



*Fare  
Teatro*



*Al  
Nido*

*Il valore dell'attività di drammatizzazione  
nei servizi per la prima infanzia  
di Stefano Marchetti*



*Nido d'Infanzia Barchetta*

A.S. 1999/2000

# Fare teatro al nido

*"Le fiabe servono alla matematica come la matematica serve alle fiabe, servono alla poesia, alla musica, all'utopia, all'impegno politico e insomma all'uomo intero e non solo al fantasticatore. Servono proprio perché, in apparenza, non servono a niente..."*

(G. Rodari)

L'attività di drammatizzazione pensata all'interno di un servizio per la prima infanzia è l'occasione per offrire al bambino chiavi di lettura del mondo circostante, possibilità di usare le proprie competenze comunicative per esprimere più compiutamente il proprio vissuto affettivo ed emozionale.

Le "storie" rappresentano un pretesto per lavorare con e su quel sistema di segni che rendono possibile la vita di relazione, uno strumento di comunicazione da poter utilizzare, da parte dell'educatore, a più livelli: verbale, gestuale, mimico, sonoro, visivo e grafico.

Esse suggeriscono ed evidenziano capacità cognitive, comunicative ed espressive dei bambini; consentono di rivivere situazioni particolarmente vivide per dominare, attraverso semplici forme simboliche, preoccupazioni e timori.

La scommessa educativa risiede nella capacità dell'adulto di sintonizzarsi con le capacità e l'immaginario infantile per arricchire l'esperienza dei bambini tramite un lavoro condiviso di estrazione di significati.

I linguaggi del teatro consentono di passare dal gioco funzionale, proprio dell'intelligenza pratica, ai più complessi giochi di finzione, ruolo, rappresentazione pertinenti l'intelligenza immaginativo-simbolica.

E' ovvio che, nel caso di bambini molto piccoli, il gioco simbolico teatrale dovrà limitarsi ai suoi primi semplici schemi e la dimensione narrativa restare circoscritta a brevi elementari nuclei

di racconto, in presenza di persone ed oggetti concreti e ben visibili.

L'adulto, costante punto di riferimento affettivo per i bambini e animatore delle situazioni di animazione, attraverso un uso diversificato del corpo e della voce, in un ambiente familiare e tranquillo, dovrà saper riproporre in un movimento a spirale, come in uno specchio perfezionatore, emozioni, conoscenze e sensazioni.

La comunicazione deve essere continuamente sollecitata e ricostruita, calibrata su bisogni e competenze del gruppo di bambini con cui ci si trova ad interagire. I contenuti delle azioni teatrali rispecchiano quasi sempre i problemi tipici della vita infantile: pasto, sonno, crescita, amicizia, gioco.

Le situazioni sono di facile identificazione usando il tramite di personaggi mediatori su cui i bambini possono trasferire ansie e tensioni emotive generate dalla visione della rappresentazione di piccoli conflitti o avventure che possono apparire rischiose.

Va tenuto anche presente che ogni azione teatrale, nel tempo stesso della rappresentazione, vive di attimi di precarietà, si alimenta di contributi estemporanei, di effetti imprevisi, così che essa, che pure si sviluppa su canoni e linguaggi codificati, diventa creazione ogni volta nuova ed originale, opera eccezionale e provvisoria al contempo.

Il teatro come mimetica della vita non dà origine ad un prodotto materiale, ma rimane nella memoria; è inconsistente e per la sua evanescenza forse si fissa con maggior forza nel ricordo.

Nella pedagogia teatrale c'è un valore: imparare a costruire nel presente il futuro.

Il laboratorio didattico di animazione teatrale e tecniche espressive di Parma, nell'ambito delle proprie competenze all'interno degli asili nido della città, si è posto l'obiettivo di ricercare una "specificità-teatrale" al fine di individuare proposte adeguate ai bisogni evolutivi dei bambini.

Punto centrale è il riconoscimento del ruolo di protagonista del bambino nella costruzione del proprio sviluppo mentale-affettivo-emotivo-interattivo.

Le proposte pedagogico-didattiche sono caratterizzate dall'osservazione, dalla disponibilità all'ascolto, dalla disponibilità e capacità di recepire e sostenere i segnali comunicativi, verbali e non, inviati dai bambini.

# 1) *Narrazione animata*

Proposta operativa basata essenzialmente sull'animazione di figure.

Tre elementi la caratterizzano:

- scelta dei libri adeguata allo sviluppo psicologico del bambino;
- capacità espressive e comunicative dell'adulto;
- costruzione ed animazione di figure.

La scelta del libro rappresenta la parte iniziale di una attività che si pone come dilatazione ed amplificazione del libro stesso.

Sul versante cognitivo si analizzano testo ed illustrazioni, si osserva in quali termini viene organizzato il discorso (lessico; semantica; sintassi), se il libro deve essere adattato o utilizzato così come proposto; si valuta come si organizza percettivamente la figura, e in quale rapporto si pongono immagini e testo.

Sul versante affettivo-emotivo l'attenzione è posta sugli elementi simbolici: personaggi e situazioni.

Nella narrazione animata le immagini, grazie ad opportuni accorgimenti, diventano oggetti concreti, si "staccano" dalla pagina sfondo e acquistano movimento rendendo così maggiormente piacevole e coinvolgente la vicenda narrata.

Simboli e segni (immagini e parole) acquistano spessore "concreto", diventando oggetti manipolabili che offrono al bambino la possibilità di "appropriarsi" di una storia attraverso una esperienza globale di percezione visiva e uditiva.

La narrazione animata si inserisce nello spazio intermedio di fruizione percettivo-motoria e simbolica del bambino.

- narrazione a "cavalletto":

utilizzo di cartelli illustrati di grandi dimensioni a bastoncino e di un cavalletto.

Si individuano i "quadri" da illustrare corrispondenti ai nodi essenziali di comprensione.

Le immagini vengono riprodotte sui fogli grandi attraverso varie tecniche.

I cartelli prevedono intagli che consentono ai protagonisti della storia di staccarsi dalla situazione-sfondo e di interagire con personaggi collocati nei "quadri-immagine" successivi.

Le sagome dei personaggi vengono disegnate su un cartoncino, sia la parte anteriore che quella posteriore, incollate su di un cartone più consistente ed infine incollate fra loro ponendo nel mezzo un bastoncino che serve ad imprimere movimento.

