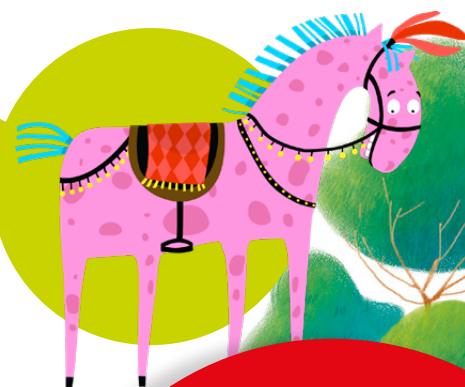


Centro di Ricerca Didattica Ardea Editrice
Rosa Dattolico • Tiziana Trotta

Pianeta mappe

PER COMPRENDERE E GIOCARE
CON LA FANTASIA



PER **COMPRENDERE E GIOCARE** CON LA **FANTASIA**

Le **mappe cognitive** sono una **rappresentazione grafica del nostro pensiero**, utili a stimolare la memoria e l'apprendimento.

In questo Progetto, dopo la lettura di brani divertenti, saranno proposti ai bambini due tipi di mappe: la **mappa per comprendere** e la **mappa per creare nuove storie**.

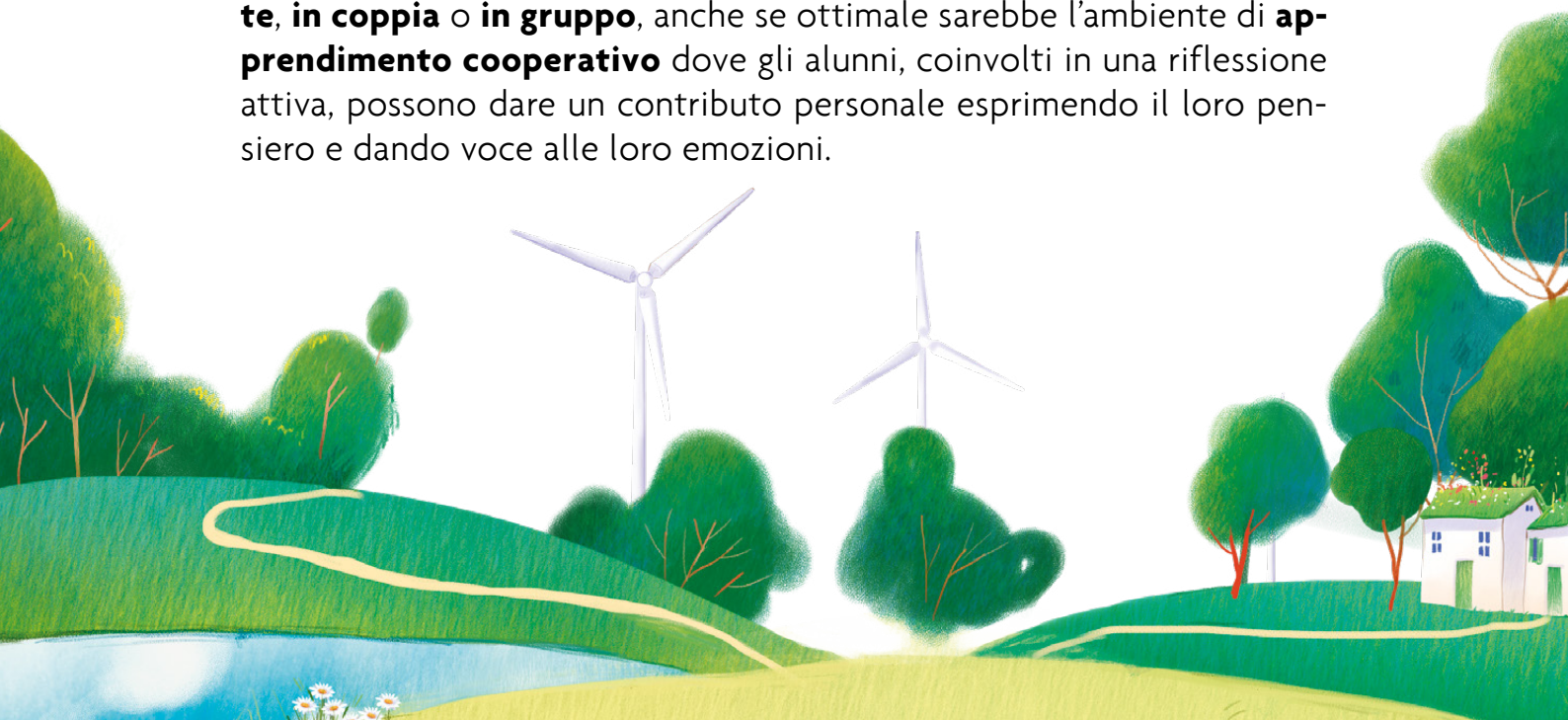
La prima mappa serve a **ricostruire la storia partendo dall'analisi degli elementi chiave del testo narrativo**. È dunque uno strumento utile alla conoscenza della struttura del testo attraverso un percorso logico, per favorirne la rielaborazione con chiarezza espositiva.

La seconda mappa aiuta invece i bambini ad attivare **processi di scrittura attiva e creativa** attraverso attività manipolative del testo.

I bambini completeranno la mappa nelle parti mancanti e, partendo dall'interpretazione della stessa (a cui, di volta in volta, è stata aggiunta una variante), rielaboreranno creativamente la storia.

Il percorso proposto ha una straordinaria **valenza inclusiva**, perché consente a tutti i bambini di acquisire un **metodo di studio personale** e di attivare **processi logici** e al contempo **creativi**.

Ogni insegnante può scegliere se far lavorare i bambini **individualmente, in coppia o in gruppo**, anche se ottimale sarebbe l'ambiente di **apprendimento cooperativo** dove gli alunni, coinvolti in una riflessione attiva, possono dare un contributo personale esprimendo il loro pensiero e dando voce alle loro emozioni.



A giocare col bastone

Un giorno il piccolo Claudio giocava sotto il portone, e sulla strada passò un bel vecchio con gli occhiali d'oro, che camminava curvo, appoggiandosi a un bastone, e proprio davanti al portone il bastone gli cadde.

Claudio fu pronto a raccoglierglielo e lo porse al vecchio, che sorrise e disse:

– Grazie, ma non mi serve. Posso camminare benissimo senza. Se ti piace, tienilo.

E senza aspettare risposta si allontanò, e pareva meno curvo di prima. Claudio rimase lì col bastone fra le mani e non sapeva che farne. Era un comune bastone di legno, col manico ricurvo e il puntale di ferro, e niente altro di speciale da notare.

Claudio picchiò due o tre volte il puntale per terra, poi, quasi senza pensarci, inforcò il bastone ed ecco che non era più un bastone, ma un cavallo, un meraviglioso puledro nero con una stella bianca in fronte, che si lanciò al galoppo intorno al cortile, nitrendo e facendo sprizzare scintille dai ciottoli.

Quando Claudio, meravigliato e un po' spaventato, riuscì a rimettere il piede a terra, il bastone era di nuovo un bastone, e non aveva zoccoli ma un semplice puntale arrugginito, né criniera, ma il solito manico ricurvo.

– Voglio riprovare, – decise Claudio, quando ebbe ripreso fiato. Inforcò di nuovo il bastone, e stavolta esso non fu un cavallo, ma un solenne cammello a due gobbe, e il cortile era un immenso deserto da attraversare, ma Claudio non aveva paura e scrutava in lontananza, per veder comparire l'oasi.



«È certamente un bastone fatato», si disse Claudio, inforcandolo per la terza volta. Adesso era un'automobile da corsa, tutta rossa, col numero scritto in bianco sul cofano, e il cortile una pista rombante, e Claudio arrivava sempre primo al traguardo.

Poi il bastone fu un motoscafo, e il cortile un lago dalle acque calme e verdi, e poi un'astronave che fendeva lo spazio, lasciandosi dietro una scia di stelle.

Ogni volta che Claudio rimetteva il piede a terra il bastone riprendeva il suo pacifico aspetto, il manico lucido, il vecchio puntale.

Il pomeriggio passò veloce tra quei giochi. Verso sera Claudio si riaffacciò per caso sulla strada, ed ecco di ritorno il vecchio dagli occhiali d'oro. Claudio lo osservò con curiosità, ma non poté vedere in lui niente di speciale: era un vecchio signore qualunque, un po' affaticato dalla passeggiata.

– Ti piace il bastone? – egli domandò sorridendo a Claudio.

Claudio credette che lo rivolesse indietro, e glielo tese, arrossendo.

Ma il vecchio fece cenno di no.

