



In classe con Rodari

20 ATTIVITÀ DA SPERIMENTARE A SCUOLA

Le storie e le filastrocche di Rodari sono una fonte inesauribile e mai antiquata di contenuti suggestivi per bambini e ragazzi. Ecco una serie di suggerimenti, spunti e materiali per stimolare la fantasia e la curiosità di imparare nelle classi della scuola materna, primaria e dei primi anni della secondaria di primo grado, a partire dai testi del maestro Gianni.

A cura di Stefano Bordiglioni, autore di libri per bambini e ragazzi, è nata questa prima collezione di 20 schede didattiche consultabili online, ma anche stampabili e sperimentabili in classe. Si tratta di proposte agili, facilmente attuabili e personalizzabili seguendo le caratteristiche del gruppo classe.

Ogni scheda riporta un brano o una filastrocca, il libro da cui è tratto il materiale, l'indicazione delle classi per le quali è pensata, istruzioni operative e possibili varianti. Buona sperimentazione!

Stefano Bordiglioni

È nato a Roma nel 1955 e per anni ha lavorato come insegnante nella scuola primaria. Dal 1997 scrive per Edizioni EL, Einaudi Ragazzi, Emme Edizioni. Alcuni dei suoi libri più conosciuti parlano di scuola: Scuolaforesta, Il capitano e la sua nave, La congiura dei Cappuccetti, Biscotti Quiz e molti altri. Da qualche anno scrive racconti che hanno una base storica. Tra questi, Storie prima della storia, Piccole storie di grandi civiltà scomparse, All'ombra delle piramidi, Fra le mura di antiche città. Per i suoi libri ha ricevuto numerosi riconoscimenti, fra cui i premi «Gianni Rodari - Città di Orvieto», «Hans Christian Andersen - Baia delle favole» e «Colette Rosselli». Molti dei suoi libri, fra i quali la serie «Dinodino - Avventure nel Giurassico», sono stati tradotti e pubblicati all'estero. È anche autore di canzoni per ragazzi ed è stato autore di programmi televisivi.

- 1** **La mia mucca**
CLASSI: scuola dell'infanzia,
1^a primaria
- 2** **Il semaforo blu**
CLASSI: scuola dell'infanzia,
1^a primaria
- 3** **L'omino della pioggia**
CLASSI: scuola dell'infanzia,
1^a primaria
- 4** **Le favole a rovescio**
CLASSI: scuola dell'infanzia,
prime classi primaria
- 5** **Tonino l'invisibile**
CLASSI: scuola dell'infanzia,
prime classi primaria
- 6** **L'omino dei sogni**
CLASSI: scuola dell'infanzia,
prime classi primaria
- 7** **Gli uomini di zucchero**
CLASSI: scuola dell'infanzia,
prime classi primaria
- 8** **I mestieri di Enrico**
CLASSI: 1^a, 2^a primaria
- 9** **Il serpente bidone**
CLASSI: 1^a, 2^a primaria
- 10** **La passeggiata di un distratto**
CLASSI: 2^a, 3^a primaria
- 11** **Il Paese senza punta**
CLASSI: 1^a, 2^a, 3^a, 4^a primaria
- 12** **La pianta delle pantofole**
CLASSI: 3^a, 4^a primaria
- 13** **Perché la chiocciola non esce mai dalla sua casa?**
CLASSI: 3^a, 4^a, 5^a primaria
- 14** **A sbagliare le storie**
CLASSI: 4^a, 5^a primaria
- 15** **Le due repubbliche**
CLASSI: 5^a primaria
- 16** **Francesco e Spicciola**
CLASSI: scuola primaria
- 17** **Il paese con l'esse davanti**
CLASSI: scuola primaria
- 18** **Per colpa di un accento**
CLASSI: 5^a primaria,
scuola secondaria di primo grado
- 19** **Due sognatori**
CLASSI: 5^a primaria,
scuola secondaria di primo grado
- 20** **Il nome del barone**
CLASSI: 5^a primaria,
scuola secondaria di primo grado

La mia mucca

“ La mia mucca è turchina
si chiama Carletto
le piace andare in tram
senza pagare il biglietto.

Confina a nord con le corna,
a sud con la coda.
Porta un vecchio cappotto
e scarpe fuori moda.

La sua superficie
non l'ho mai misurata,
dev'essere un po' meno
della Basilicata.

La mia mucca è buona
e quando crescerà
sarà la consolazione
di mamma e di papà.

(Signor maestro, il mio tema
potrà forse meravigliarla:
io la mucca non ce l'ho,
ho dovuto inventarla.) ”

Istruzioni:

1. I bambini possono disegnare tante mucche e poi colorarle di colori diversi e “sbagliati”, come quella di Rodari.
2. I bambini possono colorare disegni di animali “in bianco”, usando anche in questo caso tutti i colori che loro vogliono, giusti e sbagliati che siano, per realizzare uno zoo o una savana, o una fattoria arcobaleno.
3. I bambini possono disegnare mucche e altri animali con le scarpe, con la sciarpa o col cappello.
4. Lo stesso gioco si può fare anche con il collage: si ritagliano piccole scarpe e cappelli a poi i bambini li incollano sugli animali a piacere.

CLASSI:
scuola dell'infanzia,
1^a primaria

TEMA:
Animali immaginati

TITOLO COLLEGATO:
Il libro degli errori



Il semaforo blu

“ Una volta il semaforo che sta a Milano in piazza del 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 strepitavano 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 di “via libera” per il cielo. Se mi avessero capito, ora tutti saprebbero volare. Ma forse gli è mancato il coraggio».

”

Istruzioni:

1. I bambini possono disegnare semafori con colori differenti, e anche mescolati a fantasia (ad es. semafori con un occhio azzurro, con una foglia verde, oppure a strisce bianche e nere, o ancora viola a puntini gialli...). Sono semafori che portano lontano e quindi, vicino a ogni semaforo, potranno disegnare (o anche solo incollare e colorare) un albero, una zebra, una grande farfalla con le ali viola a puntini gialli...
2. I bambini possono anche giocare ad immaginare (e quindi a disegnare) un semaforo che dia via libera per tornare a casa, per mangiare la cioccolata, per giocare con una palla e così via.
3. L'insegnante può disegnare alcuni semafori “speciali” e spiegare ai bambini a che cosa danno libero accesso. Il gioco per i bambini diventa così ricordare e associare il semaforo a un’attività, un luogo, un particolare compito, ecc.

