

MARINA IN STAZIONE

La storia ha inizio in una stazione ferroviaria, un luogo pubblico molto frequentato.

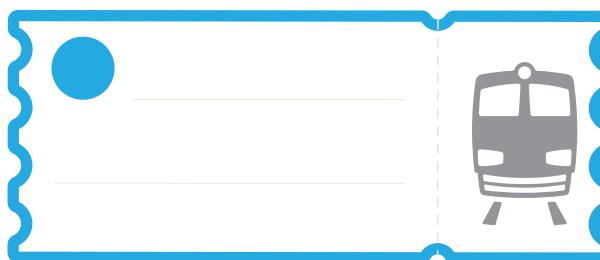
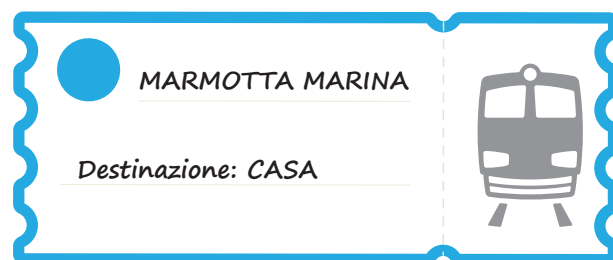
Racconta di viaggiatori carichi di bagagli che, la vigilia di Natale, camminano uno dietro l'altro per raggiungere il binario giusto e salire su un treno che li porterà a casa. Ma il treno non partirà e la protagonista della nostra storia, la marmotta Marina, rischia di passare un brutto Natale. A risolvere la situazione ci penserà Babbo Natale...

1 Dopo la lettura, proponiamo ai bambini di drammatizzare la storia.

Innanzitutto prepariamo il biglietto di viaggio di Marina (v. **cartamodello n. 1**) e alcuni elementi per far impersonare ai bambini gli animali della storia, come ad esempio delle maschere (v. **cartamodello n. 2**).

Quindi invitiamo il gruppo di bambini-animati a mimare una fila che si muove lentamente.

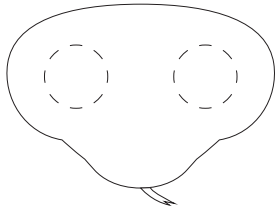
CARTAMODELLO n. 1



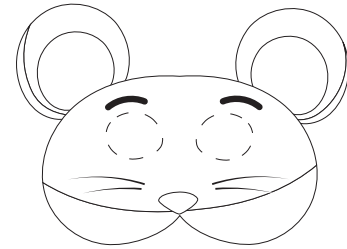
Storie per giocare

CARTAMODELLO n. 2

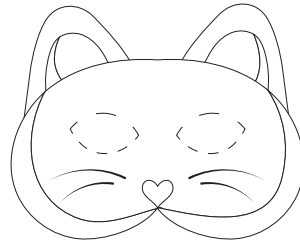
MASCHERA BISCIA



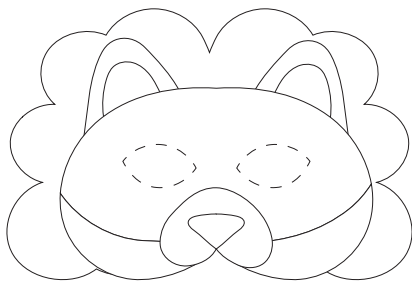
MASCHERA TOPO



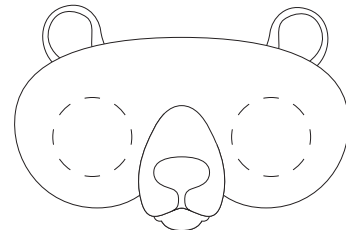
MASCHERA GATTO



MASCHERA LEONE



MASCHERA MARMOTTA



Poi coinvolgiamo altri bambini a simulare un trenino (fatto da noi capotreno e altri bambini dietro disposti in fila) che si ferma in varie stazioni in cui “scenderanno” e “saliranno” dei passeggeri (altri bambini).

Diamo noi voce “all’altoparlante” che informa del blocco dei treni (prepariamo un cono di carta da mettere davanti alla bocca per imitare il suono dell’altoparlante).

The logo features a stylized green letter 'S' with a smiling face, two red rooster-like heads on its sides, and a small red bird-like figure at the bottom. The text 'Storie per giocare' is written in a blue, rounded font to the right of the 'S'.

Storie per giocare

Proseguiamo nella drammatizzazione della storia assegnando le parti di Marina e di Babbo Natale e semplificando i dialoghi in base all'età dei bambini.

2 La storia si presta anche per attività di educazione civica, in particolare sull'uso delle parole di cortesia e sul rispetto della fila.

Ricorriamo ai giochi di ruolo, come ad esempio "Venditore" e "Compratore". Allestiamo una bancarella e facciamo dialogare i bambini invitandoli a usare diverse formule di saluto (Buongiorno, Buon pomeriggio, Salve, ecc.) e quelle di cortesia (Per favore, mi scusi, grazie, prego, ecc.).

Inizialmente facciamo giocare due bambini alla volta, poi facciamo aggiungere man mano altri "compratori" per educare al rispetto del proprio turno o della fila.

3 Proponiamo giochi con la voce. Consegniamo a ogni bambino un cono di carta da mettere davanti alla bocca, quindi suggeriamo delle frasi da ripetere e diamo indicazioni di velocità ("Siete stanchi, pronunciate le parole molto lentamente", "Andate di fretta, parlate velocemente" ...), e indicazioni sul tono ("Usate un vocione", "Pronunciate sibilando la S come se foste un serpente" ...).

Storie per giocare

4 A partire dalle emozioni provate dalla marmotta Marina (tristezza quando il suo treno è stato cancellato, felicità quando Babbo Natale le ha offerto un passaggio sulla sua slitta), avviamo una conversazione per far condividere con i bambini i loro momenti tristi e raccontare cosa li ha fatti passare.

Quindi consegniamo a ciascuno il **cartamodello n. 3** e chiediamo di disegnare sotto le relative espressioni della marmotta Marina cosa li rende tristi e cosa li rende felici.

CARTAMODELLO n. 3

SONO TRISTE QUANDO...



SONO FELICE QUANDO...

