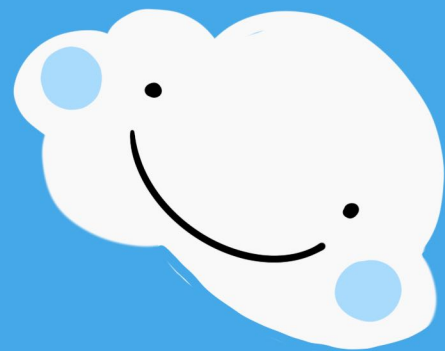


Gioca con le



FAVOLE

GEOMETRICHE



[portalebambini.it](http://portalebambini.it)

Benvenuti tra le pagine di “Gioca con le Favole Geometriche”. Abbiamo progettato questo piccolo fascicolo per offrirvi tanti spunti creativi a partire dalle nostre favole illustrate. Ci auguriamo che possano esservi d’aiuto e che possano trasformarsi in altrettante occasioni di gioia, gioco e condivisione con i bambini.

Grazie,  
Alessia & Matteo

*Copyright 2020, Alessia de Falco & Matteo Princivalle  
Tutti i diritti letterari riservati  
La diffusione di quest’opera a mezzo stampa o su canali telematici è  
vietata ai sensi di legge.*

## **PRIMA DI COMINCIARE**

Prima di illustrarvi i giochi che si possono improvvisare a partire dalle favole, ecco qualche consiglio per rendere il momento della lettura ancora più magico:

- non dimenticate l'importanza della voce: scandite bene le sillabe e gli accenti delle parole; provate a caratterizzare i personaggi con toni e intensità diversi (ricordate che oltre il 90% dei messaggi che trasmettiamo passano attraverso la comunicazione non verbale);
- usate le pause: attraverso le pause è possibile sottolineare il significato delle varie sequenze narrative, oltre alla creazione di suspense;
- cominciate dalle favole che amate di più: il modo migliore per coinvolgere i bambini è scegliere un racconto che conoscete bene e che vi suscita emozioni;
- create il giusto ambiente: luci, arredo e posizione sono fondamentali per il successo della narrazione.

## **Gioco numero 1**

### **IL DETTATO GRAFICO**

Il dettato grafico è una forma particolare di dettato, nel quale i bambini non dovranno scrivere il testo che viene letto, ma disegnarlo.

Le favole, per via della loro brevità, si prestano molto bene ad essere trasformate in dettati grafici.

Durata: 20 minuti circa

Occorrente: uno dei nostri libri della collana “Favole geometriche”, un foglio di carta, matite o pennarelli

Come si fa:

- 1) Spiegate ai bambini che dovranno disegnare la favola che ascolteranno. Non occorre che il disegno sia realistico: hanno la massima libertà di espressione.
- 2) Leggete la favola molto lentamente, facendo delle pause tra un periodo e l'altro: occorreranno al bambino per disegnare e per progettare la composizione.

## **Gioco numero 2**

### **LO ZOO GEOMETRICO**

Le “Favole Geometriche” hanno una caratteristica comune: tutti i personaggi sono realizzati a partire da una forma geometrica. Le rane hanno il corpo costituito da un triangolo, i buoi e gli asini da un rettangolo e così via.

Durata: 10 minuti circa

Occorrente: uno dei nostri libri della collana “Favole geometriche”, un foglio di carta, matite o pennarelli

Come si fa:

- 1) Fate scegliere ai bambini un animale da trasformare in animale geometrico.
- 2) Scegliete quale forma utilizzare per il corpo e disegnatela sul foglio di carta.
- 3) Aggiungete i dettagli come le zampe, la testa, la coda etc. Potete ispirarvi agli animali contenuti nei nostri libri di “Favole Geometriche” utilizzandoli come modello per progettare i vostri animali geometrici.

## **Gioco numero 3**

### INSALATA DI FAVOLE

Cosa potrebbe succedere se mescolassimo tra loro i personaggi di più favole diverse?

Durata: 15 minuti circa

Occorrente: un libro della collana “Favole Geometriche”

Come si fa:

- 1) Fate scegliere ai bambini una favola per cominciare.
- 2) Fate scegliere un personaggio di un'altra favola da inserire in quella iniziale.
- 3) Immaginate insieme come quell'animale potrebbe interagire con gli altri: potrebbe diventare l'aiutante di uno dei due personaggi, oppure stravolgere completamente l'intreccio della favola. Sperimentate più soluzioni diverse: è divertentissimo!

