

Centro di Ricerca Didattica **Ardea Editrice**
Valentina Olivieri ♦ **Rosa Dattolico**

FACILITATO

Testo

FACILITATO



LIBRO
ACCESSIBILE



IMPARARE
FACENDO



IMPARARE
INSIEME



DIDATTICA
INCLUSIVA



Sussidiario
dei linguaggi
**Pianeta
Letture**

4


ARDEA
EDITRICE

Passeggiata allo stagno

PERSONAGGI

LUCA



ANATRA



MADRE



INIZIO

Una mattina Luca mentre passeggiava intorno allo stagno vide un nido con delle piccole anatre.



SVILUPPO

Si avvicinò e si accorse che un'anatra aveva del fango sull'ala, non si muoveva e forse poteva essere ferita.

Luca sollevò lentamente dal nido l'uccello e lo portò a casa.

La mamma con acqua tiepida tolse il fango secco e vide che l'anatra aveva un pezzo di vetro infilato nell'ala.

Allora la mamma con una pinzetta estrasse il frammento di vetro e ripulì la ferita con acqua tiepida.

Infine mise sulla ferita della polvere di penicillina che usava per Luca quando si faceva dei graffi.



CONCLUSIONE

Luca preparò un nido con degli stracci in un angolo della cucina e vi adagiò l'anatra.

L'anatra bevve soltanto e non toccò cibo, ma dopo un po', cominciò ad alzarsi sulle zampe e a fare i primi passi.



Adatt. G. Castiglione, *Luca e la vita nello stagno*, Fabbri

1 Segna con una ✕ se le seguenti frasi sono vere o false.

	V	F
Luca va a fare una passeggiata lungo un fiume.		
Luca trova in un nido un'anatra ferita.		
Luca chiama un veterinario.		
L'anatra ha una scheggia di legno nell'ala.		
La mamma di Luca cura l'anatra.		
Alla fine l'anatra guarisce.		

2 Rispondi segnando con una ✕ la risposta giusta.

■ Secondo te come si è comportato Luca?

- Ha sbagliato perché ha tolto l'anatra dal nido
- Ha fatto bene perché l'anatra aveva bisogno di aiuto

■ Credi che sia giusto aiutare chi è in difficoltà?

- Sì, perché non si può far finta di niente
- No, perché ognuno deve pensare a sé stesso

3 Ti è mai capitato di aiutare qualcuno in difficoltà? Racconta scrivendo sui puntini.

■ Dove ti trovavi?

■ Cosa era successo?

■ Che cosa hai fatto?

■ Come è finita la vicenda?

Con la testa sott'acqua

PERSONAGGI

PRISCA



INIZIO

Quando era piccola, Prisca si rifiutava di nuotare con la testa sott'acqua.



SVILUPPO

Non voleva che il mare le arrivasse nel cervello.

Un cervello bagnato funziona male. Infatti il nonno, quando non capiva qualcosa, diceva che le era "andato in brodo il cervello". Per lo stesso motivo Prisca non voleva mai tuffarsi dalla barca o dal molo, come gli altri. Quando qualcuno, mentre lei nuotava tranquilla, le metteva una mano sulla testa e la cacciava sotto, piangeva di rabbia e di paura. La madre, poi, invece di difenderla, la sgridava dicendole che era **permalosa***.

Diventata grande, Prisca aveva capito che l'acqua non può entrare nel cervello attraverso i buchi che abbiamo in faccia. Glielo aveva spiegato bene il dottor Maffei, che era lo zio della sua amica Elisa.



Permalosa:

persona che si offende facilmente.

CONCLUSIONE

Così era guarita dalla paura. A nove anni Prisca aveva imparato a nuotare con la testa mezza sotto e a fare "il morto" in modo perfetto completamente immersa con fuori solo le narici.

Adatt. B. Pitzorno, *Ascolta il mio cuore*, Mondadori



RACCONTA...

1 Rispondi segnando con una X la risposta giusta.

■ Di cosa aveva paura Prisca?

- Di nuotare con la testa sott'acqua
- Di nuotare

■ Perché aveva questa paura?

- Perché pensava di affogare
- Perché pensava che il cervello si bagnasse

■ Come reagiva se qualcuno le spingeva la testa sott'acqua?

- Urlava e picchiava
- Piangeva di rabbia e paura

■ Come si comportava con lei la madre?

- La consolava
- Le diceva che era permalosa

■ Chi l'ha aiutata a superare la sua paura?

- Il Dottor Maffei
- La sua amica Elisa

■ Cosa aveva imparato Prisca a fare a nove anni?

- A "fare il morto"
- A tuffarsi dalla barca

■ Che significa "fare il morto"?

- Galleggiare a pancia in giù sull'acqua
- Galleggiare a pancia in su sull'acqua

■ E tu hai mai avuto delle paure? Se sì quali?

■ Come reagivi?

■ Come le hai superate?

