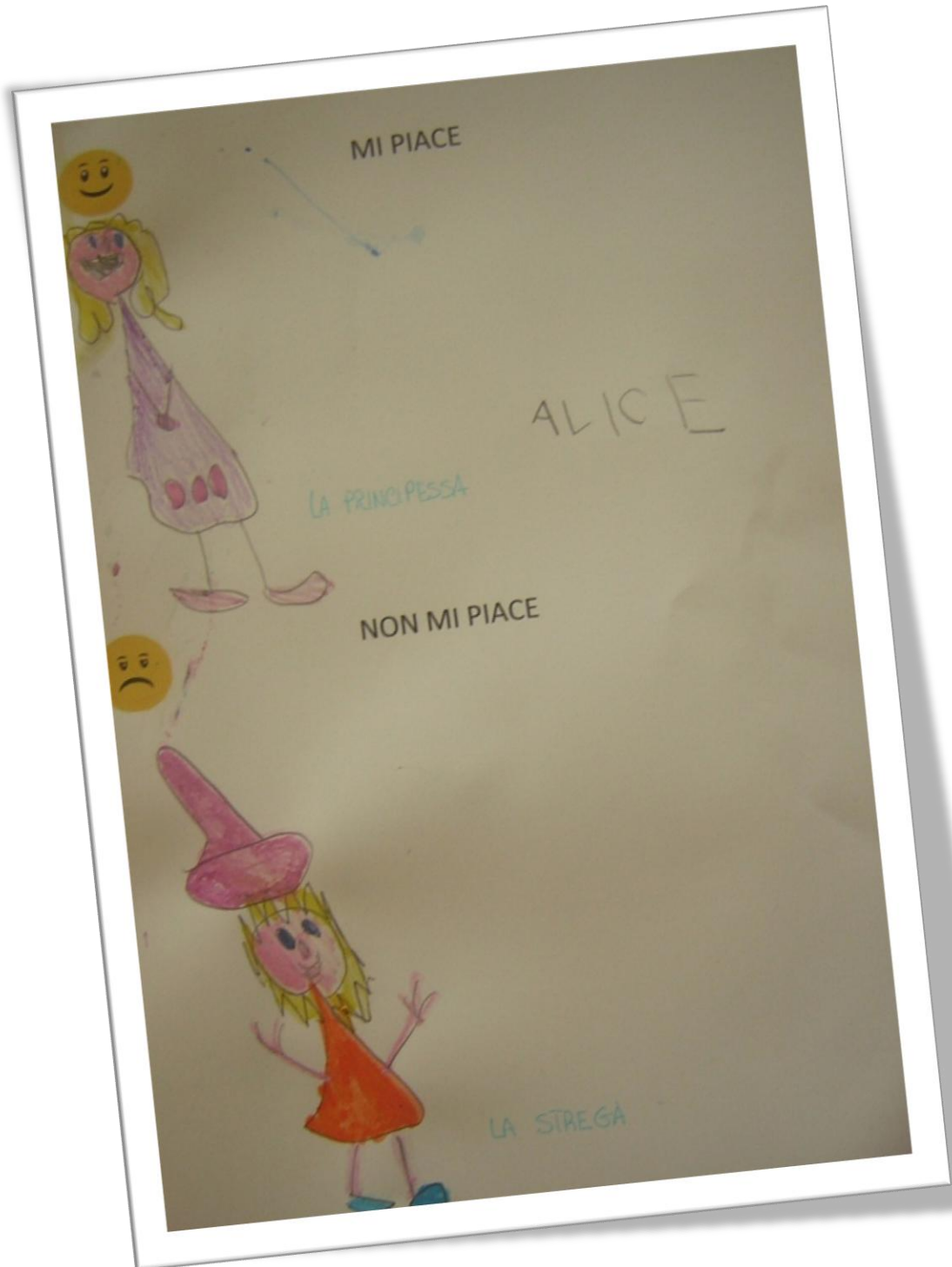
oggetti: bacchetta



MI PIACE - NON MI PIACE



MI PIACE – NON MI PIACE



EMOZIONI IN GIOCO

mi piace

- La principessa perché è bella. (GiuliaS)
- Il cavallo perché è il mio animale preferito (Rachele)
- Il principe perché è il più bello e carino (Lorenzo)
- Il cavallo perché a me mi piacciono molto gli animali (Marta)
- Il principe perché è così carino (Assunta)
- La principessa perché è bellissima (Alice)

non mi piace

- Non mi piace il bosco perché è pieno di pipistrelli ed è pauroso (GiuliaS)
- Non mi piace la strega e le ho fatto anche la scopa (Rachele)
- La strega perché faccio dei sogni a letto brutti e allora voglio la mamma (Lorenzo)
- La strega perché è cattiva (Marta)
- La strega (Assunta)
- La strega non mi piace (Alice)

IL BOSCO CHE NON FA PAURA

CARTASTORIA

Marta, Lorenzo, Rachele, Assunta, Alice, GiuliaS

SITUAZIONE INIZIALE

PERSONAGGI

C'era una volta una principessa che viveva in un castello bellissimo (Giulia S.), era bella e si metteva il rossetto (Lorenzo).

