

PIRATI, CHE PASSIONE!

Laboratorio di narrazione sul racconto di avventura



Testo di riferimento
**IL VELIERO
DI CAPITANO STRONG**
Autore: D. Romano Mantovani
Pagine: 144

Sull'onda dell'avventura,
alla scoperta dei pirati!

IL LIBRO

Un ragazzino di oggi e un pirata del passato si incontrano in un tempo impossibile, ma del tutto reale. Uno vuole salvare il mare dall'inquinamento, l'altro è a caccia di un tesoro, che forse non esiste. Tutto per colpa di un messaggio in bottiglia, affidato al mare. Intrighi e colpi di scena, indizi e paure si intrecciano in uno spazio, in cui i due si sfidano. A bordo di una nave pirata, il passato raggiunge il presente, sino alle nostre coste. Chi la spunterà? Chi scioglierà gli enigmi che si nascondono in un vecchio libro di avventure? Un modo avvincente, fantastico e originale per parlare di temi importanti, l'importanza della salvaguardia ambientale tra tutti.

PER PARLARE DI:

- I pirati e il loro mondo
- La salvaguardia ambientale: un valore di ieri, come di oggi
- L'importanza della lettura per i più piccoli

CLASSE DI RIFERIMENTO

Bambini di classe 4° e 5°.

COME LAVORARE SUL TESTO

In questo libro si intrecciano due racconti, uno ambientato nel passato e uno nel presente. In sostanza, è un libro dedicato al *Tempo*, forse il tema più complesso, che attraversa la nostra esistenza. Un tema che può stimolare il pensiero degli alunni, dai nove anni in su. Tutto sta nell'introdurre i *fondamenti del Tempo* tramite aspetti narrativi e fantastici, che possono consentire ai ragazzi di spaziare in ogni epoca. Non si tratta della semplice indagine storica, in cui il presente ricostruisce il passato. Al contrario, è il passato che bussa alle nostre porte, interagendo con il presente. L'animazione che qui si propone, punta sulla narrazione avventurosa e sul gioco, ma vuole anche stimolare gli allievi a riflettere sul *Senso del Tempo*.

PROPOSTA DI LABORATORIO

Premessa

“Ruolo primario assume il leggere per soddisfare il piacere estetico dell’incontro con il testo letterario e il gusto intellettuale della ricerca di risposte a domande di senso” (Dalle Indicazioni per il Curricolo per il primo ciclo d’istruzione).

In questo contesto si vuole affrontare:

- la rilevanza della figura dei pirati nella letteratura per ragazzi e la loro collocazione tra lecito e illecito;
- l’appartenenza della narrativa piratesca al mondo dell’avventura e del possibile;
- nello specifico di questo libro, il senso del tempo e della capacità umana di percorrerlo con la mente.

Obiettivo generale

- Stimolare il gusto del narrare, attraverso giochi e lettura animata.

Obiettivi specifici

Riconoscere:

- il linguaggio dei pirati e il loro codice di comportamento;
- il libro usato non solo come strumento di lettura, ma come interfaccia tra gioco, creatività, drammatizzazione;
- il senso del tempo narrato e della sua possibilità di spaziare in libertà.

Descrizione sintetica delle attività

L’insegnante può svolgerle in autonomia, oppure avvalersi della presenza dell’autore, che svilupperebbe alcune proposte, servendosi di materiale realizzato personalmente. Anche la lettura animata di alcune parti del testo potrà essere svolta dall’autore, con l’ausilio di una propria strumentazione multimediale.

1. Lavorare sui “due libri paralleli” (passato e presente) attraverso un gioco di squadra.
2. Elaborare un gioco da tavolo.
3. Drammatizzare alcuni brani del libro.
4. Partire dalla fine del libro, per proseguire con la narrazione in un nuovo viaggio nel tempo.
5. Improvvisare oralmente un diverso finale sfruttando la velocità dell’invenzione.

