

ISTITUTO COMPRENSIVO DI ALZANO LOMBARDO

Scuola dell'infanzia "Rosa Franzi"

Anno scolastico 2017 – 2018

Progetto didattico

PROPP... ANDO!!!

Docente responsabile: Daniela Morosini



"...i libri sono ali che aiutano a volare, i libri sono vele che fanno navigare, i libri sono inviti a straordinari viaggi con mille personaggi..."

(Canzone Zecchino d'oro 2001)

Propp... chi era?

Lo schema di Propp è il risultato dello studio sulle fiabe di magia del linguista e antropologo russo Vladimir Propp. Egli studiò le origini storiche della fiaba e ne trasse una struttura che propose come modello di tutte le narrazioni. Nel suo scritto "Morfologia della fiaba" egli propose questo schema identificando 31 sequenze, note anche come "Carte di Propp", che compongono il racconto. Ogni sequenza rappresenta una situazione tipica nello svolgimento della trama di una fiaba, riferendosi in particolare ai personaggi e ai loro precisi ruoli (ad esempio l'eroe o l'antagonista).

FINALITA' DEL PROGETTO

- Stimolare e sollecitare i bambini ad esperienze educative sul piano cognitivo-affettivo-linguistico e creativo attraverso l'invenzione di storie.
- Aiutare il bambino raccontando ad esprimere il proprio vissuto, le proprie conoscenze e le proprie emozioni ed esternare i propri sentimenti.
- Migliorare il proprio lessico e usare la lingua con funzione immaginativa e fantastica.
- Sviluppare concetti di spazio-tempo per collocare i personaggi nella storia e negli ambienti.
- Scoprire che il libro ha un titolo, una copertina, contiene pagine che narrano racconti ed è scritto da un autore.

DESTINATARI

Bambini di 4 – 5 anni in unico gruppo di 15 elementi.

Periodo: da gennaio a maggio.

MODALITA'

Attraverso le carte di Propp i bimbi saranno invitati a identificare, nelle immagini proposte, il protagonista, l'antagonista, il buono, il cattivo, l'ambiente, le situazioni magiche per creare una storia che nascerà esclusivamente dalla loro fantasia, dove unica guida saranno le immagini osservate delle carte di Propp.

ATTIVITA'

- Osservare immagini.
- Formulare ipotesi e previsioni.
- Associare l'azione alla parola.
- Creare un racconto.
- Colorare le carte.
- Produrre un libro personale

Il matrimonio

Personaggi:

protagonista: principessa Greta

il buono: principe Giulio

il cattivo: Giovanni

il mago: Cirillo

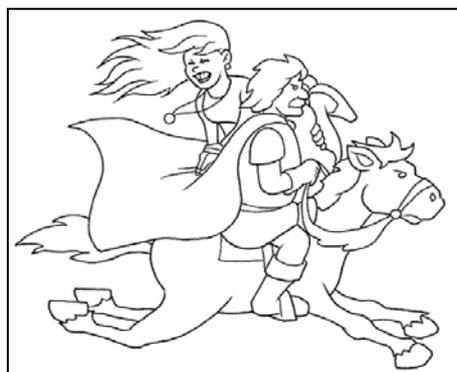
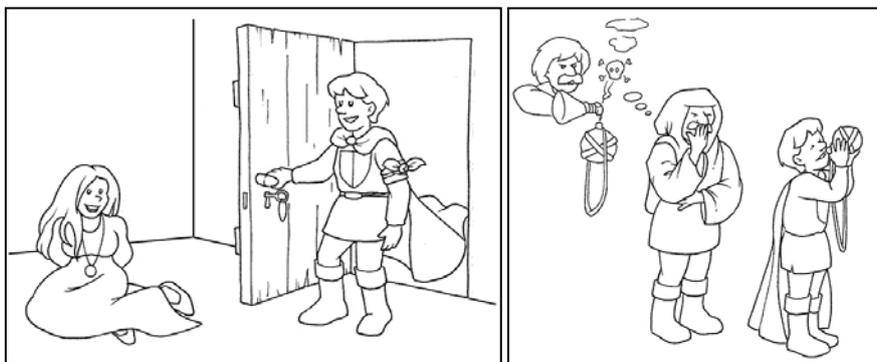
la guardia

