

Racconto
“L’INVENZIONE DELL’ORNITORINCO.

Favola della creazione per evolucionisti ironici e creazionisti convinti.”

di Fabrizio Silei (Artebambini)

**UNA STORIA per inventori, giardinieri, artisti ...
piena DI CREATIVITÀ E DI UMORISMO**



“L’invenzione dell’ornitorinco” è un divertentissimo libro illustrato scritto da Fabrizio Silei, autore per bambini con una spiccata vena creativa umoristica. Grazie a questo libro è possibile affrontare diversi temi interdisciplinari come la creazione del mondo per chi fa Religione, la Geografia per la nascita dei continenti, la Storia con le stagioni, le Scienze con gli animali ecc. Leggendo questo libro sarà facilissimo inventare delle attività didattiche utili e divertenti!

La storia ha inizio con la creazione del mondo: Dio, arrivato al sesto giorno, decise di dare un’occhiata al lavoro svolto, e tirando una cordicella accese la luce per illuminare il creato. Fu una grande delusione! Ciò che poté vedere, infatti, era solo una grande palla melmosa. Spense la luce. La riaccese. La rispense. Nacquero così i giorni e le notti. Un angelo interruppe il suo accendi-spegni e gli disse “Piano! Che così bruci la lampadina, l’hai appena inventata!”. Allora Dio con un solo gesto accese un firmamento di lampadine ... tutte da bruciare, volendo!

A un certo punto, però, l'angelo più ribelle si annoiò e creò un nuovo animale non ideato da Dio: il coccogatto. Gli angeli scoppiarono a ridere, guardando quel coccodrillo con la testa da gatto. Subito dopo un altro angelo inventò un canfandrillo: un coccodrillo con la testa da cane. E gli altri lo imitarono: la leontartaffa, il dromeide, il papeleo, il cantartaleo, il cangupapefante e tantissimi altri animali. Quando Dio tornò, si arrabbiò tantissimo, soprattutto quando un coccomaiale gli diede un morso sul pollice. Ordinò subito agli angeli di smontare gli animali e ripiazzarli bene. Gli angeli si misero al lavoro tra le proteste: "Ma erano belli!" esclamò l'angelo ribelle. Quando finirono di assemblarli meglio aprirono le porte per liberarli, ma Dio non si accorse che tra loro era rimasta una buffa creatura con il becco da anatra, la pelliccia da talpa, la coda da castoro e le zampe da coccodrillo: era l'ornitorinco!



L'ornitorinco è senz'altro l'animale più misterioso del pianeta, per più di un secolo ha fatto litigare gli studiosi. Uccello? Pesce? Rettile o mammifero?

Alla fine hanno dovuto inventare per lui un'altra famiglia perché l'ornitorinco è diverso da tutti: becco da anatra, pelliccia da talpa, coda da castoro e zampe da coccodrillo dotate di uno sperone che secerne veleno.

Come se non bastasse l'ornitorinco nuota come un pesce, fa le uova, allatta i suoi piccoli.

L'ornitorinco, detto anche platipo, è un piccolo mammifero semi-acquatico endemico della parte orientale dell'Australia. È una delle cinque specie ancora esistenti che compongono l'ordine dei monotremi, gli unici mammiferi che depongono uova invece di dare alla luce dei piccoli: È l'unico rappresentante della sua specie.

Proposta di attività-esperienza

Cari bambini,

oggi vi racconto in tre puntate la storia “L’invenzione dell’ornitorinco”, una favola della Creazione (Genesi) che avrà come protagonisti Dio che crea tutto il mondo, i suoi aiutanti angioletti e tutti gli animali: alla fine dell’avventura scopriremo il segreto di uno di loro, l’ornitorinco. Lo conoscete bambini? Bé, allora dobbiamo proprio partire insieme per questo viaggio.

Sono certa che a voi piacciono tutti gli animali e che insieme possiamo aiutare le persone attorno a noi a conoscerli, per capire quanto sono importanti per la nostra vita e per quella del pianeta ... così tanto da chiederci di amarli e rispettarli.

Ora bambini venite con me dentro le pagine di questo libro per divertirvi, ridere e giocare proprio in compagnia dei nostri amici animali.

E poi dopo aver ascoltato la storia vi propongo un po’ di musica, con il canto “Tutti gli animali” e con la danza “Il ballo degli animali” oppure un laboratorio creativo, da fare insieme a mamma o papà, per costruire i vostri animali fantastici con il cartone e i colori e poi giocare con loro e anche inventare belle storie e avventure.

Che meraviglia, c’è proprio da divertirsi oggi ... sarò proprio curiosa di ricevere le vostre creazioni se potrete inviarmele. Grazie bambini.

