



Anna Fogarolo

LE CARTASTORIE

Percorsi di gioco per imparare a raccontare

*i*MATERIALI

Erickson

Attività

Cambiare il punto di vista

Esercitarsi a cambiare il punto di vista, la voce narrante, è un'attività di storytelling molto diffusa per supportare la creazione di storie: aiuta a comprendere il contesto, valutare i diversi personaggi, capire i loro stati d'animo. Comprendere la situazione della storia dal punto di vista di un altro personaggio, anche secondario, ci aiuta a costruire i personaggi stessi del nostro racconto e a entrare in empatia con loro. Questa attività, apparentemente complessa, può essere semplificata per i bambini della scuola primaria partendo da una storia che già conoscono, come Cappuccetto Rosso.

Una storia conosciuta da tutto il gruppo classe ci permette di stimolare un confronto per raccontare la stessa storia da punti di vista differenti; ad esempio, possiamo raccontare la storia dal punto di vista del Lupo: chissà cosa ha pensato quando ha visto Cappuccetto rosso per la prima volta! Cibo che cammina in arrivo? O dal punto di vista della nonna: che paura! O del cacciatore: ci vuole molto coraggio per affrontare il lupo.

Se lo ritenete opportuno potete proporre l'attività solo per la parte finale del racconto (scheda 1): cosa ha provato il lupo travestito da nonna? Cosa ha pensato il cacciatore alla vista del lupo così grosso e assonnato a causa dell'abbondante pasto?

Questa attività richiede molta capacità di immedesimazione, indispensabile per riuscire a raccontare un personaggio.

La storia di Cappuccetto Rosso

Prima di iniziare l'attività suggerisco un approfondimento a mio avviso molto interessante. Provate a esplorare quali e quante versioni della storia di Cappuccetto Rosso conoscono i vostri alunni: esistono versioni davvero cruente e altre adattate a un pubblico più giovane. Potreste scoprire che i bambini conoscono la storia di Cappuccetto Rosso ma che i finali sono in realtà diversi: analizzare i diversi finali con la classe (e se invece coincidono provate a presentare le diverse versioni sintetizzate di seguito) può aiutare a capire come cambia un racconto modificando il finale, come cambiano le sensazioni del protagonista ma anche degli altri personaggi.

Cappuccetto Rosso: i 4 finali più conosciuti.

1. *Versione di Charles Perrault*: il lupo mangia Cappuccetto Rosso e la nonna. Fine. Questa versione è la meno conosciuta dai bambini italiani: è molto cruen-

ta, vince il lupo e non viene data alcuna speranza a Cappuccetto Rosso e alla nonna. Perrault utilizza il finale tragico per dare una morale ai lettori: diffidate degli sconosciuti, sempre, perché potrebbe finire molto male!

2. *Versioni dei fratelli Grimm*: il cacciatore apre la pancia del lupo con un coltello, salva la nonna e Cappuccetto Rosso e inserisce delle pietre nella pancia del lupo. Il lupo si sveglia, prova a scappare e muore. La versione dei fratelli Grimm è la più conosciuta in assoluto: i buoni si salvano grazie al coraggioso cacciatore, mentre il lupo fa una bruttissima fine. Nella seconda versione proposta dai fratelli Grimm, Cappuccetto Rosso si imbatte in un altro lupo ma, aiutata dalla nonna, riesce a ucciderlo facendolo affogare in una vasca piena d'acqua.
3. Il cacciatore tramortisce il lupo, libera la nonna e Cappuccetto rosso. Il lupo scappa. Questa è la versione moderna della famosa storia, ripresa da più autori: non muore nessuno. Certo il lupo non ne esce vincitore, ma comunque sopravvive.
4. *Versione La finta nonna di Italo Calvino*: forse la versione meno conosciuta, non presenta un lupo ma un'orchessa. In questo caso la bambina non ha bisogno dell'aiuto del cacciatore, ma riesce da sola a risolvere la situazione e a salvarsi con estrema furbizia.

La storia di Cappuccetto Rosso, versione dei fratelli Grimm

C'era una volta una bella bambina; tutti le volevano bene, specialmente la nonna che non sapeva più che cosa regalarle. Una volta le regalò un cappuccetto di velluto rosso e, poiché le donava tanto ed ella non voleva portare altro, la chiamarono sempre Cappuccetto Rosso. Un giorno la mamma le disse: «Vieni, Cappuccetto Rosso, eccoti un cestino con una focaccia e una bottiglia di vino. Portali alla nonna; è debole e malata, così starà meglio. Sii gentile, salutala per me, ma stai attenta a non cadere altrimenti cadi, rompi la bottiglia e alla nonna non puoi portare più nulla».

La nonna di Cappuccetto Rosso abitava fuori, nel bosco, a una mezz'ora dal villaggio. Quando giunse nel bosco, Cappuccetto Rosso incontrò il lupo, ma non riconoscendolo non si spaventò.

