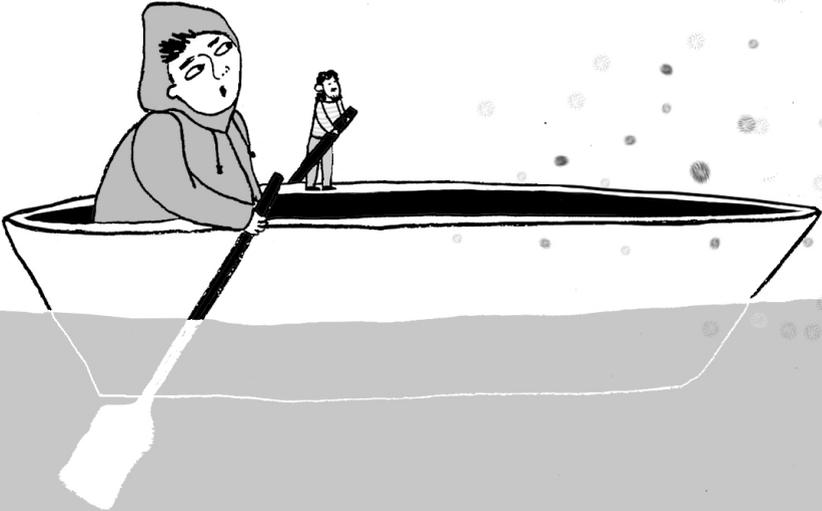


Il soffio della fantasia
contro-guida per il docente

*...per fare un pezzo
di strada con*

**Le avventure
di Pantagruelle**

di
Maristella Bellosta



Indice

<i>Istruzioni per l'uso</i>	5
1. Scorpacciata di parole: parole-sbadiglio, scioglilingua, non parole	13
2. Tra i due litiganti	16
3. Facciamo che lui era proprio schifoso?	17
4. Ops, non l'ho fatto apposta	17
5. La coerenza della pernacchia	18
6. Disegniamo un suono?	18
7. La giostra delle ipotesi fantastiche	19
8. Parole alla griglia	19
9. Toccare (quasi) il cielo con un dito	20
10. Una scuola da film horror?	20
11. Il ricettario fantastico: salsa di noia & C.	21
12. Ahi ahì, se la wii non ce l'hai	21
13. Ti mando in bestia!	22
14. Grandine come confetti	22
15. Salta alla casella successiva	23
16. Abbiamo due orecchie e una sola bocca	23
17. Rovesciamo il mondo (e inventiamo il nientedì)	23
18. Ma che cavolo stai facendo?	24
19. La domanda da un miliardo di euro	25
20. Lo cerco su Amazon	25
21. Fritto misto di emoticon (con contorno di omonimi)	26
22. Un'altra scorpacciata di parole	27
23. Come un salmone	28
24. Tutto fa brodo	28
25. Il dessert: frittelle di parole	28
<i>Siamo alla frutta</i>	30



*Non so bene che cosa sia il soffio della fantasia.
Non è una guida del docente né un quaderno
per lo studente.*

*Non è un eserciziario: semmai, un ricettario.
Non contiene prove di verifica e non ha validità
scientifica.*

*Non serve per la valutazione né va messo nella
programmazione.*

*Non contiene griglie, ma grigliate (e soprattutto
molte scorpacciate).*

*Non contiene indicatori né descrittori, ma chiede
a tutti di essere inventori.*

*Non serve per il recupero né per il consolidamento
(e di sicuro nemmeno per il potenziamento).*

*Non accerta gli apprendimenti, ma suggerisce
strani esperimenti.*

*Non pretende correlazioni esatte, anzi, insiste
sulle richieste matte.*

*Non presenta obiettivi prefissati, ma soltanto
alcuni giochi insensati.*

*Non prepara studenti formattati, ma sogna
ragazzini interessati.*

*Non si occupa di metacognizione né di disturbi
dell'attenzione.*

*Trascura abilità e competenze. Insomma, non
serve a niente!*

Istruzioni per l'uso

Una scuola viva e nuova può essere solo una scuola per 'creatori'.

Gianni Rodari, *Grammatica della fantasia*

Le riflessioni che seguono nascono in gran parte dagli incontri con i ragazzini delle scuole dove sono stata invitata a parlare di un libro che ho scopiazzato dal grande scrittore francese Rabelais.

L'opera originale, *Gargantua e Pantagruete*, è ritenuta fondamentale nella letteratura di genere comico: oggi la nostra sensibilità è molto cambiata rispetto all'epoca di Rabelais, quindi ho dovuto riscrivere in modo libertario il testo cinquecentesco, scorciando, centrifugando, ritagliando, assemblando, attualizzando. Durante la riscrittura ho sempre mirato alla fedeltà, ma l'adulterio è stato spesso una necessità: ho praticato l'arte del tradimento onesto, insomma ...

In realtà Rabelais subisce qui una sorta di pena per contrappasso: lui, che ci invita a rovesciare il mondo, forse sorriderrebbe, spero con indulgenza, leggendo un libro che ha una relazione a volte sovversiva con l'originale. Penso comunque che concorderebbe sul fine di questa riscrittura: il divertimento. Del resto, Rabelais stesso scrive che "ridere è proprio dell'uomo".

Dicevo prima che queste riflessioni nascono soprattutto dai dialoghi intrecciati con i miei giovanissimi interlocutori: non è affatto paradossale che questa parte non scritta del romanzo sia molto importante, e magari anche più importante del romanzo stesso.

Per spiegare quest'affermazione racconto alcuni episodi di questo spassoso percorso esperienziale.

Già nel primo capitolo del romanzo emerge, in una paginetta, un linguaggio assurdo, non comunicativo, tramato di frasi fatte e di modi di dire, sorprendentemente dissociato (e, sottolineo, fedelissimo all'originale): all'inizio di ogni incontro, sempre, ho letto "a freddo" queste righe.