Ruolo principale dell'educatore è narrare la storia utilizzando diverse modalità espressive (voce, gesto, mimica...), caratterizzando i passaggi della storia ed i personaggi a cui si imprime movimento.

- narrazione a "percorso":

nella sezione vengono introdotte immagini e oggetti di varie dimensioni, riproducenti i luoghi essenziali del racconto.

L'adulto sposta gli "eroi" protagonisti nello spazio seguendo il filone narrativo e rimanendo sempre riconoscibile come narratore. Non si trasforma in un personaggio del racconto, ma rimane un elemento "concreto" e rassicurante al quale il bambino può far riferimento per entrare e uscire dalla dimensione fantastica.

Facendo agire "a vista" pupazzi ed immagini, l'adulto diventa facilmente imitabile offrendo al bambino lo stimolo per appropriarsi a sua volta degli oggetti.

L'educatore narra il racconto nella sua interezza per mostrare lo schema narrativo della storia.

Alla narrazione animata segue una fase esplorativa in cui i bambini manipolano liberamente i materiali e sperimentano le loro proprietà fisiche e dinamiche.

Gli oggetti precedentemente preparati, devono essere uguali ai personaggi del libro e disponibili in una certa quantità.

Una volta presentate ed animate le immagini, in successione, vengono collocate su una parete della sezione ad una altezza adeguata alla visione e manipolazione dei bambini, diventando un fondale racconto, la memoria visiva della storia.

L'atteggiamento dell'educatore, in entrambe le narrazioni, deve caratterizzarsi in un equilibrato alternarsi fra la partecipazione al gioco del bambino per rinforzarlo e sostenerlo attraverso momenti di rispecchiamento e momenti propositivi, e un discreto ritirarsi da esso attraverso una presenza attenta e silenziosa.

Quest'ultima fa sì che possano emergere proposte autonome da parte dei bambini.

Il piccolo gruppo è la condizione ottimale per lo svolgersi della narrazione.

## 2) *Il giocastorie*

Attività gioco che segue alla narrazione animata.

Elemento di incontro tra gioco simbolico e racconto.

La storia narrata diviene una specie di copione dal quale si snoda la proposta-gioco.

In questo caso, ancora di più, elementi del racconto e vissuti personali si intrecciano, ed i bambini stessi elaborano, nel corso delle loro azioni, copioni personali ed originali.

L'adulto è l'attento e consapevole agevolatore del gioco: propone situazioni-stimolo (storia, narrazione, materiali, spazi); sostiene e fa progredire le proposte in direzioni sempre più articolate e complesse; lascia al bambino la libertà di orientare l'attività nella direzione desiderata ma soprattutto non esprime valutazioni circa le elaborazioni motorie, espressive e verbali che il bambino esprime. Nel gioco il bambino riproduce la realtà così come viene da lui percepita, prolunga la propria esperienza assimilando quegli elementi che lo hanno maggiormente colpito. Questo tipo di attività ludica consente innumerevoli agganci con tutta la gamma delle attività espressive.

Inoltre rende possibile l'elaborazione di un progetto che prevede il coinvolgimento delle famiglie dei bambini nella preparazione dei materiali necessari alla narrazione animata.

## *Proposta di narrazione animata e gioca storie al nido*

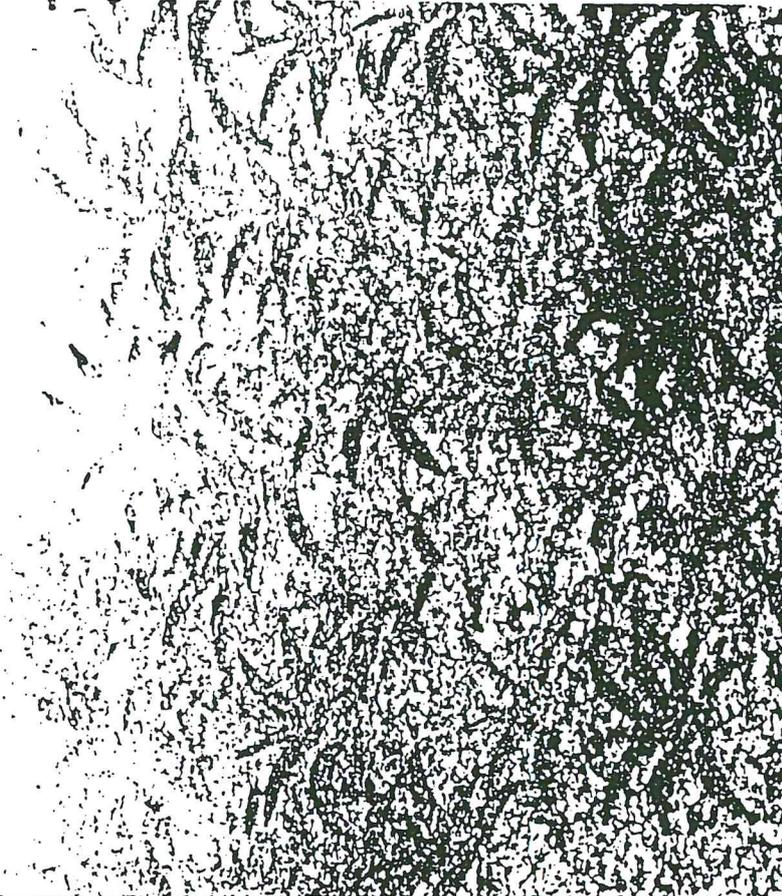
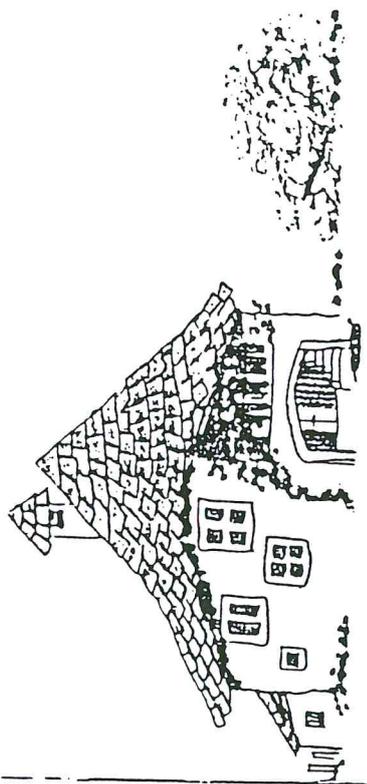
- La storia da raccontare è quella di "Cappuccetto Verde" (da Munari B, Cappuccetto Verde, Giallo, Blu e Bianco). Essa favorisce il riconoscimento da parte del bambino di un personaggio "negativo" (Lupo) da temere e da cui allontanarsi, ed invia, nelle immagini della casa della nonna e delle amiche rane, senso di protezione e sicurezza.
- Il testo è stato modificato per renderlo più comprensibile per i bambini.
- Il gruppo di bambini che partecipa alla narrazione viene osservato dagli educatori in base a: comportamento mimico-gestuale, linguaggio, creatività, socializzazione.
- La storia viene proposta a più riprese e letta a turno dagli educatori mentre uno racconta l'altro osserva i bambini...
- Per mezzo dei cartelloni si rappresentano le immagini (luoghi) più significative del racconto; con materiali diversi preparate le sagome dei personaggi. La narrazione è allestita a "cavalletto". Mentre un adulto resta seduto coi bambini, l'altro racconta la storia muovendo le sagome.
- Al primo approccio con la storia possono seguire differenti momenti di gioco simbolico.  
Alcuni elementi della storia narrativa possono essere ricostruiti dall'adulto per creare spazi in cui è consentita piena libertà motoria e comunicativa.
- Il lavoro si conclude con la verifica e valutazione del percorso fatto insieme.