– Tienilo, tienilo, – disse. – Che cosa me ne faccio, ormai, di un bastone? Tu ci puoi volare, io potrei soltanto appoggiarmi. Mi appoggerò al muro e sarò lo stesso.

E se ne andò sorridendo, perché non c'è persona più felice al mondo del vecchio che può regalare qualcosa ad un bambino.

Gianni Rodari, *Favole al telefono*, Einaudi



MAPPA per COMPRENDERE

■ Rielabora a voce la storia con l'aiuto della mappa.



MAPPA per CREARE STORIE

- Il racconto è stato manipolato aggiungendo un **nuovo elemento fantastico** che ne ha modificato lo sviluppo. Scrivi la storia sul quaderno tenendo presente la mappa e dando spessore espressivo alle varie sequenze.



SEQUENZE

- Claudio giocava e vide passare uno strano vecchio con un bastone, seguito da un cavallo.
- Lo strano signore si fermò davanti al portone e presentò al ragazzino il cavallo parlante.
- Inaspettatamente Claudio e il vecchio signore si trovarono sul dorso del cavallo; il bastone, trasformatosi in un grande ombrello, li riparava dal caldo sole del deserto.
- I due furono ospiti di alcune popolazioni del deserto e grazie al cavallo parlante che comprendeva la loro lingua vissero esperienze inattese nella natura.
- Verso sera Claudio si ritrovò nella sua cameretta scoprendo sul suo letto un cavallo di stoffa e il bastone.

La guerra delle campane

C'era una volta una guerra, una grande e terribile guerra, che faceva morire molti soldati da una parte e dall'altra. Noi stavamo di qua e i nostri nemici stavano di là, e ci sparavamo addosso giorno e notte, ma la guerra era tanto lunga che a un certo punto ci venne a mancare il bronzo per i cannoni, non avevamo più ferro per le baionette, eccetera.

Il nostro comandante, lo Stragenerale Bombone Sparone Pestafracassone, ordinò di tirar giù tutte le campane dai campanili e di fonderle tutte insieme per fabbricare un grossissimo cannone: uno solo, ma grosso abbastanza da vincere tutta la guerra con un sol colpo.

A sollevare quel cannone ci vollero centomila gru; per trasportarlo al fronte ci vollero novantasette treni. Lo Stragenerale si fregava le mani per la contentezza e diceva: – Quando il mio cannone sparerà, i nemici scapperanno fin sulla luna.

Ecco il gran momento. Il cannonissimo era puntato sui nemici. Noi ci eravamo riempiti le orecchie di ovatta, perché il frastuono poteva romperci i timpani e la tromba di Eustachio.

Lo Stragenerale Bombone Sparone Pestafracassone ordinò:

– Fuoco! Un artigliere premette un pulsante. E d'improvviso, da un capo all'altro del fronte, si udì un gigantesco scampanio:

– Din! Don! Dan! Noi ci levammo l'ovatta dalle orecchie per sentir meglio.



– Din! Don! Dan! – tuonava il cannonissimo. E centomila echi ripetevano per monti e per valli: – Din! Don! Dan! – Fuoco! – gridò lo Stragenerale per la seconda volta: – Fuoco, perbacco! L'artigliere premette nuovamente il pulsante e di nuovo un festoso concerto di campane si diffuse di trincea in trincea. Pareva che suonassero insieme tutte le campane della nostra patria. Lo Stragenerale si strappava i capelli per la rabbia e continuò a strapparsi fin che gliene rimase uno solo.

Poi ci fu un momento di silenzio. Ed ecco che dall'altra parte del fronte, come per un segnale, rispose un allegro, assordante: – Din! Don! Dan! Perché dovete sapere che anche il comandante dei nemici, il Mortesciallo Von Bombonen Sparonen Pestafrakasson, aveva avuto l'idea di fabbricare un cannonissimo con le campane del suo paese.

– Din! Dan! – tuonava adesso il nostro cannone.

– Don! – rispondeva quello dei nemici. E i soldati dei due eserciti balzavano dalle trincee, si correvano incontro, ballavano e gridavano: – Le campane, le campane! È festa! È scoppiata la pace! Lo Stragenerale e il Mortesciallo salirono sulle loro automobili e corsero lontano, e consumarono tutta la benzina, ma il suono delle campane li inseguiva ancora.

Gianni Rodari, *Il naso della festa e altre storie*, Editori Riuniti



MAPPA per COMPRENDERE

■ Rielabora a voce la storia con l'aiuto della mappa.

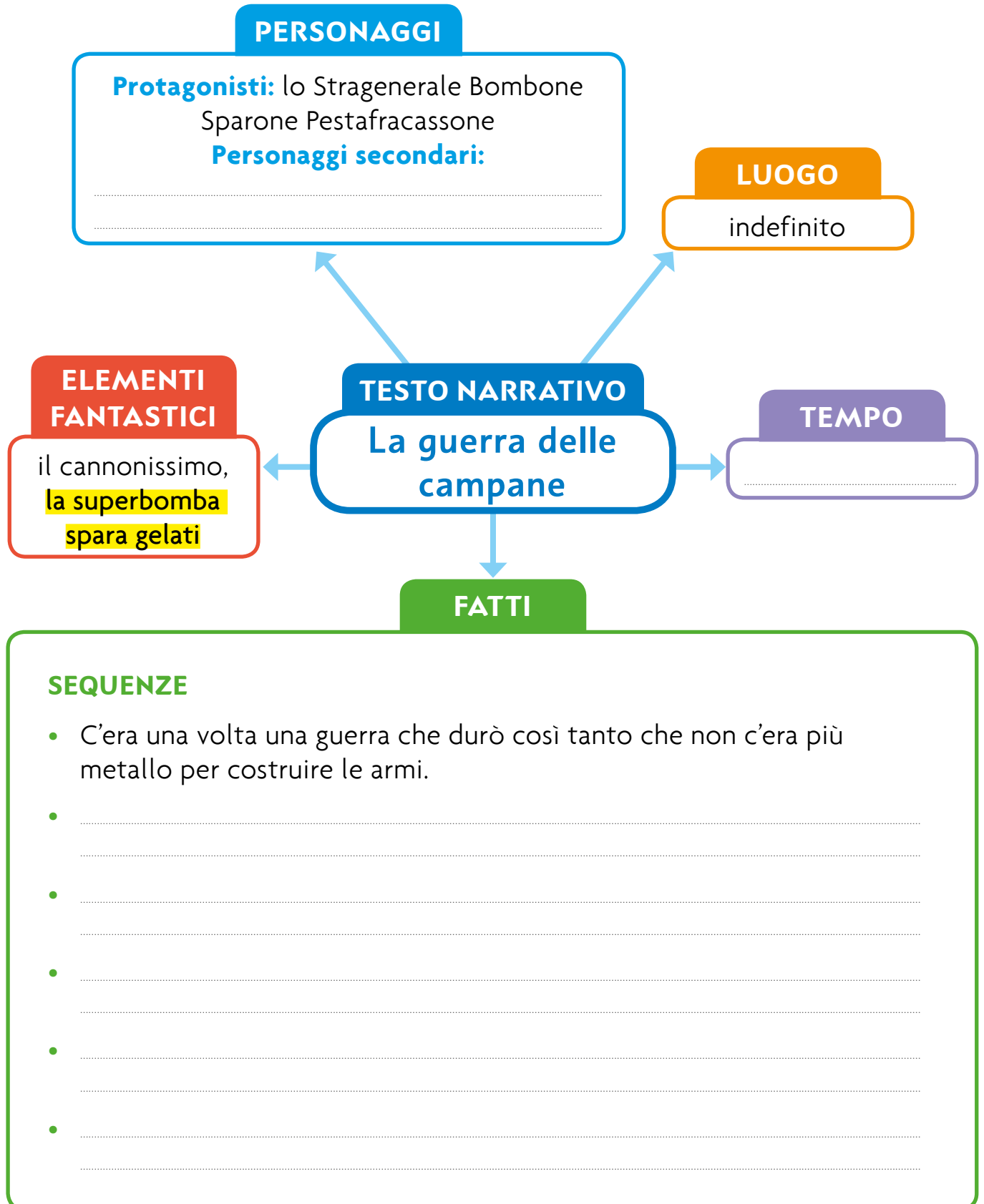


SEQUENZE

- C'era una volta una guerra che durò così tanto che non c'era più metallo per costruire le armi.
- Lo Stragenerale Bombone Sparone Pestafracassone ordinò di fondere tutte le campane per costruire un unico enorme cannone per distruggere i nemici con un solo colpo.
- Quando l'artigliere premette il pulsante dal cannonissimo non partì un colpo ma il suono di tante campane.
- L'esercito nemico rispose con un suono di campane, perché il Mortesciallo Von Bombonen Sparonen Pestafrakasson aveva avuto la stessa idea dello Stragenerale.
- I due eserciti festeggiarono abbracciandosi perché era scoppiata la pace.
- Lo Stragenerale e il Mortesciallo scapparono arrabbiati, inseguiti dal suono delle campane.

