

## INDICE

<b>Prima di cominciare</b>	5
Comunicare	6
Chi racconta e chi ascolta	7
... dedicato ai bambini	8
<b>Introduzione</b>	9
Perché la lettura	13
I progetti	15
Fiaba o Favola?	16
Dalla tradizione orale alla ...storia	18
Il gusto di leggere	26
Fantasia e creatività	28
<b>Capitolo uno</b>	
<b>Fiabe, favole, ... storie:</b>	33
L'educazione affettivo-sociale	37
L'educazione logico-matematica	41
L'educazione storico-sociale	43
L'educazione storico-geografica	43
L'educazione al suono e alla musica	50
L'educazione scientifica	54
L'educazione grafico-artistica	56
L'educazione espressiva	57
Leggere per piacere	58
La parola agli "esperti"	59
Difesa della fiaba: la stupidità indotta	63
<b>Capitolo due</b>	
<b>Favole e ... discipline</b>	67

<b>Capitolo tre</b>	
<b>Progettiamo con le favole</b>	78
Accoglienza	80
Drammatizzazione	82
Educazione all'ascolto	85
Multimedialità	89
L'espressione corporea	93
<b>Capitolo quattro</b>	
<b>Esempi di attività didattiche</b>	112
La favola e l'educazione espressiva/gestuale	112
La favola e l'educazione linguistica	115
La favola e l'educazione logico-matematica	116
La favole e l'educazione scientifica	120
<b>Capitolo cinque</b>	
<b>Laboratori didattico-creativi</b>	126
<b>Capitolo sei</b>	
<b>Favole per tutte le età</b>	132
Il piacere della lettura: strategie e tattiche	136
La parola ai bambini	138
<b>Allegati</b>	
1. L'isola del tesoro	139
2. Fare libri a scuola	153
<b>Conclusione</b>	155
<b>Ringraziamenti finali</b>	157
<b>Riferimenti bibliografici</b>	158

## PRIMA DI COMINCIARE

Perché questo libro?

Un libro che non è una favola, ma dalle favole trae spunti; un libro che non è un'opera pedagogica, ma alla pedagogia fa riferimenti continui; un libro che non è una guida didattica ma di fatto ha la stessa funzione.

È un tentativo di conciliare tutte le esigenze, di accontentare tutti gli insegnanti per dare loro spunti di riflessione, motivi di discussione, argomenti per “pensare” ad un diverso modo di fare scuola, di fare lezione. Alla base c'è la didattica laboratoriale che rende l'alunno soggetto attivo della sua crescita culturale e non più oggetto su cui agire.

È un volume rivolto a tutti i docenti, in particolare a quelli della scuola di base, impegnati nella ricerca di nuovi modi di fare scuola, soprattutto a chi crede che il “sapere tradizionale” (quello del programma da finire) è stato spodestato da una molteplicità di saperi, tutti utili, indispensabili, “essenziali” che partono dal sapere tradizionalmente inteso per arrivare al “piacere di conoscere”. Saperi che hanno una base di partenza comune: la capacità di leggere per capire, per conoscere, per scoprire. È un “piacere di leggere” perché la lettura è conoscenza, è sapere, è vita!

Chi scrive è un'insegnante elementare che nella sua carriera ha elaborato diversi progetti, ha partecipato a diverse sperimentazioni, ha elaborato e seguito progetti sia nell'ambito logico-matematico sia in quello scientifico-tecnologico e antropologico, ma ha

sempre messo al centro della sua didattica quotidiana, nelle varie classi, la “lettura”, quella adulta, quella che l’insegnante deve fare in classe per avviare i propri alunni alla conoscenza, alla scoperta, all’entusiasmo, alla curiosità.

Il libro vuole essere uno strumento per dimostrare come sia possibile partendo dai libri più disparati: le fiabe, le favole tradizionali, i miti, le storie in genere, “fare scuola”, “far fare esperienze significative”, “stimolare conoscenze”. Insomma si vuol creare un approfondimento significativo e, veicolare attraverso la lettura, la trasversalità del sapere o meglio dei saperi.

## COMUNICARE

All’uomo piace comunicare. Anche altri animali comunicano con i compagni di specie o con animali di altre specie. I suoni emessi, i colori delle squame, delle pellicce o delle piume e gli odori sono efficaci mezzi di comunicazione, ma lo sono anche le forme del corpo, i rapidi movimenti di varie parti di esso, le danze e, in genere, tutti i comportamenti. I messaggi che così vengono trasmessi possono essere inviti amichevoli o amorosi oppure avvertimenti per scoraggiare e tener lontani rivali o nemici. Perfino le piante comunicano tra loro usando pollini, semi, messaggi chimici, oppure con gli animali attirandoli per mezzo dei colori, profumi, sapori e forme o respingendoli, per mezzo di spine, odori sgradevoli, liquidi irritanti. Nessun vivente è isolato dagli altri: anche soltanto segnalando la propria presenza, egli “comunica”.

I messaggi argomento delle nostre comunicazioni sono assai complessi e di solito molto efficaci: siamo in grado di trasmettere ogni sorta d’informazione. Sappiamo anche comunicare il falso, sappiamo mentire. Anche gli animali e le piante lo fanno. Ad esempio, una sogliola che assuma il colore della sabbia del fondale, dice: “Non sono buona da mangiare, gira al largo! Sono soltanto sabbia!” e così riesce a sfuggire ad un predatore. Un fiore simile ad una farfalla o ad un’ape, dice: “Cara farfalla, o cara ape, sono un tuo compagno di specie, vieni ad incontrarmi” e ottiene che l’insetto s’imbratti di polline e che lo trasporti poi su un altro fiore, fecondandolo. Il modo di mentire dell’uomo è però molto particolare: possiamo con le nostre parole descrivere cose che non ci sono, ciò che non abbiamo mai visto, possiamo parlare di mostri straordinari, di paesi bellissimi, di angeli o di fantasmi e

persino di animali o piante che parlano come noi.

Il fatto che i nostri messaggi funzionano bene rende piacevole l’attività del comunicare. È vero dunque che comunicare ci piace, e, quasi a volerci distinguere da tutti gli altri comunicatori del mondo vivente, amiamo soprattutto “giocare” con insiemi di parole, con frasi che si articolano formando racconti, storie: ci piace narrare storie e ci piace ascoltarle.

Gli antropologi sono concordi nel dire che avendo a che fare con storie e racconti, tutti noi, comportandoci un po’ come bambini, ci divertiamo. La capacità di dire bugie, può rendere le storie straordinariamente efficaci: possiamo con parole e frasi costruire altri “mondi” non veri, che ci fanno capire meglio come si riesca a vivere in quello reale.

## CHI RACCONTA E CHI ASCOLTA

Perché possa esistere un racconto occorre disporre della capacità di parlare. È ovvio, ma è altrettanto indispensabile che esistano anche uno o più consumatori, “fruitori”, “ascoltatori”, uomini che hanno voglia di ascoltare i racconti. L’immagine un po’ vecchio stile della nonna che narra le fiabe ai nipotini, i quali, raccolti attorno a lei “pendono dalle sue labbra”, può servirci come modello. È soltanto una versione “casalinga” di quella del cantastorie che, indicando le “scene” sul cartellone, ripete i suoi racconti nelle piazze.

Il narratore è sempre capace di stimolare l’interesse degli uditori, perché racconta in parte ciò che essi hanno voglia di ascoltare e che si aspettano, ma anche qualcosa in più che accende la curiosità, che, per il fatto di non essere un evento di tutti i giorni, provoca stupore o anche paura, catturando l’attenzione. Per mezzo del racconto, si può insegnare a vivere meglio. I nipotini troveranno, nel piacevole particolare di una fiaba, la “stoffa” per sogni sereni; i membri della tribù, che ascoltano le storie narrate dal saggio anziano, sapranno trarre consigli, suggerimenti e aneddoti dai ricordi. I bambini, che sentiranno raccontare storie dai loro insegnanti, impareranno.

Il racconto è quindi un efficace strumento educativo.

Raccontare storie è un’attività piacevole; ascoltarle è divertente e interessante. Si tratta di un lavoro che si può compiere soltanto insieme, è un’attività sociale. Anche gli altri animali sociali hanno

un'attività di questo tipo. Un'ape, ad esempio, con la sua complessa danza che esegue nell'alveare, racconta qualcosa ai suoi compagni. L'insegnante che a scuola racconta storie, legge favole, anima la lezione con letture coinvolgenti, pone gli alunni al centro dell'attenzione facendo loro interpretare le parti di una storia, di una favola, di una leggenda, di un mito, viene sicuramente vissuta dai bambini come colui o colei che vuole trasmettere delle nozioni in modo diverso, partecipativo e sicuramente in modo meno noioso. L'insegnante, in questo caso, può essere paragonato all'ape perché vuole raccontare ai ragazzi quello che sa.

