Nina uccellina



Kit didattico per le scuole

In questo fascicolo troverete i suggerimenti per alcune attività che potrete realizzare con i vostri bimbi in preparazione e/o dopo la visione dello spettacolo

Ogni attività può essere adattata all'età dei bambini e arricchita dagli insegnanti con ulteriori spunti

Teatro delle Temperie
C.F. 91270200370 - P.I. 02678121209
via Mezzaluna, 13/3
40056 Valsamoggia
loc. Crespellano (BO)
www.teatrodelletemperie.com
info@teatrodelletemperie.com
051.963037 - 335.1647842

Nota introduttiva



Nina uccellina è uno spettacolo pensato per proporre ai bambini uno spunto di riflessione sulla diversità culturale. Durante il suo viaggio, la protagonista incontra casualmente alcuni personaggi molto diversi da lei, scopre luoghi e modi di vivere distanti tra loro e molto differenti dai suoi, ma soprattutto sperimenta quanto il confronto con tutte queste differenze porti ricchezza e possibilità inattese. Con una storia semplice quanto profonda e un linguaggio fruibile anche da bambini ancora piccoli, lo spettacolo intende stimolare la curiosità verso le differenze e far comprendere ai giovani spettatori tutto il potenziale che risiede nell'incontro tra persone anche molto diverse tra loro.



Sta arrivando l'autunno e lo stormo di Nina si prepara a migrare verso i caldi paesi dell'Africa. Ma l'uccellina testarda, che si trova alle prese con la sua prima migrazione, non ne vuole proprio sapere di abbandonare il suo nido. I suoi compagni partono per l'Africa senza di lei, ma ben presto il freddo e il gelo costringono anche l'uccellina a mettersi in viaggio alla ricerca di caldo e cibo. Purtroppo Nina non conosce la strada per il sud e intraprendendo il viaggio sbaglia direzione iniziando così un percorso che le cambierà per sempre il modo di vedere le cose. Uno spaventapasseri, un lupo vegetariano, una fenicottera rosa, una giraffa egoista e un vecchio e saggio serpente le insegneranno che la diversità è un grande valore e che in ogni parte del mondo è possibile incontrare amici capaci di farti stare bene come a casa tua.

Lo spettacolo si avvale di linguaggi misti che si intersecano in un fluire armonioso tra l'uso di puppets e teatro d'attore. Il pubblico viene coinvolto anche direttamente nella rappresentazione in alcuni momenti di interazione diretta durante i quali i bambini vengono invitati a salire sul palco e dialogare direttamente con i personaggi in scena.

Attività #1 - prima dello spettacolo

Leggi in classe il libro illustrato di cui ti forniremo una copia omaggio: raccontare la storia ai bambini può aiutarli a fruire meglio la visione dello spettacolo.



