

i Racconti di Mamma Chioccia

guida
pedagogica



Il programma “I racconti di mamma chioccia”
(titolo originale “*Les contes de la mère poule*”)
è un programma distribuito da © Les Films du Préau.

La guida pedagogica **I racconti di mamma chioccia**
è stata redatta con il contributo
del Coordinamento Pedagogico
del Comune di Prato
e della Sezione ragazzi e bambini
della Biblioteca Lazzerini di Prato.

Il progetto grafico è di Nicola Giorgio

perché una guida pedagogica

Questa guida pedagogica è destinata principalmente alle insegnanti e agli insegnanti della scuola dell'Infanzia allo scopo di offrire spunti per approfondire sotto diversi aspetti la visione del programma **I racconti di mamma chiocchia**.

È un dossier che contestualizza i tre cortometraggi di cui si compone il programma dal punto di vista cinematografico e che propone occasioni di approfondimenti in classe, attraverso attività didattiche, bibliografie e alcuni suggerimenti filmografici di qualità.

Per ciascun cortometraggio sono previste 3 diverse piste di attività che variano per età e tipologia:

- PISTA 1
rielaborazioni verbali; area cognitiva
- PISTA 2
drammatizzazioni; area simbolica
- PISTA 3
esplorazioni sensoriali; area corporea

È opportuno che le attività vengano proposte ai bambini e alle bambine in un tempo breve rispetto all'uscita, in modo che il ricordo dei film sia ancora vivo nella loro memoria.

Il dossier non esaurisce la gamma di rilanci possibili ma intende costituire uno spunto per le insegnanti e gli insegnanti che sono chiamati a mettere in gioco la propria professionalità prendendo iniziative diverse che andranno ad arricchire questo documento.

Il dossier presenta stimoli per attività che attraversano diversi linguaggi. Laddove lo scopo è sollecitare la verbalizzazione, si consiglia che l'insegnante tenga traccia delle parole utilizzando la tecnica **tu detti, io scrivo**, in modo da riportare fedelmente dialoghi e concatenazioni logiche.

tre storie per un solo programma

Il programma **i Racconti di Mamma Chioccia** è composto da tre cortometraggi iraniani che usano la stessa tecnica di animazione ma impiegano materiali e stili diversi. Questa caratteristica formale contribuisce alla ricchezza del programma e può essere considerata anche come un'efficace risorsa per aiutare i bambini e le bambine a non confondere i racconti visti in continuità sotto lo stesso titolo generico.

Nonostante il titolo del programma sia uno solo, ogni cortometraggio ha un titolo proprio ed è separato dagli altri dai titoli di testa e di coda. I titoli di testa introducono un film, indicando i nomi del cast tecnico e artistico. Nei titoli di testa in genere ci sono il titolo del film, il nome del regista e le informazioni sulle persone che hanno lavorato di più alla sua realizzazione.

Al contrario, nei titoli di coda, inseriti appunto a fine film, vengono indicati tutti i singoli partecipanti alla produzione, e non più solo i principali autori, i luoghi usati per le riprese, informazioni sulle musiche utilizzate ed eventuali omaggi a persone che hanno collaborato. I tre cortometraggi sono realizzati da tre diversi registi iraniani e dallo stesso studio di produzione.

il cinema in Iran

I tre film di questo programma sono prodotti **dall'Istituto per lo sviluppo intellettuale dei bambini e degli adolescenti**, detto anche Kānūn, *l'istituto*.

Creato nel 1964 e inizialmente specializzato nella pubblicazione di libri didattici, il Kānūn acquisì nel 1969 un dipartimento dedicato al cinema sotto la direzione del cineasta **Abbas Kiarostami**. Il lavoro di edizione rimase sempre legato a quello cinematografico visto che numerosi artisti e illustratori dell'Istituto furono anche sceneggiatori e registi dei film prodotti al suo interno.

L'ambizione dello studio Kānūn era quella di realizzare film educativi ma anche ricreativi che piacessero ai bambini. L'istituto produsse film di finzione, documentari e di animazione.

I film d'animazione prodotti dallo Studio Kānūn si distinguono per la loro grande **creatività artistica** e per la loro **dimensione poetica e filosofica**. Dopo la rivoluzione del 1979, lo studio continuò le sue attività, contribuendo in gran parte alla riscoperta del cinema iraniano, che sarebbe stato a lungo associato ai film per bambini.

cos'è un film d'animazione

I personaggi dei tre cortometraggi non sono animali veri, si tratta di figurine animate davanti alla macchina da presa. Per realizzarli sono stati utilizzati materiali come stoffa ed elementi tessili (la storia del pesce Arcobaleno), tappezzerie o ritagli di tappeti (per la capra e i suoi capretti) e carta ritagliata ispirata a motivi di tappeti persiani (per il pulcino e gli altri personaggi).