MAPPA per CREARE STORIE

- Il racconto è stato manipolato aggiungendo un nuovo elemento fantastico. Completa la mappa e sviluppa la storia sul quaderno, dando spessore espressivo alle varie sequenze da inventare.



Il collezionista di buchi

Un giorno in un negozio di alimentari entrò un uomo e disse: – Vorrei del formaggio con più buchi possibile.

– Intendete sicuramente l’Emmenthal – rispose il negoziante. – Ne ho di due qualità: dolce e saporito.

– È uguale – disse l’uomo, – a me interessano i buchi. Il resto non conta. Se ne fece tagliare una fetta con 24 buchi. A casa l’uomo mangiò il formaggio intorno ai buchi. Poi mise i buchi grandi in una scatola marrone, quelli piccoli in una blu.

Il giorno dopo comprò un’altra fetta nel negozio di alimentari e lo stesso fece nei giorni seguenti. Ogni volta metteva i buchi in scatole nuove. Dopo due settimane nella sua casa non rimaneva più spazio.

C’erano scatole dappertutto.

Un giorno l’uomo ricevette una visita. Era un suo conoscente, uno che nella vita aveva visto molte cose.

– Si può sapere che cosa diavolo conservi in quelle scatole? – chiese il visitatore.

– Buchi – rispose il collezionista di buchi.

L’altro scosse la testa con disapprovazione.

– Non si devono rinchiudere i buchi. Amano la libertà come gli uccelli. Dovresti uscire e lasciarli liberi.

Il collezionista di buchi seguì questo consiglio.

Uscì all’aperto e andò in una grande piazza al centro della città. Le scatole erano accatastate nel carretto che si era trascinato fin lì. La gente stava a guardare a bocca aperta.

– Che cos’hai in quelle scatole? – chiese uno.

– Buchi – rispose l’uomo.

– Buchi?

La gente si scambiò sguardi significativi; uno di nascosto fece segno che era un po’ tocco.

– Un buco non è nulla – affermò una donna. – Dunque in quelle scatole ha solo un sacco di nulla.



In una scuola lì vicino era giunta la fine delle lezioni.

I bambini arrivarono ridendo.

– Che cosa c'è nelle scatole? – vollero sapere.

– Buchi, un sacco di nulla! – disse l'uomo.

– Facci vedere! – disse un ragazzino con i capelli rossi.

Per fargli piacere il collezionista di buchi sollevò un paio di coperchi.

– Ohhh! – fecero i bambini.

I buchi, nient'altro che aria, si sollevarono dolcemente. Tra l'aria dei buchi e quella normale si tendeva una pellicola sottile e iridescente.

I bambini allungarono le braccia e li presero, ci giocarono e li lasciarono volare via come bolle di sapone. I buchi salirono sui muri e, dato che non erano nulla, attraversarono con facilità cemento e pietra. Ovunque fossero passati, ora c'era un buco: nella scuola, nel municipio, nelle file delle case grigie. Anche la chiesa aveva un oblò sulla facciata.

Attraverso tutti i buchi si potevano vedere il bosco e le colline e il blu del cielo.

Una fresca brezza spirava attraverso le nuove aperture.

Aria e luce riempiono la città.

La gente si meravigliava. Applaudiva e gridava:

– Ora la nostra città è molto più bella.

– Proprio questo mancava alla nostra città: buchi!

– Il collezionista dei buchi dovrebbe diventare architetto municipale! Lo elessero architetto municipale e dopo la sua morte gli dedicarono un monumento.

Il monumento era un piedistallo di pietra, sopra il quale non c'era niente. Ciononostante molta gente, quando attraversava la piazza, vi gettava un'occhiata e faceva un cenno col capo.

– Chi salutano? – chiese uno straniero. – Sul piedistallo non c'è niente.

– Sul piedistallo c'è un buco, un buco in memoria del collezionista di buchi.

E. Hasler, *Un sacco di nulla*, Piemme Junior



MAPPA per COMPRENDERE

■ Rielabora a voce la storia con l'aiuto della mappa.



SEQUENZE

- Ogni giorno, nel negozio di alimentari, un uomo acquistava formaggio con i buchi. Poi a casa conservava i buchi in varie scatole.
- Un conoscente, scoperto che cosa collezionava l'uomo, gli disse che i buchi devono essere liberi come gli uccelli.
- Il collezionista seguì il consiglio e, tra lo stupore della gente, liberò i buchi in una grande piazza della città. I bambini giocarono con i buchi come se fossero bolle di sapone, molte persone applaudirono.
- I buchi attraversarono cemento e pietra e da ognuno si potevano vedere il bosco e le colline.
- Il collezionista fu nominato architetto comunale e alla sua morte fu costruito un monumento in sua memoria: un piedistallo di pietra, sopra il quale non c'era niente.

MAPPA per CREARE STORIE

■ Il racconto è stato manipolato aggiungendo un **nuovo elemento fantastico**. Completa la mappa e sviluppa la storia sul quaderno, dando spessore espressivo alle varie sequenze da inventare.



SEQUENZE

- Ogni giorno, nel negozio di alimentari, un uomo acquistava formaggio con i buchi. Poi a casa conservava i buchi in varie scatole. Un giorno il negoziante gli regalò una pagnotta moltiplicatrice.

-
-
-
-

Il Dito Magico

Erano mesi che mi ripetevo che non avrei più puntato il Dito Magico su nessuno... dopo quello che era capitato alla mia maestra, la vecchia signora Winter.

Una volta eravamo in classe e facevamo gli esercizi di ortografia.

– Alzati in piedi – mi ha detto – e dimmi come si scrive “ciliegia”.

– Facile – ho detto io. – C, i, g, l, i, e, g, i, a.

– Sei una bambina stupidina! – ha detto la signora Winter.

– Non sono una bambina stupidina – ho ribattuto io. – Sono una bambina molto simpatica!

– Vai subito nell’angolo! – ha detto la signora Winter, e immediatamente...
Indovinate che cosa è successo?

Le sono spuntati dei baffi in faccia!

Erano baffi neri e lunghi come quelli dei gatti, solo molto più grossi.

E come crescevano in fretta!

Neanche il tempo di dire bah, e le erano arrivati alle orecchie!

Naturalmente tutta la classe ululava dal ridere, e allora la signora Winter ha detto: – Vorreste farmi la cortesia di dirmi che cosa vi diverte così pazzamente?

E quando si è voltata per scrivere qualcosa sulla lavagna abbiamo visto che le era cresciuta anche una coda! Un’enorme coda cespugliosa!

Non posso raccontarvi tutto quello che è successo dopo, ma se qualcuno di voi si chiede se la signora Winter sia tornata esattamente come prima, la risposta è no. E sarà sempre così.

Il Dito Magico è una cosa che so fare da sempre.



