

Nome _____ Data _____

La mappa di Velmar

1 Nora aveva tredici anni quando trovò la mappa sbagliata. Era nella biblioteca della scuola, dentro un atlante che nessuno apriva da decenni: un foglio ripiegato in otto, ingiallito, con disegnata una città che non esisteva. *Velmar*, diceva la scritta, e sotto, più piccolo: *Per chi sa leggere le strade che non ci sono*.

2 Quella sera Nora stese la mappa sulla scrivania. Le linee d'inchiostro si mossero: lentamente, come formiche, si riordinarono fino a disegnare la sua via, il suo palazzo, la sua stanza. E al centro della stanza, una porta. Quando Nora alzò gli occhi, la porta c'era davvero.

3 Dall'altra parte, Velmar era una città di torri sottili collegate da ponti di corda, sospesa sopra un mare di nuvole. Gli abitanti avevano la pelle chiara come la carta e parlavano piano, come se avessero paura di consumare le parole. Uno di loro, un vecchio con le dita macchiate d'inchiostro, la stava aspettando.

4 «Sono Aurelio, l'ultimo cartografo di Velmar», disse. «La nostra città esiste solo finché qualcuno la disegna. Da cento anni la disegno io, ma ora la mia mano trema, e ogni notte un quartiere si cancella e cade nelle nuvole. Mi serve qualcuno che completi la Mappa Intera.»

5 «Perché proprio io?» chiese Nora. In disegno aveva sempre preso brutti voti.

6 «Perché hai trovato la mappa», rispose Aurelio. «E la mappa sceglie solo chi si perde spesso.»

7 Nora rise, ma era vero: si perdeva dappertutto, perfino nei centri commerciali. Aurelio le diede una penna d'osso e un taccuino bianco e le spiegò la regola: a Velmar si poteva disegnare solo quello che si era visto con i propri occhi. Per completare la Mappa, Nora avrebbe dovuto attraversare tutta la città, fino al Quartiere Muto, da cui nessuno era mai tornato.

8 Il viaggio durò tre giorni. Nora disegnò il Mercato dei Venti, dove le brezze in bottiglia, se ti distraevi, ti strappavano il foglio di mano; il Ponte dei Ricordi, che si poteva attraversare solo raccontando un ricordo vero; la Torre dell'Orologio Fermo, dove era sempre mezzogiorno. A ogni disegno la città diventava più solida sotto i suoi piedi.

Nome _____ Data _____

La mappa di Velmar (continua)

9 Il Quartiere Muto era fatto di nebbia. Lì abitava il Cancellino, una creatura senza volto che si nutriva delle cose dimenticate. Quando Nora entrò, il Cancellino le venne incontro e allungò verso di lei una mano grigia. Nora sentì che la stava cancellando: non ricordava più il nome della sua scuola, né il colore della sua stanza.

10 Allora fece l'unica cosa che le venne in mente. Chiuse gli occhi e disegnò a memoria la sua cucina, la tazza sbeccata della mamma, il gatto sul termosifone. Erano disegni brutti, storti, pieni di cancellature. Ma erano veri. Il Cancellino si fermò, come se non sapesse che cosa fare di qualcosa che qualcuno amava così tanto. Poi si ritirò, e la nebbia si aprì: sotto c'erano delle strade, e Nora le disegnò una per una.

11 Quando Nora tornò da Aurelio, la Mappa Intera era completa. Il vecchio la guardò a lungo. «Il Quartiere Muto adesso ha delle strade», disse. «E una cucina con un gatto.»

12 Nora riattraversò la porta. A casa era passata un'ora soltanto. Il taccuino era sparito; sulla scrivania c'era di nuovo la mappa ingiallita, ripiegata in otto. Sotto il nome di Velmar qualcuno aveva aggiunto una riga, con una calligrafia che tremava: *Disegnata da Aurelio e da Nora.*

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

1. Nora è molto brava in disegno.

☐

2. Nella Torre dell'Orologio Fermo è sempre mezzogiorno.

☐

3. Il Cancellino si nutre delle cose dimenticate.

☐

4. A casa, mentre Nora è a Velmar, passano tre giorni.

☐

La mappa di Velmar: comprensione

Scheda 3

Nome _____ Data _____

1 Segna la risposta giusta.

1. Dove trova la mappa Nora?

- ☐ A In una scatola di vecchie lettere, nella soffitta di casa
- ☐ B Dentro un vecchio atlante della biblioteca scolastica
- ☐ C Nella vetrina di un negozio di antiquariato del centro

2. Che cosa succede alle linee della mappa sulla scrivania?

- ☐ A Si muovono e disegnano la stanza di Nora, con una porta
- ☐ B Si cancellano una dopo l'altra, finché il foglio torna bianco
- ☐ C Diventano dorate e formano il nome di Velmar

3. Perché Velmar sta scomparendo?

- ☐ A Perché il Cancellino l'ha incendiata
- ☐ B Perché gli abitanti l'hanno abbandonata
- ☐ C Perché la mano di Aurelio trema e la città esiste solo se qualcuno la disegna

4. Qual è la regola per disegnare a Velmar?

- ☐ A Si può disegnare solo quello che si è visto con i propri occhi
- ☐ B Si può disegnare solo di notte, sopra il mare di nuvole
- ☐ C Si deve usare soltanto l'inchiostro del cartografo

