

Il testo fantastico in una pagina

Scheda 1

Nome _____ Data _____

Tieni questa scheda sul quaderno: ti servirà per leggere i racconti e per inventarne uno.

Che cos'è	Un racconto in cui accadono cose impossibili nella realtà: oggetti che si muovono da soli, animali che parlano, creature inventate, magie.
Reale e fantastico	Quasi sempre il fantastico entra in un mondo normale: una scuola, una cucina, un paese. È il contrasto fra le due cose a sorprendere.
I personaggi	Bambini e adulti normali, ma anche draghi, giganti, fate, oggetti e animali che si comportano come persone.
Luoghi e tempi	Possono essere reali e precisi (una città vera, oggi) oppure inventati o indeterminati («in un paese lontano lontano», «tanto tempo fa»).
L'elemento fantastico	Un oggetto, una creatura o un fatto impossibile che mette in moto la storia: un ombrello che vola, un drago che starnutisce neve.
La struttura	Inizio: la situazione normale e l'elemento fantastico. Svolgimento: che cosa succede, spesso un problema. Conclusione: come finisce, e che cosa è cambiato.
I generi	Fanno parte del testo fantastico la fiaba (fate, streghe, «C'era una volta»), la favola (animali che parlano e una morale), il mito (dei ed eroi; spiega l'origine del mondo o della natura), la leggenda (parte da un luogo o un personaggio reale e aggiunge il fantastico), il fantasy (un mondo inventato con le sue regole) e il racconto fantastico , come quelli di queste schede.
Da dove nasce	Spesso da una domanda: «Che cosa succederebbe se...?» Che cosa succederebbe se piovesse musica? Se un drago prendesse il raffreddore?

Nome _____ Data _____

L'ombrello di Ada

Ada aveva un ombrello giallo con il manico a forma di becco d'anatra. Un giorno di vento e di pioviggine, appena lo aprì davanti a scuola, l'ombrello cominciò a tirare verso l'alto. «Fermo!» gridò Ada, ma l'ombrello non la ascoltò: la sollevò da terra e la portò sopra i tetti, fra i comignoli e i piccioni stupiti.

Dall'alto Ada vide la sua scuola, piccola come una scatola di fiammiferi, il fiume che luccicava come un nastro, la nonna che stendeva i panni sul balcone. «È bellissimo!» pensò, e smise di avere paura.

Quando il vento si calmò, l'ombrello scese piano piano e la posò proprio davanti al cancello della scuola, mentre suonava la campanella. «Da dove arrivi?» le chiese la maestra, stupita. «Dall'alto», rispose Ada.

Da quel giorno, quando c'era vento, Ada teneva l'ombrello ben stretto. Ma con una mano sola.

1 Segna la risposta giusta.

1. Che forma ha il manico dell'ombrello?

- ☐ A A forma di becco d'anatra
- ☐ B A forma di stella
- ☐ C A forma di cuore

2. Com'è la scuola vista dall'alto?

- ☐ A Grande come un castello
- ☐ B Piccola come una scatola di fiammiferi
- ☐ C Nascosta dalle nuvole

3. Dove atterra Ada?

- ☐ A Sul balcone della nonna
- ☐ B Davanti al cancello della scuola
- ☐ C Sopra un comignolo

2 Ada tiene l'ombrello «ben stretto. Ma con una mano sola». Secondo te ha paura di volare di nuovo o le piacerebbe? Perché? (2 punti)

Nome _____ Data _____

La gomma di Pietro

In fondo all'astuccio Pietro trovò una gomma che non aveva mai visto: era viola e profumava di fragola. Provò a cancellare una parola sbagliata sul quaderno, e la parola sparì. Fin qui, niente di strano. Poi, per gioco, passò la gomma sul cane disegnato sullo zaino del suo compagno di banco: e il cane sparì dallo zaino.

Pietro capì che quella gomma cancellava le cose davvero. Cancellò la verifica di matematica dal calendario della classe, e la verifica non ci fu. Cancellò il cavolo dal suo piatto, alla mensa, e il cavolo sparì.