### ...DEDICATO AI BAMBINI

Signori bambini,  
se fossi in voi, la prima cosa  
che chiederei alla maestra entrando  
in classe al mattino sarebbe...  
“Maestra, per favore, leggici una storia”.  
Non c'è cosa migliore per cominciare  
una giornata di lavoro.  
E, al termine della giornata, quando  
viene sera, l'ultima piccola cosa  
che chiederei all'adulto che mi sta  
accanto sarebbe:  
“per favore, raccontami una storia”.  
Non c'è modo migliore per scivolare  
fra le pieghe della notte.  
Più avanti, quando sarete grandi,  
le leggerete ad altri bambini,  
quelle storie.  
Da che mondo è mondo, e da che  
i bambini crescono, tutte queste  
storie scritte e lette hanno  
un nome bello: letteratura.

*Daniel Pennac*

## INTRODUZIONE

Nessuno dubita, in teoria, dell'importanza di promuovere nella scuola una buona impostazione del pensiero [...] Il fatto che l'istruzione venga ripartita in base ai differenti fini, che sono: l'acquisizione di certe capacità (nel leggere, scrivere, disegnare, riferire); l'acquisizione di informazioni (in storia e in geografia), e l'allenamento al pensiero, è la misura del modo inefficace in cui provvediamo in tutte e tre. Il pensiero non connesso con un aumento di efficienza per l'azione, e con l'imparare un po' di più su noi stessi e sul mondo nel quale viviamo, zoppica in quanto pensiero [...]. Perciò il primo approccio a qualsiasi argomento, nelle scuole, dovrebbe essere il meno scolastico possibile, se si vuole risvegliare il pensiero e non insegnare per parole. Per comprendere ciò che significa un'esperienza o una situazione empirica, dobbiamo richiamare alla mente il genere di situazione che si presenta fuori della scuola: il genere di occupazione che interessa e impegna l'attività nella vita ordinaria [...] Qualcosa da fare, non qualcosa da imparare, e questo qualcosa è di natura tale da richiedere il pensiero o l'osservazione intenzionale dei nessi: l'imparare è un risultato naturale.<sup>1</sup>

Le affermazioni di Dewey ci devono far riflettere sul vero significato dell'educazione scolastica, e sull'attualità delle sue affermazioni: un'educazione che tende ad “istruire”, a “formare” attraverso

1. J. Dewey, *Democrazia ed educazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1992, pp. 148-157.

l'osservazione diretta; un'educazione che oggi più che mai segue il mutamento storico del suo tempo, un mutamento quanti/qualitativo che modifica la struttura dell'esistere e del conoscere.

I bambini del nostro tempo, ancor più di quelli dell'epoca di Dewey, hanno bisogno di un approccio alla conoscenza "il meno scolastico possibile" per risvegliare il loro pensiero. Essi elaborano la loro logica epistemica non solo a partire dai fenomeni "reali" come al tempo di Piaget<sup>2</sup> ma a partire da apparizioni di "realità virtuali". Le categorie piagetiane per l'interpretazione del mondo, ora in buona parte virtuale, non possono essere le stesse usate per aggirarsi esclusivamente nel mondo degli eventi fisicamente rilevanti. Lo spazio, come luogo fisico nel virtuale, è scomparso e divenuto oggetto di ogni tipo di manipolazione; il tempo è schiacciato sul presente. Il nuovo mondo sollecita la formazione nel bambino di nuovi assetti categoriali e, di conseguenza, uno dei problemi teorici più importanti per chi si occupa di scuola, è quello di riuscire a capire come la mente, in particolare quella del bambino, "senta" e "conosca". È importante allora che la scuola faccia capire lo spessore storico degli eventi.

L'attuale compito della pedagogia è quello di conoscere lo scenario culturale ed esistenziale e le nuove conformazioni della conoscenza. Occorre lavorare affinché i soggetti concretamente esistenti in questo spazio e in questi tempi trovino modo di prender coscienza di essere cambiati e di star cambiando nella struttura millenaria del loro conoscere. E aiutare a conoscere secondo umanità adattandosi all'ambiente solo nella misura strettamente necessaria alla sopravvivenza e preparandosi ad un futuro del mondo e di se stessi d'imprevedibile diversità, è una finalità che la nuova scuola si pone. Oggi le nuove teorie dell'istruzione colpiscono per l'assenza di una teoria dell'istruzione come guida alla pedagogia, di una teoria prescrittiva intorno al modo di procedere per raggiungere i vari risultati, una teoria che appare neutra rispetto ai fini, ma esauriente rispetto ai mezzi. È singolare il fatto che nella pedagogia manchi una teoria organica e completa e che, al suo posto, esista tutt'al più un insieme di massime. Sembra che il desiderio di una teoria neutra tradisca una vena positivista. L'impressione trova conferma in un'affermazione di Bruner che nel suo saggio *Verso una teoria dell'istruzione*<sup>3</sup> scrive: "Se c'è un

modo di rendere equilibrato l'adattamento all'insieme dei cambiamenti, esso deve includere lo sviluppo di un metalinguaggio e di una metacapacità che assicurino il senso della continuità pur nel cambiamento. Quale forma, poi, essi debbano assumere, è questione dibattuta, anche se non del tutto incerta. La matematica è senza dubbio il metalinguaggio più generale che abbiamo creato, capace di fornire le forme e i modelli per comprendere le leggi che regolano i fenomeni naturali."

Alla luce di tali affermazioni ci si deve chiedere se si concorda ancora con quell'analisi sull'assenza di una teoria dell'istruzione o se invece disponiamo di indicazioni utili per una sua elaborazione. Inoltre si avverte il bisogno, forse umano, che alcuni elementi di resistenza al cambiamento offrono un attrito alle novità e ne riducono la dirompenza, ma contemporaneamente si ha la sensazione che taluni cambiamenti rendono del tutto obsoleta l'immagine di una teoria generale o la ricerca di costanti. Forse bisognerebbe conciliare il bisogno di una teoria generale e neutra della formazione con l'immagine di una formazione intesa come costante del processo di "creazione" e quindi di "crescita".

Alcuni anni fa su un manifesto pubblicitario si leggeva l'espressione "La creatività è un metodo". Mi sembra che l'espressione abbia un fondamento di verità, almeno nel senso che le abilità complesse si acquistano con metodo. L'interrogativo che sorge spontaneo e che ci deve vedere, come educatori, impegnati nella riflessione e nella ricerca di una risposta è: "Come insegnare la creatività? O meglio, quali condizioni ambientali (scolastiche e sociali) creare per il suo sviluppo?"

Occorre abituarsi a vivere nel tempo dei saperi plurali, accogliere i nuovi saperi come saperi del nuovo mondo mantenendo la memoria delle nostre radici.

È pluralità ciò che proviene dal rapporto con l'universo telematico e con il libro. L'attenzione al presente, al nuovo non può azzerare il passato. Educare è atto culturale di apertura al passato e al futuro: è appartenere alla Terra e alla sua storia. Il libro può continuare a rappresentare la via anche per entrare nel futuro?

Leggere qualcosa a qualcuno non significa una trasmissione indifferenziata di contenuti indipendenti dai soggetti in gioco. La lettura è sempre "lettura di qualcuno a qualcun altro" e si arricchisce dell'identità e dei vissuti di chi legge e di chi ascolta.

Leggere a qualcuno è instaurare un circolo virtuoso i cui effetti, certo, non si esauriscono nell'atto singolo, ma costituiscono un'e-

2. J. Piaget, *Lo sviluppo mentale del bambino*, Einaudi, Torino, 1967, pag. 51.

3. J. Bruner, *Verso una teoria dell'istruzione*, Feltrinelli, Milano, 1984.

ducazione di lunga prospettiva che porterà il bambino nel contatto profondo e significativo con i testi, anche i più lontani. Attraverso la lettura si arricchisce il sapere del mondo. Insegnare ad interpretare, a porre domande al testo, a se stessi, ricostruire ciò che si è letto, cercare significati sono alcuni modi di “leggere”, sono alcuni modi di conoscere, di interpretare, di porre domande, di cercare nuovi significati... L’atteggiamento interrogativo e interpretativo verso il libro può favorire un generale atteggiamento attivo, creativo verso gli innumerevoli e contraddittori messaggi da cui siamo invasi.