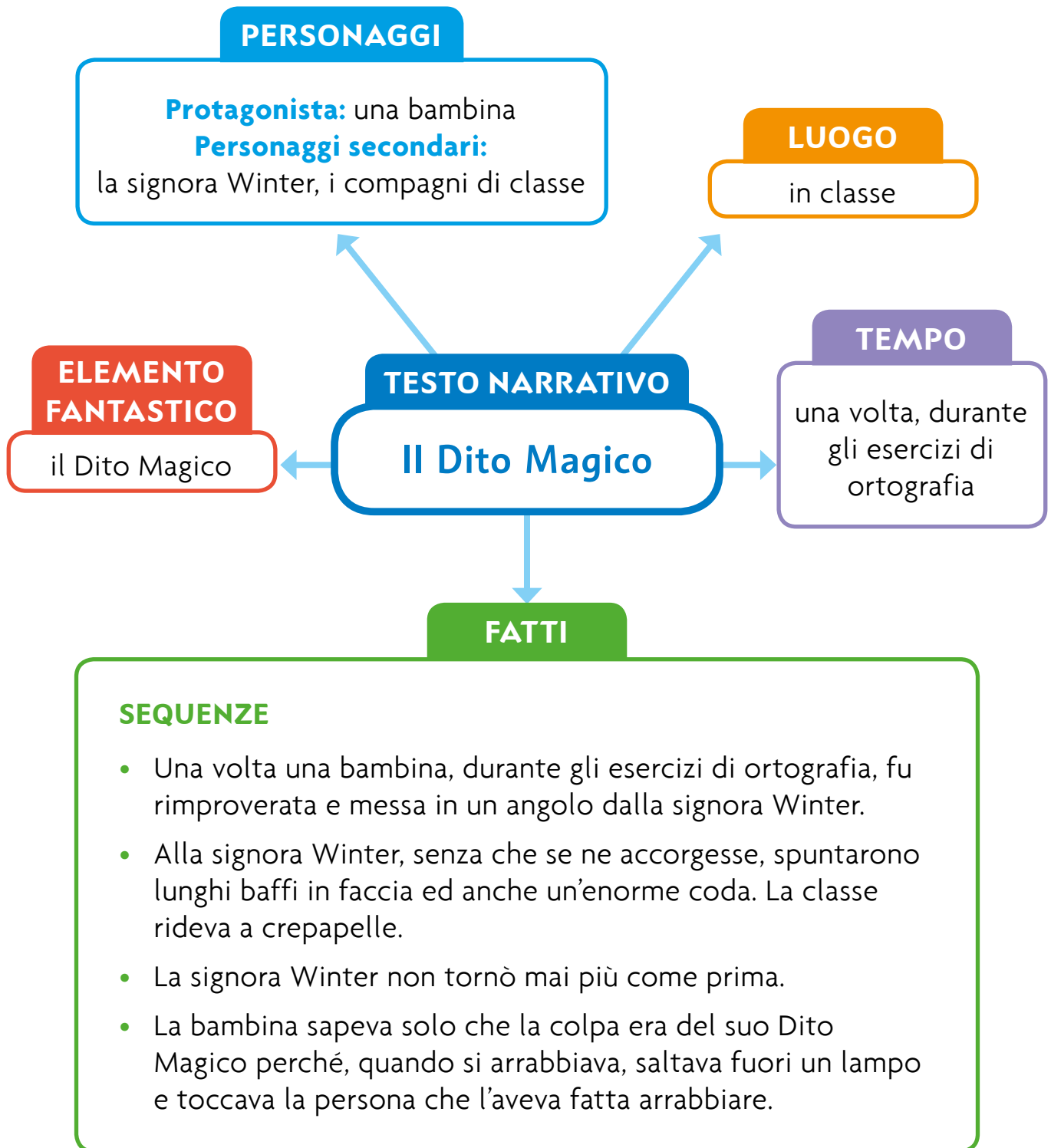
Non posso dirvi come faccio, perché non lo so nemmeno io.
Ma mi capita sempre quando mi arrabbio, quando ci vedo rosso...
Allora mi viene un gran caldo dappertutto...
Poi all'indice della mano destra sento un formicolio terribile e improvvisamente si sprigiona una specie di lampo, un lampo rapido, come qualcosa di elettrico.
Salta fuori e tocca la persona che mi ha fatto arrabbiare.
E a quel punto il Dito Magico è su quella persona, e qualcosa succede.

Roald Dahl, *Il Dito Magico*, Salani



MAPPA per COMPRENDERE

■ Rielabora a voce la storia con l'aiuto della mappa.



MAPPA per CREARE STORIE

- Il racconto è stato manipolato aggiungendo un nuovo personaggio e cambiando il luogo e il tempo in cui avviene la vicenda. Completa la mappa e sviluppa la storia sul quaderno, dando spessore espressivo alle varie sequenze da inventare.



SEQUENZE

- Una volta quando la signorina Winter accompagnò la classe in palestra, una bambina scoprì la coda di un topolino che veniva fuori da un foro situato in un angolo della parete.
-
-
-
- Adesso erano in due a non poter tornare più come prima.
- La bambina sapeva solo che la colpa era del Dito Magico perché, quando si arrabbiava, saltava fuori un lampo e toccava la persona che l'aveva fatta arrabbiare.

La magica medicina

Quando la mamma o il papà di George erano a casa, la nonna non lo tiranneggiava. Era solo quando lo aveva tutto per sé che cominciava a maltrattarlo e a spaventarlo.

– Lo sai George qual è il tuo guaio? – fece un giorno la vecchia, fissandolo al di sopra della tazza con gli occhietti perfidi e luccicanti. – Stai crescendo troppo in fretta. I bambini che crescono troppo in fretta diventano stupidi e pigri.

– Ma come posso smettere di crescere?

– Smetti di mangiare cioccolata. Mangia cavolo invece. Un bel po' di cavolo.

– Il cavolo!? Oh no, non mi piace il cavolo – esclamò George.

– Non importa se una cosa ti piace o non ti piace – lo rintuzzò la nonna. – L'importante è che ti faccia bene. D'ora in poi mangerai montagne di cavolo! E se dentro c'è qualche bruco, tanto meglio! I bruchi fanno diventare intelligenti!

– Stai scherzando, nonna?

– Io non scherzo mai. Gli scarafaggi sono i più buoni di tutti. Te li senti scrocchiare sotto i denti!

– Nonna! Che orrore!

La vecchia sogghignò, mostrando quei suoi denti marroncini.

– Si trovano ogni sorta di leccornie dentro i cavoli e i gambi di sedano crudo – continuò la vecchia. – A volte ci trovi persino le forbicine.

– Non voglio sentirne parlare! – gridò George.

Cominciò ad indietreggiare verso la porta per allontanarsi il più possibile.

– Cerchi di filartela, eh? – fece lei puntandogli un dito dritto in faccia.

Era possibile, si domandò George, che la nonna fosse una strega? Aveva sempre pensato che le streghe esistessero nelle fiabe, ma ora non ne era più tanto sicuro.

– Avvicinati piccolo – disse lei, sempre con quel suo sorrisetto agghiacciante – Avvicinati e ti racconto alcuni segreti. Non devi aver paura della tua vecchia nonna: alcune di noi hanno poteri magici capaci di trasformare creature di questa terra in forme fantastiche...

Un brivido percorse la schiena di George.

Cominciava ad essere terrorizzato.

– Alcune di noi – continuò la vecchia – hanno il fuoco sulla lingua e scintille nella pancia e magia sulla punta delle dita...

Alcune di noi conoscono segreti che ti farebbero drizzare i capelli in testa e schizzare gli occhi fuori dalle orbite...



George avrebbe voluto darsela a gambe, ma gli sembrava di avere i piedi incollati al pavimento.

– Sappiamo come far cadere le unghie e far crescere i denti in cima alle dita...

George cominciò a tremare. Era il viso della nonna quello che più gli faceva paura, il sorriso agghiacciante. Gli occhi fissi, lucidissimi.

– Sappiamo far sì che la gente si ritrovi al mattino con una lunga coda che a un tratto è spuntata di dietro.

– Nonna! – gridò George. – Smettila!

– Conosciamo i luoghi tenebrosi dove vivono tenebrose creature che si contorcono e strisciano e si aggrovigliano...

Con un solo balzo, George raggiunse la porta.

– Puoi correre fino in capo al mondo – la sentì dire, – ma non riuscirai a sfuggire...

George corse in cucina, sbattendosi la porta alle spalle. Tremava tutto.

Era una situazione sconvolgente, terrificante.

Poteva anche avere solo otto anni ma era un bambino coraggioso. Era pronto a sfidare la terribile nonna.

– Non mi lascerò certo spaventare da lei – disse piano tra sé.

Ma era spaventato. Avrebbe voluto che la nonna scomparisse dalla faccia della terra.

Beh... non proprio scomparire. Però voleva farle prendere un bello spavento.

“Ah, ah” pensò improvvisamente George. “Ah, ah! Ci sono. Le confezionerò una nuova medicina, una medicina così potente e così infuocata e fantastica che o la curerà del tutto o la farà scomparire. Le preparerò una medicina magica!”

Guardò l’orologio della cucina. Segnavano le dieci e cinque.

Mancava quasi un’ora prima che la nonna dovesse prendere la sua medicina, alle undici.

– Su al lavoro! – esclamò George, balzando in piedi. – Vada per la magica medicina.

Su datemi una pulce e un lumacone, due lucertole verdi e un calabrone, un serpente viscido di mare, e il pungiglione di cento zanzare, e il liquore dell’albero di Giuda, e ossa triturate, e carne cruda.

E cento cose da fare danno che appestino la casa per un anno.

Bisogna mescolare e far bollire e avremo un beverone da svenire.

E ora un due tre che tocca a te! Un bel cucchiaino, forza, nonna su!

Tappati il naso e buttalo giù giù.

È buona, non è vero, nonna cara? Forse ti sembra un pochettino amara?

