

Giochi
e attività

**RUOLO
MOVIMENTO
CREATIVITÀ**

3-6 anni

**TEATRO
KAMISHIBAI**

 **STRAVAGARTE**

LA STORIA DIVENTA GIOCO

Giochi di ruolo, movimento e creatività
ispirati al Cantico delle Creature



ISPIRATO ALLA STORIA KAMISHIBAI STRAVAGARTE

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

LA STORIA DIVENTA GIOCO

Giochiamo con il Creato

Giochi di ruolo, movimento e creatività ispirati al Cantico delle Creature

Fascia d'età: 3-6 anni

Contesti: scuola dell'infanzia, laboratorio, biblioteca, parrocchia, oratorio
e altri contesti educativi

Durata delle attività: da 10 a 35 minuti

GIOCHI E ATTIVITÀ

A cura di StravagArte – Raccolta operativa ispirata alla storia

San Francesco e il Canto del Creato

Il Cantico delle Creature raccontato ai bambini

Autrice: Linda Di Giacomo

Testo e progetto editoriale: StravagArte

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 raccolta 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 della presente raccolta, anche parziale e con qualsiasi mezzo, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autrice.

Presentazione

Questa raccolta propone giochi e attività semplici da realizzare dopo la lettura della storia kamishibai oppure riprendendo una singola tavola.

Le proposte sono autonome: l'adulto può scegliere quelle più adatte al gruppo, al tempo e allo spazio disponibili.

Le attività utilizzano soprattutto:

- il corpo;
- la voce;
- le flashcard e i burattini del kit;
- fogli e colori;
- materiali naturali o di recupero;
- semplici oggetti già presenti nella sezione.

Non è necessario svolgere tutte le proposte né seguirle nell'ordine indicato. Le attività possono essere ripetute e adattate liberamente.

Prima di giocare

Scegli l'attività più adatta al gruppo e prepara soltanto ciò che serve.

Dai una consegna breve alla volta e, quando è utile, mostra il gesto prima di cominciare. Lascia che ogni bambino partecipi con parole, movimenti, suoni oppure semplicemente osservando.

Non ci sono gare, classifiche o eliminazioni. Non esiste un unico modo corretto di giocare: adatta liberamente tempi, spazio e materiali, utilizzando oggetti sicuri e adatti all'età dei bambini.

PER CONCLUDERE

Al termine dell'attività puoi raccogliere le impressioni del gruppo con una sola domanda:

- Quale creatura hai incontrato?
- Quale movimento ti è piaciuto?
- Quale suono hai sentito?
- Per che cosa vuoi dire grazie?
- Quale gesto di cura possiamo fare?

Materiali

Materiali inclusi nel kit fisico

- tavole della storia kamishibai;
- testo narrativo esteso e semplificato;
- flashcard;
- burattini.

Strumenti facoltativi

- teatrino kamishibai;
- hyōshigi.

Materiali comuni

- fogli e cartoncini;
- pastelli, pennarelli o tempere;
- forbici e colla;
- foulard, nastri o strisce di carta;
- carta da pacchi;
- scatole o cestini;
- foglie cadute, sassolini, rametti, semi e pigne;
- carta, legnetti e piccoli contenitori;
- musica facoltativa.

Materiali digitali accessibili tramite QR code

- audiolibro del testo narrativo completo;
- audiolibro del testo narrativo semplificato.

Materiali operativi inclusi in questa raccolta

- gettoni illustrati per *Il barattolo dei grazie*;
- sagome di mani per *Con le mie mani posso...*

GIOCHI MOTORI

1. La danza del Sole, della pioggia, del Vento e del sereno

Durata: 15-20 minuti

Spazio: salone, sezione libera o giardino

Materiali: musica facoltativa; flashcard

Come si gioca

I bambini si muovono liberamente. L'adulto mostra o nomina un elemento e il movimento cambia:

- Sole: braccia aperte, salti e movimenti ampi;
- pioggia: dita e piedi seguono un ritmo leggero;
- Vento: corse leggere, giri e cambi di direzione;
- sereno: il movimento rallenta, il corpo si distende e lo spazio torna tranquillo.

L'adulto alterna liberamente i segnali.

