

IL MIXAFIABE

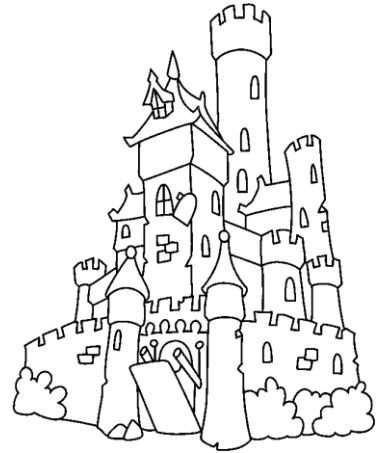
il grande gioco delle fiabe mescolate

Indicazioni operative

Ho preparato due versioni grafiche di questo gioco didattico, il cui scopo è quello di produrre, in coppia, in gruppo o individualmente, fiabe sempre nuove mescolando personaggi, ambientazioni e azioni, basandosi sulla struttura della fiaba classica.

Vi si trovano immagini così suddivise: 6 protagonisti, 6 antagonisti, 6 aiutanti del protagonista, 6 oggetti magici che possono essere utilizzati tanto dal protagonista quanto dall'antagonista, 6 luoghi, 6 azioni positive (le finalità verso cui tende il protagonista) e 6 azioni negative (le finalità verso cui tende l'antagonista).

Regole: costruire una fiaba con i personaggi, gli oggetti, l'ambientazione e le azioni uscite in sorte.



Operatività-Versione grafica 1, con carte e un dado

Stampate le carte (che potete far colorare dai bambini) e il dado, suddividete le carte in base alle sette categorie presenti, illustrate le regole e fate un giro di prova inventando una fiaba collettiva-guidata.

Lanciate il dado una prima volta per sorteggiare un protagonista, che prenderete dal mazzo di carte trovando il numero corrispondente a quello mostrato dal dado.

Con un secondo lancio sorteggiate l'antagonista; con il terzo lancio trovate l'aiutante; al quarto lancio sorteggiate l'oggetto magico; il quinto lancio vi darà il luogo; il sesto lancio l'azione positiva; il settimo lancio l'azione negativa.

Disponete le carte in vista e iniziate con "C'era una volta... "; proseguite presentando il protagonista e il luogo dove si trova; poi spiegate il suo scopo, ciò che vuole fare; presentate il suo aiutante-amico; quindi opponete loro l'antagonista con il suo scopo negativo; proseguite con azioni a vostro piacere senza dimenticare di andare alla ricerca dell'oggetto magico, che concluderà a vantaggio del protagonista la fiaba.

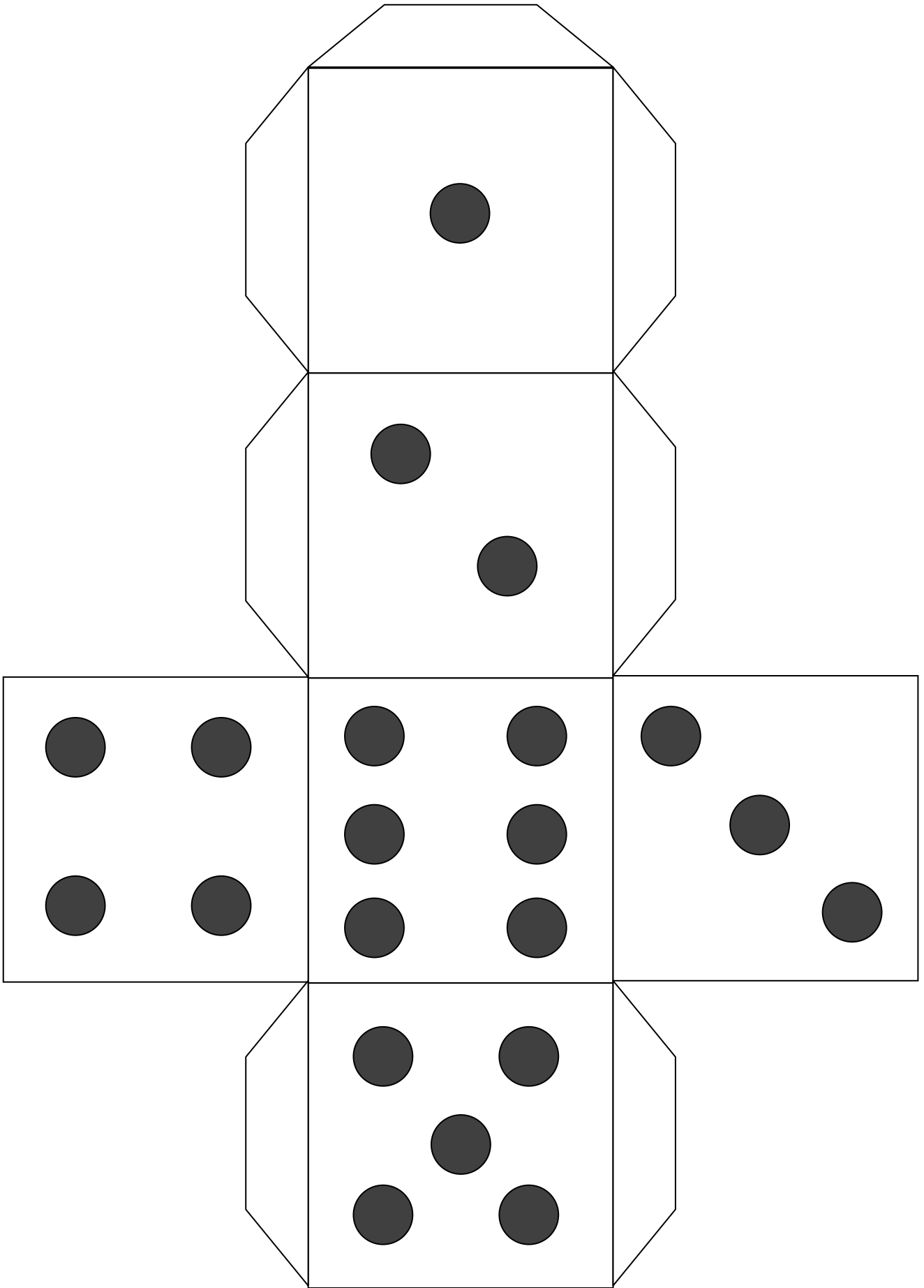
Ovviamente questo schema di presentazione dei personaggi potrà essere modificato quando i bambini si mostreranno in grado di farlo autonomamente.

