

IL PROGETTO

QUESTA VERSIONE DELL'ANTOLOGIA

L'obiettivo di questa **versione facilitata e semplificata** di *Amica Stella* è quello di proporre ai ragazzi con diversi livelli di abilità e diversi stili cognitivi uno **strumento utile all'apprendimento** e un insieme di attività che li aiutino a **consolidare le loro competenze**.

Per raggiungere questo obiettivo abbiamo lavorato su due aspetti fondamentali. Da un lato l'attenzione è stata posta sugli **elementi grafici**, dall'altro sugli **aspetti sintattici e lessicali**.

In particolare, nell'adattamento delle opere originali, si è scelto di:

- **utilizzare una font** concepita per chi ha specifiche difficoltà di lettura, che aiuti nella decodifica (è stata utilizzata la font biancoenero®);
- **impaginare il testo senza giustificarlo**, utilizzando così righe di lunghezza irregolare (per aiutare il passaggio da una riga all'altra e suggerire il ritmo della narrazione);
- **spaziare i paragrafi** per creare una pagina più leggera e "amichevole";
- posizionare gli **apparati didattici** in modo costante, riassumere i **concetti chiave** attraverso **mappe concettuali** chiare e di immediata fruibilità.

L'idea di fondo su cui poggia la semplificazione è quella di mettere, uno dopo l'altro, tutti i gradini che possono servire a superare le difficoltà, non quella di eliminarle.

Risulta quindi fondamentale avere:

- un percorso che garantisca un **graduale ma significativo arricchimento lessicale** e una sempre maggiore **famigliarità con strutture sintattiche complesse**;
- una **semplificazione del linguaggio**, anche attraverso la costante presenza di spiegazioni poste all'interno del testo stesso per non distogliere l'attenzione dalla lettura;
- **attività** studiate per verificare la comprensione del testo e l'acquisizione di competenze sempre più alte;
- una **esplicitazione del soggetto** nella frase;
- **esercizi avviati**.

Nell'ottica di una **didattica inclusiva**, è importante creare collaborazione tra chi utilizza il materiale originale e chi possiede e utilizza quello facilitato e semplificato, per stimolare la rielaborazione attiva in gruppi cooperativi. I passi che i ragazzi compiono sono diversi, ma il punto di arrivo è auspicabile sia lo stesso.

PER AIUTARTI UN PO'

► PERSONAGGI, LUOGHI E TEMPO A COLPO D'OCCHIO

In alcuni brani abbiamo evidenziato i **personaggi**, i **luoghi** e il **tempo** per aiutarti a individuare subito di chi si parla nella storia e dove si svolge il racconto.

● I **personaggi**

● I **luoghi**

● Il **tempo**

► LE PAROLE DIFFICILI IN BLU

- In alcuni casi troverai tra parentesi una parola simile che già conosci.
- In altri casi troverai la spiegazione nella colonna accanto al testo.

convocò [= chiamò]

impiegati: persone che lavorano in ufficio.

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



IL PROTAGONISTA CHE RACCONTA LA STORIA È:

☐ UN BAMBINO. ☐ UN ADULTO.



IL PROTAGONISTA QUANDO INCONTRA IL PORCOSPINO?

☐ DI SERA. ☐ DI POMERIGGIO.



DOVE VIENE TROVATO LILLI?

☐ PER STRADA. ☐ IN GIARDINO.



CHE COSA SUCCEDDE ALLA FINE DELLA STORIA?

☐ LILLI SCAPPA. ☐ LILLI RIMANE CON LA FAMIGLIA.

► GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA

Nei testi narrativi all'inizio delle attività troverai sempre delle domande sugli elementi fondamentali della storia: **personaggi**, **tempo**, **luogo** e **fatti**.

INDICE

TESTI PER RICOMINCIARE

Due veri amici	6
Campeggio con brivido	8

IL TESTO NARRATIVO

STUDIO CON LA MAPPA	10
Lilli	12
Le oche e il pastore	14
LE MIE COMPETENZE	
A lezione di danza	16

IL RACCONTO REALISTICO

STUDIO CON LA MAPPA	18
Un regalo stupendo	19
Una marachella	20
LE MIE COMPETENZE	
Che gioia!	22

IL RACCONTO FANTASTICO

STUDIO CON LA MAPPA	24
Un bambino coraggioso	25
Il paese trasparente	26
LE MIE COMPETENZE	
In biblioteca	28
LA FAVOLA	
La rana e il bue	30
LE MIE COMPETENZE	
La nuvola	32
LA FIABA	
Il pentolino magico	34
La principessa e il pesce	36
LE MIE COMPETENZE	
Spigadoro	38
LA LEGGENDA	
Come nacque la coda del pavone	40
IL MITO	
Come nacque l'arcobaleno	42
LE MIE COMPETENZE	
Il gufo e il corvo	44

IL RACCONTO STORICO

Vita nella caverna 46

IL TESTO DESCRITTIVO

STUDIO CON LA MAPPA 48

La cameretta di Camillo 49

La pesca gigante 50

Compagni di scuola 52

Ulisse 54

LE MIE COMPETENZE

Luca il macchinista 56

IL TESTO INFORMATIVO

STUDIO CON LA MAPPA 58

L'Archelon 59

LE MIE COMPETENZE

La musica nella preistoria 60

IL TESTO POETICO

STUDIO CON LA MAPPA 62

L'ombrello 63

Ninna nanna 64

Voglio una scuola 65

LE MIE COMPETENZE

Il vento 66

IL TESTO REGOLATIVO

STUDIO CON LA MAPPA 68

Le palline nei barattoli 69

LE MIE COMPETENZE

Sbriciolata alla ricotta 70





DUE VERI AMICI

Simone e io siamo veri amici.

Stiamo sempre insieme e ci divertiamo inventando mille giochi.

Di solito io sono un tipo allegro.

Un mattino, però, mi sveglio triste!

Che succede? Simone è partito:

è andato in vacanza al mare con i suoi genitori.

Chissà come è felice.

Io, invece, sono a casa da solo e non mi diverto per niente. Senza Simone tutto è così noioso!

La mamma e il papà mi consolano, mi portano in piscina, al parco, ma non mi diverto.

"Forse Simone non vorrà più essere mio amico al ritorno dalle vacanze", penso. "Mi avrà già dimenticato, come un vecchio giocattolo."

Un giorno la mamma esclama:

«È arrivata una cartolina per te!».

Il cuore mi fa un salto nel petto. Da un lato c'è la foto di un pellicano, dall'altro c'è scritto:

Caro Giorgio,
ho raccolto tante
conchiglie.

Quando torno te
le faccio vedere!
Ciao,

Simone



Giorgio Bernardi
Via Garibaldi, 15
60035 Jesi
Ancona

Non faccio che girare e rigirare la cartolina:
Simone non mi ha dimenticato!
All'improvviso ho voglia di mangiare, di giocare...

La vita è bella quando si ha un vero amico, anche
se è lontano.

I. Jokl-E. Gerhafer, *Il mio migliore amico*, Nord-Sud Edizioni

ATTIVITÀ

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



CHI SONO I DUE VERI AMICI?

.....

CHI DI LORO RACCONTA LA STORIA?

.....

DI SOLITO GIORGIO È:

.....

UN GIORNO GIORGIO SI SVEGLIA:

.....



PERCHÉ GIORGIO È TRISTE?

- ☐ PERCHÉ LA SCUOLA È FINITA.
- ☐ PERCHÉ SIMONE È PARTITO.

PERCHÉ GIORGIO RITORNA ALLEGRO E FELICE?

- ☐ PERCHÉ SIMONE È TORNATO.
- ☐ PERCHÉ SIMONE GLI HA SCRITTO.

CAMPEGGIO CON BRIVIDO

Era una calda sera di fine estate.

Ben e il suo amico Josh avevano deciso di dormire in una tenda in giardino.

I ragazzi erano molto eccitati.

La mamma di Ben li aiutò a portare le loro cose nella tenda: sacchi a pelo, cuscini, pigiami e pantofole.

«Avrete bisogno di una torcia», disse il padre di Ben.

«Possiamo avere un po' di aranciata?», chiese Ben.

«E le patatine?», aggiunse Josh.

Quando ebbero portato tutto nella tenda, la mamma di Ben disse: «Non c'è quasi più spazio per voi».

«Lasceremo la porta di casa aperta, non si sa mai...», disse il papà di Ben.

Poi chiusero la tenda e tornarono in casa.

Di colpo fu buio. I bambini si infilarono nei loro sacchi a pelo. Mangiarono le patatine e le caramelle, poi bevvero la loro aranciata.

I due bambini ridacchiavano e bisbigliavano, quando a un tratto Ben udì un rumore...



SNAFF, SNAFFOL, SNAP!

«Che cos'è?», chiese Josh, mettendosi a sedere.

Ben e Josh ascoltavano in silenzio.

Al buio i rami degli alberi sembravano delle dita ossute che si allungavano verso di loro. Poi un gufo volò basso urlando: «UIIIP! UIIIP!».

I due bambini aprirono la tenda e guardarono fuori. La casa di Ben sembrava lontana da raggiungere, ma c'erano le luci accese e la porta aperta... Ben e Josh strisciarono fuori della tenda e poi corsero attraverso il giardino buio e spaventoso, fino a casa.

G. Adams-S. Young, *Un anno pieno di storie*, Mondadori

ATTIVITÀ

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



CHI SONO I PROTAGONISTI DI QUESTA STORIA?

.....



DOVE SI SVOLGE LA STORIA?

☐ NEL GIARDINO DI BEN.

☐ NEL GIARDINO DI JOSH.



CHE COSA SUCCEDDE AI DUE BAMBINI?

☐ SI SPAVENTANO E CORRONO IN CASA.

☐ PASSANO LA NOTTE IN TENDA.

