

SAN FRANCESCO E IL CANTO DEL CREATO

Il Cantico delle Creature raccontato ai bambini

Guida Pratica Metodo StravagArte



 STRAVAGARTE

GUIDA PRATICA METODO STRAVAGARTE

per

San Francesco e il Canto del Creato

Il Cantico delle Creature raccontato ai bambini

Autrice: Linda Di Giacomo
Testo e progetto editoriale: StravagArte
Illustrazioni: Quynh Rua
Progetto grafico: StravagArte
© 2026 Linda Di Giacomo – StravagArte
Educazione, divertimento e fantasia in formato kamishibai
Pistoia, Italia
www.stravagarte.it
Edizione digitale 2026

Materiale digitale allegato alla storia kamishibai

San Francesco e il Canto del Creato
Il Cantico delle Creature raccontato ai bambini
ISBN 979-12-81647-52-7

NON VENDIBILE SEPARATAMENTE

Metodo StravagArte è un progetto editoriale ideato da Linda Di Giacomo.

Tutti i diritti sono riservati.

La stampa della presente guida è consentita all'acquirente per il proprio uso personale, familiare, educativo o professionale.

È vietata la vendita separata, la pubblicazione online, la condivisione del file, la riproduzione destinata a terzi e la distribuzione dei contenuti, anche parziale e con qualsiasi mezzo, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autrice.

Le proposte contenute nella guida possono essere adattate liberamente all'età, al tempo disponibile e alle caratteristiche del gruppo.

COMINCIAMO?

Ciao, sono Linda di StravagArte.

Se hai aperto questa guida, una nuova storia kamishibai sta per prendere vita nel tuo teatrino.

Nel kit hai già tutto il necessario: le tavole, le flashcard e i burattini.

In queste pagine non troverai lezioni o regole rigide, ma spunti rapidi e pratici per usare ogni strumento nel modo che senti più tuo.



Puoi seguire la guida passo dopo passo oppure scegliere una sola proposta per volta.

Non occorre avere esperienza: il tuo modo di raccontare nascerà naturalmente mentre provi, ascolti e ti diverti insieme ai bambini.

Ricorda: quando una storia fa stare bene chi la racconta, arriva dritta al cuore di chi ascolta.

*Non hai mai usato il Kamishibai?
Nessun problema.
Comincia e lasciati sorprendere.*

*Non aspettare
di sentirti perfettamente pronto:
imparerai strada facendo,
insieme a chi ti ascolta.*

PRIMA DI INIZIARE

FAI QUESTI CONTROLLI: BASTANO POCHI MINUTI.

CONTROLLA LE TAVOLE

- Controlla la sequenza: verifica che ci siano tutte le tavole, dalla 1 all'ultima.
- Metti in ordine: disponi le tavole seguendo la numerazione progressiva.
- Controlla il verso: assicurati che le immagini non siano capovolte o al contrario.
- Posiziona la copertina: inserisci la scheda d'inizio in prima posizione.
- Testa lo scorrimento: fai scivolare le tavole nel Butai per accertarti che scorrano senza attriti.

2. SISTEMA IL TEATRINO

- Trova una base stabile: appoggia il Butai su un piano sicuro e non traballante.
- Garantisci l'apertura: controlla che le ante si aprano completamente senza ostacoli.
- Libera i lati: lascia lo spazio laterale necessario per sfilare e reinserire le tavole.
- Regola l'altezza: posiziona il teatrino all'altezza degli occhi dei bambini.

3. CONTROLLA LA LUCE

- Elimina i riflessi: orienta il teatrino per non creare bagliori sulle tavole lucide.
- Evita il controllo: non posizionare il teatrino davanti a una finestra aperta o una fonte luminosa.
- Verifica la visibilità: assicurati che la luce illumini bene la scena per tutto il gruppo.

4. ACCOGLI IL GRUPPO

- Disponi i bambini: fai sedere il pubblico a semicerchio, senza coprirsi la visuale a vicenda.
- Crea intimità: mantieni uno spazio raccolto per favorire l'ascolto e la vicinanza.
- Tieni pronte le sorprese: lascia flashcard e burattini a portata di mano, ma nascosti fino al momento dell'uso.

COME SI FA IN PRATICA

1. INSERISCI

Inserisci tutte le tavole nell'ordine numerato, con la copertina davanti.