Durante il gioco potete chiedere di inserire una sequenza descrittiva, un dialogo con discorso diretto o altra tecnica espressiva-narrativa che desiderate esercitare.

Operatività-Versione grafica 2, con sette dadi illustrati

La seconda versione grafica consta di 7 dadi da colorare, costruire e lanciare, uno alla volta nell'ordine sopra indicato, per sorteggiare personaggi, oggetti, luogo e azioni.

Buon MIXAFIABE a tutti! Bisia





Protagonista



Protagonista



Protagonista



Protagonista

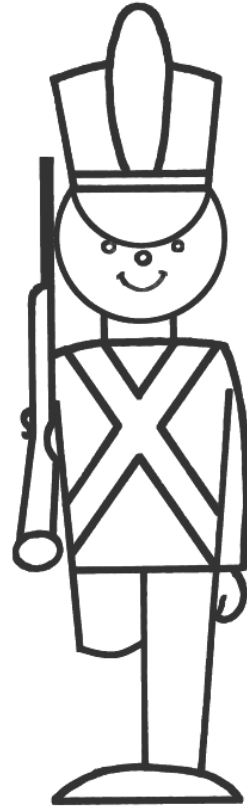




Protagonista



Protagonista



Antagonista



Antagonista





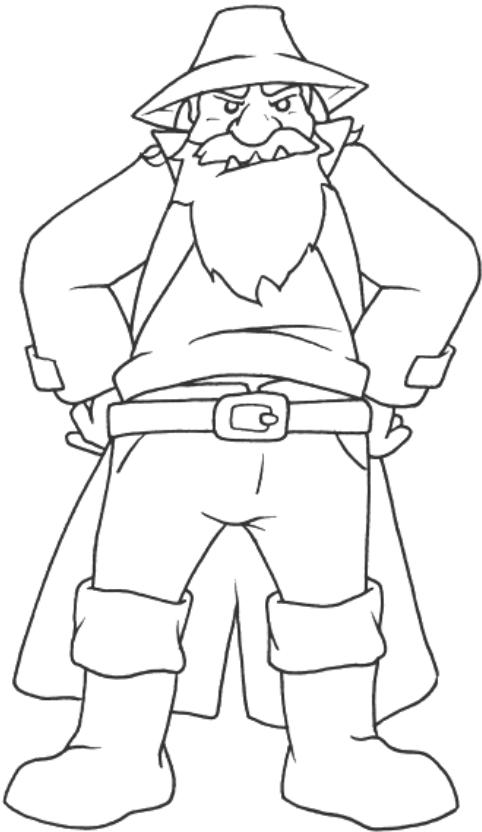
Antagonista