La principessa Greta vuole sposare il principe Giulio, ma la guardia del re non vuole e scaccia il principe a bastonate. La guardia imprigiona poi la principessa nella torre del castello. Il principe, molto triste, non sapeva più cosa fare.

Il cattivo Giovanni vuole sposare la principessa e per riuscirci va dal mago Cirillo e si fa preparare una bevanda velenosa da far bere al principe Giulio.

Il povero Giulio beve il veleno e si addormenta ma, quando si risveglia è più forte e ... corre veloce in cima alla torre del castello, apre la porta e libera Greta. La porta in braccio sul suo cavallo bianco e corrono felici lontano, lontano.

Si sono liberati della guardia e del cattivo Giovanni e vanno a vivere felici e contenti in un castello meraviglioso.



L'uomo mascherato

Personaggi:

protagonista: principe Mario

il buono: re Sandro

il cattivo: Leonardo

la principessa: Alessandra

due guardie

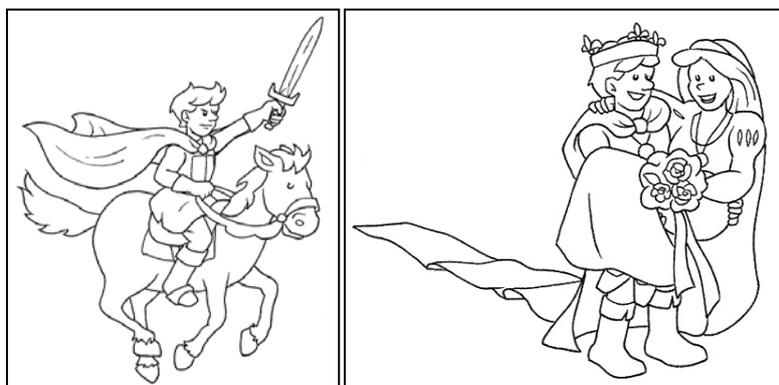
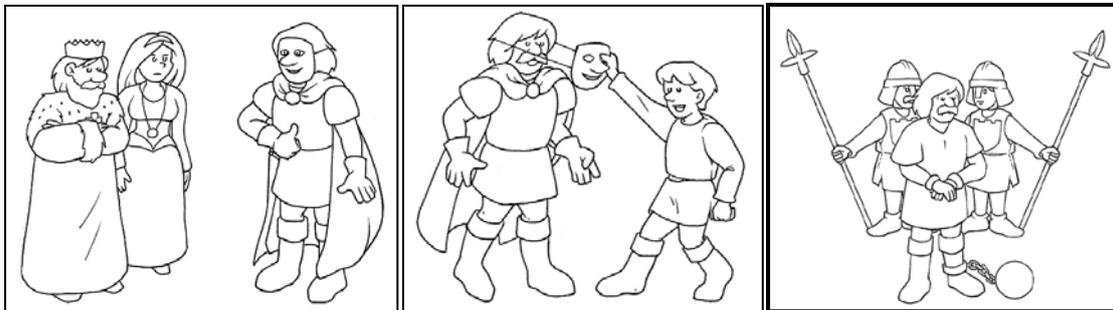
C'era una volta una principessa di nome Alessandra, che viveva in un castello altissimo. Il castello era nascosto nel bosco di Carnì.

Di giorno, Alessandra andava nel bosco a raccogliere fiori e fragole.

