

Il Filandon europeo

Uno strumento
educativo per promuovere
la lettura tra i
bambini e
i ragazzi



© Asociación Aurn



EDUCACIÓN Y PARTICIPACIÓN

Asociación Aurn

C/Campos Góticos, 3. Bajo.
24005 – León. España.



@asociacionauryn



info@asociacionauryn.org

www.asociacionauryn.org

Ilustraciones: Camikamikace



@camikamikace



camikamikace@gmail.com



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

INDICE

1. INTRODUZIONE

2. COS'È IL FILANDÓN?

3. MANIFESTO DELLA LETTURA

4. PATTO DELLA LETTURA

5. ATTIVITA' SULLA LETTURA

- Insalata di fiabe
- Bookstagram
- Il poeta che dice
- L'acrostico
- Caccia al tesoro nel libro
- Book Domino
- Gioco di storia partecipativa
- Lettura ad alta voce
- Lo scambio di lettere
- Kamishibai: lettura per immagini
- Libro origami
- Il cadavere squisito
- L'abecedario delle parole specchio
- Storie ed ombre
- Siamo un coro greco
- Lo stendino letterario

6. BUONE PRATICHE

- Leggere in città: un progetto di lettura Odonyme
- Serata di lettura
- Tutto sull'Agorateca - la nostra community library
- Farmacia letteraria
- Utilizzare i social media per promuovere la lettura
- Topi da biblioteca
- Incontro poetico letterario: l'Agorà della poesia
- Booktuber nella biblioteca

7. CUENTOS

- SPAGNA: La strega HAEDA
- GRECIA: Il pane più dolce
- FRANCIA: I due gobbi. La storia dei Korrigans
- ITALY: Pulcinella

INTRODUZIONE

Questo Manuale è il risultato del progetto europeo THE POWER OF THE FILANDON. Il progetto è stato cofinanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus Plus.

Il progetto ha permesso la creazione di una rete tra organizzazioni giovanili che lavorano nel campo dell'educazione non formale in Grecia, Italia, Francia e Spagna. Attraverso la rete e le azioni del progetto abbiamo cercato di rafforzare la promozione della partecipazione inclusiva e lo sviluppo delle competenze attraverso la lettura. L'obiettivo principale è stato quello di promuovere la lettura come strumento educativo per l'inclusione sociale e lo sviluppo personale e collettivo.

Ci auguriamo che questo Manuale possa essere uno strumento utile per la promozione della lettura tra i bambini e i giovani e per lo scambio di buone pratiche. Il Manuale comprende attività pratiche, racconti per la promozione della diversità linguistica e buone pratiche relative ai libri e alla lettura provenienti da 4 Paesi diversi.

Abbiamo progettato un MANIFESTO DELLA LETTURA che mira ad evidenziare i benefici della lettura e dei libri.

Inoltre, con questo materiale educativo vogliamo promuovere il PATTO DI LETTURA elaborato dalle 4 organizzazioni, con l'obiettivo che un maggior numero di organizzazioni ed enti legati all'istruzione, alla lettura e ai libri vi aderiscano, promuovendo così la necessità di creare un Patto Europeo per la Lettura.

Il progetto IL POTERE DEL FILANDON è stato coordinato dall'Associazione Auryn di León (Spagna) in collaborazione con United Society of Balkans (Grecia), Associazione Link APS (Italia) e Puglia a la Breizh (Francia).



Cos'è il **filandón**?

Il Filandón è un'antica tradizione culturale che si svolge nella provincia di León (Spagna). Si tratta di un raduno di vicini che si svolge la sera, dopo cena, dove si raccontano storie ad alta voce, si cantano filastrocche e canzoni, si raccontano barzellette e pettegolezzi, mentre si svolge qualche lavoro manuale (solitamente tessile). Questa riunione si svolgeva attorno al fuoco.



La parola Filandón deriva dalla parola leonese Filare, che significa filare. In questi raduni, le donne filavano la lana delle pecore al calore del falò. Era sicuramente uno spazio di incontro sociale e comunicativo tra i vicini di ogni località.

Il Filandón è ancora praticato nella provincia di León (Spagna), e tradizioni simili esistono in altri paesi.

Manifesto della lettura

By
youth
workers

1 La lettura allarga gli orizzonti

2 Leggere permette di viaggiare dalla propria poltrona

3 Leggere è un'avventura personale per trovare il proprio tesoro

4 La lettura mette in contatto la persona con le proprie emozioni e con quelle degli altri

Leggere è un dono a se stessi

5

6 Leggere aiuta a immaginare l'inimmaginabile

7 La lettura ispira a essere creativi e a cambiare in meglio

8 La lettura e la condivisione di racconti e storie preservano il nostro patrimonio immateriale

9 La lettura migliora le proprie capacità e competenze

10 Leggere è libertà (che tipo di libro / quando leggere / dove leggere / con chi leggere / come leggere)

Pacte européen pour la lecture

Principi:

1. Riconoscere l'accesso alla lettura come un diritto per tutti i cittadini europei.
2. Rendere la pratica della lettura un'abitudine sociale diffusa, attraverso la quale promuovere l'apprendimento permanente.
3. Promuovere la diversità linguistica in Europa, comprese le lingue locali e i dialetti, con la collaborazione di comuni, biblioteche, associazioni, scuole, centri educativi, librerie e cittadini. Lottare contro la glottofobia.
4. Prestare attenzione ai non lettori, soprattutto bambini e adolescenti, con particolare riferimento alle famiglie e alle persone con minori opportunità.
5. Stimolare il protagonismo dei lettori come propagatori del piacere della lettura, incoraggiando la creazione di nuovi gruppi e spazi di lettura e sostenendo le attività dei gruppi esistenti.
6. Promuovere attivamente iniziative di contrasto alla povertà educativa.
7. Promuovere la lettura fin dalla prima infanzia e per tutta la vita.
8. Promuovere progetti di inclusione sociale, anche attraverso la creazione di laboratori con la partecipazione e l'integrazione di persone con disabilità e bisogni educativi speciali.
9. Promuovere progetti di lettura condivisa nelle scuole, nei centri sociali, nei centri di assistenza, negli ospedali, nelle carceri, nelle associazioni e nelle organizzazioni giovanili, nei progetti di mobilità europea, come strumento di incontro e di apprendimento, con l'obiettivo di superare le barriere generazionali, sociali, culturali e linguistiche.



10. Promuovere, in collaborazione con operatori dello spettacolo dal vivo, laboratori di lettura ad alta voce e di musica.

11. Promuovere e creare esperienze di lettura collettiva e di narrazione orale (Filandón) per valorizzare il potere creativo e unificante della lettura e della narrazione orale come esperienza collettiva.

12. Sostenere e promuovere attività, servizi e iniziative volte a conoscere e facilitare l'uso del patrimonio bibliografico della città (quanti libri "pubblici" esistono in ogni città, in Europa, a disposizione dei cittadini), anche attraverso il potenziamento delle tecnologie digitali.

13. Garantire che i cittadini possano riappropriarsi dei luoghi pubblici delle città per ospitare attività culturali volte a promuovere la narrazione orale, il libro e la lettura, incoraggiando non solo la riscoperta dei luoghi pubblici, ma anche l'idea che la lettura fa parte della vita quotidiana. Biblioteche, piazze e palazzi storici sono luoghi in cui i cittadini possono entrare in contatto con punti di vista diversi e luoghi ideali per esperienze comuni, luoghi liberi, aperti a tutti.

14. Aumentare la parità di genere nelle abitudini di lettura (attualmente in tutti i Paesi europei leggono più donne che uomini). Utilizzare i libri per promuovere la parità di genere. Promuovere e incoraggiare la parità tra uomini e donne nella scrittura, nella redazione e nella pubblicazione di libri.

15. Promuovere attraverso i libri la conoscenza del patrimonio europeo, della storia, della memoria storica, dei valori comuni europei e della letteratura europea.

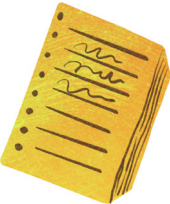
16. Promuovere e incoraggiare in Europa una letteratura che renda visibile la diversità religiosa, culturale, etnica, sessuale, funzionale, ecc.

Le organizzazioni che sottoscrivono questo PATTO EUROPEO PER LA LETTURA fanno parte della Rete Europea Non Formale per la promozione della lettura. Chiediamo all'Unione Europea la creazione di un Centro europeo ufficiale per la promozione della lettura, con l'obiettivo di stabilire strategie comuni per la promozione della lettura.

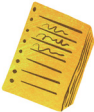


Attività de lettura



Insalata di fiabe	
	• Aggiungere di una scena che non è presente nella storia ma che potrebbe esserlo. Questa scena può contenere informazioni che non sono presenti nella storia originale. • Cambiare il narratore della storia, ad esempio la matrigna che racconta la storia a Cenerentola. • Insalata di fiabe: I personaggi di una storia vengono “inseriti” in un’altra. I personaggi di una storia entrano in un’altra storia. • Continuare la storia o cambiare il finale. • Narrazione di eventi che possono aver preceduto la storia data. La storia viene raccontata. • La storia viene riscritta e lo studente diventa parte della nuova storia.
	L’obiettivo di questa attività è incoraggiare l’immaginazione, la creatività e l’improvvisazione.
	Pezzi di carta, pennarelli, libri di favole.
	1 ora.
	Bambini - 10.
	

Breve
descrizione



Obiettivi



Materiali



Durata



Età e
numero di
partecipanti

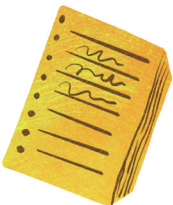


Consigli



Bookstagram

Bookstagram è un’attività per adolescenti e giovani adulti che avranno la possibilità di utilizzare i social media per creare account che hanno l’obiettivo di portare i libri sotto i riflettori, utilizzando l’hashtag di Bookstagram per promuovere post legati ai libri. I post possono riguardare libri che hanno ispirato la persona che ha caricato il post: recensioni di libri, raccomandazioni con brevi descrizioni e qualsiasi altra cosa riguardi il mondo dei libri.



Bookstagram può avere un’influenza significativa sul tasso di lettura dei giovani. I consigli e le recensioni dei Bookstagrammer spesso portano i lettori a scoprire nuovi libri e autori. Attraverso questa attività è possibile creare un nuovo account con i contenuti dei partecipanti.



Account sui social media, telefono cellulare o tablet per l’accesso.



Continuativo.



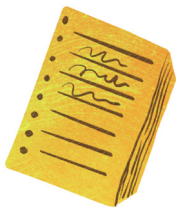
Adolescenti e giovani adulti. Non c’è limite al numero dei partecipanti.



Alcune persone specifiche possono essere i coordinatori degli account o dei gruppi, in modo che le persone possano fare riferimento a loro per la pubblicazione.



Poeta chi dice!



Scrivere poesia permette di migliorare le proprie capacità espressive, chi scrive poesie ha sempre bisogno di inventare parole e combinare le parole tenendo conto della loro musicalità. Ma soprattutto la poesia è il linguaggio privilegiato delle emozioni e dei sentimenti e quindi permette di esprimere in libertà il proprio io. L'attività Poeta chi dice! incoraggia ad esprimere i propri sentimenti e la spontaneità. L'attività di scrittura collettiva di un componimento poetico ha inizio con la scelta di un tema (ad esempio il mare) e su un cartellone si creano tre colonne su cui si scrive: Come è? Cosa fa? A cosa somiglia? (sembra come...). Si procede poi alla raccolta delle parole, per ognuna delle colonne/domande, ognuno dei partecipanti ne propone una, e queste vengono trascritte sul cartellone. Successivamente si procede a ritagliare tutte le parole dal grande foglio, o quelle che piacciono di più, e si procede a comporre, montando e smontando quelli che saranno poi i versi, accostando aggettivi e azioni alle similitudini. Quando si arriva alla stesura finale del testo, si fermano definitivamente i versi, incollando le striscioline su cui sono scritte le parole e si compone la poesia.