«Buon giorno, Cappuccetto Rosso» disse il lupo. «Dove stai andando così presto di mattina?»

«Dalla nonna».

«Che cos'hai dentro al cestino?»

«Vino e focaccia per la nonna che è debole e vecchia; ieri abbiamo cotto il pane, mangiarlo le farà bene!»

«Dove abita tua nonna, Cappuccetto Rosso?»

«La sua casa è nel bosco, sotto le tre grosse querce: devo camminare per un quarto d'ora senza mai fermarmi!» disse Cappuccetto Rosso. Il lupo pensò fra sé: «Questa bimba mi sembra proprio un buon boccone prelibato, devo acchiapparla».

Così il lupo fece un pezzetto di strada con Cappuccetto Rosso, poi disse: «Guarda quanti bei fiori! E che bella giornata! E gli uccellini! Cappuccetto Rosso, perché, non ti guardi attorno? Te ne stai tutta seria come se andassi a scuola, mentre è così allegro nel bosco!».

Cappuccetto Rosso alzò gli occhi e quando vide i raggi del sole filtrare attraverso gli alberi, e i fiori, pensò: «Se porto alla nonna un mazzo di fiori, le farà piacere; è così presto, riuscirò sicuramente ad arrivare in tempo». E corse nel bosco in cerca di fiori. Quando ne aveva colto uno, credeva che più in là ce ne fosse uno ancora più bello, correva lì e così si addentrava sempre più nel bosco. Il lupo invece andò dritto alla casa della nonna e bussò alla porta.

«Chi è?»

«Cappuccetto Rosso. Ti porto un cestino con vino e focaccia; aprimi».

«Alza il saliscendi» gridò la nonna. «Io sono debole, non riesco a levarmi».

Il lupo alzò il saliscendi ed entrò, andò dritto al letto della nonna e la mangiò. Indossò i suoi abiti e la cuffia, e si stese sul letto tirandosi su le coperte.

Cappuccetto Rosso aveva girato in cerca di fiori e quando ne ebbe raccolti tanti che non ne poteva più portare, si ricordò della nonna e si mise in cammino. Quando arrivò si meravigliò che la porta fosse aperta, ed entrando nella stanza ebbe un'impressione così strana che pensò: «Oh Dio mio, che paura oggi! E dire che di solito sto così volentieri con la nonna!».

Si avvicinò al letto e scostò le coperte: la nonna era a letto con la cuffia abbassata sulla faccia e aveva un aspetto strano.

«Oh, nonna, che orecchie grandi!».

«Per sentirti meglio».

«Oh, nonna, che occhi grandi!».

«Per vederti meglio».

«Oh, nonna, che mani grandi!».

«Per afferrarti meglio».

«Ma, nonna, che brutta bocca hai!».

«Per mangiarti meglio!».

E come ebbe detto queste parole, il lupo balzò dal letto e ingoiò la povera Cappuccetto Rosso.

Sazio, il lupo si rimise a letto, s'addormentò e iniziò a russare sonoramente.

In quel momento passò davanti alla casa della nonna il cacciatore che pensò: «Come russa la nonna! Devo andare a vedere se sta bene». Entrò nella stanza e avvicinandosi al letto vide il lupo. Stava per ucciderlo con il fucile quando gli venne in mente che forse il lupo aveva mangiato la nonna; poteva ancora salvarla. Così non sparò, ma prese un paio di forbici e tagliò la pancia del lupo addormentato. Dopo un paio di forbiciate vide brillare il Cappuccetto Rosso, e dopo altre due la bambina saltò fuori gridando: «Che paura ho avuto! Era così buio nella pancia del lupo!». Poi venne fuori anche la nonna ancora viva. Cappuccetto Rosso prese delle grosse pietre per riempire il ventre del lupo e cucì il taglio. Quando il lupo si svegliò provò a scappare, ma le pietre erano talmente pesanti che subito cadde a terra e morì.

Il cacciatore, la nonna e Cappuccetto Rosso ora erano felici e contenti. Il cacciatore prese la pelliccia del lupo, la nonna riuscì finalmente a mangiare la focaccia e a bere il vino, e Cappuccetto Rosso pensò: «Mai più correrò da sola nel bosco, soprattutto quando la mamma lo proibisce!».

Cosa sarebbe successo se...

Le storie possono essere cambiate, manipolate, rese più o meno divertenti, e lo si può fare in gruppo o singolarmente. Partendo da una favola, o da un film,

possiamo cambiare un dettaglio e provare a sviluppare la storia seguendo queste nuove direttive. Ad esempio: cosa sarebbe successo a Cappuccetto Rosso se il lupo fosse stato vegetariano? Un piccolo cambiamento può trasformare l'intero racconto.

Questo esercizio non è affatto semplice, per questo motivo di seguito propongo due versioni: una per le classi prima e seconda della scuola primaria e una per i bambini più grandi, ragazzi e adulti.