La tecnica di animazione che utilizza ritagli di materiali piatti si chiama **découpage** o **cut out** e potremmo descriverla anche come una sorta di collage in movimento. Per creare l'illusione del movimento, le figure dei personaggi vengono poste su uno sfondo e il tutto viene filmato da una macchina da presa che funziona un po' come macchina fotografica. Una volta le figure posizionate, si scatta una foto e poi si spostano di poco. Si scatta dunque un'altra foto e si spostano le figurine ancora un po'. Questa operazione viene ripetuta un gran numero di volte perché per realizzare un secondo di un film d'animazione bisogna scattare 24 foto. Questo tecnica di ripresa si chiama **stop motion o passo uno**. Una volta finita la fase delle riprese, le immagini vengono montate una dietro l'altra e poi proiettate a grande velocità sullo schermo, il che dà l'impressione che i personaggi si muovano veramente.

I tre film sono senza dialoghi, come spesso accade nell'animazione cinematografica.

Un film senza dialoghi è molto diverso da un film muto che è completamente privo della parte sonora. Il film senza dialoghi è comunque accompagnato da una colonna sonora fatta di rumori e musica;

Capiamo le storie grazie alle situazioni create, alle espressioni date agli animali muovendo questa o quella parte del loro corpo ma anche attraverso i suoni e i rumori che servono per dare ritmo a un'azione o per accentuare un sentimento. I film senza dialoghi si prestano in particolare modo alla visione da parte dei piccoli perché lasciano molto spazio all'immaginazione e fanno riferimento ad una pratica molto diffusa tra i bambini in età prescolare che è quella di comunicare tra loro attraverso i suoni e inventando le parole.

Shangoul e Mangoul



Una capra lascia i suoi capretti in casa da soli raccomandandosi di non aprire al lupo. Una volta uscita la mamma, il lupo utilizzerà ogni sorta di trucchetto per introdursi in casa e mangiare i piccoli.

Quando la capra tornerà a casa, troverà un solo capretto rimasto e farà di tutto per salvare gli altri dalla pancia del lupo.

Il pesce arcobaleno



Il pesce Arcobaleno è il più ammirato di tutti per via della sue squame che brillano di mille colori. La sua bellezza lo porterà ad essere egoista e ad isolarsi sempre di più dai suoi simili. Ciò nonostante quando avrà bisogno di aiuto, gli altri pesci correranno a salvarlo. Riconoscente, Arcobaleno donerà una parte delle sue bellissime squame ai suoi nuovi amici.

Lili Hosak



Appena uscito dal guscio un pulcino curioso si allontana dai suoi genitori e cade in mezzo allo stagno. Per cercare di salvarlo, il gallo chiederà aiuto agli altri animali troppo indaffarati nelle loro faccende per ascoltarli. Solo una capra più sensibile capirà la gravità della situazione e riuscirà a convincere tutti ad intervenire in favore del pulcino.

attività da proporre trasversalmente

rielaborazione verbale e grafica

CAMPI DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro, immagini suoni colori

DESTINATARI

3/4/5 anni

OBIETTIVI

- riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti;
- ascoltare le emozioni e i sentimenti altrui
- rispettare i sentimenti altrui mettendoli in relazione ai propri senza giudizio

Nei giorni appena seguenti la visione del film, meglio se prima possibile, approfittate delle reazioni spontanee dei bambini e delle bambine per tornare per la prima volta sull'intero programma dei cortometraggi visti al cinema.

Lasciate che verbalizzino tutte le emozioni provate durante la visione, assicurandovi che le parole di tutti siano rispettate.

Se necessario, riprendete l'esercizio di verbalizzazione con l'una o l'altra domanda:

quale/i personaggio/i ti è piaciuto di più?
Quale/i hai apprezzato meno? Come mai?
Quale/i personaggio/i vorresti avere come amico?
Ci sono momenti che ti hanno fatto ridere?
Che cosa ti ha reso contento?
Cosa/chi ti fatto paura?
Cosa/chi ti ha sorpreso? Annoiato?
Cosa/chi ti ha fatto arrabbiare?
Qual è la scena che vorresti di più raccontare ai tuoi genitori? E come mai proprio quella scena?

