

Erasmus+ KA2 Strategic Partnership



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

FANTASTICANDO TERZA FASE

GUIDA PER GLI INSEGNANTI

a cura di



Il movimento immaginativo in sé è il fulcro dell'azione terapeutica della fiabazione.

Giocare con le Carte di Propp

La Terza Fase di Fantasticando

La fiabazione è creare una storia. Farlo con altri potenzia la capacità di “stare nella storia”, dovendo:

- seguire un filo comune,
- accettare le modifiche apportate dagli altri,
- offrire le proprie capacità creative.

Tutto ciò a favore della socializzazione, il rispetto dell'altro e della propria partecipazione alla comunità.

La Terza Fase, come le due fasi precedenti, si svolgerà nell'arco di quattro mesi: da **Ottobre 2018** a **Gennaio 2019**, gli insegnanti lavoreranno con i propri alunni all'interno dell'orario scolastico **ogni 14 giorni** per un totale di **6 incontri**.

In questa fase del progetto il gruppo di bambini giocherà ad inventare fiabe grazie all'utilizzo delle "Carte di Propp", per poter poi portarle “in scena” con l'uso dei burattini.

Lo Schema di Propp è il risultato dello studio sulle fiabe del linguista e antropologo russo Vladimir Propp. Nel suo scritto, “Morfologia della fiaba”, egli propose uno schema strutturale delle fiabe, identificando un numero preciso di funzioni, note anche come Sequenze di Propp, inalterabili nell'ordine, che compongono l'andamento di un racconto. Ogni funzione rappresenta una situazione tipica nello svolgimento della trama di una fiaba, riferendosi in particolare ai personaggi e ai loro precisi ruoli.

Essenzialmente Propp è giunto ad enunciare tre principi:

- Gli elementi costanti della fiaba sono le funzioni dei personaggi, a prescindere dall'esecutore e dalla forma dell'esecuzione;
- Il numero delle funzioni che compare nelle fiabe è limitato;
- Il susseguirsi delle funzioni è sempre identico.

Secondo Propp, lo schema generale di una fiaba è il seguente:

- Equilibrio iniziale (inizio);
- Rottura dell'equilibrio iniziale (movente o complicazione);
- Peripezie dell'eroe;
- Ritorno dell'eroe;
- Ristabilimento dell'equilibrio (conclusione).

Le funzioni possono essere usate quindi come dei "mattoni" per "costruire" una fiaba.

Secondo lo schema di Propp, le carte/funzioni che si utilizzano per costruire la fiaba sono 31. Ne "La grammatica della Fantasia" di Gianni Rodari, le 31 funzioni sono ridotte a 20 + INIZIO. Per lavorare meglio con esse, le carte sono state assemblate in cinque **gruppi-chiave** (di 5 colori diversi) presenti in ogni fiaba.

- **rosa**: situazione iniziale (carte da 1 a 5)
- **verde**: partenza dell'eroe (carte da 6 a 9)
- **giallo**: sviluppo e peripezie dell'eroe (carte da 10 a 12)
- **blu**: ritorno dell'eroe (carte da 13 a 18)
- **marrone**: conclusione (carte da 19 a 21)

Propp ha inoltre il merito di aver delineato 7 tipi di personaggi ricorrenti, quali:

1. L'eroe, vittima del cattivo ma alla fine trionfatore
2. L'antagonista, il cattivo, che l'eroe dovrà sconfiggere
3. Il falso eroe, colui che tenta di usurpare al vero eroe il suo ruolo
4. Il mandante, colui che spinge l'eroe a partire per la sua missione
5. Il donatore, che offre all'eroe un modo per sconfiggere l'avversario
6. L'aiutante, che offre una mano all'eroe al fine di portare a termine il suo compito.
7. La principessa, che diventerà moglie dell'eroe.

Dopo aver giocato con le Carte di Propp ed aver creato nuove storie, successivamente si lavorerà con i bambini, sempre in classe e durante i 6 incontri, sulla rappresentazione della storia scelta (o anche più storie) attraverso l'uso dei burattini. Il teatro dei burattini aiuta i bambini a muoversi con facilità e a dar voce alla propria sfera interiore attraverso il gioco e la familiarizzazione con il proprio personaggio. La drammatizzazione della fiaba fornisce lo sfondo che integra tutte le attività del progetto, costituendo uno spazio

simbolico all'interno del quale il gruppo ha la possibilità di esperire le emozioni vissute anche nelle fasi precedenti.

