

# Indice

PRESENTAZIONE	9
<i>Ciripò e le carte magiche</i>	13
<i>A caccia di salsicce</i>	
Il prologo, ovvero l'inizio della storia	17
<i>La rabbia di Nonno Mastino</i>	
Lo sviluppo, ovvero le complicazioni	23
<i>Le prove di Ciripò</i>	
L'avventura, cioè le peripezie	33
<i>La conquista delle Carte</i>	
La conclusione, ovvero il premio	45
ANDAR PER FIABE	53
FIABE O FAVOLE?	57
PERCHÉ RACCONTARE E INVENTARE STORIE	63
LA STRUTTURA DELLA FIABA	65
LE CARTE DI CIRIPÒ	69
COME GIOCARE	89
LE SCHEDE	95



## Presentazione

Tutte le fiabe mirano a descrivere un solo evento psichico, sempre identico, ma di tale complessità, di così vasta portata e così difficilmente riconoscibile in tutti i suoi diversi aspetti che occorrono centinaia di versioni, paragonabili alle variazioni di un tema musicale, perché questo evento penetri nella coscienza (e neppure così il tema è esaurito). (von Franz M.L.)

Chi dice questo è Marie Luise von Franz, una delle studiose più attente della fiaba. Dobbiamo a lei, psicoanalista junghiana di grande esperienza, un ricco e prezioso lavoro di analisi dei racconti fantastici e la lettura psicologica dei tanti elementi che compongono la tessitura particolare delle «storie di magia».

Perché le fiabe hanno, tra l'altro, la caratteristica comune di narrare avventure in cui prevale l'elemento magico e fantastico, l'incantesimo e il sortilegio, l'avventura e le peripezie delle prove, il male e la vittoria di esso.

Così esse, come narrazioni allusive e simboliche, hanno la funzione di rappresentare la complessità dei processi psichici e, più di ogni altra forma letteraria, possono essere considerate strumenti di conoscenza del mondo.

Benché la fiaba sia ormai da diverso tempo utilizzata prevalentemente con i bambini, possiamo dire con certezza che essa, come espressione della cultura popolare, nasce dal bisogno di narrare l'esistenza e il suo divenire e trasmettere a tutti le esperienze vissute dalla comunità perché queste non vadano disperse.

Anticamente infatti venivano raccontate dal vecchio saggio del villaggio a adulti e bambini che, alla fine di una giornata di lavoro,

attorno a un fuoco, potevano godere della narrazione di gesta e imprese avventurose capaci di mettere in moto la fantasia e l'immaginazione e allo stesso tempo informare sulla storia della comunità.

A distanza di millenni dalla loro nascita le fiabe conservano ancora un valore inestimabile, non solo sul piano culturale ma soprattutto sul piano evocativo-simbolico perché la magia delle parole continua ad accendere in tutti, in particolare nel bambino, lo stupore per la vita e la forza di svelarne i segreti.

Noi, come terapeuti, abbiamo utilizzato le fiabe classiche in ambito clinico, raccontandole e facendole raccontare da chi, adulto o bambino, ci chiedeva aiuto. Con il tempo ci siamo accorti che era possibile non solo fare questo, ma anche inventare nuove storie rimodellandole su quelle che appartengono alla cultura di ognuno di noi.

Tutto è nato per caso, o meglio per gioco, che in fondo è la cosa più seria che si possa fare con un bambino. È accaduto che nel raccontare una storia, il bambino dopo un po' non era solo passivo uditore, ma interveniva aggiungendo un particolare, oppure con una domanda faceva sì che la narrazione prendesse una strada piuttosto che un'altra. Nasceva così una sorta di narrazione circolare che apparteneva a entrambi, terapeuta e paziente, dove, senza soluzione di continuità, ciascuno inseriva un pezzo nel «puzzle» narrativo e fantastico che si stava costruendo.

Se uno raccontava, l'altro ascoltava. E poi chi aveva ascoltato narrava e chi aveva narrato si faceva trasportare dalla fantasia.

In questo modo sono nate molte nostre storie soprattutto quelle che ci hanno portato a dare vita al personaggio di Ciripò, eroe fifone e coraggioso che, da gatto, finisce per incarnare molti aspetti e comportamenti tipici dei bambini.

Avventure e imprese esclusivamente fantastiche, collocate in un magico mondo *gattesco* che, come di abitudine nelle storie di magia, riproducono in scala l'universo infantile, le ansie e i timori, gli entusiasmi e i terrori, l'incertezza e il coraggio spavaldo di tanti bambini.