Il libro è parola per eccellenza, consente di vedere. I bambini e le bambine devono vivere in ambienti ricchi di libri, ovvero di cultura, in luoghi in cui la cultura vera segna lo spazio in cui ascoltare. La narrazione, forma tipica del linguaggio nella scuola, è sopravvissuta e sta acquistando oggi una forte rilevanza sul piano scientifico. Il pensiero narrativo consente la creazione di significati culturali ed esistenziali, consente il ricordo, racconta l’evoluzione del tempo e nel tempo.

Il bambino va nutrito di cultura nelle sue varie forme. La scuola ideale è una scuola che vive lontano dai rumori del mondo, che sa insegnare anche il silenzio, la riflessione, il pensare.

Nella lettura del libro, come peraltro anche nel racconto spontaneo, la potenza evocativa e generativa della parola suscita emozioni, immaginazioni, sollecita il pensiero. La parola appaga il bisogno di fruizione e di produzione fantastica: paesaggi fantastici, castelli incantati, antri misteriosi sono immaginati al risuonare della pura parola.

I mondi nascono dalle pagine del libro. Nel nostro tempo, l’infanzia non ha più bisogno di rappresentarsi mentalmente i personaggi, le scene dei libri perché altri linguaggi di minor impegno intellettuale e di maggior forza emotiva (come la tv) soddisfano le richieste di materiali per l’immaginazione. Il libro acquista un significato ancora più importante quale campo dell’esperienza immaginaria generata dalla parola. Il libro privilegia l’apprendimento linguistico: impara a guardare le cose, a parlare, ad ascoltare, a far agire quei processi affettivi e intellettivi che trovano nella lingua il modo privilegiato di essere.

Il libro aiuta a formare un pensiero complesso, critico ed astratto. Aiuta a scoprire la realtà, il mondo in cui viviamo. Se è vero che la funzione fondamentale della lettura è l’esercizio del pensiero come valorizzazione sia dell’attività cognitiva generale, sia del-

l’attività critica sul testo, occorre far sì che fin dalla scuola dell’infanzia si dia largo spazio a tutta una serie di attività che contribuiscono a far acquisire, nelle forme del pensiero narrativo, gli strumenti per comprendere il mondo naturale.

Assume un ruolo importante la lettura dell’insegnante: una lettura che non deve essere fine a se stessa, ma deve coinvolgere, far riflettere, permettere la discussione, far scoprire nessi, imparare a conoscere; deve consentire approfondimenti disciplinari, che mettano il bambino in grado di leggere e rileggere per imparare ed approfondire. Educare alla lettura e con la lettura è un percorso continuo di formazione e di autoeducazione dell’insegnante alla lettura. Si riapprende a leggere, non si impara a leggere una volta per sempre, è un percorso infinito e sempre nuovo. L’insegnante è persona che ha letto e continua a leggere, ha scritto e scrive. È protagonista dell’ascolto. Amare il libro è la prima condizione per coinvolgere i bambini nell’amore per la lettura.

Questo volume vuole essere una proposta operativa di come, attraverso, l’educazione all’ascolto e la lettura di favole, di racconti, di miti, di testi, si possa consentire ai bambini di conoscere, di “imparare” in modo giocoso, in modo naturale. Si tratta di un apprendimento che si fa creando contesti significativi di vita, cultura ed esperienza. Vuole essere un “gioco educativo” che coinvolge, diverte, motiva e appassiona adulti e bambini. Si vuol presentare un’idea didattica dove fantasia, cultura, creatività, memoria e attesa sono sintetizzate per dar luogo ad una trama progettuale che è fulcro di un sapere aperto e problematico; di un sapere che è conoscenza.

## PERCHÉ LA LETTURA

“La lingua è strumento del pensiero”. Questo è scritto nei Programmi di Lingua della scuola elementare. L’educazione linguistica assume un ruolo molto importante nell’educazione e nella formazione, un ruolo che non disconosce però la contemporanea azione di altri aspetti e fattori e permette di scoprire, osservare, capire, interpretare, decodificare, esprimere, parlare, dialogare, ragionare.

Il ruolo e l’importanza della lingua è ben conosciuto da tutti: nel suo processo di crescita il bambino impara prima a parlare e poi a camminare; il neonato nella sua culla emette suoni vedendo figure, sagome in movimento. Nell’infanzia si trova la caratteristica “fase

dei perché”, è la curiosità e la voglia di conoscere che mettono in moto quel meccanismo di domande a raffica che genera espressione, parola. È sempre nell’infanzia che si vedono i bambini raccontarsi e leggersi da soli una storia partendo dalle immagini di un fumetto o di un libro illustrato di fiabe, di quelli cartonati con le immagini a rilievo o che “saltano su” quando si girano le pagine.

Negli Orientamenti per la scuola dell’infanzia tutto questo è messo in evidenza con molta efficacia. Si dice infatti:

Consolidare nel bambino le abilità linguistiche ed intellettive impegnandolo nelle prime forme di organizzazione dell’esperienza e di esplorazione e di ricostruzione della realtà ... essa stimola il bambino alla produzione ed interpretazione di messaggi, testi e situazioni mediante l’utilizzazione di una molteplicità ordinata di strumenti linguistici e di capacità culturali e cognitive tali da consentire la comprensione, la rielaborazione e la comunicazione di conoscenze relative a specifici campi di esperienza.

Le affermazioni sopra riportate, tratte dai Programmi della scuola elementare e dagli Orientamenti per la scuola dell’infanzia, trovano ora più che mai maggiore spessore e valenza nel testo di *nuovi curricoli*<sup>4</sup>, quelli che diventeranno per la scuola di base del terzo millennio, gli strumenti pedagogici e didattici dei docenti.

In essi si legge: “Accanto alla dimensione strumentale e riflessiva, che deve garantire solide competenze linguistiche di base, in particolare l’attività di lettura... deve consentire una progressiva scoperta del piacere di leggere e di ampliare le proprie conoscenze, [la lettura]... rinforza la progressiva costruzione di identità, attraverso la conoscenza del mondo reale, l’accesso all’immaginario... la consapevolezza della permanenza e del mutamento del tempo e dello spazio...”

Una grande rilevanza viene attribuita ancora una volta all’educazione linguistica, considerata come un’educazione pervasiva e di supporto a tutte le altre che si espletano sia nell’ambiente naturale (famiglia) che in quello sociale (scolastico). Si può affermare che è necessario riservare appositi spazi per lo sviluppo linguistico dei bambini in tutti gli ambienti, perché le funzioni del linguaggio non sorgono, non si sviluppano e non si educano separatamente, bensì nel contesto di crescita e di maturazione.

4. Dal documento di sintesi presentato dal ministro Tullio De Mauro il 7 feb. 2001 *Verso i nuovi curricoli della scuola di base*, pag. 23.

## I PROGETTI

Nascono da questa considerazione i vari “progetti lettura” che da anni si attivano nelle scuole e hanno come punti di partenza l’educazione all’ascolto, la lettura di favole, di testi da interpretare, da raccontare e rappresentare in vario modo.

La realizzazione di un “progetto di lettura” rappresenta un momento importante per definire il profilo qualitativo della scuola. È qualità che si basa sulla capacità della scuola di porsi come protagonista del dialogo culturale in cui si inserisce con consapevoli proposte di azione formativa. La lettura è uno dei mezzi più efficaci e capillari di formazione del pensiero; saper leggere significa saper pensare e saper giudicare; il libro è di fatto il primo e più elementare strumento interdisciplinare a nostra disposizione.

Scopo del progetto non è solo quello di informare gli alunni sulle varie possibilità di letture alimentando quindi livelli di conoscenza e di sapere, ma di fornire strumenti idonei ad attivare capacità comportamentali utili a rapportarsi alla realtà contemporanea in modo libero e creativo e a poter interagire con essa considerando la grande potenzialità trasversale dell’educazione linguistica. È un rapporto continuo tra *informazione* (per aumentare i livelli di conoscenza) e *formazione* (sviluppo delle capacità comportamentali).

Obiettivo strategico del “progetto lettura” è quello di incentrare l’attenzione, data la situazione di frammentazione culturale in cui si è costretti a vivere, sul “come sapere” e non su “che cosa sapere”. Cioè promuovere un controllo di tipo metacognitivo, in modo che l’individuo soprintenda ai propri processi cognitivi e padroneggi le strategie per un utilizzo non “replicativo” ma “applicativo” e personale delle conoscenze.