## BIBLIOGRAFIA

- \* Appunti corso sul tema:  
*Figli maestri - tradizione e tradimento*  
*Figli della storia maestri del teatro*  
Assessorato alla Cultura del Comune di Parma.
  
- \* Atti del convegno:  
*In gioco - Ruoli - Relazioni - Affetti*, Ottobre 1989,  
Patrocinato dall'Amministrazione Provinciale di Mantova.
  
- \* Campanini E., *La narrazione animata e il giocastorie*,  
Quaderni di documentazione, Comune di Parma  
Assessorato alla Pubblica Istruzione, 1987.
  
- \* Catarsi E. Fortunati A. (a cura di)  
*La programmazione - Progettazione nell'asilo nido*  
Firenze, La Nuova Italia, 1989.
  
- \* Munari B., (a cura di)  
*Cappuccetto Rosso, Verde, Giallo, Blu e Bianco*,  
Torino, Einaudi, 1981.
  
- \* Pellegrini B., *Primi passi nel teatro*,  
in "Bambini, Edizioni Junior"  
Dicembre 1990.  
*Teatrizzazione al nido d'infanzia*,  
in "Bambini, Edizioni Junior"  
Febbraio 1992.
  
- \* Rodari G., *Grammatica della fantasia*,  
Torino, Einaudi, 1973.

# LA STORIA

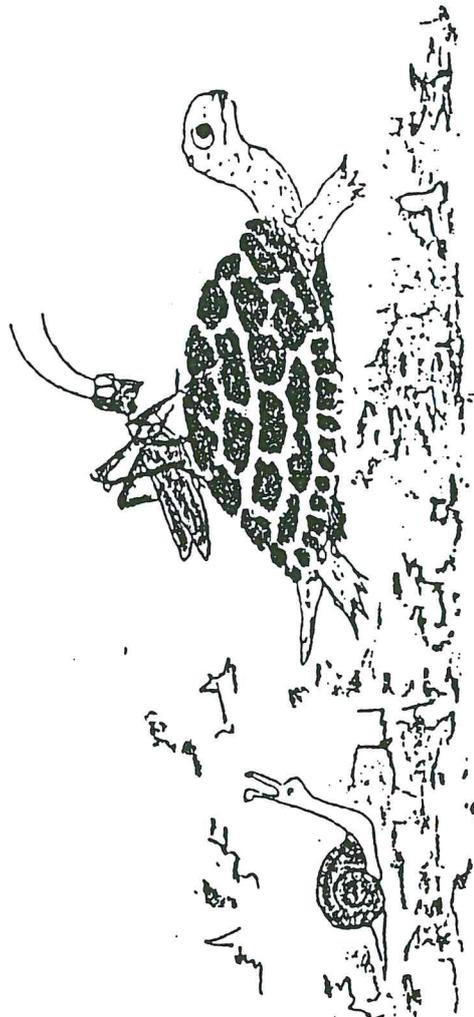
**(riveduta e corretta)**



questa  
In ~~una~~ piccola casetta in mezzo a un prato, abitava Cappuccetto Verde.  
E' una bambina ~~gentile~~ ~~gentile~~ e simpatica. Un giorno sua mamma le  
ha fatto ~~un~~ un cappuccetto ~~con~~ ~~le~~ foglie verdi, ~~molto~~ ~~piccolo~~, ~~ma~~ a  
Cappuccetto piaceva tanto che lo teneva sempre in testa: se lo toglie-  
va solo quando andava a dormire.

*Cappuccetto Verde ha un'amica,*  
v Una rana, di nome Verdocchia, ~~è~~ ~~la~~ ~~amica~~ ~~di~~ ~~Cappuccetto~~ ~~Verde~~ e  
giocano sempre assieme. Ma Cappuccetto Verde ha anche altri amici  
~~amici~~: c'è Zip che è una cavalletta verde, e ha questo nome perché  
all'improvviso salta via come una molla.

Poi c'è Giuseppa la tartaruga e Pisellina la lumaca che fanno sempre  
delle gare di velocità, e Zip scherza con loro saltando sull'una o sul-  
l'altra.



Un giorno la mamma chiama Cappuccetto Verde e le dice:  
Cappuccetto Verde, porta questo cestino alla nonna Cicalina che  
sta in una casetta dopo il bosco. Dentro il cestino c'erano delle  
La mamma di Cappuccetto Verde ha un regalino da portare alla non-  
na Cicalina che abita in un'altra casetta dopo il bosco: è un bel cesti-  
no fatto di rami verdi intrecciati, con dentro una bottiglia di menta,  
del prezzemolo, dell'insalata, un pacchetto di erba verde e disegni  
verdi con dentro del tè di menta.

- Portami questo cestino alla nonna, - dice la mamma a Cappuccetto  
Verde, e Cappuccetto si mette il vestitino verde, le scarpine verdi, con  
le calzine verdi.