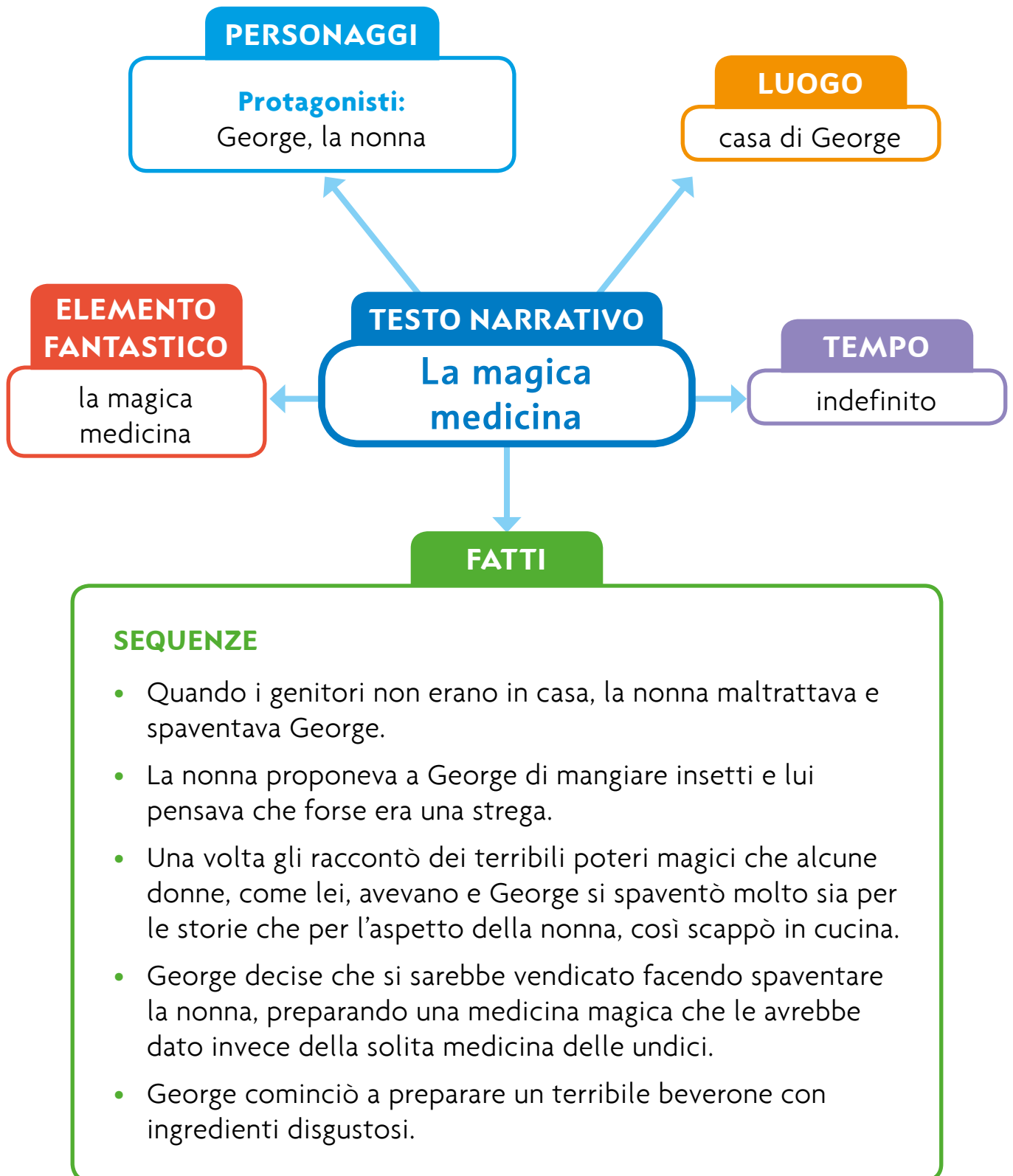
Nonnina cara, non sai quel che c’è nel beverone che ho fatto per te.

Roald Dahl, *La magica medicina*, Salani



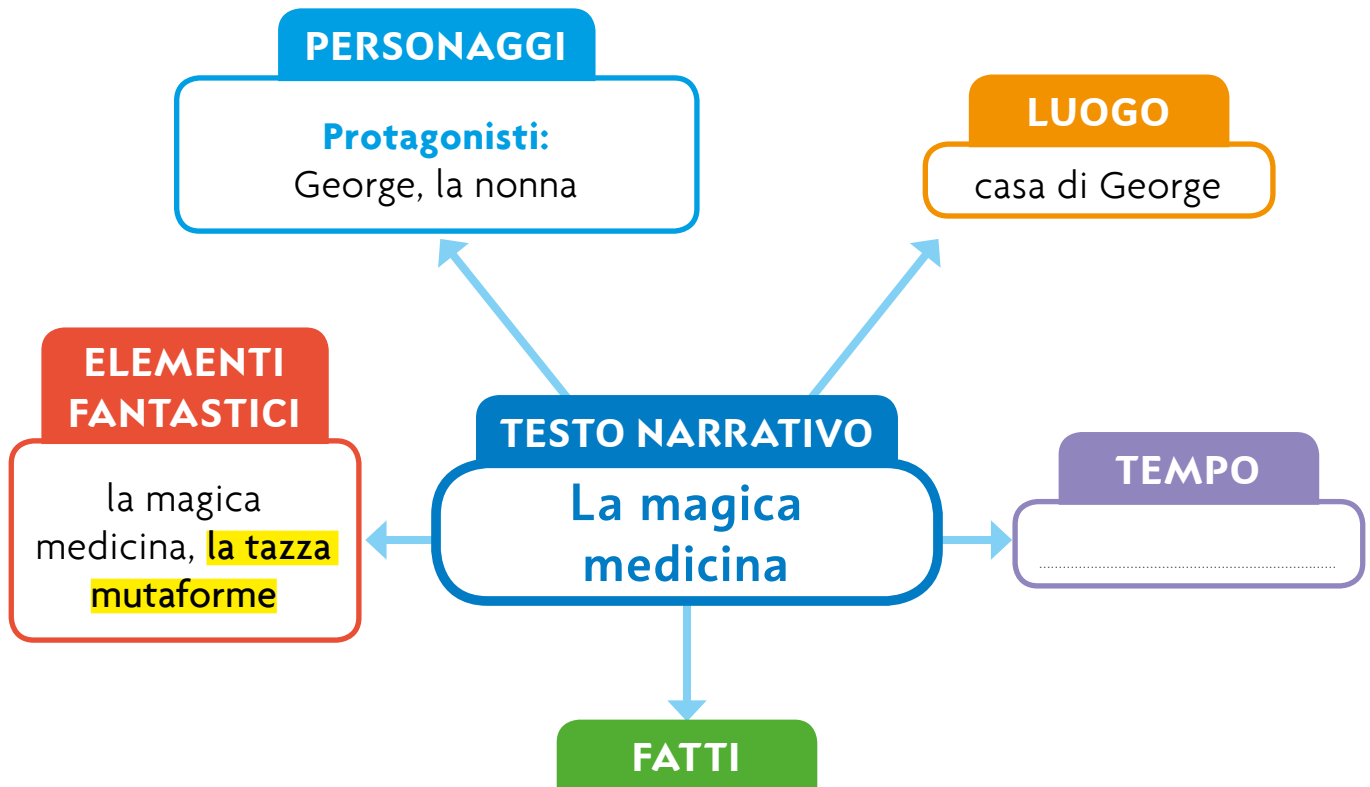
MAPPA per COMPRENDERE

■ Rielabora a voce la storia con l'aiuto della mappa.



MAPPA per CREARE STORIE

- Il racconto è stato manipolato aggiungendo un **nuovo elemento fantastico**. Completa la mappa e sviluppa la storia sul quaderno, dando spessore espressivo alle varie sequenze da inventare.



SEQUENZE

-
- George preparò un terribile beverone con ingredienti disgustosi e lo versò nella tazza mutaforme, che aveva trovato nel mobile sopra il lavabo.
- La nonna beve l'intruglio fino all'ultima goccia trovandolo delizioso.
-
-

È nata l'uvarancia

Nel piccolo villaggio di Elettronia, uno dei pochi centri abitati che nel 20160 non erano ancora diventati città, viveva un ragazzo di nome Alex.

Alex viveva e lavorava, insieme con suo padre e con sua madre, in una fattoria situata ai margini del paese. Era una fattoria che pur sorgendo su un terreno di due campi da calcio messi insieme, produceva ogni anno tonnellate di grano, di frutta, di uova, di latte e di carne; inoltre non aveva concorrenti perché le fattorie che ancora esistevano sulla Terra erano pochissime e tutte molto lontane.

Gli abitanti delle metropoli circostanti, stanchi di mangiare sempre cibi artificiali, facevano a gara per accaparrarsi i buoni prodotti della fattoria di Alex; spesso, ricchi e potenti personaggi venuti da lontano, a bordo di grandi automobili nere o di aerei personali, si fermavano per brevi periodi di vacanza ad Elettronia e ogni giorno venivano alla fattoria.

