

PROGETTO ANIMAZIONE – LA RAPA GIGANTE

A cura di StravagArte – Laboratorio creativo ispirato alla storia:

La rapa gigante

© 2023 Di Giacomo Linda – www.stravagarte.it

Tutti i materiali sono riservati. È vietata la copia e la distribuzione, anche parziale, senza l'autorizzazione scritta dell'autore.

Ispirato a “La rapa gigante”

Fascia d'età: 3-6 anni

Numero di partecipanti: 5-15 bambini

Durata complessiva: 90-120 minuti

Contesto ideale: feste di compleanno, laboratori in piazza, spazi aperti senza supporti digitali

Materiali generali

- Storia Kamishibai cartacea “La rapa gigante”
 - Cartoncini colorati con sagome di animali e personaggi della storia (contadino, moglie, galletto, galline, pecore, oche, maiali, mucche, conigli, topolino)
 - Bastoncini per burattini
 - Forbici a punta arrotondata
 - Colla stick
 - Pennarelli, pastelli, colori a tempera
 - Elastici o nastri colorati
 - Spazio ampio per giochi di movimento
-

Fase 1 – Laboratorio creativo: costruzione e decorazione dei burattini

Obiettivo:

Creare i burattini in cartoncino dei personaggi della storia, sviluppare manualità e fantasia, stimolare l'identificazione con i ruoli narrativi.

Materiali:

- Sagome stampate dei personaggi su cartoncino
- Forbici a punta arrotondata
- Colla stick
- Bastoncini per burattini
- Pennarelli e colori

Procedura:

1. L'animatore distribuisce le sagome già ritagliate o parzialmente ritagliate.
 2. Spiega ai bambini che realizzeranno i burattini dei personaggi della storia.
-

3. I bambini colorano, decorano e incollano i bastoncini sulle sagome.
4. Terminata la decorazione, ogni bambino sceglie il proprio personaggio.
5. L'animatore aiuta i bambini a muovere i burattini ripassando brevemente la storia.

Ruoli:

- Animatore: guida, supporta con i materiali e le tecniche, stimola la fantasia.
- Bambini: colorano, incollano, scelgono il personaggio e animano i burattini.

Durata indicativa: 30 minuti

Fase 2 – Gioco di movimento: “Tira la rapa gigante!”

Obiettivo:

Favorire la collaborazione, la coordinazione motoria e il divertimento in gruppo, rivivere il momento clou della storia.

Materiali:

- Spazio ampio, segnalato con un cerchio o area delimitata (può essere anche all'aperto).
- Una grossa palla morbida o un pallone da ginnastica colorato come “la rapa”.

Procedura:

1. I bambini si dispongono in fila o cerchio.
2. L'animatore spiega che devono “tirare” tutti insieme la rapa, proprio come nella storia.
3. Al segnale, tutti simulano il gesto del tirare tenendosi per le mani o imitando il movimento di tirare con le braccia.
4. L'animatore guida con una filastrocca o conteggio ritmato, per esempio:
“Mani e zampe qui con me,
Tiriamo forte, un due tre!”
5. Ogni tanto l'animatore fa “cadere” la palla-raja in mezzo al cerchio, e i bambini la spingono o la rotolano insieme verso una meta, collaborando senza competizione.
6. Si ripete più volte alternando velocità e movimenti (tira, spingi, fai onde, salta).

Ruoli:

- Animatore: dà il ritmo, invita a muoversi insieme, controlla la sicurezza.
- Bambini: partecipano attivamente, imitano il gesto del tirare, si divertono e collaborano.

Durata indicativa: 20-25 minuti

Fase 3 – Gioco di movimento: “Salta con il topolino!”

Obiettivo:

Stimolare l'agilità motoria, la gioia del gioco e il coinvolgimento in modo divertente e simbolico, ricordando l'importanza del contributo di ciascuno.

Materiali:

- Spazio libero per saltare e muoversi.

Procedura:

1. L'animatore racconta che il topolino, pur essendo piccolo, ha aiutato a tirare fuori la rapa gigante.
2. I bambini devono imitare il movimento del topolino: saltellare, correre sul posto, fare piccoli salti leggeri.
3. L'animatore propone una semplice coreografia:
 - Saltellare avanti di 3 passi,
 - Girare su se stessi,
 - Saltellare indietro di 3 passi,
 - Fare un inchino o un gesto di "ciao".
4. Il gioco si svolge a ritmo di musica o filastrocca cantata dall'animatore (oppure scandita con le mani).
5. Si invita ogni bambino a dire una parola gentile ("grazie", "bravo", "aiuto") dopo il salto, per rinforzare la dimensione emotiva.

Ruoli:

- Animatore: guida i movimenti, incoraggia l'espressione corporea e la partecipazione.
- Bambini: eseguono i movimenti, ripetono le parole, si divertono in libertà.

Durata indicativa: 15-20 minuti

Breve traccia narrativa sintetica della storia Kamishibai di riferimento

La rapa gigante racconta la storia di un contadino che scopre una rapa enorme nel suo orto. Non riuscendo a tirarla fuori da solo, chiede aiuto a sua moglie e poi a tanti animali della fattoria, uno dopo l'altro, per tutta la settimana. Solo grazie all'aiuto finale di un piccolo topolino riescono insieme a sradicare la rapa. La storia insegna che ogni contributo, anche il più piccolo, è prezioso e che lavorare insieme fa la differenza.