

XII Festival Tutte storie di letteratura per ragazzi

DIPENDE DA COME MI ABBRACCI

Racconti, visioni e libri sui Legami che ci fanno noi

La filastrocca dei legami
Tu mi hai legato con un filo di capelli
Perché siamo fratelli
E tu invece con un filo di radici
Perché noi siamo amici
E tu con fili nuovi e prodigiosi
Perché noi siamo sposi
Fili di luce, raggi di legami
Un cielo illuminato di richiami
Dove ora potrò perdermi nel volo
Perché non sono solo
 Bruno Tognolini
 Da *Le Filastrocche della Melevisione*,
 Carlo Gallucci Editore

IDEE PER TRACCIARE LEGAMI E GIOCARE CREANDO CON ESSI

TITOLO	Scopriamo e lasciamo tracce
ORDINE DI SCUOLA	Scuola primaria ultimo anno/ Scuole primaria di primo grado
DECRIZIONE ATTIVITÀ	<p>Dopo la lettura di alcuni brani tratti dal testo di Bruno Furcas "Troschi e la rivoluzione felina" oppure la visione del film "La tela di Carlotta".</p> <p>Disporre per terra dei cartelloni bianchi e invitare i ragazzi a lasciare delle tracce di colore, che possano intersecarsi tra loro (tracce con il pennello oppure con le suole delle scarpe). Traccia libera oppure continuare la traccia dell'altro. (Ispirato al laboratorio di Hervé Tullet il "Maxi Ingorgo" – "La fabbrica dei colori di Hervé Tullet" – Edito da Phaidon)</p>
Bibliografia/filmografia	<p>Bruno Furcas "Troschi e la rivoluzione felina";</p> <p>Hervé Tullet "la fabbrica dei colori";</p> <p>La tela di Carlotta (film).</p>

TITOLO	Giochiamo con le parole
ORDINE DI SCUOLA	Scuola primaria
DECRIZIONE ATTIVITÀ	<p>Lettura dell'albo illustrato "La grande fabbrica delle parole" di Agnès de Lestrade, per introdurre dei giochi di sillabe e acrostici, utili a creare dei legami con le parole.</p>
Bibliografia	"La grande fabbrica delle parole" di Agnès de Lestrade

TITOLO	Giocare, legarsi e riflettere
ORDINE DI SCUOLA	Scuola dell'infanzia e Scuola primaria

DECRIZIONE ATTIVITÀ	Partendo dalle lettura dell'albo illustrato "Che cosa è un amico?" di Pia Valentini e Chiara Carminati, porre i seguenti quesiti: "che cosa è un amico?", "perché si diventa amici?", "perché ci si sceglie come amici". Riflessione scritta per i bambini della scuola primaria Riflessione grafica e verbalizzazione per i bambini della scuola infanzia.
Bibliografia	"La grande fabbrica delle parole" di Agnès de Lestrade

TITOLO	La ragnatela dell'amicizia
ORDINE DI SCUOLA	Scuola dell'infanzia
DECRIZIONE ATTIVITÀ	Lettura dell'albo illustrato "Amico Ragnolo" di Gloria Francella. Disporre i bambini in cerchio e fare in modo che tra loro si passino un gomitolino di lana, creando intrecci e legami. Una volta creata la ragnatela di lana, poggiarla a terra su un cartellone, precedentemente predisposto. Le insegnanti fisseranno la ragnatela creata. Dopo l'attività raccogliere riflessioni ed impressioni dei bambini.
Bibliografia	"Amico Ragnolo" di Gloria Francella

TITOLO	L'abbraccio
ORDINE DI SCUOLA	Scuola dell'infanzia – Scuola primaria
DECRIZIONE ATTIVITÀ	Lettura dell'albo illustrato "Abbracci" di Jimmy Liao oppure "la macchina degli abbracci" di Scott Campbell. A seguire una riflessione sugli abbracci: <ul style="list-style-type: none"> - Chi vorresti abbracciare? E perché? - Quale abbraccio ricordi in particolare? - Che colore è l'abbraccio? - Che sapore hanno gli abbracci? - Dove nasce l'abbraccio? Raccogliere le risposte dei bambini e chiedere loro di disegnare un abbraccio.
Bibliografia	"Abbracci" di Jimmy Liao – "La macchina degli abbracci" di Scott Campbell

TITOLO	Il museo degli abbracci
ORDINE DI SCUOLA	Scuola dell'infanzia – Scuola primaria
DECRIZIONE ATTIVITÀ	Osservando immagini di abbracci famosi (opere d'arte - foto). Cercare di riprodurli, prima attraverso dei tableau vivant e poi

	graficamente. Realizzare con i più piccoli il “pittogramma degli abbracci” (è una sorta di istogramma visivo, nel quale ogni bambino sceglie un abbraccio, tra tre o quattro immagini, riproducendo graficamente quello che preferisce) ciò permette di vedere quale abbraccio è preferito dalla classe.
Bibliografia	Libri d’arte di vari artisti.