Proviamo a chiudere gli occhi ed a rivedere la scena scelta: quali colori vediamo? Dove ci troviamo? Come si sente il personaggio in questa scena? Che emozioni ha provato? È contento? Ha paura? Quali sentimenti prova? Si sente tranquillo? Al sicuro? Oppure ha bisogno di aiuto? Ed io come mi sentirei al posto del personaggio che ho scelto? Che sentimenti proverei? Avrei bisogno di aiuto? Mi sentirei tranquillo o tranquilla?

Proviamo ora ad aprire gli occhi e riportare graficamente (con tempere, tempere a dita, pennarelli, matite, acquarelli, gessi, pastelli a cera; più è versatile il mezzo più si è in gradi esprimere la gamma di sentimenti ed emozioni). Continuate invitando i bambini e le bambine a disegnare questa scena e aiutateli a scrivere sul foglio un titolo che evochi il momento che ognuno ha scelto di illustrare. L'obiettivo sarà quello di portare a casa il disegno per mostrarlo ai genitori e spiegare loro la scena rappresentata. Di sicuro i genitori a casa faranno domande al figlio o alla figlia, che si ritroverà quindi nella reale situazione di dover raccontare ciò che ha visto a terzi che non ne sono a conoscenza.

attività da proporre trasversalmente

scomporre e ricomporre le sequenze

CAMPO DI ESPERIENZA

i discorsi e le parole, la conoscenza del mondo.

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- attribuire ai personaggi della storia stati e intenzioni
- addurre una spiegazione logica agli eventi
- ricostruire e riordinare eventi in sequenza

Prima di cominciare l'attività l'insegnante stamperà, ritaglierà ed eventualmente incollerà su un cartoncino, i fotogrammi sottostanti (3 per ognuno dei cortometraggi del programma).

Per dare un aspetto giocoso all'attività, capovolgiamo le immagini tratte dai film su un grande tavolo e raccogliamo intorno a loro i bambini e le bambine.

Allora spieghiamo le regole del gioco: a turno, ogni bambino e bambina pesca una carta e la mostra ai compagni e alle compagne di classe; poi descrive l'immagine:

quali personaggi?

Dove si trovano?

Cosa stanno facendo?

Perché?

Se il bambino o la bambina non riesce a contestualizzare la situazione, si rivolge alla squadra; ognuno può poi esprimersi secondo un turno di parola gestito dall'insegnante; cita infine la storia a cui ritiene appartenga l'immagine e, se il suo suggerimento è corretto, la colloca nella pila corrispondente.

Al termine del gioco avremo tre gruppi di immagini che possiamo utilizzare per ulteriori attività di approfondimento, secondo l'età dei bambini: per i 3 anni, a partire dalle serie di immagini, proporre di raccontare una storia, per i 4/5 anni chiedere di rimettere in ordine cronologico i tre gruppi di fotogrammi tornando sulla concatenazione logica degli eventi di ogni cortometraggio.



il pesce Arcobaleno
Il pesce e le sue squame lucenti



il pesce Arcobaleno
I pesci salvano il pesce Arcobaleno



il pesce Arcobaleno
Arcobaleno distribuisce le sue squame



Shangoul e Mangoul
La mamma se ne va



Shangoul e Mangoul
Il lupo arriva



Shangoul e Mangoul
La mamma lotta contro il lupo

Shangoul e Mangoul

di Morteza Ahadi
e Farkondeh Torabi

REALIZZATO CON

elementi tessili tagliati
e ricamati

ANNO DI PRODUZIONE

2000

DURATA

17' 30"



Il film **Shangoul e Mangoul** é ispirato alla fiaba tradizionale **Il lupo e i sette capretti**.



Esistono diverse versioni di questa fiaba tra cui forse la più celebre è quella dei fratelli tedeschi Jacob e Wilhelm Grimm, vissuti all'inizio del XIX secolo e autori di altre favole famose come **Cappuccetto Rosso**, **Biancaneve** e **Cenerentola**. La storia iraniana raccontata nel cortometraggio è veramente molto simile a quella dei Grimm anche se ci sono piccole differenze. Nella storia tedesca per esempio, il lupo per fingersi mamma capra trasforma la sua voce rauca in una voce dolce come il miele bevendo una medicina magica mentre nella storia iraniana il lupo ruba il campanellino che la capra porta sempre al collo. Nella storia dei Grimm il lupo ricopre la sua zampa di pasta e farina affinché sembri la zampa di una capra, mentre nella versione iraniana il lupo immerge la zampa nella vernice. Il finale delle due storie invece è molto simile: mamma capra riempie la pancia del lupo di pietre affinché l'animale coli a fondo nel lago.