CLASSI:
scuola dell’infanzia,
1^a primaria
TEMA:
Segnali e regole

TITOLO COLLEGATO:
Favole al telefono



TITOLO COLLEGATO:
Il semaforo blu



L'omino della pioggia

“ Io conosco l'omino della pioggia. È un omino leggero leggero, che abita sulle nuvole, salta da una nuvola all'altra senza sfondarne il pavimento soffice e vaporoso.

Le nuvole hanno tanti rubinetti. Quando l'omino apre i rubinetti, le nuvole lasciano cadere l'acqua sulla terra. Quando l'omino chiude i rubinetti, la pioggia cessa. Ha un gran da fare, l'omino della pioggia, sempre ad aprire e chiudere i rubinetti e qualche volta si stanca. Quando è stanco stanchissimo si sdraia su una nuvoletta e si addormenta. Dorme, dorme, dorme, e intanto ha lasciato aperti tutti i rubinetti e continua a piovere. Per fortuna un colpo di tuono più forte di tutti gli altri lo sveglia. L'omino salta su ed esclama:

– Povero me, chissà quanto tempo ho dormito!

Guarda in basso e vede i paesi, le montagne ed i campi grigi e tristi sotto l'acqua che continua a cadere. Allora comincia a saltare da una nuvola all'altra, chiudendo in fretta tutti i rubinetti. Così la pioggia cessa, le nuvole si lasciano spingere lontano dal vento e muovendosi cullano dolcemente l'omino della pioggia, che così si addormenta di nuovo.

Quando si sveglia esclama: – Povero me, chissà quanto tempo ho dormito!

Guarda in basso e vede la terra secca e fumante, senza una goccia d'acqua. Allora corre in giro per il cielo ad aprire tutti i rubinetti. E va sempre avanti così. ”

Istruzioni:

1. I bambini potrebbero disegnare una grande sveglia che possa aiutare l'omino della pioggia nel suo lavoro: sul quadrante, ogni tante ore, dovranno comparire alternativamente nuvole e pioggia e sole.
2. I bambini possono disegnare fiori piccoli e grandi alberi, oppure animali che amano la pioggia e altri che invece non amano particolarmente l'acqua. Sopra a ognuno dovranno poi disegnare una nuvola più piccola o più grande, adatta alle dimensioni del fiore, dell'albero o dell'animale disegnato.

CLASSI:
scuola dell'infanzia,
1^a primaria
TEMA:
Tempo meteorologico

TITOLO COLLEGATO:
Fiabe lunghe
un sorriso



TITOLO COLLEGATO:
L'omino della pioggia



3. I bambini possono giocare a recitare l'omino della pioggia: alcuni dovranno impersonare gli alberi, i fiori e gli animali, mentre uno sarà l'omino della pioggia. Munito di innaffiatore giocattolo di plastica (vuoto), passerà a distribuire acqua agli altri. Poi si addormenterà su un cuscino/nuvola e le piante inizieranno a soffrire la sete (si può pensare anche ad un bambino/sole che intervenga *ad hoc*). Il risveglio dell'omino della pioggia rimetterà le cose a posto.

Le favole a rovescio

“ C’era una volta
 un povero lupacchiotto,
 che portava alla nonna
 la cena in un fagotto.
 E in mezzo al bosco
 dov’è piú 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. ”

Istruzioni:

1. I bambini possono disegnare un lupo piccolo vicino ad una Cappuccetto grande che ha un enorme fucile in mano. La grande Cappuccetto dovrà avere occhi cattivi e magari anche un coltello a disposizione.
2. Il secondo passaggio potrebbe essere il racconto in prima persona: un bambino finge di essere il lupo buono che andava dalla nonna e racconta dell’incontro dal suo punto di vista. Si sarà spaventato? Sarà fuggito? Poi toccherà a una bambina far parlare la terribile Cappuccetto

CLASSI:
 scuola dell’infanzia,
 prime classi primaria
 TEMA:
 Rielaborare storie

TITOLO COLLEGATO:
 Filastrocche in cielo
 e in terra



TITOLO COLLEGATO:
 Le favole a rovescio



Rosso. Anche lei racconterà dell'incontro col lupo. Dovrà fare la voce cattiva e gli occhiacci.
Gli avrà sparato? L'avrà mancato?

3. Se il gioco del racconto in prima persona piace, si potrà rifare con altri personaggi: Biancaneve e i Nani, il Principe e Cenerentola, ecc.

Tonino l'invisibile

“ Una volta un ragazzo di nome Tonino and. a scuola che non sapeva la lezione ed era molto preoccupato al pensiero che il maestro lo interrogasse.

«Ah, – diceva tra sé, – se potessi diventare invisibile...»

Il maestro fece l'appello, e quando arrivò al nome di Tonino, il ragazzo rispose: Presente!, ma nessuno lo sentí, e il maestro disse: – Peccato che Tonino non sia venuto, avevo giusto pensato di interrogarlo. Se è ammalato, speriamo che non sia niente di grave.

Cosí Tonino comprese di essere diventato invisibile, come aveva desiderato. Per la gioia spiccò un salto dal suo banco e andò a finire nel cestino della carta straccia. Si rialzò e si aggirò qua e là per la classe, tirando i capelli a questo e a quello e rovesciando i calamai. Nascevano rumorose proteste, litigi a non finire. Gli scolari si accusavano l'un l'altro di quei dispetti, e non potevano sospettare che la colpa era invece di Tonino l'invisibile.

Quando si fu stancato di quel gioco Tonino uscí dalla scuola e sal-í su un filobus [...].

Tonino [...] si avviò verso la scuola, per assistere all'uscita dei suoi compagni. Difatti li vide uscire, anzi, rotolare giù a valanga dai gradini della scuola, ma essi non lo videro affatto. Tonino si affannava invano a rincorrere questo e quello, a tirare i capelli al suo amico Roberto, a offrire un lecca-lecca al suo amico Guiscardo. Non lo vedevano, non gli davano retta per nulla, i loro sguardi lo trapassavano come se fosse stato di vetro.