Variante

Dividere il gruppo in Sole, pioggia e Vento. Ogni gruppo entra nella danza quando viene chiamato.

2. Le statue del Creato

Durata: 10-15 minuti

Spazio: stanza libera

Materiali: musica; flashcard

Come si gioca

I bambini si muovono mentre la musica suona.

Quando la musica si ferma, l'adulto mostra una flashcard. Tutti diventano statue della creatura rappresentata e restano immobili fino alla ripresa della musica:

- Sole;
- Luna o Stella;
- Acqua;
- Vento;
- Fuoco;
- Terra.

Se una statua si muove, trasforma subito il movimento in una nuova posa e la mantiene fino al segnale successivo. Nessuno viene eliminato dal gioco.

Variante

Un bambino sceglie la flashcard da mostrare.

3. Dal seme al fiore

Durata: 15-20 minuti

Spazio: stanza libera o giardino

Materiali: musica calma facoltativa

Come si gioca

I bambini iniziano raccolti come piccoli semi.

L'adulto racconta lentamente:

1. il seme riposa nella Terra;
2. arriva Sorella Acqua;
3. la radice scende;
4. il germoglio sale;
5. Fratello Sole lo riscalda;
6. la pianta cresce;
7. il fiore si apre;
8. Fratello Vento lo fa oscillare;
9. i nuovi semi tornano alla Terra.

Ogni passaggio viene rappresentato con il corpo.

Variante

Ogni bambino decide quale fiore o pianta diventare. Chi preferisce può iniziare seduto e rappresentare la crescita soltanto con il busto e le braccia.

4. Il viaggio della foglia

Durata: 15-20 minuti

Spazio: stanza libera

Materiali: una foglia vera o di carta; musica facoltativa

Come si gioca

Ogni bambino immagina di essere una foglia. L'adulto racconta lentamente il suo viaggio e i bambini lo trasformano in movimento, alternando gesti ampi e leggeri a passaggi più lenti.

La foglia:

- riposa su un ramo;
- viene sollevata dal Vento;
- gira nell'aria;
- incontra la pioggia;
- si asciuga al Sole;
- scende lentamente;
- torna sulla Terra.

Variante

Utilizzare una vera foglia o una foglia di carta da tenere in mano.

GIOCHI DI RUOLO E IMMAGINAZIONE

5. Il consiglio delle creature

Durata: 20–25 minuti

Spazio: cerchio

Materiali: flashcard o burattini

Come si gioca

Ogni bambino o piccolo gruppo riceve una flashcard o un burattino che rappresenta una creatura.

A turno completa una frase:

- Io sono...
- Porto...
- Aiuto...
- Potete prendervi cura di me quando...

Il bambino può rispondere con parole, suoni o gesti. Si può partecipare individualmente, in coppia o insieme al piccolo gruppo.

Esempio

Io sono Sorella Acqua. Disseto le persone, gli animali e le piante.

Variante

L'adulto interpreta San Francesco e ringrazia ogni creatura dopo il suo intervento.

6. La bottega dei doni

Durata: 20–30 minuti

Spazio: angolo del gioco simbolico

Materiali: flashcard; piccoli cestini facoltativi

Come si gioca

Nella bottega non si vendono oggetti. Disponi le flashcard come se fossero i doni offerti dalle creature del Creato.

L'adulto presenta una necessità:

- un seme deve crescere;
- un animale ha sete;
- una persona ha freddo;
- è notte;
- una pianta ha bisogno di nutrimento.

I bambini scelgono una o più flashcard e spiegano in che modo quelle creature possono aiutare. Se utilizzate i cestini, possono raccogliere al loro interno le carte scelte.

Per rispondere allo stesso bisogno possono collaborare più creature. Per esempio, per far crescere un seme possono servire Sole, Acqua, Terra e Aria.

Parole utili

- Di che cosa c'è bisogno?
- Quale creatura può aiutare?
- Ne serve una sola oppure più di una?
- Che cosa porta ciascuna creatura?

Variante

Un bambino sceglie una flashcard e la colloca nella bottega.

Il gruppo osserva la creatura e cerca tutti i modi in cui può essere utile:

- «Quali doni può offrire?»
- «Chi potrebbe averne bisogno?»
- «In quali momenti può aiutarci?»

