



KIT “PESCAFIABA” PER FAMIGLIE

Nel 2023 cade il centenario della nascita di Italo Calvino, scrittore molto amato, tradotto in numerose lingue, attento al mondo della fiaba, e ai legami tra parole e immagini.

Vi invitiamo a visitare questo luogo intrecciando ciò che vedrete con la vostra fantasia e creando una fiaba. Lunga o corta, verosimile o impossibile, questa fiaba sarà un nuovo modo di fare conoscere l'arte ai giovanissimi visitatori e alle giovanissime visitatrici che sono con voi.

Troverete una scatola: pescate un numero di carte da 3 a 5, annotatele sul foglio che vi verrà consegnato e riponetele nella scatola. Ora andate alla scoperta dei nomi che avete pescato, e che sono certamente vicino a voi. Non li trovate? Chiedete gli indizi al personale di accoglienza.

Adesso siete pronti per costruire la vostra fiaba su di noi.

Qui ci sono alcune utili istruzioni, ma sentitevi liberi di fare come preferite. Una volta scritta la fiaba, ci piacerebbe averla. Fotografatela e postatela su Instagram con l'hashtag #pescafiaba2023, oppure inviatela a giovanna.brambilla@cultura.gov.it. Ne prenderemo cura, e la pubblicheremo sui nostri canali social, e al giovanissimo narratore o alla giovanissima narratrice rilasceremo un attestato.

Come scrivere una fiaba?

1. Ogni fiaba comincia con una situazione iniziale, in cui viene introdotto e descritto il/i personaggi principali

- a. Principe/principessa
- b. Re/regina
- c. Persone comuni (un giovane, una madre, un pescatore, un ladro...)

2. Si sceglie l'ambiente in cui si svolge la vicenda

- a. Castello incantato, foresta incantata
- b. Grotta
- c. Città/villaggio
- d. Casa/capanna



3. Si verifica una complicazione dell'ordine che va a rompere l'equilibrio iniziale

- a. Allontanamento del personaggio della fiaba
- b. Infrazione di un divieto imposto al protagonista
- c. Tranello
- d. Maledizione
- e. Rapimento di una fanciulla/ fanciullo

4. Viene introdotto un antagonista che mette in difficoltà l'eroe o l'eroina della fiaba

- a. Strega cattiva
- b. Re superbo
- c. Cavaliere vanaglorioso
- d. Sorelle/ matrigne cattive
- e. Servitore malvagio
- f. Mostro (orco, drago, orso, lupo, ...)

5. Il/la protagonista deve superare una prova

- a. Sconfiggere il mostro
- b. Risolvere un indovinello
- c. Spezzare l'incantesimo/ maledizione
- d. Lottare contro l'antagonista

6. Spesso può intervenire un aiutante

- a. Una fata buona
- b. Un mago
- c. Un amico/ servitore fedele
- d. Un animale magico

7. Conclusione

- a. Lieta fine: sconfitta dell'antagonista, salvataggio del principe/principessa, uccisione del mostro, smascheramento del re/regina superbo, svelamento dell'intrigo, nozze inaspettate, perdono del re/regina superbo.
- b. Finale alternativo: eroe/eroina abbandonato o non ricompensato, protagonista punito/a per avere infranto il divieto, trasformazione dell'eroe/eroina in una pianta o un animale come punizione, antagonista o re/regina deriso.