



Area: parole e linguaggi

Paola Amarelli

Storie in libertà

Offrire qualche momento in cui **leggere** e **ascoltare** rime, filastrocche e poesie, per il semplice gusto di leggerle e di ascoltarle, costituisce un'esperienza di apprendimento e di gioco finalizzata a scoprire il mondo un *po' magico* e un *po' mascherato* delle parole e delle storie.

L'**invenzione** di trame e di vocaboli, la **costruzione** di figure e immagini, la **creazione** di personaggi fantastici e la **ricerca** di soluzioni creative rendono i pensieri dei bambini liberi e capaci di generare idee diverse e parole nuove.



Obiettivi: italiano

Ascoltare e parlare

- Prestare attenzione e partecipare alla conversazione
- Riconoscere e ricordare gli elementi caratterizzanti i testi fantastici
- Memorizzare brevi testi, filastrocche e poesie
- Riconoscere e inventare giochi linguistici e parole in rima

Leggere

- Leggere frasi e brevi testi riconoscendone il si-

gnificato

- Analizzare parole individuando suoni e sillabe dolci o gutturali
 - Analizzare parole individuando consonanti doppie
- #### Scrivere

- Compiere osservazioni su parole e famiglie sillabiche per rilevare somiglianze, differenze e regolarità
- Scrivere parole conosciute e semplici frasi
- Scrivere parole in rima

Smascheriamo le parole

Proponiamo alla classe la poesia *Carnevale* (fig. 1). Dividiamo i bambini in sei gruppi, distribuiamo il testo delle sei strofe e invitiamo ciascun gruppo a memorizzare i versi della strofa ricevuta. Al termine del tempo assegnato per memorizzare le strofe, chiediamo ai bambini di recitare tutti insieme la poesia.

Ci soffermiamo sulla parola CARNEVALE e su altre parole, in particolare modo su alcuni gruppi sillabici, per far cogliere e quindi riconoscere la differenza tra i **suoni dolci** e i **suoni gutturali**.

I bambini sono invitati a riconoscere, all'interno delle parole della poesia che ormai conoscono a memoria e di cui possiedono il testo, le parole che contengono i suoni **CA CO CU - CIA CIO CIU - CI CE - CHI CHE**.

UN GIOCO **CI** INVENTIAMO
È UN GIORNO **ECCEZIONALE**
LE MASCHERE **FACCIAMO**
CHÉ OGGI È CARNEVALE

CARNEVALE

1. Un gioco ci inventiamo è un giorno eccezionale le maschere facciamo ché oggi è Carnevale.
2. Coloro la mia guancia di verde e di arancione e poi con una palla mi faccio un bel pancione.
3. Le orecchie da elefante o il becco da pulcino due piedi da gigante i baffi di un gattino.
4. Gli occhiali di cartone il naso lungo e grosso in testa un cappellone e un grande fiocco rosso.
5. Se in testa metto un telo sono un fantasma, attento! Con un mantello bianco io grido e ti spavento.
6. Che bello mascherarsi e poi sai che ti dico? Che sotto questa maschera, son sempre io: il tuo amico!

Roberto Guarneri

Figura 1



A ciascun gruppo affidiamo il compito di cercare e di scrivere su un foglio almeno altre cinque parole contenenti i suoni individuati che si possono trovare all'inizio, alla fine e anche in mezzo alle parole. Al termine del lavoro di gruppo chiediamo ai bambini di leggere le parole che verranno trascritte su una tabella precedentemente predisposta e trascritta su un cartellone (fig. 2).

I bambini individueranno diversi gruppi sillabici inerenti ai suoni proposti, come **CIA** in **FACCIAMO** o in **GUANCIA**, **CIO** in **PANCIONE** o in **ARANCIONE**. Aggiungiamo colonne e parole alla nostra tabella che deve ri-

CA	CO	CU	CI	CE	CIA
CARNEVALE	GIOCO	CUBO	BACI	CENA	PANCIA
CASTELLO	DICO
CARTONE	AMICO
MERCATO	FIOTTO
FORMICA	COLORO

Figura 2

GA	GO	GU	GI	GE	GIA
GATTO	GOMITOLO	GUFO	GINO	GELATO	FRANGIA
GALLINA	GONNA	GUSTO
RIGA	MAGO
VALANGA	DRAGO
SPIGA	CASTIGO

Figura 3

sultare sempre facilmente modificabile e consultabile da tutti gli alunni in ogni momento.

