



Work discussion **A**pproach in primary schools
Teachers observe **CH**ildren

Erasmus+ KA2 Partenariati Strategici

NOTE SU GIANNI RODARI E LA GRAMMATICA DELLA FANTASIA

a cura di



GIANNI RODARI

Gianni Rodari è stato uno scrittore e giornalista italiano, specializzato in letteratura per l'infanzia.

Ha iniziato a lavorare come insegnante in una scuola elementare. Durante la Seconda Guerra Mondiale, però, decise di lavorare come giornalista per il quotidiano "L'Unità". E' stato allora che ha scritto i suoi primi racconti per bambini.

Dopo il 1950, si dedica alla scrittura di libri per bambini tradotti successivamente in molte lingue, anche se pochissimi in inglese. Le sue opere più famose sono: "Cipollino", "Il libro delle filastrocche", "La freccia azzurra", "Gip nel Televisore"...

Per il suo lungo contributo come scrittore per bambini, nel 1970 riceve il **Premio Hans Christian Andersen** e viene considerato il più importante autore per l'infanzia del ventesimo secolo in Italia. Questo premio biennale della letteratura è il più alto riconoscimento per qualsiasi scrittore di libri per bambini.

Rodari è conosciutissimo anche per aver scritto *Il Romanzo di Cipollino*. Questo racconto è diventato tanto popolare da essere rappresentato nel 1973 in Unione Sovietica con un balletto con musiche composte da Karen Khachaturian e con la coreografia di Genrik Alexandrovich Maiovov. Cipollino si ribella all'ingiusto trattamento riservato ai suoi concittadini vegetali da parte della famiglia reale (Il Principe Limone e l'eccessivamente superbo Pomodoro) nel Regno del Giardino. Il tema principale è la "lotta tra il potere e il sottoproletariato, del bene contro il male" e "l'importanza dell'amicizia di fronte alle difficoltà".

Gianni Rodari non solo è stato l'autore di molti amati libri per bambini. E' stato anche un educatore e un attivista che ha veramente capito il potere della vita immaginativa. Ne **La Grammatica della Fantasia**, Rodari ci fornisce numerose e meravigliose tecniche per creare le storie e ne parla nell'ambito dell'immaginazione, delle fiabe, dei racconti popolari, delle storie per bambini, dello sviluppo cognitivo e dell'educazione compassionevole. Gianni Rodari è stato uno dei fondatori di un approccio educativo innovativo, iniziato a Reggio Emilia e sempre più diffuso in tanti altri paesi.

La Grammatica della Fantasia: Introduzione all'Arte di Inventare Storie (1973)

“Con le storie e i procedimenti fantastici per produrle noi aiutiamo i bambini a entrare nella realtà dalla finestra, anziché dalla porta; è più divertente: dunque è più utile”

Secondo Rodari, le storie si trovano nelle connessioni tra oggetti o concetti che appartengono a mondi completamente diversi e apparentemente non hanno nulla a che fare l'uno con l'altro.

Questa idea la si trova al centro della seguente attività: l'insegnante chiede a due bambini di scrivere ciascuno di loro una parola (nome) sui due lati di una lavagna. Si può dare libertà di scelta oppure orientare i bambini a scrivere nomi animati da un lato e nomi inanimati dall'altro. Questa operazione può essere ripetuta finché non si creano due liste di parole alla lavagna. L'insegnante quindi invita gli alunni a inventare una storia con due parole, una da ciascuna lista. È importante incoraggiare gli studenti ad essere avventurosi e trovare connessioni in combinazioni apparentemente assurde. Un modo per farlo è trovare connessioni tra queste parole attraverso le preposizioni. Se, ad esempio, le due parole sono "pollo" e "armadietto", l'insegnante potrebbe scrivere alla lavagna le seguenti connessioni: il pollo sull'armadietto; il pollo nell'armadietto; il pollo sotto l'armadietto; l'armadietto del pollo, ecc. Un modo per guidare i bambini attraverso la costruzione di una trama è suggerire di dividere la storia in tre parti: nella prima succede qualcosa di bello al pollo e all'armadietto, poi succede qualcosa di brutto, ma alla fine tutto si risolve bene quando accade un'altra cosa bella.

Perché tutto ciò ci piace tanto? Rodari era simpatico, intelligente e capiva profondamente i bambini. Ha confezionato questo libro con idee, giochi, storie, pensieri sparsi e serie buffonerie.