Tra le riscritture del racconto tradizionale citiamo quella alternativa e più vicina a riflessioni contemporanee sulle fiabe e sul rapporto uomo e animale intitolata **Il lupo vegetariano e i 7 capretti** di Francesca Pirrone, TerraNuova edizioni. L'illustratrice e autrice di albi per l'infanzia riscrive la storia tradizionale in chiave animalista. In un finale a sorpresa, mamma capra troverà il modo di far diventare il lupo goloso di verdure affinché l'animale cattivo per eccellenza possa condividere i suoi pasti con la famiglia delle capre piuttosto che dargli la caccia. Attraverso l'uso dell'intelligenza, la capra adulta si inventa uno stratagemma che diventerà anche un modo per far vivere in pace due specie diverse piuttosto che dividerle.

tre varianti della stessa storia

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro, i discorsi e le parole, la conoscenza del mondo.

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- formulare ipotesi
- dialogare e discutere con i compagni e le compagne
- porre domande su temi esistenziali (giustizia; il bene e il male)
- essere consapevoli dei propri e degli altrui diritti, ragioni e doveri che ne determinano il comportamento
- inventare storie

Allo scopo di esercitare la memoria, aumentare la capacità del bambino e della bambina di raccontare ciò che ha visto e letto, stimolare l'espressione verbale, ma anche di riflettere sulle diverse possibilità di risolvere un conflitto e coltivare un pensiero divergente, si può proporre di paragonare le tre versioni della stessa storia e di riflettere sulle differenze.

Oltre al confronto è possibile proporre l'esercizio di inventare un proprio finale.

Partendo dalla riscrittura della fiaba tradizionale, come fa Francesca Pirrone, si stimoleranno i bambini e le bambine a trovare un finale alternativo allo scopo di renderli attivi nella narrazione e favorire una riflessione su come sia possibile creare narrazioni diverse per una stessa storia. Questa attività permetterà anche di rendersi conto che la realtà non è univoca, ma plurale e che può essere vista da prospettive differenti.

Si può proseguire l'attività proponendo ai bambini e alle bambine di immaginare finali diversi per alcune fiabe classiche scelte, così come suggerito anche da Gianni Rodari in **Tante storie per giocare**.



Il lupo e i sette capretti

La fiaba Il lupo e i sette capretti esiste in numerose versioni illustrate, che possono essere confrontate e da cui possono nascere vari spunti di lavoro, di seguito ne proponiamo alcune particolarmente adatte alla scuola dell'infanzia.

Attilio Cassinelli,
Il lupo e i sette capretti,
Lapis, collana Le minifiabe di Attilio.

Una collana di fiabe cartonate, con poco testo in stampatello maiuscolo e illustrazioni sintetiche ed efficaci, che con pochi tratti descrivono i personaggi e raccontano la storia.

Nicoletta Codignola (testo) e Sophie Fatus (illustrazioni),
Il lupo e i sette capretti,
Fatatrac, collana Carte in tavola

20 carte quadrate con cui costruire la sequenza della storia, per accompagnare la narrazione ma anche per stimolare i bambini a ricostruire tutti i passaggi della fiaba o per provare a raccontarla insieme seguendo le bellissime illustrazioni di Sophie Fatus come in un silent book.

Enza Crivelli, Andrea Alemanno,
Il lupo e i sette capretti,
con testo in simboli PCS,
Uovonero

Una versione con illustrazioni a tutta pagina affiancate dal testo con i simboli in PCS, studiati per bambini e bambine con difficoltà di linguaggio ma che possono essere proposti in percorsi inclusivi a tutta la classe.

Le riscritture della fiaba

Francesca Pirrone,
Il lupo vegetariano e i 7 capretti,
Terra Nuova

La fiaba è quella tradizionale, ma il finale è riscritto in chiave ecologista.

Sebastian Meschenmoser,
Quei dannati sette capretti,
Orecchio Acerbo

Entrare nella casa dei capretti travestito da mamma è un gioco da ragazzi; ma all'interno tutto è sottosopra e in quel caos è impossibile trovare i capretti. E così il lupo pensa che una volta pulito e riordinato tutto non ci saranno più posti in cui nascondersi...

il pesce Arcobaleno

di Farkhondeh Torabi

REALIZZATO CON

ritagli di stoffe
ed elementi tessili

ANNO DI PROUZIONE

1998

DURATA

13'



la luce e la luminescenza

CAMPO DI ESPERIENZA

i discorsi e le parole,
la conoscenza del mondo.

DESTINATARI

5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- distinguere e nominare materiali e superfici diverse
- dialogare e discutere con i compagni e le compagne
- verbalizzare le proprietà riflettenti dei materiali
- dedurre e formulare ipotesi sulle proprietà fisiche della luce

L'insegnante pone delle domande ai bambini e alle bambine che sono chiamati a formulare ipotesi sulle proprietà del pesciolino:

cosa fa brillare le sue scaglie?

