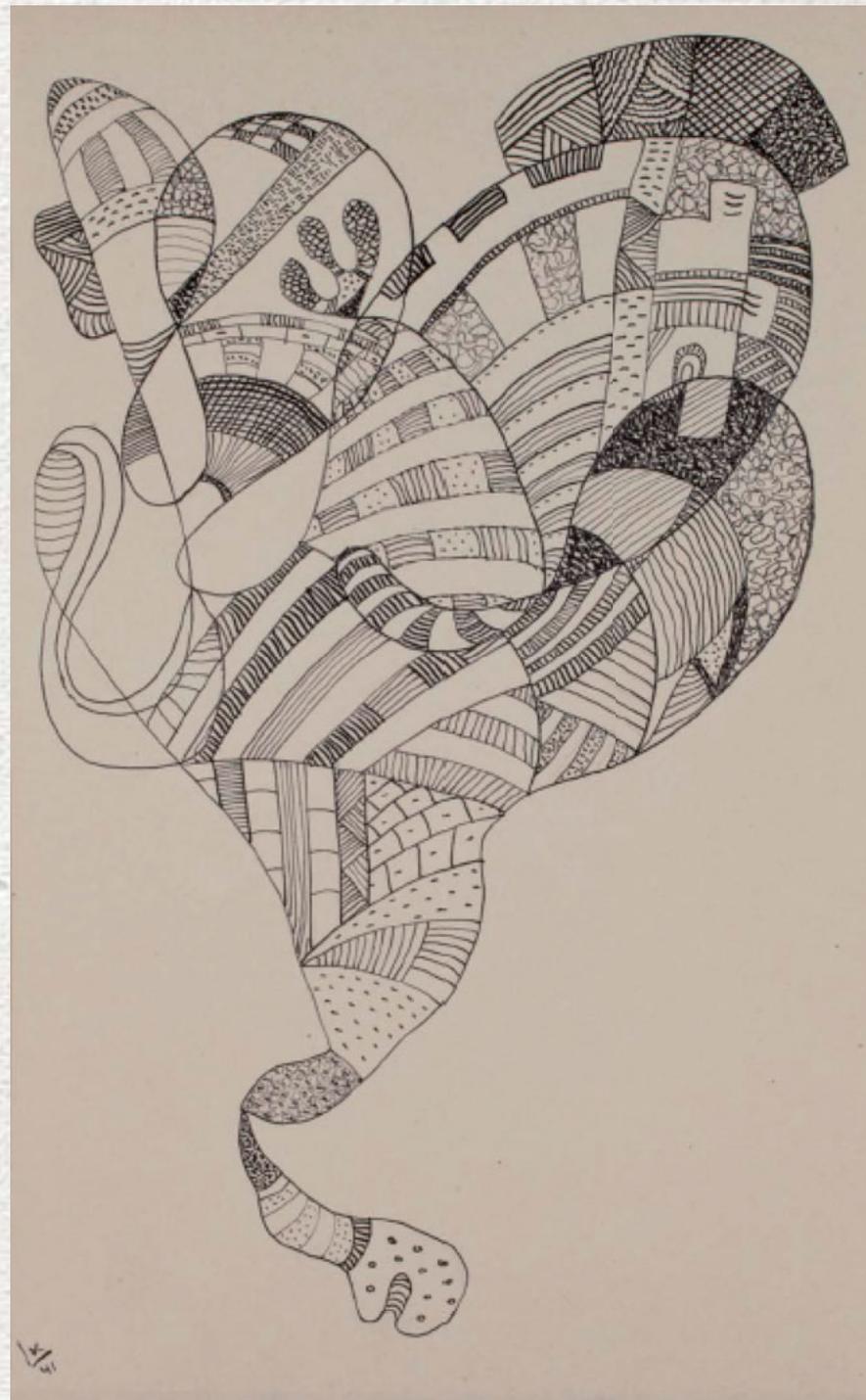


MUSEO UNIVERSIDAD DE NAVARRA

—
I RACCONTI
DEL MUSEO



PRESENTAZIONE

Questo libro contiene 10 racconti che sono stati creati a partire dalle interpretazioni di alcuni bambini/e che hanno visitato l'esposizione permanente del Museo Universidad de Navarra. Ogni racconto è stato ispirato ed è accompagnato da una delle opere d'arte del Museo, facilitando così la comprensione della storia che raccontano.