Proiettati insieme su questo palcoscenico immaginativo, terapeuta e paziente mettevano in scena una storia che il più delle volte, narrata e rinarrata, aiutava il bambino a star meglio.

Così ci siamo chiesti se c'era un metodo di lavoro che potesse diventare uno strumento di aiuto per gli adulti, genitori e educatori, da utilizzare con finalità ludiche ma anche educative e pedagogiche e allo stesso tempo capaci di affrontare le molte situazioni problematiche dell'età evolutiva ed essere nel contempo preventive.

Ci sono venute in mente le carte da gioco. Le abbiamo pensate come stimolo alla fantasia e alla narrazione.

Quelle che presentiamo in questo volume sono il frutto di un lungo lavoro di costruzione. Esse riproducono l'ambientazione, i personaggi, gli strumenti e gli elementi presenti nelle avventure del gattino nero e servono a far giocare e a sviluppare quella «grammatica della fantasia» che, come diceva Rodari, serve ai piccini per diventare grandi e ai grandi per conservare il bambino che resta dentro.

*Le carte di Ciripò* sono un pretesto che ci auguriamo utile all'invenzione di infinite trame fantastiche dove il giocatore (o i giocatori) è insieme autore della storia e narratore, attore e regista. Perché, come in un magico gioco degli specchi, ogni giocatore è protagonista e scenografo, spettatore uditore e narratore.

In questo modo si compie un percorso particolare e benefico dove il narrato è chi narra e il racconto è la storia di chi racconta.

Al di là del gioco di parole, questo «andar per fiabe» con la mediazione delle carte è una sorta di viaggio da fare insieme al bambino a una condizione: quella di salire sul suo «tappeto volante» rappresentato dalla formula magica «facciamo finta che?».

Se stiamo al gioco e siamo capaci di rinunciare per un po' alle nostre solide certezze razionali per varcare insieme a lui la soglia del «fantastico», la ricompensa non sarà tanto la vittoria del gioco, quanto il piacere di volare insieme sulle ali dell'immaginazione. E i bambini non solo vi faranno posto, ma ve ne saranno grati.

In questo senso possiamo considerare le carte come quel «tappeto volante», ovvero uno strumento da utilizzare.

Il libro che il lettore ha in mano è stato pensato, allora, come piccolo manuale di lavoro orientato a fornire indicazioni teorico-pratiche per giocare a carte con l'obiettivo di inventare e narrare storie strutturate secondo l'architettura della fiaba classica.

In coda al libro le schede di lavoro sono state pensate per suggerire alcuni giochi possibili. Ma lasciamo alla creatività individuale

l'invenzione e la costruzione di altre proposte ludiche che, peraltro, ci farebbe piacere conoscere e rilanciare, magari anche attraverso il sito, dedicato a Ciripò, che stiamo costruendo.

In questo lavoro, inoltre, facciamo riferimento agli studi di Vladimir Propp, e diamo conto, in forma sintetica, delle funzioni della fiaba messe in evidenza dallo studioso russo e delle condizioni necessarie perché si possano ri-costruire storie di magia. La conoscenza teorica, almeno a grandi linee, della morfologia della fiaba, così come della valenza simbolica degli elementi, sono da noi considerati condizioni utili al lavoro narrativo da fare insieme al bambino.

Ai bambini non occorre spiegare nulla. Essi sono naturalmente immersi nel fantastico. Il loro pensiero è prevalentemente magico. Senza saperlo sono, molto più di noi, a contatto con l'universo simbolico che spesso spontaneamente esprimono in modo proiettivo nei disegni o negli scarabocchi, oppure con il gioco e i giocattoli, ma anche con la sabbia, con la narrazione e la costruzione di storie fantastiche.

A titolo di esempio, e come stimolo, il nostro lavoro propone una nuova avventura di Ciripò per mostrare come è possibile inventare una trama che muove da una situazione iniziale specifica (magari un problema) e, transitando nel territorio pericoloso delle prove da superare, arrivare a una conclusione positiva e risolutiva. Inoltre il CD allegato propone il racconto della storia come esempio di narrazione che coinvolge i bambini e li aiuta ancora di più a volare sulle ali della fantasia.

Buona lettura, buon divertimento e... infinite narrazioni!

Gli autori



*È nato ultimamente il sito di Ciripò [www.ciripo.it](http://www.ciripo.it) dove è possibile ritrovare i personaggi delle avventure di Ciripò e scrivere al gattino nero e alla sua sorellina Baffy, magari raccontandogli una storia inventata con le carte. Le più belle saranno pubblicate.*

# La rabbia di Nonno Mastino

## Lo sviluppo, ovvero le complicazioni

A Ciripò venne prima di tutto l'acquolina in bocca.