2. SFILA E PORTA DIETRO

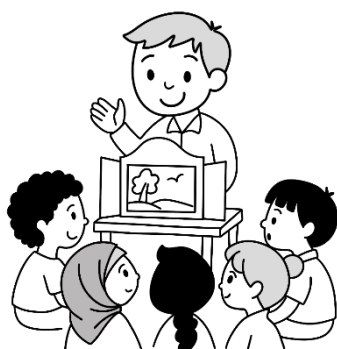
Sfila la copertina da davanti e inseriscila in fondo, dietro a tutte le altre tavole, per mostrare al pubblico l'illustrazione successiva.

3. LEGGI E CONTINUA

Leggi il testo sul retro della tavola che hai appena spostato. Quando hai finito di leggere, sfila la tavola che ora è davanti, portala dietro e ripeti. Continua nello stesso modo fino alla fine.

SFILA LA TAVOLA DAVANTI → PORTA DIETRO → LEGGI → RIPETI ∩

Quando chiuderai le ante, le tavole saranno già nell'ordine corretto, pronte per la prossima lettura.



*Per scoprire tutti i segreti, i trucchi,
le tecniche di lettura
e la cura del teatrino,
consulta il Manuale del Teatro Kamishibai
fornito con il tuo teatrino StravagArte.*

ADESSO RACCONTA

1. SCEGLI IL TESTO

Testo narrativo esteso: per una narrazione completa e ricca di dettagli.

Testo semplificato: ideale per i bambini più piccoli, per una lettura più breve o quando hai poco tempo.

Scegli la versione che senti più adatta a te, al tuo pubblico e al momento.

3. DAI IL VIA ALLA STORIA

Puoi segnare l'inizio con un piccolo rituale: usa gli hyōshigi, una campanella, un battito di mani oppure una frase guida.

«Toc toc! Le ante si aprono... la storia ha inizio.»

Il segnale è facoltativo: usalo solo se ti aiuta a creare atmosfera e a richiamare l'attenzione.

5. PER CONCLUDERE

- Lascia che i bambini osservino l'immagine finale.
- Pronuncia le ultime parole della storia e chiudi le ante.
- Prosegui scegliendo una sola proposta: una domanda, una flashcard oppure un burattino.

2. PRIMA DI RACCONTARE IN PUBBLICO

- Leggi il testo ad alta voce, da solo a casa, almeno una volta.
- Prendi confidenza con i nomi e le parole chiave.
- Prova il movimento delle tavole per prendere il ritmo.

Non serve imparare la storia a memoria: basta leggere. Con il tempo e l'esperienza, la lettura diventerà sempre più naturale e troverai il tuo modo di raccontare.

4. DURANTE IL RACCONTO

- Apri le ante e lascia che i bambini osservino la prima scena.
- Racconta con il tuo tono di voce naturale.
- Terminato il testo, sfilata la tavola e portala dietro.
- Alza ogni tanto lo sguardo per incrociare gli occhi del gruppo.
- Accogli i commenti spontanei dei bambini, poi riprendi il filo.
- Se ti blocchi o sbagli una parola, sorridi e vai avanti.

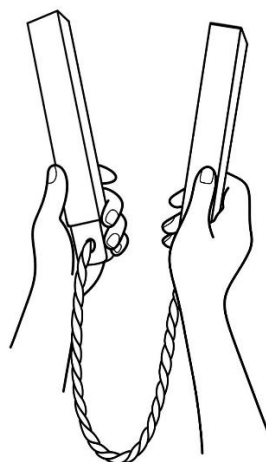
LA STORIA NON È UN ESAME

Puoi leggere, fermarti, riprendere e trovare poco a poco il tuo modo di raccontare.

La cosa più importante è esserci e divertirti insieme ai bambini.

Quando ti diverti tu, chi ascolta lo sente.

*Per scoprire ritmi,
giochi sonori, idee e
spunti per arricchire
le tue letture
Kamishibai con gli
hyōshigi, consulta il
Manuale pratico
sull'uso dei legni
sonori nel teatro
Kamishibai incluso
con lo strumento.*



COME RENDERE QUESTA STORIA ANCORA PIÙ COINVOLGENTE

PRIMA, DURANTE E DOPO LA STORIA

Le domande giuste aiutano i bambini a osservare, immaginare e partecipare. Qui trovi alcune idee. Non serve usarle tutte: proponi solo quella che ti viene più naturale in quel momento.