Vi mando un grande saluto e vado anch’io a costruire i miei animali.

Maestra Laura



PROPOSTE MUSICALI:

https://youtu.be/D6uLZI5k5cl?list=OLAK5uy_mGIN2Yp4cSz63jaBuq94xGY9ffFcbNkw

“*Tutti gli animali?*” (dal Cd “*Tutti gli animali?*” di Domenico Amicozzi, Daniela Cologgi)

<https://youtu.be/DNCmxKRbSkk>

“*Il Ballo Degli Animali?*” (Il Regno dei Bambini)

LABORATORIO ARTISTICO-MANIPOLATIVO “Animali di Cartone”:

In questa pagina si raccontano e si mostrano le varie fasi del laboratorio centrato sulla costruzione degli Animali di cartone, o dello Zoo di cartone a seguito dell'ascolto e della visione della storia “L'invenzione dell'ornitorinco.” di Fabrizio Silei (Artebambini).



Costruire questi giocattoli di cartone non è difficile; prevalentemente, ai bambini si richiede di saper usare la forbice, di tracciare forme con la matita (anche utilizzando forme predefinite) sul cartone, assemblare parti di cartone utilizzando i fermacampione metallici, di dimensione lunga e corta.

1 Disegnare sul cartone le parti dell'animale che si vuole realizzare. Possibilmente ricorrendo a ritagli piccoli

2 Oppure tracciare con la matita sul cartone intorno alla sagoma di una parte di un modello di animale da copiare

3 Poi ritagliare la sagoma della parte disegnata. Se avete utilizzato un pezzo di cartone troppo grande, l'operazione è più faticosa

4 Il cartone che scegliete per realizzare gli animali non può essere troppo..

5 ..spesso, perchè non sarebbe adatto alle abilità e capacità dei bambini/e.

6 Ma anche non può essere sottile, perchè si hanno animali "deboli"



Se le parti di animale sono pronte è necessario forarle nel punto in cui andrete ad inserire il fermacampione.

Quindi e come in questa foto illustra, prendete testa e corpo di tartaruga, e inserite le lamelle del fermacampione.

Per le zampe della tartaruga si adotta un'altra strategia, che è quella di fare tagli che si incastrano tra loro.

Ai bambini piace manipolare ed animare questi giocattoli, (che permettono il movimento delle loro parti - collo, testa, coda - attraverso snodi costituiti dai fermacampione).

Dopo aver ascoltato la storia, si può cominciare a costruire. Innanzitutto a partire dagli esempi di animali illustrati nel libro oppure inventandone di nuovi: si tracciano con la matita e sul cartone le varie parti che fanno un animale (il collo, la testa, la coda, le zampe, il corpo).

In questa fase è molto importante che il bambino realizzi "un progetto anche grossolano del fare": prima di tutto fate disegnare l'animale che si vuole trasformare in sagoma di cartone (il progetto) in modo da far visualizzare mentalmente le parti che fanno l'animale, le loro caratteristiche distintive ed essenziali, e soprattutto le dimensioni (i diversi rapporti di grandezza tra le varie parti: è importante avere un'idea di ciò che si andrà a realizzare dopo, altrimenti si blocca il processo creativo, e anche la stima di sé.

Poi bisogna avviare l'attività del ritagliare le singole parti dal piano di cartone, prestando attenzione a non piegarle troppo.

Per facilitare l'operazione è meglio operare su pezzi di cartone piccoli, poco più grandi della forma che si vuole ritagliare.

Quando si hanno tutte le parti che servono, allora le si deve forare in alcuni punti specifici, per poi poter assemblare il tutto ricorrendo ai fermacampione (inseriti nei fori precostituiti).

Ed il gioco è fatto! gli animali di cartone sono pronti per giocare storie immaginate e subito agite liberamente dai bambini.

A questo punto ...

il colpo di scena, come la storia del libro

"L'invenzione dell'ornitorinco" raccontava. Si può giocare e creare combinando e

ricombinando le figure di

animali, scomponendo le parti e ri-assemblandole tra loro all'infinito, inventando nuovi e diversi animali a cui dare il nome e anche colorandone le varie parti .



La tartaruga di Claire

Il granchio o ragno di Costantin



Il dinosauro e il suo costruttore, Louis



La giraffa, se notate bene e per bilanciare al meglio il collo lungo e sporgente in avanti, le zampe anteriori sono state leggermente inclinate



Giocare con lo zoo di animali di cartone



Animali inventati ri assemblando le parti di diversi animali: cioè il PorcoGiraffElefante e la TartaGiraffa

Il gioco potrebbe continuare ideando e costruendo anche gli scenari in cui questi animali vivono, in cui le storie inventate si animano.