Il profumino era inebriante e superava qualsiasi regola di buona educazione, tipo: «Comportati bene con tutti! Rispetta la roba degli altri! Non prendere senza chiedere con cortesia!».

Lui era rispettoso. Però la fame era fame. In più pensò che quella potesse essere l'occasione giusta anche per mostrare a tutti che pure lui sapeva darsi da fare.

Allora uscì velocemente dal suo nascondiglio e, con un balzo unico, si lanciò verso la postazione dei suoi compagni, ma maldestro com'era, urtò contro un pomodoro e cadde rovinosamente alle spalle di Micioboss che stava per buttarsi su una salsiccia già pronta da gustare.

Fu un soprassalto.

Già non lo potevano vedere e in più ora cercava di competere con loro?

Il boss gli soffiò con rabbia mostrandogli i suoi denti aguzzi e sibilò: «Sgatta via Ciripò, questa non è roba per i tuoi denti!».

«Ma voglio anch'io...»

«Via! Non vogliamo gattini da latte qui!»

«Vattene!» gridarono in coro gli altri, furiosi più che mai.

«Ma, ma io...»

Non gli lasciarono finire la frase che un paio di micioni robusti, due gatti rossi con la bava alla bocca, lo aggredirono con tutta la forza che avevano graffiandolo con le loro unghie affilatissime.

Miagurlando dal dolore, il nostro eroe scappò via passando accanto alla graticola delle sal-



sicce, proprio mentre arrivava Nonno Mastino, il cane da guardia della casa accanto che non solo si infuriava di brutto se qualcuno sfidava la sua autorità, ma era uno dei più acerrimi nemici dei gatti dell'intero villaggio.

Questi, accorgendosi che gli avevano rubato la carne, si mise a inseguirlo pronto a dargli una sonora lezione.

«Ahhhhh! Ti ho preso, ladro della malora! Sei sempre tu che mi rubi la carne!»

«No, no, signor Mastino» cercò di difendersi Ciripò «non ho fatto niente!».

«Falso! Non è la prima volta che rubi la mia saliccia. Ora ti darò una sonora lezione che non dimenticherai mai più» disse mentre lo afferrava per la coda.



## Le carte di Ciripò

Le carte che abbiamo preparato fanno riferimento alle storie già narrate in precedenti libri di Ciripò e le sue imprese. Le avventure che hanno visto protagonista lui e la sorella Baffettina possono essere da guida ai bambini (ma anche agli adulti) che vogliono inventare altre trame e altre storie da narrare. Le carte potranno essere un aiuto a costruire narrazioni con la struttura delle fiabe classiche, dove ogni elemento ha una sua funzione e un valore simbolico.

Per questo motivo forniamo di seguito una presentazione sintetica di ciascuna carta perché, soprattutto l'adulto, conosca a grandi linee il materiale da usare così da impiegarlo al meglio.

Citiamo infatti il valore simbolico e la funzione di ciascuna delle 52 carte allegate perché, come per ogni fiaba, anche i nostri elementi hanno un preciso significato e una specifica funzione.

Favorire l'impiego corretto degli elementi permette di costruire narrazioni che abbiano un significato, ovvero che si sviluppino attraverso le quattro fasi citate, e storie capaci di esprimere il mondo fantastico del bambino e le sue difficoltà. Ciò con l'unico scopo di farlo divertire, favorire la relazione e aiutarlo a stare meglio o superare i suoi problemi.

Uno dei possibili obiettivi, infatti, consiste nell'utilizzare le fiabe inventate con l'aiuto delle carte come gioco per costruire una o più fiabe e dare voce non solo alle sue preoccupazioni, ma anche consentirgli di trovare dentro di sé le risorse per rispondere alle paure e ai suoi dubbi.

Il passaggio attraverso la metafora e l'utilizzo del simbolismo unito al processo di identificazione del bambino con il protagonista Ciripò hanno la funzione di divertire e nello stesso tempo proiettare,

come nella gran parte dei giochi che egli fa, il suo modo di vedere la realtà e comunicare i suoi pensieri e i suoi turbamenti. L'utilizzo del lieto fine solitamente raggiunto dopo aver superato alcune prove gli consente di «curare» le sue difficoltà o prevenire ulteriori disagi, immaginando che vi è una strada e un modo per star bene.