1. PRIMA DI APRIRE LE ANTE

Accendi la curiosità e l'immaginazione prima di iniziare:

«Guardate la copertina: secondo voi, di che cosa parlerà questa storia?»

oppure:

«Avete mai incontrato un personaggio che...»

Ascolta qualche risposta, poi apri il teatrino e comincia la narrazione.

2. DURANTE LA STORIA

Solo se nasce il momento

Fermati soltanto se un'immagine suscita stupore, emozioni, commenti o domande spontanee. Lascia che il racconto continui senza interromperlo a ogni tavola.

Sui personaggi

«Secondo voi, che cosa sta provando in questo momento?»

Sulla scena

«Che cosa vi incuriosisce di più in questa illustrazione?»

Sullo sviluppo:

«Che cosa pensate che farà adesso?»

Dopo qualche risposta, riprendi la narrazione.

3. DOPO LA STORIA

Alla fine, collega il racconto al mondo reale, ai pensieri, alle emozioni e all'esperienza dei bambini:

«Qual è stata la parte della storia che vi ha sorpreso di più?»

«Se foste stati nei panni del protagonista, che cosa avreste fatto al suo posto?»

Da una risposta possono nascere nuove domande e nuove idee. Ascolta, raccogli le parole dei bambini e segui il filo della conversazione.



LE FLASHCARD: IDEE DI UTILIZZO

Nel kit trovi le flashcard già stampate su cartoncino resistente, pronte da ritagliare. Sono le riproduzioni in piccolo delle tavole della storia: uno strumento versatile per stimolare il racconto, la memoria e la creatività.

PRIMA DI COMINCIARE

- Ritaglia le flashcard lungo i bordi.
- Scegline da 3 a 5 per la prima proposta: non serve usarle tutte subito.
- Dopo l'uso, riponile nella cartellina portastorie per conservarle al meglio.

GIOCHI DI SEQUENZA E MEMORIA

1. RICOSTRUISCI LA SEQUENZA

Mescola le carte scelte e disponile sul tavolo con le immagini visibili. Cercate insieme la prima scena e continuate fino a ricostruire la sequenza corretta.

Alla fine, riguardate le immagini e raccontate che cosa accade. Quando il gruppo avrà preso confidenza, potrete aggiungere altre carte fino a ricostruire l'intera storia.

4. PRIMA E DOPO

Scegli una carta che non sia né la prima né l'ultima e chiedi: «Che cosa è successo prima?»

Poi: «Che cosa accadrà dopo?»

Verificate insieme le risposte cercando le carte corrispondenti.

2. PESCA E RACCONTA

Disponi le carte coperte e invita un bambino a pescarne una. Mostrala al gruppo e chiedi:

«Che cosa sta accadendo qui?»

Lascia che gli altri aggiungano dettagli o ricordi.

5. QUAL È LA SCENA SCOMPARSA?

Disponi da 3 a 6 carte in ordine e lasciale osservare per qualche secondo. Invita i bambini a chiudere gli occhi, toglì una carta e chiedi quale scena è scomparsa e dove dovrebbe essere reinserita.

3. RACCONTA CON PAROLE TUE

Metti le carte nell'ordine corretto e invita i bambini a raccontare la storia, una scena alla volta, con le proprie parole.

Potete proseguire a turno oppure affidare l'intera narrazione a un solo bambino.

CAMBIA LE CARTE, CAMBIA LA STORIA

Dopo aver ricostruito e raccontato la storia, usa le flashcard per trasformarla, cambiare il punto di vista e stimolare l'immaginazione.

6. DAI VOCE AI PERSONAGGI

Scegli una scena con più personaggi. Osservate le loro espressioni e chiedi:

«Che cosa stanno pensando?»

Inventate le prime battute e fate dialogare i personaggi a turno.

8. CAMBIA L'ORDINE

Prendi 4 carte, inverti la posizione di due immagini e chiedi:

«Che cosa cambia adesso nella storia?»

Inventate insieme i collegamenti necessari per far funzionare la nuova versione.

7. RACCONTO A CATENA

Disponi alcune carte in fila. Il primo bambino racconta la prima scena, il secondo continua con la carta successiva.

