



Work discussion **A**pproach in primary schools
Teachers observe **C**hildren

«*Introduzione all'arte di inventare storie*»

Liberamente tratto da: *La grammatica della fantasia di Gianni Rodari.*

► Alessia Barbato
Psicologa e Psicoterapeuta

Una parola “gettata a caso” nella mente, produce onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni, in un movimento che interessa l’esperienza e la memoria, la fantasia e l’inconscio e che è complicato dal fatto che la stessa mente non assiste passiva alla rappresentazione, ma vi interviene continuamente, per accettare e respingere, collegare e censurare, costruire e distruggere.

- ▶ La Grammatica della fantasia di Rodari offre il più ricco e originale prontuario di tecniche per attivare la creatività. Tra esse, assai efficace è l'uso del binomio fantastico.
- ▶ Il Binomio fantastico è considerato una nozione di base fra le tecniche descritte da Rodari "per mettere in movimento parole ed immagini". Una storia, secondo Rodari, può nascere solo da un binomio fantastico, un binomio di concetti che può essere costituito da due parole molto diverse tra loro.

Le due parole dunque non sono scelte per il loro significato quotidiano, sono estranee, un pò “spaesate”, gettate l’una contro l’altra, come un duello: così si troveranno nelle condizioni migliori per generare una storia.

Perciò è bene scegliere il binomio fantastico con l’aiuto del caso.

Rodari: “occorre una certa distanza tra le due parole, occorre che l’una sia sufficientemente estranea all’altra, ed il loro accostamento discretamente insolito, perché l’immaginazione sia costretta a mettersi in moto per istruire tra loro una parentela, per costruire un insieme (fantastico) in cui i due elementi estranei possano convivere”.

► PER FARE UN ESEMPIO:

Rodari: «Volete vedere come si inventa un racconto di allegre balordaggini? Ecco qua, vi do la ricetta, come per fare una minestra speciale. 1. Prendete due parole, le prime due che vi vengono in mente
Esempio: pianta – pantofole; 2. Mescolate . Ne uscirà un titolo: PIANTA DELLE PANTOFOLE».

Osservate bene il nuovo oggetto che avete davanti una pianta comune, un pero, mettiamo. Ma tra le foglie, al posto dei frutti ecco fanno la loro apparizione, bonaria e un po' goffa apparizione, le pantofole, anzi diversi tipi di pantofole: azzurre, rosse, gialle, con fiocchetti, nastri, fibbie rilucenti, per bambino, per ammalato, per vecchietine in pensione, per nonni maliziosi. 4. Ponete questo ricco e strano albero in un luogo, a vostra scelta. Per esempio su una collina, in mezzo ad altri alberi che abbiano conservato i frutti che furono creati a dare, in mezzo a pacifici peri e meli e peschi quest'albero bizzarro, quest'albero a sorpresa.

Metteteci delle persone in giro: almeno il padrone dell'albero, e sua moglie diamine. Il padrone dell'albero è quel contadino che vien su fischiando per il sentiero, con un canestro: è allegro perché è bel tempo, perché la pipa tira che è un piacere e perché già si sente il canestro pesante delle belle pere con cui lo riempirà tra poco. Come si chiama?.....Antonio. 6. Adesso... lasciate camminare Antonio, e la fantasia dietro a lui. E' Il momento di lasciar libera la fantasia, di credere a tutte le cose incredibili che essa ci mostrerà, e di tenerle bene a mente per raccontarle ai più piccoli, ai fratelli che vanno ancora all'asilo infantile col cioccolato nel cestino. Essi ci staranno a sentire spalancando gli occhi, potremmo continuare a raccontare fino a stasera e non si stancheranno.

- ▶ Nella mente del bambino, durante tutta la storia, c'è un «lavorio a parte». L'impegno sugli echi di certe parole, produce un riverbero che richiama la parola all'immagine. Quando un bambino è posto in una situazione creativa, i materiali fondamentali di cui si serve sono: la sua esperienza, i bisogni intimi, il mondo dei valori, le parole che conosce, i suoi ricordi, i giochi, le letture, etc.
- ▶ Emergono i modelli familiari e sociali che si rispecchiano nel concetto di giusto e ingiusto, il bene e il male, il bello e il brutto: inconsciamente egli può esprimere i suoi conflitti, simbolizzare le sue paure, i suoi rapporti con i genitori, le sue incertezze e le gioie. Il bagaglio emotivo del bambino emerge, seppur in un'atmosfera di gioco ed invenzione, in tutta la sua «verità».
- ▶ Lo scopo ultimo è proprio stimolare, attraverso l'uso delle fiabe, una visione creativa del proprio Sé, la parola diventa il mezzo di espressione, la fantasia ne è la spinta propulsiva.

La fiaba ha un inizio, un'evoluzione ed una fine, come tutte le esperienze del vivere. Decreta che il tempo di vita è ritmato da avvenimenti fondamentali, che segnano un prima e dopo. Designa l'esistenza di un aspetto esterno ed uno interno della realtà e che non bisogna fermarsi all'apparenza poiché non sempre corrisponde alla sostanza delle cose.

La fiaba abitua a ricercare la verità nascosta: ognuno la può usare a modo proprio, i significati sono diversi per ogni persona e per i vari momenti della vita.

Nella seconda fase del progetto, a partire dalla scelta di due parole, si propone ai bambini di sviluppare nuove storie, considerando le cinque “regole d’oro” per scrivere una favola:

- ▶ 1. scegliere un tempo lontano;
- ▶ 2. descrivere i personaggi buoni e cattivi;
- ▶ 3. svolgimento con prove da superare e avvenimenti che si ripetono;
- ▶ 4. presenza di un elemento magico;
- ▶ 5. esito positivo.

Suggerimenti per il finale della fiaba che potrebbe essere:

- ▶ circolare (si ristabilisce l’equilibrio iniziale);
- ▶ ad effetto (si inserisce un elemento che scombussola di nuovo tutto);
- ▶ positivo (ma non necessariamente...).
- ▶ aperto (la vicenda potrebbe addirittura... non concludersi!).

"...è il momento di lasciar libera la fantasia, di credere a tutte le cose incredibili che essa ci racconterà".

Il lavoro potrebbe essere suddiviso secondo il seguente schema (flessibile):

- ▶ 1 incontro, gioco sul binomio fantastico, stimolare lo sviluppo di titoli possibili, scelta in gruppo di un binomio.
- ▶ 2 incontro, invenzione della fiaba in gruppo secondo le «cinque regole d’oro»
- ▶ 3 incontro disegni sulla fiaba e discussione in gruppo

I successivi tre incontri ripetere lo schema per una seconda storia.

La fiaba è il luogo di tutte le ipotesi: essa ci può dare delle chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo.'

Buon lavoro a tutti!

A cura di