Ogni insegnante terrà presente alcune finalità nel suo rapporto con l’alunno-lettore:

- *approfondire* le problematiche della lettura personale
- *promuovere* la pratica della lettura come bisogno e piacere personale
- *orientare* a scelte intelligenti e costruttive dandone opportune motivazioni
- *insegnare* come si può leggere con profitto un libro
- *orientare* gruppi non molto numerosi ad una conversazione guidata che insegni a scoprire i valori che la lettura propone,
- *far conoscere* riviste che trattino di letteratura e che presentino recensioni di libri per ragazzi



- *far riscoprire* il piacere della lettura ascoltata prima e della lettura silenziosa e meditata poi
- *portare* alla luce problemi e tematiche legati al mondo adolescenziale e non.

## FIABA O FAVOLA?

A scuola si fa un largo uso di testi, sia di quelli “in adozione” (lettura, sussidiari, ecc.) sia di quelli che ci permettono di sviluppare unità monotematiche, di approfondire argomenti, di ricercare notizie. Un testo può essere classificato secondo diverse categorie, tutte valide in rapporto alla funzione ed agli obiettivi che ci si pone. Un modo per classificare è anche mettere in risalto le differenze esistenti tra i diversi testi che vengono usati ed utilizzati.

Ad esempio che differenza c'è tra la fiaba e la favola? Tutti lo sappiamo o almeno crediamo di saperlo, anche se nel linguaggio comune si usa l'uno o l'altro termine indistintamente, perché nella tradizione mondiale tale differenza non appare così palesemente.

La *fiaba* è un racconto fantastico di origine popolare che intende soprattutto intrattenere, divertire. Ha per protagonisti gli uomini e non presenta una morale esplicita. L'origine della fiaba risale nella notte dei tempi; le più antiche ricordano imprese compiute dai giovani al momento del loro passaggio dall'adolescenza al mondo degli adulti. Sono state usate fino a qualche decennio fa non soltanto per intrattenere i ragazzi nelle lunghe sere d'inverno intorno al focolare, ma per trasmettere loro i modi di vita e i valori della società artigiana e contadina. Così, con il passare dei secoli, sono state trasmesse oralmente di generazione in generazione e sono divenute racconti d'avventura, storie meravigliose, fiabe in cui agiscono maghi, streghe, orchi, fate, gnomi e tanti altri personaggi fantastici e soprannaturali.

Ogni fiaba apre con una situazione serena, sopraggiunge un problema, in genere si esce dalla normalità quotidiana, si compiono imprese e lotte per superarlo, infine si conclude con la vittoria dell'eroe e la punizione del cattivo. In tutte le fiabe sono presenti un protagonista, un antagonista, donatori e aiutanti. Iniziano con un “c'era una volta” e sono imperniate sulle vicende dell'eroe che deve affrontare e superare prove difficili; la vicenda si conclude a lieto fine, quasi sempre con le nozze dell'eroe.

Soltanto a partire dal Cinquecento le fiabe sono state raccolte dalla viva voce dei narratori popolari e pubblicate in libri.<sup>5</sup>

La *favola* è una breve narrazione in versi o in prosa che ha per protagonisti gli animali (lupo, agnello, leone, volpe, ecc) e a volte cose inanimate (sole, luna, alberi, ecc); le favole erano molto diffuse e tenute in grande considerazione presso i Greci e i Romani antichi, tanto che chi non le conosceva era ritenuto un ignorante. Conosciamo gli autori delle favole perché, a differenza delle fiabe, ci sono giunte mediante la trascrizione scritta. I primi scrittori di favole sono Esopo, scrittore greco del VI secolo a.c. e Fedro, scrittore latino del I secolo d.c.; fra i moderni ricordiamo La Fontaine, Leonardo, Tolstoj, Trilussa e Moravia.

In passato le favole, oltre a servire agli alunni per le prime esercitazioni di lettura, avevano lo scopo di trasmettere ai ragazzi le regole di comportamento accettate e condivise dalla società. Per questo ogni favola è breve ed è imperniata su un solo episodio, e riporta sempre all'inizio e alla fine una morale, un insegnamento, una massima per il lettore. Gli autori antichi delle favole, anche se attingevano dal mondo animale i protagonisti delle loro storielle, in realtà intendevano denunciare pregi e difetti, vizi e virtù di uomini potenti, impossibili da chiamare in causa per nome e cognome; inoltre nelle favole antiche vince il potente, trionfa la volontà del più forte ed il debole soccombe sempre.

Gli autori moderni, nelle loro favole, non sempre fanno trionfare la giustizia e la verità, spesso ribaltano i luoghi comuni e valorizzano atteggiamenti e comportamenti originali e non conformistici. Le favole non possono considerarsi testi semplici, né prettamente per bambini; la loro lettura richiede comprensione a diversi livelli di significato, a seconda se si privilegia la storia, la simbologia o la morale. Questo spiega il perché i ragazzi trovano maggiori difficoltà non tanto nella formulazione della vicenda di una favola, quanto nel ricavare da essa una morale.

5. Le più importanti raccolte in Europa sono quella francese, *I racconti di mamma l'oca*, pubblicata nel 1697 da C. Perrault, dove si trovano le fiabe più famose e conosciute da tutti i bambini: *Cenerentola*, *Il Gatto con gli stivali*, *Cappuccetto Rosso*, *Barbablù*, *La bella addormentata nel bosco*, ecc. Risale al 1812 la raccolta tedesca dei fratelli Grimm, *Fiabe per bambini e famiglie*.

Le prime fiabe italiane scritte sono contenute nell'opera le *Piacevoli notti* del bergamasco Straparola, pubblicata nel 1550, e nel *Pentamerone o Cunto de li cunti*, pubblicato nel 1634 dal napoletano Giovan Battista Basile. Tuttavia le *Fiabe Italiane*, trascritte direttamente dai dialetti di tutte le regioni, costituiscono la raccolta più completa fatta nel 1956 da Italo Calvino (Einaudi, Torino).

## DALLA TRADIZIONE ORALE ALLA STORIA

In una remota fase della storia dell'umanità, in quel periodo in cui il cibo veniva ancora procurato soltanto con la caccia o con la raccolta, un uomo racconta un fenomeno naturale. Lo racconta ad un altro uomo, si serve del linguaggio articolato e dei gesti e, se occorre, inventa nuove parole adatte a descrivere ciò che ha visto. Per essere meglio compreso il narratore si serve di paragoni, di confronti. Fa riferimento a cose già viste da chi ascolta, per aiutarlo a "vedere", ad "immaginare"; potrà infatti descrivere un personaggio raccontando l'ambiente in cui questo si trova e il suo aspetto.

Molti studiosi si sono posti il problema delle origini della fiaba; una delle ipotesi più suggestive è quella che spiega le rassomiglianze che si riscontrano nelle storie dei popoli molto lontani tra loro nel tempo e nello spazio come derivanti da un unico ceppo etnico. Nelle analogie di fiabe, anche geograficamente distanti tra loro, si potrebbe così ravvisare la prova di un'unicità e di un'organicità del pensiero umano.

Secondo la teoria "indoeuropea"<sup>6</sup> la sede di partenza della fiaba sarebbe quella del popolo dei Germani. Opposta a questa è la teoria "indianistica"<sup>7</sup> che ne fa risalire gli albori in Oriente, in particolare in India, paese che è stato la culla e il centro della propulsione delle leggende, basti pensare alle *Mille e una notte*<sup>8</sup>. Sia nell'interpretazione orientale che in quella occidentale, però, viene riconosciuto lo strettissimo legame esistente tra miti del sole e

6. È quella sostenuta dai fratelli Grimm.

7. È sostenuta dallo studioso Theodor Benfey.