IL TESTO NARRATIVO

RACCONTA UNA STORIA



I FATTI

possono essere

- VEROSIMILI
- DI FANTASIA



I PERSONAGGI

possono essere

- REALI
- DI FANTASIA

- IL PIÙ IMPORTANTE È IL **PROTAGONISTA**
- GLI ALTRI SONO I **PERSONAGGI SECONDARI**



I LUOGHI

possono essere

- REALI
- DI FANTASIA

che può essere

REALE, CIOÈ ACCADUTA NELLA REALTÀ

VEROSIMILE, CIOÈ INVENTATA MA CHE POTREBBE ACCADERE NELLA REALTÀ

DI FANTASIA, CIOÈ CHE NON PUÒ ACCADERE NELLA REALTÀ



IL TEMPO

può essere

- PRESENTE
- PASSATO
- FUTURO

LA STRUTTURA

INIZIO

IN CUI VENGONO DATE LE INFORMAZIONI SUL PROTAGONISTA E SULLA SITUAZIONE IN CUI SI TROVA



UNA PRINCIPESSA È PRIGIONIERA DI UN DRAGO

SVILUPPO

IN CUI VENGONO RACCONTATI I FATTI, LE AZIONI DEL PROTAGONISTA E DEGLI ALTRI PERSONAGGI



UN PRINCIPE LA VEDE E SE NE INNAMORA, SCONFIGGE IL DRAGO E LIBERA LA PRINCIPESSA

CONCLUSIONE

IN CUI SI NARRA COME VA A FINIRE LA STORIA



IL PRINCIPE E LA PRINCIPESSA SI SPOSANO E VIVONO PER SEMPRE FELICI E CONTENTI

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo

conigliera: grande gabbia per conigli.

LILLI

Io e la mia **famiglia** una **sera** che ritornavamo a casa in macchina abbiamo visto in mezzo alla **strada** un **porcospino**.

Ho raccolto il porcospino avvolgendolo in uno straccio e lo abbiamo portato a **casa**. Lo abbiamo chiamato Lilli.

Lilli passò la notte in una **conigliera** vuota e la mattina dopo era pronto a fare colazione con una scatoletta di cibo per cani, che ai porcospini piace moltissimo.

Lo abbiamo tenuto per parecchi giorni, sperando che si abituasse a noi e che quando lo avremmo lasciato libero in giardino sarebbe rimasto con noi.

I porcospini sono molto utili in giardino perché mangiano le lumache e le chiocchie.



Un giorno lo abbiamo messo sul prato e lo abbiamo visto andare via di fretta. Il nostro giardino è recintato da un muro, ma non sapevamo che i porcospini sono capaci di scalare i muri. Non lo abbiamo mai più visto.

D. King-Smith, *Gli animali della mia vita*, Mondadori

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



IL PROTAGONISTA CHE RACCONTA LA STORIA È:

☐ UN BAMBINO.☐ UN ADULTO.

GLI ALTRI PERSONAGGI SONO:

LILLI IL PORCOSPINO.



IL PROTAGONISTA QUANDO INCONTRA IL PORCOSPINO?

☐ DI SERA.☐ DI POMERIGGIO.

QUANTO TEMPO RIMANE LILLI A CASA DEL PROTAGONISTA?

☐ UN GIORNO.☐ PARECCHI GIORNI.

DOVE VIENE TROVATO LILLI?

☐ PER STRADA.☐ IN GIARDINO.

CHE COSA SUCCEDDE ALLA FINE DELLA STORIA?

☐ LILLI SCAPPA.☐ LILLI RIMANE CON LA FAMIGLIA.

LILLI FUGGE:

☐ SCALANDO IL MURO DEL GIARDINO.☐ SCAVANDO UN BUCO SOTTO IL MURO.

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo

branco: gruppo di animali della stessa specie.

LE OCHE E IL PASTORE

Tanto tempo fa c'era nell'antica **Cina** un pastore di oche di nome **Po Ve Lin**. Con il suo **branco** di 92 oche bianchissime, se ne andava per la campagna e alla sera le riportava nel recinto.

Un giorno, mentre le oche beccavano nel prato lungo la strada, passò a cavallo un uomo ricco e prepotente che si chiamava **Ple Po Ten Ton**.

Le oche si spaventarono e cominciarono a correre, aprendo e chiudendo le ali e strillando:
QUA! QUA! QUA!

Il cavallo di Ple Po Ten Ton si spaventò, e il ricco signore finì a terra.

Il ricco signore, tutto arrabbiato, ordinò allora alle sue guardie di catturare Po Ve Lin e di rinchiuderlo in un'alta torre che si trovava nel suo palazzo.

«Io non ho colpa, signore!», piangeva il povero pastore, ma il ricco signore non lo volle ascoltare.

Poco dopo le oche arrivarono al palazzo in cerca del loro padrone e cominciarono a fare un gran **baccano [= rumore]**. QUA! QUA! QUA!

Strillarono per tutto il giorno e continuarono a strillare anche la notte.

Alla fine Ple Po Ten Ton si affacciò alla finestra e gridò alle guardie: «Liberate il pastore, che vada via con le sue oche e finisca questo baccano!».

Così Po Ve Lin uscì dal palazzo e le sue oche si misero in fila dietro di lui...

R. Piumini, *Mi leggi un'altra storia*, Einaudi Ragazzi



ATTIVITÀ

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



IL PROTAGONISTA SI CHIAMA:

.....

☐ È UN PASTORE DI OCHE.

☐ È UN PASTORE DI PECORE.

L'ALTRO PERSONAGGIO È:

..... , UN RICCO SIGNORE.



NUMERA DA 1 A 6 PER METTERE IN ORDINE LA STORIA:

- ☐ PLE PO TEN TON CADE DA CAVALLO.
- ☐ PLE PO TEN TON FA IMPRIGIONARE PO VE LIN.
- ☐ PLE PO TEN TON NON PUÒ DORMIRE.
- ☐ LE OCHE SPAVENTANO IL CAVALLO DI PLE PO TEN TON.
- ☐ PO VE LIN VIENE LIBERATO.
- ☐ LE OCHE VANNO AL PALAZZO E STRILLANO.

● I personaggi

● Il tempo



A LEZIONE DI DANZA

Ogni giovedì la nonna va a prendere Gaia a scuola, per accompagnarla alla lezione di danza.

Forse Gaia preferirebbe stare a casa, oziare [= stare senza far niente] sul divano accarezzando il gatto, guardare la TV, leggere... Chissà!

La cosa più noiosa della danza è cambiarsi: piegare con cura i vestiti, indossare i collant e il body stretto stretto.

La maestra Gianna aspetta nella sala dove si terrà la lezione. È una signora alta e sottile e si muove con una grazia infinita. La danza è la grande passione della sua vita!

Nonostante la grande ammirazione per la maestra, all'idea delle flessioni Gaia si sente all'improvviso molto stanca e ha voglia di sbadigliare.

La nonna ha capito da tempo che Gaia si annoia terribilmente alle lezioni di danza. E ora la nonna ha deciso di parlarne con Gaia, ma la nipote la precede.

«Non pensi che io sia una schiappa?», chiede Gaia.

«Non sei una schiappa, ma ti manca l'entusiasmo», risponde la nonna sorridendo.

«L'importante in tutte le cose è impegnarsi sul serio. Anche nella danza, poi se l'entusiasmo non arriva, puoi smettere senza sentirti in colpa», conclude la nonna.

Gaia riflette su quello che la nonna le ha detto. Sta pensando alla faccenda dell'entusiasmo: sembra una cosa molto importante in tutto, non soltanto nelle lezioni di danza!

N. Costa, *A danza con la nonna*, Edizioni EL

1 QUESTO BRANO È UN RACCONTO:

- ☐ REALISTICO.
- ☐ FANTASTICO.

2 CHE COSA VORREBBE FARE GAIA DOPO LA SCUOLA?

- ☐ OZIARE.
- ☐ DANZARE.

3 GAIA HA:

- ☐ UN GATTO.
- ☐ UN CANE.

4 CHI ACCOMPAGNA GAIA A DANZA?

- ☐ LA MAMMA.
- ☐ LA NONNA.

5 LA NONNA HA CAPITO CHE GAIA:

- ☐ SI ANNOIA ALLE LEZIONI DI DANZA.
- ☐ AMMIRA LA MAESTRA GIANNA.

6 QUANDO SI FA QUALCOSA È IMPORTANTE:

- ☐ IMPEGNARSI.
- ☐ IMITARE BENE I MAESTRI.

7 COLLEGA LA FRASE ALLA CONCLUSIONE GIUSTA.

GAIA AMMIRA LA MAESTRA DI DANZA **MA...**

DEVE ANDARE A DANZA.

GAIA VORREBBE RESTARE A CASA **MA...**

NON AMA LA DANZA.

IL RACCONTO REALISTICO

Il **racconto realistico** è un testo narrativo.

Racconta **fatti reali** (cioè realmente accaduti) o **realistici** (cioè che potrebbero accadere nella realtà).

- I **personaggi** sono persone o animali che **esistono nella realtà**.
- I **luoghi** dove si svolge la storia sono **realistici**.
- Il **tempo** è **definito** (passato o presente).



UN REGALO STUPENDO

Quella **mattina** mi svegliai presto.
Sentivo la **mamma** muoversi in cucina, ma non potevo chiamarla perché il giorno del proprio compleanno si deve far finta di dormire e aspettare che tutti arrivino con i regali.

La porta si spalancò e apparvero papà e mamma. La mamma teneva il vassoio con la cioccolata, i fiori e la torta, ma niente regali.

Papà disse: «Bevi la cioccolata, poi vedrai i regali».

Bevvi velocemente la cioccolata, poi la mamma mi bendò gli occhi. Mi portarono in giro: fuori, poi di nuovo in casa. Infine salimmo una rampa di scale e la mamma mi tolse la benda.

La vecchia **stanza della nonna** era diventata così bella, che sembrava l'opera di un mago: papà aveva attaccato alle pareti la carta a fiorellini, e aveva costruito un tavolino, uno scaffale e tre seggioline. Mamma aveva cucito le tende e i tappeti colorati.
Era il più bel regalo che avessi mai avuto.

A. Lindgren, *Il libro di Bullerby*, Vallecchi

IL TESTO NARRATIVO

Il racconto
realistico

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo



ATTIVITÀ

1 QUESTO È UN RACCONTO:

☐ REALISTICO.

☐ FANTASTICO.

2 QUALE REGALO DI COMPLEANNO RICEVE LA PROTAGONISTA?

☐ UNA STANZA NUOVA.