- Lavorare in gruppo;
- sviluppare capacità linguistiche, espressive e relazionali;
- promuovere la poesia come strumento di comunicazione a disposizione di tutti, capace di liberare ed esprimere quel che di più vero, e vitale alberga in ognuno di noi.



Cartellone. Fogli di carta A3
Pennarelli di due colori (uno per le domande e l'altro per trascrivere le parole. Forbici. Colla



Durata massima un'ora, la durata dipende dal numero dei partecipanti.



Dai 6 ai 99 anni;
Numero di partecipanti da 2 a massimo 20



Scrivere una poesia collettiva è un gioco e i risultati sono sorprendenti. L'esperienza di scrivere un complimento poetico in breve tempo, e di ascoltarla è eccitante. Per scrivere una poesia non è necessaria la logica e la serietà, ma la fantasia e la musicalità delle parole.

L'acrostico

Un gioco creativo di interconoscenza che consiste nel prendere le prime lettere del vostro nome e associarvi una parola che vi rappresenti.

Ogni partecipante ha un foglio di carta (possibilmente A3) e una penna o un pennarello. Scrive il proprio nome di battesimo a grandi lettere e poi usa ogni lettera per scrivere un'altra parola che lo descriva e lo caratterizzi.

Adèle potrebbe essere definita come segue

Artista

Divertente

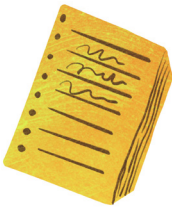
Equitazione

Libri

Egitto

Una volta creato l'acrostico, ogni partecipante, a turno, lo presenta agli altri e spiega le parole scelte.

Gli altri partecipanti sono invitati a fare domande ("Dici che ti piacciono i libri, ma qual è il tuo libro preferito?"; "Giochi a pallavolo al club o a scuola? Quando hai iniziato? In che ruolo giochi?"). In questo modo si eviteranno spiegazioni troppo sintetiche, come "Ho messo pallavolo perché mi piace la pallavolo, ho messo libri perché mi piace leggere, ecc. A seconda dell'età dei partecipanti, l'animatore può decidere che ogni lettera del nome deve corrispondere a una lettera della parola scelta, indipendentemente dal suo grado (vedi esempio precedente), oppure necessariamente alla prima lettera, il che rende l'esercizio più difficile.



- Sviluppa l'immaginazione.
- Stimola la creatività
- Presentarsi.
- Conoscere i membri del gruppo.



Fogli A4.
Colori a matita.



Tra i 20 e 40 minuti.



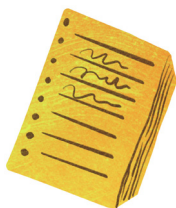
A partire da 7 anni.



Per favorire la discussione, il facilitatore può organizzare i partecipanti in coppie, ognuna delle quali ha il compito di presentare il proprio compagno al gruppo. Una volta completati gli acrostici, i partecipanti vengono divisi in coppie (assicurandosi che non si conoscano già) e hanno a disposizione 2 o 3 minuti per spiegare le parole che hanno scelto al loro compagno, in modo che quest'ultimo possa a sua volta spiegarle al gruppo. "Adèle ha scelto l'Egitto, luogo del suo ultimo viaggio.



Caccia al tesoro nel libro



La caccia al tesoro è un'attività che può essere utilizzata per incoraggiare i bambini (e anche gli adulti) a sfogliare molti libri in poco tempo. L'idea principale è quella di fornire loro un elenco di elementi (sotto forma di immagini, parole o anche idee, a seconda dell'età) che devono trovare nei libri della biblioteca. Annotano il nome del libro, il numero di pagina e se hanno trovato immagini, parole o entrambi.



Uno degli obiettivi principali di questa attività è quello di avvicinare le persone agli scaffali dei libri. In questo modo, trovano i libri che catturano il loro interesse, e spesso li portano a casa e li leggono - con un po' di fortuna, diventano gradualmente lettori a vita.



Carta, penne, molti libri.



1 ora



Bambini e adolescenti.
10 partecipanti (circa).



- a. Dividiamo i bambini in due gruppi e diamo loro la stessa lista. Vince la squadra che completa per prima il proprio foglio.
- b. Diamo a ogni bambino un elenco e loro lavorano separatamente.
- c. Dividiamo i bambini in bibliotecari e utenti/lettori della biblioteca. I lettori chiedono ai bibliotecari di portare loro i libri che rispondono alle domande poste. Per esempio:
 - Trovami un libro sul cioccolato. Charlie e la fabbrica di cioccolato, di Roald Dahl.Il bibliotecario conosce già il libro proposto, lo trova sullo scaffale e glielo porta (può chiedere aiuto per trovarlo e questa è un'ottima occasione per insegnargli a usare il catalogo della biblioteca e il sistema di classificazione), oppure cerca un libro sull'argomento dato e lo porta al lettore. Poi si scambiano i ruoli.

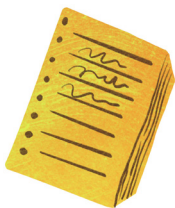
Mostra 1

Articolo	Nel libro, dove l'ho trovato	N. Della pagina	Immagine, parola o entrambi?
Strega			
Fata			
Balena			
Elefante			
Albero			
Leone			
Cappello			
Occhiali			
Caramella			
Orso			
Ragazza			
Ragazzo			
Barca			
Luna			

Mostra 2

Trova un libro...	Titolo del libro / autore
Con un drago dentro	
Con un animale come protagonista principale	
Con un nome nel titolo	
Di avventura	
Con uninvestigatore	
Con più di 300 pagine	
Di un autore il cui cognome inizi per D	
Di Storia	
Con rime	
Senza parole	
Del tuo autore preferito	
Chi ti racconta i fatti	
Ambientato in un paese immaginario	
Con una ragazza come protagonista principale	

Libro del domino



I bambini sono invitati a sfogliare gli scaffali e a prendere 3 libri ciascuno (il numero può variare a seconda del numero di partecipanti). Formano un cerchio e il bibliotecario mette un libro a terra. Il bambino che ha un libro sullo stesso argomento o dello stesso autore mette il suo libro accanto al primo. Poi un altro bambino può mettere un libro pertinente su entrambi i lati della linea. Continuiamo ad aggiungere libri, formando una linea (non deve essere necessariamente dritta). Quando finiamo i libri, li mettiamo in verticale e diamo una leggera spinta al primo libro. I libri cadono uno dopo l'altro come un domino.



L'obiettivo di questa attività è quello di mettere in contatto i bambini con i libri e di approfondire vari argomenti legati ai libri attraverso un'attività divertente e coinvolgente.



Molti libri (in un contesto di biblioteca)



1 ora



Bambini - 5 bambini per attività



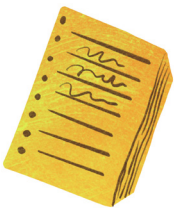
Per facilitare il gioco dei bambini più piccoli, possiamo anche coordinare i colori dei libri.



Gioco di storia partecipativa

Prima di iniziare il gioco, possiamo spiegare ai partecipanti la struttura di una storia: introduzione, parte centrale e fine, e cosa comporta ciascuna di queste parti. Poi proponiamo loro di creare una storia insieme.

Tutti i partecipanti si dispongono in cerchio. La prima persona inizia la storia con una, due o tre parole al massimo (questo può essere concordato da tutti e dipenderà anche dal numero di partecipanti), poi anche la persona successiva contribuirà con qualche parola e così via fino a quando tutti avranno partecipato. Se alla fine del giro non c'è nessun risultato, il primo che ha iniziato deve continuare e così via fino a quando la storia non è finita.



- Conoscere la struttura di una storia;
- Sviluppare la creatività e l'immaginazione dei partecipanti;
- Favorire il lavoro di squadra.



Carta e matita (se volete scrivere la storia inventata).



20 minuti.



A partire dai 6 anni.
Circa 20 partecipanti.



Il conduttore dell'attività può (osservando come si sviluppa la storia) ricordare ai partecipanti la struttura della storia, in modo che circa a metà del cerchio ci sia un nodo o una situazione nella storia, così che alla fine del cerchio ci sia il risultato. e non dilungatevi troppo.



Lettere ad alta voce

Leggere ad alta voce permette di promuovere in maniera giocosa il valore e la bellezza della lettura.

Organizzare un momento di lettura ad alta voce non richiede molto sforzo fisico, ma molto allenamento nella lettura e tanta consapevolezza da parte del lettore, per il ruolo che sta svolgendo come portatore di bellezza soprattutto verso i più piccoli.

Tutti possono essere lettori ad alta voce e nonostante le letture si rivolgano ai più piccoli, è importante ricordare che non c'è età per sognare e ascoltare storie.

I momenti di lettura ad alta voce possono essere programmati oppure spontanei, si possono scegliere libri per un determinato evento e/o ricorrenza (es. la festa degli alberi, Natale, compleanno, ecc.) oppure seguendo il gusto del lettore e dei bambini a cui è rivolta la lettura. Anche il target può cambiare, in quanto può essere variegato e ampio, oppure omogeneo.

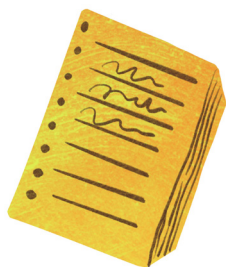
È importante tenere in considerazione questi elementi, in quanto condizionano la scelta dei libri da leggere. Dotarsi di una valigia o di un trolley con libri differenti per età e argomenti permette al lettore di presentare una varietà di storie, che potrà facilmente utilizzare in base ai bambini che ha di fronte.

Il lettore dovrà prepararsi alla lettura, leggendo e rileggendo il libro scelto, cogliendone le diverse sfumature e modulando la propria voce, non gesticolando troppo, ponendosi con il proprio copro in una posizione di apertura e accoglienza.

Nel momento in cui si legge, bisogna far attenzione alla punteggiatura, alle immagini, alla postura del corpo e delle mani, evitare di coprire le immagini e far sì che siano sempre rivolte verso il pubblico.

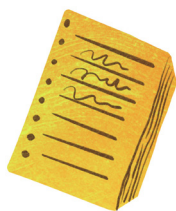
Riassumendo, gli ingredienti per una lettura ad alta voce sono:

- Programmare la lettura, scegliendo uno spazio all'aperto o al chiuso che sia confortevole,
- Scegliere i libri da inserire all'interno della valigia, distinguendoli per argomento ed età,
- Organizzare il setting, ovvero lo spazio in cui il pubblico si siederà per ascoltare la lettura. Sarebbe opportuno utilizzare un tappeto e dei cuscini per delimitare lo spazio di ascolto e di interazione,
- Leggere rivolgendo il libro verso il pubblico, facendo attenzione alla punteggiatura e alle immagini e al proprio corpo. Durante la lettura si può stare in piedi, seduti o in ginocchio. La scelta è del lettore, purché si senta a suo agio e comodo. Importante: mentre si legge si deve dimenticare il tempo, quindi bisogna leggere con lentezza, offrendo a chi ascolta il giusto tempo di osservazione dell'immagine e ascolto delle parole,
- Al termine della lettura, scegliere un nuovo libro e dare vita ad una nuova magia. *eventualmente, al termine della lettura, si potrebbe associare un'attività creativa.