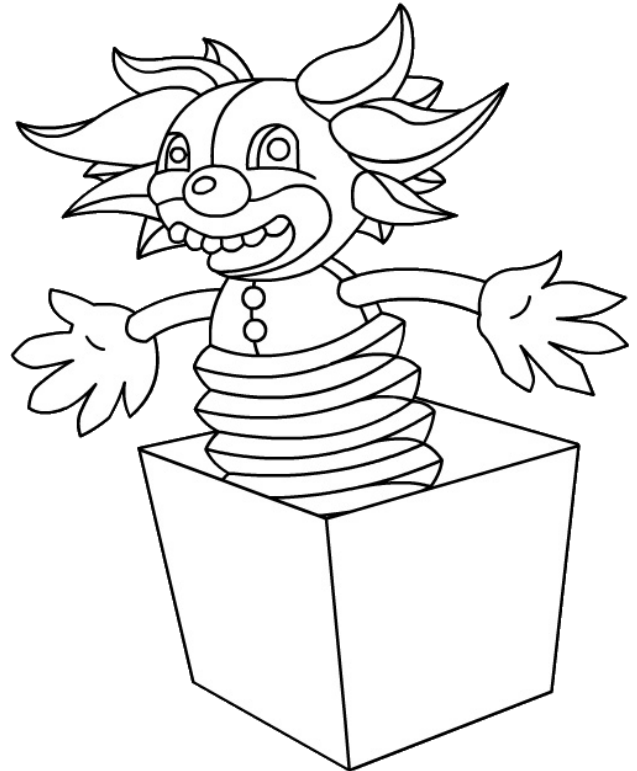
Antagonista



Antagonista



Antagonista





Aiutante



Aiutante



Aiutante



Aiutante





Aiutante



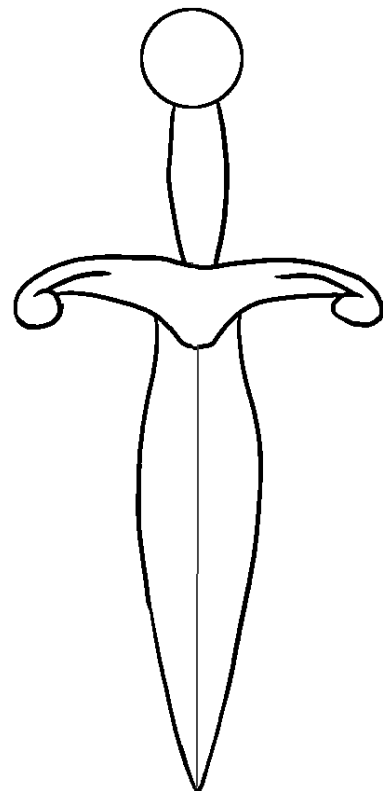
Aiutante



Oggetto magico

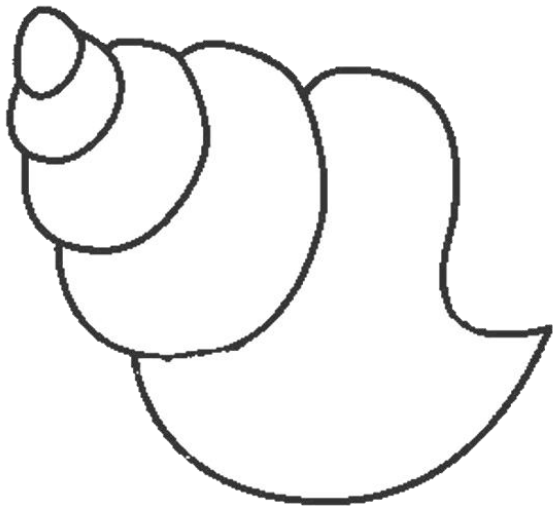


Oggetto magico





Oggetto magico



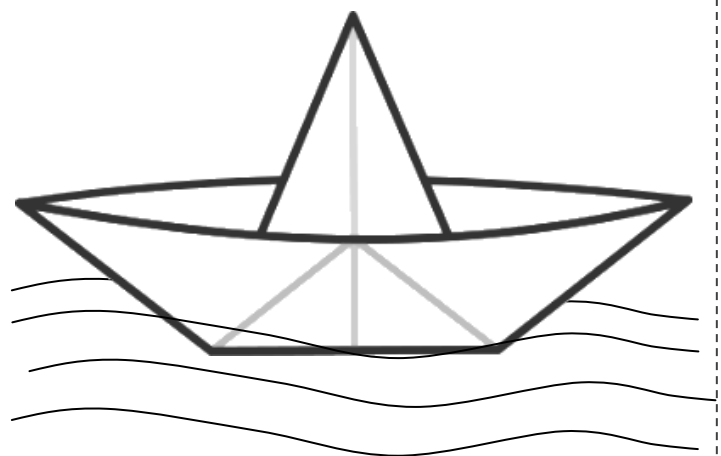
Oggetto magico