Per esempio, Sorella Acqua può dissetare, far crescere una pianta, lavare, rinfrescare e spegnere il fuoco. Raccogliete più idee possibili, poi scegliete un'altra creatura e riaprite la bottega con nuovi doni.

7. Indovina chi canta

Durata: 10–15 minuti

Spazio: cerchio o stanza libera

Materiali: flashcard

Come si gioca

Un bambino sceglie una flashcard senza mostrarla.

Rappresenta la creatura con:

- un gesto;
- un movimento;
- un suono.

Gli altri provano a riconoscerla. Lascia il tempo di osservare e formulare più ipotesi: non vince chi risponde per primo.

Variante

Per i bambini più piccoli è l'adulto a rappresentare la creatura.

8. Facciamo pace

Durata: 20–25 minuti

Spazio: cerchio o teatrino

Materiali: burattini; un oggetto comune

Come si gioca

L'adulto mette in scena un piccolo conflitto:

- due personaggi vogliono lo stesso oggetto;
- uno interrompe l'altro;
- un personaggio rovina per errore un lavoro;
- qualcuno resta escluso dal gioco.

La scena si interrompe e i bambini cercano una soluzione.

Domande:

- Che cosa è successo?
- Come si sentono?
- Che cosa possono dire?
- Come possono rimediare?
- Come possono ricominciare?

I burattini ripetono la scena utilizzando una proposta del gruppo.

Formule utili

- Posso spiegarti?
- Ti ascolto.
- Come possiamo rimediare?
- Possiamo ricominciare?
- Facciamo pace?

Una piccola accortezza

Parti sempre da situazioni inventate, senza riprodurre conflitti realmente accaduti nel gruppo.

Variante

Arriva San Francesco
Un bambino interpreta San Francesco e ascolta separatamente i due personaggi.

A ciascuno chiede:

- «Che cosa è successo?»
- «Come ti senti?»
- «Di che cosa hai bisogno adesso?»

Dopo aver ascoltato entrambi, San Francesco li aiuta a trovare una frase o un gesto per ricominciare.

I burattini ripetono la scena mettendo in pratica la soluzione scelta.

ATTIVITÀ CREATIVE E MANUALI

9. La tavolozza del Creato

Durata: 25–30 minuti

Spazio: tavoli

Materiali: fogli; pastelli, pennarelli o tempere; flashcard

Come si svolge

Ogni bambino sceglie una creatura e la rappresenta con segni e colori:

- Sole: cerchi e raggi;
- Luna e Stelle: punti luminosi;
- Vento: linee e spirali;
- Acqua: onde e gocce;
- Fuoco: segni che salgono;
- Terra: punti, impronte e forme irregolari.

Non è necessario realizzare un disegno realistico. Ogni bambino sceglie liberamente segni e colori, senza seguire un modello da copiare.

Variante

Prepara un grande foglio comune.

Ogni bambino aggiunge i segni e i colori di una creatura: raggi per il Sole, onde per l'Acqua, spirali per il Vento, punti per le Stelle, impronte per la Terra.

Le forme possono incontrarsi, sovrapporsi e continuare quelle già tracciate dagli altri. Alla fine osservate insieme il grande paesaggio nato dall'incontro di tutti gli elementi del Creato.

10. Dipingiamo con il Vento

Durata: 20–25 minuti

Spazio: tavoli protetti

Materiali: fogli; colore molto diluito; contagocce o cucchiaino; cannucce personali facoltative.

Preparazione: Proteggi il tavolo e utilizza soltanto poche gocce di colore per volta.

Come si svolge

L'adulto deposita poche gocce di colore sul foglio.

I bambini fanno viaggiare il colore:

- inclinando il foglio;
- muovendolo lentamente;
- soffiando attraverso una cannuccia personale.

Le tracce diventano i sentieri del Vento.

Variante

Usare una pallina leggera o un batuffolo di cotone da spostare sul colore inclinando il foglio.

11. Il mandala dei doni

Durata: 20–30 minuti

Spazio: pavimento o grande tavolo

Materiali: foglie cadute, sassolini, rametti, semi oppure forme di carta.

UN PICCOLO GESTO DI CURA:

Per rispettare il Creato e l'ambiente, utilizzate soltanto elementi già caduti, senza staccarli dalle piante.