• Stimolare capacità di ascolto, di interesse per la lettura e della creatività. • Stimolare lo sviluppo cognitivo ed emotivo. • Favorire lo sviluppo di relazioni, • Stimolare e arricchire il linguaggio, • Creare un legame empatico tra adulti e bambini.	
• Libri e albi illustrati differenti per età e argomenti, • Una valigia in cui inserire i libri e gli albi scelti, • Un tappeto e dei cuscini per ricreare una situazione di ascolto confortevole.	
La lettura ad alta voce può durare diversi minuti, in base alla lunghezza del libro o dell'albo scelto. Pertanto, il momento di lettura può durare massimo 1h.	
0 – 99 anni. Nonostante le letture ad alta voce siano consigliate per una fascia 0-12 anni, non c'è un'età giusta per smettere di ascoltare storie.	
Non leggere troppo velocemente, Non coprire le immagini e rivolgere il libro sempre verso il pubblico, Organizzare la valigia di libri in maniera variegata, per argomenti ed età, Non gesticolare troppo e rispettare la punteggiatura, Provare e riprovare la lettura prima di leggere in pubblico, Non scegliere luoghi troppo rumorosi che impediscono la comunicazione e l'ascolto.	

Lo scambio di lettere



Ogni persona riceve un foglio di carta con una lettera dell'alfabeto scritta sopra.
L'area di attività è divisa in due parti: la parte della “fiera delle parole” e la parte della giuria.
Nella parte “fiera delle parole”, i partecipanti cercano in tutti i modi di associare e creare, con le loro lettere, parole di 4 lettere.
Una volta trovata la parola, le 4 persone vanno davanti alla Giuria.
Se la parola è corretta, la Giuria la annoterà su un foglio di carta (non può essere ripetuta).
La Giuria timbrerà poi i 4 fogli.
Lo scopo del gioco è ottenere il maggior numero possibile di timbri.
Il gioco può essere giocato con parole straniere (alfabeto latino), parole che contengono doppi timbri.



- Pensate al vocabolario e a nuove parole per arricchirlo.
- Fate in modo che sia possibile giocare con giocatori che parlano bene la lingua, ma anche con giocatori che la stanno imparando.
- Inclusione attraverso le parole.
- Creatività
- acquisizione della lingua
- rafforzamento della dinamica di gruppo



Fogli con lettere dell'alfabeto.



Tra i 20 e 40 minuti.

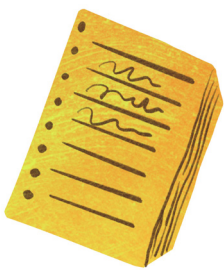


A partire dagli 8 anni.
20 Partecipanti



Bilanciare il numero di vocali e consonanti nel gioco.
Utilizzare le regole del gioco “scrabble”.

“KAMISHIBAI - Lettura per immagini”



Il Kamishibai è un teatro d'immagini, un teatrino itinerante che ebbe grande diffusione in Giappone nella prima metà del XX secolo. La parola significa teatro di carta, è una cassetta di legno simile ad una valigia. Una volta aperta, questa si trasformava in teatrino sullo sfondo del quale scorrevano le immagini e la voce del narratore accompagna il racconto. Il Kamishibai definito nel 1952 “Tesoro culturale per bambini (Jidō bunkazai)”, è utilizzato nelle scuole giapponesi e non solo, all'interno di specifici percorsi didattici, è un invito al piacere di leggere, è uno straordinario strumento per l'animazione alla lettura e per fare teatro minimo. Il kamishibai permette di iniziare i bambini e ragazzi alla pratica del racconto.

Il dispositivo su cui si fonda la tecnica narrativa del kamishibai è costituito da due elementi essenziali:

- **il butai**, ovvero una valigetta in legno che, una volta aperta, prende la forma di un piccolo teatro, costituito da una doppia cornice. Tra le due cornici c'è lo spazio per inserire il blocco delle illustrazioni da una fessura posta su uno dei lati della struttura.

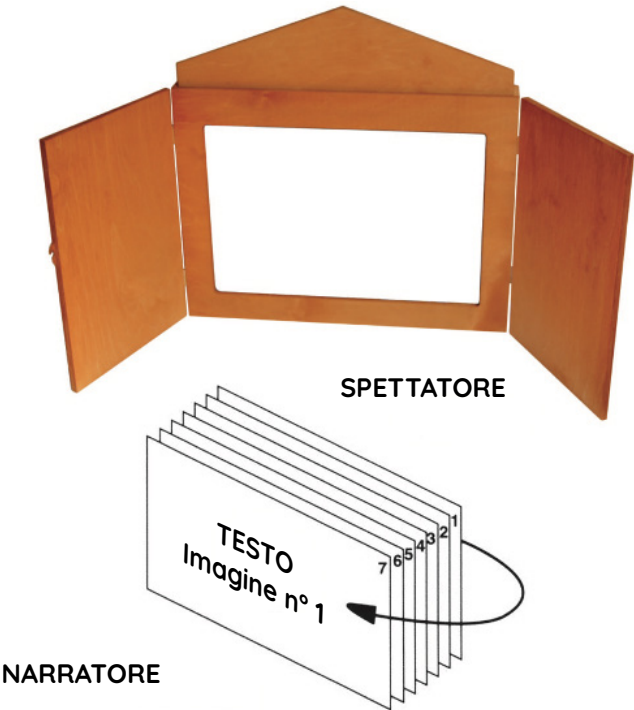
- **le storie**, costituite da una serie di tavole illustrate concepite per sviluppare una linea narrativa. Le tavole in cartoncino sono bifacciali, su una facciata c'è l'illustrazione vera e propria, sull'altra facciata viene stampato il testo riferito alle immagini. La narrazione vera e propria si svolge inserendo il blocco delle tavole illustrate nella fessura laterale del butai.

Ogni immagine è numerata sul retro. Il testo della prima illustrazione appare sul retro dell'ultima tavola.

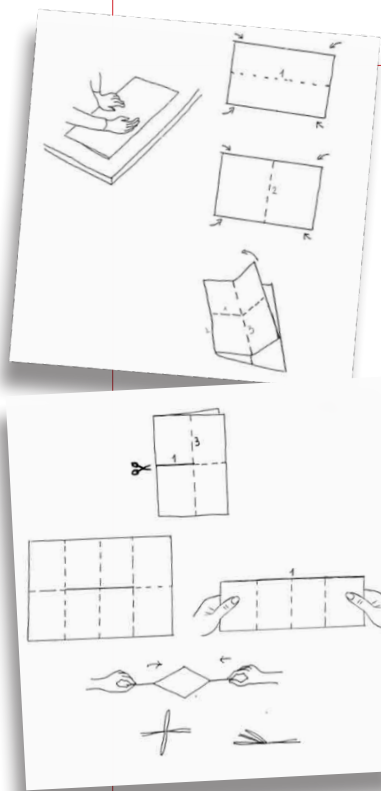
Il teatro viene aperto e posizionato in modo che tutto il pubblico veda le illustrazioni.

Il narratore legge il racconto da dietro e fa scorrere la prima tavola dietro all'ultima. Così si prosegue di tavola in tavola, dando ritmo alla narrazione, che può essere arricchita da “effetti speciali”, sia visivi, sia sonori. Il kamishibai permette di creare un'atmosfera magica, soprattutto se si cura il suo allestimento nei particolari: una luce soffusa, una musica di sottofondo contribuiranno ad attirare l'attenzione sul racconto e a catalizzare la concentrazione degli spettatori più piccoli.

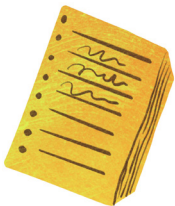
Esistono in commercio albi per la lettura kamishibai ma è possibile realizzare con tecniche di scrittura creativa storie inedite.

• Favorire un approccio ludico e motivante alla lettura. • La lettura Kamishibai permette di valorizzare la corporeità, l'universo sensoriale e la dimensione estetica. • sviluppare il linguaggio e le capacità espressive; • sviluppare la capacità di ascolto; • contribuire alla crescita cognitiva ed emotiva del bambino che, ha la possibilità di scoprire nuove sue abilità.	
• Teatrino Kamishibai. • Albo illustrato (dimensioni - foglio A3).	
2 ore	
Dai 4 ai 99 anni; Gruppi di massimo 25 partecipanti.	
Il Kamishibai è un oggetto semplice, persino facile da trasportare che trova facilmente posto sia in ambienti interni che esterni, creando cornici e luoghi di incanto; funziona grazie all'energia umana (corporea-emotiva-immaginativa) che il Kamishibai non consuma, ma rigenera. Attenzione nel posizionare le tavole in ordine, vedi immagine.  SPETTATORE NARRATORE TESTO Image n° 1	

Libro origami



Piegare il lato più lungo del foglio (Piegata 1)
Riaprire il foglio e piegare il lato più corto del foglio (piegata 2).
Piegare il lembo corto fino a toccare la piega 2, ripetere l'operazione con l'altro lembo.
Riportare il foglio alla piega 2
Tagliare lungo la piega 1 fino all'incrocio con la piega 3.
Aprire interamente il foglio.
Ripiegare il foglio lungo la piega 1 (il lato più lungo).
Spingere i lati corti verso il centro.
Appoggiare sul tavolo il lato corto che avremo sulla mano sinistra e tenendolo fermo ripiegare su di esso le altre pagine che si saranno formate.



- Stimolare la creatività e la manualità.
- Suscitare l'interesse con un oggetto tridimensionale che hanno costruito, anziché usare un semplice foglio di carta già esplorato in molte occasioni.
- Stimolare la curiosità attraverso l'esperienza coinvolgente di scoprire il contenuto pagina dopo pagina.
- Comprendere la consequenzialità di una storia
- Comprendere le proprietà tecnologiche del libro, la progettazione e l'impaginazione.



23

Foglio A4. Forbici.



15 minuti (Il tempo può variare a seconda dell'età dei bambini).



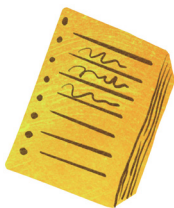
Dai 4 anni.



Non usare un foglio troppo spesso.
Fare attenzione a far combaciare bene gli angoli e i bordi prima di piegare il foglio.
Fare attenzione all'orientamento del libro: la parte alta sarà quella con l'alternanza di una costa chiusa (copertina) e una costa aperta, le coste tutte aperte saranno nella parte bassa del libro.



Il cadavere squisito



Inventato dai surrealisti, il cadavere squisito è un gioco collettivo “che consiste in una frase, o un disegno, da parte di più persone senza che nessuna di esse possa prendere tenere conto delle collaborazioni precedenti.

Regole del gioco:

In cima alla pagina, ogni persona scrive un nome, con o senza articolo, (per esempio: il cadavere).

articolo, (per esempio: il cadavere, il pompiere, il ladro, ecc, ecc.) poi piega la parte superiore del foglio per nascondere la parola che ha appena scritto e passa il foglio alla persona alla sua destra.

Ogni giocatore scrive sul foglio che riceve dal suo vicino un aggettivo (per esempio: squisito, piccolo, grande, bello, ecc.), poi piega la parte superiore del foglio per nascondere la parola che ha appena scritto la parola che hanno appena scritto.

La terza volta che i giocatori ricevono il foglio di carta, scrivono un verbo coniugato (per esempio: berrà, mangerà, aveva, ecc.)

La quarta volta, ogni giocatore scrive un'altra parola (vino, un pollo, un castello, ecc.).

E infine, la quinta volta, ogni giocatore scrive un altro aggettivo (per esempio: nuovo, vecchio, perso, ecc.).