Oggetto magico

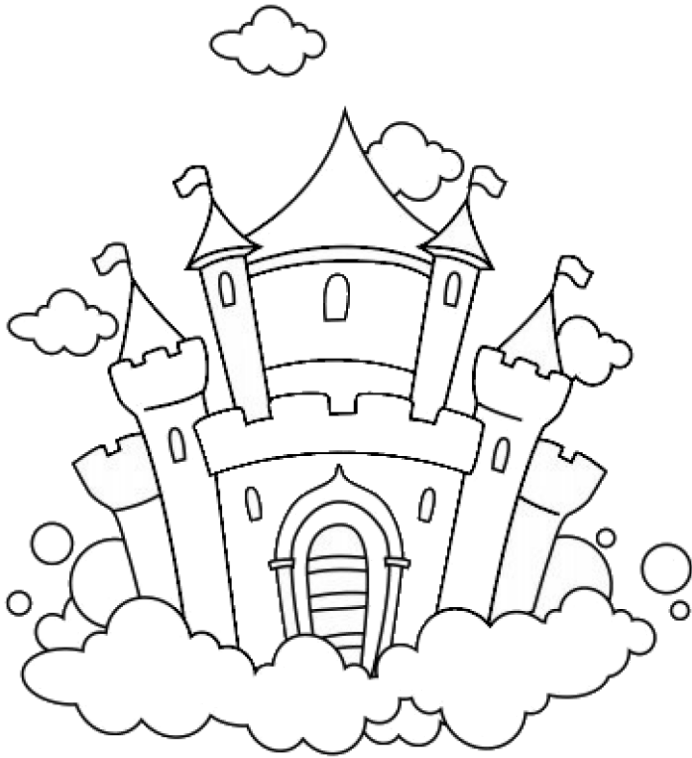


Oggetto magico

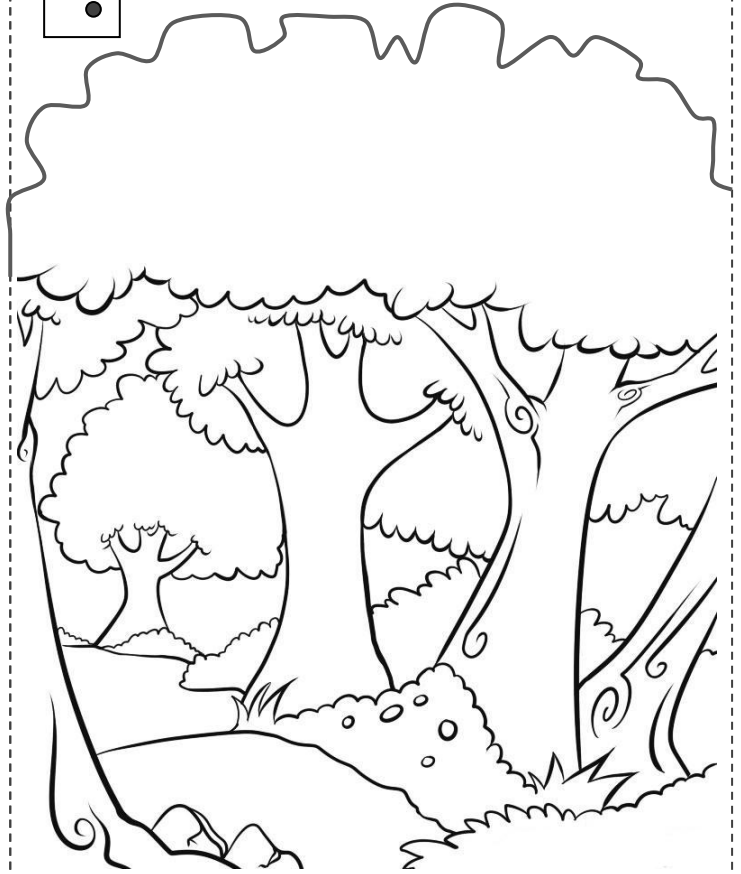




Luogo



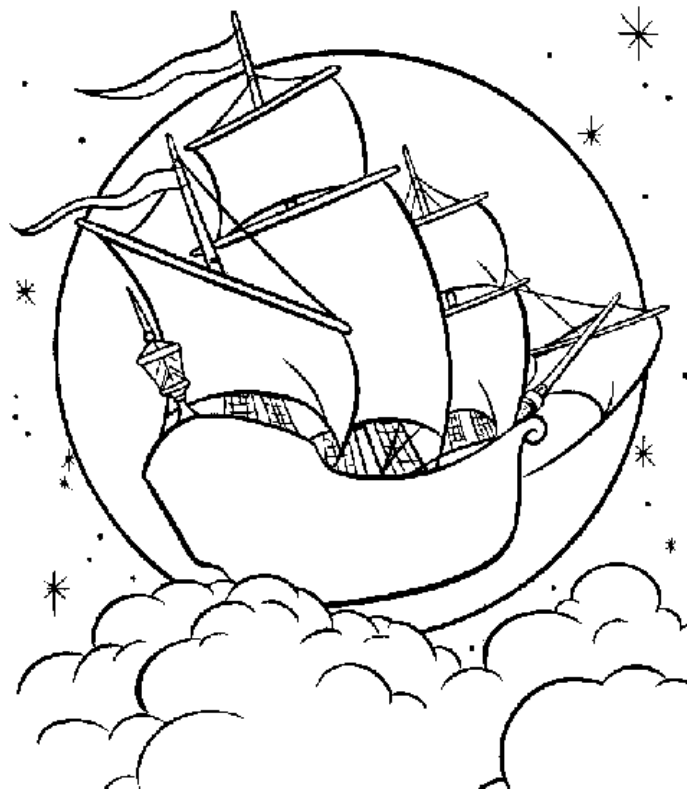
Luogo



Luogo



Luogo

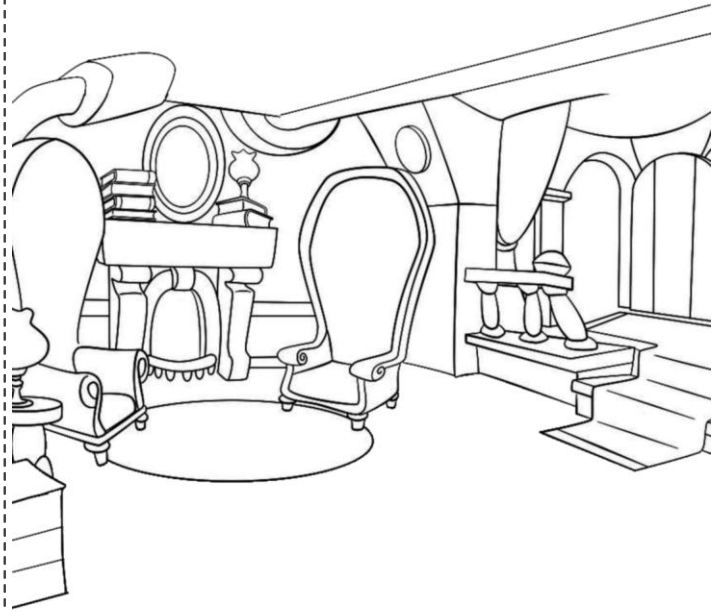




Luogo



Luogo



Azioni positive



Sposare



Collaborare



Rallegrare



Sostentare



Curare



