



# AVVENTURE LINGUISTICHE



## Il ribelle è l'eroe

1

### Favole

*Fascinazione dell'ascolto e riscoperta del più bistrattato dei sensi (l'udito) nella nostra civiltà dell'immagine. Non è casuale che la natura ci abbia fornito due orecchie e una sola bocca.*

Lettura o racconto orale di passi dei libri dell'infanzia individuando filoni comuni tra loro e i legami con fiabe e miti: gli automi, gli animali antropomorfi, i personaggi bizzarri dei miti

2

### Bugie

*Creatività nell'immagine interiore*  
Realtà e deformazione, linguaggio e materia, astrazione e spiritualità, sogno e mito

3

### Invenzioni

*L'espressione artistica vergine e quella per i ragazzi standardizzata delle comunicazioni di massa (es. Andersen, Collodi e Salten di Walt Disney)*

Libero arbitrio dell'osservatore come creazione artistica, integrare il quadro con un significato che sembri calzante, segno casuale e architetture fortunate

4

### Bombe

*Acquisizione strumenti per l'espressione orale*  
Formule o ausili mnemonici per un archivio orale: la canzone, il proverbio, il canovaccio

5

### Storie

*Tecniche mnemoniche*  
Il nesso, (dal latino *nexus*, da *nectere*, *annodare*) inteso come collegamento logico o di causalità, strumento di ricerca creativa e personale

6

### Trame

*Io e gli altri, io e l'altro nello spazio e nel tempo*

Eroi e ribelli nella letteratura dell'infanzia, norme e comportamenti, individuo e individualismo



## Dissonanti tra la folla

1

### Automi meccanici

*Rendere la vita più comoda, ma anche più interessante. L'intelligenza umana si manifesta e si protende*

Progetti, realizzazioni tridimensionali, tecnica e meccanica dell'homo faber

2

### Automi mistici

*Magia come molla mitologia come storia*  
Alchimia, golem e mesmerismo ad uso di sogni visibili e realtà invisibili

3

### Antropomorfizzazioni

*Tragitti labirintici, cadute, esaltazioni corali*  
Percorsi tendenti all'integrazione con graduale separazione dalla memoria della storia precedente

4

### Bestialismi

*Simboli, metafore, allegorie, parabole*  
Linguaggi non diretti, significati non immediati, nonsensi, assurdità

5

### Scienziati, poeti, artisti

*Razionalità, caso, combinazioni, avvenimenti fortuiti*  
Facoltà di fare per caso scoperte felici e inattese, serendipità e felicità come contagio.

6

### Artifici

*La maschera e il canovaccio scheletri burloni del raccontare*  
Compressione dei contenuti, rappresentazioni essenziali di ciò che emerge



## Labirinti del cervello: percorsi e trame

1

### Città

*Sul gusto del vivere in città, vissuta come elegante dedalo depositario di bellezza e memoria*

La città come labirinto, carta topografica come razionalizzazione del caos apparente

2

### Boschi

*Trepidazione nel corso dell'immersione nell'ignoto*

Intrico vegetale, monstrum esterno contrapposto alla interna razionalità

3

### Deserti

*La solitudine come strumento per la visione geometrica del disegno progettuale*

Realizzare utopie, far sorgere dal niente: fede, ideale, follia

4

### Superfici

*Morfologia della fiaba nel senso di Vladimir J. Propp*

Far venire alla luce il complesso insito nel semplice

5

### Viscere

*Nesso inconscio*

Risoluzioni razionali dovute al caso

6

### Connessioni

*Scelte personali in preesistenti grovigli*  
Sul mito della retta via e sulla scelta obbligata

Scuole partners

Elementare Vittorio Veneto di Firenze - I

Volksschule of Klaus - A

Brydebjergskolen of Nysted D