5. Che cosa disegna Nora davanti al Cancellino?

- ☐ A Il Ponte dei Ricordi
- ☐ B La sua cucina, la tazza della mamma e il gatto
- ☐ C Il volto di Aurelio e le torri di Velmar

La mappa di Velmar: il genere fantasy

Scheda 4

Nome _____ Data _____

1 Le tappe del viaggio dell'eroe. Scrivi che cosa corrisponde nel racconto.

Il mondo ordinario: _____

La soglia (il passaggio): _____

Il mentore: _____

La missione: _____

Le prove: _____

La prova decisiva e l'antagonista: _____

Il ritorno: _____

2 Segna la risposta giusta.

1. Chi racconta la storia?

- ☐ (A) Nora, in prima persona
- ☐ (B) Un narratore esterno che segue i pensieri di Nora
- ☐ (C) Aurelio, che ricorda il viaggio molti anni dopo

2. Che cosa rende Velmar un «mondo secondario»?

- ☐ (A) È una città vera che Nora non conosceva
- ☐ (B) Esiste solo nei sogni che Nora fa di notte
- ☐ (C) Ha luoghi, abitanti e regole propri, diversi dai nostri

3. «La mappa sceglie solo chi si perde spesso.» Che cosa significa questa frase nel racconto?

- ☐ (A) Che un difetto di Nora può diventare una qualità
- ☐ (B) Che Nora deve imparare a orientarsi meglio, anche a casa
- ☐ (C) Che Aurelio la prende in giro

La mappa di Velmar: interpretazione e scrittura

Scheda 5

Nome _____ Data _____

1 Perché il Cancellino si ferma davanti ai disegni «brutti, storti» di Nora? (3 punti)

2 Alla fine sulla mappa c'è scritto «Disegnata da Aurelio e da Nora». Che cosa è cambiato per Nora rispetto all'inizio? (3 punti)

3 Inventa un nuovo luogo di Velmar che Nora potrebbe disegnare. Dagli un nome e descrivilo, con una regola strana come quelle del racconto (6-8 righe). (4 punti)

A che cosa serve. Verificare la comprensione di un racconto fantasy e il riconoscimento degli elementi del genere: il mondo secondario con le sue regole, il passaggio, il mentore, la missione, le prove, l'antagonista, il ritorno. Il racconto, «La mappa di Velmar», è inedito e adatto alla prima e alla seconda media.

Come usarle. Un'ora e mezza, oppure due momenti: lettura e schede 1-4 il primo giorno, scheda 5 (con la scrittura) il secondo.

Parte	Schede	Tempo indicativo
Lettura e vero o falso	Schede 1-2	20 minuti
Comprensione	Scheda 3	15 minuti
Il genere fantasy	Scheda 4	20 minuti
Interpretazione e scrittura	Scheda 5	35 minuti

Consegne. I paragrafi sono numerati perché le domande li citano. Prima della verifica conviene aver presentato le tappe del viaggio dell'eroe (mondo ordinario, soglia, mentore, missione, prove, prova decisiva, ritorno): la scheda 4 le usa.

Le risposte aperte. Tappe della scheda 4: 1 punto ciascuna. Domande aperte della scheda 5 (3 punti ciascuna): idea delle soluzioni motivata con il testo 3, idea senza riferimenti 2, solo accennata 1, assente 0. Scrittura (4 punti, 1 per criterio): rispetto della consegna (un luogo nuovo con una regola), coerenza con il mondo di Velmar, ricchezza della descrizione, correttezza.

Alunni con DSA o BES. Tempo aggiuntivo del 30%; lettura ad alta voce del racconto; la scheda 4 si può fare con una tabella delle tappe preparata in classe; la scrittura si può ridurre a quattro righe o fare oralmente.

Scheda 2 · La mappa di Velmar (seconda parte)

1 F · 2 V · 3 V · 4 F

Scheda 3 · La mappa di Velmar: comprensione

1 B · 2 A · 3 C · 4 A · 5 B

Scheda 4 · La mappa di Velmar: il genere fantasy

la scuola, la casa, la stanza di Nora · la porta disegnata dalla mappa · Aurelio, l'ultimo cartografo · completare la Mappa Intera · attraversare e disegnare la città in tre giorni: il Mercato dei Venti, il Ponte dei Ricordi, la Torre dell'Orologio Fermo (basta uno di questi elementi) · il Cancellino nel Quartiere Muto · a casa, dopo un'ora, con la mappa firmata

1 B · 2 C · 3 A

Scheda 5 · La mappa di Velmar: interpretazione e scrittura

Il Cancellino si nutre di ciò che è dimenticato: i disegni di Nora sono imperfetti ma veri e pieni d'affetto, ricordi che lei ama. Quello che si ama non si può cancellare. Conta la verità del ricordo, non la bravura. All'inizio Nora pensa di non saper disegnare e si perde dappertutto; alla fine ha salvato una città proprio disegnando, ed è diventata cartografa accanto ad Aurelio. Ha scoperto di valere più di quanto credeva: è la crescita dell'eroe.

Risposta personale. Valutare: un nome e una regola strana (come il Ponte dei Ricordi o la Torre dell'Orologio Fermo); coerenza con il mondo di Velmar; ricchezza della descrizione; correttezza.

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

Competenza	Dove	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Schede 2-3	9	7-8	5-6	0-4
Il genere fantasy	Scheda 4	9-10	7-8	5-6	0-4
Interpretazione e scrittura	Scheda 5	9-10	7-8	5-6	0-4

Tabella della classe

[illegible]

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