

PROGETTO ANIMAZIONE – L'ARCA DI NOÈ

A cura di StravagArte – Laboratorio creativo ispirato alla storia:

L'ARCA DI NOÈ - Una Storia Biblica di Pioggia, Animali e Arcobaleni

© 2025 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 "L'ARCA DI NOÈ - Una Storia Biblica di Pioggia, Animali e Arcobaleni"

Fascia d'età: 3-6 anni

Numero di partecipanti: 5-15 bambini

Durata complessiva: 90-120 minuti

Contesto ideale: laboratori in ludoteca, feste a tema, spazi parrocchiali o scolastici, animazioni in biblioteca o all'aperto, spazi aperti senza supporti digitali

Materiali generali

- Storia Kamishibai "L'Arca di Noè"
- Cartoncini colorati e bianchi
- Pennarelli, matite colorate, pastelli a cera
- Forbici con punta arrotondata
- Colla stick o vinilica atossica
- Bastoncini di legno o cannucce robuste
- Stoffe, bottoni, lana, carta crespa (per decorare gli animali)
- Batuffoli di cotone e carta colorata
- Nastro adesivo di carta
- Spazio delimitato per i giochi di movimento
- Musica ritmata e tranquilla (pioggia, animali, arcobaleno)

Fase 1 – Raccontiamo insieme: Noè, gli animali e la grande pioggia

Durata: 25–30 minuti

Obiettivo: Stimolare l'ascolto attivo e l'immaginazione, introducendo la storia dell'Arca

Cosa fa l'animatore:

- Legge la storia Kamishibai ad alta voce con voce espressiva e domande partecipative ("Chi è Noè?", "Chi arriva a bordo dell'Arca?", "Perché piove così tanto?").
- Mostra le immagini una per una, dando spazio alle reazioni dei bambini.

- Spiega che oggi vivranno anche loro un'avventura "da Arca".

Cosa fanno i bambini:

- Ascoltano, rispondono alle domande, osservano le illustrazioni.
- Raccontano se conoscono altri animali o se hanno un animale preferito.

Materiali specifici per fase:

- Kamishibai "L'Arca di Noè"
- Spazio comodo per sedersi in cerchio

Fase 2 – Costruiamo il nostro animale dell'Arca (attività manuale)

Durata: 30–40 minuti

Obiettivo: Favorire la manualità e l'espressione personale attraverso la creazione di un animale

Cosa fa l'animatore:

- Chiede a ogni bambino di scegliere un animale da portare sull'Arca.
- Distribuisce sagome base di animali da colorare o decorare.
- Aiuta i bambini a incollare ogni animale su un bastoncino per farne un burattino.

Cosa fanno i bambini:

- Scelgono un animale preferito e lo colorano o decorano con materiali diversi.
- Incollano il bastoncino e mostrano il loro burattino al gruppo.
- Possono fare versi dell'animale scelto e raccontare il suo nome.

Materiali specifici per fase:

- Cartoncini con sagome animali
- Colori, forbici, colla
- Stoffe, bottoni, carta crespata
- Bastoncini di legno/cannucce

Fase 3 – Il Gioco dell'Arca: salviamo gli animali! (gioco di movimento)

Durata: 15–20 minuti

Obiettivo: Stimolare la cooperazione e il movimento attraverso un gioco simbolico

Preparazione:

- Delimitare con nastro un rettangolo che rappresenta l'Arca.
- Spargere in giro immagini di animali doppi (es. due elefanti, due tigri).

Modalità di gioco:

- I bambini, divisi in coppie, devono “salvare” un animale e portarlo sull’Arca prima che inizi la pioggia.
- L’animatore dà segnali sonori (pioggia in arrivo!) e conta alla rovescia.
- Una volta dentro l’Arca, ogni coppia mostra l’animale trovato.

Materiali specifici per fase:

- Immagini di animali a coppie
- Nastro adesivo per delimitare l’Arca
- Eventuali suoni/musica di pioggia

Fase 4 – Il Cielo dopo la Tempesta: pitturiamo l’arcobaleno della pace (attività artistica)

Durata: 20–25 minuti

Obiettivo: Creare un grande arcobaleno collettivo per celebrare la rinascita

Cosa fa l’animatore:

- Spiega il significato dell’arcobaleno nella storia come promessa di pace.
- Stende un lungo foglio bianco o cartoncino.
- Assegna a ogni bambino un colore dell’arcobaleno da dipingere.

Cosa fanno i bambini:

- Pitturano una fascia dell’arcobaleno usando pennelli, spugne o le mani.
- Possono incollare sopra parole come “amicizia”, “cura”, “pace”.
- Il cartellone verrà appeso a fine laboratorio.

Materiali specifici per fase:

- Foglio grande (carta da pacco o rotolo da disegno)
- Tempere, spugne, pennelli
- Parole stampate da incollare (facoltative)

Fase 5 – La Marcia degli Animali (ballo finale)

Durata: 10–15 minuti

Obiettivo: Concludere con una danza festosa, imitando gli animali e celebrando la nuova Terra

Cosa fa l’animatore:

- Propone una marcia ritmata in cerchio o una mini-danza.
- Invita i bambini a imitare il passo o la voce dell’animale scelto.
- Può accompagnare con battiti di mani o strumenti ritmici.

Cosa fanno i bambini:

- Ballano, marciano, si muovono liberamente imitando gli animali.
- A turno mostrano al gruppo come si muove il loro burattino.

Materiali specifici per fase:

- Spazio libero per muoversi
- Musica semplice e gioiosa (facoltativa)
- Burattini costruiti nella Fase 2

Conclusione e saluto finale

- I bambini mostrano il burattino e raccontano “Chi è? Cosa ha fatto sull’Arca?”.
- Si osserva insieme il grande arcobaleno.
- L’animatore saluta con una frase della storia:
“Sull’Arca c’era posto per tutti. Anche per te. Anche per me.”

Breve traccia narrativa sintetica della storia Kamishibai di riferimento

La storia *L’Arca di Noè – Una Storia Biblica di Pioggia, Animali e Arcobaleni* narra di un mondo in cui gli uomini hanno dimenticato la gentilezza e la Terra si ammala. Dio affida a Noè un compito: costruire un’Arca per salvare gli animali e la sua famiglia da un diluvio che laverà via ogni male. Noè obbedisce, accoglie le creature a coppie e affronta con loro la lunga pioggia, la paura e l’attesa. Quando la tempesta si placa, una colomba riporta un rametto d’ulivo: la Terra è tornata. Con l’arcobaleno come promessa, l’Arca si posa sul monte e la vita ricomincia, affidata all’amore e alla cura dell’uomo.