Un giorno, mentre era sola, incontrò Leonardo che travestito con la maschera di Mario le chiese di andare con lui a fare un giretto. Incontrarono il papà re Sandro e il cattivo gli chiese di poter sposare la principessa. Il papà disse sì perché non si era accorto che quello era il cattivo Leonardo.

Mentre Leonardo tornava a casa incontro nel bosco Mario che si stupì di vedere una persona con il suo stesso viso, gli toglie la maschera e si accorge che quello è il cattivo Leonardo. Mario lotta con Leonardo e per fortuna arrivano due guardie che difendono e salvano Mario. Le guardie prendono Leonardo, gli mettono le manette e lo portano in prigione.

Mario, a cavallo di Tommy, corre verso il castello e racconta tutto quello che è accaduto a re Sandro. Porta un mazzo di fiori alla sua principessa e felice la prende in braccio.



Il cattivo e il mago

Personaggi:

il buono: principe Leo

il cattivo: Tomas

il re: Eros

Capitan Caviglia

la principessa: Aissa

il mago

Nella cesta dei panni sporchi c'era un piccolo ragno nascosto. Il cattivo Tomas dice al re:- Prendi tu questi panni sporchi -. Il cattivo, furbacchione, sa che nel cesto c'è il ragno velenoso.

- Non li voglio - dice il re - Prendili tu Capitan Caviglia e lavalvi per bene, poi stendili al sole e al vento caldo -.

Il ragno punge Capitan Caviglia che avvelenato muore.

Il re, allora, chiama il mago e gli fa preparare una pozione per far risorgere Capitan Caviglia.

Il mago, mentre torna a casa, incontra il principe Leo che correva forte forte a cavallo, che quasi cadeva perché era tanto stanco ed era stato accecato dal sole. Il mago, molto buono, gli mette una pozione nell'occhio e lo fa ritornare a vedere. Vede una strana cosa: in sogno vede il viso di Capitan Caviglia.

La principessa Aissa vuole delle scarpe e un cavaliere gliele va a prendere sul filo dove sono stesi i panni puliti, gliele porta e lei è felicissima. Le indossa, fa un balletto e poi manda un bacio a Leo, il suo principe.



Il principe Aron

Personaggi:

Il principe: Aron

la principessa: Elisa

il guerriero: Matteo

il cattivo: Adam

il mago: Alessandro

il cavallo: Lucertolino

Nel lontano mare del Brasile il principe Aron passeggiava sulla spiaggia e ad un tratto vide lontano una bella ragazza, la principessa Elisa, e si avvicinò per conoscerla, ma ... il cattivo Adam, che era lì per proteggerla, rincorse il principe e lo cacciò con la spada.

Il principe scappò via a gambe levate. Mentre correva arrivò ad un castello di sabbia con il portone semiaperto. Volle entrare, ma il guerriero Matteo lo fermò e gli disse: - Chi sei e dove credi di andare? Questo è il mio castello e tu non ci entrerai. -

Sguainarono le spade e cominciarono a combattere: il principe vinse ma Matteo pensò di vendicarsi facendo bere al principe una pozione velenosa, chiesta al mago dal cattivo Adam.

Quello, furbo, gli diede da bere una pozione che trasforma la voce nel verso della rana.

Triste, triste il principe non seppe più cosa fare ma sul suo cammino incontrò il mago barbuto Alessandro. Il principe cadde in ginocchio ai suoi piedi e gli chiese di far tornare la sua voce come prima. Il barbuto Alessandro gli regalò una nuova pozione, che avrebbe dovuto portare vicino ad un grande fiume e berla con un po' d'acqua. Al galoppo del suo fido destriero Lucertolino, Aron partì per compiere la sua missione per salvare la sua voce e poi salutare gentilmente ed a bassa voce la principessa, chiederle di potersi innamorare e fare un giro insieme per poi sposarsi.



Il paese di Tirindù

Personaggi:

Protagonista: principe Roccocò

Il buono: principessa

Il cattivo: cavaliere

In un paese lontano viveva il principe Roccocò, era molto ricco.