Nella sua prefazione, Rodari scrive:

"Io spero che il libretto possa essere ugualmente utile a chi crede nella necessità che l'immaginazione abbia il suo posto nell'educazione; a chi ha fiducia nella creatività infantile; a chi sa quale valore di liberazione possa avere la parola. <<Tutti gli usi della parola a tutti>> mi sembra un buon motto, dal bel suono democratico. Non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo".

E successivamente aggiunge:

"Nelle nostre scuole, generalmente parlando, si ride troppo poco. L'idea che l'educazione della mente debba essere una cosa tetra è tra le più difficili da combattere".

Crea il binomio fantastico, prendendo due soggetti non collegati tra loro per inventare una storia. Quando era un insegnante, chiedeva ad un bambino di scrivere una parola su un lato della lavagna e ad un altro bambino di scriverne un'altra sul lato opposto. Quindi, a partire da queste due parole avrebbero creato una storia. Rodari parla anche della logica della storia: per esempio, un personaggio di legno deve fare attenzione al fuoco.

In questo libro si possono trovare giochi bellissimi, come ad esempio in "Cappuccetto Rosso in elicottero". Prendi una storia conosciuta e aggiungi un elemento diverso, poi guarda cosa succede. Oppure in "Insalata di fiabe" in cui i personaggi di una fiaba incontrano quelli di un'altra fiaba.

Ci sono stati momenti nella sua vita in cui è stato anche burattinaio. Ecco cosa diceva sui burattini:

"Il vero linguaggio dei burattini e delle marionette è nel loro movimento. Non sono fatti per lunghi monologhi o dialoghi. Se Amleto recita il suo monologo in una rappresentazione con i burattini, deve esserci per lo meno un diavolo che di volta in volta cerca di rubare il teschio e di sostituirlo con un pomodoro. D'altra parte, un singolo burattino può reggere un dialogo per ore con il suo pubblico di bambini senza stancarli, se sa come farlo".

Ne **La Grammatica della Fantasia**, scritta in un linguaggio meraviglioso, accessibile e poetico, un insegnante desideroso di imparare ad aiutare i suoi alunni a creare storie vi trova tutti gli strumenti di cui ha bisogno.

Giocare con il linguaggio è qualcosa che viene facile ad alcuni di noi. Sembra un regalo, come l'intonazione perfetta. Ma Gianni Rodari ci mostra come invitare anche gli altri a giocare con il linguaggio. Lo ha fatto alla Scuola di Reggio Emilia dove ha tenuto una serie di conferenze nel 1972. In questo libro ci racconta alcune delle storie che ha inventato, ma cosa molto più importante ci mostra il processo per inventare storie, da soli, in un gruppo oppure dando ai bambini gli strumenti utili affinché possano farlo anche loro. Le loro storie sono perfette e hanno una qualità che affascina sia gli adulti che gli altri bambini.

Le scuole relegano l'immaginazione in un angolo molto piccolo, valorizzando molto di più la memoria e l'attenzione. Questo libro, invece, ci conduce nell'immaginazione. Ci mostra come possiamo aiutare i bambini a usare le loro immagini - immagini che, nella loro mente, hanno importanza e significato - e a creare con esse meravigliose storie.

Rodari ci parla così di "binomio fantastico", cioè della capacità della mente di creare una connessione, una storia che sia soddisfacente a partire da due parole che normalmente non sono collegate tra loro, ad esempio tram e frigorifero. Anche i bambini possono farlo, come ci mostra nel libro con storie come "luce e scarpe" e "cane e armadio". Cosa farebbero i bambini della tua classe se si trovassero di fronte a queste coppie di parole?

E allora ci parla di ipotesi: Cosa succederebbe se un leone camminasse in una stazione di polizia? E se in *Insalata di fiabe* Cenerentola si imbattesse in Pollicinino lungo la strada che la porta ad incontrare il lupo?

Quello che ritroviamo ne **La Grammatica della Fantasia** è una mappa all'interno di un mondo trascurato nella maggior parte delle scuole, ma non nei letti delle case "accudenti" quando è ora di andare a dormire. Ritroviamo insieme la magia e la logica della storia. I popoli hanno inventato storie per tante ragioni e ne hanno bisogno tanto quanto si ha bisogno di mangiare e bere. Quando la scuola evita le fiabe, non ci fornisce gli strumenti per essere umani.