La reazione dei ragazzi, ogni volta, è stata di incredulità stupefatta. A quel punto spiegavo che non diciamo mai niente di davvero "nostro" quando usiamo le frasi fatte, formate da parole già pensate da altri: le ho chiamate parole-sbadiglio, perché le utilizziamo quando siamo annoiati e non abbiamo voglia di pensare. Per esempio, è una parola-sbadiglio quel "Niente!" che i bambini e i ragazzi dicono per non rispondere a qualche nostra domanda ritenuta inopportuna ("Che cosa hai fatto a scuola oggi?", "Hai la faccia arrabbiata: che cos'hai?", ...). Una importante precisazione: alla domanda su quello che i giovanissimi rispondono nelle situazioni appena esposte, la risposta "Niente!" è sempre emersa dagli stessi interlocutori, senza esitazioni e senza eccezioni.

Subito dopo chiedevo ai ragazzi di pensare a qualche esempio di parole-sbadiglio che a loro capita spesso di ascoltare: ne è uscito un campionario esilarante e ampiamente argomentato, tale da far stramazze noi adulti, soprattutto quando giochiamo nel ruolo di genitori e insegnanti (per esempio, l'improbabile "domani" cui i genitori rimandano senza mantenere la promessa, l'ipocrita "andiamo a far due passi" che di-

venta uno shopping interminabile, le famigerate interrogative retoriche d'aula "sto parlando al muro?", "questa è una classe o un mercato?"). Da qui, poi, nascevano sempre varie riflessioni sull'importanza dell'uso appropriato della parola, che può accarezzare o graffiare, scivolare via o incidere in profondità.

Insomma, le parole sono come i mattoncini di Lego: da solo, il mattoncino ha magari un bel colore, ma non suggerisce granché. Se gli elementi vengono assemblati, invece, ne può uscire un animale, una casetta semplice, oppure, se ci si impegna di più, un'astronave, un robot, perfino una piccola città. Così accade con le parole: ci si può giocare per divertimento, oppure ci si può giocare seriamente, per dire qualcosa di importante.

In questo romanzetto scopiazzato da Rabelais l'uso delle parole è aperto a tutte le possibilità: c'è la parola inutile e senza senso, quella seria, ma anche il linguaggio del silenzio e delle parole congelate. Non sempre, infatti, le parole sono adeguate alla realtà, non sempre servono a rendere i nostri sogni o la crudezza di alcuni fatti.

Nelle pagine di questo fascicolo le annotazioni più articolate riguardano proprio le parole, perché gli incontri nelle scuole hanno generato tante riflessioni su questo argomento.

Aggiungo un altro esempio tratto dai confronti con i giovanissimi interlocutori.

Nel romanzo si raccontano spesso le azioni insensate di strani personaggi: Pantagruelle, viaggiando, visita infatti Paesi fantastici dove avvengono bizzarrie e assurdità. In ogni incontro ho chiesto ai ragazzi di pensare a qualche azione attuale priva di senso: insomma, ho usato, sotto sotto, il vecchio metodo maieutico, che suscita il desiderio di scoprire. Su questa tema i miei giovanissimi interlocutori hanno fatto davve-

ro i fuochi d'artificio attraverso osservazioni tratte dalla loro esperienza: sono passati dagli esempi goliardici (che superano perfino l'originale rabelaisiano!) ai più seri. E così, ridendo, i ragazzini hanno detto le loro verità sul mondo d'oggi, che guardano con schietta curiosità: abbiamo parlato dell'amicizia, degli affetti, della scuola, delle regole che obbligano e di quelle che permettono, della libertà, della famiglia e di tanto altro.

Alla fine questo libretto è diventato, con grande sorpresa dei ragazzi (ma anche mia), la cassaforte in cui i loro pensieri erano racchiusi: dovevo pur saperlo, perché questa è la magia di ogni libro.

Rendo omaggio a Gianni Rodari che aveva previsto le conseguenze di una didattica centrata molto sulla misurazione e poco sull'immaginazione e aveva criticato una scuola dove si ride troppo poco: credo che la scuola, per suscitare coinvolgimento e desiderio di conoscenza, debba lasciare spazio ai momenti ludici, che si declinano anche, sia chiaro, attraverso la fatica.

Il piacere della fatica può passare certamente attraverso l'incongruenza umoristica e comica, che sovverte le nostre aspettative e accende la nostra mente, inducendola allo sforzo piacevole di coniugare elementi tra loro contraddittori. Insomma, il gioco del pensiero ha bisogno dello scherzo, del riso. E ricordiamoci che il contesto dell'umorismo e della comicità è il gruppo, la collettività: davvero dunque la risata è anche educativa. L'umorismo e il comico generano il pensiero anticonformista, creativo, proprio perché l'incongruenza sorprende sempre e sempre fa pensare.

Altri debiti ho contratto con Rodari: come lui suggerisce, durante gli incontri ho spesso mescolato ai personaggi del-

la storia di Pantagruete i nomi dei ragazzi con cui parlavo, dei luoghi che conoscevano, delle esperienze scolastiche che stavano facendo. In questo modo scattava, nei giovanissimi dialoganti, un meccanismo di identificazione che destava il piacere per il volo dell'immaginazione, del tutto gratuito ed escluso dall'ingranaggio valutativo..

Anche l'infrazione di alcuni tabù (un esempio: in un contesto scolastico non si parla delle funzioni fisiologiche, ma Rabelais ne parla, eccome!) ha permesso ai bambini molte risate liberatorie: dopo la prima sorpresa, esaurita la gara tra "chi la spara più grossa", il clima diventa ludico nel senso più alto del termine: dal comico si passa al serio.

A proposito del comico: l'inserimento di un personaggio fuori dalla norma come un gigante fa emergere, nello stridìo con la realtà, gli aspetti ridicoli e stralunati del nostro mondo quotidiano, più ancora di quello romanzesco.