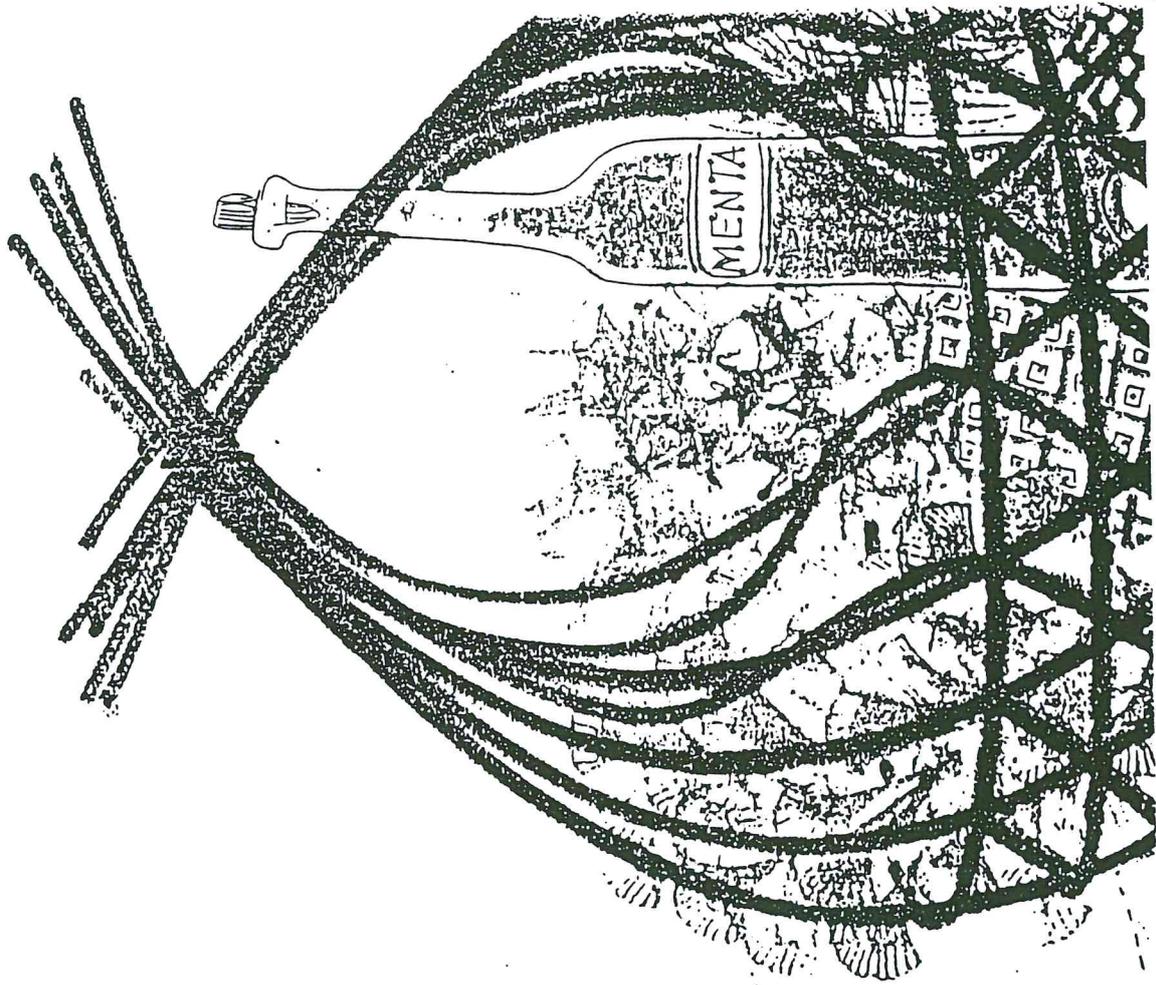
- Mi raccomando, - dice la mamma, - quando attraversi il bosco stai  
attenta ai pericoli, guarda dove metti i piedi, non sporcarti, non per-  
dere la strada, non disturbare le formiche e torna indietro presto.

Sì, Sì mamma  
- Vieni con me, Verdocchia, - dice Cappuccetto Verde. Poi dà un ba-  
cio alla mamma ed esce dalla sua casa per andare dalla nonna.

Incontra la sua amica, la rana Verdocchia,  
e le chiede:

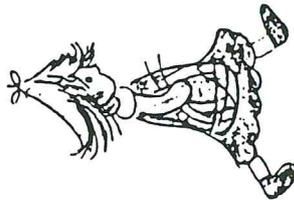
- Vieni con me, Verdocchia?  
Andiamo dalla nonna Cicalina -

- Sì, sì, vengo con te - Risponde Verdocchia,  
e si mettono in cammino.