8. È uno dei testi classici delle epoche passate tra i più letti e popolari in Italia. Il merito, oltre alla meravigliosa ricchezza dell'antico testo, sta nell'arguta novellistica e nei veri e propri cicli epici, cavallereschi e avventurosi che il testo contiene. *Le mille e una notte* sono una raccolta che supera l'ambito di più di una cultura. India, Persia, Iraq, Egitto con le loro rispettive civiltà e culture hanno posto mano alla più celebre raccolta novellistica d'oriente e, forse, del mondo intero. Sotto la stilizzazione del fantastico e del meraviglioso, gli anonimi favolatori danno vita ad una galleria di asinai, barbieri, sarti, tintori, cuochi e acquaioli che affollano le botteghe e intessono fra loro le trame di novelle o introducono effetti realistici nelle storie d'amore e d'avventura dei figli dei re. Le donne amate in questi racconti sono principesse, schiave o avventuriere che rappresentano la libertà dei sentimenti, l'arte della musica e del canto, la seduzione dell'amore. Cesare Pavese, nel 1948, scriveva "Il fascino di questa commedia umana e fiabesca che trasporta il lettore in mezzo ad una società esotica e raffinata sarà come un soffio di salute e di umanità per il lettore italiano". Dino Buzzati gli fece eco affermando: "Questa è la Bibbia della favola, la miniera per secoli impunemente saccheggiate. I personaggi delle riduzioni per l'infanzia qui si presentano in carne ed ossa... è un monumento senza età e indiscutibile come le montagne". (*Le mille e una notte*, Einaudi, Torino, 1981, in quattro volumi).

della luna, interpretazione di fenomeni naturali quali tempesta, tuono, fulmine e la fiaba.

Le origini della fiaba si perdono così nella notte dei tempi e secondo Propp<sup>9</sup> risalirebbero addirittura all'epoca delle prime strutture abitative. Interessante è l'analogia esistente tra la fiaba e l'epica con la differenza che i personaggi della prima sono anonimi e i luoghi sono indefiniti, senza un'esatta collocazione geografica, quelli della seconda hanno riferimenti storici e geografici molto precisi.

Le varie teorie concordano sull'ipotesi che così come il mito nasce per esorcizzare paure e per spiegare fenomeni naturali altrimenti inspiegabili, anche la fiaba ha origine per esorcizzare paure che altrimenti non sarebbero superabili. Le popolazioni primitive sottoponevano i loro adolescenti a prove di maturità, di forza fisica o di sopravvivenza per dimostrare il possesso del coraggio, la capacità di superare la paura; la stessa cosa si verifica nelle fiabe. Il passaggio dalla fanciullezza all'adolescenza rappresenta per il bambino un mistero per il quale egli non possiede nessuna chiave di comprensione. Ecco allora che il racconto fantastico può risultare denso di avvenimenti e di insegnamenti riguardo al risveglio della pubertà.

Il messaggio implicito è lo stesso in molte fiabe: "Non preoccupatevi e non cercate di affrontare le cose, quando i tempi saranno maturi il problema impossibile troverà soluzione come spontaneamente"<sup>10</sup>.

La struttura è uguale in tutte le fiabe, uniforme e ripetibile, parte da una sventura per arrivare al lieto fine. Alcune sono di "contenuto prodigioso", altre "di vita", altre ancora "di animali" e, soprattutto, sono somiglianti in tutto il mondo.

I miti e le fiabe, quindi, hanno elementi in comune, hanno un sottofondo di "terribilità". Ciò, secondo alcuni antropologi, è dovuto al fatto che sono stati inventati quando ancora l'umanità era bambina e attraversava quella fase in cui i bambini sono ancora senza le "buone maniere" del vivere sociale e dimostrano soprattutto nei giochi la loro crudeltà. In realtà questa spiegazione sembra piuttosto semplicistica per spiegare questo fenomeno, in alcuni casi sembra davvero che gli eventi siano troppo raccapriccianti, tanto che viene voglia di chiedersi se sia proprio necessario spingersi tanto in là nella ricerca del mostruoso.

9. V. J. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 1988, pag. 154.

10. B. Bettelheim, *Il mondo incantato*, Feltrinelli, Milano, 1984, pag. 58.

Nei miti e nelle fiabe si trova il tema del divieto che, se non rispettato, ha conseguenze terribili per il trasgressore. Lo si può leggere come un invito, per ogni essere umano, a non superare i propri limiti e a non trasgredire leggi che appaiono utili all'umanità.

Pensiamo all'aspetto didattico di un tale motivo: si possono, attraverso il racconto, far veicolare agli alunni concetti relativi al vivere sociale quali il rispetto delle regole e, magari, la punizione dei trasgressori così come nelle favole. Le storie infatti, insegnano che ogni trasgressione sarà punita. Il tema della trasgressione tiene con il fiato sospeso chi segue il racconto.

Ricordiamo a tale proposito la fiaba di *Barbablù*.

*Il personaggio è forse ispirato alla figura storica di un signorotto francese: Gilles de Rais, che aveva pessima fama come assassino di donne e bambini. Nella favola di C. Perrault, si dice che il personaggio era "ricco e aveva una barba blu e ciò lo rendeva tanto brutto e spaventoso che non c'era ragazza o donna maritata la quale, vedendolo, non fuggisse via per paura". Egli riesce tuttavia ad affascinare, soprattutto con feste, balli, cacce e passatempi, in cui elargisce denaro, la più giovane delle due figlie di una dama. Si fanno le nozze. Ben presto Barbablù dice di doversi assentare e consegna alla sposa le chiavi di tutti i locali del palazzo: le proibisce però di usare una piccola chiave d'oro. La donna infrange il divieto e con essa apre la porta di una stanza in cui sono appesi i cadaveri delle mogli precedenti di Barbablù. Il marito, subito rientrato, vuole ucciderla, ma la giovane riesce ad ottenere di ritirarsi qualche istante per pregare. Manda invece la sorella Anna, che era in visita da lei, a guardare dall'alto della torre se stanno arrivando i fratelli che potrebbero salvarla. In un forte crescendo di tensione, i salvatori giungono, proprio all'ultimo minuto e infilzano con le loro spade Barbablù. La giovane vedova, ormai ricca perché acquisisce le ricchezze del marito, si risposa.*

Ma gli eroi, oltre che andare in cerca di guai e sfidare la sorte, sono vulnerabili. L'impossibilità propria dell'uomo, di sfuggire alla morte, tiene con il fiato sospeso chi ascolta il racconto: come se la caverà il protagonista? Morirà per una pena d'amore o perché colpito nell'unico punto del corpo in cui è vulnerabile o perché colpito dalla kryptonite? La morte e la sconfitta non segna comunque l'uscita di scena del personaggio. L'eroe che muore può essere utile per chi resta. Quale "morale" scolastica si può trarre da tutto questo? Quale aspetto didattico possiamo, come educatori, estrapolarvi? Sicuramente il vivere sociale, la convivenza democratica potranno uscire rafforzati da questa esperienza.

Un altro motivo che viene rappresentato in molte favole riguarda gli animali, l'aspetto strano ed affascinante che impersonificano, il loro rapporto con l'uomo. A sua volta l'uomo può trasformarsi in animale nocivo e far paura: uomini o fanciulle attraenti si trasformano in lupi mannari, in rospi e in altri mostri.

Ricordiamo la favola di Apuleio, *L'asino d'oro* dove per un'errata pratica magica, Lucio si trasforma in asino. Potrà ridiventare uomo solo mangiando petali di rosa, ma ciò accadrà soltanto per uno specifico intervento della dea Iside che appare al giovane e gli promette il suo aiuto.

E, ancora, gli animali aiutano il protagonista umano della storia. Questo tema aiuta alla solidarietà, alla tolleranza e alla reciproca stima tra diversi. Ricordiamo a tale proposito un'altra fiaba di Perrault: *Il gatto con gli stivali*.

*Un mugnaio che ha tre figli muore. Il maggiore eredita il mulino, il secondo l'asino e il terzo si deve accontentare del gatto. Ma che gatto! Sa parlare e chiede di essere dotato di un paio di stivali. Per due o tre mesi porta al re i prodotti della sua abilità di cacciatore presentandoli come omaggi del "marchese di Carabas". Il re gradisce e si chiede chi sia il signore che ha un tale, abile e senz'altro ben strano scudiero. Un giorno, il gatto obbliga il figlio del mugnaio a gettar via i suoi miseri vestiti e ad immergersi nel fiume presso il quale sta passando la carrozza del re e della principessa. Il gatto ferma il veicolo, chiede soccorso: il signore è stato assalito, spogliato e gettato nel fiume dai banditi. I valletti del re lo salvano e lo vestono con abiti ricchi. Salito in carrozza, il figlio del mugnaio, prosegue con il re e la principessa. Il gatto li precede: obbliga tutti i contadini a rispondere, se interpellati, che le terre su cui lavorano sono del marchese di Carabas. Giunto ad un castello, il gatto vi entra. È abitato da un orco che sa assumere qualsiasi forma. Il gatto lo sfida a farsi piccolo come un topo e ... lo divora! Così può accogliere il re e la principessa nel castello del suo padrone che, stupito, sa però stare al gioco. Dopo le nozze tra il figlio del mugnaio e la principessa, il gatto vivrà negli agi e prenderà topi solo per divertimento.*

