



INVENTARE STORIE SPAZIALI

“Le fiabe servono alla poesia, alla musica, all’utopia, all’impegno politico: insomma all’uomo intero, e non solo al fantasticatore. Servono proprio perché, in apparenza, non servono a niente: come la poesia e la musica, come il teatro e lo sport”. (Gianni Rodari descrive il valore delle favole)

Il cielo stellato rappresenta lo scenario ideale per ambientare storie. Così, nella convinzione che l’apprendimento sia favorito e addirittura si compenetri con l’emozione abbiamo trovato particolarmente efficace l’idea di inventare storie con bambini e bambine usando questo incredibile scenario. L’Italia ha grandi maestri in questo campo. Gianni Rodari nella grammatica della fantasia ha dedicato molto spazio nel suggerire strategie per inventare storie coi bambini. Celebri libri dello stesso autore come per esempio “La torta in cielo” sono stati scritti dall’autore con una classe della scuola del quartiere del Trullo di Roma.

Nel celebre testo “La grammatica della fantasia” partendo dalle parole, e a volte addirittura dalle lettere che le compongono, Rodari suggerisce 42 giochi da fare con i ragazzi – ma anche con gli adulti – per stimolarne la creatività attraverso immagini, nonsense, indovinelli, favole ed anche i sensi.





I binomio fantastico

Associare due parole e sviluppare la storia a partire da qui. Occorre una certa distanza fra le due parole. Una deve essere sufficientemente estranea all'altra e il loro accostamento insolito. Si deve creare una sorta di «spaesamento sistematico» o di «straniamento». Ad esempio: cane e armadio, o nel nostro caso meteorite e ferro da stiro. Per inventare storie sul cielo potete procedere così:

1. Dividete la classe in due gruppi e consegnate a ciascuno un piccolo cartoncino scegliendo due colori diversi per i due gruppi
2. Nel primo gruppo ciascun bambino o bambina deve scrivere sul proprio cartoncino una parola che sia legata all'astronomia
3. Nel secondo gruppo ciascun bambino o bambina deve scrivere sul cartoncino una parola qualunque che non sia in nessun modo legata al cielo e all'astronomia
4. Si raccolgono tutti i cartoncini in un cestino
5. Si estraggono due parole, una per ciascun colore
6. Accostandole si domanda al gruppo di cominciare la storia.

Può aiutare l'adulto facilitatore conoscere le funzioni fondamentali individuate ne "la morfologia della fiaba da Vladimir Jakovlevic Propp.

La morfologia della fiaba

Secondo Propp si può affermare che :

1. "*Gli elementi costanti, stabili, della fiaba sono le **funzioni dei personaggi**, indipendentemente da chi essi siano e in che modo le assolvano. Esse costituiscono i componenti fondamentali della fiaba*".
2. "*Il **numero delle funzioni proprie del racconto di magia è limitato***". In totale, le funzioni individuate da Propp, sono infatti solamente **31**.
3. "*La **successione delle funzioni è sempre la stessa***". Anche se poche fiabe contengono tutte le funzioni, ciò non infirma la legge della successione.
4. "*Tutte le fiabe, per struttura, sono **monotipiche***"; ovvero rappresentano innumerevoli variazioni di una **serie unica** per tutte le fiabe.

Consigliamo di leggere il capitolo de "la grammatica della fantasia "dedicato proprio agli schemi di Propp.

Riportiamo comunque le funzioni elencate da Propp.

| | |
|-------------------|--|
| 1. Allontanamento | Uno dei membri della famiglia si allontana da casa per lavoro, |
|-------------------|--|