☐ UNA TAZZA DI CIOCCOLATA.

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo

marachella: scherzo fatto da un bambino.

UNA MARACHELLA

Com'è paurosa mia sorella **Virginia**!

Ora che il babbo e la mamma non sono a **casa**,
ha così paura dei ladri che di notte
non riesce a dormire.

Ieri **sera** dormivo profondamente quando sono
stato svegliato da urla tremende.

«**Giannino**! Giannino! C'è un ladro sotto il letto!»,
ha strillato Virginia entrando in camera mia.
Poi ha spalancato la finestra e si è messa
a gridare: «Aiuto! Aiuto! Al ladro! Al ladro!».

Tutti i **vicini** a quelle grida
si sono svegliati e subito
sono corsi a casa nostra.

Due di loro, i più coraggiosi,
sono saliti a guardare sotto
il letto.

Era vero: c'era un uomo.
Lo hanno preso per una gamba
e lo hanno trascinato fuori.

Sai che cos'era?
Un pupazzo fatto
con un vestito vecchio
del babbo, che io
avevo riempito di
paglia.

*Vamba, Il giornalino
di Gian Burrasca, Giunti*



GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



IL PROTAGONISTA SI CHIAMA:

.....

☐ È UN BAMBINO.☐ È UN ADULTO.

L'ALTRO PERSONAGGIO È:

....., LA SORELLA DEL PROTAGONISTA.



QUANDO SI SVOLGE LA STORIA?

☐ DI NOTTE.☐ DI GIORNO.

DOVE SI SVOLGE LA STORIA?

☐ IN UN BOSCO.☐ IN CASA DI GIANNINO E VIRGINIA.

1 INSERISCI LE PAROLE AL POSTO GIUSTO: LETTO - VICINI - PUPAZZO - LADRO

VIRGINIA È SPAVENTATA PERCHÉ CREDE DI AVER VISTO UN

SOTTO IL LETTO. ALLORA SI METTE A URLARE E ARRIVANO I

DUE DI LORO GUARDANO SOTTO IL E SCOPRONO

UN



CHE GIOIA!

Papà Gigi, mamma Dani e **Lelè**, il loro bambino, insieme a moltissimi animali, vivevano felici in una **casa** grande e comoda, circondata da un bellissimo giardino pieno di piante e fiori profumati. La loro gioia fu ancora più grande quando un giorno la mamma scoprì di essere in attesa di una bimba.

Finalmente arrivò il giorno della nascita: Dani e Gigi di mattino presto andarono in **ospedale**, ma l'**ostetrica**, la signora che fa nascere i bambini, disse che sarebbero dovuti tornare nel pomeriggio, perché per la bambina non era ancora arrivato il momento di **venire al mondo** [= nascere].

Perciò ritornarono a casa e trovarono i **nonni**, **intent**i ad **accatastare la legna** per l'inverno. Ma improvvisamente i dolori di Dani aumentarono, perciò tutti corsero di nuovo all'ospedale. La bimba voleva nascere e mamma Dani salutò il suo Lelè, sicura che di lì a poco lo avrebbe rivisto.

La "scimmietta", così lei chiamava la **bambina** quando scherzava, nacque poco dopo. Subito se la fece posare sulla pancia, osservandola a lungo.

Quando mamma e figlia rientrarono nella loro camera, ad aspettarle c'erano Lelè, papà Gigi, i nonni e un meraviglioso mazzo di rose rosse.

Tutti furono **ammaliati** dalla bellezza della neonata, che si fece notare perché strillava come un'aquila.

Il fratellino le accarezzò la testolina dolcemente e lei si calmò subito.

A tutti sembrava di toccare il cielo con un dito!

D. Gazzano, *Le storie magiche della radura incantata*, Salani

1 QUESTO BRANO È UN RACCONTO:

- ☐ REALISTICO.
- ☐ FANTASTICO.

2 QUALE NOVITÀ RALLEGRA LA FAMIGLIA DI LELÈ?

- ☐ STA PER NASCERE UNA BAMBINA.
- ☐ I NONNI VENGONO IN VISITA.

3 DOVE PARTORISCE MAMMA DANI?

- ☐ IN OSPEDALE.
- ☐ IN CASA.

4 "SI TOCCA IL CIELO CON UN DITO" QUANDO:

- ☐ SI È MOLTO FELICI.
- ☐ SI HA MOLTA FANTASIA.

5 QUALE IMMAGINE MOSTRA LA LEGNA ACCATASTATA E QUALE LA LEGNA AMMUCCHIATA?



LEGNA



LEGNA

6 GUARDA QUESTE PAROLE CHE HAI TROVATO NEL TESTO, POI COLLEGALE AL LORO SINONIMO.

AMMALIATI

IMPEGNATI

INTENTI

AFFASCINATI

IL RACCONTO FANTASTICO

Il **racconto fantastico** è un testo narrativo.

Racconta **fatti straordinari** che non possono accadere nella realtà.

● I **personaggi** possono essere **realistici** oppure **creature immaginarie**, come maghi, streghe, draghi, animali parlanti, dèi.

● I **luoghi** dove si svolge la storia possono **realistici** oppure **fantastici**.

● Il **tempo** è **indefinito**.

Sono racconti fantastici: le **favole**, le **fiabe**, le **leggende** e i **miti**.



UN BAMBINO CORAGGIOSO

Oggi, sul **lago**, si sta preparando una tempesta, ma **Scott**, in piedi sulla sua barca, non ha paura. Improvvisamente due onde enormi si sollevano e la barca si rovescia.

Il bambino viene inghiottito dalle onde. In quel momento il drago **Ernesto Loch** sta uscendo sulla superficie dell'acqua e vede il bambino **annaspire**. Lo prende e lo porta nella sua caverna.

Il giorno dopo Scott si sveglia accoccolato vicino alla bestia. «La gente che vive *Sopra l'Acqua* racconta che sei un brutto mostro!», dice Scott.

Ernesto Loch sorride e risponde: «Per gli abitanti di *Sotto l'Acqua* sei tu un piccolo mostro!».

AA.VV., *Ernesto Loch è davvero un mostro?*, Editrice Piccoli

IL TESTO NARRATIVO

IL RACCONTO FANTASTICO

I personaggi

I luoghi



ATTIVITÀ

1 QUESTO RACCONTO È FANTASTICO PERCHÉ:

☐ UN BAMBINO CADE DALLA BARCA.

☐ C'È UN DRAGO.

2 GUARDA LE DUE IMMAGINI: CHI ANNASPA E CHI NUOTA?



● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo



IL PAESE TRASPARENTE

C'era una volta un **paesino** che aveva tutte le case di vetro.

I suoi **abitanti** dovevano parlare a bassa voce, mangiare senza fare rumore e ridere molto piano per paura che le case di vetro potessero rompersi.

Un giorno arrivò in paese un **pagliaccio** e iniziò il suo spettacolo. Andarono a vederlo prima le bambine, poi i bambini, poi tutti i grandi. Tutti cercarono di ridere piano, ma il pagliaccio era troppo divertente e così tutti cominciarono a ridere **fragorosamente**.

Le case crollarono una dopo l'altra ma non ci furono feriti perché tutti erano andati a vedere il pagliaccio e le case erano vuote.

Per farsi perdonare il pagliaccio si fermò in paese e fece vedere alla gente come si potevano costruire case di mattoni.

Allora tutti si misero a costruire case di mattoni e intanto cantavano.

Per la prima volta si divertirono a stare insieme. E quando finirono di costruire case, negozi, scuole di mattoni, continuarono a cantare e divertirsi.

M.G. Brunetti Bucerì, *Una storia ancora e poi buonanotte*, Editrice Piccoli

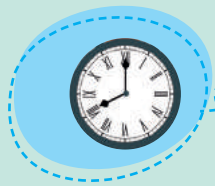
GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



I PERSONAGGI DELLA STORIA SONO:

.....

.....



QUANDO SI SVOLGE LA STORIA?

- ☐ IN UN TEMPO INDEFINITO. ☐ IN UN TEMPO DEFINITO.



DOVE SI SVOLGE LA STORIA?

- ☐ IN UN PICCOLO PAESE. ☐ IN UN BOSCO.

CHE COSA SUCCEDDE QUANDO IL PAGLIACCIO FA RIDERE
GLI ABITANTI DEL PAESINO?

- ☐ GLI ABITANTI LASCIANO IL PAESE.
☐ LE CASE DI VETRO SI ROMPONO.

1 QUAL È L'ELEMENTO FANTASTICO DI QUESTA STORIA?

- ☐ IL PAESINO FATTO DI CASE DI VETRO.
☐ IL PAGLIACCIO.

2 QUANDO SI RIDE "FRAGOROSAMENTE":

- ☐ SI FA MOLTO RUMORE.
☐ SI RIDE PIANO.

IN BIBLIOTECA

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo

Walter si era costruito una bacchetta magica. Aveva trovato un bel pezzetto di legno liscio, l'aveva ricoperto di carta colorata e lo agitava di qua e di là.

«Funziona?», gli chiese la **mamma**.

«Solo se pronuncio una parola magica», rispose Walter.

Quel **pomeriggio** la mamma lo accompagnò in **biblioteca** e Walter portò con sé la bacchetta magica.

«Per favore, stai fermo», gli disse la **bibliotecaria**, quando Walter con la bacchetta fece cadere dei fogli.

«Per favore non fare confusione», gli disse ancora quando lo vide giocare con delle schede.

«Per favore non toccare», gli disse la bibliotecaria quando vide che Walter stava costruendo un castello con i dizionari.

«Walter!», lo sgridò la mamma. «Trovati un libro da leggere e smettila di combinare guai!»

Allora Walter si nascose e agitò la sua bacchetta. «Abracadabra», disse.

Poi con la bacchetta toccò un libro che si intitolava *Tigri*.
Improvvisamente dal pavimento spuntarono grandi alberi e folti cespugli. Gli scaffali si riempirono di fiori e di piante rampicanti. Grosse scimmie dondolavano appese ai rami e un serpente strisciava sull'espositore delle riviste. Walter aveva caldo ed era tutto sudato.