La fiaba dei fratelli Grimm, *I musicanti di Brema*:

*Un asino troppo vecchio per portare sacchi di farina, sta per essere abbattuto da un mugnaio: fugge. Per strada incontra un cane di cui il padrone vuole disfarsi: è troppo vecchio per cacciare. I due proseguono insieme ed incontrano un gatto: è troppo vecchio per prendere i topi e la padrona vuole affogarlo. Sono ora in tre. Incontrano un gallo che, l'indomani, dovrebbe finire in pentola. I*

*quattro animali in fuga si ripromettono di diventare famosi come musicanti a Brema. È notte: si avvicinano ad una casa dove alcuni briganti stanno gozzovigliando. Postisi uno sopra l'altro, i quattro sfondano la finestra e fanno fuggire gli uomini. Mangiano a sazietà e si mettono a dormire. Più tardi, uno dei banditi tenta di rientrare in casa. Nel camino, gli occhi del gatto sembrano due tizzoni: ci soffia sopra ma viene graffiato; dietro la porta il cane lo azanna; l'asino gli tira un calcio; il gallo sul tetto canta. Terrorizzato l'uomo riferisce ai compagni: in casa c'è una strega che griffia, un assassino con un pugnale, un gigante con la mazza ferrata e un giudice che grida. I briganti rinunciano al covo e gli animali ne rimangono i padroni.*

La fiaba d'Aulnoy, *La gatta bianca*:

*Un re, padre di tre figli, teme che essi complottino contro di lui e vogliono spostararlo. Per allontanarli dal regno chiede loro di compiere un'assurda ricerca: dovranno riportargli, entro un anno, il cane più piccolo del mondo. Chi lo porterà sarà subito designato come erede. I principi partono. Il più giovane, dopo aver acquistato alcuni cani minuscoli, si sperde una notte in un bosco. Giunge ad un castello e qui strane mani senza corpo lo guidano, lo servono e lo accudiscono. Nella sala grande, dove suona un'orchestra formata da soli gatti, la tavola è fastosamente apparecchiata. Entra una personcina velata di nero accompagnata da gatti che recano trappole piene di topi. La figura alza con grazia il velo: è una gatta bianca e dice: "Benvenuto, figlio di re: la mia miagolante maestà è lieta di vederti". Durante il banchetto che segue, al giovane vengono serviti cibi raffinati mentre la gatta mangia sempre e soltanto topi. Anche ancelle e cortigiani sono gatti. Piacevole conversatrice e ottima poetessa, la gatta ospita il figlio del re per un anno. Gli dà poi una ghianda che contiene un minuscolo cane di cui si sentono i latrati attraverso il guscio. Tornato dal padre, il principe, di fatto vincitore, si vede imporre, con i fratelli, una nuova prova: trovare una tela che passi nella cruna di un ago. Raggiunge il castello fatato dove la gatta bianca lo accoglie con gioia. Dopo un altro anno lo congeda dandogli una noce: in questa, spezzata davanti al re incontentabile, c'è una nocciola contenente un nocciolo di ciliegia, contenente un seme di miglio. In esso, la stoffa meravigliosa. Terza prova: recare a corte la più bella delle principesse. Tornato al castello, la gatta gli chiede di mozzargli il capo. Il giovane è sconvolto: non lo farà mai. La gatta lo scongiura. Colpo di spada: la gatta bianca si trasforma in una bellissima fanciulla. E spiega: la regina sua madre la promise, quando ancora l'aveva in grembo, alle fate. Esse la crebbero nel loro castello. Un giovane re scoprì la sua esistenza e le propose di sposarlo. Le fate fecero divorare il giovane da un drago e trasformarono lei in gatta. Ora è libera. Possiede sei regni: ce n'è per*

*tutti e tre i principi: sarà felice di sposare il giovane che già le ha fatto capire quanto la ama.*

Anche molte leggende e molte storie che riguardano gli animali ci sono state tramandate. L'eredità culturale dell'ebraismo, che si trasmette al nascente cristianesimo, induce ad un atteggiamento che oggi definiremo "poco ecologico": la dignità e l'autonomia dell'animale non vi trovano grande spazio. Dall'uso degli animali come oggetti da sacrificare alla divinità, che era tipico del mondo della Bibbia, si passa al riconoscimento del loro modo di agire, spesso manifestazione della volontà e bontà della divinità. Ma esistono anche casi opposti: caproni, gatti, serpenti... che ospitano spiriti maligni e ciò ne autorizza la distruzione. È però anche possibile che, pur essendo senz'anima, gli animali concorrano a dimostrare come tutta la natura s'inchini a chi professa la nuova fede. Ad esempio suscitano tenerezza il bue e l'asino che, nella stalla di Betlemme, riscaldano Gesù appena nato. Decisamente favolistico è il tono della storia di Androclo: nella leggenda originale è uno schiavo fuggitivo, condannato perciò ad essere divorato dalle belve, in seguito si farà di lui un eremita cristiano. Ma la cosa che colpisce è l'atto del leone che, anziché divorarlo, si inginocchia davanti a lui!

Un motivo dominante e ricorrente nelle fiabe è relativo alle nascite straordinarie. Interventi divini o magici possono dar origine ad esseri che, per via normale, non verrebbero al mondo. Notevole è il tema delle nascite da oggetti inanimati o da vegetali che soddisfano il desiderio di prole di individui altrimenti destinati a non averne. L'uomo sa che le piante possono essere utili e dannose ed esplicita, nelle favole, tali caratteristiche come se derivassero da una precisa volontà. Per esempio una metamorfosi: un essere umano si trasforma in vegetale, la volontà è una traccia della perdita umanità. È però possibile anche il caso contrario: dal vivente vegetale si sviluppa, straordinariamente, un vivente umano. E che dire di un pezzo di legno (parte non più viva di un albero) pronto ad animarsi? Certamente notevole è l'evento presentato da *Le avventure di Pinocchio*, dove l'autore rende protagonista il più simpatico dei pezzi di legno e poi, non contento, continua a stupirci attribuendo all'inerte materia un dinamismo frenetico che sarebbe eccezionale anche per un bambino. Animandosi mentre Geppetto lo sta sbizzando, il legno diventerà un burattino "vivo".

Come in una storia mitica che si rispetti, Pinocchio soddisfa i

suoi bisogni in barba a tutte le regole: è amorale, ma viene posto di fronte a norme e a leggi. Vende l'abecedario per andare a vedere i burattini nel teatrino di Mangiafuoco. Chi vuole insegnargli a comportarsi bene corre grossi rischi: il grillo parlante riceve una martellata! Il protagonista vegetale riceve consigli da moltissimi animali, ma ne accoglie anche i cattivi esempi: pensiamo al gatto e alla volpe, veri tentatori, che come assassini lo impiccheranno. La figura femminile, che potrebbe essere una compagna di giochi infantili, la bambina dai capelli turchini, diventerà quasi una mamma con doveri e noie per l'insofferente burattino. Ci sarà poi una sciagurata nuova metamorfosi: Pinocchio diventerà un ciuchino e vedrà morire, in forma d'asino, Lucignolo, l'amico ribaldo ma simpatico. Come ogni pezzo di legno brucerà, perdendo nel caldano i piedi, che poi saranno ricostruiti da Geppetto e, come Giona, starà nella pancia di un mostro marino. Infine il burattino si trasforma in un ragazzo e la storia perde d'interesse tanto che lo stesso autore, Collodi, ci risparmia le banalità di una vicenda normale.