Parole del Brainstorming...DIPENDE DA COME MI ABBRACCI...

LEGAMI	FAMIGLIA	TESSITURA	SGUARDO
AMICIZIA	UNIONI	PATTO	PAROLE
INTRIGHI	VINCOLI	ALLEANZA	PONTI
TRECCE	FRATELLI	TRAME	GIOCHI
RELAZIONE	FILO	LEALTÀ	AFFETTO
INCONTRI	SANGUE	NASCITA	AFFETTI
ACCOGLIENZA	NODI	CAREZZA	CURA
ATTACCAMENTO	APPRODI	STRETTA DI MANO	BACIO
DONO	FUSIONI	FILING	NECESSITÀ
COMPLICAZIONI	ABBRACCIO	PATHOS	APERTURE
PASSIONI	INCROCI	CRESCITA	PUNTI DI VISTA
RAGNATELA	CONDIVISIONE	CAREZZA	LIBERTÀ
GROVIGLI	EMPATIA	TENEREZZA	LITIGI
AMORE	ESCHE	AFFINITÀ	CONFRONTO
TRECCE	INTRECCIO	MATURITÀ	DISCUSSIONE
PROMESSA	CONNESSIONI	CAMBIAMENTI	OPPRESSIONE

Incontro del 20 /03/2017

Tema

Il legame

Brainstorming

Legami- relazioni- abbracci

Scelta delle parole relative agli abbracci del nostro gruppo:

- Incontro
- Affetto
- Rifiuto
- Alunni
- Genitori
- Empatia
- Lettera a un bambino mai nato (Fallaci)
- Amami (P. Conte)
- Madonna col bambino
- Billy Elliot
- Legami
- Cinema
- Quasi amici
- Una separazione
- Omosessualità
- Catena
- We are the world
- Gli altri siamo noi (U. Tozzi)
- Ultimo amore (V. Capossela)

Spunti pratici

Gruppo 2

ATTIVITA' DI CINEFORUM

L'attività di cineforum si propone di sviluppare il senso critico dei ragazzi guidandoli alla comprensione e all'interpretazione dei messaggi che provengono dall'esterno attraverso i più diversi mezzi espressivi e fornire loro gli strumenti per decodificare, comprendere e valutare una forma espressiva complessa e peculiare come il testo filmico.

Capire un film significa innanzitutto saper "leggere" il linguaggio cinematografico, smontando il prodotto fino a giungere alle fasi della sua creazione, ma anche saperne analizzare e discutere i contenuti per trasferire l'esperienza cinematografica, una volta compresa, nel vissuto delle proprie esperienze.

- Scelta e ricerca di film per IL NOSTRO TEMA
- Ricerca di materiali (recensioni, percorsi approfondimento, schede di lavoro, articoli..)
- Predisposizione di schede didattiche
- Calendarizzazione delle proiezioni
- Dibattito sul film

Vita di Pi di Ang Lee: “ E’ un apologo sulla non violenza . Vuole educare alla pietà per tutte le creature viventi, compresa una tigre famelica. Vuole insegnare a dialogare con gli avversari, anche quelli che possono sembrarci i più malvagi, anziché cedere alla tentazione sbrigativa di eliminarli. Più in generale, vuole persuaderci a convivere con i mali che il destino ha predisposto per noi, perché da essi può sorgere un bene inaspettato, non fosse altro che il bene interiore della pazienza, della forza d’animo e magari di una comprensione maggiore degli altri e di noi stessi. Ma è un apologo ricco, che ammette anche letture meno laiche. Comunque, finché le immagini del film di Ang Lee si attengono a questi fatti, così spogli, così poco spettacolari, sono allo stesso tempo rigorose e delicate. La situazione potrebbe sembrarci astratta, come quelle evocate da certe prove enigmistiche.