Ne ho fatto cenno nelle pagine di questo fascicolo: per esempio, le avventure che nel romanzo ho chiuso (perché questo si aspettano i lettori), durante gli incontri le ho riaperte, mostrando nuovi temi fantastici e burleschi, che pure spesso coincidevano con l'attualità.

Un solo esempio.

Nel capitolo 7 non viene esplicitato l'uso che re Calandrino fa dei suoi dieci minuti di "invisibilità". Alla domanda "Che cosa può fare un re balordo come lui, quando crede di non essere visto?", si è aperto sempre un dibattito che talvolta è sconfinato addirittura nel rapporto tra potere e popolo.

Ogni capitolo (che quasi sempre è "storia a sé") si presta a essere trattato come il cassetto di una cassetiera: lo si apre, si estrae qualcosa, si colma lo spazio con qualcosa d'altro oppure lo si riempie ancora di più. In una scuola ho incontrato una maestra che da alcune vicende narrate ha tratto dei que-

siti di matematica, utilizzando gli elenchi dei cibi divorati da Pantagruete.

Insomma, queste pagine non sono una “guida per l’insegnante”: ritengo avvilente per un educatore farsi dettare le linee del suo operato. La grande qualità di un docente-educatore è proprio la fantasia, che nessuno può valutare quantitativamente. In una scuola che pretende di misurare tutto, l’immaginazione è rivoluzionaria perché non è soggetta a misurabilità: il docente sa bene quanto sia importante l’atto creativo nella relazione con gli alunni.

Per questo motivo il fascicolo rivendica il sottotitolo di “contro-guida”. Nelle tradizionali “risorse per l’insegnante” sono presenti sempre le schede per le verifiche (già fotocopiable e con numero predefinito di righe puntinate: vere sbarre alla libertà immaginativa!), le simulazioni delle prove Invalsi, e perfino le soluzioni degli esercizi proposti nel libro (un insulto alla professionalità del docente). Qui, invece, sono soltanto raccontate alcune esperienze che mi è piaciuto condividere.

Conseguenza: queste pagine del fascicoletto non costituiscono, per gli alunni, lo spunto per un progetto-incubo che valuti la cosiddetta comprensione del testo, spesso assassinata dalle proposte didattiche di qualche Jack lo Squartatore, che lo fa a pezzi, poi lo affetta col bisturi, lo ripulisce dei suoi organi interni che lo facevano magicamente funzionare, e infine lo invia, così sgretolato, a un laboratorio per ulteriori analisi: qui il testo verrà messo sotto formaldeide in tanti vasetti. È evidente che a questo punto le pagine non possono più dialogare con il lettore, dato che è impossibile parlare con un morto.

Al contrario, in questo fascicolo, lo ripeto, non ci sono domande didatticamente finalizzate a misurare “il livello di com-

preensione del testo”. È assurdo che il piacere della lettura, attraverso i trattamenti di vivisezione nascosti in molti test, diventi un tormentoso obbligo per l’alunno: il desiderio di leggere si spegne e subentra la noia. L’addio ai libri rischia di essere precoce e definitivo.

Le osservazioni contenute nelle pagine seguenti hanno l’ambizione di essere una lettura curiosa e a volte bizzarra per i colleghi che insegnano nella primaria. Sono annotazioni volutamente disordinate, non organizzate per paragrafi titolati all’interno dei capitoli, quantitativamente non omogenee (a volte c’è solo un breve cenno, altre volte gli spunti sono più articolati) così come non omogenee sono state le reazioni dei ragazzini di fronte a questo testo. Inoltre queste pagine si prestano a esperimenti di vario genere: dialoghi, dibattiti, scrittura ... ma anche, felicemente, niente. Mi sono limitata a scattare metaforicamente qualche foto degli incontri, approfittando dell’abbondante materiale fantastico scaturito dai ragazzi. Sono sicura che la postura immaginativa che fa parte integrante del bagaglio dei docenti, incrementata dalla fantasia dei bambini, troverà espressioni più divertenti e più interessanti di quelle che ho qui abbozzato. Quindi, colleghi insegnanti, leggerete a modo vostro queste annotazioni: anche come un possibile strumento per stimolare la creatività dei vostri alunni. Altrimenti, cestinatele senza pietà! Togliere è spesso la soluzione migliore, no?

In ogni caso, non ho alcuna pretesa di essere presa sul serio. Non avrei ammiccato a un grande comico come Rabelais, se non sentissi da sempre un’attrazione irresistibile per gli scivoloni (veri e metaforici) che ci fanno ridere.

Un’altra osservazione. Leggere e scrivere coincidono sempre con il vivere un’altra vita. Con *Le avventure di Pantagruelle* ho vissute addirittura due altre vite: quella del momen-

to creativo, cioè della stesura, e quella degli incontri con i ragazzi. Non so quale delle due vite sia stata più divertente e insieme mi abbia invitata a più profonde riflessioni.

Un ultimo e importante avviso al navigante che si avventura in questa contro-guida: sono sempre state utilissime le illustrazioni. Aiutano a entrare nel testo (e a immaginare le dimensioni di Pantagruele), suscitano spesso un desiderio di imitazione (non raramente qualche bambino ha ri-disegnato una scena a modo suo), fanno ridere molto (Clark Nerd seduto sul wc ha ottenuto consensi universali), sollecitano domande e risposte. Insomma, la parte illustrata è una indispensabile alleata dell'insegnante: non è solo un/una collega di sostegno, ma, tante volte, ha il ruolo di docente curricolare. Chiara Tronchin ha lavorato alle tavole con grande passione, cogliendo fino in fondo lo spirito irriverente e dissacrante dell'opera.

Buon gioco!