Ogni racconto intende stimolare quattro aspetti educativi: Emozione (Bizquerra e Fredrickson), Valore (Caduto), Competenza emotiva (Goleman), Tipo di intelligenza (Gardner).

La dimensione emotiva è stata inclusa nei racconti considerando l'importanza delle emozioni per lo sviluppo e la vita delle persone. Così, attraverso i racconti, i bambini e le bambine potranno identificare le diverse emozioni e i diversi sentimenti che provano nella loro vita quotidiana. Considerando che molto spesso risulta difficile esprimere e dare un nome a quello che sentiamo, tramite i personaggi dei racconti i bambini e le bambine possono rendersi conto che provano sensazioni simili a loro. Ciò permette al bambino/a di riconoscere quelle emozioni e di sapere come reagire quando le prova. In questo modo si vogliono sviluppare l'intelligenza e il controllo emotivo, nei momenti in cui queste emozioni possono generarsi.

Grazie ai racconti, i bambini e le bambine possono scoprire diversi valori e addentrarsi in un mondo pieno di vita, fantasia e immaginazione, dove la realtà si trasforma. Un altro obiettivo è che i bambini abbiano l'opportunità di vivere storie, interpretare i protagonisti, dare il loro tocco di curiosità e di umorismo ai racconti, in sostanza, farli propri.

Attraverso le opere d'arte, i bambini potranno avvicinarsi al mondo degli artisti ed avere l'opportunità di contemplare, interiorizzare, familiarizzare e ispirarsi alle opere del Museo per poi poter replicare espressioni plastiche. Potranno vivere l'esperienza di trasformarsi in piccoli artisti capaci di interpretare opere e creare le proprie.

Il bambino/a prova a dare senso alla sua realtà e cerca di addentrarsi in un mondo nuovo per lui, un mondo dove forse dovrà affrontare difficoltà da risolvere, dovrà fare uso della sua intelligenza. Vista l'unicità che caratterizza ogni bambino, egli potrà fare uso di un tipo di intelligenza o di un'altra. Quindi, tramite i racconti, i bambini potranno identificare e scoprire le intelligenze multiple proposte da Howard Gardner.

I RACCONTI

UN PICCOLO VERME E IL SUO
AMICO SOLE
IL GRAFFIO DELLA TIGRE
IL VIAGGIO DI AMAH
IL TAPPETO MAGICO
IL CEROTTO DELLA SPIAGGIA
LA SCATOLA GENEROSA
LA FESTA DELLA PERA
IL CERCHIO DI MARTA
IL LABIRINTO INCANTATO
LA TORTA DI COMPLEANNO

COORDINAZIONE
FERNANDO ECHARRI IRIBARREN

AUTORI
SANDRA ALTIMARI/JANIRE ALCÁZAR/
MARIANGELA VERGARA/FERNANDO
ECHARRI

TRADUZIONE
GIULIA PRANDINA

VASILII KANDINSKY
SANS TITRE
{1941}



EMOZIONE
ALLEGRIA/TRISTEZZA

VALORE
AMICIZIA

COMPETENZA EMOTIVA
AUTOCONTROLLO

TIPO DI INTELLIGENZA
INTRAPERSONALE, CINESTETICA

UN PICCOLO VERME E IL SUO AMICO SOLE

Un piccolo verme viveva sottoterra ed era felice. Conosceva perfettamente il suo mondo fatto di terra. Ma un giorno trovò un buco da cui entrava un'intensa luce gialla.

—Cos'è questa luce così strana? Vado andare a dare un'occhiata! Devo salire per di qui. Quando arrivò in superficie, rimase sorpreso. Un nuovo mondo appariva davanti ai suoi occhi e in alto scoprì un enorme disco giallo. Emanava una luce meravigliosa e un calduccio molto piacevole.

—Come sei grande, come riscaldi! Come si sta bene insieme a te! Chi sei?

—Sono il Sole e mi piace rallegrare gli animi di tutti gli esseri viventi.

—Io sono un piccolo verme. Sono appena arrivato in questo mondo. Vuoi essere mio amico?

—Certo!

Il piccolo verme si sentì così contento che iniziò a ballare. Il suo cuore era allegro.