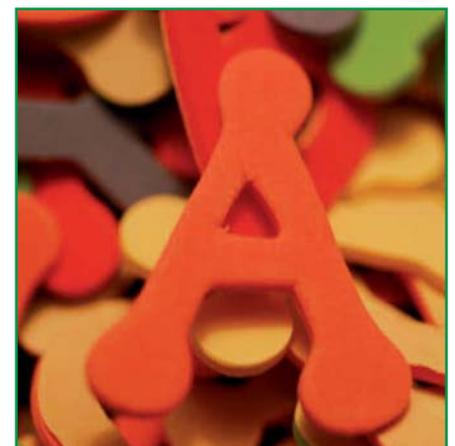
Proponiamo la stessa attività sempre in gruppo, a partire dalle parole della poesia, per i suoni GA GO GU - GIA GIO GIU - GI GE - GHI GHE.

Le nuove sillabe predisposte su cartoncini vengono consegnate ai bambini e utilizzate assieme alle altre per inventare e proporre giochi, esercizi di riconoscimento, esercizi di lettura, per formare parole e scrivere frasi (fig. 3).

Ricordati la regola!

Per favorire l'interiorizzazione e la memorizzazione di regole ortografiche introduciamo un gioco che permette ai bambini di acquisire strategie di autocontrollo. Insieme costruiamo due palette da vigile, una rossa e una verde, e ci accordiamo sul loro valore simbolico; si alza la paletta rossa quando una parola è scritta in modo non corretto e si alza quella verde quando la parola rispetta le convenzioni ortografiche. L'insegnante scrive una parola alla lavagna e il bambino, dopo aver verificato, alza una delle due palette. Il gioco può essere svolto dagli alunni anche senza l'intervento dell'insegnante; in questo modo si favoriscono maggiormente il confronto e la discussione.

I codici rosso e verde possono anche essere utilizzati dall'insegnante quando corregge i lavori individuali.



Spunti di lavoro

Riordina le sillabe, forma le parole, inventa una frase

Dettiamo agli alunni sillabe contenenti i suoni proposti, chiediamo di riordinarle e di scrivere accanto alle sillabe le parole individuate. Per ogni gruppo di sillabe proposte dall'insegnante e di parole trovate, i bambini devono inventare oralmente delle brevi frasi. L'insegnante scrive le frasi e, al termine del lavoro, le legge alla classe, ne sceglie alcune e sollecita i bambini a utilizzarle per inventare una storia, che potrebbe anche essere una storia impossibile o bizzarra.

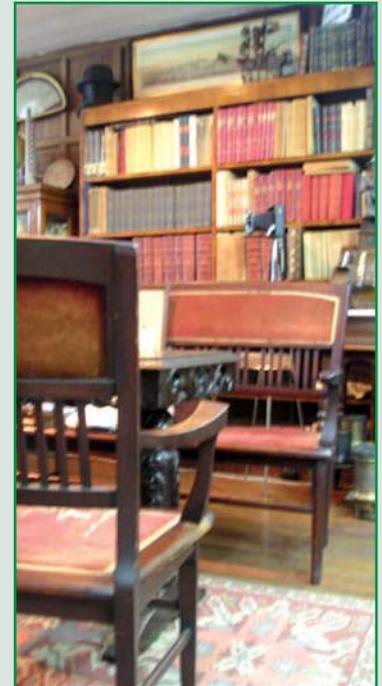
VA LE CAR NE = CARNEVALE
 MA NE CI = CINEMA
 (a Carnevale vado al cinema)

CIO MI = MICIO
 CI PUL NO = PULCINO
 (il micio rincorre il pulcino)

CIO NE PAN = _____
 LA TO GE = _____
 (.....)

TO LO MI GO = _____
 GIO LO O RO = _____
 GO MA = _____
 (.....)

GIO NO CA = _____
 MI A CI = _____
 GE LI AN = _____
 (.....)



Spunti di lavoro

Giochiamo con le parole

Invitiamo i bambini, formidabili creatori di rime, filastrocche e non sense, a partecipare attivamente ad alcuni giochi linguistici.

- Pensa una parola di partenza, scrivila sul cartellone; la sillaba finale della parola da te pensata deve essere la sillaba iniziale della parola detta e scritta dal compagno a cui consegni il pennarello.
- Fai una gara con due o tre amici a chi scrive la catena più lunga di parole.
- Pensa una parola, scrivila sul cartellone e passa il pennarello al compagno che per primo ne sa dire e scrivere una in rima.
- Leggi, cambia la lettera sottolineata e scrivi una nuova parola:
CANE-**M**ALE-**B**ANCA-**P**ONTE-**V**ENTO-**L**UCA-**C**ORTO-**P**IZZA- **F**AVOLA...

