

Il racconto fantasy in una pagina

Scheda 1

Nome _____ Data _____

Tieni questa scheda sul quaderno: ti servirà per riconoscere un racconto fantasy e per scriverne uno.

Che cos'è	Un racconto ambientato in un mondo inventato, con regole sue, dove esistono la magia e creature che non ci sono nella realtà. Il protagonista deve compiere una missione.
Il mondo fantastico	Ha un nome, dei luoghi, delle leggi diverse dalle nostre: due lune, fiumi che scorrono all'insù, animali che parlano.
Il passaggio	Spesso il protagonista parte dal mondo reale ed entra in quello fantastico attraverso una porta, un armadio, uno specchio, un libro.
Il protagonista	Di solito è un ragazzo o una ragazza normale, che durante la storia scopre di avere coraggio e risorse che non pensava di avere.
La missione	Il compito da portare a termine: salvare un regno, ritrovare un oggetto, sconfiggere un nemico.
Aiutanti e antagonisti	Una guida che accompagna il protagonista e un nemico, spesso una forza oscura, che vuole impedirgli di riuscire.
Le creature	Draghi, elfi, spiriti, animali parlanti, o creature inventate apposta per quella storia.
Il viaggio e le prove	Per arrivare alla meta bisogna attraversare luoghi pericolosi e superare delle prove.
Il ritorno	Alla fine il protagonista torna a casa, cambiato. Spesso nel mondo reale il tempo è passato in modo diverso.
Fiaba o fantasy?	La fiaba di solito comincia con «C'era una volta», ha luoghi e tempi indeterminati e personaggi-tipo (il re, la strega, il principe); il fantasy costruisce un mondo preciso, con nomi, regole e geografia, e il protagonista cambia durante la storia.

Nome _____ Data _____

La chiave verde

1 Lea aveva dieci anni e una nonna che collezionava chiavi. Ne aveva centinaia, appese a una parete della cucina: chiavi di case, di bauli, di castelli lontani. «Ognuna apre qualcosa», diceva la nonna. «Il difficile è scoprire che cosa.»

2 Un pomeriggio di pioggia Lea ne notò una che non aveva mai visto: era piccola, verde come una foglia, e quando la toccò diventò tiepida. In quel momento, sotto il tavolo della cucina, comparve una porticina che prima non c'era.

3 Lea la aprì e scese una scala fatta di radici. In fondo c'era un mondo intero: alberi alti come campanili, un cielo color pesca con due lune e un fiume che scorreva all'insù, verso le colline.

4 Ad aspettarla c'era un riccio con un mantello rosso e un paio di occhialini. «Finalmente!» disse. «Mi chiamo Ottavio. La regina dei Boschi di Sotto ti aspetta da cento anni.»

5 La regina era una vecchia quercia con il volto scolpito nella corteccia. Spiegò a Lea che Grigiore, uno spirito fatto di polvere, aveva rubato i colori del regno: le foglie diventavano grigie una dopo l'altra, e quando si fosse spenta anche l'ultima, il bosco sarebbe morto. «Solo chi viene dal mondo di sopra può batterlo», disse la regina. «Grigiore ha paura di tutto ciò che non conosce, e il mondo di sopra non lo conosce.»

6 Lea partì con Ottavio. Attraversarono la Palude dei Sussurri, dove certe voci cercavano di convincerli a tornare indietro, e superarono il Ponte di Ghiaccio, che si scioglieva sotto i piedi di chi si fermava. Alla fine arrivarono alla torre grigia.

7 Grigiore era un'ombra enorme che tossiva polvere. «Che cosa vuoi, bambina?» sibilò. Lea non rispose. Tirò fuori dalla tasca i pastelli che si portava sempre dietro e cominciò a disegnare sul muro della torre: un sole giallo, un prato verde, un cielo azzurro.

8 Grigiore urlò: i colori gli facevano paura, perché non li aveva mai visti nascere. Più Lea disegnava, più l'ombra si faceva piccola, finché diventò un mucchietto di polvere che il vento si portò via. Dalla torre volarono fuori i colori rubati e tornarono, uno a uno, sulle foglie.

9 La regina le regalò una ghianda d'oro. Quando Lea risalì la scala di radici, in cucina era passato solo un minuto, e la nonna stava ancora mescolando il sugo. Vedendo la chiave verde nella mano della nipote, sorrise. «Allora l'hai trovata», disse soltanto.

10 Lea non raccontò mai a nessuno dei Boschi di Sotto. Ma ogni tanto, quando pioveva, sentiva la chiave diventare tiepida nel cassetto.