Versione semplice

L'attività del «cosa sarebbe successo se...» può essere proposta anche ai bambini di prima e seconda primaria, a condizione di fornire una guida per permettere a tutti di riuscire a immaginare una storia diversa. Ad esempio, nel caso di Cappuccetto Rosso sarà l'insegnante a suggerire il dettaglio che può trasformare la storia, il lupo vegetariano, mentre i bambini dovranno raccontare una nuova storia ma partendo da quella modifica.

L'attività prevede una prima lettura e analisi della favola classica per poi proporre ai bambini di trasformare la storia oralmente e poi di fare un disegno; le schede 2-6 forniscono alcuni spunti. In un secondo momento i bambini possono proporre in autonomia altri «cosa sarebbe successo se...».

Versione complessa

I bambini più grandi possono scegliere tre storie, o film, per poi modificarle con il «cosa sarebbe successo se...» (scheda 7). In questo caso l'attività è in un primo momento individuale e poi coinvolge il gruppo classe: una volta trasformata la storia, i compagni dovranno indovinare qual era il film, il libro o il racconto di partenza. Oltre a stimolare la fantasia e la costruzione di storie, questa attività permette di conoscere i gusti dei compagni e di scoprire nuove storie.

Impariamo con le storie

Dopo almeno una sessione con il gioco delle cartastorie, si possono utilizzare le schede 8-23 per consolidare alcuni apprendimenti relativi ad argomenti già affrontati, in particolare:

- la descrizione dei personaggi e dell'ambiente (schede 8-10);
- l'uso degli aggettivi (schede 11-13);
- la struttura e il titolo della storia (schede 14-17);
- i dialoghi (schede 18-19);
- i connettivi (scheda 20);
- i tempi verbali (scheda 21);
- la punteggiatura e le rime (schede 22 e 23).

Il gioco delle cartastorie non presenta, volutamente, illustrazioni, così che ogni giocatore possa immaginarsi i protagonisti e l'ambiente della storia e compiere ulteriori approfondimenti esercitandosi con il testo descrittivo. I giocatori possono immaginarsi l'ambientazione, la fattoria o il castello, e i protagonisti della storia e dargli più spessore ideando dettagli e aspetti come suoni, colori, profumi.

IO C'ERO!

Dopo aver ascoltato la storia di Cappuccetto Rosso prova a raccontare il finale della storia in prima persona singolare, immaginando di essere uno dei 4 personaggi proposti.

Ad esempio: «Sono arrivata a casa della nonna. La porta è aperta, ma c'è poca luce e sono molto spaventata!».