Stanco e un po' scoraggiato Tonino rincasò. Sua madre era al balcone ad aspettarlo. – Sono qui, mamma! – gridò Tonino. Ma essa non lo vide e non lo udí, e continuava a scrutare ansiosamente la strada alle sue spalle.

– Eccomi, papà, – esclamò Tonino, quando fu in casa, sedendosi a tavola al suo solito posto. Ma il babbo mormorava, inquieto: – Chissà perché Tonino tarda tanto. Non gli sarà mica successa qualche disgrazia?

– Ma sono qui, sono qui! Mamma, papà! – gridava Tonino.

Ma essi non udivano la sua voce. Tonino ormai piangeva, ma a che servono le lagrime, se nessuno può vederle?

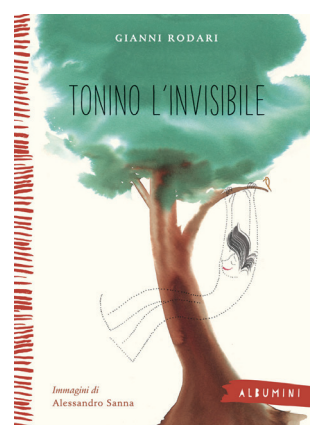
CLASSI:
scuola dell'infanzia,
prime classi primaria

TEMA:
Invisibilità

TITOLO COLLEGATO:
Favole al telefono



TITOLO COLLEGATO:
Tonino l'invisibile



- Non voglio piú essere invisibile, – si lamentava Tonino, col cuore in pezzi. – Voglio che mio padre mi veda, che mia madre mi sgridi, che il maestro mi interroghi! Voglio giocare con i miei amici! È brutto essere invisibili, è brutto star soli. Uscí sulle scale e scese lentamente in cortile.
- Perché piangi? – gli domandò un vecchietto, seduto a prendere il sole su una panchina.
- Ma lei mi vede? – domandò Tonino, pieno d’ansia.
- Ti vedo sí. Ti vedo tutti i giorni andare e tornare da scuola.
- Ma io non l’ho mai visto, lei.
- Eh, lo so. Di me non si accorge nessuno. Un vecchio pensionato, tutto solo, perché mai i ragazzi dovrebbero guardarlo? Io per voi sono proprio come l’uomo invisibile.
- Tonino! – gridò in quel momento la mamma dal balcone.
- Mamma, mi vedi?
- Ah, non dovrei vederti, magari. Vieni, vieni su e sentirai il babbo.
- Vengo subito, mamma, – gridò Tonino pieno di gioia.
- Non ti fanno paura gli sculaccioni? – rise il vecchietto. Tonino gli volò al collo e gli diede un bacio.
- Lei mi ha salvato, – disse.
- Eh, che esagerazione, – disse il vecchietto. ”

Istruzioni:

1. Un bambino viene bendato dall’insegnante, mentre un compagno si nasconde sotto una coperta/telo: quello è Tonino l’invisibile. Il bambino bendato si toglie la benda e deve indovinare chi è il bambino invisibile nel tempo di una canzoncina o di una filastrocca, che i compagni cantano facendo un girotondo per confonderlo.
2. Se nella classe sono presenti due maestre, anche una di loro può partecipare al gioco del bambino invisibile, mettendosi la benda e cercando poi chi manca dal girotondo.
3. I bambini possono raccontare uno alla volta, e magari poi disegnare, che cosa vorrebbero fare se fossero invisibili.

L'omino dei sogni

“ L'omino dei sogni
 che buffo tipetto!
 Mentre tu dormi
 senza sospetto
 ti si mette accanto al letto
 e ti sussurra una parola:
 «Vola!»
 E tu non domandi nemmeno
 «con che?»
 Uno due tre:
 sei nell'arcobaleno,
 aggrappato ad un ombrello,
 e scivoli bel bello
 dal verde al rosso al giallo,
 e a cavallo
 del blu
 scendi giù, giù, giù...
 Ecco il mare:
 finirai con l'affogare!
 Ma l'omino è lí apposta,
 all'orecchio ti si accosta,
 e ti sussurra: «Presto!
 Ecco i banditi! Scappa lesto lesto!»
 O cielo, i banditi,
 di nero vestiti,
 con la maschera sul viso
 e un satanico sorriso
 tra quei baffoni...
 Ti puntano i tromboni
 e pum!
 fanno pum! pum! pum!
 Tu scappi, sei ferito
 al naso oppure al dito,
 e già ti manca il cuore,
 sei preso, che orrore!
 Macché!
 Non succederà nulla perché
 l'omino dei sogni

CLASSI:
 scuola dell'infanzia,
 prime classi primaria
 TEMA:
 Interpretare storie

TITOLO COLLEGATO:
 Filastrocche in cielo
 e in terra



TITOLO COLLEGATO:
 L'omino dei sogni



ti salva con una parola.
Ecco, ti trovi a scuola
e non sai la lezione.
Una nuova emozione!
Eppure l'hai studiata
alla perfezione!
Possibile che già l'abbia scordata?
È colpa dell'ometto
bizzarro e malignetto
che mentre dormi si arrampica
sul tuo letto
e si diverte a farti sognare,
volare, scappare, disperare...
fin che la mamma viene
a scrollarti per bene,
a svegliarti, ch'è tardi...
E tu ti svegli, guardi
dappertutto, però
l'omino dei sogni non lo vedi:
forse di giorno sta sotto il comò!



Istruzioni:

1. Con l'omino dei sogni si può giocare. I bambini si rannicchiano e fingono di dormire, mentre l'insegnante dice: - L'omino dei sogni vede tanti uccellini che volano! - Poi batte su un tamburello e i bambini diventano gli uccellini del sogno: corrono in giro battendo le ali e cinguettando. Un secondo colpo di tamburello li riporta "a nanna", in attesa di un altro "sogno" dell'omino dei sogni. Ovviamente nei sogni ci possono stare tutte le emozioni, come nella filastrocca di Rodari: i bambini potranno sfuggire ai banditi, così come mimare una mamma o un papà che sgrida i suoi figli o qualunque altra cosa.
2. Quando il gioco è chiaro a tutti, i bambini stessi possono, a turno, diventare l'omino dei sogni, dare suggerimenti e ordini e scandire i tempi col tamburello.

Gli uomini di zucchero

“ Giovannino 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, Dolcec cuore,
e il loro re si chiama
Glucosio il Dolcificatore.