Liberare

Azioni negative



Uccidere



Mangiare



Trasformare



Derubare

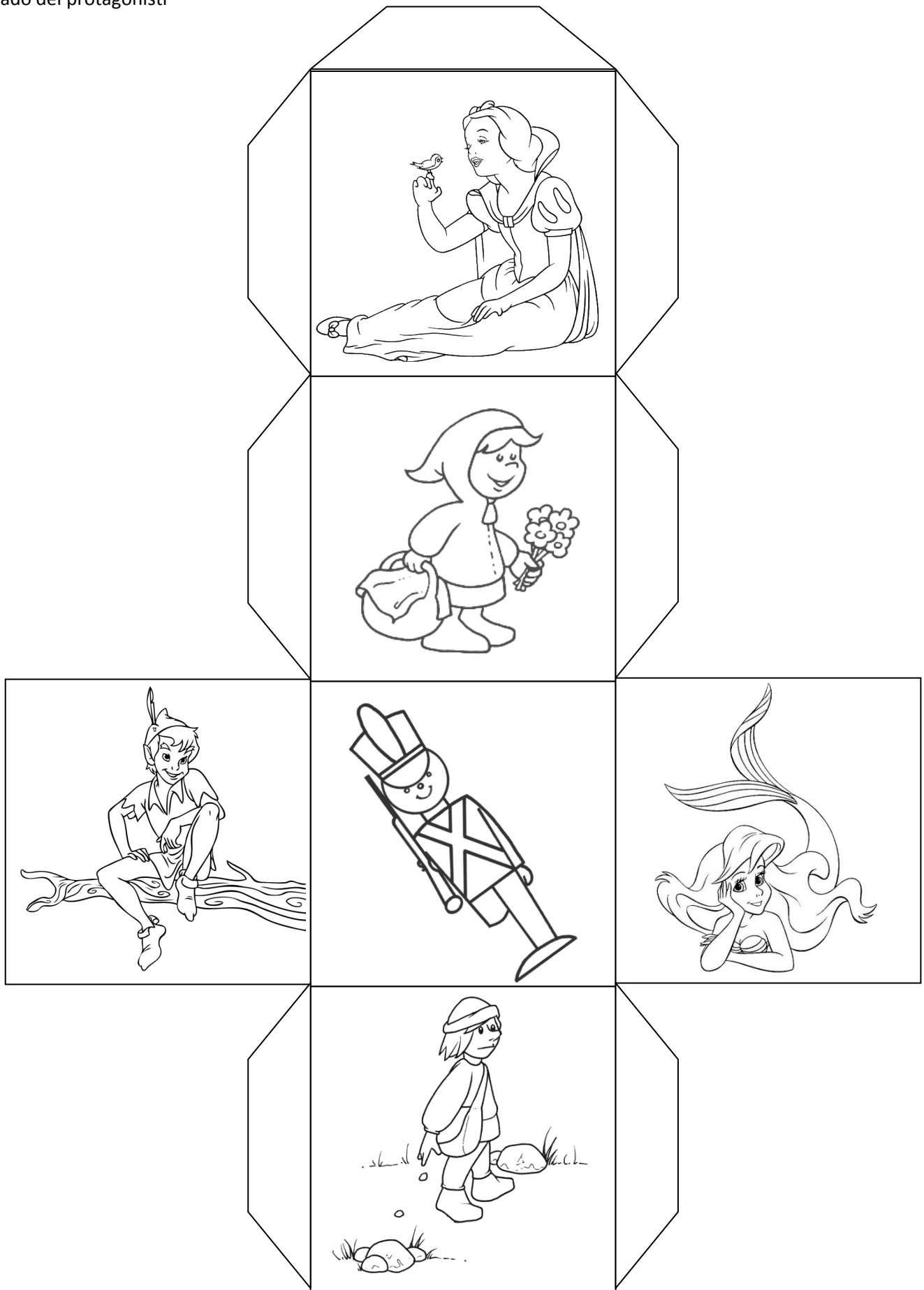


Sfruttare



Imprigionare

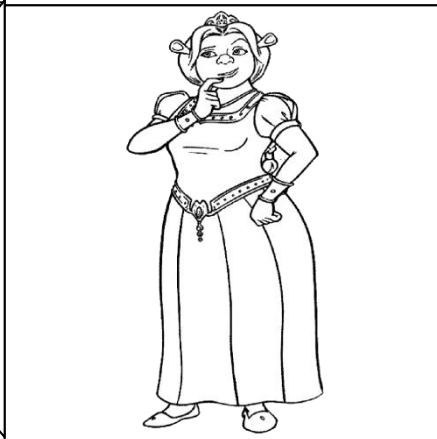
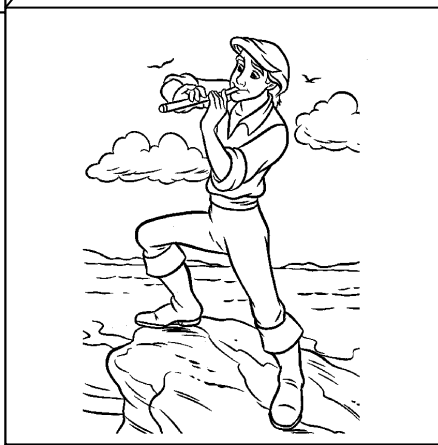
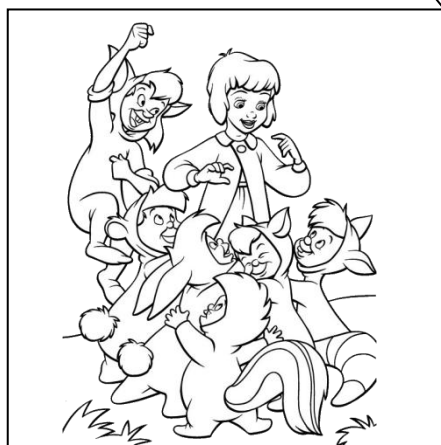
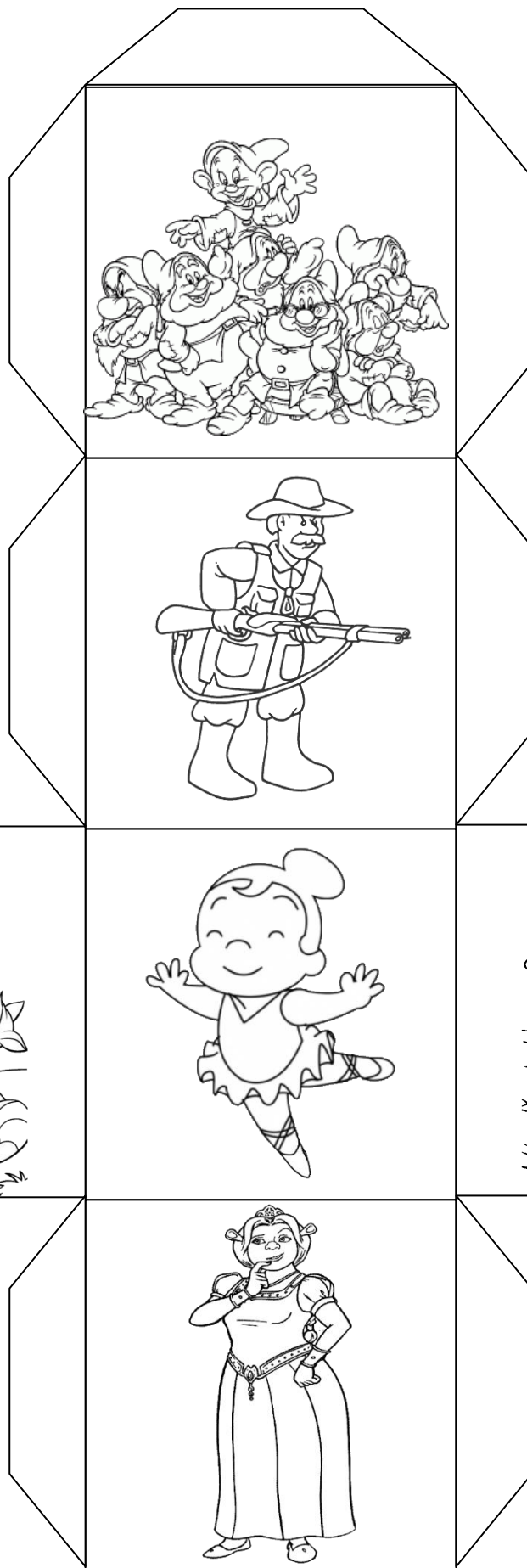
Dado dei protagonisti