Continua tu proponendo altre parole.

- Leggi, scambia le prime due lettere di ogni parola e invita un tuo compagno a scrivere una parola nuova e a continuare il gioco invertendo le prime due lettere della parola che segue
ROSA (**O**RSA) – **N**IDO (**I**N....) – **N**UVOLA (**U**N.....) – **S**APONE (**A**S....) – **R**UOTA (**U**R.....) – **T**OPI (**O**P....) – **B**ANANA (**A**B.....).

Continua tu proponendo altre parole.

- Scrivi con il pennarello giallo tre parole che fanno rima con GIALLO, scrivi con il pennarello rosso tre parole che fanno rima con ROSSO.
 Continua così scegliendo tu altri colori.



Spunti di lavoro

Trasforma la poesia

Forniamo ai bambini, divisi in gruppi, il testo con solo due righe di ciascuna strofa della poesia; poi invitiamoli a completarlo con versi in rima da loro inventati.

CARNEVALE

1. Un gioco ci inventiamo

Le maschere facciamo

2. Coloro la mia guancia

E poi con una palla

3. Le orecchie da elefante

Un gioco ci inventiamo
e noi tutti insieme ci divertiamo

Le maschere facciamo
e tutti insieme ci addormentiamo

Due piedi da gigante

4. Gli occhiali di cartone

In testa un cappellone

5. Se in testa metto un telo

Con un mantello bianco

6. Che bello mascherarsi

Che sotto questa maschera,

Spunti di lavoro

Doppie si doppie no

1) Proponiamo agli alunni la seguente filastrocca e invitiamoli a sottolineare le parole che contengono consonanti doppie.

PAGNOTTA PER UNO,
 GALLETTA PER DUE,
 BISCOTTO PER TRE,
 FOCACCIA PER QUATTRO:
 CINQUE, SEI, SETTE, OTTO
 A CHI ESCE NE DIAMO UN TOZZO.

N. Orengo

2) Chiediamo ai bambini di ascoltare, riconoscere e rappresentare, attraverso il disegno, parole che hanno significati diversi e che possono essere scritte con consonanti doppie o singole.

PALA...	PALLA
CASA	CASSA
NONO	NONNO
NOT	NOTTE
SERA	SERRA

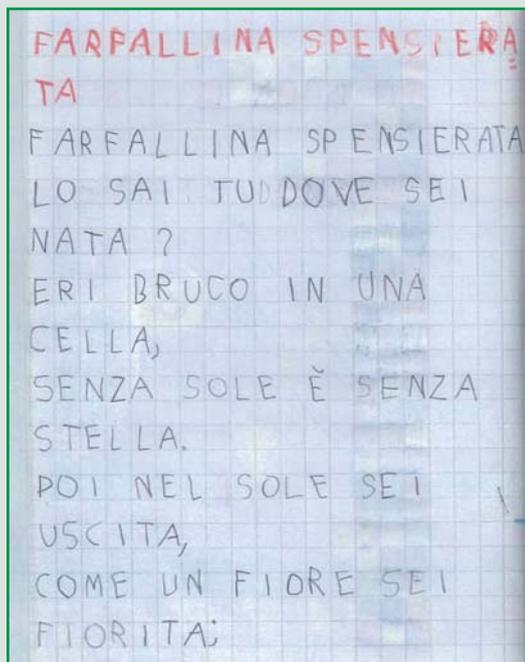
.....

3) Diciamo agli alunni di disegnare e scrivere il nome di oggetti che trovano in classe le cui parole contengono consonanti doppie. Proponiamo lo stesso esercizio osservando altri ambienti.

ASTUCCIO, GOMMA, PENNA, GESSO, COLLA...

4) Proponiamo agli alunni di trovare e di scrivere parole con consonanti doppie pensando

- alle persone (dottore, nonna, mamma, panettiere, cacciatore)
- agli animali (cammello, giraffa, gorilla, gazzella, farfalla)
- alle cose (padella, tappo, gabbia, pallone, stella)



5) A partire dalle parole trovate insieme scrivono frasi divertenti, filastrocche o brevi testi poetici.

Inventiamo storie... ...mascherando il corpo

Disponiamo i bambini seduti in cerchio. Al centro del cerchio mettiamo indumenti e accessori da loro portati a scuola per l'occasione: maglie, giacche, guanti, sciarpe, cappelli, borsette, collane, scarpe, ombrelli. Ogni bambino, a turno, prende quello che vuole, si allontana dal cerchio e, senza farsi vedere dai compagni, si camuffa come desidera. Al battito delle mani dell'insegnante, il bambino ritorna in cerchio mascherato, e si presenta ai compagni proponendosi con un nome nuovo, ispirato dall'abbigliamento che si è inventato. Al termine della presentazione, tutto viene rimesso al centro e il gioco si ripete finché ogni bambino ha avuto la possibilità di travestirsi.