—Non balli? —chiese al Sole.

—Certo, anche io sono molto contento di essere tuo amico, però ballo molto lentamente.

Il piccolo verme ballò e ballò finché notò che il Sole stava scomparendo. La luce era diventata più rossa. Il piccolo verme smise di ballare.

—Perché te ne vai? —disse con voce triste e preoccupata.

—Quando arriva la notte mi nascondo per riposare, però non devi essere triste, domani tornerò per stare coi miei amici.

Il piccolo verme decise che senza il suo amico Sole non voleva più ballare. Pensò che sarebbe stato meglio tornare a casa a riposare e che sarebbe tornato il giorno dopo a vedere il suo amico Sole.

Il piccolo verme se ne andò con un tramonto bellissimo, molto rosso. Tornò a casa sua e decise di trasformare la sua tristezza in allegria perché aveva ballato e aveva conosciuto un nuovo amico.

Questo amico adesso era lontano, però anche a distanza irradiava la sua amicizia. Sa che il suo amico tornerà il giorno dopo.

**EMOZIONE**

AFFETTO, AMORE/PAURA

VALORE

RISPETTO, AMORE

COMPETENZA EMOTIVA

EMPATIA

TIPO DI INTELLIGENZAINTRAPERSONALE, INTERPERSONALE,
MUSICALE, NATURALE

IL GRAFFIO DELLA TIGRE

Mentre andavamo a scuola, all'improvviso abbiamo incontrato una tigre. Era ferita. Aveva un artiglio pieno di sangue.

Era scappata dallo zoo e la poverina si era tagliata con il rastrello che avevamo lasciato per terra in giardino senza raccoglierlo.

All'inizio la tigre ci faceva paura, ma quando i suoi occhi profondi ci hanno guardato abbiamo iniziato a provare affetto e ci ha fatto tanta tenerezza. Per questo abbiamo deciso di aiutarla.

Mi sembrano davvero belle le tigri, sembrano d'oro! E in più hanno quelle macchie nere così carine. A scuola ci avevano detto che bisogna rispettare gli animali, che vanno trattati con amore perché possono aiutarci.

Siccome le faceva molto male, non ci lasciava curarle la zampa. Allora mio fratello ha preso il flauto dal suo zaino e ha cominciato a suonare per farla calmare. Grazie alla musica mi ha permesso di prendere la sua zampa per curarla.

Le abbiamo chiesto scusa per aver lasciato il rastrello in terra.

Quando l'hanno portata via, abbiamo visto la sua impronta sulla sabbia. Dopo abbiamo scritto le parole "vita" e "libertà". Ci è piaciuto molto.

**EMOZIONE**

CALMA/SERENITÀ. TERRORE/
INSICUREZZA

VALORE

PERSEVERANZA

COMPETENZA EMOTIVA

AUTODISCIPLINA

TIPO DI INTELLIGENZA

INTRAPERSONALE, SPAZIALE,
SPIRITUALE

IL VIAGGIO DI AMAH

Amah viveva in un'oasi con sua mamma, dove tutto era allegria e felicità. Ma una mattina sua mamma si svegliò malata.

—Amah dovrai andare al villaggio a sud a prendere delle medicine per me. Per il tuo viaggio ricordati che il vento soffia sempre da nord.

Amah sapeva che doveva fare quel viaggio, però aveva paura perché doveva attraversare il deserto.

Il deserto era grande e non c'era nessuno che potesse aiutarla. Dopo aver camminato per un po', Amah si perse e non sapeva cosa fare. Era disorientata e diventò molto nervosa. Nonostante ciò, aveva ancora voglia di proseguire. Si sedette perché non sapeva in che direzione camminare. Aveva bisogno di calmarsi e pensare. Si calmò ed iniziò a pensare alle possibili soluzioni. Necessitava di aiuto, così iniziò a pregare. All'improvviso soffiò una raffica di vento e allora Amah si ricordò di quello che le aveva detto sua mamma a proposito del vento.

—Ah, seguirò il vento!

A volte il vento si fermava e lei doveva aspettare di nuovo che il vento soffiasse. Però aspettava, sapeva che doveva proseguire.

Amah si lasciò guidare dal vento, si fidò di lui e arrivò al villaggio, dove comprò le medicine che servivano a sua mamma, grazie a cui guarì.