Quando Rodari ci aiuta a vedere i collegamenti tra scienza, matematica e storia, ci aiuta a ricomporre le nostre vite. Quando ci aiuta a vedere come l'educazione e l'arte si incontrano, ci aiuta a fare bene il nostro lavoro.

Da *La Grammatica della Fantasia*

IL SASSO NELLO STAGNO

Rodari paragona la parola a un sasso gettato nello stagno. Come esso, una parola “gettata nella mente a caso” produce onde, ovvero provoca una serie infinita di reazioni a catena, che coinvolgono l’esperienza, la memoria, la fantasia e l’inconscio poiché la mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma la co-crea. Ad esempio: la parola “sasso” richiama tutte le parole che iniziano per “s”, quelle che fanno rima con “asso”, e molte altre ancora. Ma a Rodari ricorda anche il *Santuario di Santa Caterina del Sasso* e l’amico con cui lo ha visitato. Il suo flusso di pensieri continua, come il sasso che affonda, e Rodari ricorda l’amico, la sua vita, le esperienze insieme. Questo dimostra come “una parola qualunque, scelta a caso, possa funzionare come **parola magica** per disseppellire campi della memoria che giacevano sotto la polvere del tempo”. Dato che qui si parla di creare storie per e con i bambini, questo ci interessa non tanto come spunto per scrivere racconti sulle nostre memorie, ma come dimostrazione del **“tema fantastico” che può nascere da una sola parola quando la lasciamo libera di definire accostamenti strani**. Rodari fa l’esempio di “mattone”, che porta con sé “canzone”, e costruisce una storiella assurda ma ben formata su queste parole, collegate tra loro da accostamenti istintivi, e non dalla logica. In modo quasi inconscio, in questa storiella si infilano immagini che arrivano da altre rime (“mattone”-“prigione”), e suggestioni letterarie di letture antiche e recenti. Poi Rodari prende la parola “sasso” e ci costruisce degli **acronimi che formano una frase di senso compiuto**.

S - Sulla

A - Altalena

S - Saltano

S - Sette

O - Oche

Da questa frase, da questa immagine, è possibile creare una storia e Rodari ammette di aver usato più volte questo metodo per trovare ispirazione. Incoraggia a utilizzare questo metodo perché è a servizio dei bambini: non si serve di loro per misurare quello che sanno, bensì li aiuta a immaginare.

LA PAROLA “CIAO”

Dopo che Rodari aveva illustrato il metodo dell'acronimo a Reggio Emilia, una delle maestre presenti al corso ha chiesto ai suoi alunni di usarlo per inventare una storia partendo dalla parola “ciao”. Un bambino di cinque anni crea una storia in cui il protagonista si ammala perché riesce a dire solo parole cattive, finché non trova la bella parolina “ciao” che lo fa diventare buono.

Durante il racconto in classe, il riferimento alle parole “cattive” innesca nei bambini quella che Rodari chiama “comicità escrementizia” e iniziano a elencare tutte le parolacce che conoscono. Per loro si tratta di un gioco delle associazioni che viaggia su quella che Jakobson chiama “**asse della selezione**”, **ovvero l'asse che collega parole vicine per significato**.

I bambini intervengono anche in un altro punto della storia, quello in cui viene menzionata la visita dal medico. Qui si sbizzarriscono a trovare le indicazioni più strane (“guarda in dentro”), in un gioco che è già teatro, “è l'unità minima della drammatizzazione”.

La cosa interessante per Rodari è che, nel creare la sua storia, il bambino non si è concentrato sul significato o il suono di “ciao”, ma sull'identità di “ciao” come parola e ha costruito su quello, individuando e contrapponendo “parole brutte” e “parole belle”, “parole corte” e “parole lunghe”.

Quando parla della lunghezza delle parole, il bambino la indica con le due mani, riprendendo l'azione di una pubblicità del tempo. Rodari legge quest'azione come un atto di appropriazione, che parte dalla televisione e si trasforma in scintilla di creatività.

Le parole brutte della storia non sono solo parolacce, ma anche “uffa” e “arrangiati”. Complici i valori della scuola reggiana non repressiva, il bambino ha capito da solo che sono negative, perché allontanano gli altri. “A questo risultato è arrivata la mente reagendo alle sue stesse immagini, giudicandole, governando le loro associazioni con il contributo di tutta la piccola comunità in azione”.