Anche la geografia
laggiú 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 po' di sale in zucca?
No? Allora me la batto?
questo paese mi stucca.”

Istruzioni:

1. I bambini possono giocare ad inventare altri paesi strani come questo: ad esempio il paese degli uomini di gelato. Proveranno a dare forma (molle) agli uomini e alle donne di gelato, e quindi ad attribuire loro dei nomi (ad es. Limoncino, Vaniglietta, Yogurtella, ecc.). Solo dopo aver inventato in una esauriente discussione,

CLASSI:
scuola dell'infanzia,
prime classi primaria
TEMA:
Paesi fantastici

TITOLO COLLEGATO:
I viaggi di Giovannino
Perdigiorno



TITOLO COLLEGATO:
I viaggi di Giovannino
Perdigiorno



tutti insieme, il paese degli uomini di gelato, ne disegneranno uno a testa e lo incolleranno su un cartellone che avrà preparato l'insegnante, con un palazzo di gelato, come quello della favola di Rodari (in *Favole al telefono*).

2. Se il gioco avrà avuto successo, si potrà sicuramente replicare con un diverso ingrediente: il paese degli uomini di pasta, potrà essere, ad esempio, un collage, dove i bambini incollano maccheroncini, spaghetti e ogni altro tipo di pasta secca, su disegni già predisposti da maestri e maestre, per produrre omini o case di pasta secca, alla moda del pittore Arcimboldo. Ovviamente, una volta terminato, il paese avrà bisogno di nomi, come accade nella storia di Rodari degli uomini di zucchero.
3. Se piace, lo stesso lavoro si può replicare con foglie, fiori e petali e altro ancora.

I mestieri di Enrico

“ – Enrico, triste Enrico, hai imparato qualche mestiere?
– Ne ho provati molti, signore. La buona volontà non mi mancava. Mi mancava la fortuna. Feci dapprima l'apprendista, diventai un discreto «meccanico», ma a diventare un vero «meccanico», con due «c», non ci sono riuscito. Il mio secondo istruttore fu un «faleniamme»: anche a lui mancava qualcosa, come volete che mi istruisse a dovere? Per qualche tempo ho fatto l'«arotino», ma guadagnavo troppo poco, e con una sola «erre» i coltelli non venivano mai affilati a dovere. L'anno scorso facevo il «calsolaio». Mi pareva di farlo così bene. Ma i clienti dicevano che le mie scarpe non valevano uno zero [...]. ”

A INVENTARE I MESTIERI

Istruzioni:

1. I bambini possono aiutare Enrico a sbagliare un altro mestiere. (Ad es. *auttista* invece che autista; *ponpiere* invece che pompiere; *pasticere* invece di pasticcere). Una volta che si è scelto un mestiere sbagliato, si può raccontare che tipo di guai può aver combinato Enrico triste, nelle vesti dell'*auttista*, del *ponpiere* o del *pasticere*.
2. Un'altra cosa che i bambini possono fare è inventare un secondo personaggio che rimette a posto le cose. Nel *Libro degli errori* c'è un professor Grammaticus che da esperto di lingua italiana ripara agli errori e ai malintesi che ne derivano. I bambini possono prendere il professor Grammaticus e portarlo nelle loro storie inventate, a mettere ordine al caos che un *ponpiere* o un *auttista* o chi altro può fare.
3. Naturalmente i personaggi che sbagliano mestiere si possono anche disegnare. Ovviamente dovranno avere vicino o magari in mano degli strumenti completamente sbagliati (ad es. il *ponpiere* tiene in mano un rastrello, il *pasticere* un idrante, ecc.)

CLASSI:
1^a, 2^a primaria
TEMA:
I mestieri

TITOLO COLLEGATO:
Il libro degli errori



Il serpente bidone

“ Zoologia, capitolo rettili:
il serpente bidone...
Alt. Fermiamoci qui.
Consideriamo attentamente
questo serpente-truffa,
questa buffa creatura
che non farebbe paura
a un cardellino.
Vi pare il caso
di lasciarlo vagare
nella giungla misteriosa
tra il cobra, il boa,
la tigre sanguinosa
e altra gente così?
O mettetegli il coperchio,
o ridategli presto
la sua «p» e la sua «t». ”

Istruzioni:

1. Il serpente bidone nasce da un errore (*pitone/bidone*). L'errore fa combinare il nome di un animale con quello di un oggetto di uso comune. I bambini potrebbero provare a disegnare il serpente bidone, e poi a trovare qualche altra combinazione interessante da disegnare (ad es. la giraffa scala, il cocodrillo spazzolino, l'elefante grissino e via dicendo). Con l'aiuto dell'insegnante, i bambini potrebbero disegnare uno zoo fantastico. I più grandi potrebbero anche provare ad inventare una storia che spieghi come l'elefante è diventato un elefante grissino e via così.
2. Per giocare con gli animali strani, alla Rodari, i bambini potrebbero realizzare animali usando la tecnica del pittore Arcimboldo: lui avvicinava frutta ed altro per realizzare volti, i bambini potrebbero ritagliare immagini da giornali e riviste e con quei ritagli realizzare elefanti, giraffe e quant'altro. Una volta incollati su un foglio, questi animali immaginari possono “parlare” e descriversi attraverso un fumetto.

CLASSI:
1[^], 2[^] primaria

TEMA:
Animali fantastici

TITOLO COLLEGATO:
Il libro degli errori



La passeggiata di un distratto

- “ – Mamma, vado a fare una passeggiata.
 – Va’ pure, Giovanni, ma sta’ attento quando attraversi la strada.
 – Va bene, mamma. Ciao, mamma.
 – Sei sempre tanto distratto.
 – Sì, mamma. Ciao, mamma.

Giovannino esce allegramente e per il primo tratto di strada fa bene attenzione. Ogni tanto si ferma e si tocca.

– Ci sono tutto? Sì, – e ride da solo.

È così contento di stare attento che si mette a saltellare come un passero, ma poi s’incanta a guardare le vetrine, le macchine, le nuvole, e per forza cominciano i guai.

Un signore, molto gentilmente, lo rimprovera:

– Ma che distratto, sei. Vedi? Hai già perso una mano.

– Uh, è proprio vero. Ma che distratto, sono.