Come si svolge

Al centro viene collocata la scritta:

GRAZIE PER IL CREATO

I bambini dispongono intorno i materiali formando una composizione circolare.

Il mandala può restare temporaneo: non è necessario incollare.

Variante

Utilizzare esclusivamente forme di carta colorata.

12. Con le mie mani posso...

Durata: 20–30 minuti

Spazio: tavoli

Materiali: sagome di mani; colori; forbici e colla facoltative

Come si svolge

Ogni bambino riceve una sagoma di mano e la usa come spazio libero per disegnare un gesto di cura. Non ci sono caselle da completare né una risposta prestabilita.

Esempi:

- dare acqua a una pianta;
- condividere;
- raccogliere un foglio;
- aiutare un compagno;
- rimettere in ordine;
- fare pace.

L'adulto può scrivere accanto al disegno le parole dettate dal bambino.

Le mani vengono raccolte in un grande cerchio o in un cartellone.

Variante

Le mani entrano in azione: ogni bambino mostra la propria sagoma e rappresenta con un gesto l'azione che ha disegnato.

Il gruppo osserva, prova a riconoscerla e poi ripete insieme il movimento.

Le azioni possono essere unite in una breve sequenza: dare acqua, aiutare, raccogliere, condividere, fare pace.

Così il disegno non resta soltanto sul foglio, ma diventa un piccolo gioco di movimento condiviso.

ATTIVITÀ SENSORIALI, SONORE E DI ESPLORAZIONE

13. La passeggiata del canto del Creato

Durata: 20-30 minuti

Spazio: giardino, cortile o parco

Materiali: nessuno indispensabile

Come si svolge

Prima di uscire, l'adulto dice:

Nella storia Francesco sente il mondo intero cantare. Proviamo ad ascoltare anche noi.

Durante la passeggiata il gruppo si ferma alcune volte. Le soste di ascolto durano pochi istanti: non occorre ottenere un silenzio perfetto.

A ogni sosta cerca:

- un suono vicino;
- un suono lontano;
- un suono breve;
- un suono continuo;
- un suono leggero;
- un suono forte.

Si possono ascoltare:

- vento;
- foglie;
- uccelli;
- acqua;
- passi;
- insetti;
- rami;
- pioggia.

Al rientro ogni bambino imita uno dei suoni ascoltati.

Variante

Svolgere l'attività vicino a una finestra aperta quando non è possibile uscire.

14. L'orchestra del Creato

Durata: 20-25 minuti

Spazio: cerchio

Materiali: carta, sassolini, legnetti, contenitore con poca acqua; voce e mani

Come si svolge

Il gruppo ricrea alcuni suoni del Creato:

- carta sfregata: Vento;
- dita battute: pioggia;
- acqua mossa nel contenitore: Sorella Acqua;
- sassolini: Terra;
- mani sfregate: Fuoco;
- voce leggera: uccelli o Vento.

L'adulto dirige indicando quale suono deve iniziare, fermarsi o diventare più leggero. Fa entrare un suono alla volta e, quando il gruppo ha preso confidenza, può sovrapporne due o tre.

Variante

Utilizzare le flashcard come segnali per dirigere l'orchestra.

15. Il barattolo dei grazie

Durata: 10-15 minuti per l'avvio; pochi minuti nelle riprese

Spazio: tavoli e cerchio

Materiali: gettoni illustrati; colori; barattolo o scatola

Come si svolge

Ogni bambino sceglie un gettone illustrato:

- Sole;
- Luna;
- Stella;
- Goccia;
- Foglia;
- Fiore;
- Cuore;
- Mano;
- Uccellino;
- Seme;
- Nuvola;
- Fiamma.

Il bambino lo colora o aggiunge un piccolo segno e lo inserisce nel barattolo. Chi lo desidera può raccontare il proprio gettone; gli altri possono inserirlo nel barattolo senza aggiungere parole.

Nei giorni successivi l'adulto estrae un gettone e chiede:

Per che cosa vogliamo dire grazie?

Nei contesti religiosi:

Grazie, Signore, per questo dono.

Variante

Due doni che si incontrano.

Estrai due gettoni dal barattolo e osservateli insieme.