Ognuno aggiunge un pezzetto fino ad arrivare al finale.

9. NUOVO INIZIO O NUOVO FINALE

Scegli una carta diversa dalla prima e usala come nuovo inizio.

Oppure sostituisci l'ultima carta per creare un finale a sorpresa e chiedi che cosa dovrebbe accadere per arrivare proprio lì.

Raccontate insieme la nuova versione.

CON LE FLASHCARD DI “SAN FRANCESCO E IL CANTO DEL CREATO” PROVA COSÌ

UN GRAZIE CHE NELLA STORIA NON C'È

Scegli da 4 a 6 flashcard e disponile sul tavolo con le immagini visibili.

Invita ogni bambino a sceglierne una e chiedi:

«Per quale nuovo dono potremmo ringraziare questa creatura o questo elemento del Creato?»

Aiutali a cercare un'esperienza concreta, un ricordo o un piccolo dono della vita quotidiana.

Per esempio:

- il Sole asciuga i panni stesi;
- il Vento fa volare un aquilone;
- la Pioggia crea pozzanghere in cui saltare;
- la Terra può diventare fango, sabbia o argilla da modellare;
- la Luna illumina una passeggiata serale;
- il Fuoco accende le candeline di una festa.

Ogni bambino mostra la propria flashcard e completa:

«Lode a Te, mio Signore, per... perché...»

oppure, con i più piccoli:

«Grazie per... perché...»

Dopo ogni frase, disponi la carta in fila. Alla fine rileggete tutti i ringraziamenti: avrete creato un nuovo piccolo Canto del Creato, nato dalle esperienze dei bambini.

*Cerca risposte nuove,
anche piccolissime.*

*Il dono può essere
qualcosa di
importante*

*oppure anche solo
un momento semplice
che ha fatto sorridere.*

I BURATTINI: IDEE DI UTILIZZO

Nel kit trovi i personaggi e gli elementi della storia stampati su cartoncino resistente. Puoi usarli durante la narrazione, per rendere visibile un ingresso o un'azione, oppure dopo la storia, per dare voce ai personaggi e inventare nuove scene.

PRIMA DI COMINCIARE

- Ritaglia le sagome lungo i bordi.
- Scegli quelle che desideri utilizzare: non occorre prepararle tutte subito.
- Per tenerle in mano, fissa sul retro un bastoncino, una cannuccia rigida o una matita con un pezzetto di nastro adesivo removibile.
- Se usi il Binario Narrativo, lascia senza bastoncino le sagome che inserirai nelle scanalature.
- Dopo l'uso, riponi tutto nella cartellina portastorie.

DURANTE LA NARRAZIONE

Prima di aprire le ante, scegli due o tre sagome e sistemale accanto al teatrino nell'ordine in cui compariranno nella storia.

MUOVILE TU

Quando arriva il momento di un personaggio o di un elemento, fai comparire la sua sagoma accanto al teatrino. Muovila per sottolineare un ingresso, un incontro o un'azione importante, poi appoggiala e continua a raccontare con le tavole.

AFFIDALE AI BAMBINI

Coinvolgi uno, due o tre bambini e affida a ciascuno una sagoma. Spiega che dovrà farla entrare in scena soltanto quando arriverà il suo momento.

Al momento giusto, fai un piccolo cenno: il bambino solleva la sagoma, compie un movimento semplice, poi la abbassa e la tiene pronta.

USALE NEL BINARIO NARRATIVO

Prepara le sagome nell'ordine in cui compariranno nella storia.

Quando arriva il momento di un personaggio o di un elemento, inserisci la sua sagoma in una scanalatura. Lasciala visibile finché partecipa alla scena, poi togliila oppure sostituiscila con quella successiva.

Nel Binario le sagome restano in posizione mentre continui a leggere e a far scorrere le tavole.

*Scegli una sola modalità oppure alternale in pochi passaggi importanti.
Non occorre usare tutte le sagome né rappresentare ogni tavola.*



DOPO LA STORIA: GIOCHI DI VOCE E PERSONAGGI

1. IO SONO...

Scegli un burattino e fallo presentare al gruppo:
«Io sono...»
Aggiungi una frase su ciò che ama, desidera o teme. Puoi riprendere gli elementi della storia oppure inventare liberamente.