Si mette a cercare la mano e invece trova un barattolo vuoto. Sarà proprio vuoto? Vediamo. E cosa c’era dentro prima che fosse vuoto? Non sarà mica stato sempre vuoto fin dal primo giorno...

Giovanni si dimentica di cercare la mano, poi si dimentica anche del barattolo, perché ha visto un cane zoppo, ed ecco per raggiungere il cane zoppo prima che volti l’angolo perde tutto un braccio... ”

Istruzioni:

1. Giovannino perde anche un piede, una gamba, un orecchio e il naso. I bambini possono aiutare Giovannino a ritrovare la giusta forma, costruendo un burattino con cartoncino e fermagli d’ottone che permettano di muovere gambe, braccia e testa.
2. I bambini possono muovere il burattino e fargli raccontare in prima persona la sua passeggiata da distratto.
3. Facendo parlare il loro burattino, i bambini possono raccontare che cosa loro perdono abitualmente o che cosa hanno perso in un certo giorno e in un certo posto.

CLASSI:

2[^], 3[^] primaria

TEMA:

Perdere le cose

TITOLO COLLEGATO:

Favole al telefono



TITOLO COLLEGATO:

La passeggiata di un distratto



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 lí per lí 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, e gli 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.

CLASSI:

1[^], 2[^], 3[^], 4[^] primaria

TEMA:

Paesi fantastici

TITOLO COLLEGATO:

Favole al telefono



- 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.
- 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 col tetto senza punta.



Istruzioni:

1. I bambini di prima e seconda classe, riuniti in piccoli gruppi, provano ad inventare paesi altrettanto strani di quello visitato da Giovannino Perdigiorno. Ogni bambino si occuperà di un particolare elemento di quel paese: animali, piante, oggetti, abitudini, caratteristiche degli esseri umani, adulti e bambini, leggi, stagioni e quant'altro. Disegnerà ciò che ha immaginato e poi lo incolleranno tutti insieme su un cartellone, creando così un paese del tutto nuovo che illustreranno ai compagni.
2. I bambini di terza e quarta inventeranno anche loro il loro paese immaginario allo stesso modo, dandosi però una qualità comune (ad es. possono immaginare come saranno uomini, animali e cose di un paese vanitoso, oppure quelli di un paese stanco, o ancora atletico, ecc.)
In questo caso, oltre al cartellone, i bambini possono anche provare a mettere in scena un frammento di vita di questo particolare paese.

La pianta delle pantofole

“ Il contadino Pietro andò un mattino nel suo frutteto con l'intenzione di cogliere delle mele. La pianta delle mele era in mezzo a un prato e mentre si avvicinava Pietro vide tra le foglie delle macchie di diversi colori: blu, giallo, rosa, viola. «Diavolo, – pensò, – non ho mai visto delle mele azzurre, cosa sarà?» Giunto vicino alla pianta il mistero diventò chiaro d'un tratto: tra i rami e le foglie penzolavano in bell'ordine, dondolando al fresco vento, centinaia di pantofole. «A chi sarà venuto in mente di attaccare tante pantofole alla mia pianta?» si domandò Pietro. Salì sulla pianta per esaminare bene la cosa, e si accorse che le pantofole erano attaccate ai rami per mezzo di un gambo sottile, insomma che le pantofole erano cresciute sulla pianta al posto delle mele. Pietro non credeva ai propri occhi. Si pizzicò forte una gamba per sentire se era ben sveglio. Non c'era dubbio, non stava sognando. Pietro considerò a lungo quelle belle e strane pantofole. Ce n'erano di tutti i tipi: con il fiocco, con la fibbia, con la doppia suola, con il pelo dentro e così via. Che fare? [...]. ”

Istruzioni:

1. Rodari ha inventato questa storia partendo da PIANTA e PANTOFOLA, un binomio fantastico. Non ha però scritto il finale di questa storia: è un finale aperto e possono inventarlo i bambini.
2. Anche i bambini possono cimentarsi col *binomio fantastico* di Gianni Rodari: le storie nascono da due parole (ad es. CANE e ARMADIO o magari SOGNO e GIRAFFA), da legare insieme con le preposizioni, per trovare un titolo interessante. (ad es. *L'armadio del cane*, o *Il cane nell'armadio*; o ancora *Il sogno della giraffa*, o *Una giraffa da sogno*).
3. Il passo successivo potrebbe essere un gioco: i ragazzi scrivono su fogli nomi di oggetti di uso comune, presenti in casa; i fogli vengono distribuiti a caso e tutti debbono inventare e raccontare una mini storia, con tanto di titolo, in cui l'oggetto che hanno trovato sul foglietto viene usato in modo non convenzionale (ad es. una padella come ombrello, una pentola come seggiolino, ecc.).

CLASSI:
3[^], 4[^] primaria
TEMA:
Coppie di nomi

TITOLO COLLEGATO:
Prime fiabe
e filastrocche



Perché la chiocciola non esce mai dalla sua casa?

“ La chiocciola è un animale molle; le sostanze che il nostro corpo adopera per fabbricarsi le ossa, la chiocciola le adopera per fabbricarsi la conchiglia che fa parte di lei [...]. ”

IL GIOCO DEI PERCHÉ

Istruzioni:

1. I bambini/ragazzi possono continuare a farsi domande “serie” e a cercare di darsi risposte serie. (ad es. Domanda: Perché quando c'è la nebbia non si riesce a vedere le cose lontane? – Risposta: perché la nebbia è una nube che si forma vicino alla terra ed è formata da goccioline d'acqua che impediscono la nostra vista).

Oppure possono cercare la risposta più fantasiosa e fantastica (ad es. La nebbia la crea Madre Natura quando decide di venire sulla Terra a dare un'occhiata a come stanno le piante, le sue figlie predilette. Siccome Madre Natura è piuttosto timida, allora si nasconde alla vista degli uomini con la nebbia).

Variante:

2. Un'altra cosa che i bambini/ragazzi possono fare è inventare domande bizzarre alle quali rispondere inventando una storia: (ad es. Domanda: Perché i tetti hanno sotto le case? – Alcune risposte possibili: Perché era scomodissimo abitare e vivere sotto un tetto e basta, oppure perché era ancora più scomodo avere il tetto sotto alla casa, al posto del pavimento. E qui si possono inventare le storie: nel primo caso, la storia di uno che, stanco di dare zuccate al tetto troppo basso, comincia ad alzarlo, un po' alla volta, con dei mattoni; nel secondo caso invece bisognerà raccontare la storia di una famiglia stufa di infradiciarsi ad ogni pioggia e di dover magari buttare via le lasagne appena fatte, inzuppate d'acqua).