1. Scorpacciata di parole: parole-sbadiglio, scioglilingua, non parole

La presentazione dell'infanzia di Pantagruete è svolta attraverso descrizioni realistiche mescolate a modi di dire e a scioglilingua. L'effetto è da una parte il divertimento del lettore, dall'altra lo stordimento con giochi di parole assurdi. In sintesi, ci troviamo di fronte a una scorpacciata di parole del tutto prive di un filo conduttore.

Con i ragazzi abbiamo dialogato press'a poco così.

Spesso noi parliamo attraverso modi di dire molto comuni (esempi dal capitolo: “prendere la palla al balzo”, “cadere dalla padella nella brace”, ...) perché non vogliamo fare lo sforzo di pensare: insomma, quando c'è una bella frase fatta, comoda comoda, la usiamo e non faticiamo per pensare ad altre parole. Preferiamo che la nostra testa vada in vacanza!

Leggiamo le pagine 8-9: mescolati ad azioni reali (“mi rotolavo nel fango”, “mi sporcavo la faccia”, ...), sono presenti luoghi comuni come quelli sopra scritti e vari scioglilingua, che non hanno nessun senso nel discorso: l'autore vuole prendere in giro i discorsi che spesso sono fatti d'aria. Riassumendo: ai ragazzini piace pensare in modo eccentrico e festoso al linguaggio. Questa scoperta li incuriosisce molto.

Incominciamo dai luoghi comuni.

Ho chiamato “parole-sbadiglio” queste espressioni : come noi sbadigliamo quando ci annoiamo, così ogni tanto pronunciamo parole che non abbiamo avuto voglia di pensare bene. Insomma, in un certo senso il linguaggio resta sospeso e noi spegniamo il cervello. Questo nella realtà accade soprattutto agli adulti, perché i bambini e i ragazzi cercano ancora di definire le cose, le persone, le azioni: per esempio, a nessun

bambino viene in mente di dire che “la palla è rotonda”, mentre in tv i commentatori sportivi usano spesso questa frase. E gli adulti spesso “camminano con i piedi di piombo”, anche mentre “camminano sulle uova”!

I luoghi comuni sono dunque una forma della nostra pigrizia mentale. A questo punto possiamo rilanciare la domanda, chiedendo ai ragazzini qualche esempio di frase fatta. Ho scoperto che ne conoscono più di quanto sospettassi.

Con i luoghi comuni si possono inventare storie divertenti: per esempio, “arrampicarsi sugli specchi” ha indotto una classe a raccontare la storia di un bambino che, guardandosi in una parete di una sala rivestita di specchi, voleva toccarne il soffitto. Come fare? Alcune soluzioni proposte sono state: bisogna mettersi dei guanti adesivi (qualche compagno razionale ha obiettato che non avrebbero retto il peso del corpo), oppure usare delle ventose (come gli sturalavandini) attaccati a mani e piedi, o ancora legarsi come cintura dei palloncini pieni di elio e salire fino al soffitto (soluzione risultata vincente).

Sull’espressione “Non ci sono più le mezze stagioni” i ragazzi hanno immaginato sé stessi nel momento del passaggio improvviso e sorprendente, avvenuto in una sola notte, dalla necessità di un abbigliamento invernale (con sciarpa, berretto, guanti e giacche-piumino) a uno estivo (costume da bagno).

Ne ho tratta questa impressione: se si “svegliano” i luoghi comuni e li si rende il materiale di una storia, i ragazzi acquisiscono uno sguardo ironico sulle frasi fatte e imparano il valore delle parole.

Sempre sullo stesso argomento, ho chiesto: “Quante parole inutili ascoltiamo e diciamo ogni giorno?” Dai ragazzini ho ascoltato alcuni esempi: il diffusissimo “Domani!” (detto dai genitori quando non sono capaci di dire di no al figlio/alla figlia oppure non hanno voglia di fare qualcosa con lui/lei:

“Domani andiamo a prendere un gelato”, “Domani compriamo le figurine”, ecc. E il domani non arriva mai), il toccante e verissimo “Quando sei triste e qualcuno ti dice di non essere triste” (il bambino ha pur diritto alla malinconia ...), il bugiardissimo “Usciamo a fare due passi” (e poi si passa l'intero pomeriggio a fare shopping con un adulto), e tanto altro.

Passiamo agli scioglilingua.

Qui si sono fatte alcune gare: vince chi riesce a ripetere più volte senza errori uno scioglilingua (anche tra quelli tratti dal capitolo: ma sarebbe meglio incominciare dai più semplici, come “tigre contro tigre”, “a quest'ora il questore in questura non c'è”). Lo scopo è il divertimento, ma tutti i docenti sanno che gli scioglilingua sono utili anche come esercizio per migliorare alcuni problemi di dislessia (e qualche disturbo del linguaggio).

E infine arriviamo al terzo momento di gioco.

Si può prendere lo spunto dai giochi di parole che nascono dagli errori di ripetizione degli scioglilingua (“*trigre* contro *trighe*” è un classico!) per chiedere ai bambini di formare delle non parole: *rosco*, *fruso*, *vusce*, *chere*, ... Poi se ne mettono insieme tre e si chiede di ripeterle velocemente. L'esercizio serve anche per migliorare i problemi già enunciati poco sopra. Qualche ragazzino estroso ne ha tratto l'incipit di una storia, mixando parole e non parole, queste ultime usate come sostantivo o anche come verbo (ricordo un esempio: le non parole erano *rosco*, *vusce*, *scrina*, *gnatto*): “C'era una volta un rosco che vusceva sempre. La scrina gli diceva di gnattare, ma lui non gnattava mai.” Le interpretazioni (sempre in regime di libera cooperazione!) di questi incipit demenziali sono esilaranti...

Può anche essere divertente giocare in gruppo con le non parole. Un capo inventa tre non parole, poi chiede ai com-

pagni di dar loro un significato e di scriverlo su un foglio. Alla fine, si leggono i significati e si vota il più convincente. Per esempio: *ontro*, *strima*, *vasci*. Magari *ontro* a qualcuno fa venire in mente un animale (e occorre dire se è un pesce, un uccello, un mammifero, ecc), oppure una persona antipatica, o qualcosa d'altro. *Strima* può essere una ragazza studiosa, o una ragazza che non studia, o qualcosa d'altro. *Vasci* potrebbe essere un tipo di formaggio, o il nome di un personaggio dei fumetti, o qualcosa d'altro.