■ Chi ti ha aiutato?

C'è un gatto da salvare!

PERSONAGGI

IO



IL PADRE, LA
MADRE E IL
VETERINARIO

LUCA



IL GATTO



INIZIO

Mentre l'automobilista borbottava e schizzava via velocemente dopo aver investito un gatto, io e Luca siamo andati a vedere come stava.



SVILUPPO

Conoscevo quel gatto nero che viveva per strada e gli avevo dato da mangiare un paio di volte. Quando mi sono chinata per toccarlo, ho visto che il gatto respirava, ma non riusciva a rialzarsi. Era vivo ma aveva bisogno di aiuto.

Ho preso il gatto in braccio e sono corsa a casa.

Entrata in casa ho gridato – Papà, tira fuori l'auto dal garage! C'è un gatto randagio da salvare.

Mio padre è uscito dalla cucina e, dopo dieci minuti, eravamo dal veterinario.

– Gli è andata bene – ha detto alla fine il veterinario. – Anzi, le è andata bene, visto che è una femmina. Questa zampa va fasciata e poi deve starsene tranquilla a casa.

DIALOGHI



Con la gatta fasciata e malconcia, sono entrata in macchina e ho guardato mio padre.

– Non possiamo lasciarla in strada. Se l’abbandoniamo morirà.

– Ma, non abbiamo mai avuto animali in casa – ha replicato mio padre.

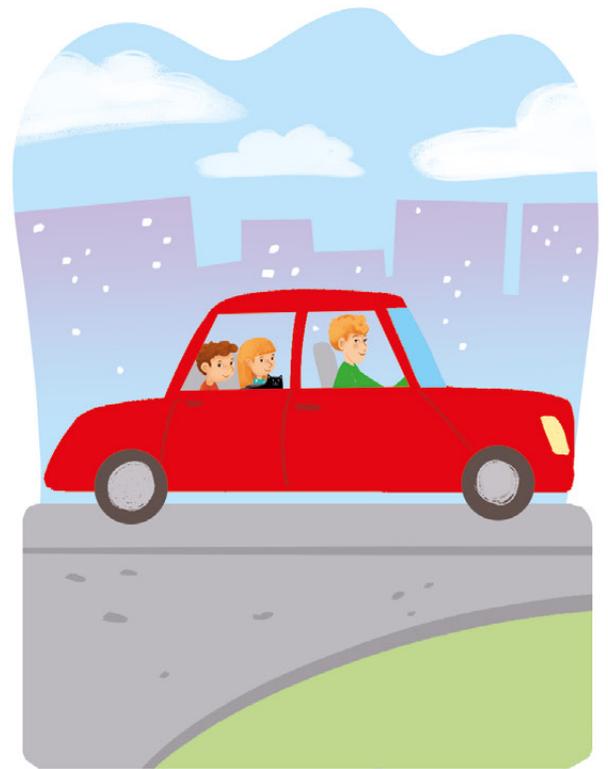
– Dai, papà!

– Ne parliamo a casa con la mamma.

Arrivati a casa la mamma ci ha detto che bastava organizzarsi e così tutti insieme siamo andati in un negozio di animali.

La gatta avrebbe fatto parte della nostra famiglia.

Adatt. Angelo Petrosino, *V come Valentina*, Piemme Junior



1 Segna con una **X** se le seguenti frasi sono **vere** o **false**.

	V	F
Il racconto è scritto in prima persona.		
Nel racconto ci sono molti discorsi diretti.		
Il gatto si è ferito cadendo da un albero.		
I bambini lo hanno portato dal veterinario.		
Il gatto è un maschio.		
Il veterinario opera il gatto.		
Il papà non vuole il gatto a casa.		
La mamma dà ai bambini il permesso di tenerlo.		
Tutti insieme vanno in un negozio di animali.		
Il gatto viene portato a casa per sempre.		

2 Nel racconto ci sono molti dialoghi, discorsi diretti, evidenziati. Segna con una ✕ affianco a ciascun discorso diretto quale personaggio parla.

	Protagonista	Papà	Veterinario
- Papà tira fuori l'auto dal garage, c'è un gatto da salvare.			
- Gli è andata bene, anzi le è andata bene visto che è una femmina.			
- Questa zampa va fasciata e poi deve starsene tranquilla a casa.			
- Non possiamo lasciarla in strada. Se l'abbandoniamo morirà.			
- Ma non abbiamo mai avuto animali in casa.			
- Dai papà!			
- Ne parliamo a casa con la mamma.			

3 Rispondi segnando con una ✕ e spiega il motivo della tua risposta.

■ Come pensi che si sia comportato l'automobilista quando ha investito il gatto?

- Si è comportato bene
- Si è comportato male

RACCONTA...