Nome _____ Data _____

1 Segna la risposta giusta.

1. Che cosa colleziona la nonna di Lea?
 - (A) Chiavi
 - (B) Pastelli
 - (C) Ghiande
2. Che cosa succede quando Lea tocca la chiave verde?
 - (A) La chiave si spezza e cade sotto il tavolo
 - (B) La nonna la chiama dalla cucina
 - (C) La chiave diventa tiepida e compare una porticina
3. Chi è Ottavio?
 - (A) Un riccio con il mantello rosso
 - (B) Il re dei Boschi di Sotto
 - (C) Il nonno di Lea
4. Che cosa ha rubato Grigiore?
 - (A) La chiave della nonna
 - (B) I colori del regno
 - (C) La corona della regina
5. Come sconfigge Lea lo spirito?
 - (A) Gli lancia contro la ghianda d'oro della regina
 - (B) Lo chiude nella torre con la chiave verde
 - (C) Disegna con i pastelli sul muro della torre

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

1. Nei Boschi di Sotto ci sono due lune.

☐

2. Il Ponte di Ghiaccio si scioglie sotto chi si ferma.

☐

3. Lea racconta a tutti la sua avventura.

☐

4. Quando Lea torna, in cucina è passato un giorno intero.

☐

La chiave verde: gli elementi del fantasy

Scheda 4

Nome _____ Data _____

1 Trova nel racconto e scrivi. Se hai un dubbio, guarda la scheda 1.

La protagonista: _____

Il mondo fantastico: _____

Il passaggio tra i due mondi: _____

Chi accompagna Lea: _____

L'antagonista: _____

La missione: _____

2 A quale parte del racconto appartiene ogni fatto? Ogni etichetta si usa una volta.

mondo reale · passaggio · mondo fantastico · missione · prova · ritorno

1. Lea attraversa la Palude dei Sussurri. _____

2. Lea guarda le chiavi appese in cucina. _____

3. La regina chiede a Lea di salvare i colori. _____

4. Lea risale e la nonna sta ancora mescolando il sugo. _____

5. Lea scende una scala fatta di radici. _____

6. Lea vede un cielo color pesca e un fiume che va all'insù. _____

3 Perché i pastelli di Lea funzionano contro Grigiore? Rileggi i paragrafi 5 e 8. (3 punti)

Scrivo un racconto fantasy

Scheda 5

Nome _____ Data _____

Traccia. Un giorno trovi, in un posto della tua casa, un passaggio verso un altro mondo. Racconta chi incontri, quale missione ti viene affidata, quali prove superi e come torni a casa.

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

Il mondo reale Dove sei? Che cosa stai facendo?	
Il passaggio Una porta, uno specchio, un libro...	
Il mondo fantastico Nome, luoghi, una regola strana	
Chi incontri Una guida e un nemico	
La missione Che cosa devi fare?	
Le prove Due o tre luoghi pericolosi	
Il ritorno Che cosa porti con te? Quanto tempo è passato?	

Nome _____ Data _____

La chiave verde (facile)

Lea ha dieci anni. La nonna di Lea ha tante chiavi.

Un giorno Lea trova una chiave verde. Sotto il tavolo compare una porticina.

Lea scende una scala. Arriva in un mondo magico: i Boschi di Sotto.

Un riccio, Ottavio, accompagna Lea dalla regina. La regina è una quercia.

Uno spirito cattivo, Grigiore, ha rubato i colori del bosco. La regina chiede aiuto a Lea.

Lea e Ottavio attraversano una palude e un ponte di ghiaccio.

Lea disegna con i pastelli sulla torre di Grigiore. Grigiore ha paura dei colori e sparisce.

I colori tornano sulle foglie. Lea torna a casa: è passato solo un minuto.

1 Segna la risposta giusta.

1. Che cosa trova Lea?

- ☐ (A) Una chiave verde
- ☐ (B) Un pastello
- ☐ (C) Un riccio

2. Chi ha rubato i colori?

- ☐ (A) La regina
- ☐ (B) Ottavio
- ☐ (C) Grigiore

Verifica facilitata: le domande

Scheda 7

Nome _____ Data _____

1 Vero o falso? Scrivi V o F.

1. La regina è una quercia.

☐

2. Ottavio è un gatto.

☐

3. Grigiore ha paura dei colori.

☐

2 Metti in ordine: scrivi 1, 2, 3, 4.

☐

Lea disegna sulla torre.