E. Houghton, *Walter e la bacchetta magica*, Editrice Piccoli

1 QUESTO BRANO È UN RACCONTO:

- ☐ REALISTICO.
- ☐ FANTASTICO.

2 CHI È IL PROTAGONISTA?

- ☐ WALTER.
- ☐ LA BIBLIOTECARIA.

3 CHE COSA HA DI SPECIALE WALTER?

- ☐ LA MAMMA.
- ☐ LA BACCHETTA MAGICA.

4 DOVE SI SVOLGE LA STORIA?

- ☐ IN BIBLIOTECA.
- ☐ A SCUOLA.

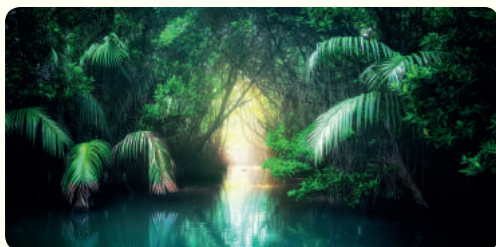
5 DI COSA È FATTA LA BACCHETTA MAGICA?

- ☐ DI LEGNO.
- ☐ DI VETRO.

6 CHE COSA SUCCEDDE DI FANTASTICO IN BIBLIOTECA?

- ☐ WALTER SI METTE A LEGGERE.
- ☐ DAL PAVIMENTO SPUNTANO ALBERI E CESPUGLI.

7 DOVE SI TROVA WALTER DOPO AVER USATO LA BACCHETTA MAGICA?



☐ GIUNGLA



☐ BIBLIOTECA

IL RACCONTO
FANTASTICO
LA FAVOLA

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo

LA RANA E IL BUE



LA FAVOLA

è un testo fantastico che di solito ha come protagonisti animali che parlano e si comportano come gli uomini.

imponenza: grandezza.

invidia: sentimento che si prova quando si vorrebbe essere o avere quello che è o ha qualcun altro.

ambizione: desiderio di raggiungere un obiettivo, anche se è difficile.

Una volta, in un prato, una rana vide un bue e, invidiosa di tanta imponenza, cercò di gonfiarsi; quindi chiese ai suoi piccoli ranocchi se fosse diventata più grande del bue.

I ranocchi le risposero di no.

Allora la rana si gonfiò ancora di più e chiese ai piccoli chi fosse più grande.

I piccoli risposero di nuovo che il più grande era il bue.

La rana, molto offesa, riprese a gonfiarsi così tanto che alla fine scoppiò.

L'invidia e l'ambizione danno pessimi risultati; bisogna essere contenti di come si è.

Favole di Fedro, Einaudi Ragazzi

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



QUALI ANIMALI COMPAIONO IN QUESTA FAVOLA?

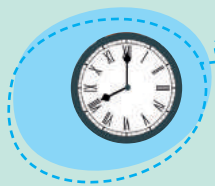
.....

QUALE DI QUESTI ANIMALI È IL PROTAGONISTA DELLA FAVOLA?

.....

CHI SONO I RANOCCHI?

.....



QUANDO SI SVOLGE LA STORIA?

☐ MOLTO TEMPO FA.

☐ POCO TEMPO FA.



DOVE SI SVOLGE LA FAVOLA?

☐ IN UN PRATO.

☐ IN CASA.



PER DIVENTARE GRANDE COME IL BUE, LA RANA:

☐ SI GONFIA.

☐ SALE SU UNA ROCCIA.

CHE COSA SUCCEDDE ALLA RANA ALLA FINE?

☐ SCOPPIA.

☐ CAPISCE CHE NON PUÒ DIVENTARE PIÙ GRANDE DI UN BUE.

1 COLLEGA OGNI FRASE ALLA CONCLUSIONE GIUSTA.

LA RANA È AMBIZIOSA **PERCHÉ...**

VORREBBE ESSERE GRANDE QUANTO IL BUE.

LA RANA È INVIDIOSA **PERCHÉ...**

VUOLE DIVENTARE GRANDE QUANTO IL BUE.

LA NUVOLA

● I personaggi

Un **campo** con la terra secca per il gran caldo chiese aiuto a una **nuvola**:
«Regalami un poco di acqua. Per la sete le erbe sono gialle e gli alberi si ammalano di tristezza.»

La nuvola non si curò dell'appassionata preghiera. Corse all'**oceano** e lasciò cadere sulle onde la sua pioggia.

L'oceano non apprezzò il regalo e la nuvola si offese per questo.

La pazzarella andò dalla **montagna**, che è saggia, e a lei rivelò la sua delusione.

«Pretendi che il mare accolga con entusiasmo un poco di acqua?», disse la montagna. «Il mare è ricchissimo d'acqua e non può rallegrarsi del tuo dono. Dovevi essere generosa con il campo arido, con l'erba e con gli alberi che muoiono chiedendo un sorso d'acqua che

li salvi: allora il tuo dono sarebbe stato un gesto di bontà e ti avrebbe portato gratitudine e benedizioni.»

La nuvola capì che quando un dono non porta conforto né gioia, è inutile.

Favola russa, *Enciclopedia della fiaba*, Principato

1 CHE COSA C'È DI FANTASTICO IN QUESTA STORIA?

- ☐ LA PIOGGIA CHE CADE SULL'OCEANO.
- ☐ LA NUVOLA E LA MONTAGNA CHE PARLANO.

2 CHI È LA PROTAGONISTA DI QUESTA FAVOLA?

.....

3 CHI CHIEDE AIUTO ALLA NUVOLA?

- ☐ UN CAMPO.
- ☐ L'OCEANO.

4 LA NUVOLA A CHI DÀ LA SUA ACQUA?

- ☐ ALL'OCEANO.
- ☐ ALLA MONTAGNA.

5 LA NUVOLA CON CHI SI OFFENDE?

- ☐ CON L'OCEANO.
- ☐ CON LA MONTAGNA.

6 CHI SPIEGA ALLA NUVOLA CHE HA SBAGLIATO?

- ☐ L'OCEANO.
- ☐ LA MONTAGNA.

7 CON CHI AVREBBE DOVUTO ESSERE GENEROSA LA NUVOLA?

- ☐ CON CHI AVEVA BISOGNO DELLA SUA ACQUA.
- ☐ CON L'OCEANO.

8 LA NUVOLA È:

- ☐ PAZZERELLA.
- ☐ SAGGIA.

9 LA MONTAGNA È:

- ☐ PAZZERELLA.
- ☐ SAGGIA.

10 LA NUVOLA "NON SI CURA" DELLA PREGHIERA DEL CAMPO, CIOÈ:

- ☐ IGNORA LA PREGHIERA DEL CAMPO.
- ☐ NON CURA IL CAMPO AMMALATO.

IL RACCONTO
FANTASTICO
LA FIABA

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo

LA FIABA

è un testo fantastico che di solito ha un protagonista che deve superare delle difficoltà prima di arrivare al lieto fine.

IL PENTOLINO MAGICO

C'era una volta, in un paese lontano, una bambina di nome Rina che viveva sola con sua madre. Erano povere: la mamma non aveva lavoro e in casa non c'era da mangiare.

Un giorno la bambina andò nel bosco e incontrò una vecchina che le regalò un pentolino magico.

Bastava dire: «Fa' la pappa, pentolino!», e quello subito cuoceva una buonissima pappa. Quando si diceva: «Fermati, pentolino!», il pentolino smetteva subito. Con quel pentolino magico fame e miseria erano finite.

Un giorno Rina era fuori a giocare, e la madre disse: «Fa' la pappa, pentolino!».

La mamma però si era dimenticata la formula magica per fermarlo. Così il pentolino continuò a cuocere pappa finché... la pappa uscì fuori dalle finestre e riempì tutto il paese.

Per fortuna in quel momento tornò la bambina che strillò: «Fermati, pentolino!».

Da quel giorno tutti nel paese ebbero pappa da mangiare!

J. e N. Grimm, *Il giro del mondo in 80 fiabe*, Arcana



ATTIVITÀ

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



NUMERA DA 1 A 8 PER METTERE IN ORDINE LA STORIA:

- ☐ UNA VECCHINA REGALA A RINA UN PENTOLINO MAGICO.
- ☐ UN GIORNO RINA VA A GIOCARE FUORI.
- ☐ LA MAMMA DIMENTICA LA FORMULA MAGICA.
- ☐ UN GIORNO RINA VA NEL BOSCO.
- ☐ IL PENTOLINO RIEMPIE DI PAPPA TUTTO IL PAESE.
- ☐ RINA E LA MAMMA NON SOFFRONO PIÙ DI FAME.
- ☐ DA QUEL MOMENTO TUTTO IL PAESE HA DA MANGIARE.
- ☐ CON UNA FORMULA MAGICA IL PENTOLINO FA E SMETTE DI FARE DA MANGIARE.

● I personaggi

● I luoghi

● Il tempo

orfana: che non ha più
uno o entrambi i genitori.

LA PRINCIPESSA E IL PESCE

C'era una volta una principessa graziosa, che viveva nella reggia di un paese lontano. In questa reggia viveva anche una cugina orfana che aveva poteri magici ed era molto invidiosa della principessa.

Un giorno la principessa partì con il padre per un lungo viaggio in mare. Durante il viaggio la cugina scatenò un uragano che fece affondare la nave su cui viaggiava la principessa.

La principessa, però, si salvò rifugiandosi su una zattera. All'improvviso un pesce argentato balzò sopra le onde e le chiese di aiutarlo: aveva un amo ficcato in gola. La principessa con delicatezza lo liberò.

Poco dopo il pesce ricomparve con un anello. «Indossalo e ti metterai in salvo», le disse.



La principessa si infilò l'anello e subito
sentì la zattera che si sollevava.

Alcuni delfini la stavano trasportando a grande
velocità e in breve tempo raggiunsero la spiaggia.

Nell'acqua bassa della riva ricomparve
il pesce dalle squame argentate.
La principessa non sapeva come ringraziarlo.

«Sposami», disse il pesce e si trasformò
in un bellissimo giovane.
I due si sposarono e vissero felici e contenti.

N. Fattori

ATTIVITÀ

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



CHI È LA PROTAGONISTA DI QUESTA FIABA?

.....