E’ forse possibile che in una scialuppa possano fisicamente coesistere un ragazzo e tre animali di grande taglia? E’ possibile che il ragazzo riesca a mantenere uno spazio separato, sia pure precariamente, da quello della tigre? E soprattutto, che in una situazione tanto estrema, di vita o di morte, possa avere pietà per essa? Ebbene, a questo caso quasi surreale, il film di Ang Lee riesce a dare una credibilità fisica e psicologica. Viene da pensare che è forse proprio in una solitudine sconfinata che un uomo può più verosimilmente sviluppare UN SENSO DI FRATERNITÀ anche per una belva. Va aggiunto però che la retorica del kolossal avvolge e spesso sopravanza l’apologo. Perché raccontarci la storia dello “zio” del ragazzo che amava frequentare certe lussuose piscine francesi? O l’approdo della scialuppa in un’isola favolosa, popolata di piante carnivore? In questi

due casi, ma altri se ne potrebbero citare, il film è raffinatamente decorativo, ma solo decorativo, perché sono episodi che non c'entrano nulla con l'apologo o ne sono amplificazioni ridondanti.

Il finale del film rovescia la morale che avevamo desunto e suggerisce che la ferocia degli uomini è talvolta così smisurata che non c'è dialogo o nonviolenza che la possa fronteggiare. Sono due opposte morali, entrambe offerte alla riflessione dello spettatore, perché possa decidere lui quale preferisce". (Autore G. Cercone)

Azur e Asmar di Michel Ocelot. Dichiarazione del Regista: "Perché realizzare Azur e Asmar? Uno dei temi che mi turba profondamente è l'ostilità che si crea nelle varie società umane e le ragioni pretestuose per le quali gli esseri umani si scontrano inutilmente mentre potrebbero convivere sereni. L'Occidente e gli Stati Islamici sono nemici da sempre. Il destino ha voluto che fossi in grado di interpretare sia il ruolo dell'Occidentale, sia quello dell'immigrato: da un lato sono francese a tutti gli effetti, dall'altro sono stato un piccolo immigrato – infelice, ostile, testardo – per aver passato l'infanzia in Africa. Il primo tema di Azur e Asmar è VIVERE INSIEME in armonia. Per questo utilizzo due linguaggi – francese e arabo – il francese doppiato, quando richiesto, e l'arabo che resta sempre tale. Il secondo tema del film è la civiltà medievale islamica: una splendida, compassionevole civiltà aperta. Voglio trasmettere questo insegnamento agli occidentali e agli orientali in modo che tutti possano usarlo e trarne godimento. Il terzo tema è divertire. Creare un grande intrattenimento popolare che dia piacere a tutti e che di meraviglia in meraviglia porti alla serenità e alla riconciliazione". (Michel Ocelot)

• ATTIVITA' DI ACCOGLIENZA : SCIOGLIAMO IL GHIACCIO

Lo scopo dei giochi : inclusione-socializzazione-conoscenza-memorizzazione-coordinamento

- Favorire lo sviluppo di attitudini funzionali a fasi ulteriori dell'apprendimento o di comportamenti complessi
- Facilitare l'apprendimento di nuovi argomenti o se necessario la loro memorizzazione.
- Indurre attraverso la competitività la massima concentrazione possibile, per verificare dati appresi o esercitare abilità acquisite.
- Divertimento allo stato puro!

Alcuni esempi:

- **Balla con il giornale**

Tipo di gioco: musicale, movimento

Materiale: fogli di giornale e musica

Distribuiamo per ciascun giocatore un foglio di giornale. Quando c'è la musica balliamo sventolando il giornale, quando blocchiamo la musica, il giornale va messo sotto i piedi; ogni volta il giornale va piegato e, quando lo poggiamo in terra, diventa sempre più difficoltoso poggiarci sopra i piedi (alla fine arriviamo a stare nella punta di un piede).

Il gioco termina quando diventa impossibile piegare ancora il giornale.

Mostriamo ogni volta come piegarlo.

Possiamo decidere se facciamo il gioco ad eliminazione, coinvolgiamo sempre anche chi non gioca dandogli magari un ruolo di assistente.

- **Ballo con il palloncino**

Tipo di gioco: musicale, movimento

Materiale: tanti palloncini, stereo e musica

Formiamo le coppie di partecipanti e diamo a ciascuna un palloncino, balliamo tenendo il palloncino fermo a contatto di una parte del corpo; facciamo cambiare spesso il posto del palloncino.