Cappuccetto Rosso

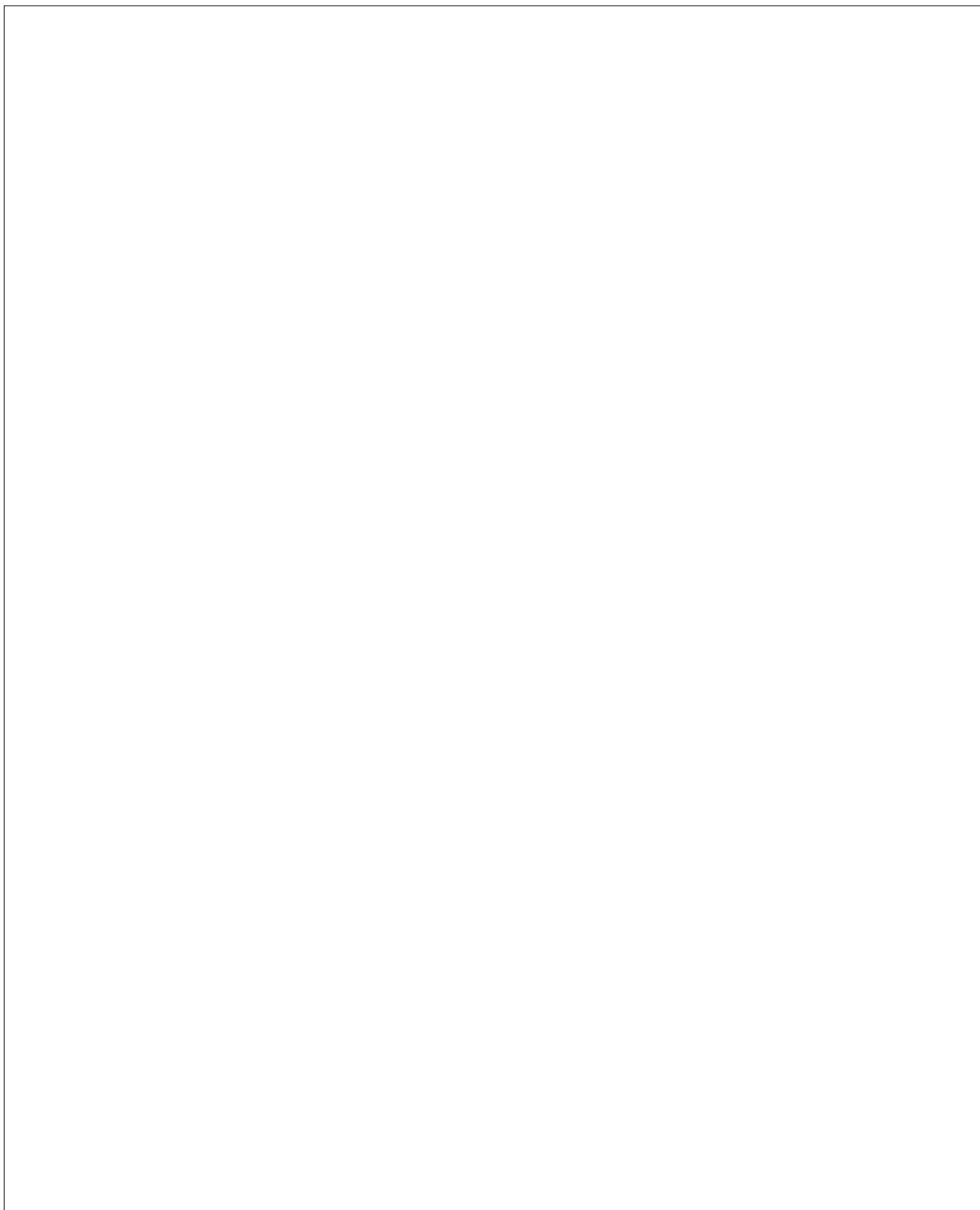
Lupo

Cacciatore

Nonna

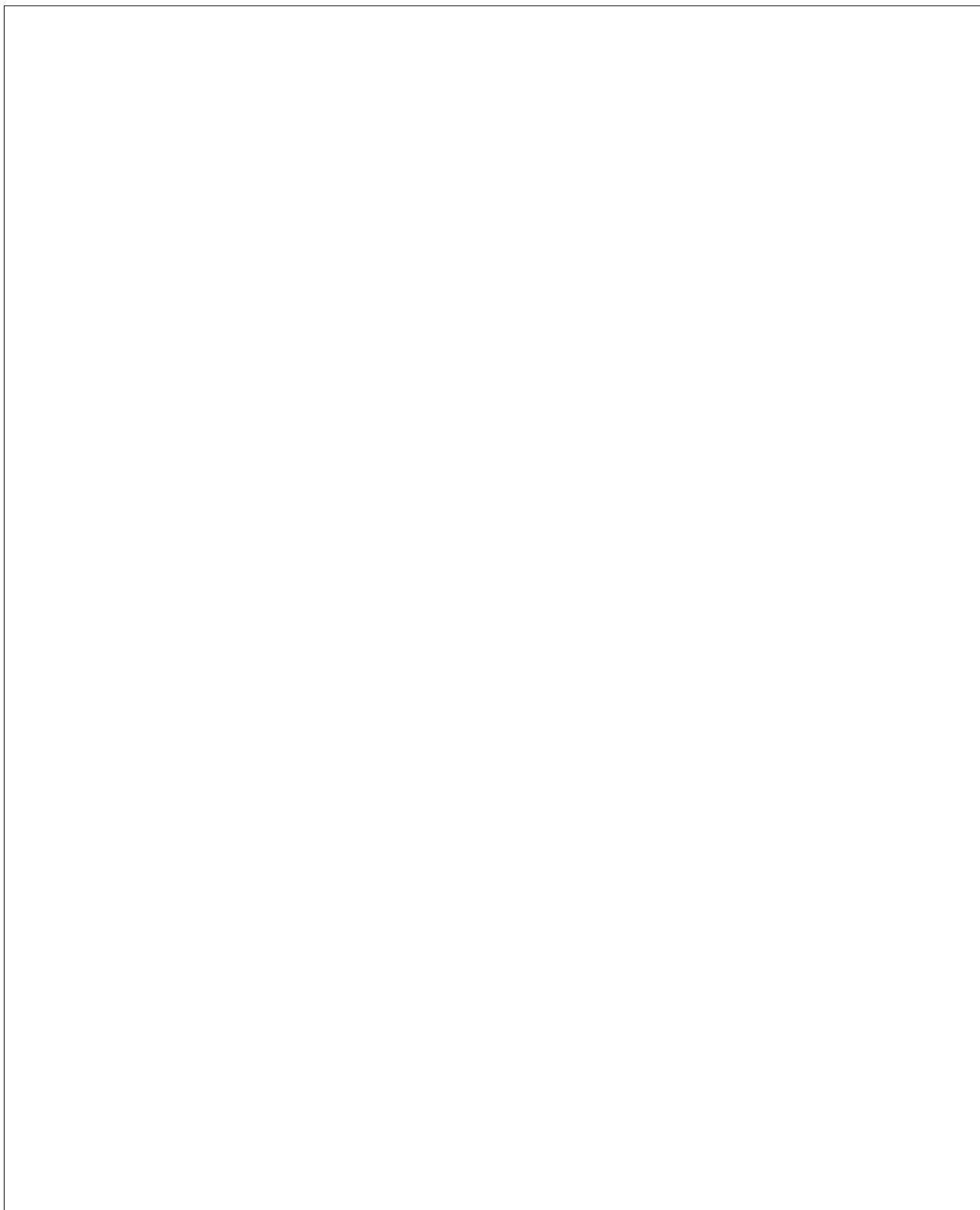
COSA SAREBBE SUCCESSO SE IL LUPO...