EMOZIONE
CURIOSITÀ/PREOCCUPAZIONE

VALORE
PACE

COMPETENZA EMOTIVA
ADATTABILITÀ

TIPO DI INTELLIGENZA
INTERPERSONALE

IL TAPPETO MAGICO

Pace stava rovistando nella soffitta della casa di suo nonno quando trovò uno strano tappeto rosso. Lo stese per terra e quando ci si sedette, il tappeto all'improvviso si mosse e cominciò a volare.

—Fermati! Cosa fai? —disse preoccupata.

Il tappeto voleva solo giocare e non rispose, ma uscì dalla finestra e volò fra le nuvole.

Pace era preoccupata di cadere dal tappeto, ma era anche curiosa di scoprire quei posti così lontani.

All'improvviso apparve una gru:

—Tu come ti chiami?

—Mi chiamo Pace.

—Che bel nome! Che coincidenza, io sono un'ambasciatrice della pace per tutti. Tutti devono capirsi l'uno con l'altro. Bisogna parlare con tutti.

—Vedo molti colori, gru. Me li insegni?

—Sì, certo. Quello è l'azzurro del mare.

Quest'altro è il verde del bosco.

E quello è il giallo del deserto.

—Adesso devo andare. Sto volando verso Hiroshima, la città della pace.

Pace era stanca del viaggio, ma contenta e in pace per ciò che aveva visto, quindi chiese al tappeto di portarla di nuovo a casa.



EMOZIONE
DIVERTIMENTO/RABBIA

VALORE
LAVORO

COMPETENZA EMOTIVA
COSCIENZA EMOTIVA, CORRETTA
AUTOVALUTAZIONE

TIPO DI INTELLIGENZA
INTERPERSONALE

IL CEROTTO DELLA SPIAGGIA

Quella spiaggia era molto divertente. La mia famiglia ci andava tutti i giorni e giocavamo a costruire il nostro castello di sabbia. Ci costava molto lavoro, però ne valeva la pena. Il castello aveva tre torri molto molto grandi e una grande muraglia per proteggerlo. Era bellissimo. Però ogni giorno il castello scompariva quando si alzava la marea e dovevamo costruirlo di nuovo. All'inizio mi arrabbiavo e ce la prendevamo un po', ma col passare dei giorni ci divertivamo così tanto a fare il castello che non ci importava ricominciare da capo.

Ma un giorno, mentre prendevo la sabbia con le mani... Ahi! Mi tagliai un dito con una conchiglia rotta. Che male! Mi uscì il sangue e mi spaventai, ma mi resi conto che la ferita non era molto profonda, così pensai che non c'era bisogno di preoccuparsi. Il dolore stava scomparendo. Non era grave. Inoltre, senza accorgermene, la spiaggia aveva fatto un cerotto per me e me lo aveva messo al dito.



EMOZIONE
SPERANZA/FRUSTRAZIONE

VALORE
GENEROSITÀ

COMPETENZA EMOTIVA
INNOVAZIONE

TIPO DI INTELLIGENZA
INTRAPERSONALE, INTERPERSONALE,
LINGUISTICA

LA SCATOLA GENEROSA

Ángel si svegliò arrabbiato perché aveva perso il suo panino. Lo aveva cercato ed era di fretta perché sarebbe arrivato tardi a scuola. All'improvviso incontrò una scatola generosa che gli disse:

—Ciao Ángel: cosa ti succede?

—Ho perso il mio panino.

—Aspetta, aspetta, non ti capisco. Parla più lentamente, per favore.

—Va bene, va bene. Ho- per- so- il- mio- pa- ni- no.

—Se vuoi, puoi trovarlo dentro a questo labirinto.

La scatola si aprì e comparve un enorme labirinto.

—D'accordo, però io da solo non posso trovarlo, potrei perdermi.

—Non ti preoccupare, il mio amico serpente ti aiuterà.

La scatola si aprì e apparve un serpente che lo aiutò a trovare il panino.

Però Ángel era ancora preoccupato.

—Cosa ti succede?

—Niente, ma sono in ritardo e arriverò tardi a scuola.

—Abbi fede, non succede niente. Adesso un tornado ti porterà subito a scuola.