L'insegnante poi propone ad alcuni **personaggi emersi nel gioco di inventare** (in un tempo indicato) **una breve storia**, da rappresentare al gruppo.

Ogni storia ideata è trascritta dall'insegnante in stampato maiuscolo e poi riconsegnata agli alunni che divisi in gruppi ne illustrano alcune parti. Così si compone assieme ai testi preparati dall'insegnante **Il libro delle storie mascherate**.

...mascherando la voce

I bambini si dispongono seduti in cerchio. L'insegnante introduce l'attività facendo notare come la nostra voce possa essere **mascherata** in tanti modi. Di seguito propone diverse modalità:

- parlare con la voce profonda, come dentro una grande stanza vuota
- parlare con la voce acuta, come un animaletto piccolissimo
- parlare con la voce rallentata, come uno che ha molto sonno
- parlare in modo velocissimo, come un robot impazzito
- parlare con la mano davanti alla bocca
- parlare con un dito in bocca
- parlare allargando le labbra con le dita
- parlare tenendo chiuse le labbra
- ...

Una volta avviata l'attività, è interessante registrare le voci e farle riascoltare, riconoscendole, sottolineando la diversità tra la voce percepita e quella sentita dai compagni, cogliendo le particolarità di interpretazione.

Le modalità possono essere sperimentate utilizzando **parole in libertà**, oppure una **breve filastrocca**, o anche una **canzoncina**.

L'insegnante suggerisce agli alunni divisi in gruppi di **inventare storie ambientate in luoghi particolari**: *il paese degli uomini dalla bocca larga, il paese dei robot, il paese del grande sonno...*

La nostra festa di Carnevale

Ripercorriamo le attività precedenti. Gli alunni hanno sperimentato alcune **modalità espressive** che consentono loro a questo punto di rappresentare personaggi strani e diversi, che si vestono, parlano, si muovono in un certo modo. Sarà questa la **maschera di Carnevale** che indosseranno, un modo non stereotipato di esprimersi e comunicare. Si possono utilizzare le maschere preparate per il percorso di tecnologia e quelle sugli animali realizzate seguendo le indicazioni proposte.

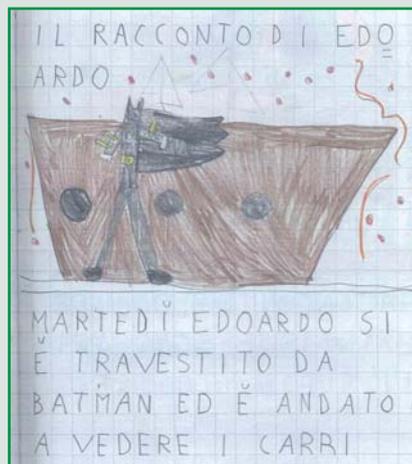
Spunti di lavoro

La mia festa di carnevale

L'insegnante chiede agli alunni di rappresentare con un disegno e di raccontare brevemente come hanno vissuto la festa del Carnevale. Alcuni racconti vengono illustrati e dettati sul quaderno.

Al termine del lavoro, l'insegnante rivolge agli

alunni alcune domande guida (*Chi? Che cosa ha fatto? Quando? Dove? Con chi?...*) che permettono di verificare la comprensione e la capacità di ricostruire la vicenda narrata. Le stesse domande possono essere proposte anche dagli alunni ai compagni per verificare la comprensione di testi narrati o letti dall'insegnante.



DIVIDIAMO IN SILLABE

1 DIVIDI IN SILLABE COME NELL'ESEMPIO.

lu/ma/ca

tavolo

pecora

ape

lupo

sale

papà

casa

vino



2 DIVIDI IN SILLABE.

cammello

cavallo

cartella

collana

cappello

tappeto

nonna

gatto

tetto



3 DIVIDI IN SILLABE.

volpe

servo

canto

ponte

campo

cervo

calza

corpo

colpo



4 DIVIDI IN SILLABE.

busta

pesca

posta

pesce

casco

pasta



SUONI DIFFICILI

1 OSSERVA, LEGGI E COMPLETA.

BR		bruco		_____ acciaio		_____ accialetto
CR		cravatta	+	_____ oce		_____ ostata
DR		dromedario		_____ ago		cocco _____ illo
FR		fragola		_____ utta		_____ igo
GR		grotta		_____ illo		_____ ano
TR		treno		ve _____ o		_____ attore
PR		pranzo		_____ ato		_____ uguna
STR		strada		_____ ega		_____ uzzo
SPR		spruzzo		_____ emuta		a _____ o