Lì, ebbri di gioia, bevevano grandi tazze di latte, addentavano cosce di pollo, affettavano prosciutti, e alla sera se ne andavano via con grosse macchie di frutta e di latte sugli abiti neri.

Alex era felice di fare il contadino: era una professione rara, prestigiosa, affascinante.

Ogni mattina si alzava allo spuntar del sole, indossava il camice bianco ed entrava in laboratorio: lì, fra provette, alambicchi, filtri e bacinelle, compiva il suo sereno di lavoro di agricoltore moderno.

Quel giorno Alex si svegliò più presto del solito, quando ancora i satelliti notturni rischiavano il cielo.

Si vestì in fretta e corse nel laboratorio, ansioso di vedere se l'incrocio preparato la sera prima era riuscito.

Sul tavolo, illuminato dai raggi ultravioletti, c'era uno straordinario frutto. Aveva la forma di un grappolo d'uva, ma i chicchi erano enormi, di un bel colore arancione.



– Papà, mamma, venite a vedere! – gridò felice, precipitandosi a svegliare i suoi genitori. – È nata l’uvarancia!

Aprirono le finestre del laboratorio e alle prime luci del sole ammirarono la nuova creatura che era venuta ad arricchire il regno vegetale.

Gli acini, pur avendo la buccia leggermente rugosa, erano morbidi, succosi, ricchi di un piacevole sapore agrodolce e ricordavano i due frutti da cui aveva avuto origine l’incrocio: l’uva e l’arancia.

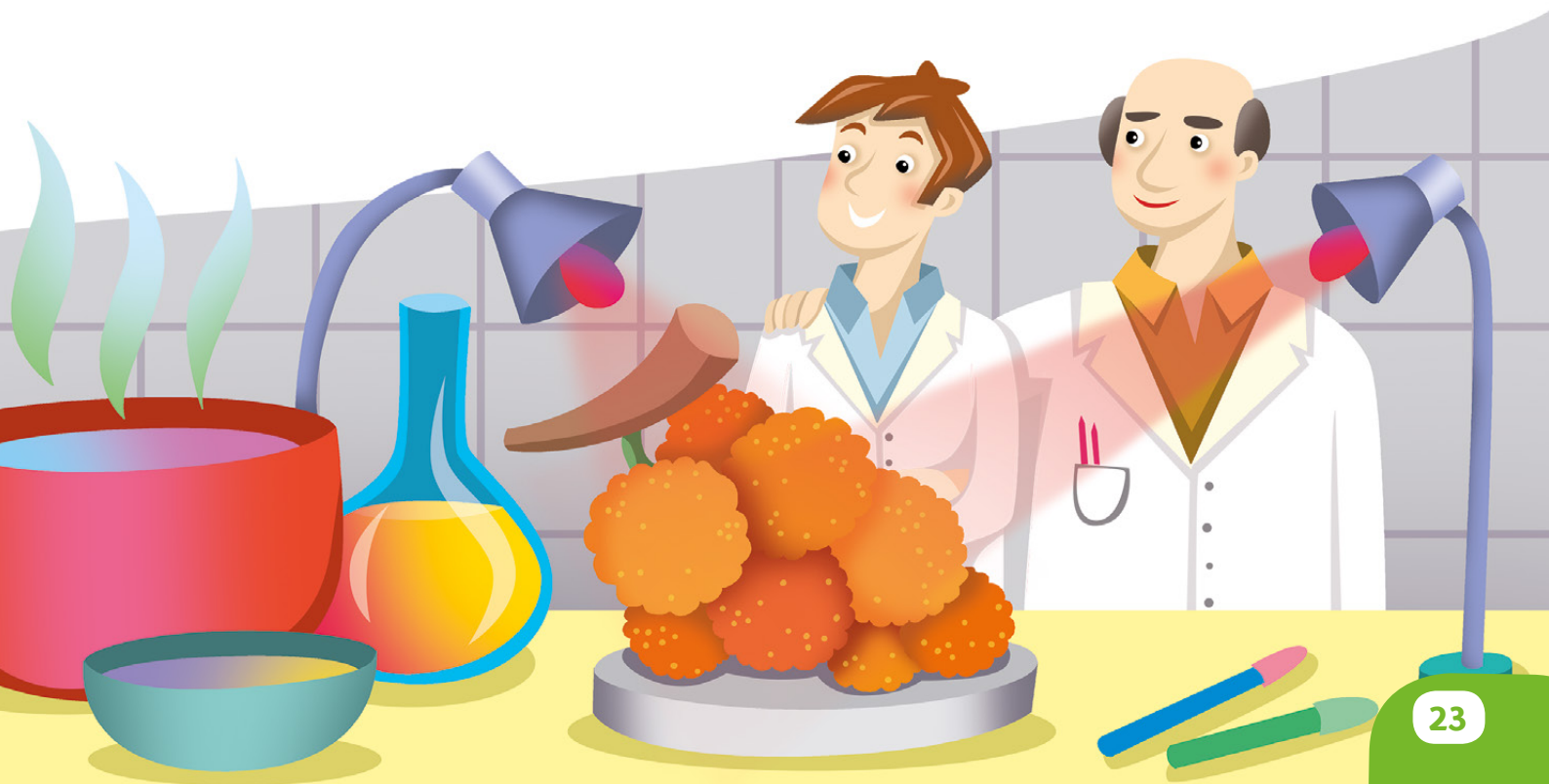
– Perbacco, devo riconoscere che sei in gamba! – disse il padre di Alex. – E devo anche riconoscere che io sto invecchiando: è da venti giorni che tento invano di incrociare un cavolo con un girasole.

– Oh, via, papà, non affliggerti per così poco! – lo rincuorò il ragazzo. – Guarda là fuori: tre quarti di quei frutti e di quei vegetali li hai inventati tu. Gli zucchelli, per esempio: ti sembra una cosa da nulla aver incrociato le zucchine e i piselli? E le albifragole, che sanno di albicocca e di fragola, e che sei riuscito a riprodurre senza nocciolo? E le mele senza torsolo?

E le noci senza il guscio? E le banane dalla buccia antisdrucchiole? E le ciliegie con il ripieno di liquore? Su, papà, dovresti essere orgoglioso...

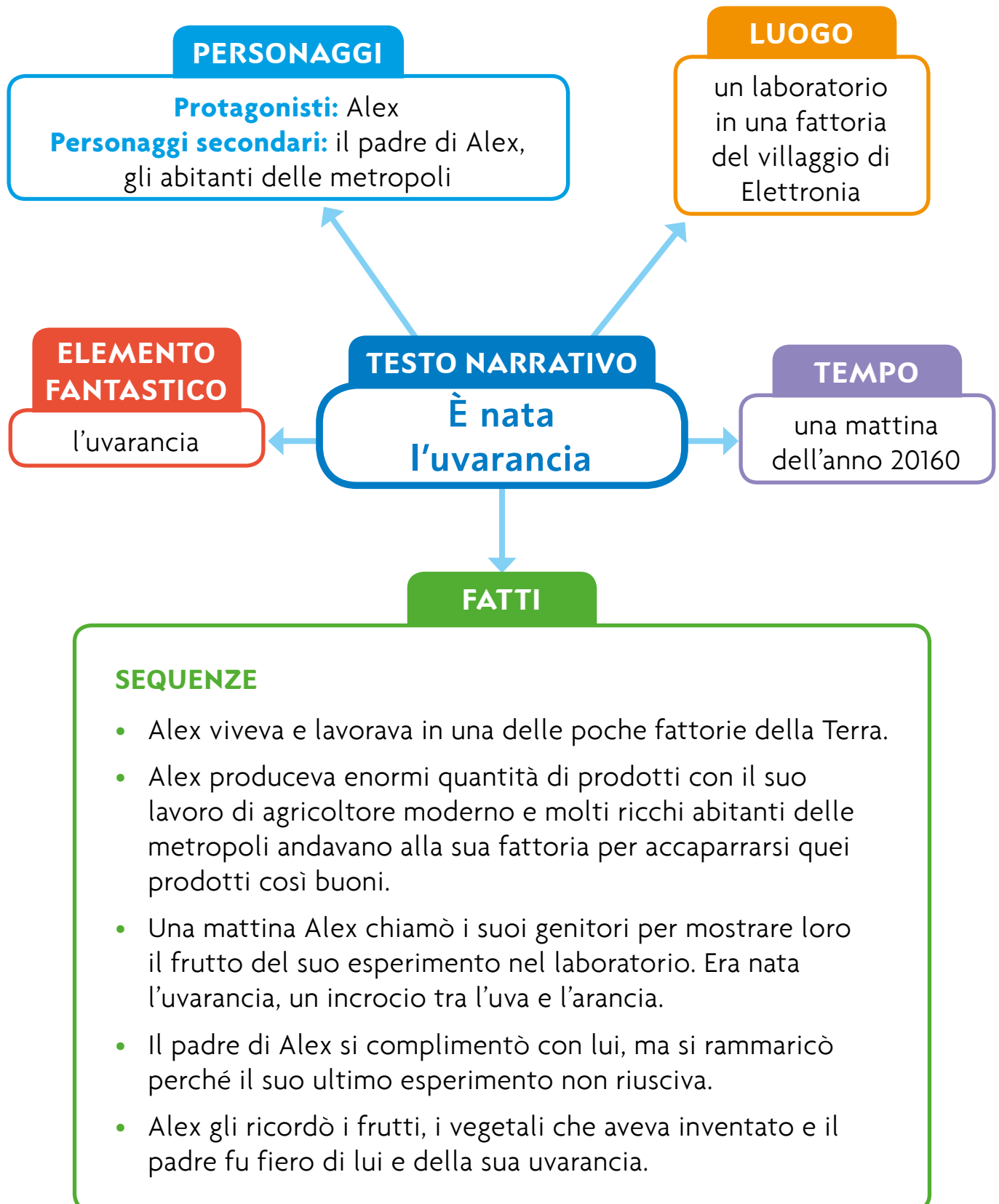
– Sono orgoglioso soprattutto di te, figlio mio, – disse l’uomo, battendo con fierezza una mano sulla spalla del ragazzo – e della tua fantastica uvarancia!

