

---

**IL PERCORSO LOGICO DELLA FIABA**

1

**PREAMBOLO**

Dopo aver affrontato la favola in 3<sup>a</sup> elementare in 4<sup>a</sup> si affronta la fiaba che, chiaramente, ha una struttura molto più complessa. Il protagonista, l'aiutante, l'antagonista, l'oggetto magico e, soprattutto le prove da superare.

Nella struttura classica della fiaba il protagonista è una persona fuori dal comune, un eroe nel senso antico del termine, colui che con la sua bontà d'animo ed il suo coraggio segue ed indica agli altri la via che riconduce al paradiso.

Al giorno d'oggi, nei films (non solo di animazione), questo genere ha una grande fortuna anche fra gli adulti: vedi "Il Signore degli anelli". Purtroppo, quasi sempre, il protagonista è un "prescelto" o "predestinato" che non deve fare nessuno sforzo per conquistare l'oggetto magico o i poteri, vedi H. Potter: addirittura, nella paccottiglia dei cartoni giapponesi i poteri ce li hanno tutti, come se si comprassero al supermercato fra le offerte pubblicitarie.

In realtà, nella struttura tradizionale della fiaba, il protagonista intraprende certamente la sua missione per il bene dell'umanità, ma per far questo è già pronto a dare la sua vita e non volere nulla per sé. L'oggetto magico, o i poteri, sono un di più che riceverà solo alla fine e indicheranno che egli ha superato le prove. Egli non li utilizzerà mai per sé stesso ma solo per il bene dell'umanità. Per questo l'antagonista non potrà mai averli, perché li vuole per sé, per il suo egoismo.

Se la struttura sopra descritta può essere collegata al viaggio di Ulisse nell'Odissea, il suo ritorno alla casa del Padre, simbolo del ritorno al Principio di ogni cosa, alla situazione paradisiaca, o al viaggio dantesco della Divina Commedia.

Nella struttura popolare della fiaba il modello può essere quello del Decameron del Boccaccio o di Giufà delle fiabe italiane o arabe: un "mondo" dove il solo valore che conta è quello del denaro e dell'egoismo ed allora, il protagonista, agli occhi dei più, può apparire come una persona "semplice" o addirittura considerata sciocca dagli altri, che si ritengono più furbi.

Venendo a noi, la peculiarità di questa proposta, sta nel fatto che il protagonista deve essere il bambino stesso nella sua vita di tutti i giorni: egli deve concentrarsi su quella che, ai suoi occhi, è un'ingiustizia e, nella quasi impossibile volontà di volerla sconfiggere per il bene dell'umanità, si trova dapprima a dover riconoscere i suoi difetti per poi, impresa ardua e forse disperata, doverli affrontare.

## ATTIVITA' DI PREPARAZIONE

Si riprende il "Quadro della vita" ed i giochi mentali di allenamento presentati in 3<sup>a</sup> elementare.

A questo punto l'animatore, o l'insegnante, racconta in modo teatrale possibili situazioni di vita quotidiana dove può essere difficile scegliere fra ciò che è giusto e ciò che è sbagliato. Un possibile esempio può essere: (sintesi) il tuo migliore amico ha il padre che ha perso il lavoro e sta vivendo una difficile situazione economica.

E' il giorno del suo compleanno e non può fare nessuna festa per gli amici e non può, quindi, avere nessun regalo. E' molto triste. Allora ti chiede di accompagnarlo al centro commerciale e ti porta nel grande reparto dei giochi elettronici e ti chiede di metterti dalla parte opposta del box per chiedere informazioni al commesso. Tu gli chiedi perché? Lui ti dice che così può prendere un gameboy.

Tu cosa gli rispondi? si prendono così in esame le possibili obiezioni: lui ti dice che se non lo aiuti non sei suo amico... che tu hai tutto quello che vuoi e lui non può avere niente ecc.

Così si focalizza l'attenzione del bambino su possibili storie difficili.

Naturalmente, per il buon esito, la narrazione ed il coinvolgimento si deve muovere su registri "teatrali".