“LUCE” E “SCARPE”

Rodari riporta la storia inventata da un gruppo di bambini di cinque anni: un bambino ruba le scarpe al padre e per punizione viene attaccato alla luce, finendo per trasformarsi in una lampada che si spegne solo se le si tolgono le scarpe. In questa storia Rodari nota varie

cose: i **significati psicologici** legati alla figura del padre, il gioco infantile del mettersi le scarpe di un genitore che permette ai bambini di calarsi in un'altra identità, ma soprattutto l'immagine del bambino come una lampada accesa perché è *attaccato* alla corrente. Secondo Rodari, questa analogia non si è rivelata immediatamente, ma è scaturita sull'asse della "selezione verbale", dall'eco generato dalla parola "attaccato". "L'analogia verbale e la rima non pronunciata hanno fatto scattare l'analogia dell'immagine visiva" in un lavoro di "**condensazione delle immagini**" che Freud ha descritto studiando i processi creativi del sogno.

In questo caso il narratore principale è il detonatore di un'esplosione che coinvolge tutti ("amplificazione") e tutti gli altri bambini partecipano a trovare **variazioni sul tema per analogia** (il padre prova a "spegnere" il figlio girando la testa, schiacciando il naso, ...). I bambini cercano spunti osservando i corpi degli altri bambini, il presente interviene nella storia. I gesti sono elencati in rima baciata, hanno un ritmo.

La soluzione finale, in quanto conclusione logica, rompe il sogno: il papà toglie le scarpe al bambino che si spegne. C'era un elemento magico (le scarpe) che ha innescato la situazione e basta eliminarlo per far tornare tutto come prima. I bambini scoprono la **reversibilità** come metafora, non ancora come concetto.

Come ultima cosa, Rodari nota come la storia incarna dei valori tradizionali, poiché racconta di una disubbidienza punita, e conclude notando come in questo breve racconto trovano spazio l'inconscio con i suoi conflitti, l'esperienza, la memoria, l'ideologia, la parola in tutte le sue funzioni. (Esattamente come diceva parlando del sasso nel secondo capitolo).

L'ERRORE CREATIVO

Un'altra cosa che può far spiccare il volo alla fantasia è l'**errore ortografico** e le storie che nascono in questo modo possono avere risvolti comici (la "Lapponia" si trasforma nel succoso paese di "Lamponia", il "Lago" di Garda diventa "l'ago" di Garda), ma anche istruttivi (come dimostra la storia sull' "Itaglia" contenuta nel *Libro degli errori*).

Molti degli errori che i bambini fanno sono creazioni autonome, ispirate da associazione fonetica o semantica, che a loro servono per **assimilare una realtà sconosciuta**. Ecco così che la "pasticchina" diventa una "mastichina".

In ogni errore giace la possibilità di una storia. Ad esempio, scrivere “casa” con due “s” offre l’occasione di inventarsi una storia su un uomo che vive in una “cassa”. Da un’unica parola si possono ricavare molti errori, cioè molte storie. **Sbagliando s’inventa**. Inoltre, ridere degli errori è il primo modo per distaccarsene.

Lo sfruttamento dell’errore, volontario o involontario, è un caso interessante e sottile dell’ormai noto *binomio fantastico*. Il significato dell’elemento “sbagliato” si può desumere solo dal significato del primo: ecco così che “quore” è un “cuore” malato a cui serve una dose di vitamina C.

VECCHI GIOCHI

La ricerca del tema fantastico può avvenire anche attraverso giochi già praticati dai surrealisti, come quello del **ritagliare i titoli dei giornali e mescolarli** tra loro per ottenere notizie di avvenimenti assurdi, sensazionali o semplicemente divertenti. Questi componimenti possono divertire e basta, oppure offrire lo spunto per creare una storia. “Tecnicamente, il gioco spinge alle estreme conseguenze il processo di “straniamento” delle parole e dà luogo a vere e proprie catene di *binomi fantastici*”.

Un altro gioco è quello dei **bigliettini a domanda e risposta**: si scrive una lista di “domande che già configurano **avvenimenti in serie**, cioè una **narrazione**” (per esempio, chi era? dove si trovava? cosa faceva?...) e poi si passa la lista al primo del gruppo che risponde alla prima domanda, piega il foglio in modo che non si veda cos’ha risposto e passa il foglio al secondo che risponde alla seconda domanda, e così via. Si leggono poi le risposte una di seguito all’altra come fosse un racconto. Anche qui, si può riderne e basta o trasformare il tutto in una vera e propria storia. Lo stesso procedimento può essere applicato per comporre un **disegno a più mani**.