Attività #2 - dopo lo spettacolo

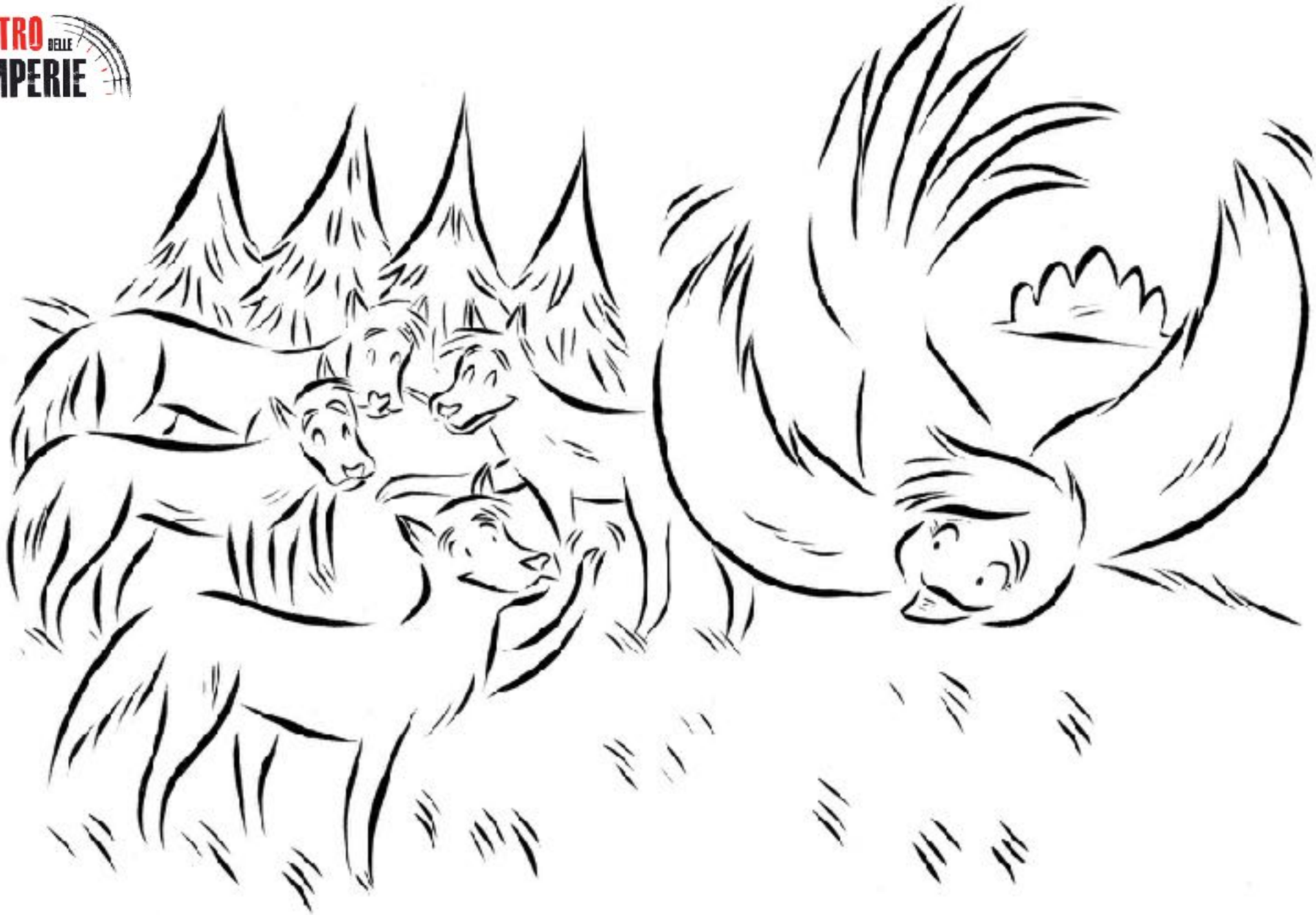
Di seguito varie scene da colorare ispirate ai personaggi e momenti dello spettacolo.

I disegni potrebbero essere poi abbinati ad un testo scritto collettivamente dalla classe su cosa succede a Nina e a tutti i suoi amici durante il viaggio di ritorno.