Ovviamente non si tratta di pensare che basti una sola storia da inventare insieme al bambino per risolvere un problema o affrontare una difficoltà. Servono, come dice la von Franz nella citazione iniziale, una quantità di fiabe da costruire e raccontare, magari disegnare o drammatizzare.

Le carte di Ciripò — descritte nelle pagine seguenti — con le sue infinite possibilità di gioco stimolano la creatività e la fantasia e aiutano a trovare nuove strade per crescere.

Le carte di Ciripò si compongono di 4 mazzi di 13 carte ciascuno più un jolly.

Ogni mazzo rappresenta un segno specifico e ha un colore proprio: l'arancio per i *Personaggi*, il verde per gli *Elementi*, l'azzurro per i *Luoghi* e il giallo per gli *Strumenti*.

Si aggiungono, inoltre, 10 *carte parlanti* che, in alcuni giochi, servono come aiuto all'azione.

## Funzioni e valore simbolico delle carte

### *Il mazzo dei personaggi*

Nr	Elemento Colore Simbolo	Carta	Valore simbolico e funzione
1	PERSONAGGI Arancio Gatti	 <p data-bbox="437 650 519 674"><b>CIRIPÒ</b></p>	<p><i>Ciripò</i> è il protagonista maschile delle storie. Rappresenta l'eroe che passa da una condizione positiva e di equilibrio a una di squilibrio e di difficoltà dalla quale deve uscire attraverso percorsi avventurosi e peripezie, per superare le quali deve sottoporsi a delle prove che alla fine lo porteranno a superare il suo problema e ottenere la vittoria.</p>
2	PERSONAGGI Arancio Gatti	 <p data-bbox="408 1020 547 1044"><b>BAFFETTINA</b></p>	<p>La sorella <i>Baffettina</i> è la protagonista femminile. La sua funzione è quella di vivere avventure analoghe a quelle di Ciripò. Può avere anche la funzione di aiutare il fratello a uscire da situazioni difficili e liberare le risorse che entrambi hanno, passando attraverso prove di abilità e di coraggio.</p>
3	PERSONAGGI Arancio Gatti	 <p data-bbox="397 1356 558 1379"><b>MAMMAGATTA</b></p>	<p><i>Mammagatta</i> rappresenta il principio materno positivo. Ha inoltre la funzione di rappresentare il genitore e le regole da seguire. Può essere presente nella prima fase e come carta può essere giocata anche nell'ultima fase.</p>

## Come giocare

Il gioco delle *carte di Ciripò* coniuga insieme l'idea del gioco delle carte a quello della narrazione.

Esse si prestano a fare partite sulla falsariga dei giochi con le carte tradizionali e per la costruzione di veri e propri canovacci di storie.

Ogni tipologia di gioco ha la sua descrizione e le sue regole, ma suggeriamo di tenere conto di alcune che sono da considerare come generali e da applicare un po' in ogni utilizzo delle carte.

Non si tratta di regole rigide e inderogabili, ma di indicazioni di massima utili alla costruzione del gioco.

In ogni caso è sempre possibile che, volta per volta, l'adulto e il bambino insieme possano trovare e definire altre regole a seconda dell'obiettivo che ci si pone.

Per ricavare storie significative con l'utilizzo delle carte abbiamo voluto indicare alcune regole di base che andranno applicate per riprodurre l'architettura della fiaba.

Le schede che abbiamo predisposto relativamente ai giochi che si possono fare in parte sono la rielaborazione di alcuni giochi tradizionali, come Scopa, Rubamazzetto e Asso pigliatutto, e adattate alle esigenze dei bambini.

Altre proposte invece riguardano la possibilità di inventare storie specifiche con i personaggi di Ciripò utili ad affrontare con il bambino situazioni particolari o condizioni in cui egli mostri qualche difficoltà. In questo caso è possibile parlare di azione «terapeutica» o comunque di aiuto del gioco delle carte.