Quali caratteristiche deve avere un materiale per brillare?

Come approfondimento da proporre successivamente, far raccogliere materiali che brillano e costruire una collezione con questi da tenere in sezione.

Successivamente si dividono i bambini e le bambine in piccoli gruppi e si propone un laboratorio in 3 fasi:

Fase 1 • Materiali riflettenti

Con l'aiuto di una torcia i bambini esplorano le proprietà di alcune superfici messe a loro disposizione o frutto della raccolta fatta con loro: alluminio (carta stagnola), acciaio (una pentola), ottone, legno. Cosa succede puntando la torcia su ciascuna di queste superfici?

Fase 2 • La curvatura della luce

I bambini e le bambine con l'aiuto dell'insegnante riempiono d'acqua due recipienti di vetro, uno lungo a base tonda e uno a base quadrata. Successivamente l'insegnante mostra alcune forme geometriche stampate su un foglio diversi. Cosa accade se il foglio viene posto dietro al barattolo di vetro? Il barattolo a forma di cilindro piega la luce e le forme assumono caratteristiche tondeggianti, luce si curva su cui sono stampate alcune geometriche.

Fase 3 • L'arcobaleno a scuola

L'insegnante immerge per metà uno specchio in una bacinella trasparente posizionata accanto a un muro e con la torcia colpisce la parte dello specchio immersa, la luce si rifrangerà creando effetti cromatici.

Mettere in scena una storia

CAMPO DI ESPERIENZA

i discorsi e le parole,
immagini suoni e colori

DESTINATARI

4 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- comprendere una semplice narrazione
- produrre e creare suoni attraverso gli strumenti musicali
- sperimentare il ritmo e l'intensità musicale

L'insegnante costruisce una scatola narrante che contiene un pesce con scaglie rimovibili e altri personaggi in pannolenci o altro materiale e, narrando la storia con l'ausilio dei pupazzi invita i bambini a partecipare all'animazione attraverso l'utilizzo di strumenti musicali che enfatizzano con ritmi ed intensità diverse i momenti salienti della storia (gioco, fuga, salvataggio, condivisione).

A titolo esemplificativo si possono utilizzare:

- il triangolo – per le scene di gioco con la medusa
- lo xilofono – per la fuga dalla murena e dal mostro marino
- il tamburo – per il salvataggio del pesce arcobaleno
- i sonagli – per la condivisione delle scaglie da parte del pesce arcobaleno

In alternativa si possono creare suoni e rumori da associare a personaggi e situazioni utilizzando oggetti di uso quotidiano presenti a scuola o in sezione.

A titolo esemplificativo si possono utilizzare:

- posate
- contenitori di diverso materiale da percuotere
- oggetti in metallo nei quali soffiare
- carte di diverse consistenze da stropicciare
- acqua o semi da travasare da un contenitore a un altro o da smuovere all'interno di un contenitore