Alla fine, per la prima frase, quando il foglio è dispiegato. Il cadavere squisito berrà il vino nuovo”.

Su ogni foglio ci sarà una frase diversa per ogni giocatore.



- Stimolare la creatività;
- arricchire il proprio vocabolario;
- Comprendere la funzione delle parole in una frase.



Fogli.
Colori.



Tra i 20 minuti e 1 ora.



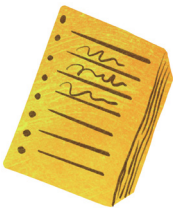
Dai 3 ai 5 giocatori
A partire dai 7 anni



Poi, utilizzando ogni frase come punto di partenza, è possibile costruire insieme una storia, se i giocatori vogliono andare oltre con la scrittura.

L'abecedario delle parole specchio

In piccole squadre, i partecipanti lavoreranno per creare un libro alfabetico multilingue molto speciale:
Per ogni lettera dell'alfabeto, devono trovare una parola speculare che inizi con la stessa lettera e abbia lo stesso significato:
Esempio per la lettera A :
In francese: Arbre/ In spagnolo: Alberol/ In italiano: Albero
mpio per la lettera B :
In francese: bateau In inglese: boat/ In spagnolo: Bote In italiano: barca
Una volta terminato l'alfabetiere, scrivete una breve storia utilizzando le parole specchio e cercate di far capire la storia alle altre squadre.
EX: C'era una volta, in una grande foresta, un Alberol molto bella.



- Raccogliere e scoprire parole specchio per promuovere l'intercomprensione e l'apprendimento multilingue.
- Stimolare la creatività.
- Stimolare la curiosità linguistica.



Carta e matite. Dizionari in diverse lingue.



Tra 30 min e un'ora e mezza.



A partire dai 10 anni.



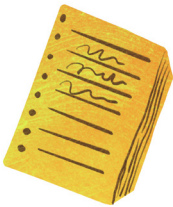
<https://iceu.enoalinguistics.com/ic-eu-book/>



Storie e ombre	
	Giocando con la luce e le ombre, i partecipanti creeranno o adatteranno una storia familiare. Inizieremo giocando con le torce per scoprire come vengono proiettate le ombre, come possiamo spostarle e renderle grandi o piccole. Si può anche usare un proiettore ed esplorare con i nostri corpi e altri elementi. Dopo questo tempo di esplorazione, i bambini si siederanno in cerchio e decideranno se creare la propria storia o adattarne una nuova, e la realizzeranno creando gli elementi di cui potrebbero aver bisogno.
	• Per saperne di più sul teatro d'ombre. • Incoraggiare la comunicazione e il lavoro di squadra. • Sviluppare l'espressione fisica. • Sviluppare l'immaginazione e la creatività.
	Torce, telo bianco, proiettore, cellophane, oggetti che aggiungono trasparenza, costumi, materiale scolastico (per preparare oggetti da usare, forbici, colla...).
	90 minuti.
	Dai 4 anni in su. Se il gruppo è di età diverse, l'esperienza sarà sicuramente più arricchente. Minimo 4 partecipanti. Da lì, è possibile creare tutti i gruppi che si desidera con un numero di membri pari a quello dei partecipanti.
	Se avete intenzione di creare la vostra storia, potete utilizzare l'attività della storia partecipata o lo stendino letterario, spiegato anche qui.

Siamo un coro greco

Il conduttore dell'attività spiega brevemente cos'è un coro greco. Un gruppo di persone che, rappresentando un singolo personaggio, ripete o contribuisce con frasi e canzoni che possono essere accompagnate da movimenti del corpo ed espressioni facciali e che completano la storia raccontata principalmente da un narratore. Poi, sulla base di una storia classica che tutti conoscono (Cappuccetto Rosso, per esempio), i partecipanti faranno gli adattamenti necessari per rappresentare la storia con un narratore e un coro alla greca.



- Scoprire cos'è un coro greco
- Sviluppare la creatività e l'immaginazione dei partecipanti.
- Incoraggiare la coesione del gruppo, la comunicazione e il lavoro di squadra.
- Sviluppare l'espressione corporea e la gestione della voce.



In linea di massima nessuno, anche se, se lo desiderano, possono indossare abiti legati alla storia o che li identifichino come coro.



1 ora.



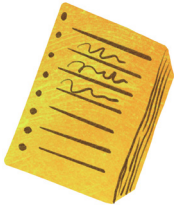
Per bambini dai 6 anni in su.
Da 5 a 20 partecipanti, che possono essere divisi in gruppi di 5 persone ciascuno. Una persona sarà il narratore e le altre 4 saranno il coro greco.



Il ruolo principale del conduttore è quello di aiutare i partecipanti ad adattare la storia per includere il coro greco.



Lo stendibiancheria letterario

	In questa attività si appendono su un grande stendino disegni di personaggi, luoghi, oggetti e brevi testi che aiutano a creare storie. Le immagini e i testi vengono ordinati attaccandoli prima su cartoncini colorati: alcuni aiutano a iniziare o a finire la storia, altri creano situazioni all'interno di essa, come: "All'improvviso sono scomparso" o "Ho trovato una donna strana" ... Dopo aver girato per lo spazio in cui è stato allestito lo stendino, i partecipanti scelgono immagini e testi di colori diversi per creare la loro storia. Poi chiunque può illustrarla.
	• Sviluppare la creatività e l'immaginazione • Incoraggiare la scrittura creativa
	Spago, mollette, cartoncino colorato, testi con frasi e immagini, colla, fogli di carta, matite e colori.
	1 ora.
	A partire dagli 8 anni, un massimo di 10 persone a seconda dello spazio disponibile per salire sullo stendino.
	Dagli 8 anni in su, massimo 10 persone a seconda dello spazio disponibile per allestire lo stendino, ma potrebbero essere di più.

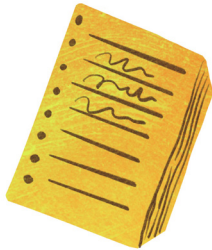
Buone pratiche





Nome:

Leggere in città. Un progetto di lettura Odonyme

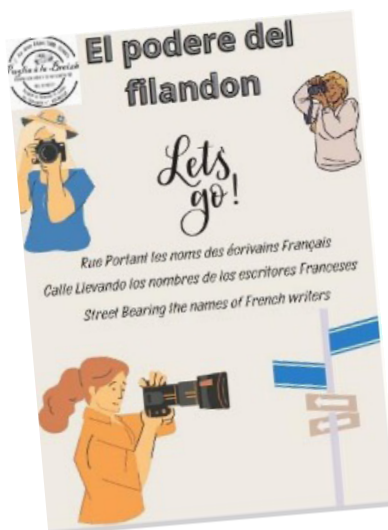


Scoprite la città, i suoi scrittori famosi e i suoi abitanti.

Una buona pratica in 5 passi:

- Cercate i nomi delle vie della vostra città: selezionate quelle legate agli scrittori (poeti, romanzieri).
- Andate nella via dello scrittore e fotografate il nome della via.
- Cercate un libro di questo scrittore. Scegliete un estratto
- Tornate nella via e chiedete agli abitanti di leggere uno degli estratti.
- Registrare la lettura della persona che vive in quella strada.

30



Nome:

Serata di lettura



Per una notte,
Gli abitanti della zona si riuniscono in un centro sociale, in un parco,
in un bar, in una casa privata, in una biblioteca o in una piazza.

I residenti sono invitati a presentarsi con un testo: una poesia, un
estratto di un romanzo, una quarta di copertina, una canzone, una
favola o una storia.

Un facilitatore stila un elenco di letture.

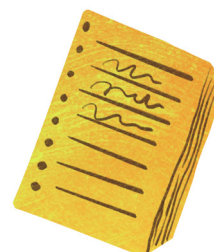
Ogni lettore riceve da 1 a 10 minuti di tempo per la lettura.

I residenti leggono a turno un estratto di un libro che sta loro a
cuore:

Tra pasti, fuochi aperti e un'atmosfera amichevole, le letture si
susseguono e terminano dopo 10 minuti.

Un moderatore terrà d'occhio il tempo di lettura.

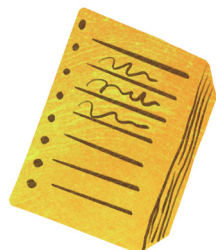
Le letture saranno premiate a scaglioni e il pubblico sarà chiamato
a votare.





Nome:

Conosciamo l'Agorateca - la nostra Biblioteca di Comunità



“Conosciamo l'Agorateca - la nostra biblioteca di comunità” è un'iniziativa rivolta alle classi di prima elementare delle scuole di Altamura, affinché i bambini, genitori e insegnanti possano entrare in contatto e conoscere da vicino l'Agorateca - Biblioteca di Comunità.

Per rendere l'incontro interattivo e giocoso, si utilizza il “Gioco dell'Oca”, stampato su un tappeto, rivisitato in chiave letteraria, con caselle dedicate ai libri, quiz e sfide. I bambini giocando apprendono:

- che cos'è l'Agorateca: che cosa si può trovare all'interno della biblioteca e le attività che si realizzano;
- le regole dello spazio: che cosa si può fare o non si può fare in una biblioteca; come, quando e quanti libri prendere in prestito; gli orari di apertura e chiusura;
- la tipologia di libri per bambini presenti: cartonati, popup, silent book, albi illustrati, grandi albi illustrati, ecc...
-

Il gioco è composto da caselle con domande rispetto allo spazio, caselle con sfide che vedono il libro come oggetto di gioco, caselle con i libri da leggere ad alta voce (uno per ogni tipologia presente) e altre che permettono ai bambini di tirare il dado diverse volte, invertire il senso del gioco, ecc..

L'attività ha una durata di circa 1,5 H e permette ai bambini di percepire l'Agorateca come uno spazio accogliente e in cui divertirsi.

Il gioco termina una volta raggiunta la casella finale e una volta letti tutti i libri presenti sul tappeto. Infine, si visitano i diversi spazi interni ed esterni dell'Agorateca e si consegna la tessera della biblioteca ai bambini, affinché possano continuare a frequentare lo spazio, prendere in prestito i libri e partecipare alle iniziative.



Nome:

Farmacia letteraria



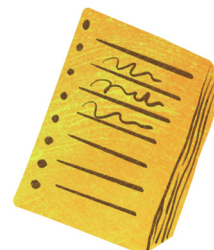
La farmacia letteraria è uno strumento di promozione della lettura che vede il libro come un medicinale in grado di risolvere un qualsiasi malessere.

Che si sia malati d'amore, pazzi di gelosia, annoiati, adirati, esausti per i ritmi frenetici della quotidianità, disillusi, desiderosi di raggiungere un obiettivo, inquieti per il futuro, tra gli scaffali della farmacia letteraria, così come una farmacia o biblioteca, si possono trovare cure a forma di libro, efficaci per ogni acciacco. I libri non saranno visibili, ma impacchettati e accompagnati da una ricetta medica che riporterà sintetici brani estrapolati dalle pagine dei grandi classici, dei libri autori illustri e misconosciuti, affinché si possa trovare un libro adatto ad ogni esigenza ...medica.

Realizzazione:

- selezionare con cura libri che trattano differenti temi e che possano essere considerati adatti ai diversi malesseri,
- impacchettare i libri,
- realizzare una grafica che richiami una ricetta medica e stamparla,
- fornire all'interno della ricetta medica un invito alla lettura, facendo riferimento al malessere per il quale dovrebbe essere letto. Nell'invito si possono riportare frasi estrapolate dal libro, indicazioni personali del "farmacista", consigli di utilizzo del libro (es. leggere prima dei pasti, a stomaco vuoto, solo di sera....)
- concludere la ricetta medica con frasi tipo: "Può avere effetti collaterali: CREARE DIPENDENZA DALLA LETTURA"
- posizionare i libri su un tavolo o su uno scaffale affinché il malato possa scegliere.