Qualcuno obietterà che un esperimento così delirante può essere proposto solo da chi non ha mai messo piede in una classe di alunni che a fatica comprendono le più comuni parole italiane: mi spiace, devo contraddirlo. Possono bastare quarant'anni di esperienza d'aula?

2. Tra i due litiganti...

In questo capitolo sono raccontati due litigi, quello tra il pollivendolo e l'omino affamato e quello tra quest'ultimo e Pantagruele. In una scuola questo capitolo è stato scelto per un dialogo teatrale molto vivace, recitato con una perfetta dizione. Di qui l'idea di proporre una riflessione dialogata tra due compagni: "Scegliete uno dei due litigi e provate a esprimerlo a modo vostro, cambiando i reciproci insulti tra i personaggi (senza mai superare il livello dell'educazione e del buon gusto!)." Il processo di immedesimazione funziona sempre perfettamente. Bastano già solo due litiganti e ci si diverte tutti. Poi parte la corsa al litigio e i ragazzi si scoprono performanti eccellenti. Tiriamo le fila dell'esperimento: l'estenuante scuola del controllo è sconfitta dalla leggerezza dell'imprevedibilità.

3. Facciamo che lui era proprio schifoso?

Abbiamo provato a cambiare la descrizione di Tokei, aumentandone gli aspetti di sporcizia personale e di trascuratezza degli abiti. Insomma, la richiesta, decisamente anomala nel contesto scolastico, è la descrizione di un personaggio del tutto disgustoso. Si può suggerire di usare tutti i cinque sensi per migliorare la descrizione ... ma, soprattutto, di usare il nostro supermotore: la fantasia.

4. Ops, non l'ho fatto apposta...

Esiti davvero spassosi sono nati da questa richiesta: "Nel capitolo sono presentati due problemi causati dalle dimensioni gigantesche di Pantagruelle. Provate a immaginarne un altro." Alcune idee dei ragazzi sono state geniali!

Immedesimarsi in un gigante, direbbero alcuni insigni pedagogisti, aiuta ad accettare la diversità. A me è sembrato che aiutasse soprattutto a sbrigliare la fantasia: e la fantasia è ciò che ci rende unici, appunto tutti "diversi", perché ognuno di noi accende il suo supermotore fantastico a seconda della sua straordinaria originalità (generata anche dalle esperienze differenti che ogni persona affronta). Dunque, può darsi che abbiano ragione i pedagogisti, ma la scoperta di essere, ciascuno, diverso dagli altri mi pare che cancelli subito l'idea di una normalità sempre omologata e mai divergente.

5. La coerenza della pernacchia

Su questo capitolo non si deve dire proprio niente: così non si buttano le parole ... al vento!

L'ordine è stato accolto sempre con curiosità, ma non è mai stato eseguito. Anzi, ne esce di solito

un divertente spaccato sul piacere della lettura senza obblighi.

In realtà, da questo capitolo sono nate discussioni animatissime sulle tante parole inutili che si dicono e sulle tante azioni inutili (quindi piene d'aria), che si fanno. Rimando alla premessa meno seria per qualche esempio.

L'unico esercizio obbligato, alla fine della lettura del capitolo, è sempre stato un rumoroso concerto di pernacchie: un coerente saluto all'Isola del Vento (e un omaggio a quel birbante di un Rabelais!).

6. Disegniamo un suono?

È stato molto spassoso giocare con le onomatopee: nel capitolo ce n'è una, che coincide con l'urlo impaurito di Pantagruèle. Si può chiedere ai ragazzi di disegnare questo suono: qualcuno ha disegnato una bomba, altri hanno tratteggiato un incendio, altri un nuvolone nero, ... Naturalmente si può giocare anche con altre onomatopee, che i bambini conoscono benissimo, essendo generalmente grandi lettori di fumetti.

Aggiungo un'idea spesso realizzata con un ottimo successo: "Disegna un animale fantastico, completamente inventato da te." Bisogna prima preparare il materiale grafico, s'intende. I risultati sono stati spesso degni di un premio ad hoc...

7. La giostra delle ipotesi fantastiche

Abbiamo discusso su questa ipotesi fantastica: “Se tu avessi un minuto di invisibilità (un minuto sicuro, però, e non finto come quello dei sudditi di Calandrino), che cosa faresti?” Qualcuno ha risposto con sviluppi liberatori decisamente goliardici, altri sono saliti sulla giostra della fantasia più seria, immaginando perfino di trovarsi a disarmare malintenzionati o terroristi. Il ventaglio delle risposte è stato sorprendente e ha rivelato ai ragazzini che davvero ciascuno di noi, grazie alla fantasia, è preziosamente unico!

E poi è stato molto interessante immedesimarsi anche nel balordo re Calandrino: qui rimando alla premessa seria.

8. Parole alla griglia

Abbiamo chiamato questo gioco “le parole alla griglia”: come le salsicce, il pesce, le verdure si contraggono durante la cottura, altrettanto accade durante questo gioco, dove le frasi si rattrappiscono in parole. Come la grigliata vera produce cibi gustosi, così la grigliata di frasi produce parole stuzzicanti. Abbiamo insomma provato a giocare anche noi con le parole come hanno fatto i consiglieri del regno di Kalòs per il nome di Gargantuà. Ecco un esempio completo, poi un paio di suggerimenti, e infine ... buon proseguimento!