Ma un pomeriggio, mentre giocava, la gomma gli scivolò di mano e rotolò sul calendario appoggiato sul tavolo della cucina, proprio sopra il sabato. Quella settimana, dopo il venerdì venne subito la domenica, e la festa di compleanno di sua sorella, che era di sabato, non ci fu.

Quella sera Pietro chiuse la gomma in una scatola e la seppellì in giardino. Poi, per sicurezza, ci piantò sopra un geranio.

1 Segna la risposta giusta.

1. Che cosa ha di speciale la gomma?

- ☐ (A) Profuma di fragola e basta
- ☐ (B) Scrive da sola
- ☐ (C) Cancella le cose davvero

2. Che cosa cancella Pietro dal piatto della mensa?

- ☐ (A) Il cavolo
- ☐ (B) Le patate
- ☐ (C) La pasta

3. Che cosa succede quando la gomma cade sul calendario della cucina?

- ☐ (A) Sparisce la verifica di matematica
- ☐ (B) Arrivano due domeniche di fila
- ☐ (C) Sparisce il sabato e la festa della sorella non c'è

2 Perché Pietro seppellisce la gomma e ci pianta sopra un geranio? (2 punti)

Il drago raffreddato

Scheda 4

Nome _____ Data _____

Il drago raffreddato

Sulla montagna sopra il paese di Valfredda viveva un drago di nome Ruggero. Era grande come una casa e aveva le squame verdi come le foglie di menta. Tutti ne avevano paura, perché quando starnutiva gli usciva il fuoco dal naso.

Un inverno però Ruggero prese il raffreddore. Starnutì una volta, e invece del fuoco uscì una nuvola di fiocchi di neve. Starnutì ancora: neve. E ancora: neve, neve, neve. In una settimana la montagna era diventata bianca come una torta di panna.

Ora che dal suo naso usciva solo neve, i bambini di Valfredda si fecero coraggio e salirono con gli slittini, e Ruggero, che viveva da solo da trecento anni, scoprì che era divertentissimo farli scivolare giù dalla sua schiena.

Quando guarì, il fuoco tornò. Ma ormai i bambini non avevano più paura: d'inverno salivano da lui con le castagne, e Ruggero le cuoceva con un piccolo, educatissimo sbuffo.

1 Segna la risposta giusta.

1. Che cosa esce dal naso di Ruggero quando ha il raffreddore?

- ☐ (A) Fuoco
- ☐ (B) Neve
- ☐ (C) Fumo nero

2. Che cosa fanno i bambini sulla montagna?

- ☐ (A) Costruiscono un pupazzo di neve
- ☐ (B) Cercano castagne nel bosco
- ☐ (C) Scivolano con gli slittini sulla schiena del drago

3. Perché d'inverno i bambini salgono con le castagne?

- ☐ (A) Perché il drago le cuoce con il suo fuoco
- ☐ (B) Per regalarle al drago malato
- ☐ (C) Per darle da mangiare agli scoiattoli

2 Perché alla fine i bambini non hanno più paura del drago? (2 punti)

Nome _____ Data _____

La città dove pioveva musica

C'era una città, laggiù oltre le montagne, dove non pioveva acqua: pioveva musica. Quando le nuvole si gonfiavano, la gente usciva in strada con secchi e bottiglie, e le gocce cadevano facendo do, re, mi, fa. Nei giorni di temporale suonava un'orchestra intera; quando c'era la nebbia, solo un violino lontano.

La musica raccolta si conservava in cantina. D'inverno, quando ci si annoiava, bastava stappare una bottiglia per sentire una canzone dell'estate.

Un anno però non piovve per mesi. Le cantine si svuotarono, le strade diventarono silenziose e la gente smise di ballare. Allora una bambina di nome Viola salì sul campanile con l'ultima bottiglia rimasta, quella della nonna, e la aprì verso il cielo. La canzone salì, salì, e le nuvole, sentendola, cominciarono a cantarla anche loro.

Quella notte piovve una ninna nanna, e tutta la città dormì sorridendo.

