

LA FIABA INSEGNA LA VITA

Graziella Naldi - Pedagogista

Istituto Leonarda Vaccari

- **Presentazione**

Io credo che le fiabe, quelle vecchie e quelle nuove, possano contribuire a educare la mente. La fiaba è il luogo di tutte le ipotesi: essa ci può dare delle chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo¹.

Le fiabe insegnano la vita, come affrontarla, preparano a comprendere la presenza conflittuale del bene e del male nelle azioni umane o nelle stesse persone che s'incontrano, così come aiutano a rendersi conto dei problemi quotidiani, insegnando ai bambini ad affrontarli.

La fiaba è sempre terapeutica e didattica: sa svolgere questo duplice ruolo uscendo dagli schemi e dalle canoniche regole generalmente usate.

L'aura poetica di una fiaba coinvolge anche l'adulto, attraverso quella creatività che lo pone in modo diverso di fronte alle situazioni giornaliere, permettendogli di mettere alle spalle *stress* ed affanni e riportandolo a quella semplicità che rappresenta una ricchezza spesso perduta o dimenticata. La fiaba, infatti, nel momento in cui viene creata, riesce a riflettere quello che può rappresentare l'immagine di sé nel mondo, compresi i rischi che ognuno dovrà affrontare nella vita e nella relazione con gli altri e che la narrazione in modo più o meno esplicito mette in scena. Quella che può essere definita "funzione catartica" si esercita, dunque, su adulti e bambini, perché le difficoltà sono oggettivate nel racconto, quasi purificate, trasfigurando qualcosa di possibile e ciò che il creatore di fiaba è nel suo aspetto più interiore, nascosto, che si svela per immagini, per vicende, attraverso personaggi. Per questo motivo sarà sempre un racconto originale, spesso con una conclusione inaspettata.

¹ G. Rodari, discorso pronunciato nel 1970, in occasione del conferimento del Premio Andersen. Cfr. G. Rodari, *La freccia azzurra* Editori Riuniti, Roma 1964.

Creare una fiaba per un bambino/ragazzo significa anche utilizzare ed apprendere una lingua in modo semplificato. La fantasia, infatti, costituisce lo strumento più potente per viaggiare e, per i bambini, anche per apprendere: infatti la lingua rappresenta la forma più importante, una delle forme più universali e flessibili di espressione della cultura umana. E' mediante la lingua che è possibile raggiungere ed esprimere la propria identità, di costituire e rendere possibile la memoria e la trasmissione del sapere, sia nella sua prima fase orale che in quella successiva in forma scritta. Facilitare l'uso del linguaggio attraverso la fantasia creatrice ed armonizzare questa con l'espressione linguistica è una sorta di circolo virtuoso.

Attraverso la costruzione di una fiaba, di una storia ogni bambino riesce ad attivare anche la capacità di memorizzazione, sviluppando la capacità di interazione, di osservazione, ponendo domande ad esempio, ma soprattutto sollecitando la capacità immaginativa, ampliando e accentuando i tempi di attenzione. Anche un'eventuale esposizione precoce dei bambini alle storie, acquista valore con le successive acquisizioni di lettura e scrittura.



L'utilizzo della fiaba o di una lunga storia fantastica, dunque, conduce sempre ad un apprendimento attivo, talmente coinvolgente da risultare in grado di stimolare le capacità più nascoste, permettendo di aprire al bambino/ragazzo un canale comunicativo altrimenti nascosto o sconosciuto. Per questo motivo, l'uso della fiaba come terapia, della sua costruzione in collaborativa con l'educatore, oltre a permettere una sinergia fra didattica

generale e personalizzata, può favorire l'integrazione del bambino/ragazzo con necessità o bisogni educativi speciali e con difficoltà linguistiche².