La cosa importante di questo gioco non è il risultato, ma le scoperte che avvengono a ogni passo, quando ogni componente interpreta a modo proprio quanto disegnato da chi lo ha preceduto. Umberto Eco lo chiamerebbe “andirivieni di significato”. Inoltre, se quel disegno diventa una storia, sono le parole a continuare il gioco e c’è ancora una volta un movimento dal nonsenso al senso.

Rodari ribadisce ancora una volta che “lo stimolo dell’immaginazione nasce anche in questo gioco dall’intuizione di un legame nuovo tra due elementi che il caso mette in contatto”. Possono essere “forme dell’espressione” o “forme del contenuto”, per rubare del

gergo linguistico, ma il ritmo binario rimane al fondo dei loro scambi. “L’impero della dialettica si estende anche sui territori dell’immaginazione”.

LE FIABE POPOLARI COME MATERIA PRIMA

Le fiabe sono state la materia prima di molte operazioni fantastiche: lo stravolgimento di Straparola, il gioco di corte di Perrault, la filologia fantastica di Calvino, lo sfruttamento commerciale della Disney. I Grimm le hanno trascritte, incidendo i loro nomi nella storia, e Andersen le ha scritte, rivivendo e riscattando in esse la sua infanzia in un binomio fantastico “io e le fiabe” fino a trovare un proprio linguaggio. Anche in “Pinocchio” di Collodi si percepisce il sostrato della fiaba tradizionale toscana, ma ancora una volta il risultato è una materia composita. “I **Grimm, Andersen e Collodi** sono stati – sul lato “fiabesco” – tra i **grandi liberatori della letteratura infantile dai compiti edificanti** che le avevano assegnato le sue origini, legate alla nascita della scuola popolare”. Andersen ha portato i personaggi fuori dal limbo del “non tempo” e dentro il presente. Collodi ha fatto dei bambini i protagonisti. E sono stati innovatori senza forse saperlo e sicuramente senza la conoscenza capillare del patrimonio fiabesco che abbiamo noi oggi. Rodari conta proprio su questa e inizia a illustrare alcuni giochi fantastici per “trattare” le fiabe classiche.

A SBAGLIARE LE STORIE

Questo gioco consiste nel **raccontare una storia conosciuta sbagliandone intenzionalmente delle parti** (Cappuccetto Giallo, invece che Rosso). Può essere fatto da chiunque e in qualunque momento, ma bisogna giocarlo al momento giusto. I bambini sono conservatori per quanto riguarda le storie: vogliono risentirle sempre uguali, riconoscerle, essere rassicurati dal fatto che il mondo a cui stanno dando forma è ancora lì e che passo dopo passo lo costruiranno tutto. A sentire le modifiche possono irritarsi perchè non sanno come reagire (il personaggio nuovo è buono o cattivo?). Quando quella storia avrà esaurito il suo valore per loro, allora saranno pronti a lasciarla andare e sapranno accettare le modifiche. La novità diventa piacevole perchè li porta a sfidarsi, a scoprire che sono capaci di saltare nel vuoto.

Questo gioco può essere terapeutico perché aiuta il bambino a sbloccarsi da certe fissazioni: sdrammatizza e ridicolizza cose che facevano paura, stabilisce un confine fra cose vere e cose immaginate.

Rodari puntualizza anche che chi “sbaglia” la storia deve prima compiere una vera analisi della fiaba e farlo nei punti che la caratterizzano e strutturano, e non negli spostamenti da un nodo significativo all’altro.

LE FIABE AL ROVESCIO

“Una variante del gioco di sbagliare le storie consiste in un premeditato e più organico **rovesciamento del tema fiabesco**.” Cappuccetto Rosso diventa cattiva e il Lupo buono, Pollicino vuole abbandonare i genitori e così via ... Il rovesciamento può essere applicato a uno solo o a più elementi della storia. Sono particolarmente buffi i racconti originati dal rovesciamento di fatti storici.