1 Segna la risposta giusta.

1. Che cosa piove nella città?

- ☐ (A) Acqua colorata
- ☐ (B) Musica
- ☐ (C) Caramelle

2. Dove si conserva la musica raccolta?

- ☐ (A) In cantina, nelle bottiglie
- ☐ (B) Sul campanile
- ☐ (C) Nei secchi in strada

3. Che cosa fa Viola quando non piove per mesi?

- ☐ (A) Apre sul campanile l'ultima bottiglia di musica
- ☐ (B) Chiede aiuto alla nonna
- ☐ (C) Suona il violino in piazza

2 Le nuvole «cominciarono a cantarla anche loro». Che cosa succede quella notte nella città? (2 punti)

Il gigante timido

Scheda 6

Nome _____ Data _____

Il gigante timido

Vicino al paese di Montalto abitava un gigante così timido che, quando passava qualcuno, si nascondeva dietro la collina. Ma era più alto della collina, e la sua testa spuntava sempre fuori, rossa come un pomodoro per la vergogna.

La gente del paese lo chiamava Pomodoro e rideva di lui. Il gigante ci soffriva, e per non farsi vedere usciva solo di notte, in punta di piedi, facendo tremare appena i bicchieri nelle credenze.

Una notte di pioggia il fiume si gonfiò e cominciò a salire verso le case. Tutti dormivano. Solo il gigante se ne accorse. Senza pensarci due volte si sdraiò lungo la riva, e il suo corpo enorme trattenne l'acqua fino al mattino.

Quando il paese si svegliò, trovò il gigante ancora lì, bagnato fradicio e rosso come non mai. Nessuno rise. Da quel giorno, a Montalto, nessuno lo chiamò più Pomodoro, ma con il suo nome: Bernardo. E Bernardo, piano piano, smise di nascondersi.

1 Segna la risposta giusta.

1. Perché il gigante si nasconde?

- ☐ (A) Perché è arrabbiato con il paese
- ☐ (B) Perché ha freddo
- ☐ (C) Perché è molto timido

2. Perché lo chiamano Pomodoro?

- ☐ (A) Perché coltiva pomodori
- ☐ (B) Perché mangia solo pomodori
- ☐ (C) Perché diventa rosso per la vergogna

3. Che cosa fa la notte della pioggia?

- ☐ (A) Sveglia tutto il paese
- ☐ (B) Si sdraia lungo la riva e trattiene l'acqua
- ☐ (C) Scava un fosso dietro la collina

2 Perché la mattina dopo nessuno ride più del gigante? (2 punti)

Reale o fantastico?

Scheda 7

Nome _____ Data _____

- 1** Questi fatti vengono dai cinque racconti. Scrivi R se potrebbero succedere davvero, F se sono fantastici.

R = reale · F = fantastico

1. Ada va a scuola con l'ombrello. _____

2. L'ombrello solleva Ada sopra i tetti. _____

3. Una gomma cancella il sabato dal calendario. _____

4. Pietro cancella una parola sbagliata sul quaderno. _____

5. Un drago starnutisce fiocchi di neve. _____

6. Alla mensa c'è il cavolo nel piatto. _____

7. Il fiume si gonfia per la pioggia. _____

8. Le nuvole cantano una ninna nanna. _____

Hai visto? Nei racconti ci sono cose normali, come la scuola, la cucina, la pioggia, e cose impossibili. È l'incontro fra le due che rende fantastico il racconto.

Inventa un racconto fantastico

Scheda 8

Nome _____ Data _____

Il binomio fantastico. È un gioco inventato da Gianni Rodari: si prendono due parole che non c'entrano niente l'una con l'altra, e si cerca la storia che le unisce. *Drago + raffreddore*: un drago che starnutisce neve. Tira il dado due volte, una per colonna.

	Prima parola	Seconda parola
1	un ombrello	un pesce
2	una gomma	un campanile
3	un cappello	un pigiama
4	una scarpa	una nuvola
5	un frigorifero	un ascensore
6	una lumaca	una matita

1 Prepara lo schema, poi scrivi il racconto sul quaderno.

Le mie due parole	
Che cosa succederebbe se...?	
Chi è il protagonista? Dove e quando?	
Che cosa succede di strano?	
Quale problema nasce?	
Come finisce?	