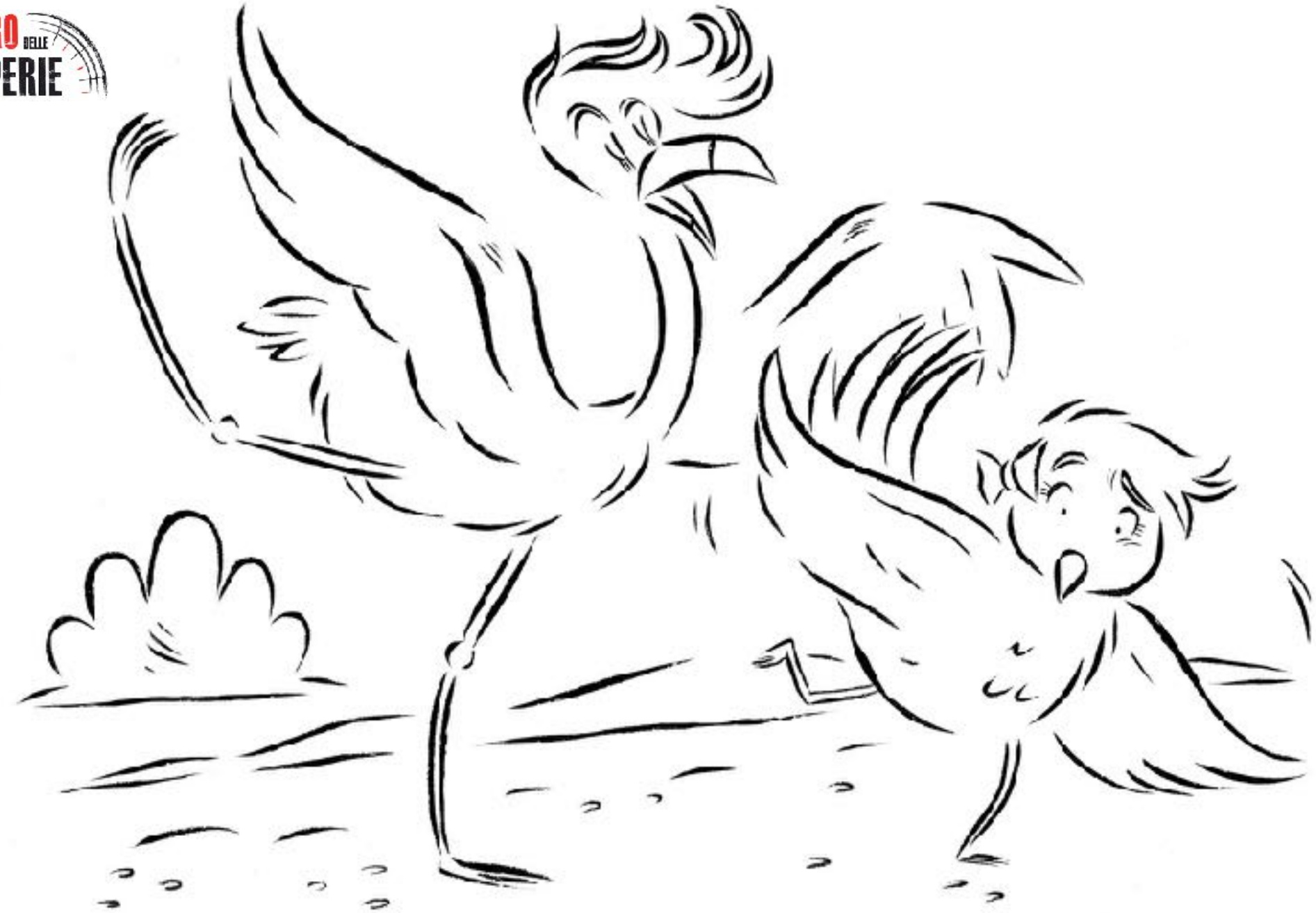
TEATRO BELLE TEMPERIE



TEATRO BELLE TEMPERIE



TEATRO BELLE TEMPERIE





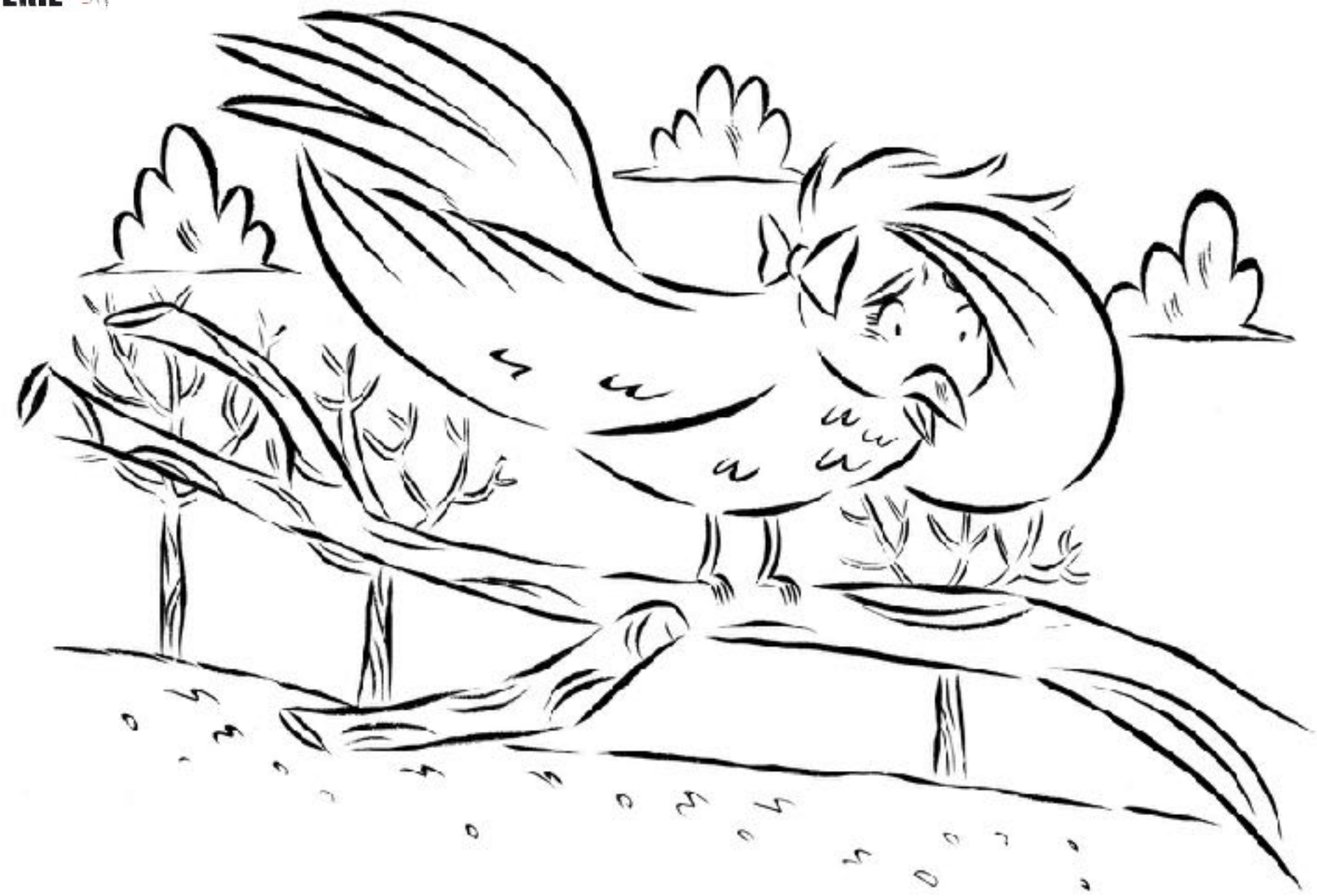
TEATRO BELLE TEMPERIE



TEATRO BELLE TEMPERIE



TEATRO BELLE TEMPERIE



Attività #3 - dopo lo spettacolo

Aiuta i tuoi alunni a ripercorrere il viaggio intrapreso da Nina, poi ritagliate e incollate in ogni zona geografica gli animali incontrati dalla protagonista.













Attività #4 - prima e dopo lo spettacolo

Fai scoprire ai tuoi bambini, alcuni giochi tradizionali di diversi paesi del mondo. Segnate poi su un planisfero da quale paese provengono i giochi che avete sperimentato. Qui di seguito trovi qualche esempio che puoi integrare a tuo piacimento.

KAMESHI NE MPUKU (Congo)

Tutti i bambini meno due (il gatto e il topo) si dispongono lungo quattro righe parallele distanti un paio di passi una dall'altra. I bambini stanno su queste righe uno accanto all'altro, con le braccia tenute larghe all'altezza delle spalle. Al "Via!" il gatto deve cercare di acchiappare il topo, che scappa tra le file. Quando il conduttore grida "Mpuke ekali!" tutti i giocatori disposti lungo le righe si girano a sinistra, cambiando così direzione alle file (che passano da orizzontali a verticali) e costringendo il gatto e il topo a cambiare anche loro direzione. Nessuno dei due può infatti attraversare una fila, ma solo correre tra una fila e l'altra. Se il gatto riesce a catturare il topo entro un minuto, vince lui, mentre in caso contrario vince il suo avversario.

