

Linguaggi

pagine sull'educazione e sulla scrittura, sulla comunicazione e sull'immagine, sui sogni e sulle realtà

Quella che segue è una proposta di attività manuale scelta tra quelle create dall'autore di "Linguaggi", in collaborazione con il prof. Carlo Piantoni, per la Casa Editrice "La Scuola" di Brescia e pubblicate sulla rivista (ormai non più edita) "Animazione ed Espressione" tra il 1994 e il 1999.

Testi e immagini sono di proprietà della Casa Editrice "La Scuola" di Brescia

Vai al menù delle altre attività proposte:

http://www.linguaggi.eu/educazione/animazione_ed_espressione.htm

Visita l'intero sito:

<http://www.linguaggi.eu>

ATTIVITÀ CON LA CARTA

IL CARTACAVALLO

Proposta introdotta da *C. Piantoni*, descritta da *Raffaele Corte*

Introduzione

Creare giocattoli con la carta oggi può far sorridere. Eppure intere generazioni di bambini hanno scoperto la gioia del fare, trasformando un foglio di carta negli oggetti più impensati. Si tratta quindi di approfittare largamente di questa forma di gioco, tenendo presente che i modelli offerti:

- hanno un carattere puramente orientativo,
- pertanto, sono suscettibili di sviluppi e di variazioni.

Si tratta quindi di stimoli che vanno assunti come tali, con la volontà di percorrere vie personali.

È compito dell'insegnante e dell'animatore sostenere l'interesse in una direzione di ricerca.

Obiettivi

- Riprodurre un animale prendendo in considerazione le sue strutture significanti.
- Saper utilizzare del materiale come la carta per realizzare immagini tridimensionali.
- Essere in grado di giungere a un prodotto utilizzando una sequenza di lavoro scandita in più fasi operative.
- Utilizzare le proposte ricevute, come stimoli per la ricerca di soluzioni personali.

I destinatari

SCUOLA ED EXTRASCUOLA

Nella scuola sembra trovare spazio solo la rappresentazione bidimensionale, e l'obiettivo di tradurre la realtà in termini tridimensionali viene di solito trascurato.

Tuttavia, senza bisogno di ricorrere al modellamento vero e proprio, l'alunno potrà affrontare l'esperienza della terza dimensione, sperimentando la costruzione di semplici «giocattoli» di carta.

Per quanto riguarda la prospettiva del recupero e della terapia, la proposta può essere utilizzata:

- con i soggetti che presentano deficit nel campo delle condotte percettivo-motorie per favorire l'associazione del senso tattile, cinestetico e muscolare a quello della vista;
- con i portatori di handicaps da sindrome di Down per favorire lo sviluppo dei concetti di forma, proporzione, bidimensionalità, tridimensionalità, orientamento nello spazio;
- con i portatori di handicaps cerebrali (autistici) per condurli, attraverso una serie di interventi, alla trasformazione di un materiale non strutturato come la carta;
- con i soggetti che dimostrano un comportamento instabile per sollecitarli a differire nel tempo un risultato.

ANZIANI

Per gli anziani questo sarà un modo, per divertire e stupire i bambini i quali vedranno affiorare, come per magia, un animale da un semplice foglio di carta.

Da un punto di vista personale, potranno riscoprire il senso gratificante del fare, del ricercare, del produrre.

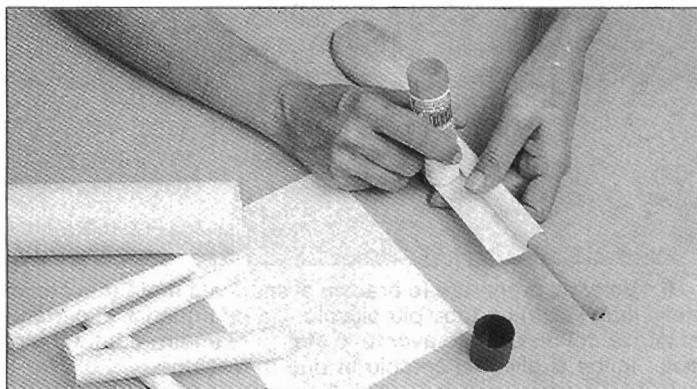
Quindi il lavoro proposto rappresenterà soprattutto uno scopo e una possibilità di esercizio della mente e della mano.

La tecnica

Il materiale

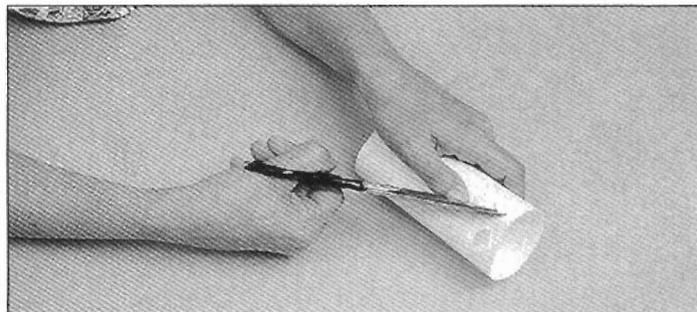
Carta da disegno da 110 gr. / Oggetti tondi di vari diametri / Forbici / Un tappo di sughero / Colla stick / Attaccatutto.