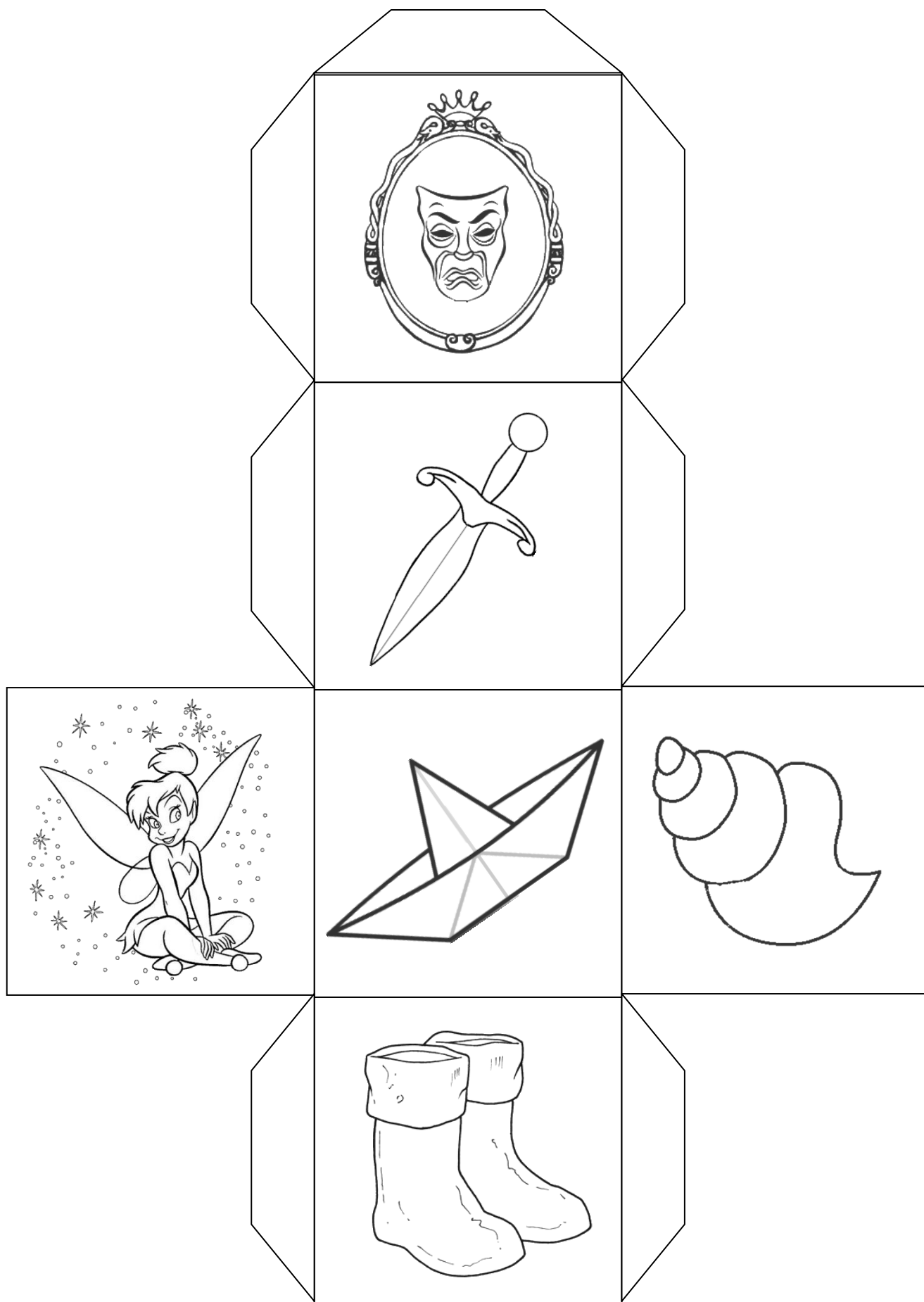
Dado degli antagonisti



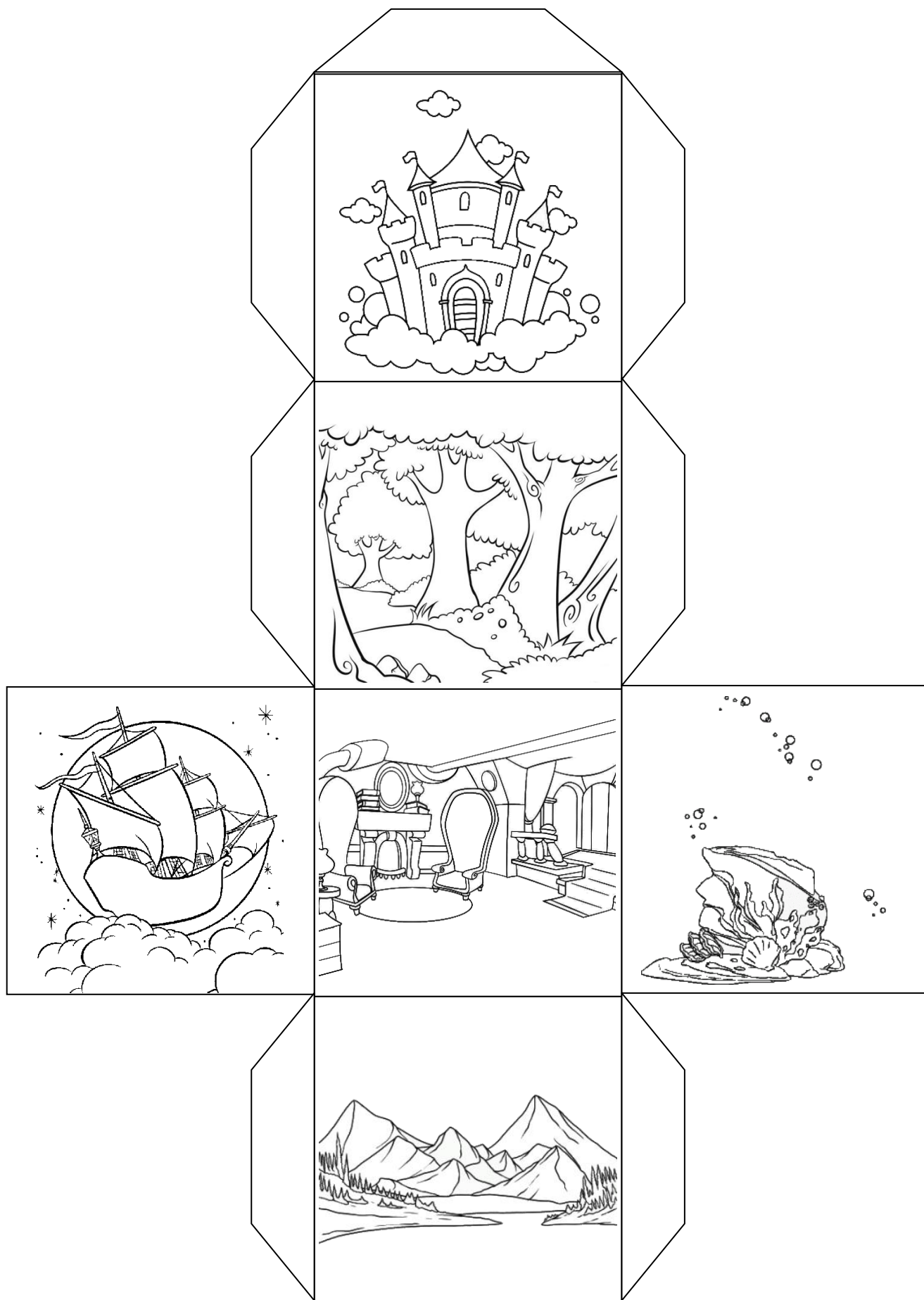
Dado degli aiutanti