2 OSSERVA E COMPLETA LE FRASI.

- Nelle fiabe sputa il fuoco: è il
- Stanno appesi ai muri: sono i
- Si nasconde nel prato: è il
- Il papà la mette sotto la giacca: è la

ANCORA SUONI DIFFICILI

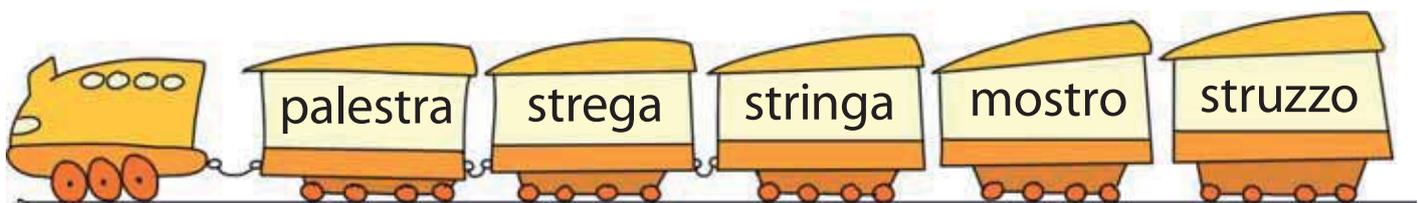
1 CERCHIA I SUONI SPA, SPE, SPI, SPO, SPU.



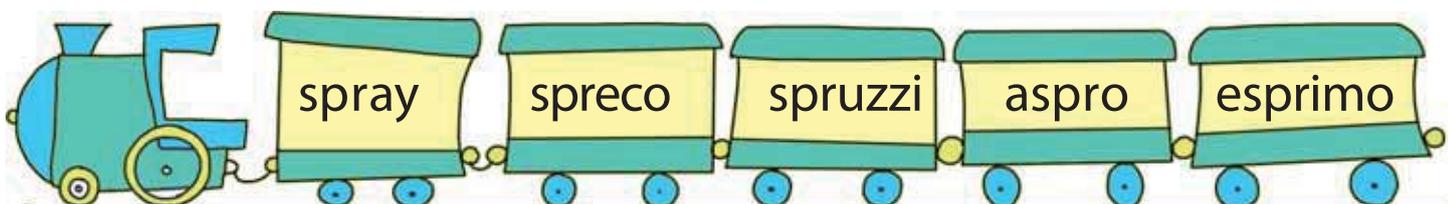
2 CERCHIA I SUONI STA, STE, STI, STO, STU.



3 CERCHIA I SUONI STRA, STRE, STRI, STRO, STRU.



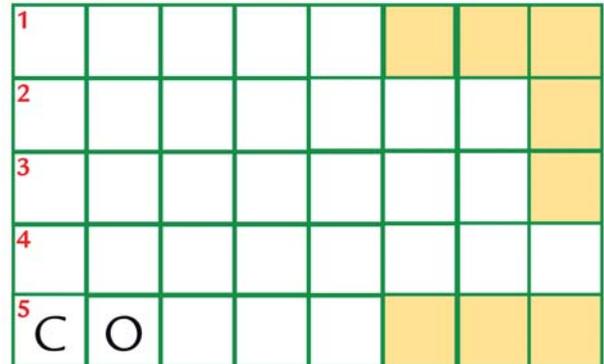
4 CERCHIA I SUONI SPRA, SPRE, SPRI, SPRO, SPRU.



SCI - SCE

1 LEGGI E COMPLETA IL CRUCIVERBA.

1. NUOTANO NEL MARE.
2. DOVE PRENDI LEZIONI DI NUOTO.
3. QUANDO DORMI CI APPOGGI LA TESTA.
4. HA UNA STELLA SUL PETTO.
5. QUELLE DEL POLLO SONO BUONE ARROSTO.



2 COLORA SOLO LA PAROLA GIUSTA.

SCI

SCE

SIMMIE	SCIMMIE	ASCENSORE	ASENSORE
SIALLE	SCIALLE	SCIVOLO	SIVOLO
BISCE	BISE	PASTASCIUTTA	PASTASIUTTA
SCIARPA	SIARPA	MOSERINO	MOSKERINO

3 RIORDINA LE SILLABE E SCRIVI LE PAROLE.

LO SCI VO

SCIO GU

.....

.....