| | |
|---------------------------------------|---|
| | per un viaggio oppure muore. |
| 2. Divieto | All'eroe è imposta una proibizione o riceve un ordine. |
| 3. Infrazione | Il divieto è infranto; funzione appaiata alla precedente. A questo punto entra l'antagonista, il cui ruolo è turbare la pace della famiglia, provocare qualche sciagura, danno... |
| 4. Investigazione | L'antagonista tenta di ottenere informazioni su dove si trovino persone o oggetti; oppure è la vittima che interroga l'antagonista. |
| 5. Delazione | L'antagonista riceve informazioni sulla sua vittima. |
| 6. Tranello | L'antagonista tenta di ingannare la vittima per impadronirsi di lei o dei suoi averi. Preliminarmente muta aspetto, quindi agisce con l'inganno, con la magia o con la persuasione. |
| 7. Connivenza | La vittima cade nell'inganno e con ciò favorisce involontariamente il nemico. |
| 8. Danneggiamento | L'antagonista arreca danno o menomazione a uno dei membri della famiglia. Mentre le precedenti funzioni sono preparatorie, il danneggiamento dà l'avvio all'azione narrativa vera e propria. Può presentarsi sotto una ricca varietà di forme: rapimento, trafugamento o eliminazione del mezzo magico, rovina del raccolto, scomparsa di una persona, sottrazione dei più svariati oggetti... |
| 9. Mediazione, momento di connessione | La mancanza è resa nota; ci si rivolge all'eroe con una preghiera o un ordine, lo si manda o lo si lascia andare. Questa funzione introduce l'eroe, che può essere di due tipi: cercatore - nelle fiabe in cui l'eroe aiuta un personaggio danneggiato; vittima quando il danneggiato è vittima e la storia ne segue le peripezie. |
| 10. Inizio della reazione | L'eroe-cercatore, su richiesta o autonomamente, decide di porre fine alla situazione di danneggiamento o mancanza. |
| 11. Partenza | L'eroe abbandona la casa: se è cercatore parte con uno scopo preciso; se è vittima comincia una serie di peregrinazioni con svariate avventure. A volte l'allontanamento non implica spostamento nello spazio, in altre si presenta come fuga. A questo punto entra in scena il donatore. |
| 12. Prima funzione del donatore | L'eroe è messo alla prova, interrogato, aggredito ecc., come preparazione al conseguimento di un mezzo o aiutante magico. È una funzione di grande importanza che può presentarsi nei modi più diversi: richiesta di aiuto o di un servizio da parte di creature deboli o in difficoltà; proposta di scambio dell'oggetto magico con un altro oggetto; richiesta di mansioni strane o onerose senza ricompensa... |
| 13. Reazione dell'eroe | L'eroe reagisce all'operato del futuro donatore, superando in genere la prova. |
| 14. Conseguimento del mezzo magico | Il superamento della prova consente all'eroe di entrare in possesso del mezzo magico, nelle modalità più diverse: direttamente o attraverso istruzioni o raccomandazioni del |



| | |
|---|--|
| | <p>donatore; oppure il mezzo magico si presenta casualmente o personaggi diversi si mettono a disposizione dell'eroe... Al mancato superamento della prova (raramente) seguono severi castighi.</p> |
| 15 Trasferimento dell'eroe nello spazio | L'eroe si trasferisce, è portato o condotto sul luogo in cui si trova l'oggetto delle sue ricerche, di solito in un altro luogo molto distante in linea orizzontale, a grande altezza o profondità. |
| 16. Lotta | L'eroe e l'antagonista ingaggiano direttamente la lotta, in campo aperto o come competizione basata sull'astuzia. |
| 17. Marchiatura | All'eroe è impresso un marchio particolare o direttamente sul corpo (una ferita per esempio) o con un oggetto (fazzoletto, anello...) |
| 18. Vittoria | L'antagonista è vinto (ucciso, scacciato...), eliminato nella sua funzione negativa. |
| 19. Rimozione della sciagura o della mancanza | La situazione iniziale di precarietà (sciagura o mancanza) è rimossa. |
| 20. Ritorno | L'eroe ritorna in maniera immediata senza l'indicazione di una nuova funzione di trasferimento. |
| 21. Persecuzione, inseguimento | L'eroe è sottoposto a persecuzione. È inseguito dal persecutore trasformato in animale che tenta di divorarlo, o in oggetti allettanti sul suo cammino... |
| 22. Salvataggio | L'eroe si salva dalla persecuzione fuggendo, trasformandosi in oggetti che lo rendono irriconoscibile. Con la sconfitta del persecutore moltissime fiabe terminano. L'antagonista viene punito (30) e l'eroe si sposa (31). Ma spesso non è così e la fiaba comincia tutta da capo, dando il via al secondo movimento, una fiaba nella fiaba, una nuova serie di funzioni. |
| 23. Arrivo in incognito dell'eroe | |
| 24. Il falso eroe avanza pretese infondate | |
| 25. All'eroe è proposto un compito difficile | |
| 26. Il compito è eseguito | |
| 27. L'eroe è riconosciuto | |
| 28. Il falso eroe è smascherato | |
| 29. L'eroe assume nuove sembianze | |
| 30. Punizione dell'antagonista | |
| 31. L'eroe si sposa e sale al trono | |