Le attività nel dettaglio

1. Dopo la lettura del libro, suddividere la classe in due gruppi. Ogni gruppo deve averne a disposizione qualche copia, per poter rispondere alle domande della scheda predisposta. Le due squadre risponderanno rispettivamente: a) sui capitoli ambientati nel passato, b) sui capitoli ambientati nel presente. Va elaborata una scheda per gruppo, con domande aperte. Gli alunni avranno un tempo fisso per rispondere. Al termine si leggeranno le risposte e si assegnerà un punto per ogni risposta esatta. Vince la squadra che totalizza più punti.

2. Su un foglio grande a quadretti da un centimetro, sarà disegnato un percorso sul quale incollare delle carte numerate e disegnate dai bambini, con temi riguardanti il libro (il mondo dei pirati, il mare...). Come per il gioco dell'oca, ogni tanto saranno introdotte delle caselle con un premio o una penitenza riferite alle regole della pirateria. Ad esempio: *"Hai le armi sporche, retrocedi di 2 caselle; hai lavato con cura la tua biancheria, allora puoi tirare due volte i dadi..."* (Ecco quelle tratte da Wikipedia).

Le regole che la ciurma doveva rispettare erano poche ma molto dure. Tra queste:

- *Ognuno ha il diritto di voto, a provviste fresche e alla razione di liquore*
- *Nessuno deve giocare a carte o a dadi per denaro*
- *I lumini delle candele devono essere spenti alle otto*
- *Tenere sempre le proprie armi pronte e pulite*
- *Ognuno deve lavare la propria biancheria*
- *Donne e fanciulle non possono salire a bordo*
- *Chi diserta in battaglia viene punito con la morte o con l'abbandono in mare aperto.*

3. Scelti alcuni passi salienti del libro, proporre agli alunni di drammatizzarli con l'ausilio di semplici materiali per tratteggiare i personaggi (bandana, benda, uncini...). Sarà data enfasi all'importanza dell'uso di un linguaggio specifico e tecnico usato dai pirati (*"Calate le scialuppe", "Corpo di mille balene", "Datelo in pasto agli squali"...*).

Come aspetto propedeutico si possono visionare alcuni spezzoni di film di grande successo sui pirati.

4. Questo è un lavoro di gruppo. Proporre agli alunni di proseguire nella narrazione, partendo dalla fine del libro. Si otterranno alcune scene che saranno poi illustrate. Ad esempio: *"Trascorso del tempo, Samuele trova un messaggio in bottiglia nel quale Capitano Strong, ormai tornato nel suo tempo, chiede aiuto perché si trova nei guai. Il ragazzo decide così di partire per mare raggiungendo il capitano nel passato: cosa porterà con sé? Chi troverà? Che avventure dovrà affrontare?"*.

5. Un'attività solo apparentemente analoga alla precedente, ma che ha la finalità di stimolare il piacere di inventare oralmente a ruota libera, è la seguente. Dopo aver riletto la parte conclusiva che riguarda il ritrovamento dei dobloni, proporre agli alunni un diverso input narrativo: *"Il capitano non trova dobloni veri, ma quelli di cioccolato precedentemente sistemati. Cosa fa Strong? Si infuria? Si rassegna? Va dal padre di Samuele per chiedergli di riscrivere rapidamente il finale?"*.

INCONTRO CON L'AUTORE

L'autore è disponibile a effettuare incontri con insegnanti e alunni. Tali incontri dalla durata di circa un'ora e mezza ciascuno per ogni gruppo coinvolto, permetteranno di approfondire sia le tematiche che le attività proposte.

L'autore concorderà con gli insegnanti coinvolti nel progetto le modalità e i tempi di verifica sulla riuscita del medesimo, considerando le esigenze che gli stessi avranno manifestato.

Per contatti e informazioni:

formazione@grupporaffaello.it

Tel. 071 7498573/536