- **Come creare una fiaba**

Va subito chiarito che per elaborare con il bambino una favola c'è bisogno di numerosi incontri e la stessa attesa, tra un incontro e l'altro, diventa momento stimolante per la immaginazione creativa del bambino e per l'esercizio della memoria, a breve e a lungo termine: cosa potrà cambiare della storia? Quali personaggi compariranno? Dove siamo arrivati l'ultima volta? Cosa è accaduto? Con quali personaggi? Dove stiamo ambientando la favola? Sarà il bambino a suggerire (magari cambiando o stravolgendo) quanto sin lì fatto.

Certamente esistono numerosissime fiabe già scritte e pensate, ma ciò che è importante è crearne una nuova con un bambino/ragazzo, anche se solo variante di una già scritta.

Una unità narrativa favolistica si manifesta come un testo, capace di esporre uno o più fatti, reali o fittizi, che non avranno il compito di narrare una "cronaca" ma di suscitare delle reazioni emotive in chi legge o ascolta. Importante è attivare i sensi, le percezioni più immediate: olfattive, visive, tattili, uditive, mediante e attraverso le quali il bambino fa passare le proprie emozioni.

Progettare la creazione di una fiaba significa prendere atto degli strumenti di comunicazione dei bambini, dove, oltre alla scrittura, assumono un ruolo importante il disegno, il gioco e i diversi processi d'identificazione con i personaggi in azione da parte del bambino, la sua libera possibilità d'intervenire e di arricchire il testo, così come la scelta degli stessi oggetti come indicato in precedenza.

L'avvio al testo può avvenire prima con una modalità argomentativa, che vada da uno schema al testo. Questo schema di storia *fantasy* può semplicemente scaturire dalla visione di immagini tratte da diverse fonti.

² "La fiaba, [...], aiuta il processo di crescita, di integrazione dell'io, di emancipazione, proprio perché mette ordine ai diversi aspetti del mondo interiore, sia a quelli consci sia a quelli inconsci. Attraverso la fiaba i bambini hanno una prima consapevolezza del loro mondo emotivo, perché esse danno voce a sentimenti non facilmente esprimibili. I personaggi della fiaba vivono tutta la gamma delle emozioni (dalla paura, alla gioia, al coraggio, alla tristezza, all'amore, alla rabbia e così via) e i bambini si immergono in questo bagno emotivo indossando gli abiti di eroi ed eroine. Attraverso le esperienze delle fiabe, i bambini, vivendo in prima persona le avventure dei protagonisti, hanno la possibilità di esorcizzare le loro esperienze negative e di far tesoro di quelle positive, acquisendo maggior fiducia nelle proprie possibilità. Soprattutto perché la conclusione delle avventure di questi personaggi è sempre positiva" (Cfr. <http://www.edscuola.eu/wordpress/?p=85871>).

L'osservazione di queste immagini è graduale e guidata. Riguarda di volta in volta il luogo o i luoghi dove ambientare la storia, poi i personaggi, cercando insieme alcune caratteristiche che possano riflettere il suo carattere e quello che impersona all'interno della vicenda. Non si tratta necessariamente di una scelta soltanto spontanea, ma calibrata, in qualche modo "logica" perché il canovaccio della storia che è alla base, possa essere rispettato.

Perché la storia, pur fantasiosa, possa seguire una sua "logica interna" l'elemento argomentativo risulta importante, in quanto sa sviluppare ed armonizzare insieme l'elemento creativo e quello razionale.

Operativamente può realizzarsi così:

1. posizionare al posto giusto, su un tavolo, le immagini: un apparente caos dal quale il bambino sceglierà e creerà il "suo" ordine proprio mediante la costruzione di una fiaba;
2. esporre una serie di oggetti/giocattoli perché possano sollecitare nella fantasia del bambino una loro possibile collocazione nella vicenda da costruire;
3. trasportare le parole (nomi, commenti, cose che deve fare, ecc.) sotto le immagini e gli oggetti corrispondenti. Qui si tratta di permettergli di esternare i sentimenti che l'immagine o il materiale scelto gli suggerisce;
4. trasportare alla fine le parole utilizzate per formare una frase o un pensiero che aiuti ad orientare la creazione della fiaba e capire il perché di essa, cioè il punto di vista del bambino.