A che cosa serve. Leggere, capire e inventare racconti fantastici. La scheda 1 è il testo fantastico in una pagina; le schede 2-6 sono cinque racconti brevi inediti, ognuno con le sue domande; la scheda 7 fa distinguere gli elementi reali da quelli fantastici; la scheda 8 propone il binomio fantastico e uno schema per scrivere il racconto, che parte dalla domanda «che cosa succederebbe se...?».

Come usarle. I racconti si possono usare uno alla volta, come letture della settimana, o tutti insieme come percorso. Ogni racconto è autonomo e ha il suo punteggio (5 punti); le schede 1 e 8 non hanno punteggio. Tempi: 30 minuti per racconto, 15 per la scheda 7, un'ora per lo schema della scheda 8.

Parte	Schede	Classi
Il testo fantastico in una pagina	Scheda 1	Terza e quarta
Cinque racconti con domande	Schede 2-6	Terza e quarta
Reale o fantastico?	Scheda 7	Terza e quarta
Inventa un racconto fantastico	Scheda 8	Terza e quarta

Consegne. Ogni racconto sta in una pagina, con tre domande a scelta multipla e una domanda aperta. Il binomio fantastico della scheda 8 è il gioco inventato da Gianni Rodari: due parole lontane fra loro fanno nascere una storia.

Le risposte aperte. Le domande aperte valgono 2 punti: 2 se la risposta contiene l'idea delle soluzioni, 1 se è incompleta, 0 se manca. Si valuta il contenuto, non l'ortografia. Per un singolo racconto (5 punti): avanzato 5, intermedio 4, base 3, in via di prima acquisizione 0-2.

Alunni con DSA o BES. Lettura del racconto ad alta voce; la scheda 1 sul banco; la domanda aperta anche orale. I racconti sono brevi e si possono proporre uno al giorno.

Scheda 2 · L'ombrello di Ada

1 A · 2 B · 3 B

Le piacerebbe volare di nuovo: il volo le è piaciuto («È bellissimo!», smise di avere paura). Tiene l'ombrello con una mano sola per lasciarsi portare via, se torna il vento. Si accetta ogni risposta che colga questo desiderio.

Scheda 3 · La gomma di Pietro

1 C · 2 A · 3 C

Perché ha capito che la gomma è pericolosa: per sbaglio ha cancellato il compleanno della sorella. La nasconde bene perché nessuno la trovi.

Scheda 4 · Il drago raffreddato

1 B · 2 C · 3 A

Perché lo hanno conosciuto mentre era raffreddato e hanno giocato con lui: hanno scoperto che è buono e solo, e ora sono amici.

Scheda 5 · La città dove pioveva musica

1 B · 2 A · 3 A

Le nuvole imparano la canzone dalla bottiglia e ricominciano a far piovere musica: quella notte piove una ninna nanna.

Scheda 6 · Il gigante timido

1 C · 2 C · 3 B

Perché ha salvato il paese dall'acqua: tutti capiscono che è buono e coraggioso e si vergognano di averlo preso in giro.

Scheda 7 · Reale o fantastico?

1 reale · 2 fantastico · 3 fantastico · 4 reale · 5 fantastico · 6 reale · 7 reale · 8 fantastico

Griglia di valutazione

Per l'insegnante

Il livello si ricava dal punteggio (avanzato dal 90%, intermedio dal 70%, base dal 50%). Le schede 1 e 8 non hanno punteggio. Le soglie sono indicative: vanno lette insieme all'osservazione in classe.

Competenza	Dove	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione dei racconti	Schede 2-6	23-25	18-22	13-17	0-12
Reale e fantastico	Scheda 7	8	6-7	4-5	0-3

Tabella della classe

Alunno	Compr.	R/F	Note

Leggete gli errori per argomento, non per alunno: se un esercizio va male a metà classe, l'argomento va ripreso con tutti.