Possedeva un tesoro di monete e di cose preziose, così potevano vivere bene, comprare da mangiare e giochi per giocare.

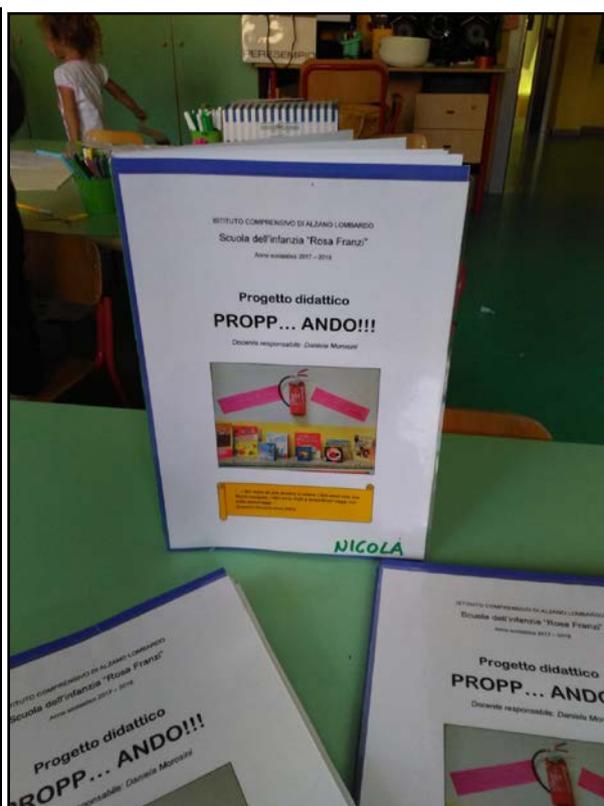
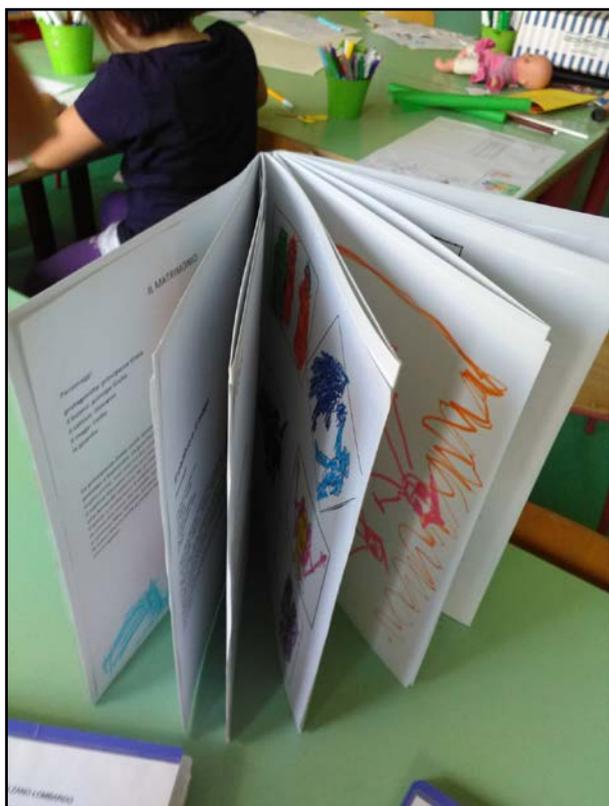
Un giorno incontrò un cavaliere che lo rincorse per rubargli tutto.

La principessa vide da lontano la scena e gridò a tutta voce per salvare il suo principe.

Il cattivo scappò.

La principessa poté riabbracciare Roccocò, che era salvo, e con lui se ne andò sul suo cavallo.





Ecco i nostri libri, scritti e illustrati dai bambini, con all'interno tutte le immagini delle carte di Propp, per inventare, a casa, nuove storie.