CHEETAL E CHEETAH (India)

I giocatori si dividono in due squadre di egual numero di bambini: quella dei cheetal (cervi) e quella dei cheetah (leopardi). I giocatori di ogni squadra si dispongono su due righe parallele. A sei metri di distanza da ogni riga si delimita la " casa" di entrambe le squadre con dei cerchi. Il capogioco stabilisce quali sono i "cheetal" e quali sono i "cheetah" e li fa disporre sulle righe in modo che i bambini dei due gruppi si voltino la schiena. Sistemandosi ad una delle estremità tra le file, grida: "Chee..." e dopo un po' di suspense termina con " tal" o con "tah". Nel primo caso i cervi devono correre verso la loro casa ed i leopardi si voltano verso di loro e li inseguono, cercando di acchiapparli, per portarli nella propria "casa". Nel secondo caso avviene il contrario.

I DRAGHI (Cina)

I bambini costituiscono due file legati l'uno all'altro (tenendosi alla vita o con le mani sulle spalle). Il primo di ogni fila forma la testa del <> e l'ultimo la coda. Si segna una linea di partenza ed una di arrivo (tane). Quando il capogioco grida: "Testa", i due draghi si avviano e proseguono in linea retta. Ad un tratto il capogioco ordina: "Coda". Il primo di ognuna delle due file si volta allora di scatto e correndo si dirige verso l'ultimo, portandosi dietro tutti i compagni che formano il corpo del drago e che devono cercare di non spezzarlo. Gli ultimi della fila cercheranno di non lasciarsi prendere.

VENDITORE DI UOVA (Nicaragua, Perù)

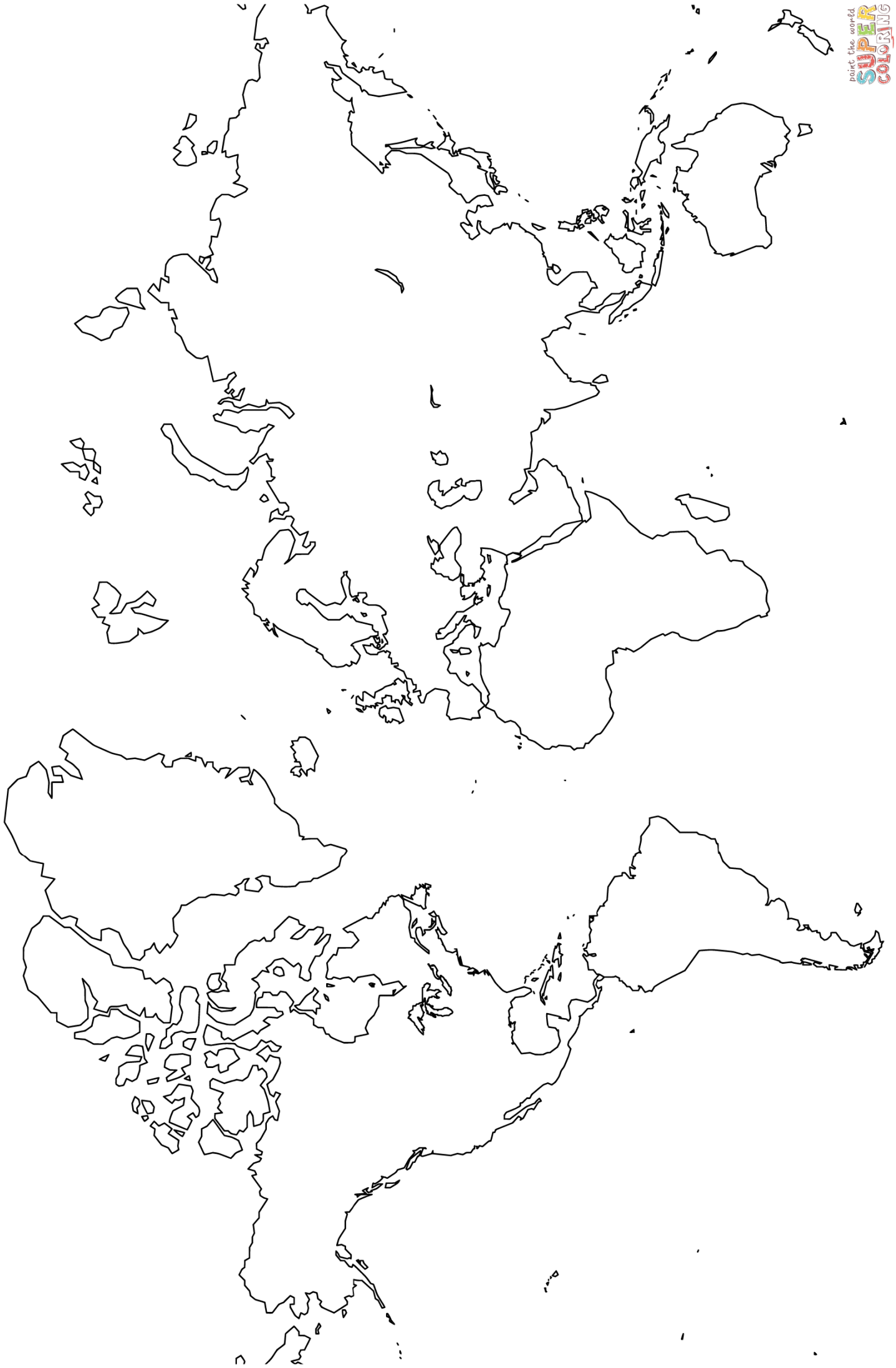
Ogni giocatore, tranne uno, occupa una casa (puo' essere un disegno sul terreno, un palo, un sasso un albero o altro). Chi sta sotto chiede a ogni giocatore: "Compri uova?". L'interrogato risponde: "All'altro angolo" quando tutti sono stati interrogati, il venditore di uova grida "Festa". A questo punto tutti i giocatori si scambiano di posto e il venditore di uova deve cercare di occupare uno dei posti lasciati liberi. I giocatori non possono rimanere al loro posto. Chi rimane senza posto diventa il venditore.