La principessa aveva un cavallo bello si chiamava Birba, era un po' birichino e gli faceva i dispetti, la sporcava col fango (Rachele)

Sopra un albero c'era un gufo che ballava, lui voleva diventare un principe perché gli piace tanto salvare le persone (Lorenzo), il gufo voleva difendere la principessa dal mostro (Rachele)

Il principe si chiamava Federico (Giulia S), stava facendo degli esercizi con la spada per difendersi dagli animali (Alice).

C'era un mago buono, faceva delle magie belle (Assunta), il mago aveva una pozione che faceva guarire tutti (Lorenzo). Lui è gentile esprime i desideri di tutti e fa la magia a chi vuole (Giulia).

AMBIENTAZIONE

Il bosco era vicino al castello, lì ci viveva la strega, nessuno ci andava mai (Marta), nessuno andava lì perché la strega faceva pozioni su di tutti e trasformava le persone in ragni e rospi (Giulia).

OGGETTO MAGICO

Il mago aveva una bacchetta magica (Giulia), la voleva prendere la strega (Alice), la voleva per avere la magia più potente, voleva impossessarsi del mondo, voleva governare tutto il mondo (Marta)

La principessa aveva un'idea, un posto sicuro dove mettere la bacchetta magica (Lorenzo), l'ha nascosta sulla torre più alta del castello (Giulia S), nella torre c'era una scala, ma era invisibile, così la strega non la vedeva (Lorenzo), inciampava perché non vedeva i gradini (Marta), e cadeva (Rachele).

PERSONAGGIO ANTAGONISTA NEGATIVO

Però la strega aveva la magia e diventava invisibile (Alice) e volava con la scopa e quindi la principessa e il mago prendono i chiodi, il martello, la sega, e il ferro e fanno la trappola, che prima era aperta, quando lei arriva si chiudeva e lei era in trappola (Lorenzo).

SOLUZIONE

Poi l'hanno messa in prigione e le hanno tolto tutti i poteri (GiuliaS) e li hanno dati al mago (Alice)

Dopo nel castello avevano un acquario pieno di squali e coccodrilli (Lorenzo) e piovre (GiuliaS) e la mettevano dentro (Lorenzo) e la rosicchiavano (Alice)

SITUAZIONE MAGICO-ANIMISTICA

Dopo la bacchetta passava il muro e andava dal mago perché il mago aveva i poteri, dopo il mago fece una magia grandissima e la strega diventò buona (Lorenzo), diventò una serva (Alice)

SITUAZIONE FINALE

Dopo la principessa e il principe si sposano (Giulia S). Il principe e la principessa erano tranquilli, perché la strega non c'era più e tutti potevano andare nel bosco anche se c'erano i pipistrelli (Marta)

IL BOSCO CHE NON FA PAURA
RACHELE



La principessa

IL BOSCO CHE NON FA PAURA LORENZO



Il principe sul cavallo

IL BOSCO CHE NON FA PAURA ASSUNTA



La principessa

IL BOSCO CHE NON FA PAURA

MARTA



La principessa

IL LIBRONE DELLE CARTASTORIE



LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA ESSERE FELICE E CONTENTA



L'ANELLO MAGICO



L'ORSO DA GUARDIA



IL BOSCO CHE NON FA PAURA



**Ogni
bambino ha il
suo mondo
fantastico...
e può
trovarlo
dentro ad
una scatola!**



I bambini spesso viaggiano con il pensiero nel mondo della fantasia, dove non ci sono regole rigide, l'invisibile diventa visibile e l'impossibile possibile...



LABORATORIO CREATIVO



Fantasia e mani per realizzare oggetti magici



LA PENTOLA E I SUOI INGREDIENTI

...a chi crede
nella creatività
infantile...



LA DRAMMATIZZAZIONE

- *La drammatizzazione si basa sull'immaginazione del bambino: essa è gioco imitativo, simulazione di ruoli, abitudini, è gioco mimico arricchito di gesti e parole*

È uno strumento che favorisce la relazione tra bimbi attori, tra i bimbi spettatori e tra attori e pubblico

LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA GLI ATTORI



LA PRINCIPESSA CHE VOLEVA VIVERE FELICE E CONTENTA

LA PRINCIPESSA E IL SUO CAVALLO



I PROTAGONISTI



IL PUBBLICO



LA STREGA

L'ANELLO MAGICO GLI ATTORI



L'ANELLO MAGICO



L'ANELLO

IL PRINCIPE E IL BAMBINO



IL PELLEGRINO
SPOSA LA SERVA



IL PELLEGRINO



IL SERPENTE

L'ORSO DA GUARDIA GLI ATTORI



L'ORSO DA GUARDIA



LA PRINCIPESSA



LA SERVA



IL PELLEGRINO



LA STREGA



IL BOSCO CHE NON FA PAURA GLI ATTORI



IL BOSCO CHE NON FA PAURA

IL PRINCIPE



IL GUFO E IL MAGO



IL PRINCIPE E LA
PRINCIPESSA



LA STREGA



LA PRINCIPESSA E IL SUO
CAVALLO