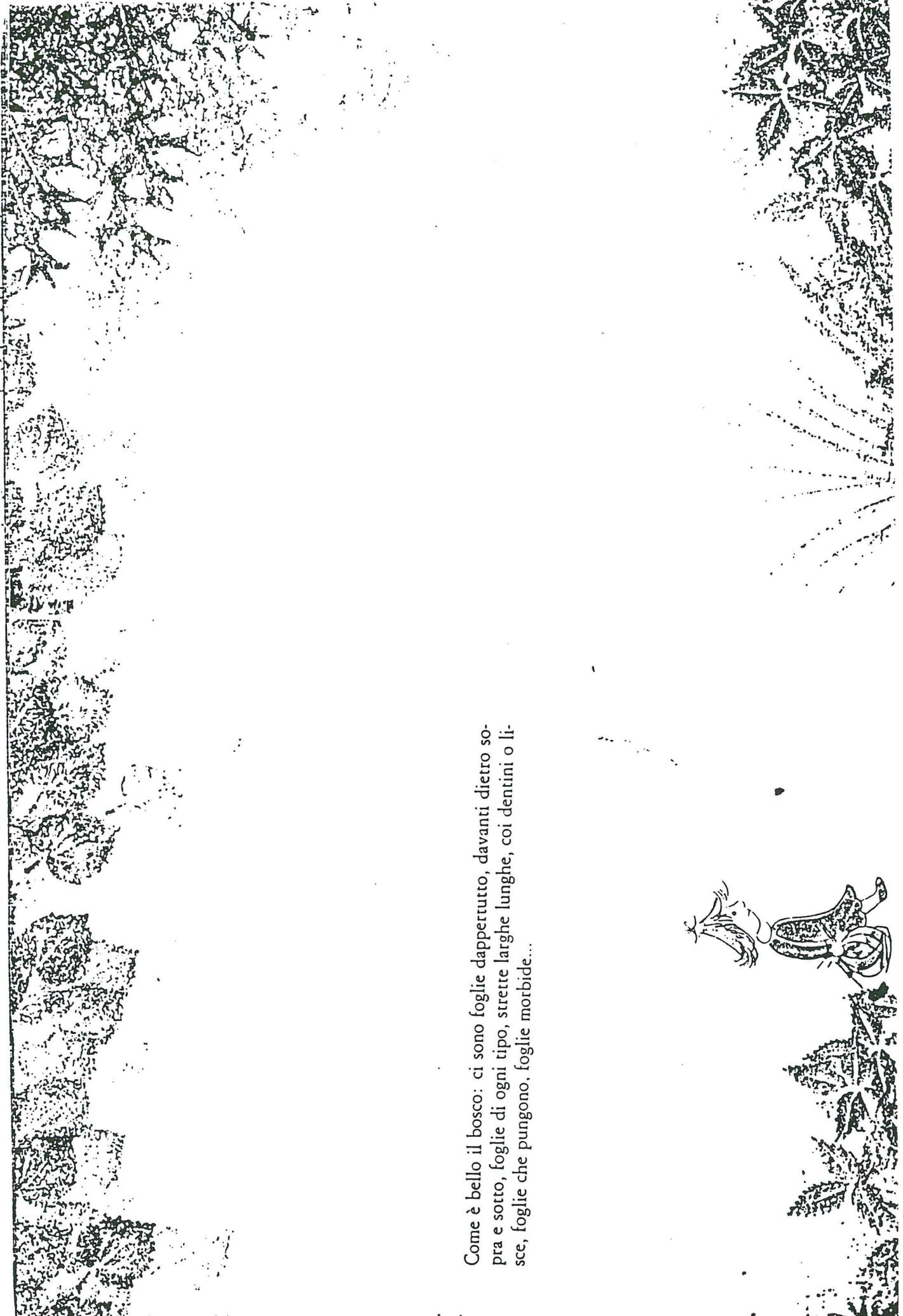


Depo pochi passi ecco che si vede subito il bosco con la sua luce verde.  
de Cappuccetto cammina con passo sicuro portando il cestino con  
dentro la roba per la nonna.

Cammina, cammina, Cappuccetto Verde e  
Yendocchia arrivano nel bosco.

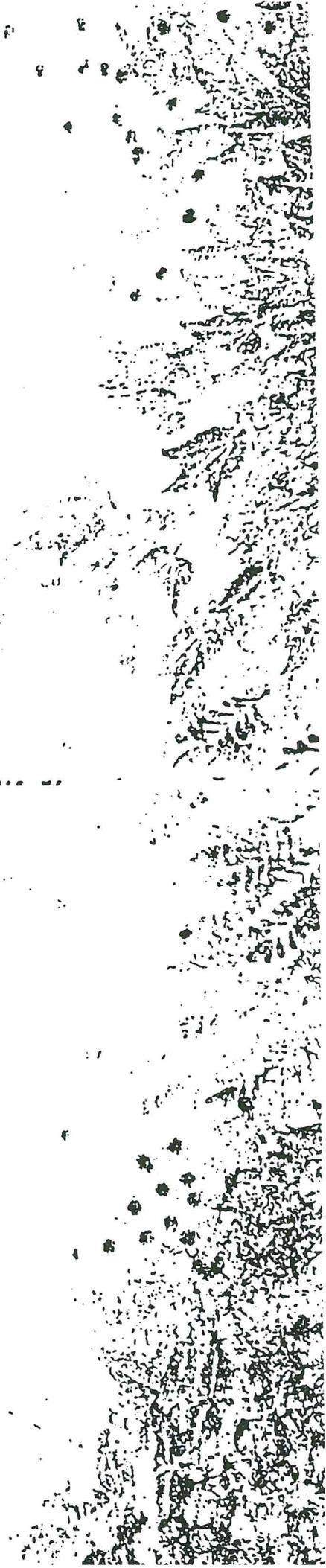
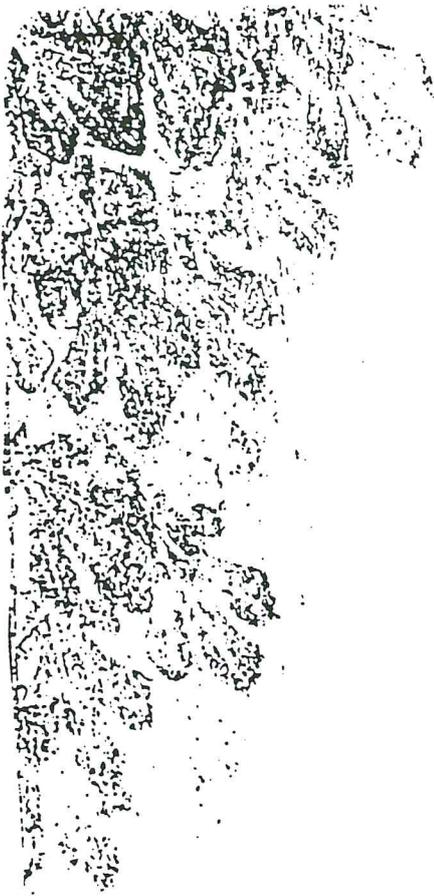


Come è bello il bosco: ci sono foglie dappertutto, davanti dietro sopra e sotto, foglie di ogni tipo, strette larghe lunghe, coi dentini o lisce, foglie che pungono, foglie morbide...

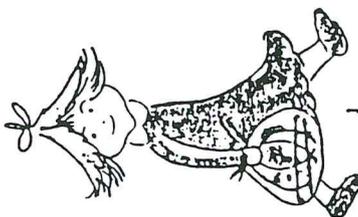
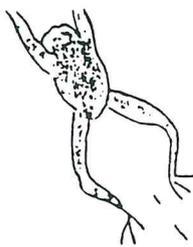


La rana Verdocchia si diverte a saltare come una matta, salta sulle grandi foglie, salta sui sassi, salta sull'erba. Cappuccetto Verde cammina svelta, ascoltando il cinguettio degli uccelli.

sul sentiero

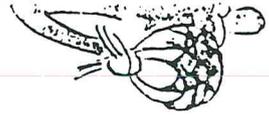


Cappuccetto va per il suo sentiero.



