



## SOS MARE: RICICLARE E NON BUTTARE

### Perché scegliere questo laboratorio?

Il mare è di fondamentale importanza! Come gli alberi, aiuta gli esseri umani a respirare aria pulita, gli fornisce energia e cibo, oltre ad essere la casa di molte creature viventi. E' quindi fondamentale rispettarlo ed evitare di inquinarlo. Questo laboratorio, attraverso una storia sul mare raccontata con il kamishibai, un piccolo teatrino in legno tipico della tradizione giapponese, e la realizzazione di simpatici animaletti marini con materiali di recupero, vuole sensibilizzare i bambini sui temi del riuso, del riciclo e del rispetto per l'ambiente.

### Kamishibai

Il kamishibai, traducibile come "dramma di carta" (Kami: Carta; Shibai: Teatro/Dramma), è una forma di narrazione che ha avuto origine nei templi buddisti nel Giappone del XII secolo, dove i monaci lo utilizzavano per raccontare ad un pubblico, principalmente analfabeta, delle storie dotate di insegnamenti morali.

La tecnica del kamishibai è rimasta nelle tradizioni del Giappone per secoli, ma ha conosciuto un momento di splendore negli anni fra il 1920 ed il 1950. Il Gaito kamishibaiya, o narratore, si spostava da un villaggio all'altro



in bicicletta ed utilizzava battere due pezzi di legno collegati da un cavo comunemente chiamato hyoshigi, per annunciare il proprio arrivo nei villaggi. I bambini che avevano comprato caramelle dal Gaito kamishibaiya si potevano assicurare i migliori posti di fronte al palco. Una volta che si era formato un pubblico, il Gaito kamishibaiya iniziava a raccontare le proprie storie servendosi di un set di tavolette di legno sulle quali erano disegnati i vari passaggi della storia che avrebbe raccontato. Le storie erano spesso seriali, e nuovi episodi venivano raccontati ad ogni visita al villaggio. L'usanza del kamishibai è stata quasi del tutto soppiantata dall'arrivo della televisione negli anni cinquanta.

Oggi il Kamishibai è considerato un originale ed efficace strumento per l'animazione della

*Laboratori*

lettura. Consiste in una valigetta in legno nella quale vengono inserite delle tavole stampate sia davanti che dietro: da una parte il disegno e dall'altra il testo. Lo spettatore vede l'immagine mentre il narratore legge la storia. Il Kamishibai invita a raccontare e fare teatro, al parco, a scuola, in biblioteca, in ludoteca, a casa. Un teatro che sale in cattedra, usandola come luogo scenico per creare un forte coinvolgimento tra narratore e pubblico.

### La storia SOS MARE

Non è mai troppo presto per preoccuparsi del pianeta e delle altre creature che ci abitano.

Nella storia c'è un pesciolino intrappolato in una bottiglia di plastica, c'è una tartaruga con delle posate usa e getta incastrate nel carapace, c'è un cucciolo di delfino che non riesce a liberarsi da un pezzo di rete abbandonata, ci sono le meduse disorientate dalle buste della spesa che galleggiano nel mare ...Solo gli studenti potranno salvarli! Come?

Battendo le mani, saltando e inventando una parola magica per far sparire tutta l'immondizia...

Magari fosse così facile liberarsi della plastica! Tutti però possono dare il loro contributo facendo tutti i giorni delle cose per aiutare il mare per davvero:

- Usare meno plastica,
- Non gettare mai l'immondizia in giro,
- Fare la raccolta differenziata,
- Non sprecare.

### Rifiuto in natura

In natura i rifiuti non esistono. Produrre rifiuti non è una prerogativa solo dell'uomo: anche nei cicli naturali si ha la produzione di sostanze "di scarto", che possono essere considerate rifiuti, ma in natura quello che è rifiuto in un caso è una risorsa sotto un altro aspetto. I meccanismi della natura sono organizzati in modo che ci siano organismi adatti ad utilizzare quello che viene scartato da altri. Esiste sempre un piccolo o grande essere vivente che usa quello che è stato scartato dagli altri o decompone gli organismi morti. L'uomo, con le sue attività altera l'equilibrio degli ecosistemi, in quanto produce molti più rifiuti di quanti possano essere naturalmente smaltiti, ed inoltre crea nuove sostanze che in genere non sono biodegradabili.

### Tra gioco ed educazione ambientale

Lo scopo che questo laboratorio si prefigge non è certo quello di risolvere il problema dei rifiuti in mare, ma di influire sul comportamento quotidiano degli studenti rispetto a questa emergenza.

Il rifiuto diventa occasione di gioco e manipolazione: selezionare, manipolare, assemblare materiali di scarto per costruire giochi che incuriosiscono e divertono, consente agli studenti di guardare con occhi diversi le cose che essi stessi buttano e di scoprire la quantità di rifiuti che li circonda.

Quelli che noi comunemente chiamiamo rifiuti non sono tali per loro natura, ma per una nostra precisa scelta di spreco. Questa scelta però non è irreversibile! Gli studenti ne avranno una piccola dimostrazione grazie alle attività proposte: selezionando, infatti, alcuni rifiuti li faranno rientrare in un nuovo ciclo di produzione.

Gli studenti in questo modo agiscono in forma positiva nei confronti dell'ambiente attuando un'azione di recupero, certo minimale, ma profondamente consapevole.



Laboratori