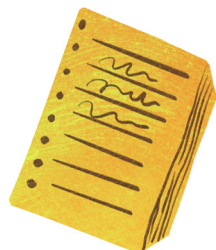
*Un'alternativa alla ricetta medica è scrivere i consigli di lettura sulla carta con cui si rivestono i libri.





Nome:

Utilizzare i social media per promuovere la lettura dei libri



L'uso dei social media come strumento di promozione della lettura si è dimostrato efficace e coerente. Coinvolgere i giovani attraverso piattaforme a loro familiari può effettivamente introdurli agli hobby della lettura o della scrittura. Inoltre, gli eventi organizzati a questo scopo possono essere efficacemente pubblicizzati sulle piattaforme dei social media e attirare i giovani che potrebbero aver bisogno di attività su questo tema ma non ne trovano. Attività a microfono aperto, eventi di poetry slam, serate di recensione di libri possono avere un impatto maggiore su un pubblico più ampio della città, permettendo ai giovani locali di essere ispirati e coinvolti nel mondo della lettura.

Anche l'utilizzo di video o podcast per promuovere eventi o libri può essere un modo efficace per coinvolgere la comunità locale nella scena della lettura della città. I singoli possono anche essere coinvolti nel processo creativo di creazione di questi contenuti e acquisire ulteriori competenze.



Nome:

Topi da biblioteca



“I topi di biblioteca” è un programma di lettura che incoraggia i bambini a scoprire la letteratura e promuove l'amore per la lettura. Il programma si rivolge a tre gruppi target: bambini della scuola materna, bambini della scuola elementare e bambini della scuola media inferiore. Si svolge ogni anno. La scuola materna inizia a ottobre e termina a dicembre. La scuola primaria e la scuola secondaria inferiore iniziano a febbraio e terminano a maggio.

Cosa ci proponiamo di fare:

Promuovere e coltivare il rapporto dei bambini con la lettura e i libri, in modo che sperimentino il piacere della lettura attraverso libri accuratamente selezionati, adatti alla loro età e al loro livello. Aiutare i bambini a conoscere una varietà di argomenti in un modo divertente e non accademico che ispiri l'amore per l'apprendimento.

Stimolare l'immaginazione dei bambini e coltivare il loro pensiero critico e la loro percezione estetica.

Far vivere ai bambini l'esperienza di partecipare a un'attività culturale su larga scala.

Come funziona:

Le scuole di Kalamaria vengono informate e gli insegnanti iscrivono le loro classi. Vengono fatti annunci anche nei media e si accettano iscrizioni indipendenti da parte di bambini le cui classi non si iscrivono o che non frequentano le scuole locali.

Gli elenchi dei libri consigliati per ogni classe sono compilati e pubblicati sul sito web della biblioteca <https://lib.kalamaria.gr>

Gli studenti di ogni classe sono tenuti a leggere almeno uno dei libri dell'elenco consigliato, corrispondente al loro livello, perché la loro iscrizione sia considerata valida.

Gli alunni si registrano su <https://osdelnet.gr/bookworms> e ogni volta che finiscono di leggere un libro lo aggiungono alla loro lista di lettura personale (bookworms), lo valutano e lasciano un breve commento. In questo modo, possiamo contare il numero di partecipanti e il numero di libri letti.

I libri devono essere registrati su <https://osdelnet.gr/bookworms>.

In caso contrario, le iscrizioni non saranno considerate valide.

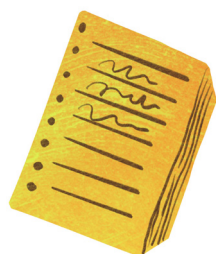
Gli encomi nominali vengono assegnati ai bambini e agli insegnanti che partecipano al programma di lettura BOOKWORMS.





Nome:

Incontro poetico letterario: L'AGORÀ DELLA POESIA



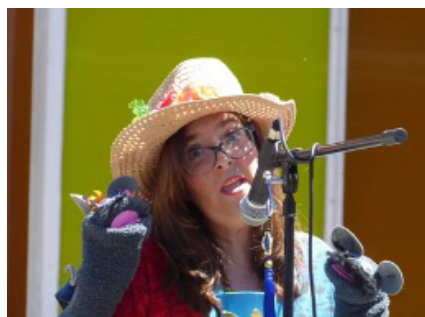
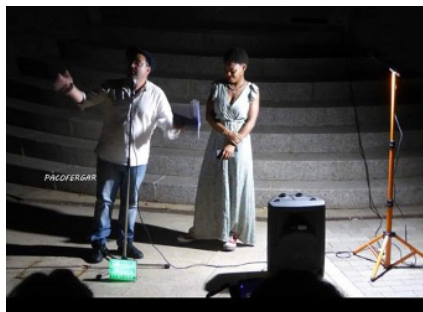
L'Agora de la Poésie è un incontro di poesia che si tiene mensilmente dal 2013 nell'anfiteatro di Place San Marcos.

È uno spazio pubblico, aperto a tutti, giovani e meno giovani, che condividono un momento di lettura o recitazione di poesie proprie o altrui.

L'Associazione Auryn ha partecipato a questo evento in diverse occasioni. La prima di queste si è svolta nel corso di un intero anno scolastico, con i bambini dell'associazione che hanno partecipato a un incontro mensile con Ramiro Pinto, un membro fondatore dell'Ágora che li ha formati all'arte della poesia. Tra metafore e giochi, i bambini partecipanti hanno imparato molto e, come attività finale, si è svolta una coloratissima Agorà in cui molti di loro hanno scritto e raccontato le proprie poesie.

Durante l'incontro di formazione a León nell'ambito del progetto IL POTERE DEL FILANDON i partecipanti provenienti da Grecia, Italia e Francia, hanno recitato poesie nelle loro diverse lingue madri, oltre che in spagnolo.

36

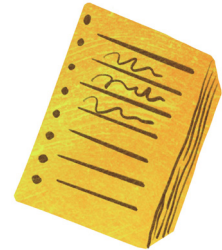




Nome:

Booktuber nella biblioteca

Oggi c'è un gruppo di giovani che parla di letteratura in diversi spazi tecnologici. Sui loro social network, Instagram, Facebook, Tik Tok e persino YouTube, commentano le loro letture, danno consigli di lettura, recensiscono libri... Così come le biblioteche hanno bisogno di trovare spazi per mostrare le loro collezioni di libri, incoraggiare la lettura e invitare le persone ad avvicinarsi a loro, qualche anno fa la biblioteca pubblica di León ha preso l'iniziativa di creare uno spazio per i booktuber.



Utilizzando i libri esposti nella sala per bambini e ragazzi della biblioteca, una giovane donna ci mostra un libro che appare sugli scaffali ogni quindici giorni. Ci parla degli autori, della fascia d'età a cui il libro è destinato, ci dà la sua opinione personale sul libro e ci mostra un piccolo interno senza svelare l'intera trama, incoraggiandoci ad andare a prenderlo più tardi in biblioteca. In questo modo, si risveglia il gusto e l'interesse per la lettura in una generazione molto abituata a ricevere questo tipo di contenuti in forma di video. Cliccare sull'immagine per vedere la videorecensione.



LE storie



La strega Haeda

Nel nord della regione spagnola del León si trova il magico "bosco" di Faedo (come veniva chiamata la faggeta nell'antica lingua del Regno di León, il leonese).

Questo luogo incantato è abitato da una moltitudine di folletti, gnomi, fate, ninfe e occasionalmente streghe (alcune buone, altre cattive). Chi si addentra in questi meravigliosi e misteriosi boschi può scoprire questi esseri fantastici che saltano tra i rami dei faggi, si nascondono nelle fessure e nelle crepe dei tronchi, si nascondono sotto i fusti, tra le foglie o giocano nelle acque impetuose dei ruscelli...

I più anziani dicono di aver sentito raccontare, quando erano bambini, che nel Filandón aveva vissuto una giovane strega di nome Haeda. Era molto, molto, molto tempo fa, quando la gente viveva ancora in piccole tende e quasi all'aria aperta, e nei lunghi e duri periodi dell'anno, mesi dell'inverno, si rifugiava nelle grotte della montagna. Come tutte le streghe, Haeda possiede poteri soprannaturali. Questi poteri le sono stati concessi dal Grande Clan delle Streghe della Montaña.

Haeda recitò l'incantesimo in cui si impegnava a usare i suoi poteri per il male e se li avesse usati per il bene, sarebbe stata consumata e sarebbe scomparsa in tre giorni. La giovane strega Haeda faceva ogni sorta di scherzi e burle a chiunque incrociasse il suo cammino.

In un piccolo villaggio viveva un'umile famiglia di nove figli. Per sfamarli, i genitori Guzmán e María lavoravano duramente la terra: seminavano segale, patate... e coltivavano un piccolo orto di fagioli e cavoli. Ma quando arrivò l'inverno, le cose si fecero difficili per loro: sotto le pelli delle tende, di notte faceva molto freddo, così al tramonto salivano sulla montagna in una piccola grotta per proteggersi dal freddo. Inverno nelle montañas della Regione di León.

Un giorno cominciò a nevicare e la bufera si abbatté senza pietà sul fianco della montagna. Guzmán e María presero i loro nove figli e figlie e, infagottati alla meglio, iniziarono a scalare le montañas per raggiungere la



grotta. Il sentiero era ghiacciato e i bambini scivolarono e caddero più volte. Per quanto Guzmán e Maria li spingessero e li tirassero, non riuscivano ad avanzare.

La giovane strega Haeda, seduta su una collina vicino alla grotta, osservava i vani sforzi dei genitori. All'improvviso, Haeda cominciò a sentire una strana sensazione nel petto. Era qualcosa di nuovo e diverso, qualcosa che non aveva mai provato prima. Un grande sentimento di preoccupazione e tenerezza per Guzmán e Maria e per i loro nove figli e figlie invase tutto il suo corpo.

Infelice, Haeda mise da parte il cattivo impegno che aveva preso con il diavolo e decise di usare i suoi poteri magici: tirò fuori una grande roccia e le diede fuoco proprio vicino a dove si trovavano Guzmán e Maria con i loro figli e figlie. L'enorme roccia bruciò fino a diventare rossa e scintillante. Guzmán e Maria strinsero i loro figli attorno al gigantesco fuoco, che bruciò per tutta la notte.

Quando si svegliarono la mattina dopo, non riuscirono né a confermare né a spiegare ciò che i loro occhi avevano visto: un grande mucchio di cenere sulla neve. Nessuno di loro ricordava cosa fosse successo quella notte.

La tempesta di neve continua per tutto il giorno, la nebbia invade le cime e il freddo diventa insopportabile. La giovane strega Haeda pensò che se avesse "fatto" un'altra buona azione, forse non le sarebbe successo nulla e avrebbe conservato i suoi poteri. Così usò di nuovo i suoi poteri magici, con gli stessi risultati, e Guzman e Maria poterono passare la notte al caldo della casa con i loro bambini. Come la mattina precedente, la famiglia si imbatté nuovamente nel misterioso mucchio di ceneri, ma questa volta ebbe l'idea di scavare nel setaccio. Con loro grande sorpresa, scoprirono che c'era ancora un bel cumulo di cenere, che usarono per cucinare alcune patate.