E. Libenzi, *Il pianeta dei robot*, Vallardi



MAPPA per COMPRENDERE

■ Rielabora a voce la storia con l'aiuto della mappa.



MAPPA per CREARE STORIE

■ Il racconto è stato manipolato aggiungendo **una nuova sequenza** che ne modifica lo sviluppo. Completa la mappa e scrivi la storia sul quaderno dando spessore espressivo alle varie sequenze da inventare.



SEQUENZE

- Alex viveva e lavorava in una delle poche fattorie della Terra.
- Alex produceva enormi quantità di prodotti con il suo lavoro di agricoltore moderno e molti ricchi abitanti delle metropoli andavano alla sua fattoria per accaparrarsi quei prodotti così buoni.
- Una mattina Alex chiamò i suoi genitori per mostrare loro il frutto del suo esperimento nel laboratorio. Era nata l'uvarancia, un incrocio tra l'uva e l'arancia.
- **All'improvviso i grappoli cominciarono a ingrossarsi e dal loro interno uscirono minuscoli esserini arancioni.**

-
-

Ribes Rosso

Camilla era una bambina con una grande fantasia. Si inventava storie fantastiche che spesso stupivano i suoi genitori, aveva però un piccolo problema... non dormiva mai!

Ogni notte si alzava, girava un po' per la casa e andava a nascondersi dietro un bel sofà, rosso e comodo. Quella poltrona, grande come un veliero, proveniva da un antenato del papà che faceva il marinaio.

Una notte Camilla salì sul bel sofà e fece scivolare le sue manine sotto le vecchie cuciture del sedile. Ad un tratto si ritrovò la mano dentro una tasca segreta. Dentro c'era un polveroso pezzetto di carta. Sopra c'era scritto: RIBES ROSSO. Scivolò dentro la poltrona, chiuse gli occhi e, come se volesse pronunciare una formula magica sussurrò: – Ribes Rosso, Ribes rosso...

– Mi hai chiamato, finalmente! – tuonò un vocione.

Seduto sulla poltrona, c'era proprio lui, il vecchio marinaio, il suo antenato! Indossava pantaloni scuri, enormi stivaloni neri, una camicia a scacchi colorata e un gilet di pelle, più vecchio di un brontosauo!

Come era grande! Il suo viso era largo e colorito, un viso abituato agli spruzzi del mare e al sole che picchia forte, aveva una lunghissima barba, molto folta.

– Chi sei? – esclamò terrorizzata Camilla – Il vecchio bisnonno del papà?

– Sono io in persona! – tuonò il vecchio.

– E come hai fatto ad arrivare fin qui? – chiese timidamente Camilla.

– Sei stata tu a chiamarmi, pronunciando le parole magiche! Era da tanto tempo che stavo qui dentro... ho le ossa tutte indolenzite!

– Ma io ho solo letto un bigliettino, non sapevo che vivessi dentro una poltrona! – continuò la bambina.

– È una lunga storia che ti voglio raccontare – le rispose il marinaio.



– Durante una delle mie avventure, venni catturato da una banda di pirati. Il loro capo si chiamava Osso Rsebir, era furbo e malvagio, e mi fece un terribile incantesimo... Capo Osso trascorreva la sua vita seduto proprio su questa poltrona.

Da qui comandava la ciurma, assaliva i velieri e saccheggiava le navi, con l'aiuto della sua ciurma, ovviamente! Erano i più terribili pirati di tutti i mari! Il suo vero nome era Rsebir ma tutti lo chiamavano Osso, perché era duro come un osso! Anche io venni catturato da Osso e non gli bastò derubarmi.

Poiché era anche un terribile mago, volle farmi un incantesimo: rendermi invisibile e imprigionarmi nella sua poltrona.

Per rendere la cosa più divertente, decise di scrivere su un pezzo di carta la formula dell'incantesimo che, se scoperta, mi avrebbe liberato!

Camilla era sempre più affascinata dalla voce del vecchio bisnonno...

– Cara la mia Camilla – continuò il vecchio – chi mi ha reso libero sei proprio tu! Ora che sono libero, potrò ancora scorrazzare per i mari, ma non mancherò di fare ritorno, e mi accomoderò su questa poltrona per raccontarti le mie avventure! Ora dormi, vedrai che bei sogni farai, a presto Camilla!

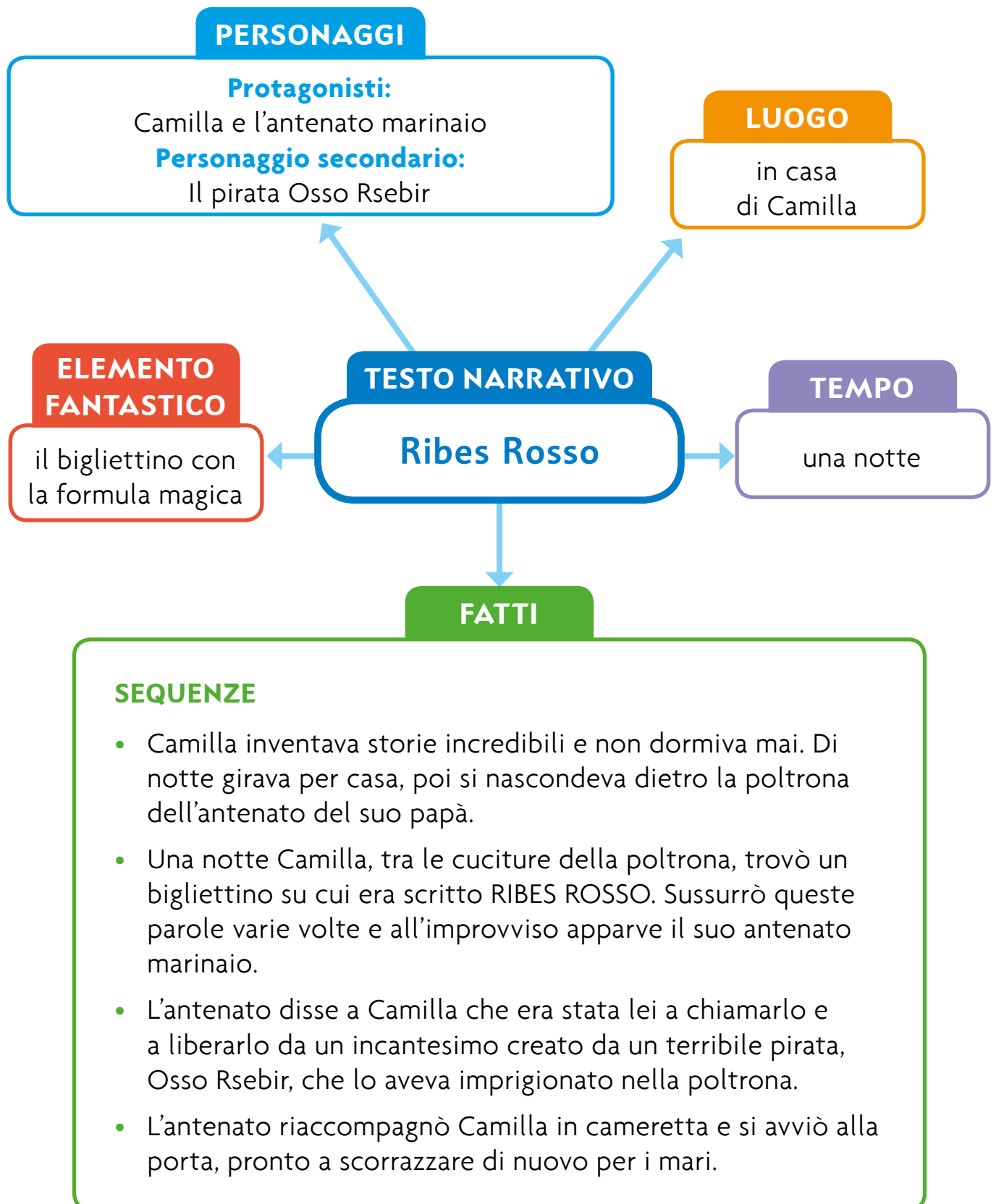
La condusse nella sua cameretta e si avviò alla porta, accompagnato dalla sua grande mole di vecchio lupo di mare.

