

# C'ERO UNA VOLTA...

Progetto di drammatizzazione

**Gruppo “io”**

Giampiero Giorgio Samantha  
Serena

*FilosoFare con i bambini*

## ***PRESENTAZION***

***E***

Il laboratorio **“C’ ero una volta...”**  
propone a gruppi di 10-15 bambini  
di età compresa tra i 3 e i 5 anni  
di intraprendere un’ esperienza di **autoconoscenza**  
attraverso la libera espressione creativa  
nella forma di **drammatizzazione ludica**.  
Per rafforzare l’ esperienza prevede  
**il coinvolgimento diretto anche dei genitori.**

***Durata totale:***

***1h30***

**SPECIFICO  
FILOSOFICO**

- **Il mito di Er**  
Platone, *Republica*, X

- *Homo faber suae fortunae*

Giordano Bruno  
Pico della Mirandola

## **MOTIVAZIONE**

**L' espressione di sé** attraverso forme indirette e inusuali, come la **libera e giocosa drammatizzazione**, stimola nel bambino

l' insorgere della **consapevolezza della propria capacità creativa**

e permette, al bambino la **scoperta della propria identità**.  
Stimolare l' attenzione a queste problematiche è importante per lo sviluppo di **individui autonomi e responsabili** dalla **mentalità aperta e critica**.

- PASSATORE F. et all., *Io ero l' albero (tu il cavallo)* (1972), Firenze: Guaraldi Editore, 1974 (3).

# Facciamo che...

L'attività del laboratorio propone il gioco del “**Facciamo che...**” basato sull'uso del tempo verbale **imperfetto**, non tanto in riferimento al passato, quanto alla sua fantasiosa **funzione ascrivibile**: detta anche ludica, è quella con cui si assegnano i ruoli nei giochi di fantasia, oppure con cui iniziano le favole:

“Facciamo che io **ero** il re...”

Questo gioco, che ben si presta alla drammatizzazione, consente:

- \_ ai bambini di porsi in modo dialettico con la realtà e di riscoprire ed sperimentare, in modo inventivo e fantasioso, le loro potenzialità;
- \_ all'animatore di interagire con i bambini sul loro stesso “campo”.

- PASSATORE F. et al., *Io ero l'albero (tu il cavallo)* Firenze: Guaraldi Editore, 1974;
- BENNI S., *La compagnia dei celestini*, Milano: Feltrinelli Editore, 1994.

# **Il baule dei travestimenti**

Per aiutare i bambini nella **drammatizzazione spontanea**, a **decondizionarsi** e a superare i possibili blocchi dovuti alla situazione sconosciuta, si vuole agire **maieuticamente** sulla loro creatività attraverso la curiosità stimolata dall'invenzione di costumi simbolici a partire dalla reinterpretazione di oggetti quotidiani sotto una luce insolita e inventiva.

- PASSATORE F. et al., *Io ero l'albero (tu il cavallo)* (1972), Firenze: Guaraldi Editore, 1974 (3).
- RODARI GIANNI, *La grammatica della fantasia: introduzione all'arte di inventare*

## ***DESCRIZIONE PARTE 1: Bambini***

# **PRESENTAZIONE**

Al loro ingresso nella stanza i bambini saranno lasciati liberi di “curiosare” tra i numerosi oggetti di uso quotidiano sparsi in giro.

Gli animatori raduneranno poi i bambini in gruppo e inviteranno ognuno di loro a scegliere, tra quelli presenti nella stanza, l’ oggetto che più gli piace.

Scelto l’ oggetto, gli animatori inizieranno il giro di presentazione attraverso la creazione del proprio “personaggio” attraverso la reinvenzione fantastica dell’ oggetto preferito (nel quale ci si riconosce) e che diventerà la sua caratteristica.

# FACCIAMO CHE...

Concluso il giro di presentazioni, gli animatori daranno avvio alla **libera improvvisazione** sui personaggi appena introdotti attraverso il gioco del “Facciamo che...”, con la precauzione di introdurre un personaggio che possa dare una scansione temporale e una cornice al gioco e possa portare ad una conclusione non forzata.

*Ad esempio*, il primo educatore, avendo scelto un oggetto giallo o brillante potrebbe proporre di *FARE CHE LUI ERA IL SOLE E SI ERA APPENA ALZATO*, oppure avendo infilato la testa in uno zainetto verde *FARE CHE ERA UNA BRUCO APPENA TRASFERITOSI NEL SUO BOZZOLO*.

Questa libera improvvisazione drammatica dei bambini, verrà filmata e consegnata ai genitori come materiale *follow up*, col suggerimento di riproporre il gioco anche a casa.



## ***DESCRIZIONE PARTE 2: Adulti***

Al termine dell'attività con i bambini, questi saranno lasciati liberi di giocare tra loro o insieme ai due animatori, presenti però solo in un ruolo passivo.

Gli altri due animatori ripropongono in un'altra stanza la stessa attività proposta ai bambini con i genitori: la loro esperienza diretta, eventualmente seguita da una conversazione, potrà poi da loro essere confrontata col video del laboratorio dei loro bambini distribuito loro alla fine.