## **Gioco numero 4**

### LE FAVOLE DI CASA

Chi ha detto che i protagonisti delle favole debbano essere esclusivamente animali? Attraverso questo gioco proveremo a sostituire gli animali con degli oggetti della casa, per ottenere delle originali “favole casalinghe”.

Durata: 15 minuti circa

Occorrente: un libro della collana “Favole Geometriche”, tanta fantasia

Come si fa:

- 1) Scegliete insieme ai bambini una favola da trasformare.
- 2) Chiedete ai bambini di sostituire i due protagonisti animali con due oggetti di casa. Ad esempio, il leone e il topolino potrebbero trasformarsi in un frullatore e in un cucchiaino.
- 3) Cosa accadrà alla favola? Cambieranno soltanto i personaggi o verrà trasformata tutta la storia? A voi la scelta.

## **Gioco numero 5**

### **IL GIOCO DEI PERCHÉ**

Vi siete mai domandati perché le favole si svolgono in un certo modo? Attraverso il gioco dei perché, potrete inventare una risposta ad ogni domanda. Il gioco dei perché non è soltanto un'attività ludica: è uno dei principali esercizi usati per allenare il pensiero laterale e per educare la mente a ragionare anche in modo non convenzionale. Si tratta di una competenza fondamentale nelle società moderne.

Durata: 10 minuti circa

Occorrente: un libro della collana “Favole Geometriche”, una mente libera dai pregiudizi

Come si fa:

- 1) Scegliete una favola per giocare.
- 2) Leggetela insieme ai bambini.
- 3) I bambini avranno il compito di domandare il “perché” degli eventi che li incuriosiscono maggiormente. Ad esempio: nella favola de “La volpe e l’uva” perché la volpe vuole prendere dell’uva? Le volpi non mangiano l’uva.
- 4) Provate a rispondere insieme: nel caso che abbiamo portato come esempio, la volpe potrebbe essere un raro esemplare di volpe vegetariana.
- 5) Ricordate che nessun perché è stupido, scontato o impossibile. Spremete le meningi e troverete una spiegazione plausibile.

## **Gioco numero 6**

### INDOVINA L'ANIMALE

In questo gioco chiederemo ai bambini di indovinare uno degli animali delle favole utilizzando le forme e le qualità.

Durata: 10 minuti circa

Occorrente: un libro della collana “Favole Geometriche”

Come si fa:

- 1) Scegliete un animale tra quelli contenuti nel libro; i bambini dovranno indovinare di quale specie si tratta.
- 2) Come indizio potrete dare: la forma geometrica utilizzata per realizzare il suo corpo, oppure, una delle qualità (pregi o difetti) dell'animale nella favola.
- 3) I bambini avranno a disposizione un tentativo per indovinare. Poi si sceglierà un altro animale e il gioco ricomincerà daccapo.

## **Gioco numero 7**

### **KAMISHIBAI CON LE FAVOLE**

Il kamishibai era un teatrino portatile utilizzato dai cantastorie giapponesi che si muovevano di villaggio in villaggio per intrattenere il loro pubblico. Il kamishibai era composto da una tavola di legno su cui il cantastorie poggiava delle pergamene che mostravano le scene della storia; le pergamene illustrate venivano cambiate durante la storia, accompagnando la voce del narratore.

Durata: da 20 minuti a 1 ora

Occorrente: un libro della collana “Favole Geometriche”, un kamishibai, fogli di carta A4, matite o pennarelli

Come si fa:

- 1) Leggete una favola insieme ai bambini
- 2) Dividetela insieme in 3, 4 o 5 scene che raffigurerete sui fogli di carta.
- 3) Realizzate le vostre scene illustrate.
- 4) Utilizzando il kamishibai, chiedete ai bambini di raccontarvi la storia con l'aiuto dei fogli illustrati.

Se non ne avete mai realizzato uno, su [portalebambini.it](http://portalebambini.it) potete trovare un semplice tutorial illustrato che vi guiderà passo dopo passo nella realizzazione di un semplice kamishibai di cartone.

Per accedere al tutorial cliccate qui:

<https://portalebambini.it/kamishibai-come-si-fa/>

## **Gioco numero 8**

### **LA SCATOLA DELLE STORIE**

La scatola delle storie è un gioco straordinariamente semplice e complesso al tempo stesso. Si tratta di un piccolo contenitore all'interno del quale sono rinchiusi dei cartoncini sui quali sono raffigurati i personaggi, gli ambienti e gli oggetti delle favole.