Questi quattro momenti rappresentano un'operazione importante che preparerà la strada alla composizione vera e propria dell'unità narrativa.

L'educatore-terapista può già interpretare le espressioni del viso del bambino mentre procederà alle suddette operazioni, per riconoscere le sue emozioni, componente vitale della narrazione ed inserirle come elemento fiabesco: dobbiamo fare della fantasia del bambino la radice delle nostre idee. E' dal suo contributo che si dovrà poi cercare di formare la trama della storia. Un bambino esprime in ogni modo la sua fantasia, quando gioca, disegna o semplicemente parla. Perciò, prestando attenzione a ciò che fa e a ciò che dice, e chiedendogli esplicitamente un'idea su una base data dall'educatore, sarà facile comprendere cosa desidera si narri per creare una favola costruita "su misura" per lui! Si avrà la certezza che la fiaba risulterà interessante e coinvolgente.

Importante è anche scegliere con il bambino una musica di sottofondo, sia durante il "lavoro" di creazione della favola, sia per la stessa vicenda narrata dalla favola.

- **In dettaglio**

Per evitare ogni considerazione che possa vedere il progetto qui proposto come inapplicabile o di difficile applicazione, ho cercato di dare alcune indicazioni tecniche, per facilitare il compito dell'educatore. Vediamo allora l'articolazione operativa per creare una favola. Tutto, ovviamente, dovrà essere adeguato all'età e alla condizione particolare del bambino/ragazzo.

a) Struttura del fantasy

La tipologia testuale, qualunque sarà, dovrà avere una struttura che rispetti la scansione: un inizio, il suo sviluppo e la conclusione.

La vicenda dovrà costruirsi come una storia ricca di cambiamenti e colpi di scena. Il *cliché* del protagonista è quello di dover compiere un'impresa, di voler fare qualcosa d'importante (magari prendendo a imitazione un genitore o un conoscente), un viaggio o dover ritrovare qualcosa che gli è stato sottratto, che gli viene ostacolato (da eventi avversi o personaggi ostili) e dovrà superare innumerevoli sfide e/o pericoli.

Parlando con il bambino, una fantasia, un sogno, una storia vista o sentita e trasfigurata dalla sua fantasia vanno ovviamente prese in considerazione come base d'avvio. Qui indico le varie fasi e componenti per situazioni di stallo, dove il bambino deve essere sollecitato ed inserito in qualcosa che non è stato in grado di suggerire in modo autonomo.

b) I personaggi

I personaggi si delineeranno come fantastici o reali, buoni e/o cattivi, quasi sempre dotati di poteri superiori, maschi o femmine. Possono comparire anche creature strane e mai viste, (come nel mondo dei bambini sono gli *hobbit*, ma anche le streghe), orchi, maghi, gnomi, elfi, folletti, troll, fate, guerrieri, insomma quel mondo fantastico ed animato

ora piuttosto diffuso nella fantasia dei bambini. Sono spesso presenti anche animali fantastici, come i draghi.

Ovviamente per ciascun personaggio, con modalità diverse si procederà come segue:

- Descrizione fisica,
- descrizione del carattere
- eventuali rapporti con la famiglia e con i compagni.

c) I luoghi

Il racconto sarà ambientato in luoghi magici, delineati da foreste, cascate, fiumi, sentieri misteriosi, castelli, boschi, caverne o palazzi fantasmagorici. In questi ambienti dove spesso vivono anche animali e piante dotati anch'essi di strani ed imprevedibili poteri, tutto può accadere, anche la cosa inimmaginabile e straordinaria come quello che un bambino mi ha suggerito, cioè gli alberi che si aprono e si chiudono per la pioggia, come fossero ombrelli.

