

# EMOZIONI A STORIE

I racconti e la capacità di raccontare sono uno strumento fondamentale per dare significato alle emozioni e per sviluppare l'intelligenza personale ed emotiva. Le carte di questo gioco rappresentano cinque situazioni narrative, in cui i personaggi vivono una serie di stati emotivi tipici: felicità, rabbia, paura, sorpresa e tristezza. Ogni storia è ambientata in un contesto diverso (la scuola, il mare, la città, la casa, il bosco) e ognuna delle ambientazioni è caratterizzata da un colore di fondo, che facilita i bambini nel riordinare le sequenze di un racconto già strutturato. In un secondo momento, se si prova a mescolare le carte e i colori, ci si può divertire ad inventare nuovi racconti che permettono di riconoscere le emozioni in tantissime situazioni diverse, sviluppando la fantasia.

## Le storie suggerite

Raggruppiamo le carte per colore, ordiniamo le sequenze e proviamo a raccontare le storie suggerite:

### A scuola:



*A scuola qualcuno ha tagliato una pagina del quaderno di Luca. Lui ora è tanto triste. La maestra è arrabbiata, dice che queste cose non si fanno e che il quaderno va aggiustato. Nessuno in classe ha il coraggio di parlare, né di ammettere la propria colpa. Ma ecco che Marta si fa avanti, chiede scusa e porta il suo scotch a Luca, per aggiustare il quaderno insieme. Marta non farà più i dispetti ai suoi amici!*

### Al mare:



*Anna vuole andare sull'altalena ma non può sedersi perché qualcuno l'ha sporcata di bianco. Che rabbia! Ma cosa sono quelle macchie? Non è gelato, non è vernice... Il nonno, sorpreso, si accorge che si tratta di cacca di gabbiano! E di quale? Del gabbiano Ivano... che, sornione, osserva dalla cima dell'ombrellone Anna e il nonno, mentre puliscono il seggiolino con l'acqua del secchiello.*

### In città:



*Simone è felice perché oggi va in gita in città con la mamma. Usciti dal taxi, appoggiano la valigia sul marciapiede, ma si accorgono subito dopo che il bagaglio è stato graffiato ed è sporco. La mamma è triste e dispiaciuta per questo inconveniente. Chi sarà stato il colpevole? Un ignaro e simpatico gattino che cammina sui coperchi dei bidoni in cerca di cibo e coccole.*

### In casa:



*Alessandro è spaventato dalle nuvole e dalla pioggia, mentre il suo papà è felice di passare la giornata con lui e non si scoraggia per il maltempo. Insieme trovano una piuma, così al papà viene l'idea di costruire una capanna per giocare agli indiani. Stare insieme a papà – pensa Alessandro – è fantastico, anche quando piove!*

### Nel bosco:



*Greta si inoltra nel bosco pedalando sul tandem insieme allo zio Pino e fa una scoperta che la lascia a bocca aperta: una mamma orso e il suo cucciolo sono rimasti intrappolati dentro una grotta. Zio Pino ha le gambe bloccate dalla paura: ci pensa Greta a spostare il masso che blocca gli amici orsi, e loro sapranno essere riconoscenti!*

### Inventiamo una storia

Tutte le carte vengono mischiate e posizionate sul piano di gioco scoperte. Si invitano i bambini ad inventare una storia mescolando le carte tra loro. Si possono cambiare anche i nomi e ribaltare le situazioni! Ad esempio: *Gianni è stupito, perché, mentre stava andando a scuola, ha incontrato un orso con il suo cucciolo...*

Oppure: *Il nonno è felice di ritrovare la sua valigia che aveva perso da tanto tempo... e dentro cosa c'è? Una piuma! Chi l'ha persa? Paolo lo aiuta a scoprirlo: è di un gabbiano!*

Ancora: *La maestra sgrida la mamma perché è arrivata in ritardo a riprendere Luca a scuola. La mamma è triste, chiede scusa e dice: non lo farò mai più!*

E così via.