Durata: da 20 minuti a 1 ora

Occorrente: un libro della collana “Favole Geometriche”, fogli di cartoncino bianco, una scatola da utilizzare come magica scatola delle storie.

Come si fa:

- 1) Per cominciare, leggete insieme ai bambini tutte le favole contenute nel libro che avete scelto. Perché il gioco riesca al meglio, è necessario che i bambini conoscano bene le favole, i personaggi e gli oggetti che compaiono nel libro.
- 2) Scegliete 15-20 elementi da inserire nella scatola: la metà di questi elementi dovrà essere costituita dai personaggi delle favole, l'altra metà dagli ambienti delle favole (bosco, vigna, pozzo, prato, stagno, etc.) e dagli oggetti che compaiono nelle favole (il formaggio nella favola de “Il corvo e la volpe”, etc.)
- 3) Disegnate questi elementi sul cartoncino bianco e ritagliate le sagome.
- 4) Riponete tutte le sagome di cartoncino all'interno della scatola. Finalmente siete pronti a giocare con la scatola delle storie.
- 5) Estraiete dalla scatola 4 sagome: utilizzatele per inventare una nuova favola.

## **Gioco numero 9**

### **RACCONTAMI UNA FAVOLA**

I bambini adorano comporre ed inventare favole e altri brevi racconti. Attraverso questo gioco permetteremo loro di liberare la fantasia.

Durata: da 10 a 20 minuti

Occorrente: non occorrono materiali particolari.

Come si fa:

- 1) Chiedete ai bambini di inventare una favola; dovranno scegliere un piccolo "insegnamento" da impartire attraverso la favola e due o tre animali come personaggi.
- 2) Se amano scrivere o disegnare, potranno anche scrivere la loro favola o illustrarla.
- 3) Fatevi raccontare la loro storia; potreste rimanere sorpresi dalla profondità delle loro creazioni.

## **Gioco numero 10**

### **DISEGNIAMO GLI ANIMALI GEOMETRICI**

Disegnare gli animali geometrici non è così difficile! Basta un poco di allenamento e i giusti consigli. Questo gioco è un po' diverso dagli altri: troverete una serie di tavole che mostrano ai bambini, passo dopo passo, come realizzare i principali animali geometrici che compaiono nelle favole.

Durata: 10 minuti circa

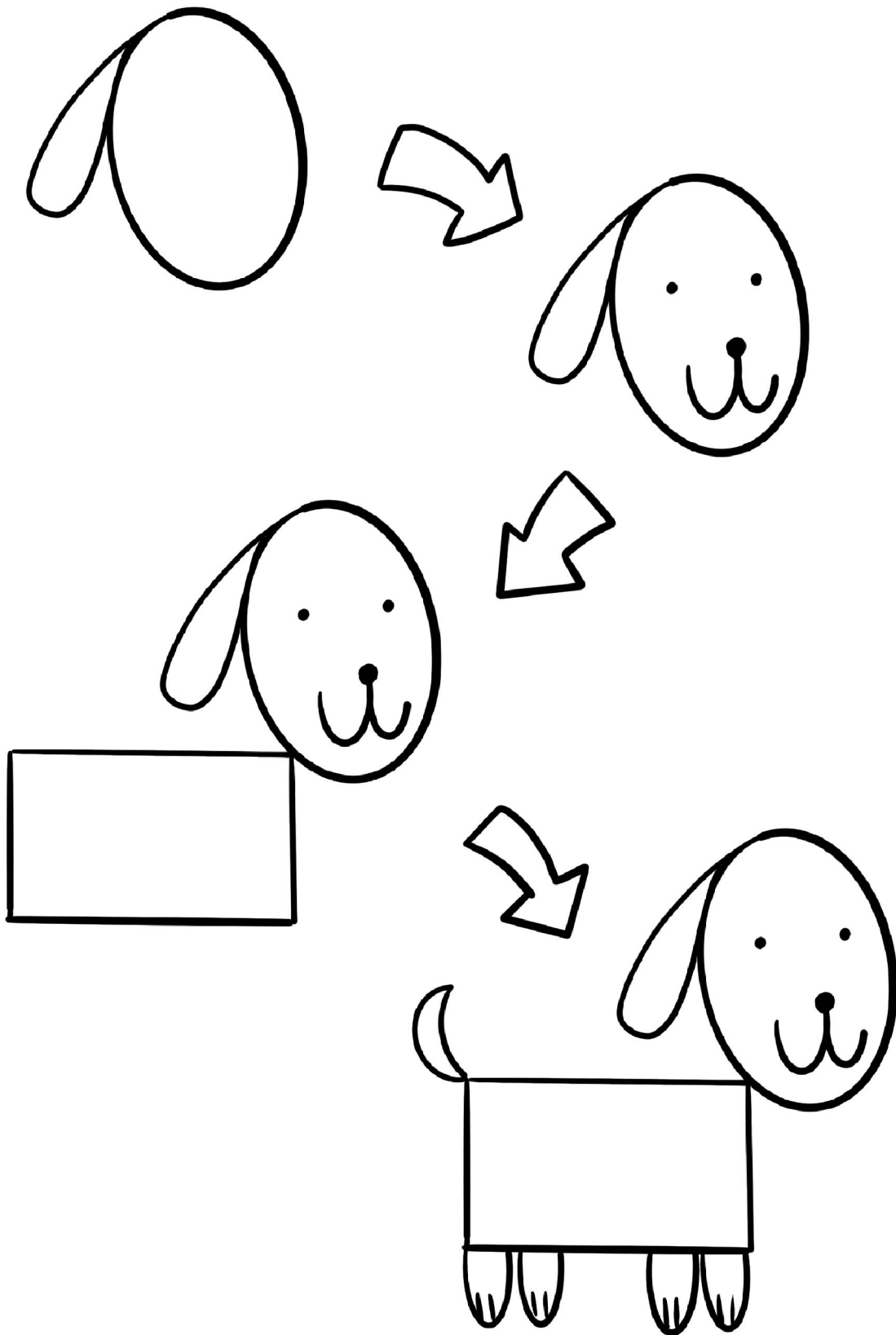
Occorrente: fogli di carta, matite o pennarelli