realizzare un pesce con la stoffa

CAMPO DI ESPERIENZA

Immagini, suoni, colori,
la conoscenza del mondo

DESTINATARI

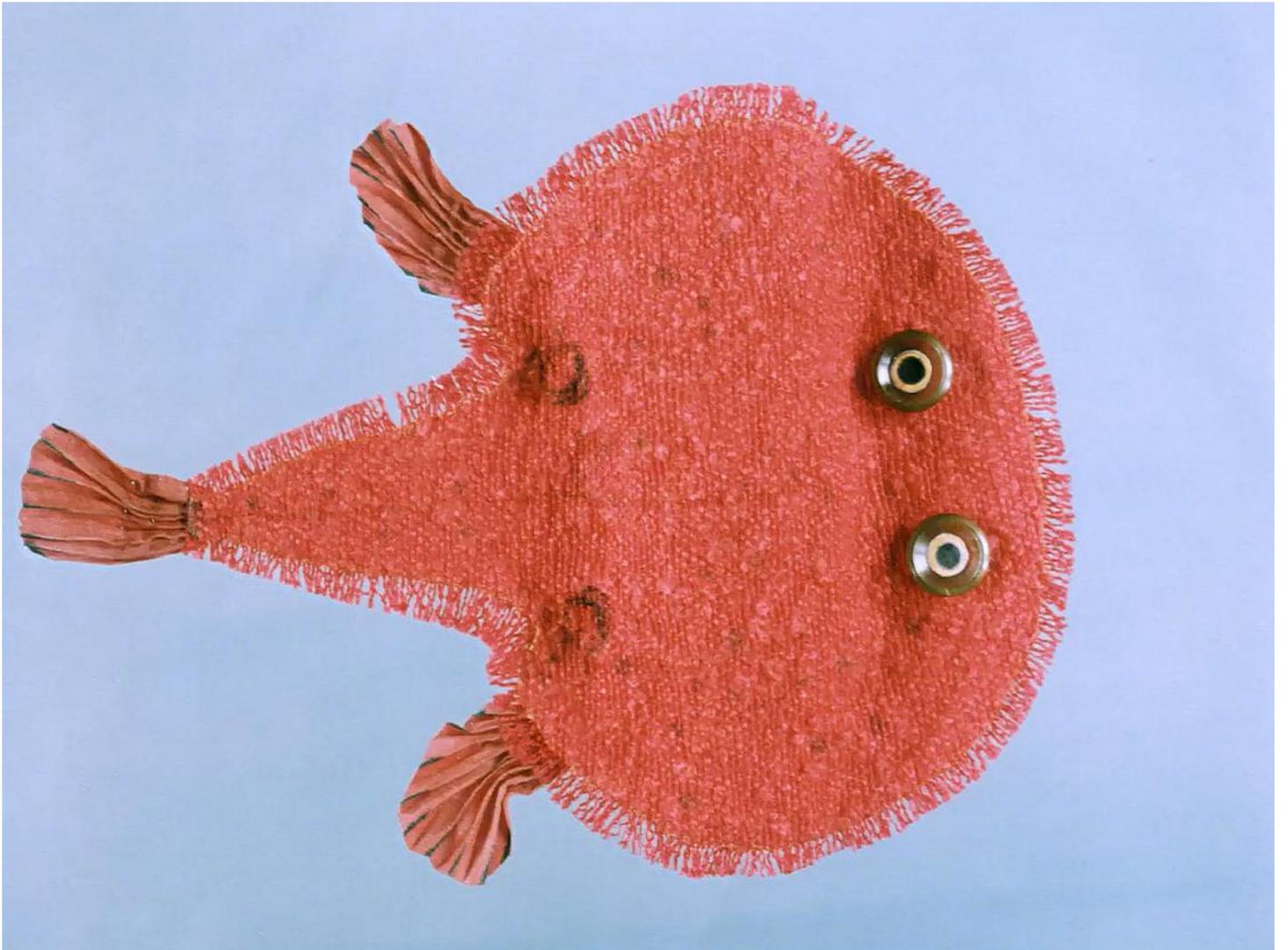
3 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- esplorare le proprietà dei vari materiali
- verbalizzare le proprietà dei vari materiali
- scegliere i materiali da utilizzare con cura e in relazione al progetto
- utilizzare la tecnica del collage
- utilizzare i materiali in maniera creativa e secondo il proprio senso estetico

Il cortometraggio **Il pesce Arcobaleno** è realizzato con ritagli di stoffe differenti ed elementi tessili (i denti del pesce cattivo sono fatti con una cerniera, gli occhi di alcuni pesci con i bottoni, ecc.).

Partendo dall'osservazione e dalla manipolazione di vari tessuti (cotone, lana, filati, seta, ecc.), si cerca di stimolare i bambine e le bambine affinché ne verbalizzino le proprietà tattili e visive (duro, morbido, liscio, ruvido, spesso, sottile, opaco, lucido). Successivamente si mettono a disposizione vari elementi tessili ritagliati e accessori (nastrini, bottoni, cerniere, fili, ecc.) e con l'utilizzo della colla e del cartoncino si invitano i bambini e le bambine ad assemblare i ritagli per costruire il proprio personaggio preferito ispirato al pesciolino e i suoi compagni.



Per allargare il campo è possibile esplorare i libri in cui il personaggio è composto da tanti pezzettini, accostando quindi al pesciolino Arcobaleno i libri dell'elefante Elmer di David MacKee e Pezzettino di Leo Lionni.

Marcus Pfister,
Arcobaleno
Il pesciolino più bello di tutti i mari,
Nord-Sud edizioni

A questo primo libro ne sono seguiti molti altri che hanno come protagonista il pesciolino Arcobaleno, si può quindi proporre un percorso di lettura legato a questo personaggio, a titolo di esempio *Arcobaleno non lasciarmi solo!*, *Arcobaleno fa la pace*, *Arcobaleno e il diamante blu*.

David McKee,
Elmer l'elefante variopinto
(e tutti gli altri libri della serie Elmer),
Mondadori

Leo Lionni,
Pezzettino,
Babalibri

A queste letture si possono legare laboratori artistici creativi, ma anche laboratori che sviluppino con i bambini e le bambine il tema dell'identità/diversità.