Come sei brutto! → **Cosebrù!**

Perché mi urli addosso? →

Quanto mi scocci! →

Naturalmente ogni ragazzo può anche usare il suo nome e cognome per giocare con le parole. Non mi sottraggo allo scherzo: **Maristella Bellosta** può diventare **Rilla Besta!**

9. Toccare (quasi) il cielo con un dito...

Gargantuà è diventato un gigante in una maniera davvero incredibile. Ho chiesto ai ragazzi di provare a immaginare la sua sorpresa durante questa crescita che si è compiuta in pochissimi giorni: “Ognuno pensi di essere Gargantuà in pieno e improvviso sviluppo in altezza e descriva questo strano fenomeno.” Qui può essere importante scrivere questa storia di trasformazione, magari anche a piccolissimi gruppi.

10. Una scuola da film horror?

Piccì è un “maestro molto saggio”, secondo Clark Nerd. La domanda è quasi d’obbligo: “Siete d’accordo con Clark oppure la vostra idea di ‘maestro molto saggio’ è diversa?”. Ci sono ragazzini che tirano un respiro di sollievo pensando a una scuola senza l’asfissiante controllo della maestra o del maestro, mentre altri sembrano apprezzare la relazione docente/allievo. La maggior parte dei ragazzi, comunque, si è mostrata spiazzata dall’ipotesi prospettata (e ancora più spiazzata si è mostrata quando ho spiegato che in qualche parte del mondo questo in parte già avviene).

11. Il ricettario fantastico: salsa di noia & C.

Ho provato a sottolineare un punto del capitolo e a domandare: “Clark Nerd non è capace di annoiarsi perché, dice, non glielo hanno mai insegnato. La noia è qualcosa che si può imparare come la storia e la geografia? Che cosa è, per voi, la noia?”

Il campionario delle risposte è stato molto variegato. Per rompere il ghiaccio (la domanda è impegnativa) abbiamo fatto ricorso a un ricettario fantastico: come sono fatti gli spaghetti con salsa di noia? Quali ingredienti si aggiungono per fare una pizza noiosa? Qual è il cibo che contiene meno noia? Quale ne contiene di più? Quali sono gli ingredienti di un minestrone noioso? Esiste un gelato noioso? Preparate un intero menu davvero noioso!

Dal ricettario fantastico noioso sono nate riflessioni importanti: la noia dipende dal punto di vista di ciascuno, da ciò che ci si aspetta in certi momenti, dalla sazietà (che non è solo fisiologica, ma anche psicologica). Un bambino settenne ha detto: “Se ho fame, nessun cibo è noioso!”. Non male, come inizio di una discussione sul desiderio (non solo di mangiare, ovviamente).

12. Ahi ahì, se la wii non ce l'hai...

Nella scuola supertecnologica di Basura non si fa educazione motoria né si praticano sport, se non attraverso i videogiochi. È interessante ascoltare come i ragazzi giudicano questo genere di scuola, e soprattutto le motivazioni dei loro pareri. A quasi tutti i bambini questa virtuale educazione motoria piace un sacco...

13. Ti mando in bestia!

Abbiamo utilizzato qualche modo di dire riguardante gli animali e abbiamo fatto qualche esempio in cui gli esseri umani si trasformano in bestie subito dopo aver detto o ascoltato queste espressioni (per esempio: “Dormivi come un ghiro!”, “Sono arrabbiato come una iena!”, ...)

Per procedere siamo partiti da un’espressione riferita dai ragazzi (“avere la memoria di un elefante”, “essere lento come una lumaca”, ...), poi abbiamo composto una situazione e inventato due o più personaggi. Infine, i ragazzi hanno descritto l’effetto. In due casi la proposta è diventata, incredibilmente su richiesta dei ragazzi, l’oggetto di un lavoro scritto da svolgere in classe.

14. Grandine come confetti

Qui si sfrena la fantasia. Abbiamo immaginato di essere nel Paese delle parole congelate. Innanzitutto, quali sensazioni fisiche e psicologiche provoca la strana grandinata dal basso di parole-confetto?

Poi abbiamo pensato al colore da attribuire ad alcune parole scelte a caso (per esempio: *guerra, strada, amicizia, fame, trillo, tuono, odio, ...*). Si può provare anche con i numeri: a quale colore si abbinerebbe il 3, per esempio? Perché la parola “pace”, è qui rappresentata con i colori dell’arcobaleno? Anche le lettere hanno un loro colore: Rimbaud lo sapeva bene...

E infine una domanda a sorpresa: perché certe parole si congelano, anche nella nostra vita quotidiana? Su quest’ultima domanda ho preferito sempre lasciare un po’ di silenzio: un silenzio che non ho mai sentito freddo, devo sottolineare.

15 . Salta alla casella successiva

Se proprio si vuole approfondire il tema del litigio, si potrebbe proporre un dialogo come nel secondo capitolo, attribuendo a due ragazzi il ruolo rispettivamente del focacciaro e di Gargantuà: il processo di immedesimazione funzionerebbe, ma è una ripetizione di quanto è già stato svolto.

16. Abbiamo due orecchie e una sola bocca...

Il capitolo è stato all'origine di molti dibattiti. In particolare è stata sottolineata l'importanza delle tre regole della scuola 'Fai quel che vuoi'. Tokei sembra soprattutto colpito dalla necessità di imparare ad ascoltare. Gianni gli dice che "ascoltare è molto più difficile che parlare". Davanti alla domanda "Siete d'accordo con Gianni o incerti come Tokei?", i ragazzi si aprono a molte riflessioni sul valore dell'ascolto reciproco, sulle punizioni meritate e su quelle non meritate (in entrambi i casi, per mancanza di un ascolto corrisposto), e su molto altro.

Il capitolo si presta anche a riflessioni sul rapporto tra libertà e regole: in una quarta primaria mi sono trovata a raccontare la favoletta kantiana della colomba, e ne sono nate osservazioni a geysers.