Haeda scese a valle con la sua scopa. Il terreno era spoglio e la neve si stava sciogliendo, ma faceva ancora freddo. Voleva fare una passeggiata nella valle, seguendo il ruscello. Quando arrivò a una palude, si fermò. Si avvicinò alla riva e si guardò nello specchio dell'acqua cristallina. Con sua grande sorpresa, aveva un aspetto vecchio e stanco, ma nonostante questo decise di portare avanti il suo compito di strega buona ed era pronta ad aiutarli per un altro giorno. Haeda sapeva che l'inverno da queste parti era lungo e che se non avesse fatto qualcos'altro, non sarebbero riusciti a resistere.

La strega buona meditò e meditò e, raccogliendo le forze rimaste, fece in modo che tutte le montañas della valle fossero riempite di pietre che avrebbero illuminato, riscaldato e riscaldato tutte le famiglie che vi abitavano.

Quando altre famiglie della zona lo seppero, si trasferirono e fondarono nella valle un villaggio chiamato Ciñera. Il carbone che si trova nelle viscere di queste montagne non è altro che i resti carbonizzati delle rocce bruciate da Haeda. Da allora, i bambini che vivevano in queste montagne non ebbero mai freddo di notte. Haeda aveva voluto così.

Il Filandona racconta che la strega buona Haeda, stanca e vecchia, si rifugiò nel Faedo, dove morì lasciando ciocche di capelli bianchi tra i faggi. Oggi i bambini vanno al Faedo per giocare e fare merenda e, senza saperlo, giocano e ridono sotto la protezione della strega buona Haeda...

Alcune Curiosità



SEASONS				
INGLÉS	ESPAÑOL	ITALIANO	GRIEGO	FRANCÉS
SPRING	PRIMAVERA	PRIMAVERA	ΑΝΟΙΕΗ	PRINTEMPS
SUMMER	VERANO	ESTATE	ΚΑΛΟΚΑΪΡΙ	L'ÉTÉ
AUTUMN	OTOÑO	AUTUNNO	ΦΘΙΝΟΠΩΡΟ	AUTOMNE
WINTER	INVIERNO	INVERNO	ΧΕΙΜΩΝΑΣ	HIVER

Hai notato che la parola **montaña** appare nella storia?

La lettera **ñ** è una lettera tipica dell'alfabeto spagnolo.

Alcune espressioni della lingua **Leonese**:

- **Faedo**: foresta di faggio.
- Nevicare **a esgalla**: nevicare forte.
- **Me presta**: mi piace.

Il pane più dolce

Il racconto che segue è una variante di un antico racconto popolare dell'isola di Cefalonia. Appartiene all'ampia tipologia delle narrazioni o racconti mondani, che si riferiscono alle avventure delle persone senza ricorrere a elementi soprannaturali. Questo racconto in particolare appartiene alla categoria dei racconti didattici.

C'era una volta un re ricco, molto ricco, che aveva tutto ciò che il suo cuore desiderava. Aveva tutto ed era considerato felice, finché non sviluppò una strana anoressia e non volle più mettere nulla in bocca. Lentamente perse peso e cominciò a diventare scontroso e strano. Molti medici andarono e vennero per esaminarlo, ma i loro rimedi non poterono fare nulla per lui. L'anoressia del re continuava e si indeboliva di giorno in giorno. Non aveva appetito per nulla, nemmeno per il "latte di uccello", come si dice.

Finché un giorno passò per caso dal suo palazzo un povero vecchio dai capelli d'argento. Il vecchio era saggio e sapeva molto di medicina. Così gli parlarono del re e lui andò a trovarlo. "Non sei stanco, mio re?", gli chiese. - Cosa dici, dottore?", rispose il re. "Sono stato tutto il giorno sdraiato sul mio trono senza muovere un dito. Ha preoccupazioni o timori per il suo popolo?". "No, affatto. Vivo in pace e non ho preoccupazioni al mondo per nessun uomo! "Hai mai desiderato qualcosa e non sei riuscito ad averla?". "Nemmeno questo! Io sono re e quello che cerco lo vedo davanti a me.

Il vecchio pensò per un po', poi si girò e disse al re: "Ascolta, mio re: da quel che vedo, non c'è nulla di sbagliato in te. Cosa c'è che non va? non ha voglia di mangiare il pane che ti danno a palazzo? Fatti portare il pane più dolce del mondo. Se riuscirai a mangiarlo, sarò guarito!

Da quel giorno, il re ordinò ai fornai del palazzo di impastare e cuocere per lui "il pane più dolce del mondo! I fornai di tutto il regno si misero al lavoro per preparare il pane più dolce per il re! Impastarono ogni sorta di pane con zucchero e latte e lo portarono a palazzo per farlo assaggiare. Ma nessuno di questi pani riuscì a stuzzicare l'appetito del re. Né volle mangiarli. Finché un giorno il re si infuriò e mandò i suoi uomini a cercare il vecchio e a riportarlo indietro. E così fece.



"Ti impiccherò; mi hai ingannato!", gridò il re quando lo vide. – Perché, mio re?" chiese il vecchio, "perché il pane dolce che mi hai detto che mi avrebbero fatto mangiare non ha fatto nulla per me". Il vecchio rispose: "Sembra che il pane che hanno preparato per te non fosse così dolce come avrebbe dovuto essere!". Il re stava per infierire di nuovo, ma vide il vecchio, che stava pensando a qualcosa, e aspettò. "Ascolta, mio re", gli disse il vecchio dopo un attimo. "Se vuoi davvero assaggiare il pane che ti guarirà, devi venire con me per soli tre giorni e fare quello che ti dico. Se non starai bene, sarai libero di prendere la mia testa!

E il re, volente o nolente, accettò di accompagnare lo strano vecchio dove gli era stato detto. Anche lui si vestì male, indossò le sue povere scarpe, prese un bastone in mano, fuggì dal palazzo lontano e andò nella valle, dove il vecchio era seduto in una capanna in un campo coltivato.

All'alba, il vecchio diede al re una falce e gli disse: "Su, mietiamo! Il re prese la falce e mieté il campo per tutto il giorno sotto il sole cocente. Ne ricavò circa quaranta balle di paglia. Quando arrivò la notte, si addormentarono esausti. Non c'era stato cibo per tutto il giorno, niente. Si vedeva che il vecchio stava morendo di fame.

Il giorno dopo, di prima mattina, il vecchio svegliò il re e gli disse: "Alzati subito, portiamo tutte queste balle sull'aia e trebbiamole". Il re ne portò più della metà sulla schiena, e per tutto il giorno, finché il grano non fu ammucchiato, gonfiato e messo nel sacco. Passarono tutto il giorno così, entrambi affamati, bevendo solo un po' d'acqua dalla cisterna vicino alla capanna. La sera tornarono a dormire, stanchi, e si addormentarono.

All'alba del terzo giorno, il vecchio svegliò il re: "Svegliati", disse, "ora portiamo il nostro grano al mulino e maciniamolo! Prendilo in spalla, perché io non posso, e andiamo laggiù in cima alla montagna, dove c'è il mulino". Cosa poteva fare il re, visto che questo era l'accordo, si caricò il sacco sulle spalle e, stanco e infelice, lo portò in cima alla montagna. Ora anche lui aveva fame, ma non disse nulla.

Macinarono il grano e, per farla breve, tornarono alla capanna a mezzogiorno, con il re di nuovo carico di farina. "Vieni ora e impastiamo", disse il vecchio. Separò fino a dieci litri di farina, li gettò nel mastello e mise il re a impastare. Poi lo mandò nel magazzino a tagliare un po' di legna, e quella sera tardi accesero il forno e lo aprirono per cuocere tre o quattro pagnotte. Il re aveva fame e aspettava che le pagnotte fossero cotte per poter mangiare.

Ma era soprattutto quando l'odore del pane cominciava a emanare dal forno che aveva più voglia di mangiarlo. "Ho tanta fame", disse il vecchio. "Aspetta e mangerai!", rispose il vecchio.

Ben presto le pagnotte furono sfornate, fumanti e dorate. Allora, come un lupo affamato, il re afferrò il pane, lo strappò con le mani e cominciò a mangiare. Ma non appena diede il primo morso, il suo volto divenne rosso di gioia ed esclamò: "Sì, questo è il pane più dolce del mondo! Eppure non ho messo nemmeno un cucchiaino di zucchero nell'impasto! Allora il vecchio sorrise e gli disse: "Mio re, devi sapere che lo zucchero nel tuo pane è il sudore che hai versato per prepararlo. Ora sei libero di tornare al tuo palazzo. Fai in modo di lavorare d'ora in poi e vedrai che non ti mancherà l'appetito".

Il re seguì il consiglio del vecchio e, quando tornò al suo palazzo, lavorò ogni giorno per il suo popolo e si recò nel suo giardino per altri lavori; da quel momento in poi guarì dalla sua inappetenza e mangiò bene, come vorremmo poter mangiare così!

Attività

46

1. Abbinamento di parole: Nel testo ci saranno 10 parole sottolineate (per esempio, pane, re, appetito, mangiare, ecc.) e sotto ci sarà una tabella specifica con le parole in greco e quelle tradotte in altre lingue. L'animatore leggerà le parole in lingua straniera e i bambini dovranno indovinare dal suono a quale lingua appartiene la parola e cosa potrebbe significare. Si crea così un gioco divertente con suoni e parole di lingue diverse. Inoltre, i bambini possono vedere se ci sono parole comuni nella loro lingua madre e in un'altra lingua.

2. «Pane»: Poiché le parole "pane" e "panificio" sono comuni in molti paesi e culture, i bambini saranno invitati a discutere il significato del pane in relazione alla famiglia, al calore e al dono. Inizialmente si può discutere in modo più divertente sul pane e su cosa si può mangiare e su come le parole siano comuni a tutte le lingue (μαρμελάδα-marmalade, βούτυρο-butter).

Poi si può discutere in modo costruttivo sulle metafore e sui simbolismi della storia e i bambini possono creare il loro "pane dolce" basandosi sui valori e sui concetti positivi che possono aver appreso dalla storia del Re (rispetto, umiltà, amore, donazione, gratitudine, ecc.).

3. Nomi e lettere: I bambini possono essere introdotti precocemente all'alfabeto di altre lingue attraverso un'attività in cui scrivono il loro nome nella loro lingua madre e l'animatore mostra come viene scritto e pronunciato in altre lingue. In questo modo, i bambini impareranno come cambiano il suono e la pronuncia in un'altra lingua, ma lo capiranno anche per iscritto vedendo le lettere corrispondenti in un'altra lingua (ad esempio, "b" in altre lingue è "v", ecc.).

I due gobbi: La storia dei Korrigan

C'erano una volta due sarti che vivevano nello stesso villaggio e nella stessa strada. Erano afflitti dalla stessa deformità: erano gobbi. Tutto il villaggio di Saint-Gwenno* rideva della loro deformazione. Uno si chiamava Ivonig* e l'altro Fanch*.

Ivonig aveva un temperamento allegro: rispondeva alle battute con battute ancora più divertenti. Non riusciva a smettere di raccontare storie gustose. Prendeva la vita per il verso giusto.

Fanch, al contrario, era continuamente imbronciato. Non sopportava di essere preso in giro.

Aggiungiamo che amava il denaro: quando poteva derubare il suo vicino non si lasciava sfuggire l'occasione.

Una sera, Ivonig stava tornando da una giornata di lavoro alla fattoria di Ker-Mor.

Aveva dovuto confezionare gli abiti nuziali del figlio di casa.

Al chiaro di luna attraversò una grande LANDE* (brughiera), dove, tra le ginestre, si trovavano diversi menhir.

Quando raggiunse la cima della brughiera "Lande", sentì delle voci piccole e sottili che cantavano

Dilun, dimeurz, dimerc'her (Lunedì, Martedì, Mercoledì in bretone*)

Eccoti qui! "Chi può cantare così in questo luogo deserto?", si chiese.