SEMAFORO (est Europa)

Bisogna disegnare per terra due strisce distanti tra loro da circa tre metri fino a un massimo di sei. Uno dei ragazzi, il capitano, ha il ruolo di “semaforo”, ed è posizionato tra le due strisce. Alle sue spalle, dietro una delle strisce, ci sono tutti gli altri ragazzi.
Il capitano chiama un colore (meglio scegliere qualcosa di insolito, non solo rosso, giallo o verde), e i ragazzi devono cercare sui loro vestiti il colore nominato. Se lo trovano, allora lo mostrano e corrono, attraversando “la strada”, fino a superare l’altra linea. Il capitano cerca di catturarli, e il bambino che viene catturato prende il suo posto.

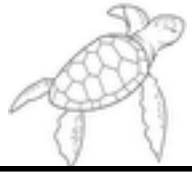
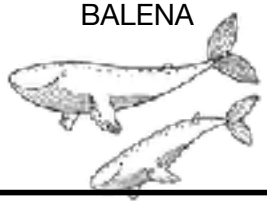
FAZZOLETTO (Marocco)

A fazzoletto si gioca così:
- si fa un cerchio seduti per terra;
- un bambino fuori dal cerchio tiene un
fazzoletto e lo fa cadere dietro la schiena di un amico;
- questo deve accorgersi, prendere il fazzoletto, correre in senso contrario al bambino che gli ha messo il fazzoletto e ritornare al suo posto prima di lui.


paint the world
SUPER
COLORING

Attività #5 - prima o dopo lo spettacolo

Lo stormo di Nina deve migrare in autunno per trovare un posto caldo e cibo durante l'inverno… Nel mondo tanti altri animali devono migrare…
Quali sono? Sapresti dire perché lo fanno? Prova a compilare la tabella…

	CERCARE CIBO	TROVARE CALDO	RIPRODURSI
TARTARUGA 			
BALENA 			
ELEFANTE 			
FENICOTTERO 			
SALMONE 			
FARFALLA MONARCA 			

Per l'insegnante: la scheda può essere integrata a tuo piacimento con altri animali, oppure i periodi stagionali delle migrazioni o ancora con i luoghi delle migrazioni. Ti consigliamo di cogliere il pretesto di questa scheda per integrare le conoscenze della tua classe sugli straordinari viaggi migratori che avvengono sul nostro pianeta.