Per esempio possiamo fare: mano vs mano - braccio vs braccio - spalla vs spalla - schiena vs schiena - piede vs piede - fianco vs fianco e così via.

E' possibile ripetere la posizione del palloncino e decidere se farlo ad eliminazione (chi perde il palloncino) o se balliamo sempre tutti, che è sicuramente meglio.

- **Balla come faccio io**

Tipo di gioco: musicale, movimento

Materiale: stereo e musica

Ci disponiamo tutti in cerchio ed un giocatore al centro.

Inizia la musica e chi è al centro comincia a ballare, noi imitiamo i suoi passi.

A turno, uno per volta ci alterniamo al centro.

Niente eliminazione, è un gioco molto divertente, ma non facciamo stare troppo tempo al centro la stessa persona, non forziamo se qualcuno non vuole andare e se vediamo che ad un certo punto nessuno vuole più andare a dirigere i passi, lo facciamo noi.

- **Verde, giallo, rosso**

Tipo di gioco: musicale, movimento

Materiale: stereo e tre palette con tre colori diversi (rosso, giallo, verde) o anche solo con la voce.

Spieghiamo che quando si dice verde si balla, rosso si sta fermi, giallo seduti e naturalmente possiamo cambiare a nostro piacimento i movimenti.

Parte la musica e alziamo la palette e diciamo il colore, chi sbaglia sta fermo per un minuto, poi ricomincia la gara!

- **ATTIVITA' DI IMPROVVISAZIONE MUSICALE CON LA BODY PERCUSSION**

Il nostro corpo come uno strumento musicale.

Per bambini di qualsiasi fascia di età e adulti.

Attività utile per favorire l'integrazione tra i bambini e la collaborazione tra adulti e ragazzi.

Il corpo è il primo strumento che l'uomo ha utilizzato per fare musica e tantissimi sono i suoni che con esso si possono realizzare. Le attività legate a questo ambito hanno riguardato lo scoprire, ascoltare, riconoscere i suoni del corpo e organizzarli in sequenze.

Body Percussion o Percussione del corpo è una particolare forma di espressione sonoro-musicale che utilizza le proprietà timbriche del corpo per eseguire un pattern sonoro musicale. Il termine percussione indica il rapporto fra il modo di suonare e la funzione del corpo. Per quanto riguarda il modo di suonare è abbastanza semplice intuire che si tratta di un percuotere, quindi un movimento di un arto (gamba, mano, lingua, dita) indirizzato verso una superficie con la finalità di produrre una vibrazione nella stessa. Per quanto riguarda la funzione del corpo nella Body Percussion, esso è strumento risuonante e insieme strumentista.

- **Drammatizzazione di "LA GABBIANELLA E IL GATTO CHE LE INSEGNÒ A VOLARE"**

Opera di Luis Sepúlveda

Il copione consente di affrontare moltissime tematiche diverse, a vari livelli di difficoltà, e quindi di sviluppare una grande varietà di percorsi trasversali e di approfondimento a seconda dell'età degli alunni.

CONTENUTO: Una storia triste, con un inizio tragico, non sempre è detto che finisca tragicamente. Soprattutto quando, grazie alla disponibilità e l'impegno di esseri sensibili, si mantengono fino in fondo le promesse fatte e valori come amicizia, impegno, coraggio e lealtà permetteranno alla protagonista di affermarsi, grazie al superamento di diverse prove, fino a trovare la sua vera strada nella vita. Questo in poche righe è il succo de "La gabbianella e il gatto che le insegnò a volare", il racconto di Sepúlveda, ormai divenuto un classico della narrativa mondiale, da cui è tratto questo testo teatrale. Lo scopo del racconto è quello di dimostrare, attraverso la voce degli animali protagonisti, che per raggiungere gli obiettivi nella vita è importante non essere da soli, ma che questi si possono raggiungere soprattutto grazie all'impegno e alla convinzione di chi se li pone. Una favola moderna che insegna che è importante credere in ciò che si fa e che, alla fine, vola solo chi osa farlo, indipendentemente dalla grandezza delle ali. E soprattutto indipendentemente dalle ali.

NUMERO DI PERSONAGGI: da 15 ai 25 (il numero è variabile a seconda del numero di alunni che partecipano alcune parti possono essere tagliate, altre raddoppiate, permettendo comunque di realizzare un lavoro corale. Trattandosi prevalentemente di animali umanizzati, anche le parti maschili e femminili non sono nettamente distinte.