Ma gli eroi e i protagonisti delle favole sono anche coraggiosi, tricotanti, vendicatori, ingannatori, con grande coraggio, molti eroi riescono a superare le più aspre difficoltà, ma spesso lo fanno soltanto con mezzi umani. Audaci, astuti, furbi, buoni conoscitori della psicologia degli altri, essi sanno usare la logica, le parole e, così facendo, si salvano! Ricordiamo le leggende africane del ragnò Ananse e la fiaba di Pollicino compresa nelle *Storie e racconti del tempo passato* di Perrault. In essa si racconta che

*un taglialegna e la moglie con sette figli, ridotti alla fame, decidono di sperdere i bambini nel bosco. Il più piccolo di loro, Pollicino, riesce a salvare i fratelli perché lascia cadere dietro di sé tanti sassolini bianchi: seguendo la traccia che questi formano, i bambini riescono a ritrovare la strada di casa. Un nuovo tentativo del taglialegna: ora Pollicino si lascia dietro delle briciole di pane che vengono però beccate dagli uccellini del bosco. Davvero perduti, i bambini giungono alla casa di un orco. La moglie di costui vuole difendere i bambini e propone al marito, che li vuole sgozzare, di aspettare il mattino seguente. Tutti vanno a dormire. L'orco ha sette figlie che dormono portando in capo piccole coroncine. Pollicino le sottrae e le pone sulla testa a sé e ai suoi fratelli. L'orco si sveglia in piena notte e decide di far fuori subito i bambini: prende un coltellaccio e, al buio tasta le teste. Sente le coroncine, passa oltre e decapita le figlie. I sette fratelli fuggono. Scoperto l'inganno, l'orco li insegue*

*con gli stivali delle sette leghe, ma, stanco, si ferma per dormire. Pronto, Pollicino riesce a sottrargli le miracolose calzature e diventa così il più veloce e il più ricco corriere del regno.*

Una storia particolare è quella che contiene percorsi d'iniziazione nel quale l'individuo deve sottoporsi a prove che saggiano la prestantza, la costanza, la capacità di rinuncia. Il percorso è tutto in salita, come una scala: le prove sono per l'eroe o l'eroina sempre più difficili e richiedono tappe dolorose. In queste storie spesso domina la violenza; il ringiovanimento o l'arresto del tempo sono altri temi comuni; anche i racconti di viaggi appartengono a questa categoria.

Gli episodi dei viaggi variano nel numero delle "puntate", rimangono fermi solo l'episodio iniziale in cui l'eroe si getta nell'impresa e quello finale in cui solitamente si raggiunge la tranquillità, la pace dello spirito, la patria! Non sempre questo accade. Ad esempio al protagonista de *I viaggi di Gulliver*,

*un medico chirurgo imbarcato su una nave mercantile, al ritorno dopo quattro viaggi fatti in paesi strani e meravigliosi nella sua casa e nella sua famiglia, si trova a disagio in quanto ha conosciuto ed apprezzato la saggezza di cavalli dotati di superiore intelligenza e grande tolleranza e riesce a provare soltanto ribrezzo per qualunque essere umano.*

Un'iniziazione è al centro del racconto *La Sirenetta* di Andersen:

*diversamente dalle maligne sirene dell'antichità, questo essere marino è capace di amare. Una prima trasformazione lo porta ad essere una donna. Così la sirenetta vorrebbe appagare l'amore per un uomo, il giovane principe che ha visto una volta emergendo dalle acque.*

Nel racconto di Barrie *Peter Pan* l'eroe non invecchia, per lui il tempo si ferma. Con un bizzarro atto di volontà, il bimbo, una settimana dopo la nascita decide di non voler crescere. Vive meravigliose avventure insieme a Maimie ed entusiasmanti esperienze nella "Terra del mai". In un breve momento di dubbio ricorderà:

sono stato via per molte lune, poi sono tornato, ma la finestra era sbarata, perché mia madre mi aveva completamente dimenticato e c'era un altro bambino appena nato che dormiva nel mio letto.

La sua scelta si è confermata come irreversibile; quanto agli altri: “se vogliono crescere, sono affari loro!”

In molte storie gli eroi cercano qualcosa che ha grande valore: acque di vita, piante dell'immortalità, tesori. Di solito l'acquisizione del tesoro porta, in un primo tempo, felicità, per il benessere che ne consegue, ma si rivela poi fonte di affanni e l'eroe comprende come siano tesori più veri la saggezza o l'amore disinteressato. Molte le leggende e le storie che portano i protagonisti lontano nella ricerca di qualcosa. Gli Argonauti, sono gli eroi del passato, quelli che dopo aver combattuto a Troia sono andati alla ricerca del “vello d'oro”. Nella storia di *Re Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda*, il tema del viaggio in Oriente ha uno spunto cristiano: la ricerca del Graal, cioè della coppa che avendo contenuto il sangue del Salvatore, ha il potere di risanare e di far vivere. Nelle storie di *Alì Babà* è la ricerca del tesoro nascosto che porta a sotterfugi, a dire falsità, a ricercare nascondigli, a morti misteriose. Nella storia di *Aladino* si trova invece l'avventura di un bambino che riesce ad entrare in un nascondiglio segreto per prendere una lampada magica è una storia piena di geni, maghi, avventure, colpi di scena, amore per la bella principessa!

## IL GUSTO DI LEGGERE

Le fiabe, come è stato già sottolineato, hanno un'origine antica e sono conosciute in tutto il mondo. Venivano raccontate e tramandate a voce e in essere si ritrovano aspetti della realtà, sogni e desideri. La favola è la compagna ideale di ogni bambino fin da quando è ancora piccolo, da quando, cioè, la mamma o il papà gliela raccontano per farlo mangiare, per farlo addormentare. Fa compagnia nei momenti più importanti: la sera prima di addormentarsi, quando c'è un po' di malinconia e di tristezza. Permette di far sognare il bambino, di trasformarlo in un “eroe” momentaneo, ma soprattutto di sviluppare la creatività e la fantasia.

Leggere ai bambini è la più bella iniziazione alla letteratura, è così che si creano i futuri lettori. L'emozione che si prova da piccoli scoprendo fantastiche capacità creative e rappresentative è un'emozione che non si dimentica. Si tratta di un piacere profondo di decifrazione, è come il piacere dell'alchimista, dell'inventore: un piacere che si riproduce ogni volta che leggiamo.

Leggere, poter leggere, avere il gusto di leggere, è un privilegio della nostra intelligenza che trova nella parola scritta l'alimento primo dell'informazione e lo stimolo per la riflessione e il confronto. È un privilegio per la fantasia che attraverso le parole scritte, nel tempo, apre uno spiraglio all'immaginario, alla fantasia creativa, trova altre parole per dire “parole”. È un privilegio per la nostra crescita, per la nostra conoscenza perché così come molte esperienze si maturano nel ripetersi, molte conoscenze si rafforzano e si consolidano nella loro riproposizione: si può leggere lo stesso testo tante volte, ogni volta scoprendone un nuovo aspetto, un nuovo senso, un nuovo e più sottile piacere di leggere<sup>11</sup>.

La lettura è un comportamento che si può trasmettere: ai bambini noi adulti (genitori e docenti) non trasmettiamo solo valori ma anche comportamenti. La famiglia, ma soprattutto la scuola può giocare la sua parte, ma deve innanzi tutto riconoscere e far comprendere ai bambini il piacere di ascoltare una storia, il piacere di seguire le vicende raccontate, il piacere di un'avventura che si scopre e si segue capitolo dopo capitolo.

Chi è innanzi tutto un insegnante se non un lettore? Un lettore adulto, naturalmente, che non disdegna anche la lettura di testi per bambini. Un adulto “lettore” consapevole del proprio essere stato bambino e di quello che i bambini oggi sono. Un adulto stimolato dalla voglia di conoscere, sia con i bambini che senza, direttamente i testi scritti. Non si può pensare, infatti all'esistenza di un adulto in grado di comunicare al bambino il desiderio di conoscere un racconto o uno scritto senza essersene egli stesso interessato in prima persona rimanendo in qualche modo colpito da un personaggio, da un luogo descritto, da un'azione imprevedibile.

Raccontare è soprattutto conoscere la storia da raccontare, significa scegliere che cosa raccontare e che cosa tralasciare, avere qualcosa da raccontare, cioè scegliere, distinguere ciò che conta dal niente che pure ci appartiene. Raccontare, dunque, è sapere che cosa raccontare, è dare credibilità, far sentire come vero, dunque importante, quello che si racconta; senza questo sarà molto difficile, anzi impossibile suscitare la partecipazione del destinatario della storia.

Una storia è come un fiume<sup>12</sup>: ha una sorgente e una foce, e dalla sorgente alla foce ogni goccia d'acqua del fiume preme sulle

11. E. Detti, *Il piacere di leggere*, La Nuova Italia, Firenze 1987.

12. Paragone ben esplicitato in *Storie per bambini: tecniche e mistero*, articolo di Andrea Molesini in *Da Cenerentola a Barbie*, Giunti, Firenze, 1996, pag. 20.

altre per arrivare al mare. Una storia è come un fiume: ogni parola, ogni giro di frase, ogni immagine, preme per arrivare al mare. Se una storia non suscita nel lettore, nell'ascoltatore la voglia di girare pagina, di sentire come va a finire, non è niente. Le parole del racconto a loro volta vengono gettate nella mente come un sasso in uno stagno<sup>13</sup> che produce onde di superficie e di profondità, che provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, significati e sogni, interessando l'esperienza, la memoria e la fantasia.