CLASSI:
3^a, 4^a, 5^a primaria
TEMA:
Interrogarsi
sulla realtà

TITOLO COLLEGATO:
Il libro dei perché



A sbagliare le storie

- “ – C’era una volta una bambina che si chiamava Cappuccetto Giallo.
- No, Rosso!
 - Ah, sí, Cappuccetto Rosso. La sua mamma la chiamò e le disse: Senti, Cappuccetto Verde...
 - Ma no, Rosso!
 - Ah, sí, Rosso. Vai dalla zia Diomira a portarle questa buccia di patata.
 - No: vai dalla nonna a portarle questa focaccia.
 - Va bene. La bambina and. 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!
 - Sí, e rispose: Vado al mercato a comperare la salsa di pomodoro.
 - Neanche per sogno: Vado dalla nonna che è malata, ma non so piú la strada.
 - Giusto. E il cavallo disse...
 - Quale cavallo? Era un lupo.
 - Sicuro. E disse cosí: 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. Pero la gomma da masticare me la comperi lo stesso.
 - Va bene: eccoti il soldo.
- E il nonno tornò a leggere il suo giornale. ”

Istruzioni:

1. I bambini possono partire da un errore in una favola sbagliata e cercare di immaginare le implicazioni, una nuova trama e un nuovo finale per la favola stessa. (ad es. la giraffa nella favola di Cappuccetto Rosso, cambia completamente la storia: non sarà piú una favola di lupi e cacciatori, ma bisognerà raccontare come la giraffa africana è finita in un bosco europeo, e in che modo sarà possibile riportarla a casa sua nella savana).

CLASSI:
4[^], 5[^] primaria
TEMA:
Inventare storie

TITOLO COLLEGATO:
Favole al telefono



TITOLO COLLEGATO:
A sbagliare le storie



Le due repubbliche

“ Una volta c’erano due repubbliche: una si chiamava Repubblica di Sempronia e l’altra Repubblica di Tizia. C’erano da tanto tempo, da secoli, ed erano sempre state confinanti. I ragazzi di Sempronia, a scuola imparavano che la Sempronia confinava a ovest con la Tizia, e guai se non lo tenevano a mente. I ragazzi di Tizia imparavano che la Tizia confinava ad est con la Sempronia e se non rispondevano giusto su questo punto venivano bocciati. In tanti secoli, si capisce, la Sempronia e la Tizia avevano litigato un’infinità di volte e si erano fatte una decina di guerre a dir poco, prima con le lance, poi con le colubrine, poi con i cannoni, gli aeroplani, i carri armati, eccetera. Mica che i Semproniani e i Tiziani si odiassero. Anzi, quando c’era la pace, i Semproniani si affrettavano a visitare la Tizia e la trovavano molto bella, e i Tiziani passavano le vacanze in Sempronia, e ci si trovavano benissimo. Però i ragazzi, a scuola, studiando la storia, ne venivano a sapere di tutti i colori sui loro vicini. Gli scolari di Sempronia leggevano nei loro libri che le guerre erano sempre scoppiate per colpa della Tizia. Gli scolari di Tizia leggevano nei loro libri che i Semproniani avevano più volte aggredito la loro patria. Gli scolari di Tizia studiavano: – Nella famosa battaglia di Pensaunpò i Semproniani furono messi vergognosamente in fuga. Gli scolari di Sempronia recitavano: – Nella famosa battaglia di Pocodopo i Tiziani subirono una paurosa sconfitta. Nei libri di storia di Sempronia erano elencate accuratamente le malefatte dei Tiziani. Nei libri di storia di Tizia c’era il registro completo dei delitti dei Semproniani. Una bella confusione, vero? Però non è colpa mia. Le cose stavano così, tra quelle due repubbliche, e forse anche tra altre repubbliche che adesso non mi vengono in mente. ”

CLASSI:

5[^] primaria

TEMA:

Verità e menzogna

TITOLO COLLEGATO:

Il libro degli errori



Istruzioni:

1. La diversa prospettiva può far vedere le cose in modo diverso e spesso anche opposto. Sicuramente qualcuno, nelle due repubbliche, dice la verità e qualcuno mente. Come fare a capire chi dice il vero e chi no?

Nel racconto di Rodari le false notizie coinvolgono una nazione nemica. Nella nostra realtà, spesso il web, internet, veicola notizie vere insieme a “fake news”. Come si può riuscire a distinguere ciò che è vero da ciò che è falso? In che modo ci si può riuscire?

2. Con le “fake news” si può anche giocare in modo intelligente: i ragazzi si dividono in due “redazioni” di un immaginario giornale di classe e producono dieci notizie che spaziano in varie direzioni: sport, cronaca, scienza, spettacolo, curiosità, ecc. Sette di queste notizie saranno prese direttamente dai giornali, mentre tre saranno “prodotte” direttamente dai ragazzi, saranno “fake news”. Per essere tali dovranno essere abbastanza verosimili, anche se false. Le notizie invece autenticamente vere, dovranno comunque poter sembrare inverosimili, per confondere gli avversari. Il gioco consiste infatti in una sfida fra le due redazioni: a turno dovranno leggere una notizia, mentre gli avversari dovranno capire se si tratta di notizia autentica o di una delle tre “fake news”.

(Per capire che cosa è un’autentica “fake news”, si può andare a leggere la notizia assolutamente falsa di un subacqueo risucchiato, in fase di carico dell’acqua, da un canadair adibito a spegnere incendi. L’uomo sarebbe poi stato scaricato sugli alberi in fiamme e comunque si sarebbe salvato).