Il procedimento operativo

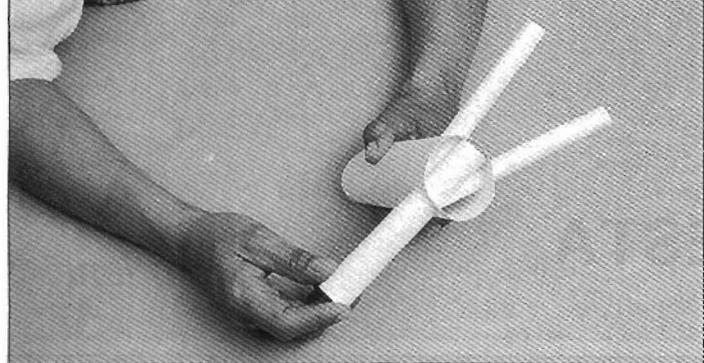


1. Aiutandosi con oggetti tondi di varie dimensioni per avvolgere più comodamente la carta (senza però serrarla troppo) si costruiscono sei cilindri: uno lungo 14,5 centimetri con un diametro di circa cm 5, uno da 12,5 centimetri con un diametro di 2 e quattro da 12,5 centimetri, ma con un diametro di 1,5.

Si incolla usando lo stick.

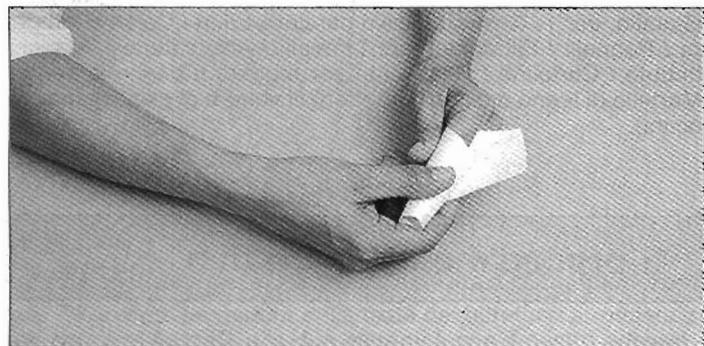


2. Nel cilindro più grande si praticano quattro fori larghi quanto le quattro cannuccie più piccole. Due fori (l'uno a destra, l'altro a sinistra dell'incollatura del cilindro) disteranno dal bordo circa mezzo centimetro; gli altri due, che si troveranno nella medesima posizione rispetto all'incollatura, disteranno dal bordo opposto circa un centimetro.

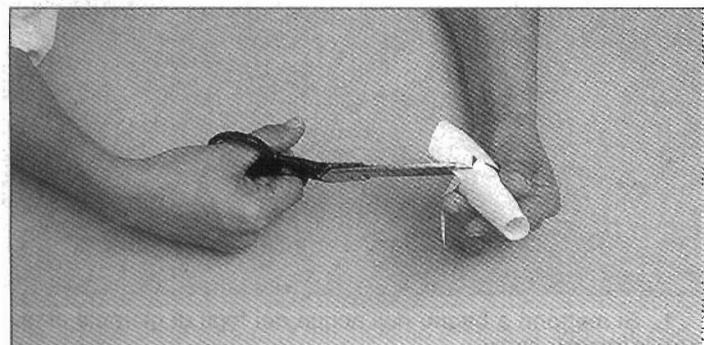


3. Sempre sul tubo grande, dalla parte opposta ai due fori distanti un centimetro dal bordo, si praticerà un altro foro di diametro pari a quello dell'ultima cannucchia. Disterà dal bordo mezzo centimetro. I cinque cilindri piccoli devono essere inseriti nel corpo fino a raggiungere la parte opposta.

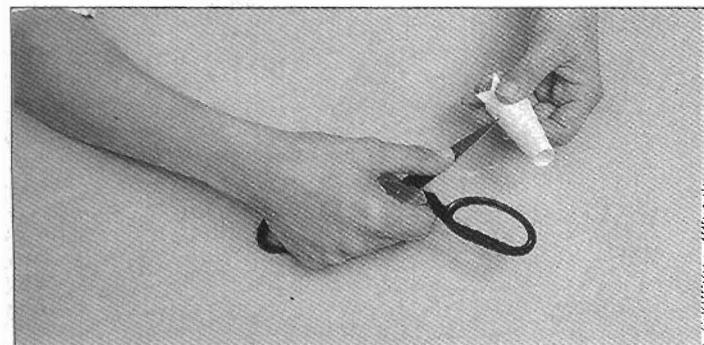
Se i fori sono troppo larghi si bloccano le cannucce con l'attaccatutto.