LUNGHEZZA BATTUTE: Da 1 riga a massimo 3 righe di facile memorizzazione.

ADATTABILITA' DEL TESTO: Il testo è adattabile a diverse fasce d'età.

Può essere utilizzato anche come base per una lettura animata o drammatizzazione da parte delle insegnanti.

ARGOMENTO TRATTATO: L'ecologia e il rispetto per l'ambiente, la diversità, la lealtà, l'impegno, la solidarietà, l'amicizia, la solitudine e il coraggio, il rispetto degli altri e l'importanza di mantenere le promesse.

DRAMMATIZZAZIONE: Oltre all'aspetto teatrale, si terrà conto delle emozioni che il testo suggerisce adattando delle musiche (anche registrate) di sottofondo per sottolineare le azioni o richiamare alla mente di chi assiste gli ambienti in cui la scena si svolge.

La scelta potrà essere fatta insieme ai bambini.

Inoltre si possono sottolineare le parole onomatopiche e rumorizzare le scene, inserire movimenti corporei e/o danze per arricchire e rendere ancor più emozionante il tutto.

- **COSTRUZIONE DI UN GIOCO: IL DOMINO EMOTICON**

Emoji ed emoticon, ossia l'uso di immagini o combinazioni di caratteri per esprimere parole, concetti e stati d'animo, sono ormai popolari in tutti i sistemi di messaggistica e contrariamente a quello che si pensa spesso, ad usarli non sono esclusivamente i più giovani ma praticamente da tutti. L'uso di simboli e faccine, secondo i ricercatori, sarebbe legato infatti più alla personalità che all'età e un aspetto importante in tutto questo è sul come questi simboli possano influenzare la nostra percezione delle persone che chattano con noi.

"Le persone formulano giudizi su di noi in base a come usiamo gli emoji", ha precisato Kaye. "Bisogna essere consapevoli - ha concluso - che questi giudizi possono differire a seconda del dove o con chi si usa quell'emoji, se ad esempio con persone di lavoro o con la famiglia o gli amici".(da R.it)

Attività : costruzione di tessere con EMOTICON e tessere con SITUAZIONI REALI e cercare i nessi tra di loro.

<i>Legami, relazioni e abbracci</i>				
<i>Film</i>	“Le relazioni pericolose”			
	“Legami” Almodovar			
<i>Libri</i>	“Chi vuole un abbraccio”			
	“Una lettera per Leo”			
<i>Giochi</i>	La ragnatela dell'amicizia			
<i>Associazioni</i>	Il diverso	Amore	Incontri	Famiglia
	Calore	Terra	Intimità	Condivisione
	Legami e legami	Conflitti	Vergogna	Paura
	Accoglienza	Tenerezza	Violenza di genere	Odio-Amore
	Falsità- Ipocrisia	Diplomazia	Affetto	Bullismo
	Opportunismo	Emarginazione	Dipendenza	

<i>Giochi, attività da proporre ai bambini per affrontare il tema</i>		
<i>Film</i>	“L'era glaciale”	Legame nel branco atipico Attaccamento alla ghianda
	“Inside out”	Legame con la famiglia
<i>Libri</i>	“Chi vuole un abbraccio”	
	“Lupo lupetto”	
<i>Giochi</i>	“La ragnatela dell'amicizia”	
	Gioco Memory reinventato	Girare due carte a caso e trovare un legame tra le immagini
	Catena	Formare degli anelli e ogni bambino scriverà nell'anello una parola che abbia un legame con quella precedente e col tema
<i>Canzoni</i>		
<i>Poesie</i>		

LAVORO DI GRUPPO

Stimoli per lavorare coi bambini/ragazzi

- Partire da una parola data o due per imbastire una storia
- Cosa sai di me? Fare delle domande per conoscersi.

Gioco Forza 4

Filastrocche

Girotondi

- Creare intrecci con i fili colorati (rimando a Maria Lai)
- Museo degli abbracci: cercare delle opere d'arte che riprendano il tema dell'abbraccio.

FILM:

La bussola d'oro

La tela di Carlotta

LIBRI:

Tom Sawyer M. Twain

Ascolta il mio cuore B. Pizzorno

Zio Mondo B. Tognolini

Guance ciliegine B. Tognolini

In ogni Pinocchio G. Caliceti (per giocare con le parole)

Storia dell'orsetto Otto T. Ungerer