17. Rovesciamo il mondo (e inventiamo il nientedì)

Ho proposto ai ragazzi di fare gli stessi giochi proposti da Gianni ai suoi alunni. Per esempio, descrivere una persona,

un animale o un oggetto in un mondo alla rovescia (gli zaini portano a scuola i ragazzi, le seggiole o le poltrone si siedono sulle persone, ...). Oppure migliorare il corpo umano, spiegando sempre ogni scelta compiuta. Oppure modificare i colori della natura, immaginando l'effetto di un paesaggio con la neve non bianca o l'erba non più verde. Oppure pensare a un telefonino che scatti, per dispetto!, solo selfie. Un anarchico in erba, in una terza primaria, ha immaginato una scuola rovesciata (sia architettonicamente sia istituzionalmente); nella stessa classe un giovanissimo poeta ha rovesciato il cielo per sostituire le strade.

Infine: per concludere la giornata di scuola in allegria, basta chiedere ai ragazzi: "Immaginate di avere anche voi un niente-dì di scuola alla settimana..."

18. Ma che cavolo stai facendo?

Gli abitanti del Paese delle azioni inutili fanno e dicono soltanto stupidaggini. Si può riflettere un po' sulle sciocchezze che spesso si dicono - e si fanno - e descriverne alcune.

Ecco alcuni esempi di azioni inutili tratti dagli incontri con classi di terza e quarta primaria: rimandare una cosa che si deve fare comunque, chattare continuamente (per inciso, la maestra stava chattando compulsivamente mentre noi parlavamo), provare a fare la cacca quando non scappa, arrabbiarsi senza un motivo, fumare, comprare solo cose firmate, spre-care l'acqua, andare a scuola Per la cronaca: la coppa del mondo di questo campionato è stata vinta da un ragazzino novenne che ha sparato un esempio non elegante, certo rude, ma anche finissimo per comicità e intelligenza. Non posso proprio trascriverlo ...

19. La domanda da un miliardo di euro

Questo dibattito richiede tempo. La domanda di partenza è difficilissima: “Per voi, dov’è la felicità?”

Per vincere la perplessità iniziale abbiamo lavorato dapprima sugli ingredienti della felicità, immaginando un concorso gastronomico per pasticceri. Ogni ragazzino scriveva la sua lista degli ingredienti per una “torta della felicità”. Cito alla rinfusa: non fare mai i compiti, giocare con la playstation, passare la ricreazione in giardino e non in classe, volersi bene, andare a dormire tardi, avere un fratello/una sorella, ... Alla fine, i bambini si sono scoperti dei grandi filosofi. Anche l’elenco delle paure (che per opposizione emerge sempre in simili dialoghi plurimi) aiuta molto a capire quali sono gli ostacoli nel cammino della ricerca della felicità. Perché questo è il risultato più alto: la scoperta che la felicità non è un dono, ma una conquista: un bambino lo capisce al volo.

20. Lo cerco su Amazon...

Quando si chiede ai bambini di inventare un oggetto inutile, si scopre che nel loro mondo fantastico c’è la forchetta senza denti, la scarpa senza suola, la tazza senza il fondo, il quaderno senza le pagine, ... Ogni oggetto inutile ha una sua strampalata utilità (per esempio, le scarpa senza suola “servono per camminare sull’erba a piedi nudi anche se ci si deve vestire eleganti” - e le calze saranno adeguate, si pensa ...). Provare per credere!

21. Fritto misto di emoticon (con contorno di omonimi)

Il linguaggio incomprensibile del robot potrebbe essere paragonato ad una sorta di gergo specialistico, ma mi sembra un po' presto parlarne con i bambini della scuola primaria.

In una classe quinta mi è capitato, per qualche casuale slittamento da un argomento all'altro, di parlare del linguaggio verbale e non verbale, e, compreso in quest'ultimo, degli emoticon, che qualcuno considera dei moderni geroglifici. Ne è uscito un dibattito (del tutto decentrato dal tema di partenza, ma divagare è spesso piacevole) dal quale è emersa una comune constatazione: comunicare uno stato d'animo con parole appropriate è faticoso e per questo gli emoji si sono diffusi tanto. Abbiamo provato a sostituire qualche emoticon con frasi, aggettivi, verbi, ... E alla fine abbiamo concluso che la scorciatoia espressiva delle faccine è comoda, ma è una forma di pigrizia mentale (proprio come l'uso dei luoghi comuni). La maestra ha proposto ai ragazzi qualche emoticon, chiedendo loro di scrivere una storia in cui il protagonista era rappresentato attraverso le faccine.

Forse (se si vuole incuriosire un po' i bambini sui giochi di parole, come avviene in questo capitolo, dove si parla di "porte" e "finestre" diverse da quelle di una casa) si potrebbe ragionare sugli omonimi e costruire frasi che si adattino ai singoli diversi significati delle parole uguali. Si potrebbe ricorrere agli omonimi perfetti (*vite, fiera, riso, ...*) oppure agli omonimi che hanno due generi (*caccia, capitale, moto, ...*) oppure agli omonimi imperfetti, con pronuncia diversa delle vocali (*pesca, venti, botte, ...*). Ma, come sempre, può anche essere opportuno non aggiungere niente alla lettura e cestinare tutti questi suggerimenti.