CHI È IL PERSONAGGIO CATTIVO DI QUESTA FIABA?

.....

CHI SALVA LA PRINCIPESSA?

☐ IL PADRE.

☐ UN PESCE ARGENTATO.

CHI È IN REALTÀ IL PESCE ARGENTATO?

☐ UN BEL GIOVANE.

☐ UN PRINCIPE.

SPIGADORO

C'era una volta una bella **fanciulla** con i capelli biondi e lucidi. Per questo era stata soprannominata **Spigadoro**.

La ragazza però era egoista e capricciosa.

Un giorno una **signora** si fermò davanti alla casa di Spigadoro. Portava sul capo un fitto velo e in mano aveva una bacchetta.

«Cara Spigadoro», disse la signora, che in realtà era una **maga**, «io ti regalerò questa bacchetta magica con la quale tu potrai **esaudire** [= realizzare] tutti i tuoi desideri. Però tutte le volte che tu userai la bacchetta ti cadrà un capello».

Spigadoro afferrò con entusiasmo la bacchetta e iniziò a trasformare tutto quello che si trovava accanto a lei. I suoi vestiti divennero d'oro, il suo asino si trasformò in un bel cavallo, la sua piccola casa divenne un magnifico palazzo...

Spigadoro in breve tempo divenne calva. La fanciulla ora desiderava più di ogni cosa al mondo avere come prima i suoi bei capelli.

La maga ricomparve e dichiarò che, per ogni buona azione fatta, le sarebbe rispuntato un capello.

● I personaggi

● Il tempo

La fanciulla, felice, cominciò subito a mostrarsi gentile e affettuosa con tutti e distribuì tutte le ricchezze.

Quando si guardò nello specchio, vide che i suoi meravigliosi capelli incorniciavano di nuovo il viso, reso ancora più lucente dalla bontà.

Fiaba dell'isola di Malta

1 LA PROTAGONISTA DELLA FIABA SI CHIAMA SPIGADORO PERCHÉ:

- ☐ HA I CAPELLI BIONDI.
- ☐ È RICCA.

2 ALL'INIZIO SPIGADORO È:

- ☐ EGOISTA E CAPRICCIOSA.
- ☐ BUONA E GENTILE.

3 CHE COSA REGALA LA MAGA A SPIGADORO?

- ☐ UN VELO.
- ☐ UNA BACCHETTA MAGICA.

4 OGNI VOLTA CHE SPIGADORO USA LA BACCHETTA MAGICA:

- ☐ PERDE UN CAPPELLO.
- ☐ LE CRESCE UN CAPPELLO.

5 SPIGADORO DIVENTA CALVA PERCHÉ:

- ☐ ESAUDISCE I SUOI DESIDERI.
- ☐ È GENTILE CON TUTTI.

6 ALLA FINE SPIGADORO HA DI NUOVO DEI BEI CAPELLI PERCHÉ:

- ☐ COMPIE DELLE BUONE AZIONI.
- ☐ HA SMESSO DI ESPRIMERE DESIDERI.

7 COLLEGA A OGNI PAROLA IL SUO SIGNIFICATO:

EGOISTA

ALTRUISTA

È UNA PERSONA GENTILE CHE PENSA AGLI ALTRI PRIMA CHE A SE STESSA

È UNA PERSONA CHE PENSA SOLO A SE STESSA

LA LEGGENDA

è un racconto fantastico molto antico che spiega alcune caratteristiche di piante e animali e altri fenomeni naturali.

COME NACQUE LA CODA DEL PAVONE

Le abitatrici del firmamento [= cielo], le Stelle, indossavano abiti d'oro e di pietre preziose. Solo la Luna non aveva un ricco abito lucente.

Quando veniva la notte, lei si nascondeva in un cantuccio [= angolo] e piangeva.

Un giorno Li-Pin, Dama dell'armonia, sorprese la Luna nel suo nascondiglio.

«Perché piangi?», le chiese.

«Non vedi? Tra le mie sorelle stelle mi sento brutta.»

Li-Pin la consolò e, per dare un nuovo abito alla Luna, andò a prendere un mazzo di piume colorate: piume d'oro, rosse, verdi e turchine.



Li-Pin stava per dare le piume alla Luna, quando un **Genietto** cattivo strappò il mazzo **variopinto** e lo regalò al **Vento**.

variopinto: di tanti colori vivaci.

Il Vento portò quelle splendide piume sulla Terra, dove un **vecchio gallo spennato** [= senza penne] le usò per farsi un abito meraviglioso; e così nacque il superbo pavone.

F. Goy - V. Melegari, *La storia della nostra amica Luna*, Mondadori

ATTIVITÀ

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



QUALI PERSONAGGI COMPAIONO IN QUESTA LEGGENDA?

-
- , LA DAMA DELL'ARMONIA.
- , CHE PORTA VIA LE PENNE.
- , CHE DONA LE PENNE AL GALLO.
- , CHE INDOSSA LE PENNE.

I PERSONAGGI DI QUESTA LEGGENDA SONO:

- ☐ FANTASTICI. ☐ REALISTICI.



QUANDO SI SVOLGE LA STORIA?

- ☐ TANTO TEMPO FA. ☐ POCO TEMPO FA.



LA LEGGENDA SPIEGA COME:

- ☐ IL PAVONE HA OTTENUTO LA SUA CODA.
- ☐ LA LUNA È DIVENTATA LUMINOSA.

IL MITO

è un racconto fantastico molto antico che di solito ha tra i suoi personaggi gli dèi.

COME NACQUE L'ARCOBALENO

Ci fu un'epoca in cui dèi e dee passavano gran parte del loro tempo sulla Terra.

Un giorno **Bathala**, il re degli dèi, decise di tornare nella sua casa celeste per vedere se tutto era in ordine.

Bathala sellò il suo cavallo, che correva più veloce del vento.

Appena il padrone gli saltò in groppa, il cavallo cominciò a galoppare e in un lampo arrivò sulla riva dell'oceano.

In quel punto, il Cielo era così vicino che si potevano sentire le voci di chi viveva lassù.

«Salta, mio bel cavallino. So che puoi farcela!», gridò Bathala.
Ma il cavallo indietreggiò. Quel salto era troppo anche per lui.

Allora Bathala chiamò i suoi servi celesti, che calarono dall'alto un lungo, lungo nastro di sette colori. E quando il nastro toccò la Terra diventò un ponte abbastanza robusto da reggere cavallo e cavaliere, che galopparono fino al Cielo.

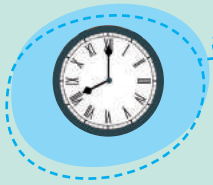
Così nacque l'arcobaleno, che nelle Filippine si chiama *bahaghari*, cioè "il ponte dei re".

F. Lazzarato, *La fata della luna*, Mondadori

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



CHI È BATHALA?

☐ IL RE DEGLI DEI.☐ UN UOMO IMPORTANTE.

QUANDO SI SVOLGE LA STORIA?

☐ MOLTO TEMPO FA.☐ POCO TEMPO FA.

QUESTO MITO RACCONTA:

.....

1 LA CASA DI BATHALA VIENE DEFINITA CELESTE PERCHÉ:

☐ È DIPINTA DI CELESTE.☐ SI TROVA IN CIELO.

2 SCRIVI NELLA TABELLA LE PAROLE CHE SONO LEGATE ALL'IDEA DI VELOCITÀ E QUELLE CHE INVECE SONO LEGATE ALL'IDEA DI LENTEZZA:

FORMICA • FULMINE • LUMACA • LEPRE • GAZZELLA • TARTARUGA

VELOCITÀ	LENTEZZA
.....	
.....	
.....	
.....	

● I personaggi

● Il tempo



IL GUFO E IL CORVO

Molto tempo fa, il **gufo** faceva il tintore. Tutti gli uccelli andavano da lui per farsi tingere [= colorare] le penne.

Tutti erano soddisfatti del lavoro del gufo. Solo il **corvo** disprezzava l'arte del gufo tintore e si vantava delle sue penne **candide** [= bianchissime].

Un giorno però il corvo si stancò delle sue penne bianche e volò dal gufo dicendogli: «Tingi anche le mie penne. Però le voglio di un colore speciale, che nessun altro al mondo deve avere».

Il gufo ci pensò un bel po' prima di decidere il colore delle piume del corvo e alla fine scelse il nero.

«Ora le tue penne sono di un colore unico al mondo», disse al corvo.



Quando il corvo si accorse che le sue penne erano completamente nere, **montò su tutte le furie**. Ma che cosa poteva fare ormai?

Da allora tutti i corvi vanno vestiti di nero, ma non hanno perdonato il gufo. Ogni volta che lo vedono, gli si avventano addosso.

Ecco il motivo per cui il gufo di giorno se ne sta nascosto e vola in cerca di prede solo di notte, quando tutti i corvi dormono.

G. Rodari, *Enciclopedia della favola*, Editori Riuniti

montò su tutte le furie:
si arrabbiò moltissimo.

1 CHI TINGE LE PENNE DEGLI UCCELLI?

- ☐ IL CORVO.
- ☐ IL GUFO.

2 QUAL È IL COLORE UNICO AL MONDO CHE IL GUFO SCEGLIE PER IL CORVO?

- ☐ IL BIANCO.
- ☐ IL NERO.

3 IL COLORE SCELTO DAL GUFO PER IL CORVO:

- ☐ PIACE AL CORVO.
- ☐ NON PIACE AL CORVO.

4 I CORVI:

- ☐ SONO NEMICI DEI GUFI.
- ☐ SONO AMICI DEI GUFI.