2. RACCONTA LA TUA SCENA

Scegli una scena e prendi uno dei personaggi che l'ha vissuta.
Fagli raccontare ciò che è accaduto dal suo punto di vista:
«Ero lì quando...»
La stessa scena può cambiare a seconda di chi la racconta.

3. INTERVISTA IL PERSONAGGIO

Un bambino tiene il burattino, mentre gli altri gli rivolgono due o tre domande:
«Come ti sei sentito?»
«Perché hai fatto quella scelta?»
«Che cosa vorresti fare adesso?»
Chi tiene il personaggio risponde in prima persona.

4. I PENSIERI SEGRETI

Scegli un momento importante della storia e dai voce a ciò che il personaggio pensa, ma non dice:
«Dentro di me sto pensando che...»

5. FAI INCONTRARE DUE PERSONAGGI

Metti due burattini uno di fronte all'altro e avvia il dialogo:
«Ciao, volevo dirti che...»
Poi lascia che i bambini continuino la conversazione liberamente.

Comincia con poche sagome. Due o tre figure preparate nell'ordine giusto bastano per arricchire un momento della storia senza complicare la narrazione.

MUOVI I PERSONAGGI, CAMBIA LA STORIA

Dopo il racconto, affida i burattini ai bambini e lascia che siano loro a rimettere in scena un momento, cambiare una scelta o immaginare nuovi sviluppi.

6. RIPETI UNA SCENA

Scegli un momento della storia e distribuisci ai bambini i personaggi presenti.
Ricostruite insieme le azioni e le battute, muovendo i burattini per far rivivere la scena. Potete ripeterla come nel racconto oppure modificarne un particolare.

8. RACCONTO IN MOVIMENTO

Ogni bambino coinvolto sceglie un burattino. Il primo personaggio entra nella scena e compie un'azione. Il successivo risponde con una frase o un movimento. Continuate a turno, lasciando che ogni nuovo ingresso faccia avanzare il racconto finché la storia trova una conclusione.

7. UNA SCELTA DIVERSA

Individua un momento in cui un personaggio compie un'azione o prende una decisione.
Fermati un attimo prima e chiedi:
«Che cosa potrebbe fare di diverso?»
Fai compiere al burattino una scelta diversa e continua il racconto per scoprire che cosa cambia.

9. DOPO IL FINALE

Chiudi le ante del teatrino, ma lascia fuori i personaggi.
Chiedi:
«Che cosa accadrà ai personaggi dopo la fine della storia?»
Immaginate dove andranno, chi incontreranno e che cosa succederà. Muovete i burattini e costruite insieme un breve seguito.

CON I BURATTINI DI “SAN FRANCESCO E IL CANTO DEL CREATO” PROVA COSÌ

UNA NUOVA MISSIONE PER IL CREATO

Prendi: San Francesco e da 3 a 5 sagome scelte tra quelle della storia.

Fai: porta Francesco al centro della scena e immaginate una situazione nuova: un giardino che ha bisogno di cure, una creatura che chiede aiuto oppure un luogo da ripulire.

Comincia con Francesco:

«Fratelli e sorelle del Creato, oggi abbiamo una nuova missione...»

Continua: ogni bambino fa entrare la propria sagoma e completa:

«Io posso aiutare così...»

Lasciate che i personaggi si rispondano, uniscano le loro idee e trovino insieme una soluzione.

Per concludere, fate riassumere a Francesco il contributo di ciascuno e chiudete la scena con una frase corale:

«Insieme possiamo prenderci cura del Creato.»

HAI SOLO 10 MINUTI? FAI COSÌ.

Un percorso già pronto per incontrare questa storia anche quando il tempo è poco.

1 MINUTO — PREPARA

- Disponi le tavole nel teatrino seguendo l'ordine numerato.
- Tieni pronta la flashcard della scena finale.

2 MINUTI — OSSERVA E PARLA

Mostra la flashcard finale e chiedi:

«Quale fratello o sorella del Creato vuoi ringraziare oggi?»

Raccogli una o due risposte e invita i bambini a completare:

«Grazie per...»

oppure:

«Lode a Te, mio Signore, per...»

5/6 MINUTI — RACCONTA

- Usa il testo narrativo semplificato.
- Apri le ante e racconta la storia.
- Accogli soltanto i commenti spontanei più brevi, rimandando il confronto alla fine.
- Dopo le ultime parole, chiudi le ante.