SCE CO

SCEL RU LO

.....

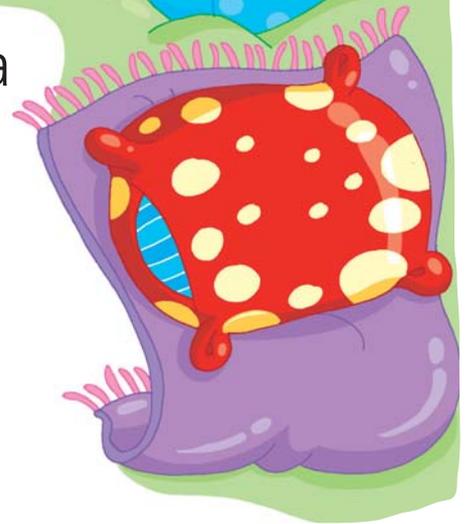
.....

SCA - SCO - SCU

- 1 CERCHIA LE PAROLE CON **SCA**, **SCO**, **SCU**,
POI RISCRIVILE SUI PUNTINI.



Lo scoiattolo "Codascura" trova nel bosco una scatola di scarpe. La pulisce ben bene, con la sua coda che sembra una scopa, e si fa una tana bella e comoda. Ora è al sicuro, anche di notte, quando il bosco è buio e scuro.



.....

.....

- 2 OSSERVA I DISEGNI E COMPLETA LE PAROLE.



___do



pe___tore



___della



fia___

I DUE PAGLIACCI

1 LEGGI E SCRIVI LE FRASI SOTTO IL DISEGNO GIUSTO.

DALLA TROMBA DI LEO ESCONO CORIANDOLI.

TUTTI I BAMBINI RIDONO.

ESCONO I DUE PAGLIACCI E SALUTANO IL PUBBLICO.

LEO SUONA LA TROMBA E TOTÒ BALLA.



.....
.....



.....
.....



.....
.....



.....
.....

Rime dentro il mare...

1 Leggi la filastrocca.

Dentro il mare nuota il pesce,
nuota in mare e non ne esce:
ma, nuotando, batte il muso
in un posto buio e chiuso
che il gran mare ha scavato
con le onde, nel passato.
Dove ha preso quella botta?
Contro il fondo di una grotta.

G. Orecchia, R. Piumini, *I dovinelli*, Feltrinelli Kids



La **filastrocca** è un testo poetico con un ritmo cadenzato. Quando due versi finiscono con lo stesso suono si dice che **rimano** tra loro. Il **verso** è formato dalle parole scritte su ogni riga.

2 Trascrivi le parole della filastrocca che rimano tra loro.

- **pesce** fa rima con
- **muso** fa rima con
- **scavato** fa rima con
- **botta** fa rima con

... e rime per giocare

3 Scrivi alcune parole che rimano con quelle indicate.

bambina

.....

lago

.....

aquilone

.....

4 Completa la filastrocca in rima.

Nella scuola c'è un bambino
che leggendo, piano,
va a finire in una cosa
molto bella e,
piena di folletti e maghi,
cavalieri, streghe e
Lui la sa quasi a memoria
questa bella, lunga

G. Orecchia, R. Piumini, *I dovinelli*, Feltrinelli Kids



5 Scrivi alcune parole che rimano con quelle indicate.

ombrello

.....

bambino

.....

La nuvola Olga

- 1** Il vento dispettoso ha messo in disordine i pezzi della storia.
Riordinala scrivendo i numeri nei quadratini.

- Allora Olga se ne va. Poi si ferma sopra la gallina  Giacomina, che va a spasso con i suoi pulcini. La gallina guarda in su e dice: «Non la farai mica sopra i miei bambini?»
- Olga vola in giro nel cielo, e non sa dove andare a dormire. Dopo un po' si ferma sopra un gatto che dorme. A Olga scappa tantissimo di fare la pioggia. Ma il gatto apre i suoi occhi gialli e dice: «Non vorrai farla proprio qui!»
- Questa notte la nuvola Olga ha deciso di dormire in testa alla Luna, ma la Luna non ama gli scherzi e chiama un suo amico uccello che manda via Olga.
- 1** Ecco la nuvola Olga. È bianca e morbida come la panna montata.
- E così Olga se ne va. Ormai Olga non ne può più, deve proprio fare la pioggia. Per fortuna incontra l'uccello Gino e gli chiede che cosa deve fare. Gino mostra con l'ala un posto dove ci sono altre nuvole.
- Olga vola dalle sue amiche e tutte insieme fanno una bella pioggia senza chiedere il permesso a nessuno.

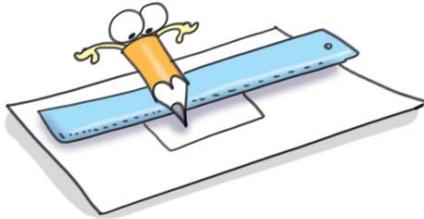
Adatt. da N. Costa, *La nuvola Olga*, Edizioni EL

- 2** Leggi la storia in ordine e disegna la nuvola Olga.

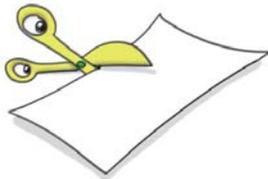
Il segnalibro

1 Per tenere il segno nei tuoi libri preferiti, puoi costruire un bellissimo segnalibro. Segui con precisione le istruzioni.

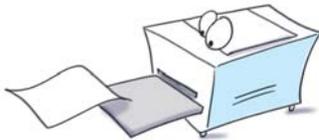
1 Con la matita e il righello disegna sul cartoncino un rettangolo lungo 20 cm e largo 7 cm.



2 Ritaglia il rettangolo di cartoncino.

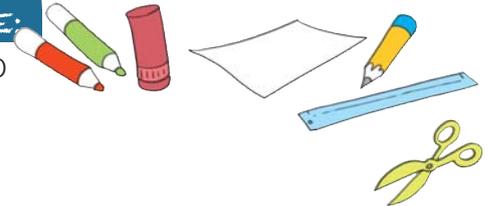


3 Fotocopia il disegno qui sotto e coloralo.

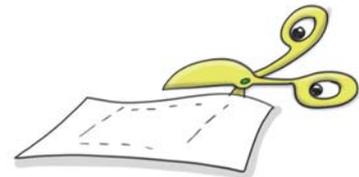


MATERIALE OCCORRENTE:

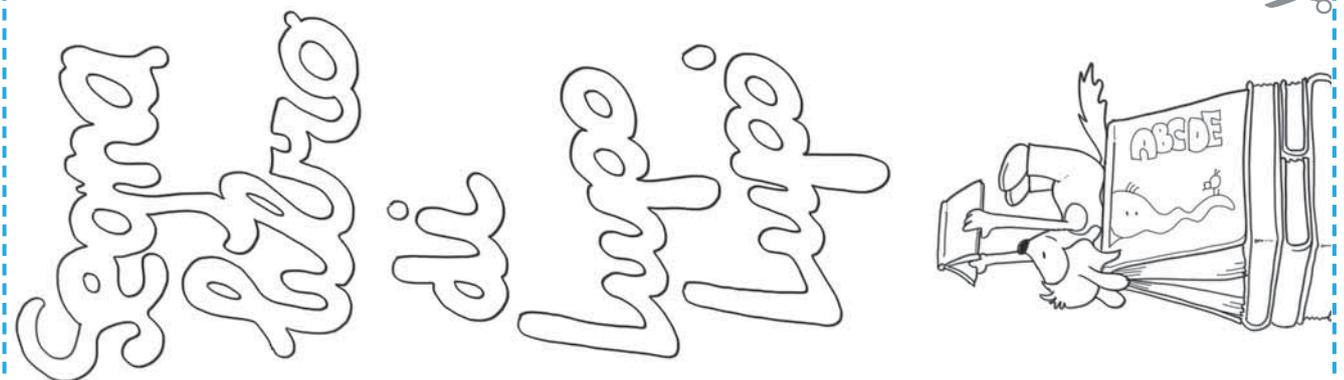
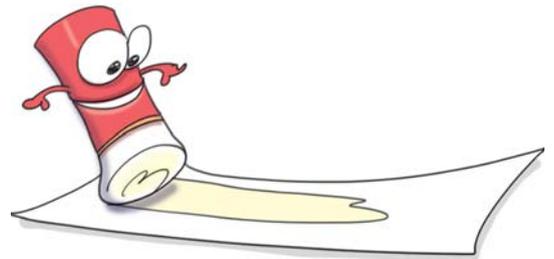
- CARTONCINO
- MATITA
- RIGHELLO
- FORBICI
- PENNARELLI
- COLLA



4 Ritaglia il disegno colorato lungo la linea tratteggiata.



5 Incolla il disegno colorato sul cartoncino.



Impara a usare le parole legame

1 Completa i seguenti testi aggiungendo le **parole legame** adatte:

*quindi · ora · a causa · anche se · per il fatto che
quando · mentre · ogni volta che · perciò*

- Lucia gioca con i videogame la mamma non vuole.
- Ho fatto tutti i compiti andrò al campetto a giocare a calcio.
- È caduta troppa neve le scuole sono state chiuse.
- Ci sono stati alcuni incidenti sulle strade della fitta nebbia.
- Incomincia a piovere; devo aprire l'ombrello.
- Non sono stato attento l'argomento non mi piaceva.
- Il mio cane abbaia sente voci o rumori strani.
- La mamma ascolta la radio stira i panni.
- La zia Rita porta sul balcone le sue piante piove.

2 Completa i seguenti testi con le **parole legame** adatte:

poi · successivamente · perché · per il fatto che · se · perciò

- Ho fatto il compito di italiano, ho letto il nuovo libro, ho aiutato la mamma a preparare la torta.
- Verrò a giocare a casa tua mi lascerai usare i tuoi giocattoli.
- La maestra di storia non è venuta a scuola ha la febbre alta.
- Sono diventata grande non voglio più giocare con le bambole.
- Luciana ha fatto una splendida verifica di storia studia molto.



Smonta le frasi

1 Smonta le seguenti frasi in due parti come nell'esempio e completa la tabella in basso.

- Il cane del nonno ha sotterrato un osso enorme.
- Un forte vento ha spezzato alcuni rami dell'albero.
- Mio cugino Dario ha comperato una bicicletta con sei cambi.
- Le rose della mamma hanno un profumo intenso.
- Il cane del mio vicino ha abbaiato tutta la notte.
- Mia sorella Giulia gioca sempre con le bambole.
- I miei amici non andranno alla festa di Luca.
- La mia famiglia e io passeremo il Natale in montagna.
- Il gatto Pierino ha fatto cadere l'anfora di terracotta.
- Luca è andato in cartoleria con la nonna.



<i>Il cane del nonno</i>	<i>ha sotterrato un osso enorme.</i>

Smonta ancora le frasi: i sintagmi

1 Leggi la frase seguente.

La zia di Lorenzo ha accorciato una gonna.

E ora proviamo a smontarla. Per farlo, rispondi alle domande.

- Il personaggio di cui si parla è:
- Di chi è la zia?
- Della zia si dice che:
- Che cosa ha accorciato?

Scrivi una sotto l'altra, nei rettangoli, le risposte.

La zia

di

.....

.....

RICORDA!

Hai smontato la frase in quattro pezzi che puoi chiamare **sintagmi!**



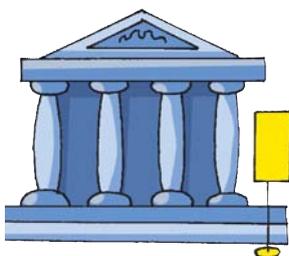
2 Smonta le seguenti frasi in sintagmi. Inseriscili nei rettangoli vuoti.

Il nonno di Carlo gioca a carte con gli amici.

- Il personaggio di cui si parla è:
- Di chi è nonno?
- Del nonno si dice che:
- A che cosa gioca?
- Con chi gioca?



La maestra di storia accompagna gli alunni al museo.



- Il personaggio di cui si parla è:
- Di che cosa è la maestra?
- Del personaggio si dice che:
- Chi accompagna?
- Dove?

Disegni di nuvole

1 Leggi il brano.

Quando l'inverno finiva e il cielo diventava azzurro, io guardavo le nuvole bianche che passavano sopra di me. Le guardavo dalla terrazza, dal giardino, dal campo sportivo, dai prati. Ma le guardavo di più quando c'era vento, perché mentre si muovevano cambiavano forma, diventavano più grandi o si spezzavano in tante altre piccole nuvole.

Mi piaceva giocare con i miei compagni a trasformare con la fantasia le nuvole in personaggi o in cose e ognuno vedeva forme strane e diverse.

Un giorno indicai al mio amico Giacomo un nuvolone bianco grande come metà del cielo. Gli dissi che era un castello. Ma lui diceva che non vedeva nessun castello nel cielo, bensì un drago con quattro teste.

Ognuno vedeva nel disegno quello che voleva. Il cielo di primavera, quando il vento modella e disfa le nuvole è sempre uno spettacolo bellissimo e grandioso: io vi immaginavo cavalli bianchi che correvano, onde del mare spumeggianti, giardini fioriti e caverne misteriose.

M. Lodi, *Il cielo che si muove*, E. Elle



2 Rispondi alle domande.

- Che cosa vede Mario Lodi nel cielo azzurro?
- Da quali punti di osservazione osserva il cielo?
-
- Perché all'autore piaceva osservare le nuvole quando c'era vento?
-
- Che cosa vede nelle nuvole?