Si avvicinò molto lentamente, evitando di fare rumore, e vide un centinaio di piccoli korrigan che danzavano in cerchio, tenendosi per mano.

Uno di loro urlava e cantava:

*Dilun, dimeurz, dimerc'her!**

E tutti gli altri si unirono in coro, raddoppiando le loro grida:

Dilun, dimeurz, dimerc'her!

Yvonig si voltò cautamente in punta di piedi.



Aveva sentito dire che i viaggiatori ritardatari, che attraversavano per caso una brughiera dove i korrigan ballavano, erano sicuri di essere trascinati nella loro Crazy Dance.

Cominciò a ritirarsi, salì su un grosso ramo e si mise a guardare

I korrigan interruppero il loro giro e si precipitarono verso di lui, gridando suoni striduli.

I piccoli esseri gli gridarono tutti insieme: "Vieni a ballare con noi".

Pensò che forse non era una buona idea farli arrabbiare.

Il cerchio si riformò con lui e la canzone riprese:

Dilun, dimeurz, dimerc'her!

Dopo un po', Ivonig cominciò a stancarsi di girare in tondo.

Era stanco di ripetere sempre le stesse parole.

Per guadagnare tempo e riprendere fiato, dice:

Scusate, cari amici, ma potremmo cantare il resto della canzone?

I korrigan si fermarono di botto.

Cosa c'è dopo? chiesero.

Ebbene sì, cosa c'è dopo? Conosco il resto. C'è qualcosa dopo "lunedì, martedì, mercoledì"!

È vero? Conosce il resto? Oh! Allora ce lo dica.

Con piacere.

E il sarto, dopo aver ripreso fiato, cantò

Diriaou ha digwener! (Giovedì e venerdì)

I korrigan applaudirono con entusiasmo.

Oulala*! Magnifico! Questa sì che è una bella canzone! Il numero dei piedi c'è, la rima anche.

Forza, gente, torniamo a ballare!

E ricominciarono a ballare e a cantare

Dilun, dimeurz, dimerc'her, diriaou ha difriday!

Erano ormai pieni di considerazione per Ivonig/.

Quando videro che i suoi passi non erano più così sicuri, smisero di

girare e il loro capo chiese:

Cosa vuoi, Ivonig, come ricompensa per averci insegnato una canzone così bella?

Come ricompensa? Beh... Non lo so... Non stavo cercando una ricompensa.

Beh, ti darò la possibilità di scegliere tra una grande borsa piena d'oro e la rimozione del tuo pancione.

Il sarto non esitò.

Se sei in grado di togliermi la gobba e di farmi diventare dritto, allora sì.

Immediatamente i nani si gettarono su di lui e lo lanciarono in aria. Se lo passarono da uno all'altro.

Quando cadde di nuovo in piedi, stordito, non aveva più la protuberanza.

Il giorno dopo, Ivonig incontrò l'altro sarto, Fanch.

Quando lo vide, si strofinò più volte gli occhi.

Non è possibile! Sei tu, Ivonig?

Come puoi vedere, sono io.

Parola mia! Sei cresciuto molto, tutto in una volta, di un piede. E cosa ne hai fatto del tuo pancione?

Il mio pancione? Quale pancione? Puoi vedere che non ho una protuberanza. Non sono un brutto gobbo come te, Fanch.

Smettila di prenderti in giro. Non hai più la gobba, ma ieri ce l'avevi.

Ivonig raccontò quello che gli era successo.

Satordellik!* Fanch si disse: "La prossima notte devo andare a fare una passeggiata nella brughiera.

Ma non sarò sciocco come il povero Ivonig: prenderò la borsa piena d'oro".

Nella notte vide i korrigan che ballavano in cerchio e si avvicinò con coraggio.

"Vieni a ballare con noi", gridarono.

Entrò nel cerchio e cantò con loro

Dilun, dimeurz, dimerc'her, diriaou ha difriday!

Ma ben presto si stancò di girare e chiese loro

Non conoscete il resto?

Cosa c'è dopo? Non c'è un seguito... Ne conoscete uno?

Perfettamente.

Oh! Diccelo allora. Dillo in fretta!

Ascoltate:

Dilun, dimeurz, dimerc'her, diriaou ha digwener, ha disadorn ha disul (E Sabato e Domenica)

I korrigan fecero il broncio.

Non è così bello", dice uno.

"Non ha senso", dice un altro.

Era molto meglio prima", aggiunge un terzo.

Ma il loro capo è intervenuto:

Non importa, bisogna tenere conto dell'intento.

Abbiamo premiato Ivonig, offrendogli la possibilità di scegliere tra ricchezza e bellezza.

Dobbiamo la stessa ricompensa al nostro ospite.

Ivonig lasciò la borsa d'oro.

"Quale sarà la tua scelta?" chiese il capo.

Scelgo ciò che Ivonig ha lasciato.

I nani gli saltarono addosso e lo lanciarono in aria.

Lo fecero piroettare e lo passarono da uno all'altro.

Quando ricadde in piedi, frastornato, aveva due bernocchi.

Il suo e quello di Ivonig.

Kenavo

Curiosità linguistiche

La toponomastica (dal greco antico: **τόπος** / *tópos* «luogo» e **ὄνομα** / *ónoma* «nome») è una disciplina linguistica che studia i toponimi, ossia i nomi propri che designano un luogo.

San Gwenno: È il nome di un villaggio. In Bretagna ci sono molti santi, con tanto di nome. Questi santi bretoni hanno fondato molte città e monasteri. santi dalla vox populi, cioè eletti santi dalla “voce del popolo” non riconosciuti come tali dalla Chiesa nel senso canonico del termine.

In Bretagna i nomi dei luoghi sono talvolta dedicati a santi (Saint Brieuc, Saint Malo) e talvolta, nelle campagne, troviamo luoghi con il prefisso KER.

GUER: casa

MOR: mare

Il luogo della casa sul mare.

Brevi attività

52

Misión: Trovare nomi di luoghi speciali nella vostra zona. Ha un significato speciale?

Brughiera: La brughiera è un terreno povero, incolto, con una vegetazione originaria di erica, ginestre ed erbe. Terreno povero, ma essenziale nell'ecosistema del territorio.

Misión: Esistono modi simpatici per rinominare le persone nella tua lingua? Per cambiare i nomi dei tuoi amici? Della tua famiglia?

In bretone, il suffisso -ig apporta una nota di familiarità o una forma di attenuazione (una piccola cosa) alla parola che completa.

Alcuni esempi

Anne : Anna - petite Anne: Annaig Jean : Yann - petit Jean: Yannig

IVON petit IVON : IVONIGboy: paotr - bambino: paotriggirl: merc'h - bambina: merc'higpapa : tad - piccolo papà : tadig

mamman : mamm - piccola mamma : mammig

Misión: Conoscete elementi specifici del paesaggio in cui vivete?

Il menhir: “Menhir” è una parola che deriva dal termine bretone maen, che significa “pietra”, e hir “lungo”.

Questa parola è stata adottata in molte lingue.

Misión: Ci sono monumenti del passato nella vostra regione?

Korrigan:

Il Korrigan è una creatura leggendaria della Bretagna, paragonabile al folletto. Benevolo o malevolo a seconda dei casi, può essere estremamente generoso, ma è capace di orribili vendette.

Misión: Ci sono personaggi strani nelle storie per bambini della vostra zona o della vostra lingua?

Giorni della settimana:

Tabella in francese/inglese/spagnolo/italiano/greco/bretone.

Misión: raccogliere i nomi della settimana: cercare le traduzioni dei giorni della settimana nella propria lingua e nella lingua di origine.

Días de la semana. Tabla en francés/inglés/español/italiano/griego/bretón.

Italian	lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì	sabato	domenica
Francese							
Bretone							
Greco							
Spagnolo							

Misión: Trovare espressioni legate alla paura: :

In francese:

In italiano:

Il n'en menait pas large

Avoir la trouille

Avoir une peur bleue

C'est flippant ou flipper

Avoir la chair de poule

Être froussard/e

Misión: Raccogliere parolacce che esprimono dispetto nelle seguenti lingue:

Satordellik*/ saperlipopette/non de non/tonnerre de Brest/

Pulcinella

Pulcinella era la marionetta più irrequieta di tutto il vecchio teatrino. Aveva sempre da protestare, o perché all'ora della recita avrebbe preferito andare a spasso, o perché il burattinaio gli assegnava una parte buffa, mentre lui avrebbe preferito una parte drammatica.

Un giorno o l'altro, - egli confidava ad Arlecchino, - taglio la corda. E così fece, ma non fu di giorno. Una notte egli riuscì a impadronirsi di un paio di forbici dimenticate dal burattinaio, tagliò uno dopo l'altro i fili che gli legavano la testa, le mani e i piedi, e propose ad Arlecchino: - Vieni con me. Arlecchino non voleva saperne di separarsi da Colombina, ma Pulcinella non aveva intenzione di portarsi dietro anche quella smorfiosa, che in teatro gli aveva giocato centomila tiri. Andrò da solo, - decise. Si gettò coraggiosamente a terra e via, gambe in spalla. «Che bellezza, - pensava correndo, - non sentirsi più tirare da tutte le parti da quei maledetti fili. Che bellezza mettere il piede proprio nel punto dove si vuole». Il mondo, per una marionetta solitaria, è grande e terribile, e abitato, specialmente di notte, da gatti feroci, pronti a scambiare qualsiasi cosa che fugge per un topo cui dare la caccia. Pulcinella riuscì a convincere i gatti che avevano a che fare con un vero artista, ma ad ogni buon conto si rifugiò in un giardino, si acquattò contro un muricciolo e si addormentò. Allo spuntare del sole si destò e aveva fame. Ma intorno a lui, a perdita d'occhio, non c'erano che garofani, tulipani, zinnie e ortensie. Pazienza, - si disse Pulcinella e colto un garofano cominciò a mordicchiarne i petali con una certa diffidenza. Non era come mangiare una bistecca ai ferri o un filetto di pesce persico: i fiori hanno molto profumo e poco sapore. Ma a Pulcinella quello parve il sapore della libertà, e al secondo boccone era sicuro di non aver mai gustato cibo più delizioso. Decise di rimanere per sempre in quel giardino, e così fece. Dormiva al riparo di una grande magnolia le cui dure foglie non temevano pioggia né grandine e si nutriva di fiori: oggi un garofano, domani una rosa. Pulcinella sognava montagne di spaghetti e pianure di mozzarella, ma non si arrendeva. Era diventato secco secco, ma così profumato che qualche volta le api si posavano su di



lui per suggerire il nettare, e si allontanavano deluse solo dopo aver tentato invano di affondare il pungiglione nella sua testa di legno. Venne l'inverno, il giardino sfiorito aspettava la prima neve e la povera marionetta non aveva più nulla da mangiare. Non dite che avrebbe potuto riprendere il viaggio: le sue povere gambe di legno non lo avrebbero portato lontano. «Pazienza, – si disse Pulcinella, – morirò qui. Non è un brutto posto per morire. Inoltre, morirò libero: nessuno potrà più legare un filo alla mia testa, per farmi dire di sì o di no». La prima neve lo seppellì sotto una morbida coperta bianca. In primavera, proprio in quel punto, crebbe un garofano. Sottoterra, calmo e felice, Pulcinella pensava: «Ecco, sulla mia testa è cresciuto un fiore. C'è qualcuno più felice di me?» Ma non era morto, perché le marionette di legno non possono morire. E' ancora là sotto e nessuno lo sa. Se sarete voi a trovarlo, non attaccategli un filo in testa: ai re e alle regine del teatrino quel filo non dà fastidio, ma lui non lo può proprio soffrire.