## GIOCO 1

### IL DIAVOLETTO E LA TENTAZIONE

Si tratta di un racconto drammatizzato dove l'animatore comincia a narrare una situazione dove il bambino si deve immedesimare poi, ad un certo punto, l'animatore diviene l'antagonista e comincia a tentare, in modo attivo, al fine di distrarli dal compito che debbono svolgere nella storia: aiutare un amico in pericolo o altro. Chi ride o guarda l'antagonista o si distrae cade nella trappola dell'antagonista ed in suo potere perché ha lasciato l'amico da solo nella situazione di pericolo.

E' una drammatizzazione che piace tantissimo ai bambini perché la vivono non solo come spettatori ma anche come protagonisti allenando, contemporaneamente, la loro capacità di concentrazione per raggiungere l'obbiettivo della cosa giusta da fare. Parallelamente fa vivere loro, in prima persona, la struttura fondamentale di una fiaba; il che è un modo, sicuramente importante, diretto all'assimilazione della stessa.

**PREPARAZIONE ALLA CREAZIONE DI UNA FIABA**

Raccolta scritta dei dati che serviranno a costruire le tre prove della fiaba: pigrizia, egoismo, paura.

***Testo sulla Pigrizia***

1. Elenca brevemente i tuoi momenti di pigrizia;
2. Scegline uno, il più significativo per te e descrivi come ti senti nel corpo, nella mente e quali immagini nascono nel tuo pensiero quando ti cattura questo momento di pigrizia.
3. Alla fine crea una similitudine sulla pigrizia: tutto questo è come se ....?  
Oppure, come quando ....?

***Testo sull'Egoismo***

1. Elenca brevemente i tuoi momenti di egoismo
2. Scegline uno: il più significativo per te e descrivi come ti senti nel corpo e nella mente e quali immagini nascono nel tuo pensiero quando ti senti così.
3. Alla fine crea una similitudine sull'egoismo: tutto questo è come quando....?  
Oppure come se....?

***Testo sulla Paura***

1. Le tue paure a 10 anni, elencale
2. Scegli la paura più forte, quindi raccontala e descrivila in modo esauriente parlando del tuo stato emotivo (come ti senti nel corpo e nella mente); e, mentre fai questa descrizione, scrivi anche le immagini che ti vengono alla mente che ti fanno nascere la paura.
3. Alla fine crea una similitudine sulla paura: tutto questo è come se ....?  
Oppure, come quando ....?

**PERCORSO LOGICO DELLA FIABA**

- Nella tua vita c'è un'ingiustizia che ti dà fastidio, che ti preoccupa (i prepotenti che danno fastidio, i più grandi che fanno i bulli; il litigare fra amici o compagni di classe; non essere accettati dai compagni; i genitori che si separano; i bambini che muoiono di fame; le guerre o altre situazioni che pensi tu).
- Vorresti tanto fare qualcosa, ma che puoi fare tu che sei un bambino? mentre pensi queste cose incontri (uno o più personaggi a tua scelta: come l'aiutante del protagonista nelle fiabe: un vecchio, un bambino, un grillo parlante, un uccellino: cerca nella tua immaginazione) ..... che sa del tuo problema e ti dice di avere una proposta.
- Ti dice che esiste un oggetto magico (scegli tu quale può essere: una pietra, un ramo, un oggetto antico ecc.: cerca nella tua immaginazione).....
- Questo oggetto si trova (scegli un luogo difficile e/o pericoloso da raggiungere: può essere in un bosco, in un deserto, in mezzo alle montagne o al mare ma anche in città: nelle fogne, in cima ad un grattacielo o in qualsiasi altro posto; cerca nella tua immaginazione).....
- Quell'oggetto potrà esaudire il tuo desiderio di risolvere l'ingiustizia; ma, per averlo, incontrerai dei personaggi ingannatori e malvagi che ti creeranno delle situazioni difficili da superare che metteranno alla prova la tua pigrizia, il tuo egoismo e le tue paure (questi tre stati d'animo sono quelli che vivi tutti i giorni, cercali nella tua memoria: per esempio la pigrizia di quando devi fare i compiti o quando la mamma ti chiede di aiutarla o altre situazioni che hai vissuto; l'egoismo di quando vuoi tutto per te o non vuoi dividere qualcosa che ti piace o altro; la tua paura del buio, di rimanere solo o altro: tu lo sai quali sono le tue paure). queste prove sono la parte più importante della fiaba, quella che la fanno essere un'avventura, quindi devi usare tutta la tua immaginazione per descriverle e ambientarle in luogo giusto.