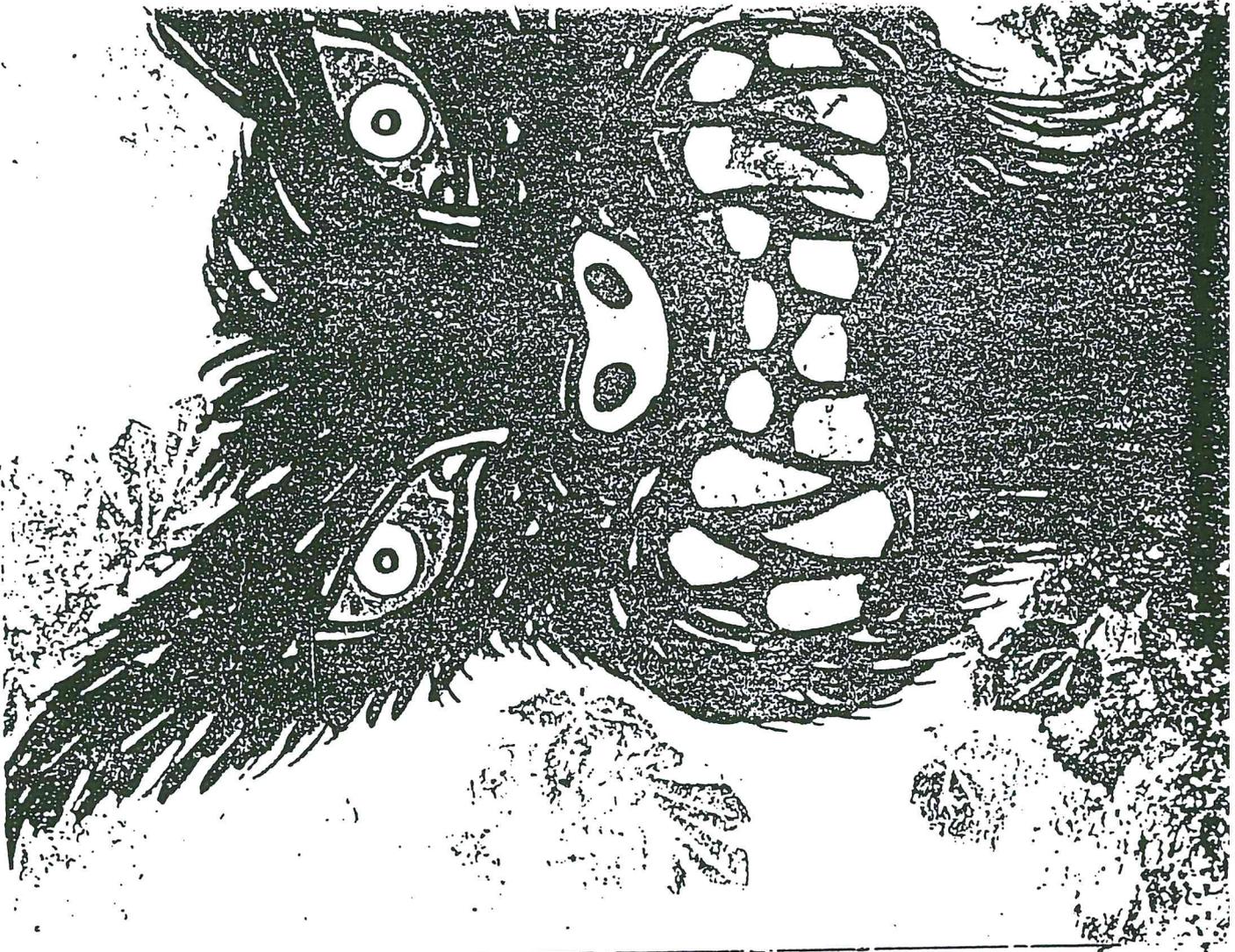
Il bosco ~~diventa~~ cresce cresce cresce

Capriccio di Passadimorana grande-roccia.



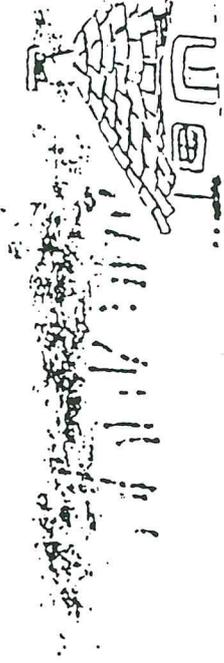
all'improvviso si sente un rumorino e...  
salta fuori il lupo!!