Qui l'apporto delle immagini è fondamentale. Infatti si possono far scegliere una serie di immagini preselezionate in modo che ciascun bambino ne scelga una ed inizi da lì il suo percorso narrativo con proprie immagini mentali. Come detto, si tratta di un apparente caos dal quale il bambino trarrà le sue idee, il suo mondo, i suoi personaggi.

Un efficace itinerario didattico per guidare un bambino alla descrizione di un paesaggio è quello che prende avvio da una immagine. In molte fiabe troviamo elementi di natura usati come simboli: l'isola, la foresta o il giardino.

L'isola è il simbolo della ricerca di pace, di tranquillità, di felicità, è il simbolo dello sforzo e della riconquista della propria unicità, mentre la foresta è il luogo dello smarrimento o dell'avventura.

Poi c'è il giardino, che simboleggia la conquista umana della foresta. E' il simbolo del paradiso terrestre, presente in molte fiabe e racconti fantastici e, ovviamente, nei testi sacri. E' un simbolo che reca con sé altri simboli: la fontana come ristoro, i muri come separazione, i fiori come molteplicità e bellezza.

La casa invece viene rappresentata, come un luogo accogliente, caldo, modesta ma con quanto serve a vivere serenamente.

Se si desidera attivare una migliore conoscenza del territorio attraverso la fiaba da creare, per un giardino si possono far vedere immagini reali di giardini della città, da quelli

piccoli, ritagliati nel cemento e frequentati dal bambino sino ai grandi parchi pubblici che il bambino conosce (Villa Borghese, Villa Torlonia, Villa Ada, ecc.).

Altro elemento naturale che si può trarre dalla realtà romana è il fiume con i suoi ponti.

Anche per la città, se la favola è ambientata in una realtà urbana, si possono utilizzare fotografie di palazzi o di viali e strade dei luoghi abitati e noti al bambino. Si possono anche inserire i mezzi di trasporto, anch'essi legati all'esperienza del bambino.

Sarà facile, in questo caso, avvicinare il bambino alle conoscenze in ambito geografico e storico, restando in ogni caso a livello ludico, di semplice partecipazione ad un bel gioco.

d) Il tempo

Cadenzare il tempo è un'operazione che ha bisogno di più incontri tra il bambino/ragazzo e il terapeuta.

Il tempo va considerato sotto due prospettive: quello della sequenza narrativa e quello contenutistico dell'elemento climatico. La storia può essere ambientata indifferentemente nel passato, nel presente o nel futuro.

L'eventuale cadenzarsi dell'anno, ovviamente, avviene attraverso il susseguirsi delle stagioni, con paesaggi diversi, ma anche con comportamenti conformi da parte dei personaggi umani e di quelli animali, diversi da stagione a stagione.

Così, buio e luce, caldo e freddo, colori che variano, ecc. sono tutti elementi che possono sollecitare i bambini alla ricerca dei paesaggi più pertinenti.

E' chiaro che la favola risentirà dello stato d'animo del bambino, che sia uno stato d'animo passeggero o costante, in essa vi confluirà, inevitabilmente, quanto vissuto a breve termine o come esperienza che ha lasciato un traccia forte nel bambino. Paure, delusioni, speranze, gioie saranno espresse da vicende, personaggi e colori. Persino una certa apatia nel resistere o raccontare di mala voglia qualcosa inerente alla costruzione della favola diventa rivelativo di quanto il bambino sta vivendo nel proprio intimo.

e) Mini dizionario delle creature e dei luoghi del genere fantasy

In esso, eventualmente, il bambino/ragazzo dovrà indicare i nomi dei luoghi e dei personaggi e la loro relativa specificità.

Lo definisco come “mini-dizionario”, ma si tratta, in realtà, di una scheda teorico-operativa dove ogni bambino dovrà scrivere sui diversi personaggi, le caratteristiche, quello che può e sa fare, quello che farà, le sue particolarità rispetto ad altri personaggi.