## Regole generali per la costruzione di storie

1. Ogni storia che si andrà a costruire dovrebbe sempre iniziare con la frase «C'era una volta».
2. La conclusione, come in ogni fiaba, deve contenere il cosiddetto *lieto fine*, cioè un finale positivo in cui l'eroe protagonista ottiene la vittoria dopo aver superato alcune prove.
3. Le storie che si costruiranno con la mediazione delle carte di Ciripò dovranno avere sempre come protagonista il gatto Ciripò o la sua sorellina Baffettina.
4. Tutte le trame da narrare dovranno avere uno sviluppo che tiene conto delle quattro fasi classiche delle fiabe tradizionali che abbiamo già elencato, cioè il prologo, lo sviluppo, l'avventura e la conclusione.
5. Se si vuole giocare con l'obiettivo di costruire una storia «terapeutica» è importante tenere presente che ogni storia:
  - a) Deve contenere una situazione simile a quella realmente vissuta dal bambino. Questo gli consentirà di identificarsi nelle imprese del protagonista. Ovviamente ciò impone una conoscenza profonda del bambino, della sua vita e delle sue emozioni.
  - b) Ha la funzione di aiutare il giocatore-narratore ad attraversare tutte le quattro fasi indicate sopra. Per questo motivo è bene spronarlo a sviluppare la seconda fase, quella delle complicazioni che gli permettono di parlare in maniera proiettiva e metaforica del suo problema di fondo, e la terza, quella delle prove da superare.
  - c) Non dovrebbe contenere semplificazioni e facilitazioni da parte dell'adulto, ma la disponibilità ad accettare anche le difficoltà dell'eroe. Occorre ricordare che la narrazione è una sorta di messa in scena in cui il bambino è il protagonista e a lui, e di riflesso al suo eroe Ciripò, va lasciato il compito di trovare la via di uscita, magari utilizzando gli aiutanti e gli strumenti «magici» che ogni storia può e deve utilizzare.
  - d) Ha bisogno di un adulto che non giudichi, ma gli invii messaggi incoraggianti e di fiducia del tipo: «Ciripò è in grado di farcela».

## **Regole generali per il gioco con le carte**

1. Ogni partita dove si inventa una storia con l'aiuto delle carte di Ciripò si gioca con l'intero mazzo fatto da 52 carte (analogamente a quelle da poker).
2. Generalmente si gioca utilizzando i numeri delle carte e ogni carta vale il punto indicato dal numero. Le carte con le lettere A, B, C, valgono rispettivamente 11, 12, 13 punti.
3. A parte vi sono poi i jolly e le carte parlanti che fanno fare alcune cose specifiche.
4. In ogni gioco si segue, come di consuetudine, la regola del «prima si pesca una carta e poi si aggiunge un pezzo di storia».
5. Chi è in grado di raccontare con la sua carta un pezzo di storia poserà quella carta sul tavolo e la eliminerà se la sua narrazione è coerente con la storia che si sta raccontando.
6. Nel caso in cui il giocatore non è in grado di scartare una carta perché non può aggiungere un qualche elemento costruttivo alla storia, dovrà dire «Passo» e lascerà giocare il vicino.
7. Se vuole rimanere in gioco può farsi aiutare da una carta parlante che andrà a pescare dal mazzo posto coperto al centro del tavolo. Ciascun giocatore, in ogni partita, ha a disposizione una sola possibilità di farsi aiutare dalle carte parlanti.
8. I jolly sono quattro e chi ne pesca uno può utilizzarlo come carta magica con la quale è possibile:
  - a) sostituire una qualsiasi altra carta e dargli il valore numerico che si desidera;
  - b) scambiarla con tre carte del mazzo;
  - c) concludere la storia se si è giunti nella quarta fase.

## **Temi possibili da sviluppare**

Molte possono essere le storie da inventare, infiniti i temi da sviluppare che devono essere lasciati alla fantasia del bambino e all'interazione con gli altri, compreso l'adulto coinvolto nel gioco di narrazione.



### 1. COSTRUIRE UNA TRAMA

INSEGNANTE CON PIÙ GIOCATORI  
SI GIOCA CON JOLLY E «CARTE PARLANTI»

---

1. Un giocatore scelto con il metodo abituale, mescola le carte e ne distribuisce 4 ad ogni giocatore. Il resto del mazzo viene posto al centro.
2. Il compagno successivo gira la propria carta e sulla base dell'immagine suggerisce l'inizio di una storia.
3. Si procede con il terzo giocatore che, dopo aver girato la propria carta, continua la narrazione collegandosi al racconto precedente.
4. Si procede fino all'ultimo compagno che avrà il ruolo di concludere la vicenda.
5. Se un giocatore non sa come andare avanti e rimane in silenzio per più di 10 secondi dirà «passo» e toccherà al compagno successivo.
6. Se lo desidera, per restare in gioco, può chiedere aiuto a una carta parlante.
7. Man mano che si procede, la storia può essere registrata, trascritta su un foglio o sulla lavagna.
8. La storia deve svilupparsi utilizzando tutte le quattro fasi previste e concludersi con il lieto fine.
9. Una volta conclusa, i testi così realizzati, con i personaggi e i luoghi delle carte, possono essere utilizzati dagli stessi giocatori per creare libretti illustrati, fumetti, o per fare poi una rappresentazione teatrale.