Come si fa:

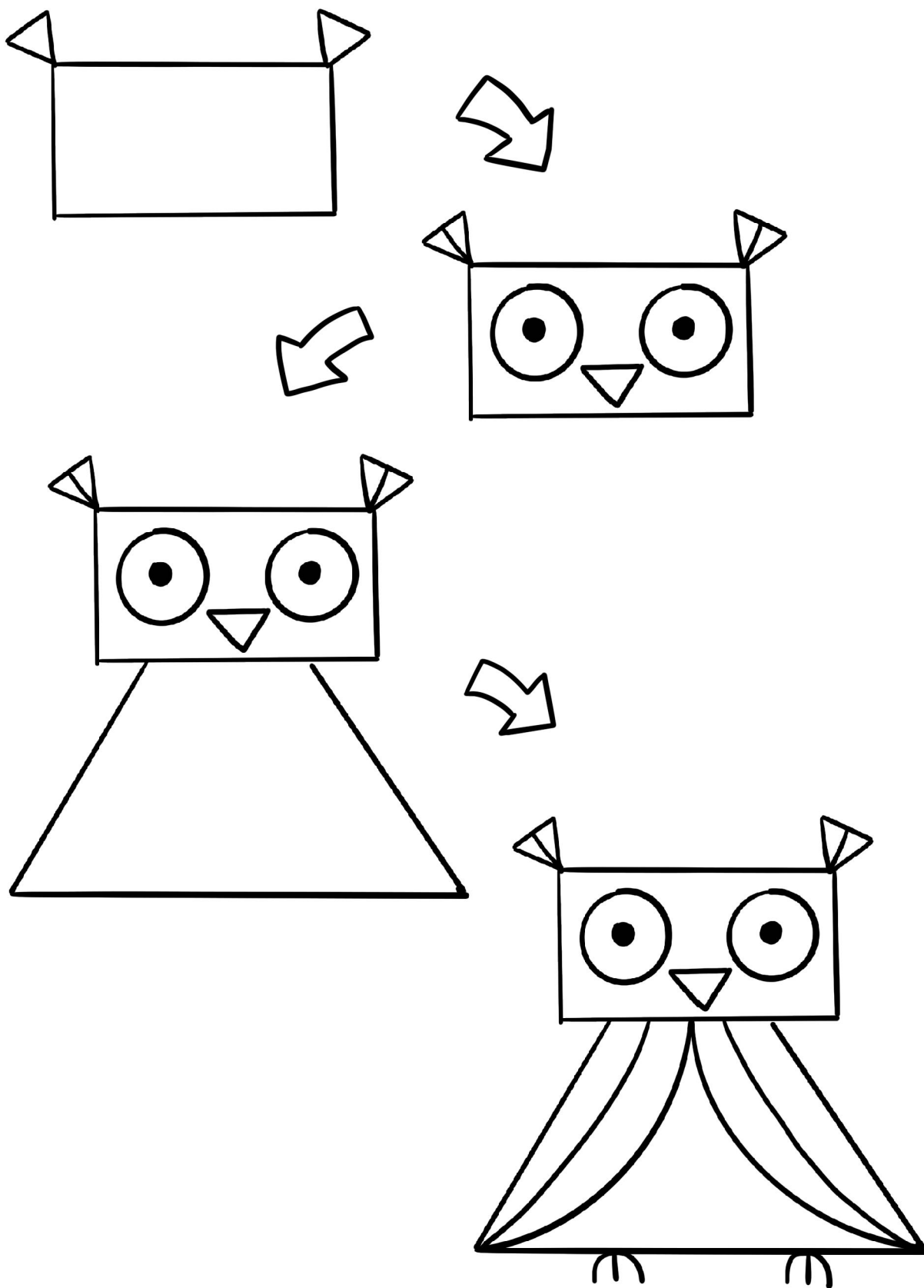
- 1) Scegliete tra i tutorial nelle pagine seguenti un animale da cui cominciare.
- 2) Seguite i passaggi nel tutorial per realizzarlo.