Cosa sarebbe successo se il lupo della favola di Cappuccetto Rosso fosse stato vegetariano?
Prova a disegnarlo.



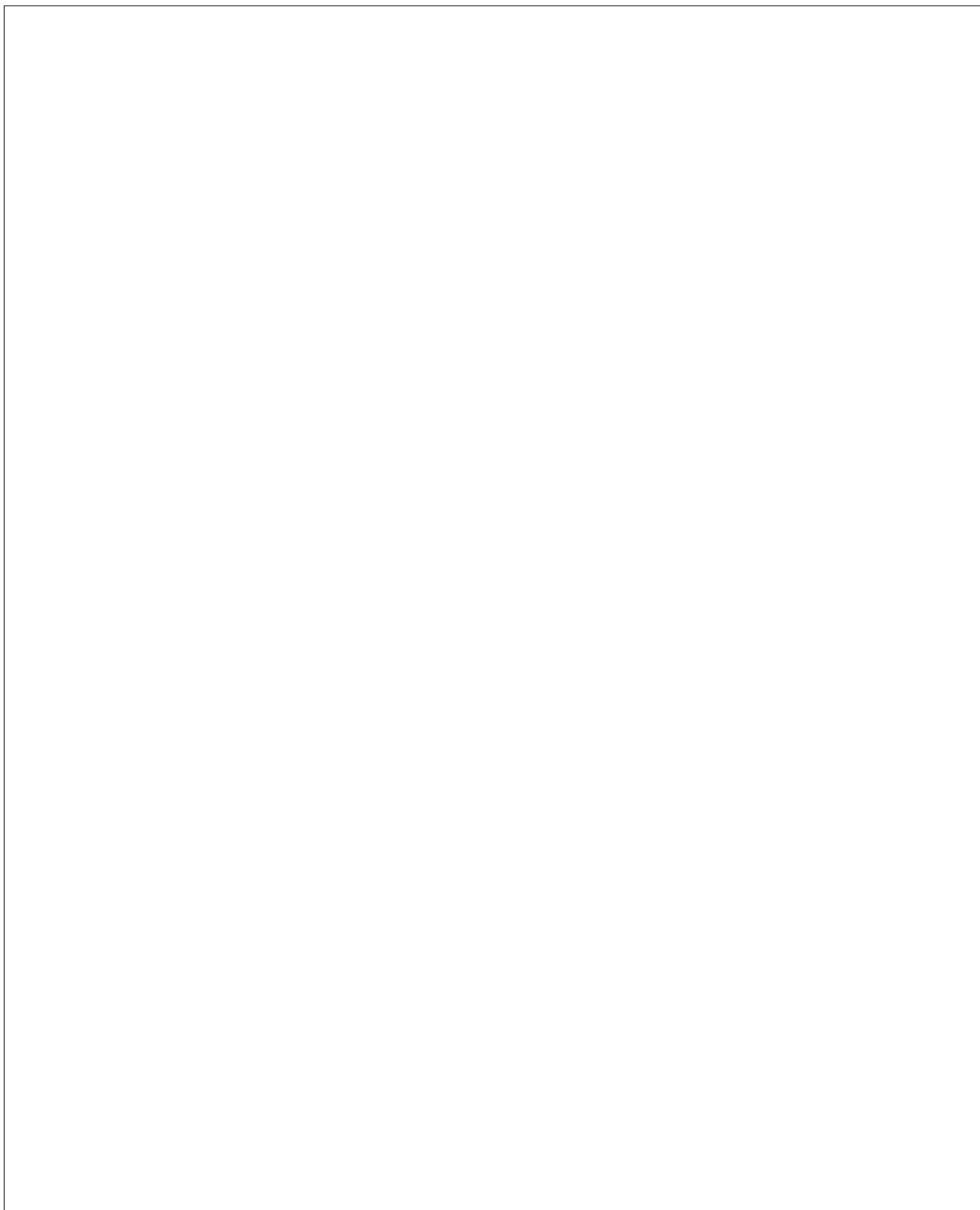
COSA SAREBBE SUCCESSO SE CENERENTOLA...

Cosa sarebbe successo se Cenerentola avesse indossato gli stivali da pioggia?
Prova a disegnarlo.