Curiosità

Curiosità 1: TRADIZIONE DELLE MARIONETTE IN ITALIA..

Il teatro delle marionette e dei burattini rappresenta una delle più grandi tradizioni culturali italiane: in esso confluiscono le esperienze della Commedia dell'Arte, i contributi del teatro lirico, dei drammi romantici, del balletto, fino alle sperimentazioni teatrali dei tempi moderni. Le marionette hanno origini molto antiche: come immagini sacre, provengono dall'antico Egitto e dall'India, in avorio e in legno. In Italia le vere e proprie marionette nacquero a Venezia, come figurine animate che riproducevano in miniatura grandi statue in legno - dette "Marione" - portate in processione dal popolo in ricordo del salvataggio di alcune giovani spose veneziane rapite dai pirati nel 944. Durante il Rinascimento grazie all'interesse di molti artisti, girovaghi e studiosi, queste figurine si perfezionarono e insieme ai burattini venivano spesso usate dai venditori ambulanti come forma pubblicitaria per attirare l'attenzione dei clienti e formare capannelli intorno alle merci.

Nel 1600 burattini e marionette divennero soggetti di spettacoli veri e propri. La marionetta riproduce la figura umana intera mentre il burattino appare a mezzo busto ed è animato dal basso.

La marionetta si rivolge sia ad un pubblico popolare che colto, riproducendo in miniatura i repertori dei teatri maggiori e rappresentando i canovacci della Commedia dell’Arte e delle operette. Molte sono le maschere della Commedia dell’Arte entrate come personaggi principali nei teatri dei burattini e di marionette; le più note Arlecchino, Brighella, Colombina, Pantalone e Pulcinella.

Dopo la Rivoluzione Francese nacquero in Europa, ma soprattutto in Italia, nuove maschere “senza maschera” a carattere regionale, come Gianduja, Gioppino, Sandrone e molteplici compagnie teatrali. Una menzione speciale merita la popolarissima Opra di pupi siciliana, basata sul repertorio eroico cavalleresco.

La tecnica marionettistica. - differisce secondo la materia di cui sono fatti i fili che guidano il personaggio (“figura”) ferro o refe; ma la base del movimento o “maneggio” è costituita da un’impugnatura di legno o ferro, a forma di crocefisso o di minuscolo aeroplano, che il marionettista tiene con una mano, mentre con l’altra tocca, agita, allenta o tira i fili che permettono il movimento “umano” del fantoccio. Il marionettista sta sopra un ballatoio o ponte di legno. La struttura della marionetta (in genere con testa e membra articolate di legno e corpo di tela imbottita) varia secondo il materiale impiegato e la maggiore o minore mobilità e agilità di essa (fantocci, guerrieri, acrobati, angeli e demoni, apparizioni fantastiche, ecc.).



Curiosidad 2: IL SIGNIFICATO DEI FIORI PRESENTI NELLA STORIA.

	MAGNOLIA	GAROFANI	TULIPANI	ZINNIE	ORTENSIE
Italiano	Fedeltà, Purezza, Perseveranza e Dignità.	Virtù, Passione e romanticismo.	Amore (anche finito), Innocenza.	Semplicità, Genuinità.	Nuovo amore, Gratitudine, Ammirazione e armonia.

Caratteristiche dei personaggi:

PULCINELLA: E' la maschera più rappresentativa di Napoli e uno dei significati possibili del suo nome è "piccolo pulcino", forse a causa del naso a becco e della voce. Ha una maschera nera e bitorzoluta con gli occhi piccoli che gli copre metà del viso e che fa risaltare l'enorme naso adunco.

Pulcinella, come i servi, indossa un ampio camicione bianco e calzoncini larghi e cadenti. Ha un carattere allegro, è spontaneo e credulone, pigro e scansafatiche ma capace di sopportare e adattarsi ad ogni situazione della vita. Pulcinella cambia continuamente idea e non sa tenere la bocca chiusa tanto che anche oggi si dice "segreto di Pulcinella un segreto che... tutti conoscono". In Pulcinella si uniscono una grande vitalità, ma anche una grande tristezza; la sua unica gioia è mangiare e tutte le sue azioni mirano a conquistarsi un bel piatto di spaghetti; ma anche quando vuole imbrogliare finisce che è sempre lui ad essere imbrogliato.



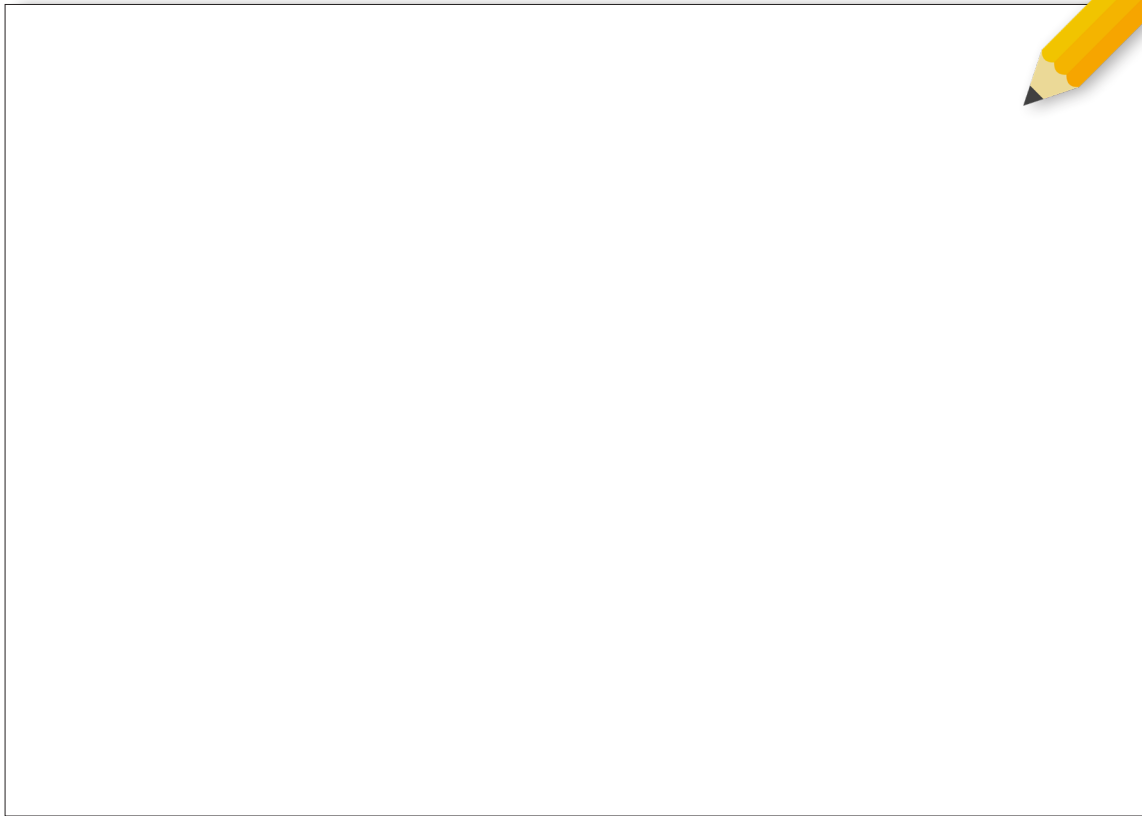
ARLECCHINO: Arlecchino è una figura complessa perché frutto dell'incontro di tradizioni europee diverse. La maschera di cuoio scuro, con un grosso bozzo sulla fronte - traccia di un corno animalesco - folte sopracciglia e mascelle molto marcate. L'originaria calzamaglia tutta rattoppata è diventata nel tempo un elegante costume variopinto, con un cappello a due punte e l'immane "batocio", o bastone usato in passato per mescolare la polenta. Di carattere divertente e ingegnoso, Arlecchino "una ne pensa e cento ne combina" per soddisfare l'eterna fame che lo affligge. Nasce come servo povero, storicamente piuttosto infedele al suo padrone che diventa spesso l'obiettivo di burle, scherzi e imbrogli. Ricco di immaginazione è anche vivace, simpatico e irriverente anche se sfortunato e a tratti buffo. Sempre ghiotto, ne inventa di tutti i colori pur di mangiare. Si esprime solitamente con linguaggio scurrile e dialettale ed è noto per la sua agilità.

COLOMBINA: Colombina è l'unica maschera femminile che riesce ad imporsi perché graziosa, versatile e piena di brio. Il suo nome compare per la prima volta all'inizio del Seicento e a volte poi nella Commedia si trasforma in Corallina, Pasquetta, Ricciolina e Arlecchina fino alla famosa Mirandolina della Locandiera di Goldoni. Colombina è pronta a combinare imbrogli su imbrogli per far felice la sua signora, Rosaura o Isabella, alla quale è molto affezionata e devota. Colombina impersona il tipo comico della servetta graziosa. E' seducente, astuta, vivacissima ed è l'immagine perfettamente speculare femminile di Arlecchino. Per questo è sempre l'Amorosa o la moglie di Arlecchino. Nelle rappresentazioni è spesso oggetto di attenzioni da parte del padrone Pantalone, provocando la gelosia in Arlecchino. Colombina ha capito che in un mondo dove le regole sono stabilite dagli uomini per farsi valere, una servetta non può che mettere a frutto la propria bellezza e agire d'astuzia senza farsi intimorire da nessuno.



Attività

1. Sulla base della descrizione disegna la tua marionetta preferita tra queste:



59

2. I nomi dei fiori nelle diverse lingue:

Italiano	Magnolia	Garofani	Tulipani	Zinnie	Ortensie
Spagnolo	Magnolia	Claveles	Tulipanes	Zinnias	Hortensias
francese	Magnolia	Oeillets	Tulipes	Zinnia	Hortensias
Greco	Μανόλια	Γαρίφαλα	Τουλίπες	ζίννιες	Ορτανσίες

Questo Manuale è il risultato del progetto europeo THE POWER OF THE FILANDON. Il progetto è stato cofinanziato dall'Unione Europea attraverso il programma Erasmus Plus.

Il progetto ha permesso la creazione di una rete tra organizzazioni giovanili che lavorano nel campo dell'educazione non formale in Grecia, Italia, Francia e Spagna. Attraverso la rete e le azioni del progetto abbiamo cercato di rafforzare la promozione della partecipazione inclusiva e lo sviluppo delle competenze attraverso la lettura. L'obiettivo principale è stato quello di promuovere la lettura come strumento educativo per l'inclusione sociale e lo sviluppo personale e collettivo.

Ci auguriamo che questo Manuale possa essere uno strumento utile per la promozione della lettura tra i bambini e i giovani e per lo scambio di buone pratiche. Il Manuale comprende attività pratiche, racconti per la promozione della diversità linguistica e buone pratiche relative ai libri e alla lettura provenienti da 4 Paesi diversi.

Abbiamo progettato un MANIFESTO DELLA LETTURA che mira ad evidenziare i benefici della lettura e dei libri.

Inoltre, con questo materiale educativo vogliamo promuovere il PATTO DI LETTURA elaborato dalle 4 organizzazioni, con l'obiettivo che un maggior numero di organizzazioni ed enti legati all'istruzione, alla lettura e ai libri vi aderiscano, promuovendo così la necessità di creare un Patto Europeo per la Lettura.

Il progetto IL POTERE DEL FILANDON è stato coordinato dall'Associazione Auryn di León (Spagna) in collaborazione con United Society of Balkans (Grecia), Associazione Link APS (Italia) e Puglia a la Breizh (Francia).



**Co-funded by
the European Union**