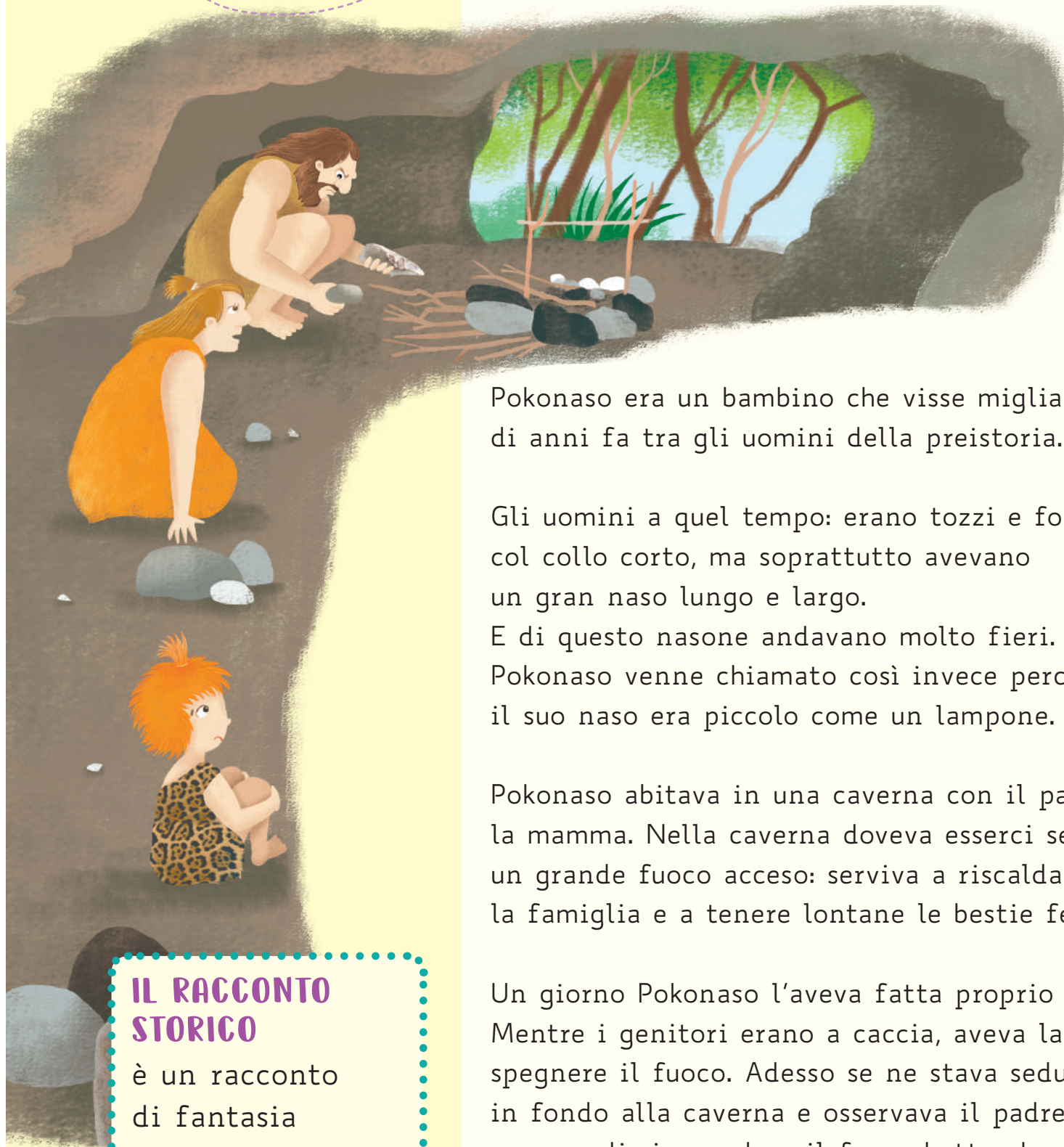
5 SECONDO QUESTA STORIA I GUFI SONO ANIMALI NOTTURNI PERCHÉ:

- ☐ HANNO PAURA DEI CORVI.
- ☐ SONO NERI.

6 "UN GIORNO IL CORVO SI STANCÒ DELLE SUE PENNE BIANCHE". IN QUESTA FRASE PUOI SOSTITUIRE "SI STANCÒ" CON:

- ☐ SI STUFÒ.
- ☐ SI AFFATICÒ.

VITA NELLA CAVERNA



Pokonaso era un bambino che visse migliaia di anni fa tra gli uomini della preistoria.

Gli uomini a quel tempo: erano tozzi e forti, col collo corto, ma soprattutto avevano un gran naso lungo e largo.

E di questo nasone andavano molto fieri. Pokonaso venne chiamato così invece perché il suo naso era piccolo come un lampone.

Pokonaso abitava in una caverna con il papà e la mamma. Nella caverna doveva esserci sempre un grande fuoco acceso: serviva a riscaldare la famiglia e a tenere lontane le bestie feroci.

Un giorno Pokonaso l'aveva fatta proprio grossa. Mentre i genitori erano a caccia, aveva lasciato spegnere il fuoco. Adesso se ne stava seduto in fondo alla caverna e osservava il padre che cercava di riaccendere il fuoco battendo due pietre per far sprigionare una scintilla. Ma non ci riusciva.

IL RACCONTO STORICO

è un racconto di fantasia ambientato in un'epoca storica lontana.

«Ti serve una **pietra focaia** nuova?», chiese la mamma.

«Mi servirebbe... un figlio che non faccia spegnere il fuoco...», brontolò il papà.

Pokonaso ci rimase male.

J. Grant, *Le avventure di Pokonaso*, Editrice Piccoli

pietra focaia:

pietra che provoca scintille che possono accendere il fuoco.

ATTIVITÀ

GLI ELEMENTI PRINCIPALI DELLA STORIA



CHI È POKONASO?

CHE COSA HA DI DIVERSO POKONASO RISPETTO AGLI ALTRI?



DA CHE COSA CAPISCI CHE LA STORIA È AMBIENTATA NELLA PREISTORIA?

- POKONASO E LA SUA FAMIGLIA VIVONO IN UNA

- IL PAPÀ DI POKONASO ACCENDE IL FUOCO CON



POKONASO FA ARRABBIARE IL PADRE PERCHÉ:

- ☐ FA SPEGNERE IL FUOCO.
- ☐ HA PERSO LA PIETRA FOCAIA.

1 POKONASO FA SPEGNERE IL FUOCO, "L'HA FATTA GROSSA", CIOÈ:

- ☐ HA COMBINATO UN GUAI.
- ☐ HA FATTO UNA SORPRESA AL PAPÀ.

IL TESTO DESCRITTIVO

Il **testo descrittivo** racconta **come sono fatti** i **luoghi**, i **personaggi**, gli **oggetti** che si trovano in un racconto.

Per fare una **descrizione** si possono usare i **cinque sensi**: la vista, l'udito, l'olfatto, il tatto e il gusto.

IL TESTO DESCRITTIVO

serve a

RACCONTARE COME SONO FATTI:

- i **luoghi** (paesaggi, ambienti)
- i **personaggi** (persone o animali)
- gli **oggetti**

usa

i 5 SENSI:



- la **vista** per descrivere l'**aspetto** delle cose, delle persone, dei luoghi



- l'**udito** per descrivere i **rumori**, i **suoni**, le **voci**



- l'**olfatto** per descrivere gli **odori**



- il **gusto** per raccontare i **sapori**



- il **tatto** per raccontare se una cosa è morbida, ruvida, calda o fredda...

LA CAMERETTA DI CAMILLO



Nella cameretta di Camillo ci sono una scrivania blu e una sedia rossa e gialla. Sulla libreria, blu anche quella, sono schierati i pupazzi di quando Camillo era piccolo: un orso rosso, due coniglietti grigi, un bambolotto con la testa pelata. Alle pareti sono appesi manifesti di bambini che giocano. Ma la cosa più bella della camera è il letto. È come un letto a castello, solo che il posto di sotto non c'è, resta tutto vuoto e lì puoi giocare. Camillo dorme sopra e, per raggiungere il letto, deve salire una scaletta. Quando si sveglia, per scendere può scegliere: o la scaletta, oppure lo scivolo.

B. Masini

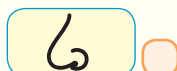
ATTIVITÀ

1 CHE COSA DESCRIVE QUESTO BRANO?

☐ UNA STANZA.

☐ CAMILLO.

2 QUALE SENSO VIENE USATO PER FARE QUESTA DESCRIZIONE?



LA PESCA GIGANTE

In mezzo al giardino, James **vedeva** la pesca gigante. La luce della luna scintillava e trasformava la pesca in una favolosa palla di cristallo e d'argento posata sull'erba.

James avanzò lentamente verso la pesca gigante. Allungò una mano e la **toccò** delicatamente con la punta di un dito. Era morbida, tiepida e ricoperta di una leggera peluria.

Si avvicinò di un passo, **strofinò** piano la guancia contro la buccia vellutata e vide che nel fianco della pesca c'era un buco piuttosto grande.

James si inginocchiò davanti al buco e vi introdusse la testa e le spalle, poi strisciò dentro.

La galleria era umida e buia e intorno a lui **sentiva** il caratteristico profumo dolce e asprigno della pesca fresca.

Il pavimento era fradicio, le pareti erano appiccicose e dal soffitto colava succo di pesca. James aprì la bocca e gliene cadde un po' sulla lingua. Aveva un sapore delizioso, la polpa era dolce e sugosa e straordinariamente dissetante.

R. Dahl, *James e la pesca gigante*, Salani



1 INDICA NELLA TABELLA PER OGNI CARATTERISTICA DELLA PESCA QUALI SENSI SONO COINVOLTI.

LA PESCA È:					
GRANDE	☐	☐	☐	☐	☐
MORBIDA	☐	☐	☐	☐	☐
PROFUMATA	☐	☐	☐	☐	☐
TIEPIDA	☐	☐	☐	☐	☐
PELOSA	☐	☐	☐	☐	☐
DISSETANTE	☐	☐	☐	☐	☐
DOLCE	☐	☐	☐	☐	☐

2 COLLEGA. QUALE SENSO USI SE...

- vedi
- senti
- tocchi
- assapori
- annusi
- osservi
- tasti
- gusti



COMPAGNI DI SCUOLA

Eccoli lì, con lo zainetto sulle spalle e con un'aria da funerale in viso.

Freddy è un bambino biondiccio, magro; le sue gambe sottili escono come grissini da un paio di gigantesche scarpe da ginnastica che suonano ed emettono segnali luminosi.

Alfred è nero, robusto, indossa una tuta viola con stelle fosforescenti.



Yessica, che mastica continuamente gomma americana, ha i capelli rossi, le lentiggini e una minigonna verde: è famosa in tutta la scuola perché un giorno parlò per più di 6 ore di seguito senza stancarsi.