Chiedi:

- «Che cosa possono fare insieme?»
- «In che modo uno aiuta l'altro?»
- «Perché possiamo ringraziarli entrambi?»

Per esempio, il Sole e il Seme aiutano una pianta a crescere; la Nuvola e la Goccia portano la pioggia; la Mano e il Cuore possono trasformarsi in un gesto di cura.

Concludete inventando una sola frase di ringraziamento che unisca i due doni.

16. La scatola misteriosa della Terra

Durata: 15-20 minuti

Spazio: cerchio o tavolo

Materiali: una scatola con apertura; elementi naturali puliti, non appuntiti e di dimensioni adatte all'età dei bambini.

Come si svolge

L'adulto resta accanto alla scatola durante l'esplorazione.

Un bambino inserisce la mano nella scatola senza guardare.

Tocca un oggetto e prova a descriverlo:

- è liscio o ruvido?
- è duro o morbido?
- è leggero o pesante?
- è grande o piccolo?
- che cosa potrebbe essere?

Dopo la descrizione, l'oggetto viene mostrato al gruppo.

Variante

Disporre gli oggetti in sacchetti di stoffa separati.

SUGGERIMENTI PER COMBINARE GIOCHI E ATTIVITÀ

Quelli che seguono sono soltanto alcuni esempi: puoi abbinare due o tre proposte dedicate allo stesso tema e svolgerle in un unico incontro oppure in momenti diversi.

Sole, pioggia e Vento

- La danza del Sole, della pioggia, del Vento e del sereno;
- Dipingiamo con il Vento;
- L'orchestra del Creato.

Terra e crescita

- Dal seme al fiore;
- La scatola misteriosa della Terra;
- Il mandala dei doni.

Creature e doni

- Il consiglio delle creature;
- La bottega dei doni;
- Il barattolo dei grazie.

Cura e pace

- Facciamo pace;
- Con le mie mani posso...;
- Il mandala dei doni.

Suoni della natura

- La passeggiata del canto del Creato;
 - L'orchestra del Creato;
- Indovina chi canta.

Inclusione e adattamenti

Ogni proposta può essere semplificata o trasformata.

Il bambino può partecipare con parole, gesti, suoni o immagini; può svolgere il movimento da seduto, osservare prima di entrare nel gioco oppure lavorare in un piccolo gruppo.

Riduci il numero di materiali o passaggi quando serve e utilizza gli accorgimenti già concordati con il team educativo.

Osservazione dell'adulto

Non sono previste verifiche formali.

L'adulto può osservare:

- la partecipazione;
- l'uso del corpo e dello spazio;
- la capacità di ascoltare un segnale;
- l'iniziativa;
- la collaborazione;
- la curiosità verso suoni e materiali;
- il riconoscimento delle creature;
- l'emergere di parole o gesti di cura;
- le attività che suscitano maggiore interesse e benessere.

Nota conclusiva

Le attività permettono ai bambini di entrare nella storia attraverso il corpo, la voce, i sensi, il gioco simbolico e le mani.

Non richiedono preparazioni elaborate e possono essere scelte liberamente. La storia resta il punto di partenza: il gioco la rende viva, concreta e vicina all'esperienza dei bambini.

MATERIALI OPERATIVI

1. Gettoni illustrati per “Il barattolo dei grazie”

La pagina contiene piccoli gettoni sagomati o rotondi, ispirati alle creature e ai doni del Creaio. Ogni gettone può essere colorato e inserito nel barattolo.

2. Sagome “Con le mie mani posso...”

La pagina contiene grandi sagome di mani da ritagliare e decorare. Ogni bambino può disegnare sulla mano un piccolo gesto di cura, aiuto o pace.

Materiale digitale allegato alla storia kamishibai San Francesco e il Canto del Creaio

Il Canto delle Creature raccontato ai bambini ISBN 979-12-81647-52-7 | NON VENDIBILE SEPARATAMENTE

Tutti i contenuti del presente progetto sono protetti dal diritto d'autore. È vietata la riproduzione, la copia, la pubblicazione, la diffusione e la distribuzione, anche parziale e con qualsiasi mezzo, senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autrice.

Il barattolo dei grazie



Con le mie mani posso...

Disegno un gesto di cura, aiuto o pace.