Aver evidenziato soprattutto la costruzione della favola, non deve significare l’aver trascurato il livello e le competenze legate alla lettura.

- **Esemplificazione**

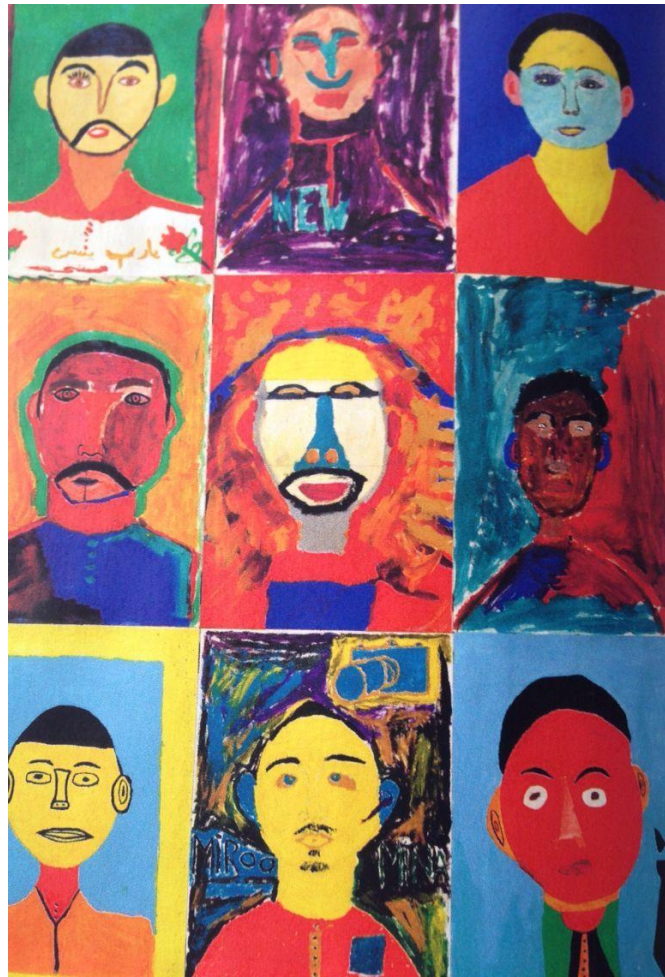
La fiaba che si può creare come riferimento o modello o canovaccio di base, potrebbe essere quella del “Gigante buono e saggio”, che un bambino mi suggerì e di cui parlo più diffusamente in seguito.

Questo Gigante saggio, come il bambino con la sua favola, deve “costruire” qualcosa, vuole creare un villaggio per i bambini buoni, o un paesino dove possano incontrarsi i bambini di tutto il mondo e giocare insieme o un bosco fatato dove incontrare personaggi misteriosi e animali nascosti. Ha mani grandissime e piedi enormi, una voce tonante e quello che costruisce non crolla, non si rompe, perché sa come far bene quello che fa.

Come caratterizzare il personaggio del Gigante? Si presenta o semplicemente si chiede di immaginarlo. Come deve essere? Che faccia dargli? Dove farlo vivere? Ecco che si mostrano figure di volti raccolti da altre favole o cartoni animati e si fa scegliere, chiedendo il perché di quella scelta. Già da qui si può scrivere qualche parola-chiave, o meglio quelle impressioni che il bambino/ragazzo dirà e che rappresenteranno il carattere del personaggio. Così, analogamente, si farà per la scelta dei luoghi e di possibili aiutanti (elfi? animali? ecc.).

Per creare quello che desidera (e che il bambino ha indicato), cosa gli serve? Oggetti e carte colorate, forbici, colla, ecc. Il sole in cartoncino giallo, con quello verde preparare alberi o cespugli, ecc.

Anche qui si procederà alla selezione dei materiali e delle immagini adatte, sulle quali il bambino darà le motivazioni delle sue scelte.