Prema ha il nasino all'insù e adora le bretelle. Ne compra di nuove ogni giorno.

P. Valente, *La maestra Tiramisù*, Raffaello

ATTIVITÀ

- 1 DÀI A OGNI BAMBINO NELL'ILLUSTRAZIONE IL SUO NOME.
- 2 GUARDA L'IMMAGINE E COSTRUISCI LA DESCRIZIONE DI MARIO.



- **MARIO È:**

☐ MAGRO.

☐ ROBUSTO.

☐ BIONDO.

☐ BRUNO.

- **A MARIO PIACCIONO:**

☐ LE MAGLIETTE A RIGHE.

☐ LE MAGLIETTE BLU.

- **MARIO È UN TIPO:**

☐ ALLEGRO.

☐ TRISTE.

ULISSE

Era un piccolo gufo, ancora con la peluria di neonato.

Lo portai a casa e lo misi in un cestino nel mio studio. Lo chiamai Ulisse. Benché fosse così piccolo, non aveva paura di nessuno e aggrediva tutto e tutti.

Quando diventò più grande, perse la peluria e si coprì di bellissime piume color cenere, rosso-ruggine e nero. Ulisse trascorrevva quasi tutto il giorno dormendo e faceva solo qualche voletto tra il tavolo e la maniglia della porta.

Al tramonto si svegliava e volava sul davanzale della finestra.

G. Durrell, *La mia famiglia e altri animali*, Adelphi



- 1 COMPLETA LA DESCRIZIONE USANDO LE INFORMAZIONI CHE TROVI NEL TESTO.



PRESENTAZIONE

• NOME:

• CHE ANIMALE È?

ASPETTO FISICO

• PIUME:

CARATTERE
E ABITUDINI

• TRASCORRE IL GIORNO:

• AL TRAMONTO:

LUCA IL MACCHINISTA

Luca il macchinista era un ometto basso e piuttosto grassoccio. Portava un berretto con la visiera e una tuta blu.

Aveva gli occhi azzurri come il cielo, ma aveva sempre la faccia e le mani nere di carbone, per via del suo lavoro: tutti i giorni caricava il carbone nella caldaia della locomotiva.

E anche se tutti i giorni si lavava con un sapone speciale per macchinisti, la polvere di carbone non se ne andava più.

Luca il macchinista rideva spesso e nella sua bocca si vedevano luccicare gli splendidi denti bianchi con cui schiacciava le noci.

Inoltre all'orecchio sinistro portava un anellino d'oro e spesso fumava una pipetta tozza.

Anche se Luca non era molto alto, era però molto forte.



Lui a ogni modo era un tipo che amava la pace e la tranquillità, perciò nessuno sapeva di preciso quanto fosse forte.

M. Ende, *Le avventure di Jim Bottone*, Mondadori

1 QUESTO TESTO DESCRIVE:

- ☐ UN AMBIENTE. ☐ UN OGGETTO. ☐ UNA PERSONA.

2 COMPLETA LA DESCRIZIONE USANDO LE INFORMAZIONI CHE TROVI NEL TESTO.



PRESENTAZIONE

- NOME:
- CHE LAVORO FA?

ASPETTO FISICO

- CORPORATURA:
☐ ALTO E MAGRO. ☐ BASSO E ROBUSTO.
- OCCHI:
- COME SI VESTE PER LAVORARE?
- CHE COSA PORTA ALL'ORECCHIO?

**CARATTERE
E ABITUDINI**

- È UN TIPO:
☐ ALLEGRO. ☐ TRISTE.
☐ LITIGIOSO. ☐ PACIFICO.
- A LUCA PIACE:
☐ FUMARE LA PIPA. ☐ MANGIARE CAMELLE.

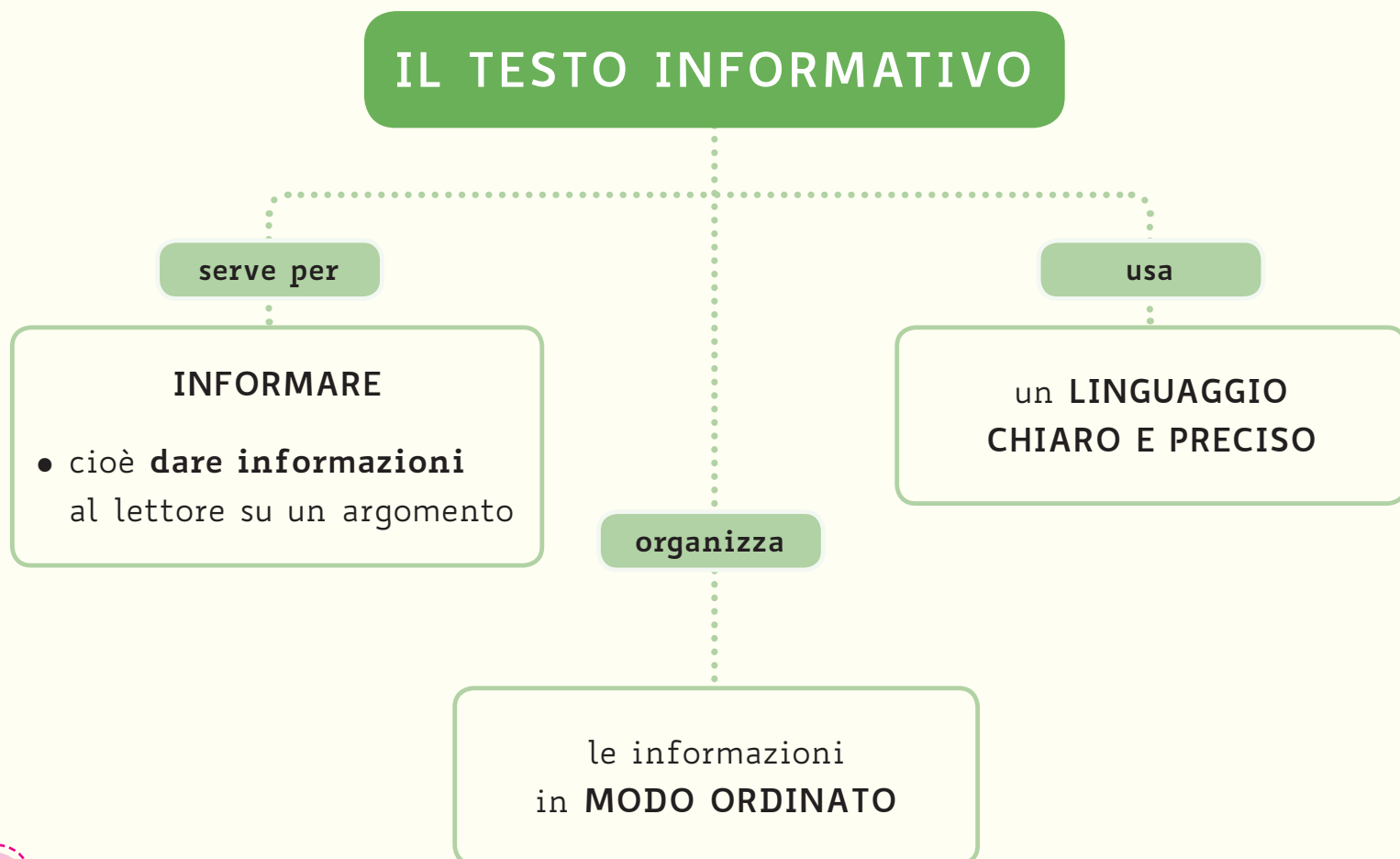
IL TESTO INFORMATIVO

Il **testo informativo** è un testo che non racconta una storia ma dà **informazioni e notizie** su diversi argomenti.

Usa un **linguaggio chiaro e preciso** che utilizza **parole specifiche** dell'argomento di cui si parla.

Nel testo informativo le informazioni vengono date **in modo ordinato**:

- il **titolo** di solito si riferisce all'argomento che viene trattato;
- il testo può essere diviso in **paragrafi** che possono avere anche loro un titolo.



L'ARCHELON

Nell'Era Mesozoica (70 milioni di anni fa) visse la tartaruga più grande mai esistita: l'Archelon, che significa "vecchia tartaruga".

Le sue tracce sono state ritrovate negli Stati Uniti, in America.

L'Archelon era lunga 3,7 metri (quanto un'automobile) e larga altrettanto. Il suo guscio e le pinne erano probabilmente ricoperti da una pelle molto resistente. Le pinne **anteriori** erano grandi quanto una persona. Aveva un muso a becco di pappagallo in grado di **lacerare** gli avversari.

L'Archelon si nutriva di creature marine, come le meduse.

B. Masini

IL TESTO INFORMATIVO



PARAGRAFO

lacerare: ridurre in pezzetti.

ATTIVITÀ

1 QUESTO TESTO:

- ☐ RACCONTA UNA STORIA. ☐ DÀ INFORMAZIONI.

2 SEGNA QUALI INFORMAZIONI DÀ IL TESTO SULL'ARCHELON:

- | | |
|---|---|
| ☐ QUANDO È VISSUTO. | ☐ DOVE VIVEVA. |
| ☐ QUALI ERANO LE SUE DIMENSIONI. | ☐ COME ERA FATTO. |
| ☐ DI CHE COLORE ERA. | ☐ CHE COSA MANGIAVA. |
| ☐ QUANTI ANNI VIVEVA. | ☐ COME SI RIPRODUCEVA. |

LA MUSICA NELLA PREISTORIA

Il primo strumento

Una delle prime forme di comunicazione dell'uomo preistorico è stata la musica.

Il primo strumento musicale è stato il corpo: l'uomo preistorico batte i piedi sul suolo, si percuote la pancia e soffia.

Un altro gli risponde schioccando le dita, fischiando e battendo le mani.

La musica nel Paleolitico

Gli storici pensano che la prima forma di musica risalga al Paleolitico (circa 40 000 anni fa).

Gli scavi archeologici hanno portato alla luce vari oggetti sonori riconosciuti come strumenti che venivano utilizzati soprattutto da cacciatori: i sonagli di conchiglie e i corni di animali uccisi.