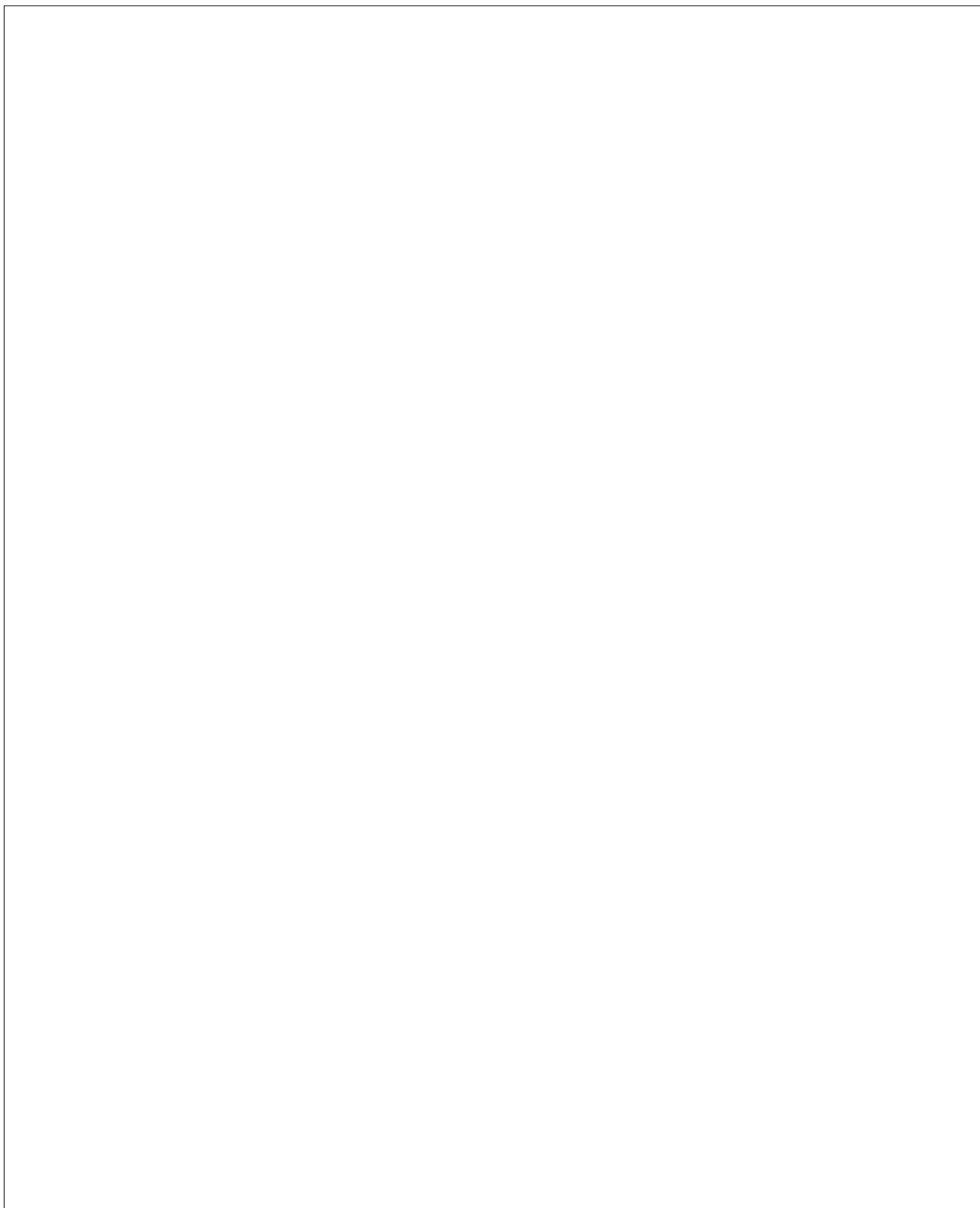
COSA SAREBBE SUCCESSO SE IL PORCELLINO...

Cosa sarebbe successo se il primo porcellino fosse stato allergico al fieno?
Prova a disegnarlo.



COSA SAREBBE SUCCESSO SE BIANCANEVE...

Cosa sarebbe successo se Biancaneve avesse incontrato dei giganti?
Prova a disegnarlo.



I PIRATI

VIA

C'era una volta un'isola deserta
C'era una volta una nave rossa
C'era una volta una barca in mezzo al mare
C'era una volta un vecchio paese di pescatori
C'era una volta un porto chiassoso
C'era una volta un nero vascello

Il protagonista

dove viveva un malvagio pirata
dove abitava un pericoloso fantasma
dove lavorava un saggio capitano
dove si affaccendava un magro marinaio
dove regnava un pirata molto coraggioso
dove si nascondeva un pirata distratto

Nome protagonista

di nome Barba Piatta
chiamato il Supremo
chiamato Smilzo, anche se era molto grosso,
di nome Marco, ma che tutti chiamavano Senza Gamba
conosciuto come il Terrore dei Mari
detto il Genio Arrogante

Altre caratteristiche del protagonista

che custodiva gelosamente tanti tesori.
che odiava i pesci, e nessuno sapeva il perché.
che era ricco, così ricco da non dover fare più nulla.
che soffriva di nostalgia: voleva tornare a casa.
che era sempre arrabbiatissimo con chiunque osasse rivolgergli la parola.
che aveva paura degli uccelli: ogni batter d'ali lo terrorizzava.

Problema

Quando si annoiava mangiava così tanto da non riuscire più a camminare.
Il suo più grande desiderio era aprire un'osteria.
Oramai non lo sopportava più nessuno, tanto era diventato scorbutico.
Lui voleva conquistare tutti i tesori del mondo.
Il suo segreto era ascoltare: anche i pesci raccontano storie di tesori.
Aveva deciso di mettersi in affari: voleva fare la guida turistica.

Secondo personaggio

Un giorno incontrò un pappagallo molto agitato
Un giorno pescò un pesce parlante
Un giorno vide un delfino, un grande grosso delfino rosa

Un giorno incontrò una scimmia, una fastidiosa scimmia col cappello
Un giorno si accorse di avere compagnia: c'era un ragno nei suoi stivali
Un giorno trovò un gatto, i gatti mangiano i topi e tenerlo gli sembrò una buona idea

Specifiche secondo personaggio

che amava rubare ogni singola moneta, senza ritegno.
che amava dire parolacce, ogni minuto del giorno.
che senza alcun invito si mise a bere il suo whisky.
che dormiva sempre, anche mentre mangiava.
che decise di attirare la sua attenzione gettandolo in acqua.
che si divertiva a raccontare barzellette, orribili barzellette.

Domanda, richiesta di aiuto

Lui esclamò: «Se non la smetti ti cucino nella zuppa».
Lui gli gridò: «Bastaaaa! Ti ordino di fermarti!».
Lui decise di essere gentile: «Possiamo diventare ottimi amici, se mi ascolti».
Lui gli disse: «Se mi aiuti ti risparmio la vita».
Lui lo minacciò: «Ti butto nel mare se non inizi a cantare».
Lui senza speranza sospirò: «Possibile che capitino tutte a me?».

Soluzione

Così decise di lasciare perdere e si mise a cucire il cappello
Iniziò a pescare sotto al sole, e alla fine si scottò
Andò a cercare il tesoro da solo. Meglio soli che mal accompagnati
Cascò in acqua dalla fretta, ma nessuno se ne accorse
Si rimise a studiare la mappa, senza successo
Così scavò 1000 buche, borbottando tutto il tempo

Effetti soluzione

ma oramai era buio, e di notte è inutile lavorare
ma il mare diventò nero: una tempesta!
ma si perse e chiese aiuto a squarciagola
e decise di cambiare lavoro: questo era troppo faticoso
e decise di farlo domani, ora voleva solo darsi al ricamo
ma il mare non perdona: un'onda lo bagnò dai capelli ai piedi

Fine

alla fine si arrese e riprese a dormire.
così scrisse una lettera al giornale: cercasi assistente serio.
stanco, si convinse che era ora di cambiare vita: voleva diventare un pompiere.
d'un tratto si mise a singhiozzare: sembrava matto. Un dottore lo portò in ospedale.
così scappò con il circo.
e una tempesta lo scaraventò di nuovo in mare, così si arrese alla natura.

VIA		●	VIA		●	VIA		●
	C'era una volta un'isola deserta	A		C'era una volta una nave rossa	A		C'era una volta una barca in mezzo al mare	A
●	A	1	●	A	1	●	A	1
VIA		●	VIA		●	VIA		●
	C'era una volta un vecchio paese di pescatori	A		C'era una volta un porto chiassoso	A		C'era una volta un nero vascello	A
●	A	1	●	A	1	●	A	1
2	A	●	2	A	●	2	A	●
A	dove viveva un malvagio pirata	B D	A	dove abitava un pericoloso fantasma	B D	A	dove lavorava un saggio capitano	B D
●	B D	2	●	B D	2	●	B D	2
2	A	●	2	A	●	2	A	●
A	dove si affacciava un magro marinaio	B D	A	dove regnava un pirata molto coraggioso	B D	A	dove si nascondeva un pirata distratto	B D
●	B D	2	●	B D	2	●	B D	2

I PIRATI

1

Inizio

© 2020 Erickson

I PIRATI

2

Protagonista

© 2020 Erickson

3	B		3	B		3	B	
	B	di nome Barba Piatta		B	chiamato il Supremo		B	chiamato Smilzo, anche se era molto grosso
3	B		3	B		3	B	
	B	di nome Marco, ma che tutti chiamavano Senza Gamba		B	conosciuto come il Terrore dei Mari		B	detto il Genio Arrogante
4	C		4	C		4	C	
	C	che custodiva gelosamente tanti tesori.		C	che odiava i pesci, e nessuno sapeva il perché.		C	che era ricco, così ricco da non dover fare più nulla.
4	C		4	C		4	C	
	C	che soffriva di nostalgia: voleva tornare a casa.		C	che era sempre arrabbiatissimo con chiunque osasse rivolgergli la parola.		C	che aveva paura degli uccelli: ogni batter d'ali lo terrorizzava.
4	D		4	D		4	D	
	D			D			D	

I PIRATI

3

Nome
protagonista

© 2020 Erickson

I PIRATI

4

Caratteristiche
protagonista

© 2020 Erickson

5	D	●	5	D	●	5	D	●	
D	Quando si annoiava mangiava così tanto da non riuscire più a camminare.	E	F	D	Il suo più grande desiderio era aprire un'osteria.	E	F	D	E
●	E	F	5	●	E	F	5	●	E
5	D	●	5	D	●	5	D	●	
D	Lui voleva conquistare tutti i tesori del mondo.	E	F	D	Il suo segreto era ascoltare: anche i pesci raccontano storie di tesori.	E	F	D	E
●	E	F	5	●	E	F	5	●	E
6	E	●●	6	E	●●	6	E	●●	
E	Un giorno incontrò un pappagallo molto agitato	G	H	E	Un giorno pescò un pesce parlante	G	H	E	G
●●	G	H	6	●●	G	H	6	●●	G
6	E	●●	6	E	●●	6	E	●●	
E	Un giorno incontrò una scimmia, una fastidiosa scimmia col cappello	G	H	E	Un giorno si accorse di avere compagnia: c'era un ragno nei suoi stivali	G	H	E	G
●●	G	H	6	●●	G	H	6	●●	G

I PIRATI

5

Problema

© 2020 Erickson

I PIRATI

6

Secondo
personaggio

© 2020 Erickson

7	H	●●	7	H	●●	7	H	●●
H	che amava rubare ogni singola moneta, senza ritegno.	G	H	che amava dire parolacce, ogni minuto del giorno.	G	H	che senza alcun invito si mise a bere il suo whisky.	G
●●	G	7	●●	G	7	●●	G	7
7	H	●●	7	H	●●	7	H	●●
H	che dormiva sempre, anche mentre mangiava.	G	H	che decise di attirare la sua attenzione gettandolo in acqua.	G	H	che si divertiva a raccontare barzellette, orribili barzellette.	G
●●	G	7	●●	G	7	●●	G	7
8	G	●●	8	G	●●	8	G	●●
G	Lui esclamò: «Se non la smetti ti cucino nella zuppa».	F	G	Lui gli gridò: «Bastaaaa! Ti ordino di fermarti!».	F	G	Lui decise di essere gentile: «Possiamo diventare ottimi amici, se mi ascolti».	F
●●	F	8	●●	F	8	●●	F	8
8	G	●●	8	G	●●	8	G	●●
G	Lui gli disse: «Se mi aiuti ti risparmio la vita».	F	G	Lui lo minacciò: «Ti butto nel mare se non inizi a cantare».	F	G	Lui senza speranza sospirò: «Possibile che capitino tutte a me?».	F
●●	F	8	●●	F	8	●●	F	8

I PIRATI

7

Caratteristiche
secondo
personaggio

© 2020 Erickson

I PIRATI

7

Caratteristiche
secondo
personaggio

© 2020 Erickson

I PIRATI

7

Caratteristiche
secondo
personaggio

© 2020 Erickson

I PIRATI

7

Caratteristiche
secondo
personaggio

© 2020 Erickson

I PIRATI

7

Caratteristiche
secondo
personaggio

© 2020 Erickson

I PIRATI

7

Caratteristiche
secondo
personaggio

© 2020 Erickson

I PIRATI

8

Domanda/richiesta

© 2020 Erickson

9	F	●	9	F	●	9	F	●
<p>Così decise di lasciar perdere e si mise a cucire il cappello</p>			<p>Iniziò a pescare sotto al sole, e alla fine si scottò</p>			<p>Andò a cercare il tesoro da solo. Meglio soli che mal accompagnati</p>		
●		I	J	9	●			
9	F	●	9	F	●	9	F	●
<p>Cascò in acqua dalla fretta, ma nessuno se ne accorse</p>			<p>Si rimise a studiare la mappa, senza successo</p>			<p>Così scavò 1000 buche, borbottando tutto il tempo</p>		
●		I	J	9	●			
10		I	●	10				
<p>ma oramai era buio, e di notte è inutile lavorare</p>			<p>ma il mare diventò nero: una tempesta!</p>			<p>ma si perse e chiese aiuto a squarciagola</p>		
●		J	10	●				
10		I	●	10				
<p>e decise di cambiare lavoro: questo era troppo faticoso</p>			<p>e decise di farlo domani, ora voleva solo darsi al ricamo</p>			<p>ma il mare non perdona: un'onda lo bagnò dai capelli ai piedi</p>		
●		J	10	●				

I PIRATI

9

Soluzione
problema

© 2020 Erickson

I PIRATI

10

Effetti soluzione

© 2020 Erickson



www.erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata,
se non previa autorizzazione dell'Editore.
È consentita la fotocopiatura delle schede operative contrassegnate dal simbolo
del © copyright, a esclusivo uso didattico interno.