1 MINUTO — CONCLUDI

Scegliete una delle frasi nate dal gruppo e ripetetela tutti insieme.

Poi riponi la flashcard nella cartellina.

CONTINUA IL VIAGGIO

La storia può continuare anche dopo la narrazione.

Nel kit fisico e nella pagina digitale dedicata trovi strumenti diversi: scegli quello che ti serve adesso e conserva gli altri per le prossime letture.

NEL KIT FISICO HAI GIÀ TROVATO

- le tavole illustrate;
- le flashcard;
- i burattini da ritagliare;
- la cartellina portastorie;
- il segnalibro.

SCANSIONA IL QR CODE

Scansiona il QR code stampato all'interno della storia. Si aprirà la pagina digitale dedicata a questo titolo, dalla quale potrai scaricare:

- La storia diventa gioco;
- l'UDA – Unità di Apprendimento;
- il Progetto STEAM;
- Il Percorso di catechesi;
- l'audiolibro del testo narrativo completo;
- l'audiolibro del testo narrativo semplificato;
- gli eventuali altri contenuti digitali collegati alla storia.

Questa Guida pratica Metodo StravagArte fa parte degli stessi materiali digitali.

SCEGLI DA DOVE CONTINUARE

VUOI GIOCARE CON LA STORIA?

Apri La storia diventa gioco.
Troverai attività creative, teatrali e di movimento da proporre al gruppo.

VUOI COSTRUIRE UN PERCORSO DIDATTICO?

Apri l'UDA.
Troverai un percorso strutturato con obiettivi, attività e collegamenti educativi.

VUOI OSSERVARE, SPERIMENTARE E COSTRUIRE?

Apri il Progetto STEAM.
La storia diventerà il punto di partenza per esplorare, progettare e realizzare.

VUOI APPROFONDIRE IL MESSAGGIO CRISTIANO?

Apri il Percorso di catechesi.
Troverai spunti e proposte per rileggere la storia alla luce del messaggio cristiano e accompagnare i bambini nella riflessione.

VUOI ASCOLTARE IL RACCONTO SEGUENDO LE TAVOLE?

Scegli uno dei due audiolibri.
Audiolibro del testo narrativo completo
Usalo quando desideri ascoltare la versione più ricca e approfondita della storia.
Audiolibro del testo narrativo semplificato
Usalo con i bambini più piccoli, quando preferisci una narrazione più breve oppure quando hai poco tempo. Dura circa 4 minuti e 50 secondi.
In entrambi gli audiolibri, le musiche accompagnano il racconto e le pause lasciano il tempo necessario per cambiare tavola.

*Non devi utilizzare tutto
nello stesso momento.
Scegli il materiale
che ti serve adesso.
Gli altri resteranno pronti
per le prossime letture.*

L'AUTRICE

*Linda Di Giacomo è
burattinaia, attrice e
narratrice teatrale.*

*Dopo oltre vent'anni di
spettacoli e laboratori, nel
2021 ha fondato
StravagArte per
sparpagliare sogni e sorrisi.*

*Veronese di nascita,
spensierata per vocazione,
vive in Toscana con due
figlie, un marito e troppi
gatti per contarli.*

ADESSO TOCCA A TE

Chiudi questa guida.

Prendi il teatrino.

Controlla le tavole.

Apri le ante.

Il teatrino è pronto.

La storia non vede l'ora di essere raccontata.

Il tuo pubblico aspetta di sentirla.

Racconta. Gioca. Sperimenta.

Sbaglia. Riprova.

E soprattutto

divertiti.

Buone storie!

— Linda | StravagArte

Scopri storie, teatrini, accessori e tante altre meraviglie
per il magico mondo del kamishibai su
www.stravagarte.it

oppure inquadra il QR code
per accedere direttamente al sito.



STRAVAGARTE EDIZIONI

Guida pratica Metodo StravagArte

per *San Francesco e il Canto del Creato: Il Cantico delle Creature raccontato ai bambini*

© 2026 Linda Di Giacomo – StravagArte

Tutti i diritti riservati.

È vietata la riproduzione, la pubblicazione, la condivisione e la redistribuzione, anche parziale, dei contenuti della presente guida, in qualsiasi forma e con qualsiasi mezzo, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autrice.

Materiale digitale allegato alla storia kamishibai

Non vendibile separatamente