Francesco e Spicciola

“ Riaprí gli occhi e vide Spicciola che lo guardava scodinzolando, pronto a scattargli in braccio al primo cenno. – Un cane! – esclamò allegramente Francesco. – Da dove verrà? Si mise a sedere, e ancora non osava allungare una mano per accarezzare Spicciola. – Forse me l’ha regalato la Befana. Forse è questo il suo dono per quest’anno. Ma poi si mise a ridere. La Befana regala giocattoli, non cani veri. E quello che gli stava davanti non era un giocattolo, ma un cane vero, con gli occhi umidi e affettuosi, con la coda viva che danzava nell’aria come una bandiera quando passa il vento. Capite? Spicciola non era piú un cane-giocattolo: era un cane vero. Francesco lo accarezzò dolcemente sul dorso, prima con una mano sola, timidamente, poi con tutt’e due le mani. Spicciola non attendeva che quell’invito: gli balzò sulle ginocchia, svelto come una trottola e abbaiò allegramente [...]. Spicciola non era piú un giocattolo di pezza: un cuore vero batteva, nel punto giusto, entro il suo corpo vibrante. Ad accarezzarlo, non era freddo e indifferente come i giocattoli: era tiepido e vivo, e tremava per l’emozione. Tutto questo perché aveva trovato un vero amico e non era piú solo al mondo.

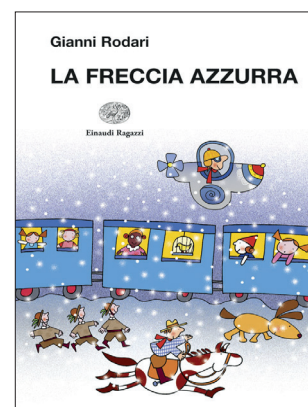
”

Istruzioni:

1. I bambini piú piccoli possono disegnare il loro animale preferito e raccontare qualcosa del loro amico animale.
2. I piú grandi invece possono raccontare per iscritto che cosa li lega al loro animale preferito, se ce l’hanno. In caso non l’abbiano, possono parlare di quello che desidererebbero. Naturalmente anche loro possono disegnarlo.
3. I bambini/ragazzi di 3-4-5 possono, in seconda battuta, far parlare anche il loro animale e fargli raccontare con la sua voce che cosa gli piace e che cosa no.

CLASSI:
scuola primaria
TEMA:
Animali amici

TITOLO COLLEGATO:
La Freccia Azzurra



4. Si può infine fare un cartellone misto con foto e disegni degli animali preferiti, sotto ai quali riportare in breve le migliori qualità dell'amico animale stesso. Tali cartelloni possono essere l'occasione per un confronto e una discussione sul tema dell'amicizia fra uomini e animali.

Il paese con l'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?

– È 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. Lí non bisogna attaccarci niente, c'è già tutto attaccato. Se avete bisogno di un cappotto andate lí 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 «sfotografica», 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.

”

CLASSI:
scuola primaria
TEMA:
Prefissi

TITOLO COLLEGATO:
Favole al telefono



Istruzioni:

1. Un prefisso sbagliato davanti a una parola, come insegna Rodari, può creare un oggetto nuovo e con lui una storia! Ecco qua una serie di prefissi e di nomi per giocare. I bambini di prima e di seconda classe possono limitarsi a disegnare l'oggetto nuovo che il gioco fa nascere e magari a raccontarne a parole l'uso. I bambini più grandi possono invece anche scrivere una piccola storia dove l'oggetto inventato (ad es. "lo stamburo" serve a risolvere una situazione particolare). Qui di seguito si possono trovare alcuni prefissi e nomi da combinare.

PREFISSI:

s - bis - arcì - vice - tri - semi - maxi - super - dis - mini - ecc.

NOMI:

penna - foglia - torta - nave - gatto - febbre - naso - borsa - gomma - ecc.

Variante:

2. Un gioco interessante si potrebbe fare applicando prefissi ai nomi dei bambini/ragazzi presenti in classe. Che tipo potrebbe essere un Bisgiulio? Che cosa potrebbe fare una Maxifranca? Dove potrebbe vivere un Minipiero? Come ci si può sentire ad essere una Vicelara? ecc...

Per colpa di un accento

“ Per colpa di un accento
un tale di Santhià
credeva d’essere alla meta
ed era appena a metà.

Per analogo errore
un contadino a Rho
tentava invano di cogliere
le pere da un però.

Non parliamo del dolore
di un signore di Corfú
quando, senza piú accento,
il suo cucú non cantò piú.

”

Istruzioni:

1. I ragazzi, alla maniera di Rodari, possono inventare brevi storie dove l’accento modifica il significato della parola, rendendo strana la situazione. (ad es. «*Como*» e «*comò*», «*Papa*» e «*papà*», «*faro*» e «*farò*»...).
2. I ragazzi possono inventare brevi storie dove la posizione dell’accento nella parola, può creare una situazione assurda o confusa. (ad es. «*àncora*» e «*ancòra*»; «*sèguito*» e «*seguito*»; «*rùbino*» e «*rubino*»...).
3. Un’altra cosa che i ragazzi possono fare è inventare brevi storie dove a creare confusione sono parole che contengono una “o” oppure una “e” accentata, che cambiano il loro significato a seconda che l’accento sia grave o acuto (ad es. «*còlto*» [da cogliere] e «*cólto*» [istruito], «*vòlto*» [da volgere] e «*vólto*» [viso]...).

CLASSI:
5[^] primaria,
scuola secondaria
di primo grado

TEMA:
Accento

TITOLO COLLEGATO:
Il libro degli errori



Due sognatori

“ C’era una volta un uomo che faceva bellissimi sogni tutte le notti. Poi si alzava e... Ma facciamo un esempio. Una mattina il signor Proietti si svegliò e chiamò la moglie:

- Presto, vestiti, andiamo in campagna.
- E dove?
- Perbacco, ma sul lago Maggiore, nel nostro nuovo villino.
- Villino?
- Insomma, sei proprio tonta: quel villino con un bel portico davanti e un pergolato d’uva in giardino.
- Te lo sei sognato, per caso?
- Appunto, me lo sono sognato. E ora voglio andarci a passare una quindicina di giorni.

La signora Proietti ebbe un bel protestare: dovette rassegnarsi a fare le valige per andare in campagna. Prima di sera avevano fatto il giro di tutto il lago Maggiore, compresa la sponda svizzera, ma del villino sognato nessuna traccia.

- Vedi, - disse la signora Proietti, - era soltanto un sogno.
- Non capisco, - borbottò il signor Proietti, - possibile che abbiano rubato un villino intero, compreso il portico e il pergolato?

Un’altra volta il signor Proietti sognò di parlare correntemente in bulgaro. Corse in libreria, comprò due pacchi di libri scritti in bulgaro e giunto a casa cominciò a sfogliarli ansiosamente.