Per arrivare ai bambini occorre innanzi tutto "gettare il sasso nello stagno" coinvolgendo per primi gli insegnanti i quali hanno molto da apprendere dalla gratificante esperienza di familiarizzazione con la letteratura per l'infanzia: sta quindi all'adulto-bambino saper scegliere cosa proporre ai ragazzi e farsi coinvolgere in prima persona da quella spirale che veicola la voglia di leggere.

Alla richiesta "Mi racconti una storia?" fatta da un bambino c'è alla base il desiderio di *sentirsi raccontare*<sup>14</sup> una storia. E gli adulti tutti, mamme e papà, nonne e nonni, zie e zii, insegnanti sembrano essere stati inventati, tra l'altro, per rispondere a questa esigenza, che tutti i bambini manifestano di continuo: dare un inizio e una fine al disordine delle cose.

## FANTASIA E CREATIVITA'

Oggi è difficile, se non impossibile, trovare un ragazzo che pratici con i coetanei nei cortili antichi giochi di movimento o di gruppo, un adolescente che ricordi qualche filastrocca o uno scioglilingua, come è difficile trovare una mamma che faccia ricorso ad una ninna nanna per addormentare il proprio bambino, un anziano che racconti ai nipotini riuniti intorno al camino antiche fiabe popolari.

Il ribaltamento dei valori e dei modelli di vita ha conseguito la vittoria sull'analfabetismo ma ha determinato e determina, nelle nuove generazioni, un cambiamento di atteggiamento, la ricerca di nuovi miti; i giovani preferiscono ignorare le proprie "radi-

13. Paragone usato da Rodari nella *Grammatica della fantasia*, Einaudi, Torino, 1973, pag. 7.

14. Questa è l'ipotesi di Bichsel (cfr).

ci", trascorrono molte ore del giorno davanti al televisore e si divertono al computer. I ragazzi hanno così perso la dimestichezza ed il contatto con la cultura popolare, per diventare passivi ascoltatori di tutto quanto viene propinato dai mass-media, con messaggi accattivanti ed ingannevoli pilotati dalla società.

Che fine ha fatto la fantasia?

La scuola ha tentato e tenta in tutti i modi di aggirare questa difficoltà facendosi forza del fatto che psicologi e pedagogisti sostengono che la creatività non è una capacità posseduta soltanto da scienziati, inventori, artisti, poeti e da poche persone eccezionali e privilegiate, ma da tutti gli uomini, in particolare dai ragazzi e dai bambini, non ancora condizionabili o condizionati da modelli e dagli stereotipi forniti dalla famiglia, dalla società, dai mass-media e, in parte, dalla scuola stessa.

A scuola è stata riscoperta la "fantasia", a scuola si educa alla "creatività", grazie alla concezione rodariana che tutti i bambini possono essere creativi, disegnare in modo originale, scrivere poesie e storie, inventare, attingendo ai propri interessi, ai propri valori, alla propria cultura, ricorrendo alla fantasia. Rodari ha elaborato una serie di strumenti capaci di far recuperare ai ragazzi i loro linguaggi espressivi e creativi, ha messo a disposizione di tutti i ragazzi i suoi "ferri del mestiere", così amava definire le sue tecniche.

Bisogna riconoscere che la creatività trova ancora poco o nessuno spazio nella scuola. La scuola non accetta di buon grado i creativi perché tutto l'insegnamento scolastico è incentrato sul pensiero convergente, che si propone di ricercare dopo alcuni stimoli una risposta entro schemi prestabiliti, mentre la creatività punta sul pensiero divergente, che si propone di produrre, con un solo stimolo, una gerarchia di risposte, di soluzioni nuove ed originali. Di fatto la scuola, privilegiando la ripetitività meccanica, mortifica la fantasia e l'intraprendenza, l'intuizione e la ricerca autonoma. Sembra essere presente una situazione contraddittoria: da una parte la scolarizzazione con i suoi metodi ripetitivi compromette lo sviluppo della creatività nei bambini, dall'altra parte la società tecnologicamente avanzata è alla ricerca di individui capaci di pensare e produrre in modo creativo, da soli o in gruppo.

Per questo è necessario che il bambino possa crescere in ambienti familiari, scolastici e sociali ricchi di impulsi positivi e di stimoli creativi, capaci di ampliare i suoi orizzonti umani e conoscitivi, in grado di stimolare la fiducia in se stesso e nelle

proprie capacità; possa inoltre essere impegnato in compiti attivi e gratificanti, nei quali dar sfogo a tutte le sue potenzialità creative e fantastiche senza essere mortificato o represso.

Proprio perché il popolo dei bambini possiede interessi, valori, una sua cultura, una ricca potenzialità di inventiva e di risorse, è necessario educarlo alla molteplicità dei codici espressivi, alla varietà dell'impiego delle parole e delle frasi, non dimenticando che si può insegnare la lingua, la matematica, la storia, partendo da giochi di parole, da proverbi, dai suoi stessi errori, dalla gustosa lettura di una storia che permette di esplorare il mondo.

Nell'educare alla creatività, al docente spetta un ruolo nuovo, più impegnativo e delicato: in classe egli deve saper creare un clima disteso e sereno, facendo in modo che nessun alunno si senta trascurato, né mortificato nel suo impegno creativo. Deve incoraggiare e stimolare chi sta in difficoltà con gesti di attenzione e di approvazione, coinvolgendo anche quei bambini che presentano difficoltà d'impegno, d'attenzione, di inserimento.

Alla scuola del terzo millennio spetta un compito molto impegnativo e delicato: formare dei giovani creativi e ridare dignità alle tradizioni popolari.

Molti ritengono che con l'avvento dell'era tecnologica e dei mass-media le fiabe e le favole abbiano fatto il loro tempo. Ormai i ragazzi di oggi, i figli della tv e di internet, trascorrono molte ore davanti al televisore e ad altri giochi elettronici, tralasciando i giochi di manualità e di movimento.

Invece esse possono svolgere un ruolo molto importante nella formazione delle giovani generazioni, perché educare...

la fantasia che crea l'immaginazione produttiva, non è privilegio di alcune persone che sono nate con un registro in più, con una tastiera più ampia delle altre, sono cose che fanno parte della personalità di tutti gli uomini, anche se non tutti gli uomini sono messi in condizione di sviluppare, di estendere questa loro capacità". "Le fiabe, quelle vecchie, quelle nuove, possono contribuire ad educare la mente. La fiaba è il luogo di tutte le ipotesi: essa ci può dare delle chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare a bambino a conoscere il mondo...<sup>15</sup>.

15. Da Fantasilandia, *Con Rodari nel mondo della fantasia*, A.C. La Ginestra, Comune di Siano, 1994.

A dare maggiore sostegno all'utilizzo di fiabe e favole a scuola nella didattica quotidiana vengono in nostro aiuto alcuni psicologi che sostengono: "Proiettarsi nell'immaginario permette di conoscere noi stessi, le nostre risorse", ma che le fiabe e le favole "nel contesto scolastico, oltre ad essere uno strumento didattico eccezionalmente potente, possono diventare un tramite tra insegnante e classe: una possibilità di interazione educativa, un mezzo espressivo e di comunicazione"<sup>16</sup>.

I bambini, i nostri alunni, possono scrivere fiabe sia tenendo presente i personaggi ed il mondo delle fiabe antiche, sia ricorrendo alle carte di Propp<sup>17</sup> e ai suggerimenti di A. Zoi<sup>18</sup>, sia inventando trame e personaggi completamente nuovi.

Partendo dalle fiabe classiche si possono prevedere diverse soluzioni per creare una "nuova" storia:

- a) immaginare di dare un seguito servendosi degli stessi personaggi, impegnati in nuove avventure,
- b) rivisitare una fiaba famosa cambiando il finale, rovesciando i ruoli ed il carattere dei personaggi,
- c) inventare una fiaba ricorrendo a personaggi di fiabe diverse,
- d) trasportare la vicenda di una fiaba classica ai giorni nostri, nell'attualità, e dare sfogo alla creatività che è in ognuno di loro.

16. F. Randot, M. Varano, *Come si inventano le fiabe*, Sonda, Torino, 1990, pag. 65.

17. V.J. Propp, *Morfologia della fiaba*, op.cit.

18. A. Zoi, *Anche tu puoi scrivere una fiaba*, La Scuola, Brescia, 1977.