La scatola si aprì di nuovo e un forte tornado portò in volo Ángel fino a scuola.

—Vai, che sto volando davvero!

Ángel arrivò in tempo a scuola e capì quanto era stata generosa la scatola. Adesso lui, come la scatola, voleva aiutare gli altri a risolvere i loro problemi.



EMOZIONE
GRATITUDINE/DISPREGIO

VALORE
COOPERAZIONE

COMPETENZA EMOTIVA
COMUNICAZIONE (ASCOLTO ATTIVO)

TIPO DI INTELLIGENZA
INTERPERSONALE

LA FESTA DELLA PERA

Pera era molto indaffarata ad organizzare la sua festa di compleanno. Siccome lei è verde, aveva deciso di invitare le sue amiche che erano frutti verdi: Kiwi, Anguria, Avocado, Mela e Lime.

La sua amica Mela andò ad aiutarla coi preparativi. Quando vide la lista degli invitati, le chiese perché aveva invitato solo i frutti verdi e non aveva invitato gli altri frutti. Pera le disse che il verde era il suo colore preferito. Mela le disse che anche i frutti di altri colori volevano venire alla festa di compleanno e che è importante stare insieme a tutti.

Mela decise di insegnare a Pera che ci sono molti altri frutti nel mondo e non solo di colore verde, e che sarebbe stato divertente organizzare una festa con tutti loro.

—Non ti preoccupare, io mi occuperò di organizzarti la festa.

Mela riunì tutti i frutti che erano suoi amici: Banana, Arancia, Ananas, Pesca e Fragola per preparare la festa tutti insieme.

Il giorno della festa, Pera era molto contenta e ringraziò molto Mela e tutti i frutti che avevano preparato tutto. GRAZIE MILLE!

La festa fu incredibile. Si divertirono molto. I frutti erano soddisfatti perché avevano preparato la festa tutti insieme.

**EMOZIONE**

SENTIRSI ISPIRATO DAGLI ALTRI/
GELOSIA

VALORE

COERENZA

COMPETENZA EMOTIVA

OTTIMISMO

TIPO DI INTELLIGENZA

INTRAPERSONALE, INTERPERSONALE,
SPAZIALE

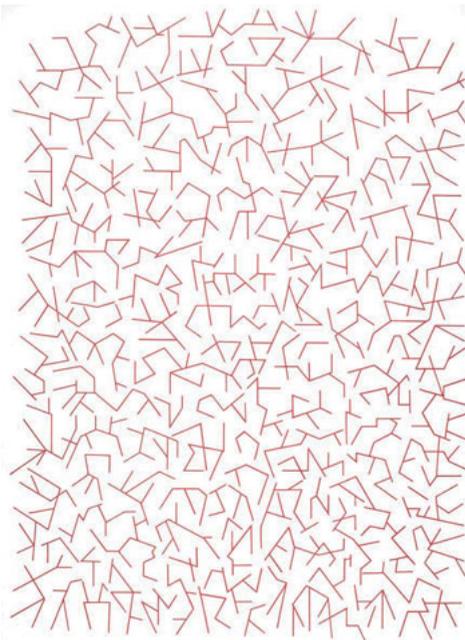
IL CERCHIO DI MARTA

Marta era una topolina molto attiva che voleva uscire a vedere il mondo, così diceva ai suoi amici. Lei provava a farlo, sempre allegra, ma tornava sempre al punto di partenza perché camminava in tondo.

—Oh, che fastidio. Io voglio vedere il mondo, però non vado mai lontano e non arrivo in nessun posto.

Lei pensava alle api, che volavano sempre. Andavano dove volevano in linea retta. Lei diceva che voleva uscire e sarebbe uscita. Con molta pazienza imparò a camminare in linea retta. Un piede dietro l'altro, un piede dietro l'altro...

Bene, ormai Marta non camminava più in tondo. Sapeva che ce l'avrebbe fatta. Adesso poteva vedere il mondo.

**EMOZIONE**

PAURA/SODDISFAZIONE

VALORE

CORAGGIO

COMPETENZA EMOTIVA

AUTOCONOSCENZA

TIPO DI INTELLIGENZA

INTRAPERSONALE, LOGICO-MATEMATICA

IL LABIRINTO INCANTATO

La leggenda racconta la storia di un bambino chiamato Fifone che voleva diventare coraggioso. Aveva sempre paura e questo gli impediva di essere felice.