- Strano, - dovette ammettere poco dopo, - non ci capisco più una parola. Da quando mi sono svegliato sono passate soltanto due ore: possibile che in due ore si possa dimenticare totalmente una lingua straniera?

Il signor Proietti continuò così per anni a scambiare i suoi sogni con la realtà, finché una mattina - dopo aver sognato di volare con l’ombrello - si gettò da una finestra del primo piano appeso al parapigioggia di sua moglie e si ruppe una gamba.

Guarì in poche settimane. Guarì dalla frattura della gamba e dalla sua fede nei sogni, contemporaneamente. Sognava ancora, ma appena sveglia cercava di dimenticare quello che aveva sognato. Sognava anche a occhi aperti, ma appena se ne accorgeva si scuoteva tutto, come fanno i cani quando

CLASSI:
5^a primaria,
scuola secondaria
di primo grado
TEMA:
Sogni

TITOLO COLLEGATO:
Il libro degli errori



escono dall'acqua e vogliono asciugarsi il pelo.

Dimagriva, diventava triste, non parlava piú con nessuno. Suo figlio, che al principio della storia era un bambino, e non ne avevamo nemmeno parlato per non complicare inutilmente le cose, crebbe, si fece un bel giovanottone, allegro, studioso, sportivo, una perla di ragazzo. Ma, per il padre, egli era troppo sognatore.

– Ah, – diceva il ragazzo, – come sogno un bel viaggio! Vorrei fare il giro di tutta l'Europa, dal Portogallo agli Urali.

– Svegliati, – lo ammoniva il padre, – non fare come me.

Il giovanotto, invece di svegliarsi, fece la valigia e partí con l'autostop, e quando tornò aveva girato davvero tutta l'Europa.

– Ah, – diceva poi, – come sogno di andare nella luna!

– Svegliati, – gli diceva il padre, – non confondere i tuoi sogni con la realtà. Certe confusioni sono pericolose. Il giovanotto, invece di svegliarsi, continuò a fare confusioni, e ne fece tante che alla fine diventò astronauta, andò sulla luna e anche piú lontano [...].



Istruzioni:

1. I due sognatori fanno sogni di qualità ben diversa: il primo sogna ad occhi aperti, cioè cose che poi non ritrova nella realtà; il secondo invece sogna di raggiungere obiettivi realizzabili, che riesce in effetti a raggiungere con lo studio e l'impegno. I ragazzi potrebbero raccontare quanti e quali dei loro sogni appartengono alla prima categoria, e invece quali pensano che riusciranno realisticamente a realizzare con lo studio e con l'impegno.
2. Per gioco i ragazzi potrebbero attribuirsi una diversa identità, che comporta, per forza di cose, sogni assai differenti, e raccontarli alla classe. La nuova identità va scelta fra i personaggi piú improbabili: eroi dei fumetti, personaggi dei cartoons, personaggi dello spettacolo, dello sport e quant'altro. Naturalmente i sogni dovranno avere un nesso preciso col personaggio: Leonardo può sognare di volare, ad esempio. Una giuria potrebbe votare i diversi sogni, aggiungendo un leggero sapore di sfida a quella che è piú che altro un'esibizione di straordinarie bugie inventate.

Il nome del barone

“ [...] il barone Lamberto e il maggiordomo Anselmo volano in Italia con il primo aereo e tornano a chiudersi nella villa sull'isola di San Giulio, a fare certi esperimenti. Passa del tempo e non sono più soli. Nelle soffitte della villa, ora, ci sono sei persone che giorno e notte ripetono il nome del barone:

- Lamberto, Lamberto, Lamberto...
- Lamberto, Lamberto, Lamberto.

Comincia la signorina Delfina, continua il signor Armando. Finisce il signor Giacomini, attacca la signora Zanzi. Poi tocca al signor Bergamini, quindi alla signora Merlo, ed ecco di nuovo il turno della signorina Delfina. Fanno un'ora a testa, di notte due ore.

- Lamberto, Lamberto, Lamberto...
- Lamberto, Lamberto, Lamberto.

Alla signorina Delfina, ogni tanto, viene da ridere. Prima di addormentarsi, pensa: «Che razza di lavoro! A che cosa mai potrà servire? I ricchi sono matti».

Gli altri cinque non ridono e non si fanno domande. Sono ben pagati, perché ricevono uno stipendio pari a quello del presidente della Repubblica, più vitto, alloggio e caramelle a piacere. Le caramelle sono per quando gli si secca la lingua. Di che cosa dovrebbero darsi pensiero?

- Lamberto, Lamberto, Lamberto... [...] ”

Istruzioni:

1. Un vecchio arabo aveva detto al barone che “l'uomo il cui nome è pronunciato resta in vita”. Nella storia di Rodari il barone Lamberto addirittura ringiovanisce. Nella realtà il significato del proverbio è un altro. I ragazzi possono provare a immaginare per quali imprese, per quali motivi particolari piacerebbe loro essere ricordati nei secoli a venire.
2. Si può pensare anche ad un gioco che comprenda una serie di foglietti bianchi e altri con sopra il nome di chi gioca. In caso di errore (ad es. una risposta sbagliata in un gioco di

CLASSI:

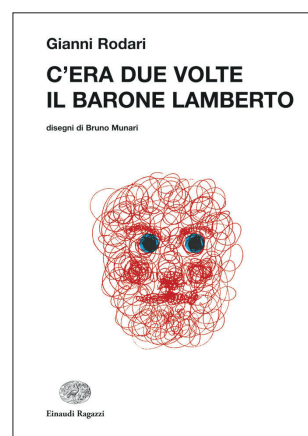
5^a primaria,
scuola secondaria
di primo grado

TEMA:

Imprese memorabili

TITOLO COLLEGATO:

C'era due volte
il barone Lamberto



domande e risposte), arbitro pesca un foglietto dal mazzo: se legge il nome del concorrente, questi resta in gioco, altrimenti è eliminato. I ragazzi si potrebbero dividere in squadre e il gioco comporterebbe anche la ricerca, da parte loro, delle domande per gli avversari, da pescare nelle materie più varie: attualità, sport, spettacolo, materie scolastiche, ecc. Ovviamente solo il portavoce della squadra che risponde rischierà l'eliminazione.