Lili Hosak

di Vajiollah Fard-e-Moghadam

REALIZZATO CON

carta ritagliata

ANNO DI PRODUZIONE

1992

DURATA

16'



scomporre e ricomporre le sequenze

CAMPO DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro, i discorsi
e le parole, la conoscenza
del mondo

DESTINATARI

4/5 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- attribuire ai personaggi della storia stati e intenzioni
- addurre una spiegazione logica agli eventi
- ricostruire e riordinare eventi in sequenza
- dialogare e discutere con i compagni e le compagne
- porre domande su temi esistenziali (giustizia; il bene e il male)

Ciascun animale reagisce in maniera diversa al messaggio **del gallo**. L'insegnante invita i bambini e le bambine a riflettere e discutere sulle diverse interpretazioni e reazioni dei personaggi.

Perché **la mucca** ignora quello che il gallo le sta dicendo? Il messaggio le entra da un orecchio e le esce dall'altro.

Perché **l'asino** scaccia via il gallo? L'asino è cocciuto e quindi non ascolta.

Perché **il pavone** decora la coda con i messaggi? Il pavone è vanitoso e gli piace mettersi in mostra

Perché **la tartaruga** usa i messaggi per decorare il suo guscio? La tartaruga fa orecchie da mercante

Perché **la coppia di uccelli** non ascolta il gallo? Perché è presa dalla creazione del proprio nido e utilizza i messaggi come materiale da costruzione.

Perché **la gazza** ladra pensa che il messaggio sia una pietra preziosa?

Alla gazza ladra piacciono gli oggetti luccicanti e li colleziona.

Perché **il pappagallo** si limita a ripetere ciò che il gallo gli ha detto?

Al pappagallo piace ripetere ciò che sente.

La capra solo lei finalmente capisce la richiesta di aiuto e guiderà tutti gli animali per salvare il pulcino.

Perché **il messaggio del gallo** non riesce a convincere gli altri animali?

In cosa si differenzia **il messaggio della capra** agli altri animali?

Perché **la capra** riesce a convincerli e il gallo no?

Ci sono molte risposte a queste domande, i bambini e le bambine sono invitati a discuterne.

A partire dalla lettura dell'albo **Si può dire senza voce** di Armando Quintiero, Marco Somà, Glifo, che mostra come gli animali comunichino tra di loro attraverso un linguaggio specifico (il gatto miagola, il cavallo nitrisce, ecc.) è possibile con i bambini e le bambine soffermarsi soprattutto sui modi corporei di espressione dell'affetto, degli stati emotivi, delle richieste.

si può dire senza parole

CAMPO DI ESPERIENZA

Il corpo e il movimento, immagini suoni e colori

DESTINATARI

3 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- conoscere le varie parti del proprio corpo
- esercitare le proprietà espressive del proprio corpo
- coordinarsi con gli altri nello spazio

L'insegnante propone un'attività psicomotoria con un eventuale sottofondo musicale in cui chiede ai bambini e alle bambine di comunicare con il corpo: "Proviamo a comunicarci delle cose senza usare la voce, possiamo usare le gambe, le mani, il viso (labbra, occhi, guance) e tutto il nostro corpo, ad esempio se voglio dire <Non mi interessa, vai via>, come lo direste? L'insegnante da una pallina a un bambino o una bambina e dice agli altri: "Il vostro amico/a ha un gioco bellissimo e voi lo guardate con interesse, senza voce chiediamo questo gioco (la palla). Il bambino o la bambina sceglie di dare la palla al compagno o alla compagna più convincente. Chi la riceve deve ringraziare (sempre senza voce) oppure non cedere la palla a nessuno e l'insegnante dice: "Come fate adesso a dire al vostro amico/a che siete arrabbiati/delusi perché non avete la palla?"

Come **alternativa** l'insegnante allestisce la stanza con un telo blu al centro: "Adesso siamo tutti Lili il pulcino, siamo appena usciti dall'uovo, fa freddo secondo voi? E ora via corriamo verso lo stagno e oops, che spavento, siamo caduti. Nel frattempo il gallo va a chiedere aiuto: "Chiediamo aiuto insieme!"

affonda o galleggia

CAMPO DI ESPERIENZA

la conoscenza del mondo,
i discorsi e le parole

DESTINATARI

4 anni

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- osservare con attenzione fenomeni fisici
- verbalizzare in maniera chiara le proprie osservazioni
- classificare gli oggetti
- porre domande
- confrontare e mettere in relazione fenomeni

L'insegnante mette a disposizione dei bambini e delle bambine una bacinella trasparente e seleziona vari oggetti che metteranno in acqua. In modo da avvicinarli alle proprietà fisiche di questi oggetti, l'insegnante prepara una gamma di cose piene e vuote, in modo da far sperimentare al bambino o alla bambina il galleggiare e l'andare a fondo.