I suoi amici gli dissero che esisteva una fonte del Coraggio che si trovava all'interno di un labirinto incantato. La fonte gli avrebbe tolto tutte le sue paure, però era circondata da numerosi pericoli.

Quando stava per partire, suo nonno gli regalò dei guanti magici che lo aiutassero ad affrontare i pericoli, con un'avvertenza: il guanto destro trasforma tutto in liquirizia e il guanto sinistro apre le porte, gli disse.

Entrando nel labirinto, si accorse subito che era fatto da molti rovi. Si ricordò del guanto destro del nonno che trasformava tutto in liquirizia. Se lo mise e...

—Ahi! Mi sono punto.

Si era sbagliato. Si era messo male il guanto e aveva toccato col guanto sinistro.

Sai dove si trova la mano sinistra?

Fifone si mise il guanto destro e gli spuntoni si trasformarono in liquirizia.

Dopo un po' di tempo, arrivò ad un muro circolare. Si ricordò del guanto sinistro, che apriva le porte. Quando toccò il muro apparve una porta che si aprì immediatamente.

Poi apparve il bosco degli alberi del sonno. Iniziò ad avere un sonno tremendo. Adesso Fifone ha bisogno del tuo aiuto.

Che cosa faresti per attraversare la selva e non addormentarti? Raccontalo a Fifone.

Congratulazioni, ce l'hai fatta, Fifone ha sconfitto il sonno!

Fifone continuò a camminare finché non arrivò ad un secondo muro. Fifone lo toccò col guanto sinistro. Ma questa volta apparve una porta con un indovinello:

Perché 3 più 3 non fa 6, ma 8?

—Ah, adesso ho capito!

Fifone disegnò un 8 usando i numeri tre e la porta si aprì.

Una volta entrato, al centro del labirinto incantato trovò la fonte del Coraggio. Bevve, ma non notò niente di diverso perché il coraggio non stava nella fonte, stava in lui stesso. Lo aveva trovato dopo aver superato tante difficoltà, era soddisfatto. Per questo Fifone non ebbe mai più paura.



LA TORTA DI COMPLEANNO

A VillaVite la famiglia Bullonez stava preparando una grande festa per il compleanno della nonna.

Tutti erano indaffarati: papà, mamma decoravano la casa e i piccoli Cromo e Argento si occupavano della torta di compleanno.

Cromo e Argento avevano preparato un sacco di ingredienti. Dopo molto lavoro per decorarla, ormai era pronta per essere infornata quando Argento, cercando di aiutare, la fece cadere per terra senza volerlo.

Argento si sentì male. E Cromo gli disse che doveva stare più attento ed essere più responsabile. Per questo adesso doveva andare dal ferramenta a comprare le cose che si erano rotte.

Argento uscì a fare compere. Voleva essere responsabile, però, senza farlo apposta, si distrasse durante il cammino a guardare un fiume di argento e si dimenticò di andare a fare compere.

Quando se ne accorse, era ormai tardi e corse al negozio. Ma non c'è niente di cui preoccuparsi, perché arrivò al negozio appena prima che chiudesse e tornò a casa con tutto il necessario.

—Quanto hai fatto tardi —gli disse papà bullone—. Eravamo preoccupati.

—Mi dispiace, mi sono distratto —disse lui. Si sentiva in colpa per essersi distratto. Ma cercando di rimediare al suo errore, disse.

—Ecco, ho portato tutto.

—Molto bene, dobbiamo impegnarci e fare in fretta affinché sia pronta prima che arrivi la nonna. Sarete capaci a farla?

—Sì!

È venuta una torta stupenda...

EMOZIONE
SORPRESA/COLPA
VALORE
RESPONSABILITÀ, SFORZO
COMPETENZA EMOTIVA
MOTIVAZIONE
TIPO DI INTELLIGENZA
INTRAPERSONALE,
INTERPERSONALE

●●● Museo Universidad de Navarra

MUSEO.UNAV.EDU

COLLABORATORI

 **FUNDACIÓN**
CAJANAVARRA

 **Fundación "la Caixa"**

 **Universidad**
de Navarra | **INSTITUTO DE**
IDIOMAS