4. Si realizza ora la testa avvolgendo una striscia di carta (5,5 per 20 centimetri) in modo da ottenere un tronco di cono alto circa cm 5,5, con le due basi di 3 e di 1,5 centimetri di diametro.

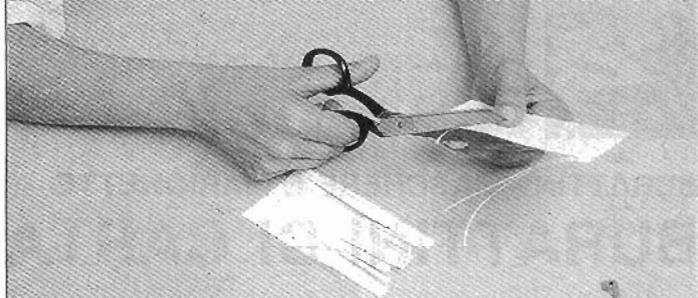


5. Dalla parte eccedente al tronco di cono si ricavano due orecchie a punta. Poi si pareggia la base maggiore.

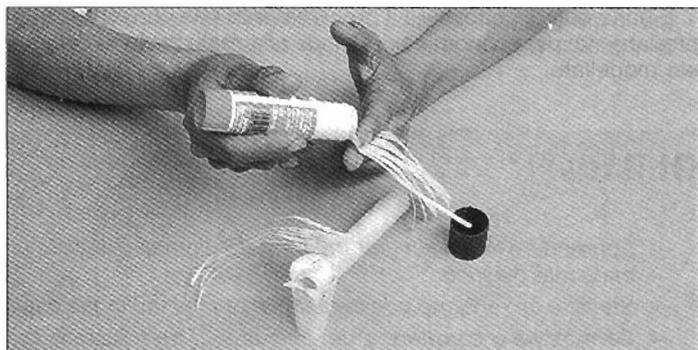


6. Con un oggetto appuntito e servendosi di un tappo di sughero per non farsi male, si praticano due buchi laterali nella testa, per gli occhi.

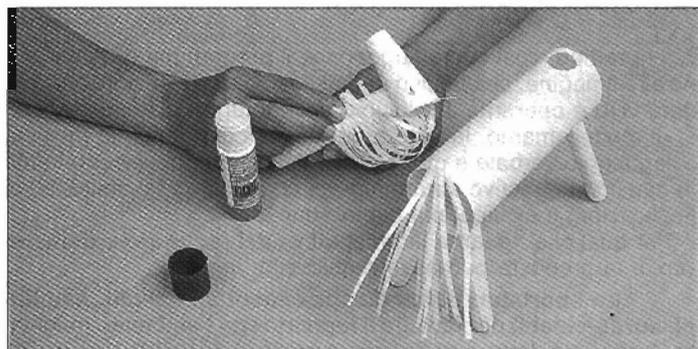
Procedendo come per il corpo si buca la testa sul lato opposto alle orecchie, in modo da potervi infilare il collo.



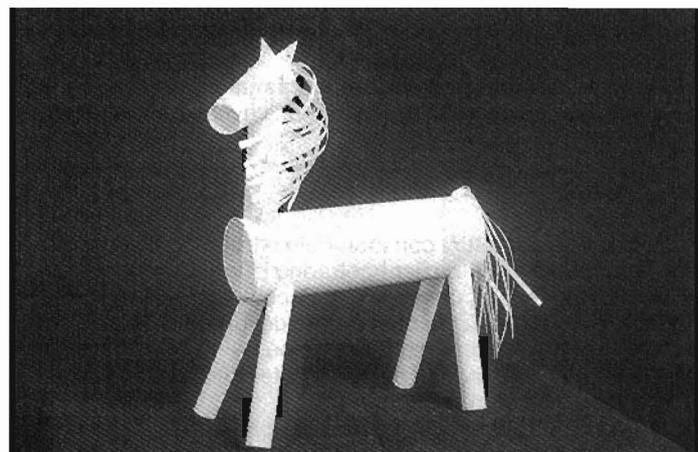
7. Da due foglietti di carta (cm 12 x 6) si ritagliano strisciole arrivando fino a mezzo centimetro dal bordo opposto. Utilizzando la parte intatta si arrotola uno dei due foglietti strettamente su se stesso ottenendo una «coda di cavallo» che andrà inserita, in un foro ricavato sulla parte alta del corpo.



8. L'altro foglietto tagliuzzato andrà diviso in due parti di cui una larga circa quanto il diametro della base maggiore della testa. Questa parte di criniera va incollata sulla porzione del collo visibile all'interno della testa, l'altra sul collo a partire immediatamente dalla base della testa.



9. Una volta seccata la colla si modellano i filetti di carta della criniera in modo da dare loro un aspetto il più possibile «selvaggio». Altrettanto si farà con la coda.



10. Il Cartacavallo è pronto.