Suggerimento: se a disegnare sono i bambini più piccoli (4-5 anni) può essere utile che l'adulto, durante le prime esecuzioni, disegni la forma geometrica. In questo modo avranno una base di partenza.

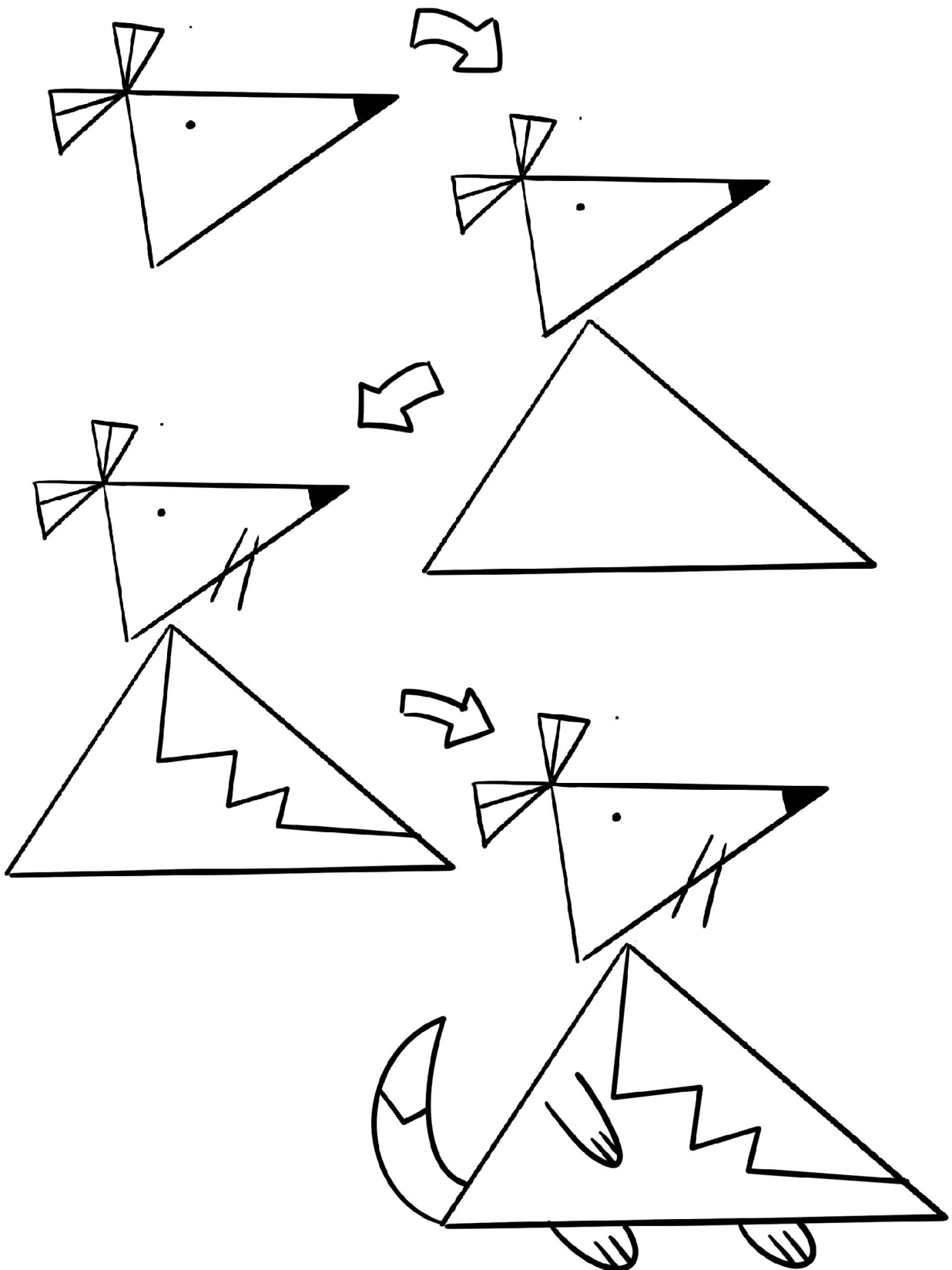
# Disegna il cagnolino



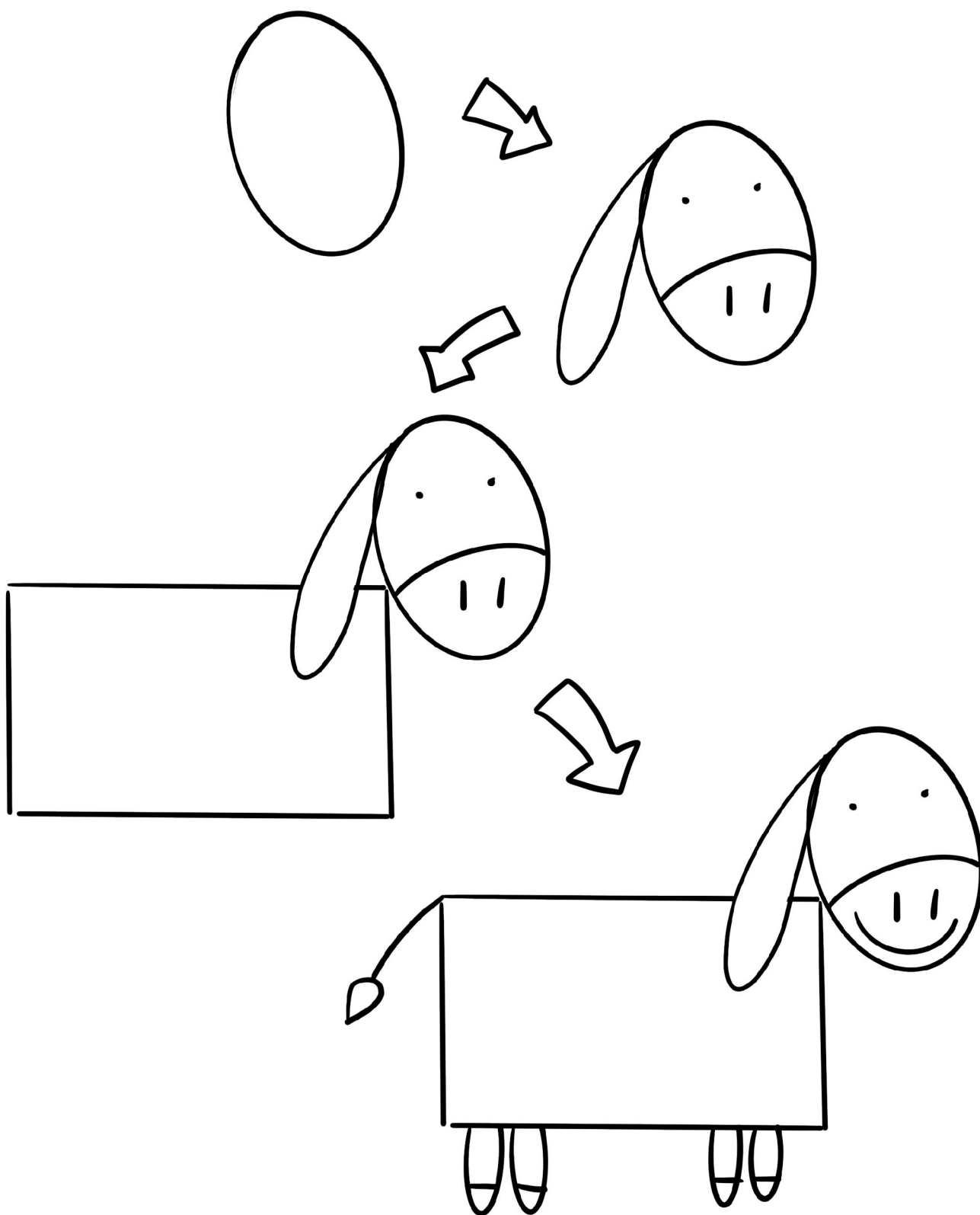
# Disegna la civetta



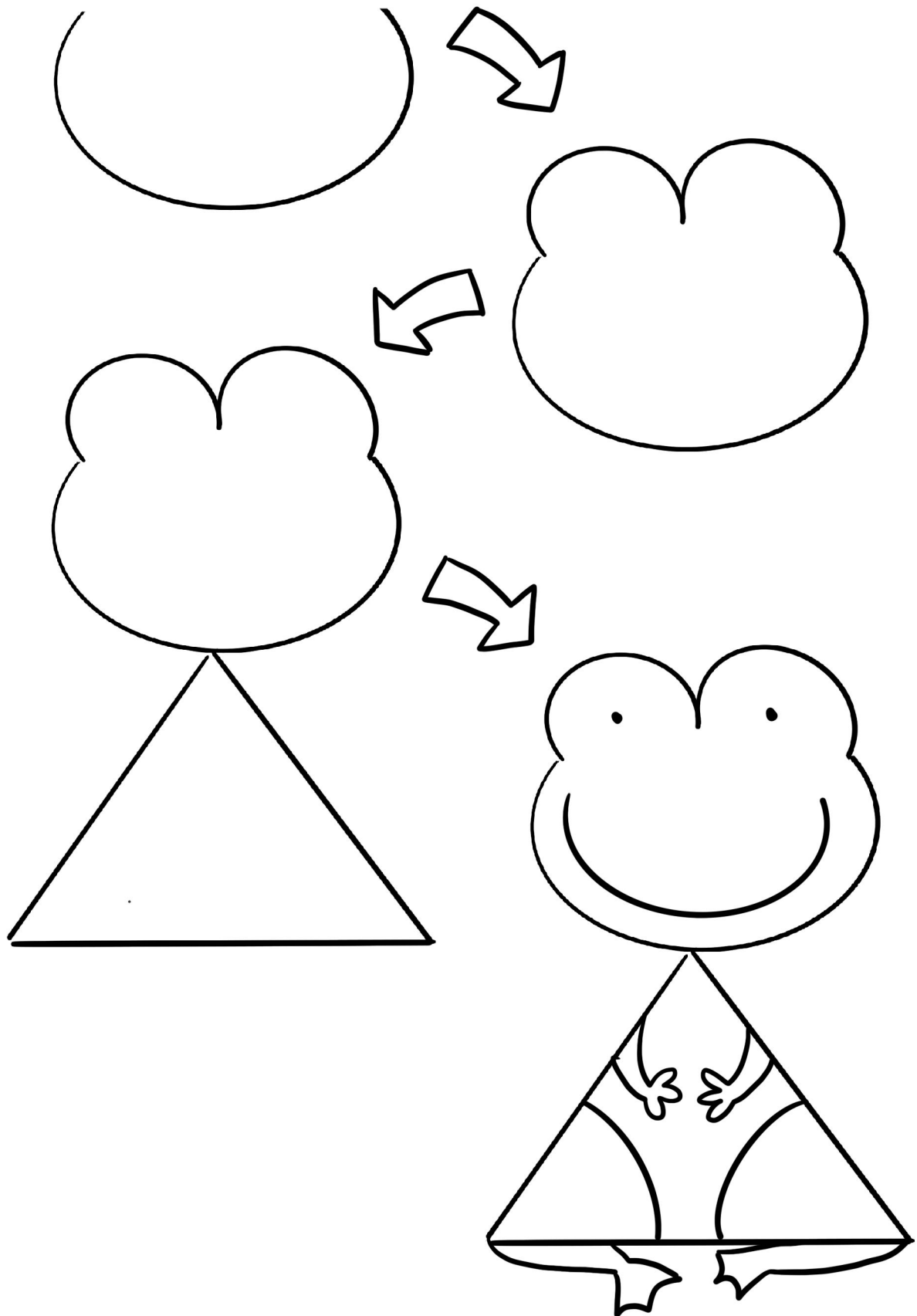