Per dare vivacità e dinamicità alla narrazione, ecco comparire un “classico”, sempre presente nella costruzione della fiaba, cioè la figura dell’antagonista, in questo caso del personaggio “buono”, il gigante, un personaggio, cioè, l’antagonista, che vuole distruggere tutto quello che il gigante vuole creare, come quegli uomini che distruggono la natura e tutto quello che di bello c’è. Vanno proposte, anche in questo caso, immagini di volti negativi, di orchi, di stregoni, insomma di “cattivi” sui quali ancora una volta il bambino opererà una scelta con descrizione emotiva. Anche a questo proposito l’educatore potrà intercettare le espressioni del volto del bambino, le sue reazioni e le sue emozioni e farne oggetto di confronto.

C’è poi da costruire la storia. Cosa deve succedere? Cosa succederà? Qui il dialogo tra bambino ed educatore sarà serrato, perché deve uscire un abbozzo di storia che poi, se necessario, l’adulto verrà a completare e rifinire.

Si può anche concludere con la cosiddetta “morale”. Perché il bambino ha voluto questa storia con questi personaggi? E se il bambino vuole cambiare e rimescolare il tutto, lo si lasci fare: ne verrà un’altra storia, un’altra favola.

In altre parole, un altro modo per comunicare la sua interiorità.

- **Ruolo del terapeuta-educatore**

Di fronte a questo orizzonte di possibilità, il ruolo del pedagogo è molteplice e diverso da situazione a situazione:

- 1) Adulto-mediatore, quello che favorisce il confronto, che fa emergere eventuali problemi socio-cognitivi, che aiuta a trovare elementi comuni così come quelli differenti e che cerca di dare spiegazioni.
- 2) Adulto- "specchio", che rinvia le domande al bambino, stimolandolo a riflettere e a rispondere.
- 3) Adulto - animatore, attento alla situazione comunicativa e teso a dare al bambino la possibilità di esprimersi, anche sollecitando appositamente, *ad personam*, coinvolgendo e aiutando secondo le circostanze.
- 4) Adulto - regolatore, cioè quello che analizza le risposte, riutilizza le informazioni per sollecitare nuove condizioni di ricerca, promuovendo una sorta di nuova problematizzazione laddove non venga individuata ed accompagnando la relativa riflessione.

- **Sul campo**

Metto, sullo sfondo, una musica delicata, coinvolgente.

Giulio, un bambino di otto anni, comincia a raccontarmi di aver visto un gigante. E' vecchio, ha visto tante cose, belle e meno belle ed ha grandi mani perché ha lavorato tanto. Il gigante ha conosciuto tutti i luoghi del mondo. Era grande e con i suoi grandi piedi aveva raggiunto un fiume. Un altro bambino chiede a Giulio di quale fiume si tratti. Io gli dico anche di descriverlo, di dire dove l'ha visto, con chi c'è stato. Giulio comincia a nominare il Tevere e poi il nome di altri fiumi che conosce. Parla anche della paura che possa straripare se piove troppo.

Il gigante superato il fiume raggiunge poi un grande prato. Alcuni bambini chiedono di quale prato sta parlando Giulio. Sono tutte domande che, nate spontaneamente all'interno del gruppo per sollecitazione della favola di Giulio, riescono a focalizzare i luoghi visitati, a

memorizzare i nomi, le località (magari su correzione del terapeuta), a rievocare bei ricordi ed esperienze vissute nel passato più o meno recente.

Dal grande immenso prato il gigante raggiunge una città, con case molto alte, fatte di mattoni, simili alle nostre costruzioni-gioco in legno. “Che città è?” chiedono alcuni suoi compagni. Giulio è coinvolto, emozionato. Sa di aver suscitato interesse e curiosità ed ora cerca di essere più accurato nella descrizione della favola. Capisce gradualmente che creare una storia è passare dal disordine all’ordine.