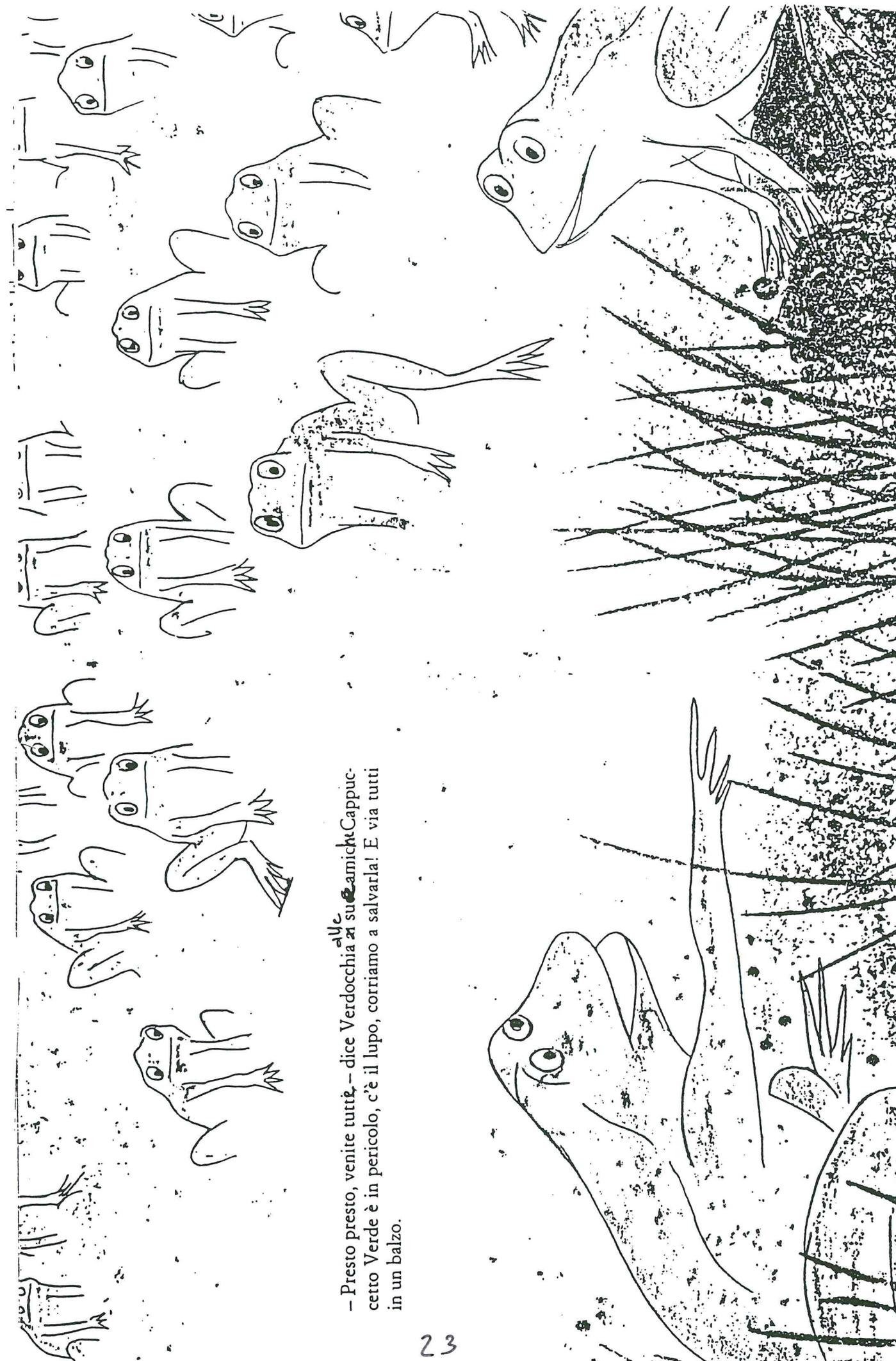
Il lupo!... La bestiaccia nera vuole spaventare Cappuccetto Verde per rubarle il cestino: salta fuori all'improvviso da dietro la roccia dove si era nascosta. Ma per fortuna era la fine del bosco e Cappuccetto Verde era fuori dove il lupo non va perché ha paura di essere visto e preso dalla gente.



Il lupo segue Cappuccetto Verde con lo sguardo rabbioso, nascosto dietro un cespuglio, e già pensa di saltarle addosso quando sarà arrivata a casa della nonna. Cappuccetto corre verso la casa della nonna. Ma dov'è Verdocchia? ~~La nonna non è più lì. Dove è?~~

La rana Verdocchia ha visto il lupo e corre a chiamare le sue amiche rane





— Presto presto, venite tutti. — dice Verdocchia <sup>alle</sup> ai suoi amici Cappuccetto Verde è in pericolo, c'è il lupo, corriamo a salvarla! E via tutti in un balzo.

Corrono addosso al lupo: "Vai via brutto lupo! Via, Via, non devi spaventare Cappuccetto Verde! Via, via!"

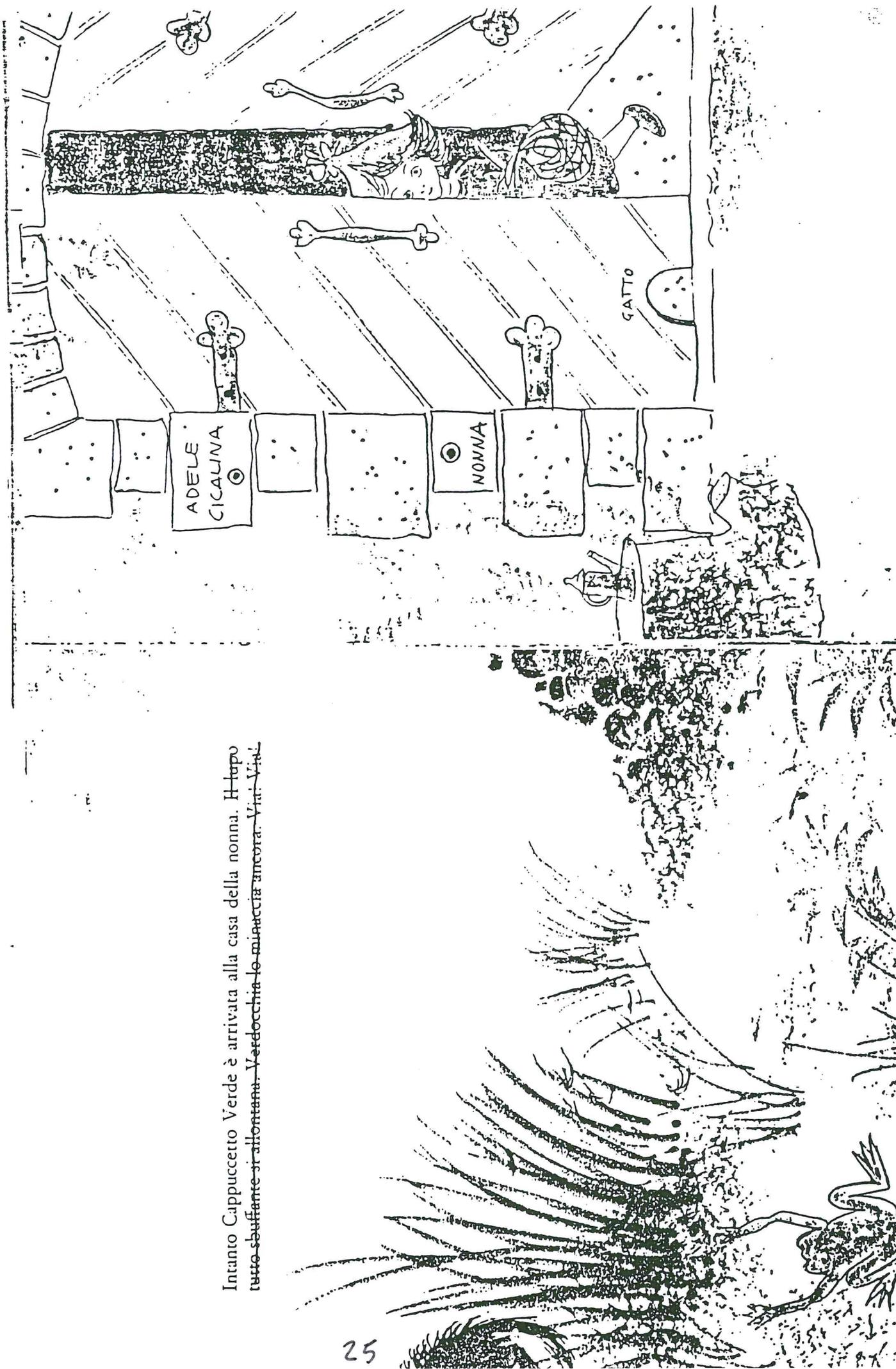
All'improvviso il lupo è assalito dalle rane. Non capisce cosa succede. cerca di acciapparle con le sue zampacce, si agita, si dimena, e intanto le rane lo assaltano da tutte le parti, gli saltano sul muso, sono più svelte di lui. Il lupo crede che siano tante e tante, come un grande temporale, e alla fine ~~ha il fiato grosso~~ <sup>gli si sta a testa a terra</sup>.