Vi sono varie ipotesi sull'origine della musica e sui motivi per cui sia nata.

Forse per imitare suoni e rumori della natura: il rumore dell'acqua, il fruscio degli alberi, il cinguettio degli uccelli, il sibilo del vento, il rombo del tuono...

Molto probabilmente la musica era considerata sacra e magica: gli uomini primitivi suonavano durante i riti religiosi, credevano che il suono dei loro strumenti fosse gradito [= piacesse] agli dèi.

Così l'uomo cominciò a riprodurre i suoni utilizzando oggetti e materiali che trovava nell'ambiente naturale in cui viveva, come ossa o corna di animali, conchiglie, bastoni e sassi.

1 QUESTO BRANO:

- ☐ È UN TESTO NARRATIVO.
- ☐ È UN TESTO INFORMATIVO.

2 QUESTO BRANO PARLA:

- ☐ DI COME VIVEVANO GLI UOMINI DELLA PREISTORIA.
- ☐ DELL'ORIGINE DELLA MUSICA.

5 UN'IPOTESI È:

- ☐ UNA COSA SICURAMENTE ACCADUTA.
- ☐ UNA COSA CHE FORSE È ACCADUTA.

6 NEL TESTO È SCRITTO "MOLTO PROBABILMENTE LA MUSICA ERA CONSIDERATA SACRA E MAGICA". QUESTA È:

- ☐ UN'IPOTESI.
- ☐ UNA CERTEZZA.

3 QUAL È IL PRIMO STRUMENTO USATO DALL'UOMO PER PRODURRE SUONI?

- ☐ IL CORPO.
- ☐ I SONAGLI DI CONCHIGLIE.

4 GLI UOMINI PREISTORICI VOLEVANO IMITARE:

- ☐ SUONI E RUMORI DELLA NATURA.
- ☐ SOLO I VERSI DEGLI ANIMALI.

IL TESTO POETICO

La **POESIA** è un **testo scritto in versi**.

Ogni **verso** corrisponde a una riga.

Un gruppo di versi forma una **strofa**.

Le strofe sono separate da una riga bianca.

I versi possono essere in **rima**, quando le ultime parole terminano con le stesse lettere, oppure **senza rima**.

Torna il sereno

verso

■ Addio, rabbia di tempesta!
Addio, strepito di tuoni!
Vanno in fuga i nuvoloni, **rima**
e pulito il cielo resta.

strofa

■ Addio, pioggia! Qualche stilla
dai molli alberi stacca:
ogni foglia, fiore o bacca
al novello sole brilla.

A.S. Novaro, *Il cestello*, Mondadori

CI SONO TANTI TIPI DI RIME:

RIMA BACIATA

Notte sull'**aia**, **A**
il cane abb**aia** **A**
la luna è **sola**, **B**
non c'è par**ola** **B**

...

A. Gatto, Marcetta

RIMA INCROCIATA

In questa notte di m**aggio** **A**
le stelle apparir**anno** **B**
come mai quest'**anno** **B**
e non sarà un mir**aggio**. **A**

...

D. Alighieri, *Sonetto*

RIMA ALTERNATA

La gatta frettol**osa** **A**
che fa i gattini **cechi**, **B**
la sarta freddol**osa**, **A**
che fa i golfini sbie**chi**. **B**

...

T. Scialoja

L'OMBRELLO

Filastrocca per quando piove:
chi sta in casa non si muove
io che in casa divento **tetro**
esco e il tetto mi porto dietro...

☐
☐
☐
☐

tetro: triste.

Un piccolo tetto di stoffa nera,
con tante stecche messe a raggiera.
Oh che fenomeno simpatico
vedere un tetto con il manico!

☐
☐
☐
☐

G. Rodari



ATTIVITÀ

1 RIEMPI CON LO STESSO COLORE LE CASELLE DEI VERSI CHE FANNO RIMA TRA LORO.

2 QUANTE STROFE HA QUESTA POESIA:

☐ DUE.

☐ TRE.

3 CHE COSA È IL "TETTO" DI CUI PARLA L'AUTORE DELLA POESIA?



NINNA NANNA

Stella stellina
la notte si avvicina:
la fiamma traballa,
la mucca è nella stalla.
La mucca e il vitello,
la pecora e l'agnello,
la chioccia coi pulcini,
la mamma coi bambini.

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

ATTIVITÀ

1 IN QUESTA POESIA CI SONO:

☐ RIME.

☐ STROFE.

2 RIEMPI CON LO STESSO COLORE LE CASELLE DEI VERSI CHE FANNO RIMA TRA LORO.

3 COLLEGA OGNI MAMMA AL SUO CUCCIOLO.

mucca

pecora

chioccia

mamma

bambini

agnello

vitello

pulcini

VOGLIO UNA SCUOLA

Voglio una scuola che parla ai bambini
 come la rondine ai rondinini
 che insegna a volare aprendo le ali
 e sa che i voli non sono mai uguali.
Voglio una scuola che scavalca muretti
 e accoglie disegni che non sono perfetti
 che guarda avanti e traccia sentieri
 senza scordarsi di quelli di ieri.
Voglio una scuola con dentro il sole
 che toglie polvere alle parole
 con porte aperte, grandi finestre
 e bimbi che ridono con le maestre.

J. Carioli, *Poesie a righe e quadretti*, Giunti Junior

☒	A
☒	A
☐	B
☐	B
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	



ATTIVITÀ

- 1 RIEMPI CON LO STESSO COLORE LE CASELLE DEI VERSI CHE FANNO RIMA TRA LORO. POI INDICA CON LA STESSA LETTERA I VERSI CHE HANNO LO STESSO COLORE.
- 2 OSSERVANDO LETTERE E COLORI, PUOI DIRE CHE QUESTA POESIA HA:

☐ RIME BACIATE.	☐ RIME INCROCIATE.	☐ RIME ALTERNATE.
--	---	--
- 3 COME TI SEMBRA LA SCUOLA DESCRITTA IN QUESTA POESIA?

☐ ALLEGRA E ACCOGLIENTE.	☐ SPAVENTOSA E TERRIFICANTE.
---	---

IL VENTO



Il vento
corre a piedi nudi
sul prato,
leggero,
alato,
con un sorriso di mistero.

Piega i fragili
steli
dell'erbe,
le superbe
corolle delle margherite
simili a piccoli soli;
s'infila nel bosco
tra i rami
dei vecchi quercioli...
Scompare.

È sul mare
dietro le vele
dei pescatori.

Ascolta, è tornato!
Corre leggero,
alato,
a piedi nudi
sul prato.

G. Kierek-D. Duranti, *5 Nuove letture per un anno*, Garzanti

- 1** IN QUESTA POESIA IL VENTO
"CORRE". MA PER CORRERE BISOGNA
AVERE GAMBE O ZAMPE.
CHI PUÒ DAVVERO CORRERE?



☐ IL BAMBINO



☐ IL CAVALLO.



☐ L'AQUILONE.



☐ L'ONDA.

- 2** IN QUESTA POESIA, IL VENTO
ATTRAVERSA 3 AMBIENTI. QUALI?

1.

2.

3.

- 3** LE COROLLE DELLE MARGHERITE
SOMIGLIANO A:

☐ STELI D'ERBA.

☐ PICCOLI SOLI.

- 4** QUESTA POESIA HA:

☐ RIME.

☐ STROFE.

IL TESTO REGOLATIVO

Il **testo regolativo** dà regole o istruzioni per fare qualcosa (costruire oggetti, realizzare ricette) o su come comportarsi

in alcune situazioni. Usa un **linguaggio semplice e preciso**.

Per dare un ordine alle istruzioni o alla regole può essere **diviso in parti** (che hanno un titolo), oppure essere **scritto sotto forma di elenco**, numerato o puntato.

IL TESTO REGOLATIVO

serve per

dare **REGOLE E ISTRUZIONI**

- su **come fare qualcosa**
(ad esempio preparare ricette, costruire oggetti...)
- su **come comportarsi** in alcune situazioni

usa

un **LINGUAGGIO SEMPLICE E PRECISO**

può essere

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

elenco numerato

diviso in **PARTI** o sotto forma di **ELENCO**

- per dare un ordine alle istruzioni e alle regole
- l'elenco può essere **numerato** o **puntato**

●	
●	
●	
●	
●	

elenco puntato

LE PALLINE NEI BARATTOLI

Partecipanti: 2 o più giocatori.

Materiale occorrente:

- 4 o 5 barattoli;
- 4 palline da ping-pong.

Luogo: un cortile, un corridoio, un prato.

Istruzioni e regole:

- si mettono i barattoli in fila uno dietro l'altro;
- i giocatori devono essere lontani cinque passi dal primo barattolo;
- a turno, ciascuno lancia una per volta 4 palline, cercando di farle entrare in uno dei barattoli;
- se la pallina entra nel barattolo più vicino, si ottengono 5 punti; se entra nel secondo 10 punti, nel terzo 15 e così via.

Vince chi totalizza più punti.



ATTIVITÀ

1 QUESTO TESTO:

☐ RACCONTA UNA STORIA.

☐ SPIEGA LE REGOLE DI UN GIOCO.

SBRICCIOLATA ALLA RICOTTA

Ingredienti

- 250 g di biscotti secchi (si possono usare anche quelli al cacao)
- 100 g di gocce di cioccolato al latte per la farcitura
- 500 g di ricotta
- 250 g di zucchero

Procedimento

Mettere i biscotti e le gocce di cioccolato in una ciotola e sbriciolare grossolanamente. Prendere $\frac{2}{3}$ del composto di biscotti e metterlo in una tortiera con cerniera con una base di carta forno.

Schiacciare bene con le mani inumidite in modo da creare uno strato di 1 cm circa abbastanza compatto.

Mescolare molto bene la ricotta con lo zucchero. Stendere bene il composto di ricotta sulla base della torta.



Prendere le rimanenti briciole di biscotti e stenderle uniformemente sulla superficie della torta.

Mettere in frigo per 1 ora circa.

1 QUALI INGREDIENTI SERVONO PER FARE LA SBRICOLATA DI RICOTTA?



2 NUMERA DA 1 A 7 LE DIVERSE FASI DEL PROCEDIMENTO:

