

Nome _____ Data _____

Tieni questa scheda sul quaderno: ti servirà per riconoscere una fiaba e per inventarne una.

Che cos'è	Un racconto fantastico, nato per essere raccontato a voce, in cui accadono cose magiche e alla fine il bene vince sul male. Sono fiabe <i>Cenerentola, Hansel e Gretel, Pollicino</i> .
Quando	In un tempo lontano e indeterminato: «C'era una volta», «Tanto tempo fa», «In un tempo lontano».
Dove	In luoghi indeterminati: un regno lontano, un bosco, un castello, una torre, un villaggio.
Il protagonista	È l'eroe o l'eroina: parte per un'impresa. Spesso è povero, piccolo o il più giovane, ma è buono, coraggioso o furbo.
L'antagonista	Ostacola il protagonista: strega, orco, drago, gigante, matrigna, lupo.
L'aiutante	Aiuta il protagonista: fata, animale parlante, vecchina, nano. Spesso lo aiuta perché il protagonista è stato gentile con lui.
L'oggetto magico	Un dono che aiuta il protagonista: anello, piuma, mantello, lanterna, chiave.
La struttura	1 Situazione iniziale: tutto è tranquillo. 2 Il problema: succede un guaio. 3 La partenza e l'incontro con l'aiutante. 4 Le prove, spesso tre: l'ultima è la sfida con l'antagonista. 5 Il lieto fine: il protagonista vince e tutto si sistema.
Le formule e i numeri	Si comincia con «C'era una volta» e si finisce con «E vissero felici e contenti». Tornano spesso i numeri 3 e 7 : tre prove, tre fratelli, sette nani.

Nome _____ Data _____

Mina e il sole rubato

1 C'era una volta, in un villaggio ai piedi delle montagne, una pastorella di nome Mina. Era piccola e magra, ma aveva due occhi svegli come quelli di una volpe.

2 Un inverno il sole sorse ogni giorno più tardi, finché una mattina non sorse più. Si diceva che il Gigante di Pietra, che viveva in cima al monte Nero, l'avesse rubato e chiuso in un sacco per tenerlo tutto per sé. Nel villaggio faceva sempre più freddo: le provviste finivano e le pecore tremavano negli ovili.

3 «Andrò io a riprenderlo», disse Mina. Tutti risero: nessuno di quelli che erano saliti sul monte Nero era mai tornato indietro, figuriamoci una pastorella così piccola!

4 Mina partì il giorno dopo, con un pezzo di formaggio e una coperta. Lungo la strada trovò una rondine con un'ala impigliata in un rovo. La liberò con pazienza, una spina alla volta. «Grazie», disse la rondine. «Prendi questa mia piuma: quando avrai bisogno di me, soffiaci sopra.»

5 Il primo ostacolo fu un fiume ghiacciato che scricchiolava a ogni passo. Mina soffiò sulla piuma, e la rondine le mostrò dove il ghiaccio era più spesso. Il secondo ostacolo fu un bosco così fitto che non si vedeva il cielo: la rondine volò davanti a lei e la guidò fra gli alberi.

6 Il terzo ostacolo era il Gigante in persona. Stava seduto davanti alla sua caverna, con il sacco del sole fra le ginocchia. «Che cosa vuoi, formica?» tuonò.

7 «Voglio farti un indovinello», rispose Mina. «Se non lo indovini, mi ridai il sole.» Il Gigante, che si annoiava da secoli, accettò. Allora Mina chiese: «Che cos'è quella cosa che, più ne togli, più diventa grande?»

8 Il Gigante pensò e ripensò. Si grattò la testa finché non gli caddero i sassi dai capelli. Alla fine, furioso, gettò il sacco a terra e gridò: «Non lo so!»

9 «È una buca», disse Mina, e aprì il sacco.

10 Il sole schizzò fuori, salì in cielo e tornò al suo posto. La neve cominciò a sciogliersi, le pecore uscirono dagli ovili e nel villaggio si fece una festa che durò sette giorni.

11 Da allora nessuno rise più di Mina, e ogni primavera una rondine tornò a fare il nido sotto il suo tetto. E vissero tutti felici e contenti.

Mina e il sole rubato: le domande

Scheda 3

Nome _____ Data _____

1 Segna la risposta giusta.

1. Perché nel villaggio fa sempre più freddo e più buio?

- (A) Il Gigante di Pietra ha rubato il sole
- (B) È arrivata una tempesta di neve
- (C) Una strega ha spento le stelle

2. Perché tutti ridono quando Mina vuole partire?

- (A) Perché Mina racconta sempre barzellette
- (B) Perché pensano che non tornerà, come gli altri
- (C) Perché Mina ha paura del buio

3. Che cosa fa Mina per la rondine?

- (A) Le dà il suo formaggio
- (B) Le costruisce un nido
- (C) La libera dal rovo, una spina alla volta

4. Sul fiume ghiacciato, che cosa fa la rondine per aiutare Mina?

- (A) La porta in volo sull'altra riva
- (B) Le mostra dove il ghiaccio è più spesso
- (C) Rompe il ghiaccio con il becco

5. Qual è la risposta dell'indovinello?

- (A) Un sacco
- (B) La neve
- (C) Una buca

2 Vero o falso? Scrivi V o F nel quadratino.

1. Mina è grande e forte.

☐

2. Il Gigante tiene il sole chiuso in un sacco.

☐

3. Per chiamare la rondine, Mina soffia sulla piuma.

☐

4. Il Gigante indovina subito la risposta.

☐

5. La festa nel villaggio dura tre giorni.

☐

Nome _____ Data _____

1 Trova nella fiaba di Mina e scrivi sulla riga. Se hai un dubbio, guarda la scheda 1.

La protagonista: _____

L'antagonista: _____

L'aiutante: _____

L'oggetto magico: _____

Il luogo dell'impresa: _____

La formula iniziale: _____

La formula finale: _____

Quanti ostacoli supera Mina? _____

2 Segna la risposta giusta.

1. Perché la rondine aiuta Mina?

- ☐ (A) Perché il Gigante l'ha mandata
☐ (B) Perché vuole il formaggio
☐ (C) Perché Mina l'ha liberata dal rovo

2. Quando si svolge la fiaba?

- ☐ (A) Nell'estate dell'anno scorso
☐ (B) In un tempo lontano che non si sa
☐ (C) Il primo giorno di scuola

3 Mina non vince il Gigante con la forza. Come lo vince? Perché secondo te non usa la forza? (2 punti)

Le sequenze e la struttura della fiaba

Scheda 5

Nome _____ Data _____

1 Numera i fatti da 1 a 6 nell'ordine in cui accadono.

- ☐ Mina libera la rondine dal rovo.
- ☐ Il sole torna in cielo.
- ☐ Il Gigante di Pietra ruba il sole.
- ☐ Mina fa un indovinello al Gigante.
- ☐ Mina decide di partire.
- ☐ La rondine guida Mina nel bosco.

2 A quale parte della fiaba appartiene ogni fatto?

situazione iniziale · problema · partenza · prove · lieto fine

1. Mina vive in un villaggio ai piedi delle montagne. _____
2. Nel villaggio fa sempre più freddo e più buio. _____
3. Mina attraversa il fiume ghiacciato. _____
4. Nel villaggio si fa una festa che dura sette giorni. _____
5. Mina sfida il Gigante con un indovinello. _____
6. Mina parte con un pezzo di formaggio e una coperta. _____
7. Il Gigante di Pietra chiude il sole in un sacco. _____

Nome _____ Data _____

Nella **fiaba** ci sono magie, fate, streghe, re e principesse, e l'eroe supera delle prove. Nella **favola** i personaggi sono quasi sempre animali che parlano, la storia è breve e alla fine c'è un insegnamento, la **morale**. Anche nelle fiabe ci sono animali che parlano, ma aiutano l'eroe; nella favola gli animali sono i protagonisti.

1 Scrivi se ogni pezzo viene da una fiaba o da una favola.

fiaba · favola

1. C'era una volta un re che aveva tre figlie, una più bella dell'altra. _____

2. Una volpe affamata vide un grappolo d'uva appeso molto in alto. _____

3. Mentre la cicala cantava, la formica portava chicchi di grano nella tana. _____

4. La fata toccò la zucca con la bacchetta e la zucca diventò una carrozza. _____

5. La principessa dormiva da cento anni in una torre circondata di rovi. _____

6. Morale: chi disprezza ciò che non può avere, si inganna da solo. _____

2 Vero o falso? Scrivi V o F nel quadratino.

1. Alla fine di una favola c'è spesso una morale. ☐

2. Nelle favole c'è sempre un oggetto magico. ☐

3. Nelle fiabe il protagonista supera delle prove. ☐

4. «Mina e il sole rubato» è una favola. ☐

Inventa la tua fiaba

Scheda 7

Nome _____ Data _____

- 1** Tira il dado cinque volte, una per colonna, e cerchi quello che esce: sono gli ingredienti della tua fiaba.

	Protagonista	Antagonista	Aiutante	Oggetto magico	Luogo
1	una pastorella	un gigante	una rondine	una piuma	un villaggio di montagna
2	il figlio del mugnaio	una strega	un gatto parlante	un anello	un castello in rovina
3	una principessa coraggiosa	un drago	una vecchina	una lanterna	un bosco incantato
4	un sarto povero	un orco	un pesce d'oro	un mantello	un'isola lontana
5	un bambino piccolissimo	un mago cattivo	una fata	una chiave d'argento	una torre di ghiaccio
6	una lavandaia	un lupo	un nano	un fischietto	un regno sotto il mare

- 2** Ora prepara lo schema. Poi scrivi la fiaba sul quaderno, un paragrafo per ogni riquadro.

Titolo	
Situazione iniziale Chi è il protagonista? Dove vive?	
Il problema Che cosa fa l'antagonista?	
La partenza Chi incontra? Quale dono riceve?	
Le prove Tre ostacoli, l'ultimo il più difficile	
Il lieto fine Come vince? Che cosa cambia?	

Nome _____ Data _____

La lanterna di Teo

1 C'era una volta un fornaio povero di nome Teo, che viveva con la sua vecchia gatta in una casupola ai margini del bosco.

2 Una sera d'inverno bussò alla sua porta una vecchina tutta bagnata. Teo le diede il suo ultimo pezzo di pane e la fece sedere vicino al fuoco. Prima di andarsene, la vecchina gli regalò una lanterna: «Accendila soltanto quando ne avrai davvero bisogno.»

3 Nel regno dove viveva Teo c'era anche una strega invidiosa, che con un incantesimo aveva fatto addormentare la principessa. Il re promise metà del regno a chi l'avesse svegliata. Molti cavalieri ci provarono, ma nessuno riuscì nemmeno a trovare la torre della strega, nascosta nella nebbia.

4 Quando Teo lo seppe, pensò alla lanterna e partì con la sua gatta. Nel bosco la nebbia era così fitta che non si vedevano le mani. Allora accese la lanterna: la luce si allungò come un filo d'oro e gli indicò il sentiero fino alla torre.

5 La strega lo aspettava sulla porta. «Per entrare devi dirmi il mio nome», disse ridendo, sicura che nessuno lo conoscesse. Ma la gatta, che di notte girava per tutto il bosco, l'aveva sentita cantare da sola: «Nessuno sa che mi chiamo Grisaglia!» Saltò sulla spalla di Teo e gli sussurrò all'orecchio il nome.

6 Quando Teo pronunciò quel nome, la strega gridò, diventò fumo e sparì nel vento. La principessa si svegliò, e la prima cosa che chiese fu un pezzo di pane.

7 Teo non volle metà del regno: chiese soltanto un forno grande, per fare il pane per tutti. E da allora, in quel paese, nessuno ebbe più fame.

1 Segna la risposta giusta.

1. Che cosa dà Teo alla vecchina?

- ☐ (A) Una lanterna
- ☐ (B) La sua coperta
- ☐ (C) Il suo ultimo pezzo di pane

2. Perché i cavalieri non riescono a salvare la principessa?

- ☐ (A) Non trovano la torre, nascosta nella nebbia
- ☐ (B) Hanno paura della strega
- ☐ (C) Il re non li lascia partire

3. Come scopre Teo il nome della strega?

- ☐ (A) Lo legge in un libro
- ☐ (B) Glielo sussurra la gatta
- ☐ (C) Glielo dice la vecchina

Nome _____ Data _____

1 Vero o falso? Scrivi V o F nel quadratino.

1. La strega si chiama Grisaglia.

☐

2. Teo è un fornaio ricco.

☐

3. Teo chiede metà del regno.

☐

4. La lanterna indica a Teo il sentiero fino alla torre.

☐**2 Scrivi sulla riga.**

Il protagonista: _____

L'antagonista: _____

Chi regala l'oggetto magico: _____

L'oggetto magico: _____

Chi aiuta Teo davanti alla torre: _____

3 Numera i fatti da 1 a 5 nell'ordine in cui accadono.☐

Teo accende la lanterna nella nebbia.

☐

La principessa si sveglia.

☐

Una vecchina bussa alla porta di Teo.

☐

La gatta sussurra il nome della strega.

☐

Teo parte con la sua gatta.

4 Teo non vuole metà del regno, ma un forno grande. Perché? (3 punti)

A che cosa serve. Portare la classe a riconoscere la fiaba e a scriverne una. La scheda 1 è la fiaba in una pagina, da tenere sul quaderno; le schede 2-5 lavorano su una fiaba inedita, «Mina e il sole rubato»: comprensione, personaggi e oggetto magico, sequenze e struttura; la scheda 6 distingue la fiaba dalla favola; la scheda 7 dà gli ingredienti e lo schema per inventarne una; le schede 8-9 sono la verifica, su una fiaba nuova.

Come usarle. Le schede seguono un percorso di quattro-cinque settimane, ma si possono usare anche separatamente. La fiaba della scheda 2 va letta ad alta voce dall'insegnante prima che i bambini la leggano da soli.

Parte	Schede	Classi
La fiaba in una pagina	Scheda 1	Seconda, terza, quarta
Mina e il sole rubato	Schede 2-5	Terza (anche fine seconda)
Fiaba o favola?	Scheda 6	Terza
Inventa la tua fiaba	Scheda 7	Terza e quarta
Verifica sulla fiaba	Schede 8-9	Terza, 50 minuti

Consegne. Il dado della scheda 7 si può sostituire con l'estrazione da un sacchetto, oppure lasciando scegliere ai bambini. La scrittura della fiaba non ha punteggio: conviene correggerla con la classe, usando lo schema della scheda 1 come lista di controllo (c'è l'antagonista? l'oggetto magico serve davvero?).

Le risposte aperte. Si valuta il contenuto, non l'ortografia. Scheda 4 (2 punti): 1 punto per come Mina vince, 1 per il perché. Scheda 9 (3 punti): 3 se la risposta collega la scelta alla generosità o al mestiere di Teo, 2 se l'idea c'è ma è confusa, 1 se ripete solo il testo («per fare il pane»).

Alunni con DSA o BES. Lettura della fiaba ad alta voce, anche più volte; la scheda 1 sempre sul banco come strumento compensativo; nella verifica si può fare la domanda aperta oralmente o togliere l'ordinamento: in quel caso la verifica vale 15 punti (avanzato 14-15, intermedio 11-13, base 8-10, in via di prima acquisizione 0-7). Le schede 4 e 5 funzionano bene in coppia.

Scheda 3 · Mina e il sole rubato: le domande

1 A · 2 B · 3 C · 4 B · 5 C

1 F · 2 V · 3 V · 4 F · 5 F

Scheda 4 · Gli elementi della fiaba

Mina, la pastorella · il Gigante di Pietra · la rondine · la piuma · il monte Nero (si accettano anche le montagne, il fiume ghiacciato, il bosco; non il villaggio, da cui Mina parte) · C'era una volta · E vissero tutti felici e contenti · tre

1 C · 2 B

Lo vince con l'intelligenza, con un indovinello che il Gigante non sa risolvere. Non usa la forza perché è piccola e il Gigante è enorme: nelle fiabe spesso il più piccolo vince con la furbizia.

Scheda 5 · Le sequenze e la struttura della fiaba

Ordine: 1 Il Gigante di Pietra ruba il sole. · 2 Mina decide di partire. · 3 Mina libera la rondine dal rovo. · 4 La rondine guida Mina nel bosco. · 5 Mina fa un indovinello al Gigante. · 6 Il sole torna in cielo.

1 situazione iniziale · 2 problema · 3 prove · 4 lieto fine · 5 prove · 6 partenza · 7 problema

Scheda 6 · Fiaba o favola?

1 fiaba · 2 favola · 3 favola · 4 fiaba · 5 fiaba · 6 favola

1 V · 2 F · 3 V · 4 F

Scheda 8 · Verifica: La lanterna di Teo

1 C · 2 A · 3 B

Scheda 9 · Verifica: le domande

1 V · 2 F · 3 F · 4 V

Teo, il fornaio · la strega (Grisaglia) · la vecchina · la lanterna · la gatta

Ordine: 1 Una vecchina bussa alla porta di Teo. · 2 Teo parte con la sua gatta. · 3 Teo accende la lanterna nella nebbia. · 4 La gatta sussurra il nome della strega. · 5 La principessa si sveglia.

Perché è generoso, come all'inizio con la vecchina: non vuole diventare ricco, vuole che nessuno abbia più fame. Si accetta ogni risposta che colleghi la scelta alla sua generosità o al suo mestiere di fornaio.