Si prestano all'invenzione di storie astronomiche anche "l'insalata di favole" e le "storie da completare"



Un esempio: laboratorio "INVENTARE IL CIELO"

Nel laboratorio "inventare il cielo" tenuto a Genova in occasione del Festival della scienza del 2012 presso il Museo Luzzati di Porta Siberia abbiamo deciso di realizzare con i bambini storie illustrate e inventate da loro.

1. *GLI ALIENI LORENZONI*

Un giorno al porto antico di Genova succede una cosa assai strana. La signora Lorenzoni diventa di un curioso colore verde e cominciò a parlare una lingua incomprensibile. Si era forse trasformata in un extraterrestre?

La sua astronave veniva dal cielo. L'astronave aveva 4 gambe per appoggiarsi a terra. Aveva una forma rotonda con il fondo scuro a punta. L'astronave si girò e mise.

2

La figlia della signora Lorenzoni faceva la terza elementare e al momento di uscire da scuola non trovò nessuno ad aspettarla. La maestra andò su tutte le furie.....

La figlia dice: "Potrebbe essere andata in un altro pianeta!"
La maestra: "Oppure in Giappone!"
"In Israele!" "Oppure su Marte!"
"Oppure in Germania!" "O in Israele!"
"Oppure sulla Luna, su Giove! Su Venere!"

3

Proprio quando, disperata, stava per rientrare a scuola..ecco arrivare dal cielo uno stranissimo disco volante.....

~~che~~
UN UFO! ARRIVA LA MAMMA CHE È DIVENTATA UN'ALIENA. HA TRE OCCHI, È VERDE, HA 3 GAMBE, HA 5 ANTENNE, CAPELLI NERI, 40 MANI, 15 DITA, ANZI 100 DITA, 8 CODE, GAMBE ONDULATE. LA FIGLIA SI SPAVENTA E ANCHE LA MESTRA. LA MAMMA SI ANNUNCIA E PARLA IN UN LINGUO STRANO "ALIENETE" MIA MESTRA.



Inventare storie spaziali sugli extraterrestri

1. Si spiega ai bambini chi era Gianni Rodari ed anche dell'importanza di inventare storie.
2. Si prende la prima tavola si legge la storia e si invitano i bambini a completarla. Analogamente per le altre due pagine. **RISULTATO. TRE TAVOLE CON L'INIZIO DELLA STORIA.**
3. Si consegnano ai bambini sei fogli. Tre sono quelli con la storia da una parte e tre bianchi. E si spiega il gioco. Alcuni bambini avranno un foglio davanti a loro e cominceranno un disegno spaziale(i tre fogli scritti devono essere sistemati con la scritta dalla parte del tavolo e la parte bianca in vista), Al comando "cambio" lo passeranno al bambino alla propria destra che proseguirà il disegno e così via.
RISULTATO .AL TERMINE DI QUESTA FASE CI SARANNO LE PRIME TRE TAVOLE COMPLETE (scritte da una parte e illustrate dall'altra) E TRE TAVOLE ILLUSTRATE, ma senza racconto sull'altra facciata.
4. si propone di proseguire la storia nelle pagine 4-5-6 già illustrate
5. si propone di completare la storia con gli incipit 7-8-9
6. si disegna il retro delle tavole con il metodo precedente

Opportunamente modificata la storia può essere utilizzata in ogni occasione potete stampare le pagine che seguono e inventare coi bambini la vostra storia spaziale.

Le storie inventate dai bambini al festival della scienza di Genova 2012 sono disponibili fra i materiali del nostro sito nella sezione "libri" <http://it.unawe.org/resources/books/>



1.

Un giorno nella città di successe una cosa assai strana. La signora Lorenzoni divenne di un curioso colore verde e cominciò a parlare una lingua incomprensibile. Si era forse trasformata in un extraterrestre? *(proseguire la storia)*



4. *proseguire la storia*

A series of horizontal dashed lines for writing.



5. *proseguire la storia*

A series of 15 horizontal dashed lines for writing.



6

proseguire la storia

A series of horizontal dashed lines for writing.