P. Gentile, *Ribes Rosso*, Scuola del fumetto



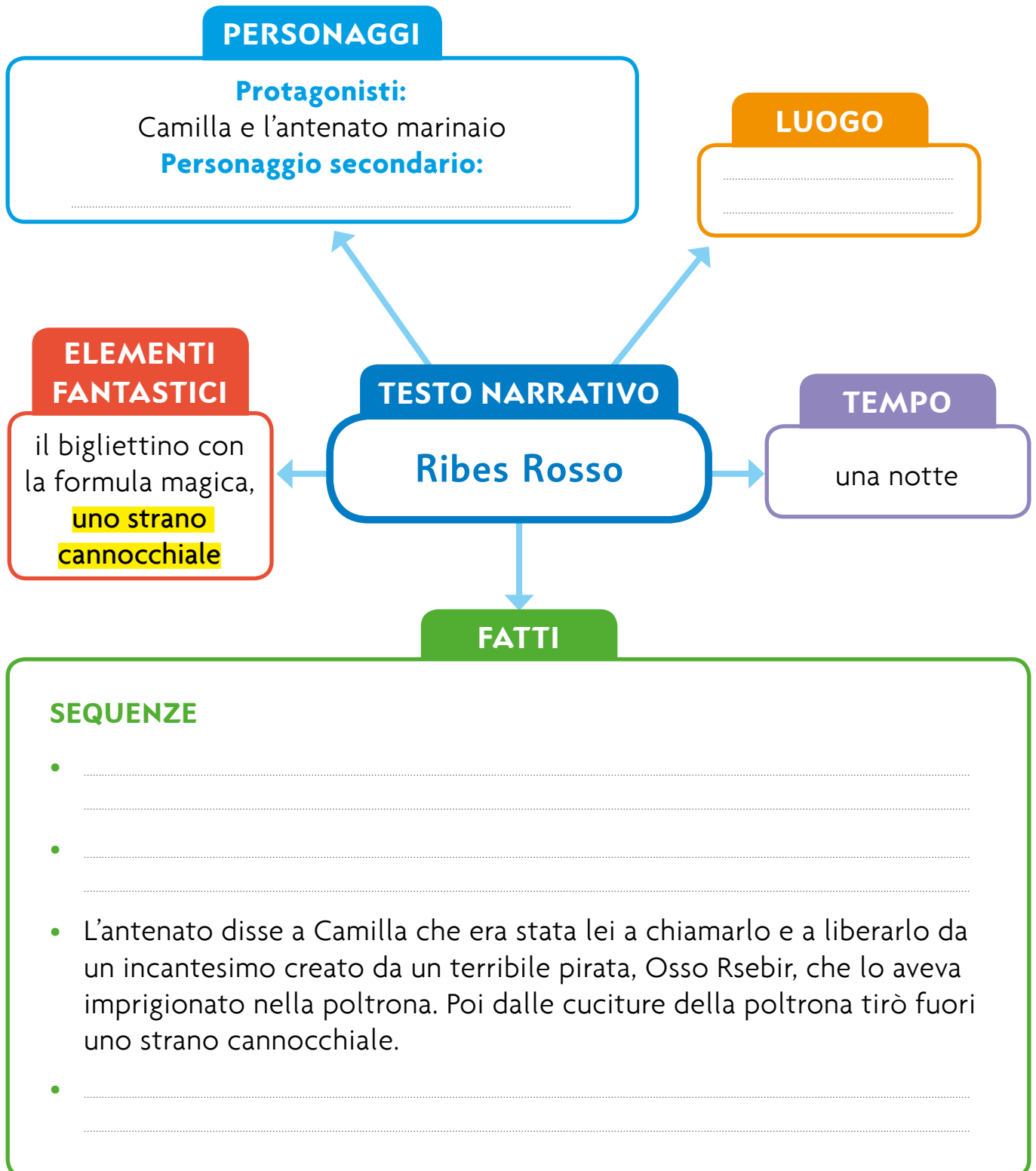
MAPPA per COMPRENDERE

■ Rielabora a voce la storia con l'aiuto della mappa.



MAPPA per CREARE STORIE

- Il racconto è stato manipolato aggiungendo un nuovo elemento fantastico. Completa la mappa e sviluppa la storia sul quaderno, dando spessore espressivo alle varie sequenze da inventare.



Esercizi di scrittura creativa da svolgere individualmente,
in coppia o collettivamente

Alleniamo la fantasia con **RODARI**

Il binomio fantastico

Occorre una certa distanza tra le parole, occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra, e il loro accostamento, discretamente insolito, perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto per istituire tra loro una parentela, per costruire un insieme (fantastico) in cui gli elementi estranei possano convivere... Nel "binomio fantastico" le parole non sono prese nel loro significato quotidiano, ma liberate dalle catene verbali di cui fanno parte quotidianamente. Esse sono "estraniate", "spaesate", gettate l'una contro l'altra in un cielo mai visto prima. Allora si trovano nelle condizioni migliori per generare una storia".



Gianni Rodari, *La grammatica della fantasia*, Einaudi Ragazzi

- Con l'aiuto di una mappa, crea alcune storie scegliendo tra i diversi binomi fantastici e inventane altri con i tuoi compagni di classe, scrivendoli sul quaderno.

FORMICA • CONTROLLORE



DOCCIA • ALIENO

MUCCA • DOTTORESSA



SCARPE • SPAGHETTI



L'ipotesi fantastica

A me piace interrogare i bambini in modo indiretto mettendo in movimento la loro fantasia. Perché se io pongo loro un problema fantastico le loro soluzioni sono sempre più avanzate delle mie... Sono sempre più coraggiose; vanno sempre un passo più in là.

Gianni Rodari, *Esercizi di fantasia*, Einaudi Editori

- Con l'aiuto di una mappa, inventa alcune storie scegliendo fra le diverse ipotesi fantastiche.

Che cosa succederebbe se le piante del tuo giardino all'improvviso si mettessero a litigare?

Che cosa succederebbe se la tua mamma all'improvviso si ritrovasse il viso tempestato di cuoricini splendenti?

Che cosa succederebbe se la tua maestra, dopo un colpo di tosse, si rimpicciolisse?

Che cosa succederebbe se all'improvviso ti crescesse un altro naso?

- Ecco alcune ipotesi fatte da Gianni Rodari.

Che cosa succederebbe se il vostro ascensore precipitasse al centro della Terra o schizzasse sulla Luna?

Che cosa succederebbe se la Luna cadesse sulla Terra?

Che cosa succederebbe se in tutto il mondo, da un momento all'altro, sparisse il denaro?

AUTOVALUTAZIONE

Non ci sono risposte giuste o sbagliate.

In questa pagina stai esprimendo liberamente il tuo pensiero.

■ Ripensa alle attività delle pagine precedenti e rifletti su quanto hai imparato, su quanto sei migliorato e pensa anche alle difficoltà che hai incontrato. Poi rispondi alle domande indicando con una **X** la risposta, motivandola dove richiesto.

➤ In generale come hai affrontato le attività delle pagine precedenti?

- Serenamente
- Con divertimento
- Con qualche difficoltà
- Con molta difficoltà

➤ Le attività della mappa per comprendere sono state:

- Noiose
- Divertenti
- Abbastanza facili
- Piuttosto difficili

➤ Le attività della mappa per creare nuove storie sono state:

- Noiose
- Divertenti
- Abbastanza facili
- Piuttosto difficili

➤ Quale brano ti è piaciuto di più? Perché?

- A giocare col bastone
- La guerra delle campane
- Il collezionista di buchi
- Il Dito Magico
- La magica medicina
- È nata l'uvarancia
- Ribes Rosso

Perché

➤ In quale parte del lavoro pensi di essere stato bravo?

.....

➤ In cosa credi di dover migliorare?

.....