Alla fine della rappresentazione è possibile sviluppare una riflessione sulla fiaba creata, partendo proprio dalle esperienze di ogni bambino. D'altra parte, le difficoltà che i protagonisti delle fiabe fronteggiano, sono molto simili a quelle che affrontiamo nella nostra vita quotidiana: problemi di salute (personaggi ammalati, ecc.), relazionali (gelosie, invidie, conflitti, ecc.), ma anche economici (povertà, ecc.) e lavorativi. Nelle fiabe queste difficoltà si presentano sotto forma di una "domanda" a cui non si sa come rispondere e/o un problema per il quale - all'inizio - non c'è ancora soluzione.

La fiaba consente quindi di provare a guardare i problemi quotidiani in una maniera diversa, mantenendo una speranza di soluzione, tenendo aperta una finestra sugli orizzonti del possibile.

La fiaba, come abbiamo sperimentato, libera dai vincoli della logica, consente di creare una condizione mentale all'interno della quale si può provare a risolvere un problema rischiando con la fantasia. Questo esercizio, consentendo di non rimanere troppo schiacciati dalla complessità della realtà e prendendo un po' di distanza da quest'ultima, aiuta ad esplorare certe questioni con la fantasia prima di cimentarsi sul piano della realtà; tali esplorazioni consentono di uscire da una visione rigida del mondo e di guardarlo con occhi nuovi o quanto meno mantenendo aperte quelle prospettive in precedenza ignorate o trascurate. Dare voce (narrazione) e corpo (il burattino) a personaggi paurosi e benigni, rivivendoli attraverso una ripetuta imitazione drammatica trasforma il lavoro di gruppo anche in un gioco simbolico condiviso.

Questo metodo (costruzione di una storia con le carte di Propp e l'uso dei burattini) consente a ciascun bambino di partecipare alla rappresentazione senza dover necessariamente occuparsi della diretta esposizione visiva ad un pubblico esterno. La schermatura della finzione offre ai bambini l'opportunità ed il luogo per poter "sperimentare" una serie di vissuti emotivi altrimenti di difficile gestione. Le performance, che si svolgeranno in classe sempre durante i 6 incontri, potranno essere registrate in modo che il video sarà parte del materiale condiviso da tutti i partner sul sito web del progetto. Inoltre, la storia diventa il prodotto finale del gruppo a cui ciascuno ha contribuito e in cui ciascuno può riconoscere sé stesso; è un oggetto concreto comune che rafforza e rende coesivo il gruppo stesso, rafforzando il senso di appartenenza e di "essere in grado di".

Suggerimenti per l'organizzazione dei 6 incontri

Si può iniziare con il far ri-immergere i bambini nel mondo delle fiabe. Si possono rileggere quelle classiche lavorando con i bambini a riconoscere le sequenze di Propp e i personaggi chiave da lui individuati. Successivamente, si passa a giocare con le carte di Propp: si sperimentano uno o più metodi suggeriti per poi, infine, portare in scena con i burattini la fiaba o più fiabe scelte.

Suggerimenti per giocare con le Carte di Propp

Di seguito, le varie possibilità di utilizzo delle carte di Propp. Si tratta di suggerimenti, nulla toglie che si possa provare ad immaginare anche altre modalità di gioco.

- Fiaba a soggetto: si distribuiscono le 21 carte e inizia a raccontare chi ha la numero 1, poi la numero 2 e gli altri a seguire;
- Prima e Dopo: si pesca una carta a caso e il 1° bambino racconta quello che è accaduto prima e quello che accadrà dopo;
- Tre/cinque Carte: si estraggono tre o cinque carte a caso (ciascuna da ogni **gruppo-chiave**) e su queste si costruisce la storia;
- Una carta per ogni colore: il racconto si costruisce mettendo in sequenza una carta a caso per ogni colore;
- Fiaba completa: ogni bambino con un proprio mazzo a cominciare dalla carta n°1 e usando una carta per colore racconta la sua storia

Potrà essere utile annotare gli interventi, correggere le esposizioni caotiche e renderle ordinate.