☐

Lea trova la chiave verde.

☐

Lea torna a casa.

☐

Lea incontra Ottavio.

Verifica facilitata: il fantasy

Nome _____ Data _____

1 Segna la risposta giusta.

1. Con che cosa disegna Lea?

- Ⓐ Con i pennarelli
- Ⓑ Con i pastelli
- Ⓒ Con il gesso

2. Quanto tempo è passato a casa?

- Ⓐ Un minuto
- Ⓑ Un giorno
- Ⓒ Un anno

2 Collega. Scrivi sulla riga.

la guida · il nemico · il mondo fantastico · il passaggio

1. Ottavio

2. Grigiore

3. I Boschi di Sotto

4. La porticina

A che cosa serve. Riconoscere il racconto fantasy e i suoi elementi e scriverne uno. La scheda 1 è il fantasy in una pagina; le schede 2-4 sono la verifica su un racconto inedito, «La chiave verde» (comprensione, elementi, struttura); la scheda 5 dà la traccia e lo schema per scrivere; le schede 6-8 sono la stessa verifica in versione facilitata, per il sostegno e gli alunni con DSA.

Come usarle. La verifica (schede 2-4) richiede circa un'ora. Il racconto va letto prima per intero; resta a disposizione durante le domande, che citano i paragrafi con il loro numero.

Parte	Schede	Classi
Il fantasy in una pagina	Scheda 1	Quarta e quinta
Verifica: La chiave verde	Schede 2-4	Quarta e quinta, 60 minuti
Scrivo un racconto fantasy	Scheda 5	Quarta e quinta
Verifica facilitata	Schede 6-8	Sostegno e DSA

Consegne. La versione facilitata racconta la stessa storia in nove brevi capoversi, con frasi semplici e il racconto in carattere grande; verifica la comprensione e gli elementi del fantasy (esercizio «Collega»). L'alunno lavora sullo stesso racconto dei compagni e può intervenire nella discussione in classe. La scrittura della scheda 5 non ha punteggio.

Le risposte aperte. Si valuta il contenuto, non l'ortografia. Scheda 4 (3 punti): 3 se la risposta spiega che Grigiore ha paura di ciò che non conosce e che non ha mai visto nascere i colori (o che i pastelli vengono dal mondo di sopra); 2 se dice solo che Grigiore ha paura dei colori; 1 se ripete solo che Lea disegna; 0 se manca. Ordinamento della scheda 7: 1 punto per ogni frase al posto giusto.

Alunni con DSA o BES. Le schede 6-8 sono già facilitate. Per gli altri alunni con DSA: lettura del racconto ad alta voce, la scheda 1 sul banco, domande aperte anche orali.

Scheda 3 · La chiave verde: comprensione

1 A · 2 C · 3 A · 4 B · 5 C

1 V · 2 V · 3 F · 4 F

Scheda 4 · La chiave verde: gli elementi del fantasy

Lea · i Boschi di Sotto · la porticina sotto il tavolo, comparsa quando Lea tocca la chiave verde (si accettano anche: la chiave verde, la scala di radici) · Ottavio, il riccio · Grigiore, lo spirito di polvere · riportare i colori al bosco

1 prova · 2 mondo reale · 3 missione · 4 ritorno · 5 passaggio · 6 mondo fantastico

Grigiore ha paura di ciò che non conosce: non ha mai visto nascere i colori, e i pastelli vengono dal mondo di sopra, che non conosce. Un oggetto qualunque, che Lea si porta sempre dietro, diventa l'arma più forte.

Scheda 6 · Verifica facilitata: La chiave verde

1 A · 2 C

Scheda 7 · Verifica facilitata: le domande

1 V · 2 F · 3 V

Ordine: 1 Lea trova la chiave verde. · 2 Lea incontra Ottavio. · 3 Lea disegna sulla torre. · 4 Lea torna a casa.

Scheda 8 · Verifica facilitata: il fantasy

1 B · 2 A

1 la guida · 2 il nemico · 3 il mondo fantastico · 4 il passaggio

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 5 non hanno punteggio; la verifica facilitata ha la sua riga. Le soglie sono indicative.

Competenza	Dove	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Comprensione	Scheda 3	9	7-8	5-6	0-4
Elementi e struttura del fantasy	Scheda 4	14-15	11-13	8-10	0-7
Verifica facilitata	Schede 6-8	14-15	11-13	8-10	0-7

Tabella della classe

Alunno	Compr.	Elem.	Facil.	Note

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