22. Un'altra scorpacciata di parole

Il capitolo si presta a una scorpacciata di parole-in-gioco. Partiamo dal modo di parlare del matto Ottam e leggiamo al contrario un po' di parole: per esempio, *libro* diventa *orbil*. La parola *orbil* non ha alcun senso, ma può avere un bel suono, a seconda dell'accento. Scriviamo dunque anche noi qualche parola al contrario e formiamo con queste una breve frase, seguendo l'esempio di "Ossets et iis". Ci divertiremo a scoprire gli strani suoni di alcune parole lette a rovescio, nella frase senza senso. Le parole possono essere divise a piacere e si possono anche aggiungere i segni di punteggiatura. Per esempio, *sono stufo* può diventare una domanda: *ofu, tso onos?, ho fame* può trasformarsi in un'esclamazione: *emaf, oh!*

Dopo aver fatto questo lavoro proprio da matti, si può proporre qualche gioco su alcune parole speciali, come i palindromi. Per sorprendere i ragazzini forse è meglio incominciare dalle parole che possono essere lette al contrario senza cambiare significato: per esempio, *Anna, otto, ingegni, radar, osso, inni, ...* Poi si può passare alle parole che, lette al contrario, ne producono un'altra che ha un senso, sia pur diverso dalla prima parola: *ossa/asso, ore/ero, ...*

Faccio alcuni esempi che di solito incuriosiscono anche i bambini del primo anno della primaria: distinguiamo i palindromi dei due tipi nelle seguenti parole: Etna, anilina, oro, oca, esse, afa. Gli esempi sono tanti!

23. Come un salmone...

Il dibattito qui è impegnativo: le riflessioni più importanti sono emerse nelle classi quinte. Che cosa vuol dire Pantagruelle quando afferma che per trovare la felicità bisogna andare controcorrente? Con i ragazzi ormai alle soglie della preadolescenza abbiamo discusso di originalità, perfino di talento, di autorità, di autorevolezza e di autoritarismo, di ribellismo e di singolarità, di regole e di libertà. In una classe si è parlato anche di diritti e di doveri e pure di Costituzione...

24. Tutto fa brodo

In alcune classi è stato divertente aggiungere altri proverbi e modi di dire sul cibo, legati anche al luogo geografico in cui mi trovavo. Nelle famiglie italiane queste espressioni sono evidentemente diffusissime, data la mole di esempi che sono piovuti. Interessante è l'apporto di modi di dire usati in Paesi lontani dal nostro.

25. Il dessert: frittelle di parole

Innanzitutto il giovanissimo lettore si scontra con il fatto che il narratore e l'autore non sono la stessa persona; i più grandi si divertono anche a pensare che chi ha scritto il libro prende in giro anche sé stesso/a, dato che Albaresi era proprio un asino, non certo un nerd e neppure un geniaccio. E chissà, magari anche lui/lei potrebbe scrivere qualcosa ... È successo!

Questo ultimo capitolo permette una scorpacciata finale di giochi di parole. Sul libro di Ersilia Zamponi *I draghi locopei*

(Einaudi, 2007) si trovano molti suggerimenti in proposito: qualcuno l'ho desunto da lì (come alcuni precedenti).

Incominciamo con l'anagramma, quel procedimento anarchico che consiste nel cambiare l'ordine delle lettere di una parola per ottenere parole diverse (*teatro/attore, strategia/sigarette,...*)

Il cognome Albaresi è l'anagramma di Rabelais, l'autore del libro da cui è stata tratta questa storia.

Anche Rabelais, tanti secoli fa, aveva pubblicato il suo libro con un anagramma (François Rabelais era diventato Alcofribas Nasier). Altri scrittori hanno firmato così le loro opere: per esempio, nel Settecento l'autore di commedie Carlo Goldoni pubblicava con il nome di Calindo Grolo.

I ragazzi possono provare a fare l'anagramma di qualche nome o cognome dei compagni. *Marta Rossi* può diventare *Tarma Sorsi*, *Pietro* diventa *Poteri* o *Perito*, *Claudio* diventa *Acidulo*, ...

Qualcuno ha anagrammato i nomi di qualche supereroe o di alcuni personaggi del Pokemon.

È divertente anche anagrammare i nomi di città. Per incominciare, si può chiedere di indovinare quale città italiana si nasconde sotto queste parole anagrammate: *gambero, faggio, sonnifero, vagone, manzo, alpino, sapore, spia, cervelli* ...

Cambiando gioco, ma restando sempre negli scherzi lessicali, si può esplorare le possibilità combinatorie della lingua utilizzando lo scarto, cioè togliendo a una parola una lettera (o più lettere) o una sillaba (o più sillabe), all'inizio o a metà o alla fine, per ottenere una parola di significato diverso. Per esempio, partendo da qualche parola a caso del libro: *folletto=folle* o *etto* o *letto*, *veleno=vele*; *spiaggia=spia*; *mondo=modo*; *regno=re* oppure *no*; *rotolavo=rotola* oppure *lavo* oppure *rovo*, *padella=palla*; *stalla=sta* oppure *alla*

oppure *sala; parte=arte...* Le scoperte che nascono dai giochi di scarto divertono sempre i ragazzini.

Oppure, sempre iniziando nel modo preferito (da una parola del libro o da qualsiasi altra), si può giocare anche col cambio: cioè si può cambiare una lettera di una parola (iniziale, media o finale) per ottenere un'altra parola con diverso significato: *neve/nove/nave/deve; bello/bullo/ballo; porto/porta/porco/morto/posto*, ecc. Ne escono cascate di parole! E succede perfino che s'impari qualche parola nuova ...

Siamo alla frutta...

Lo sappiamo: nessuna conclusione è possibile quando si percorre un cammino di lettura, sia individuale che comune: ogni volta, si re-inizia. Altre esplorazioni del romanzo permetteranno di approfondire spunti importanti, ma qui tralasciati perché non ho avuto l'occasione di approfondirli negli incontri: per esempio, il tema del viaggio, che è il filo conduttore delle avventure di Pantagruete ed è metafora dell'esperienza conoscitiva.

Proprio perché questa non è una guida per l'insegnante, ulteriori suggerimenti suonerebbero come stonati e incoerenti: le vere "risorse del docente" stanno nella sua passione e nella sua competenza, non in un fascicolo di accompagnamento alla lettura.

Questo è il link del breve video di presentazione del libretto (realizzato da Aurora Scuderi sulle tavole di Chiara Tronchin): è molto utile per introdurre il romanzo. Se siete arrivati fin qui a leggere queste pagine, consideratelo il premio per la vostra pazienza. È davvero divertente!

<https://vimeo.com/258232961>