Prendiamo alcune costruzioni in legno per simulare più realisticamente il racconto. Così costruiamo case alte. Queste case anche se molto alte non crollano mai! Il gigante parla di queste case e di quello che ha fatto con una voce forte come il tuono! Ma è buono e ama bambini ed adulti. All’inizio, come raccontava il gigante, c’era un grande disordine: mattoni sparsi sul prato, come le tante cose in disordine sparse nella camera di Giulio o in un’altra parte della sua casa. Con una macchina tutti questi mattoni vengono raccolti e messi uno dopo l’altro e uno sopra l’altro in maniera ordinata e il gigante lavora per costruire una grande e alta casa. Come fosse una favola, l’alta casa costruita dal gigante ha messo ordine a quel disordine iniziale dei mattoni sul prato. Il gigante è come una grande quercia, con lunghissime radici, come fossero gambe. Poi Giulio dice agli altri bambini: “gli uomini cattivi non devono tagliare quell’albero, le gambe del gigante, che fa ombra e ci fa giocare anche quando fa caldo!”. La vecchia quercia-gigante va rispettata. Poi riprende il racconto. Il gigante ricomincia a camminare e raggiunge un paese dove gli alberi, altissimi, hanno



rami che si toccano e s'intrecciano e si abbracciano tra loro, illuminati dall'oro dei raggi del sole. Ma sanno anche chiudersi, come ombrelli, quando comincia a piovere.

Giulio dopo questa parte del suo racconto comincia a guardarmi per vedere come ho reagito. Poi mi chiede: "come fanno gli altri bambini che vengono da te a credere che io abbia visto un gigante?". Gli rispondo di pensare insieme con tanta forza. I compagni di Giulio gli chiedono di far loro vedere quello che ha raccontato: il gigante, il prato, la città, gli alberi... Allora Giulio improvvisamente ha uno scatto di gioia: prende cartoni, carta, colori, fogli grandi e piccoli, forbici, colla e cominciamo a costruire un sole con il cartoncino. Parlo del giallo che il sole emana e che illumina e Giulio mi fa notare che è il colore dei capelli del suo fratellino!

Poi ritaglia delle fettucce di cartoncino verde dicendomi che sono come quelle che la mamma prepara a casa e che ora, con quel colore, assomigliano ai rami degli alberi che il gigante ha visto nel paese. Incolliamo le fettucce-rami e abbassiamo la sua lampada da tavolo per far sentire il calore, come fossero i raggi del sole!

Ma come far sentire l'acqua della pioggia? Prendiamo un bicchiere d'acqua che poi si potrà spruzzare un poco sulle mani dei compagni di scuola, per far loro sentire che sta piovendo.

Questi ultimi aspetti evidenziano l'importanza, spesso decisiva, che hanno i sensi sulla sensibilità del bambino e sulla capacità di stimolarne l'immaginazione. Così, nella favola del gigante buono compare il freddo o il caldo, ma anche

l'olfatto: il profumo di un cibo, il profumo di un materiale come il legno, di quello che brucia in un camino, quello dell'erba, delle foglie (rosmarino, alloro), il profumo legato ad un sapore che è diverso da un altro;

il tatto: il ruvido di una parte, di un pezzo di legno, di una coperta, liscio come un legno limato, o come quello di alcuni oggetti domestici (il cuscino ad esempio);

la vista: i volti dei personaggi, i colori, la città, il fiume;

l'udito: deve saper distinguere le differenze tra forte e piano, rumoroso e spaventoso.

Ovviamente non si è trattato di un solo incontro. Ce ne sono voluti diversi e i bambini più interessati alla fiaba iniziata da Giulio hanno voluto partecipare in seguito, anche se il racconto ha via via subito cambiamenti, stravolgimenti, ripensamenti, ecc. Qualche bambino ha iniziato a raccontare la "sua" fiaba, completamente diversa, con altri personaggi e luoghi e tempi.