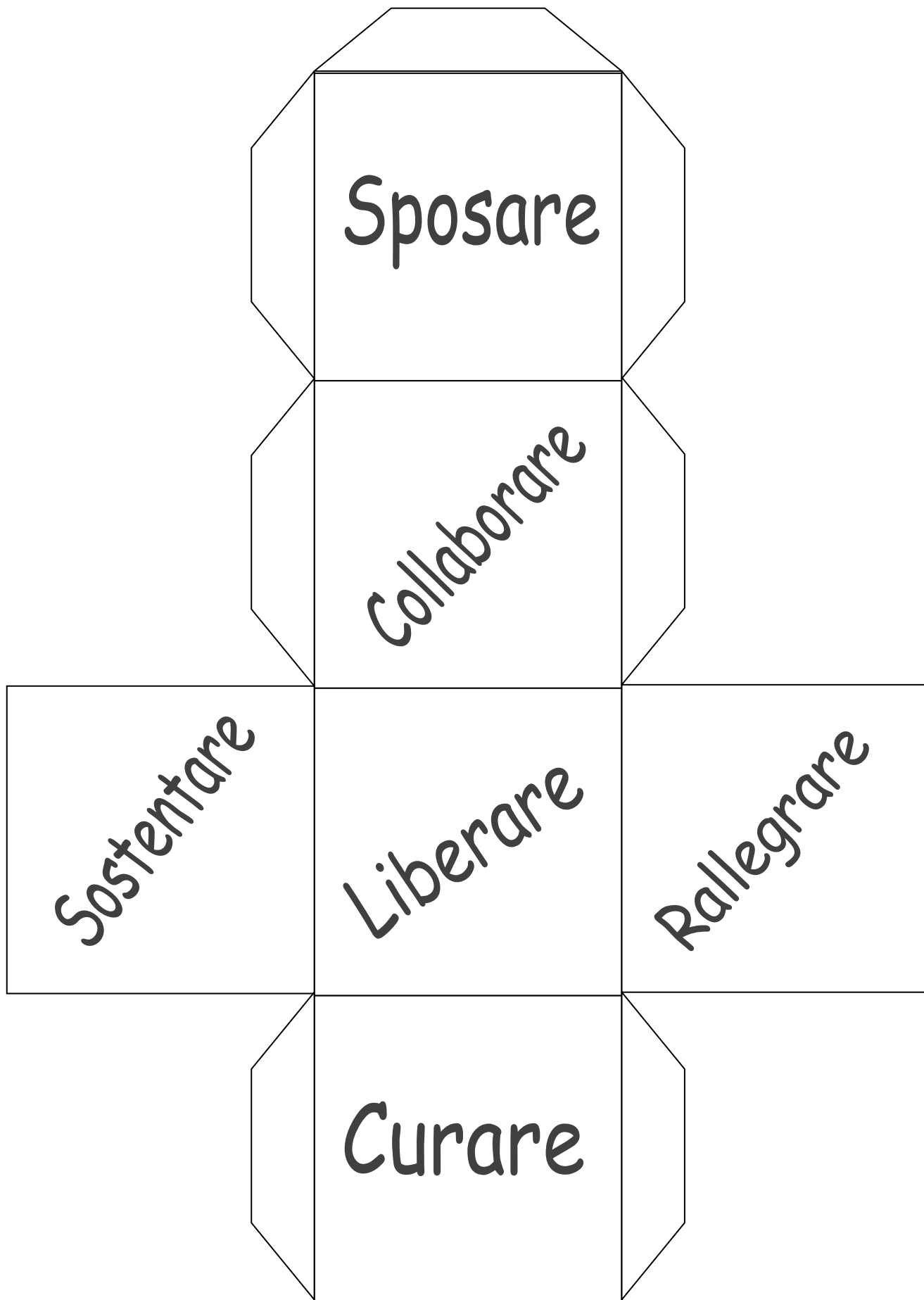


Dado degli oggetti magici



Dado dei luoghi





Dado delle azioni negative