Per fare l'esperimento si utilizzeranno diversi contenitori in cui metter l'acqua, in modo da vedere come certi oggetti, in base alla capienza del contenitore, vanno a fondo in alcuni e galleggiano invece in altri.

Esempi di materiali:

- foglia, pigna
- una arancia, le bucce dell'arancia
- tappo di sughero, tappo di metallo girato
- palloncino gonfiato con l'aria, palloncino con farina
- pallina da ping pong, sfera di metallo
- animaletto in legno, animaletto in plastica

Esempi di bacinelle:

- bicchiere piccolo
- brocca
- bacinella in plastica di varie dimensioni (piccola, media, grande)
- piatto fondo
- vasetto

Cosa affonda e cosa galleggia?



Chris Haughton,
Oh-oh!,
Lapis edizioni

Un piccolo gufo cade dal nido e lo scoiattolo vuole aiutarlo a ritrovare la sua mamma, ma le descrizioni che fornisce il gufetto non rendono facile la ricerca.
Una storia delicata e divertente sulla comunicazione e l'aiuto reciproco.

Claude Steniner,
La favola dei Caldomorbidi,
Artebambini

C'era un volta un paese felice, in cui tutti fin dalla nascita, avevano a disposizione una bisaccia con i Caldomorbidi, creature che tenute vicino davano un grande benessere. Gli abitanti di quel paese si scambiavano i Caldomorbidi, fino a che un giorno una strega cattiva....
Una storia sull'importanza della comunicazione emotiva, con alcuni elementi delle illustrazioni che richiamano quelle del corto Lily Osak.

Antoinette Portis,
Aspetta,
Il Castoro

Una mamma esce di casa con il suo bambino, ha tanta fretta e deve attraversare tutta la città: "Presto!" Ma quante cose si possono incontrare lungo la strada: "Aspetta!"
Due diversi modi di guardare il mondo, con gli occhi del tempo scandito dagli impegni e con quelli dell'emozione e dell'apertura alla scoperta.

Michael Grejniec,
Io mi mangio la luna,
Edizioni Arka

Che sapore avrà la luna? Sarà dolce, salata o amara? Ogni animale se la immagina a modo suo, ma solo tutti insieme potranno arrivare ad assaggiarne uno spicchio.

Armando Quintero, Marco Somà,
Si può dire senza voce,
Glifo

Ciascun animale ha il proprio verso, solo la piccola giraffa non ha voce, ma, con gli abbracci e le coccole, dice ai suoi amici la cosa più importante: "Ti voglio bene" e suggerisce a tutti gli altri cuccioli questo linguaggio semplice, diretto e universale.

Sull'aspetto del riconoscimento delle emozioni attraverso le facce, per i più piccoli

Shutterstock Images,
Facciamo le facce,
Gribaudo

Stefania Manetti,
Guarda che faccia,
Giunti kids

Per esplorare con i bambini il fantastico mondo del cinema e l'esperienza cinematografica.

Luisa Mattia, Daniela Tieni,
Come in un film,
Lapis

André Hellé,
Film per piccolini,
Pulce editore

Kitty Crowther,
Poka e Mine al cinema,
Topipittori

Alice Barberini,
Il cane e la luna,
Kite

Le illustrazioni dei corti richiamano le carte ritagliate di Emanuele Luzzati. Si può proporre un percorso tra libri e film di Luzzati.

illustrazioni

Emanuele Luzzati,
L'uccello di fuoco,
Gallucci

Emanuele Luzzati,
La gazza ladra,
Gallucci

Emanuele Luzzati,
Alì Babà e i quaranta ladroni,
Editori riuniti

Gianni Rodari, Emanuele Luzzati,
Castello di carte,
Mursia

film

Pulcinella e il pesce magico,
Emanuele Luzzati, Giulio Gianini,
Gallucci

Omaggio a Rossini,
Emanuele Luzzati, Giulio Gianini,
Gallucci

Il circo,
Cristina Làstrego Testa, Francesco Testa,
Gallucci

*I dvd dei film sono presenti in biblioteca per il prestito gratuito

Cinefilante • la scuola dell'Infanzia al cinema

è un'iniziativa realizzata nell'ambito
del progetto CIPS - Cinema e Immagini per la Scuola
promosso dal Ministero della Cultura
e dal Ministero dell'Istruzione

Ente capofila del progetto:

Casa del Cinema di Prato Società Cooperativa - Impresa sociale

Responsabile scientifico: Pamela Maddaleno