Tutto impaurito, scappa via:

"Aiuto, aiuto, che paura!"



Intanto Cappuccetto Verde è arrivata alla casa della nonna. Il topo tutto sbuffante si allontana. ~~Verdocchio lo miapaccia ancora. Viti. Viti.~~

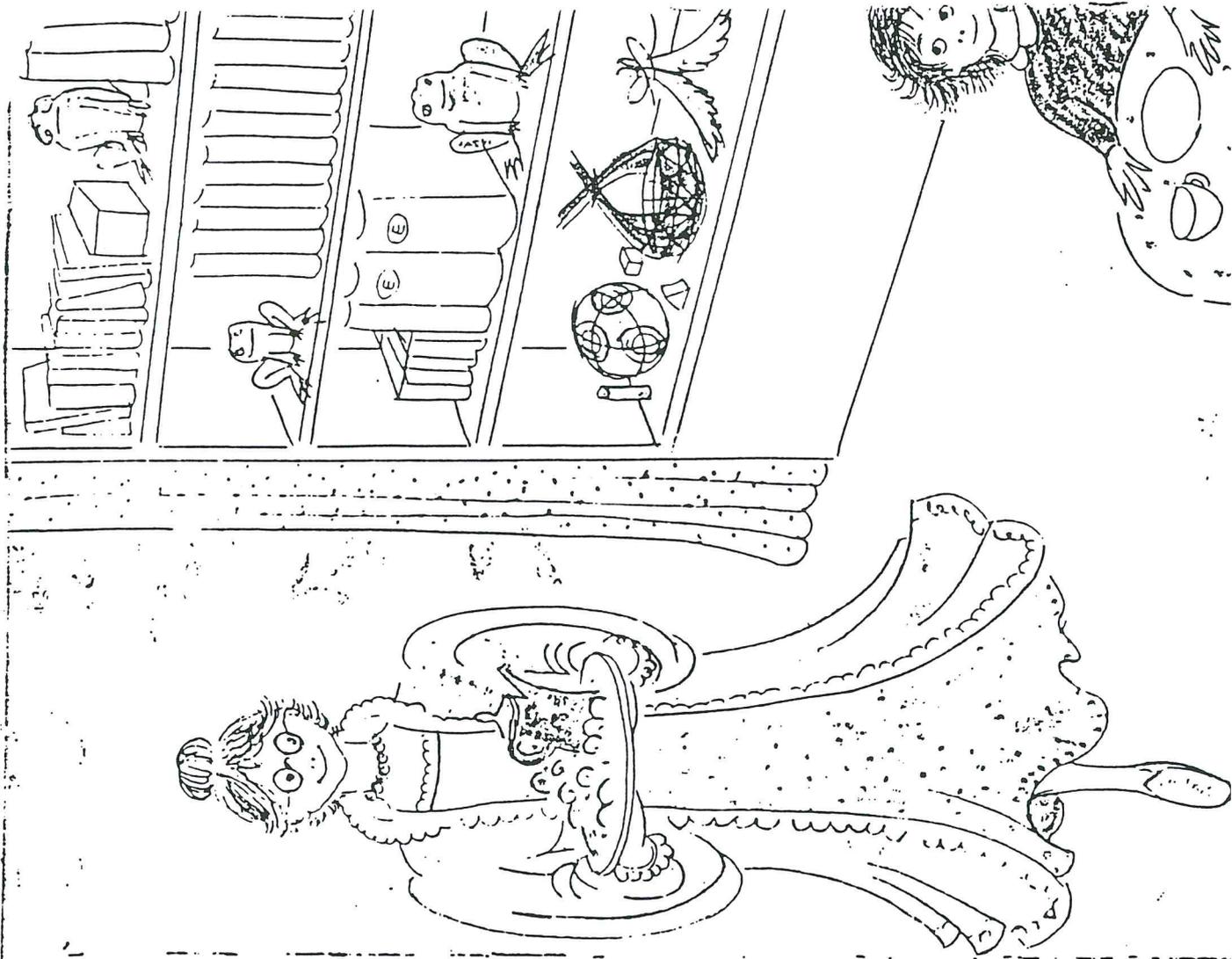


### con i biscotti

La nonna ha visto tutto e ha preparato un buon tè ~~di~~ per Cappuccetto e per i suoi amici. ~~Le fave si recano a casa di Cappuccetto.~~

Cappuccetto Verde ha, nella casa della nonna, ~~un suo tavolo~~ no piccolino con una tovaglia a pallini, una sua seggiolina, e una sua ~~bibbiotechina~~ nella biblioteca della nonna.

Tutti bevono il tè con molto zucchero: una rana non vuole zucchero. Tutti si riposano un poco, prima di ritornare.



Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Fare teatro al nido

Sottotitolo: Il valore dell'attività di drammatizzazione nei servizi per la prima infanzia

Collocazione: EI 52



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)