# Disegna la volpe



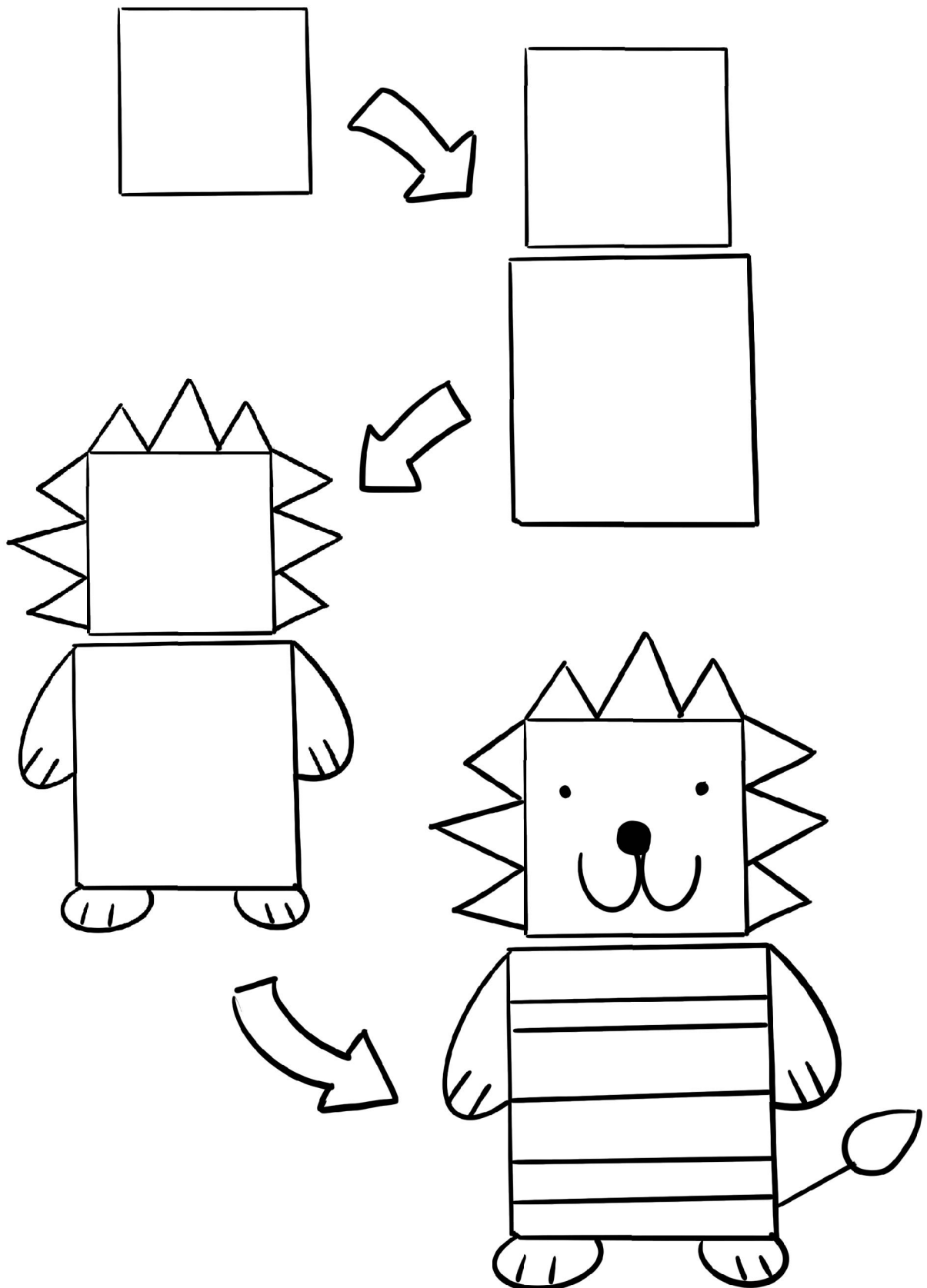
# Disegna l'asino



# Disegna la rana



# Disegna il leone



## **Gioco numero 9**

### FORME ANIMALI

Provate a costruire degli insiemi raggruppando gli animali per forma. Si tratta di un semplice gioco per insegnare ai bambini a riconoscere le forme geometriche. Prima di tentare questo gioco, assicuratevi che i bambini siano capaci di disegnare gli animali geometrici (non occorre che siano uguali a quelli delle illustrazioni, ma è necessario un po' di allenamento per riuscire nell'impresa; vi suggeriamo di provare questo gioco dopo aver completato i tutorial del gioco numero 8).

Durata: 20 minuti circa

Occorrente: un libro della collana "Favole Geometriche", fogli di carta A4, matite o pennarelli

Come si fa:

- 1) Chiedete ai bambini di scegliere una forma (triangolo, rettangolo, quadrato, etc.) e di disegnare su un foglio tutti gli animali geometrici realizzati con quella forma.
- 2) Provate a ripetere questo gioco scegliendo un'altra forma.