CHE COSA ACCADDE DOPO

Visto che conosciamo i personaggi e cosa gli è accaduto, si può **giocare a inventare che cosa succede dopo la fine della fiaba**. Il *binomio fantastico* è costituito da due elementi della fiaba che vengono analizzati a livello intuitivo e riadattati. Questo accade facilmente se il bambino si chiede che cos’è successo a un certo elemento che lo ha colpito particolarmente (“privilegiamento del tema”), ad esempio “Cosa succede agli stivali delle sette leghe del gatto con gli stivali?”. L’immaginazione prosegue per “inerzia” e diventa fantasticheria autonoma che dev’essere poi razionalizzata in una storia.

INSALATA DI FIABE

Mescolare fiabe diverse, “scegliendo una strada nuova che sarà, in qualche modo, la diagonale delle due forze che agiscono sullo stesso punto”. Così Pinocchio diventa l’ottavo nano di Biancaneve e lo scontro delle due energie costringe le storie a ricomporsi in un nuovo risultato.

Il *binomio fantastico* in questo caso è composto da due nomi propri: **due nomi propri di fiaba**.

IL BAMBINO CHE ASCOLTA LE FIABE

Possiamo solo ipotizzare come sia l’esperienza del bambino di tre o quattro anni cui la madre legge o narra una fiaba (“asse dell’**ascolto**“). A quest’età il contenuto potrebbe anche non avere affatto valore. Sicuramente, la fiaba rappresenta per il bambino **un modo**

per tenere l'adulto con sé. Quando ne vuole una seconda, la richiesta potrebbe essere semplicemente un tentativo di prolungare l'esperienza piacevole del momento esclusivo con quell'adulto. Forse è per questo che chiedono sempre la stessa storia, in modo da potersi concentrare non sul racconto ma sull'osservazione dell'adulto.

La voce della madre gli parla di Cappuccetto Rosso, ma soprattutto gli parla di se stessa. Il bambino è interessato al *contenuto* e alle sue *forme*, alle *forme dell'espressione*, ma anche alla **sostanza dell'espressione**, cioè alle sfumature della voce materna, alla sua capacità di trasmettere tenerezza e sciogliere le paure.

Quasi contemporaneamente, c'è il piacere del **contatto con la lingua materna**, le sue parole, le sue forme, le sue strutture. L'apprendimento e lo strutturamento della lingua materna nel cervello infantile è ancora spiegato solo da teorie, ma quello che importa a noi è che la fiaba è un'attività linguistica molto rilevante nel suo sviluppo.

La fiaba serve a costruirsi strutture mentali, a definire rapporti come "io / gli altri" o "cose vere / cose inventate", a prendere delle distanze nello spazio ("lontano / vicino") e nel tempo ("una volta / adesso", "prima / dopo").

(Evidentemente Rodari, nonostante abbia in precedenza citato Bruner, non aveva letto i suoi saggi sulla mente narrativa. Ne sarebbe rimasto affascinato).

Come ha scritto Calvino nella prefazione de *Le fiabe italiane*, la fiaba è anche un'**iniziazione all'umanità**, offre un vasto repertorio di caratteri e destini. Alla critica che le fiabe dipingono un mondo arcaico ormai desueto, Rodari risponde che esse non sono fatte per l'imitazione, ma per la contemplazione, e il bambino lo sa. Si disinteresserà alle fiabe in modo naturale, quando raggiungerà la fase in cui è più interessato al contenuto che alla forma.

Quando ascolta una fiaba, il bambino ne contempla la struttura e al tempo stesso mette le basi per poterne sviluppare di proprie.

L'ascolto di una fiaba è un allenamento: gli serve per impegnarsi, per conoscersi, per misurarsi (con la paura, per esempio). Spesso le fiabe sono criticate per il loro contenuto horror ma tutto dipende dalle condizioni in cui incontra gli elementi paurosi. Se è la voce della mamma a evocare il mostro, nella sicurezza e nella pace della casa, il bambino può sfidarlo senza paura. Può "giocare ad avere paura", un gioco fondamentale per costruire i

suoi meccanismi di difesa. Se la paura del bambino è angosciata e esagerata, la fiaba l'ha probabilmente risvegliata ma non ne è la causa: era già dentro di lui. La storia di Pollicino raccontata dalla mamma non fa paura. Raccontata mentre la mamma è fuori casa potrebbe spaventare. Oppure raccontata a un bambino a cui è capitato di svegliarsi, chiamare la mamma e non vederla arrivare può fare paura. La "decodifica" delle fiabe avviene in base a leggi personalissime ed è importante tenerlo in considerazione.