■ **Leggi le domande e prima di rispondere disegna la situazione.**

■ **Ti è mai capitato di soccorrere un animale ferito?**

■ **Dov'eri?**

■ **Con chi?**

■ **Cosa hai fatto?**

■ **Come si è conclusa la vicenda?**

Crespelle e un tema per merenda

PERSONAGGI

CATERINA



NONNA COLOMBA



1 Scrivi nei riquadri colorati le seguenti parole: **inizio**, **sviluppo** e **conclusione**.

Dopo la scuola, **Caterina** va sempre a casa di **nonna Colomba** per mangiare e fare i compiti. Oggi, già dal pianerottolo sente un buon odorino di **crespelle**. Sale in fretta le scale e suona il campanello.



Nonna Colomba apre la porta. **Indossa il grembiule a fiorellini bianchi e blu e nella mano stringe la paletta per girare le crespelle. È tutta rossa e accaldata.**

Caterina abbraccia la nonna.

– Hai fame Cate? – chiede la nonna.

– Se ho fame? Ne mangio volentieri dieci. Ho bisogno di qualcosa di dolce. – esclama pensando alle crespelle.

– È successo qualcosa a scuola? – Chiede preoccupata nonna Colomba.

– A scuola è andata come al solito – racconta Caterina mentre spalma la marmellata di fragole sulla crespella.

– Solo che la maestra mi ha dato un tema di castigo.

– Perché ti ha dato un castigo? Chiacchieravi troppo?

Le chiede la nonna.

– No, sono arrivata in ritardo.

– Su adesso scrivi il tuo tema!

– Se solo sapessi cosa scrivere – sbuffa Caterina.

– Perché non racconti la verità? Spiega bene qual è il motivo per cui arrivi a scuola in ritardo, così la maestra potrà capirti – dice la nonna.

PARTE
DESCRITTIVA

DIALOGHI



Caterina comincia a scrivere: Io al mattino arrivo sempre in ritardo per colpa del nostro orologio.

Quando sono ancora a letto è lentissimo. Anche a colazione. **Ma quando mi metto la giacca incomincia a correre e improvvisamente è tardi.** Ma ecco che rosicchia la penna, non sa come procedere.

“Dopotutto si tratta di un castigo. Non deve essere mica tanto lungo” pensa tra sé e sé.

Così corre a farlo leggere alla nonna, sicura che le piacerà tantissimo, perché nonna Colomba è buona come una crespella!

PARTE RIFLESSIVA



Adatt. Mirjam Pressler, *Caterina e tutto il resto*, Piemme Junior

1 Rispondi segnando con una ✗ la risposta giusta.

■ Quali sono i personaggi della storia?

- Carolina e nonna Colomba
 Caterina e nonna Colomba

■ Cosa ha preparato di buono la nonna?

- Le crespelle
 Una crostata

■ Perché Caterina ha avuto una punizione dalla maestra?

- Perché ha risposto male
 Perché arriva sempre in ritardo

■ Per quale motivo Caterina arriva a scuola sempre in ritardo?

- Per colpa del papà che si sveglia tardi
 Per colpa del suo orologio

Il merlo

IL MERLO

IL PROTAGONISTA

PERSONAGGI



INIZIO

Era l'estate di nove anni fa e un giorno un mio amico artigiano mi portò una gabbia di legno con un merlo.

SVILUPPO

Era stato preso in un giardinetto di Torino perché non era capace di volare e un gatto lo stava aggredendo. Il mio amico, che doveva partire per le vacanze, mi chiese di tenerlo con me in campagna. Era un bel merlo dal manto nero antracite e il becco giallo-arancio vivo.

Forse aveva un paio d'anni, forse tre, e la sua incapacità di volare era dovuta al fatto che era sempre vissuto in gabbia. Io mi dissi: "Forse qui potrò liberarlo!" Fin da ragazzo avevo allevato, e poi liberato nel bosco, uccelli di ogni genere.

Così incominciai a nutrirlo: prendevo i lombrichi rossi e grassi, i millepiedi e i ragni. Quando maturarono le bacche*, gli offrii mirtilli, sorbi e sambuchi.

Presto incominciò a riconoscermi e, quando mi avvicinavo alla gabbia, non svolazzava e non gridava spaventato ma aspettava un buon bocconcino. Per tutto l'autunno e l'inverno se ne rimase zitto.



Bacche: frutti.

CONCLUSIONE

Finalmente, in una mattina di fine febbraio, sentii provenire dalla gabbia un lieve gorgheggio*: era lui, il merlo, che si era accorto dell'arrivo della primavera.

Da quel giorno, quel merlo mi fece compagnia e mi rallegrò con il suo canto melodioso.



Gorgheggio: canto modulato di alcuni uccelli.

Adatt. M. Rigoni Stern, *Il libro degli animali*, Einaudi Scuola

1 Rispondi segnando con una X la risposta giusta.

■ In che persona è scritto il racconto?

- In terza persona, perché chi racconta non usa la parola "IO"
 In prima persona, perché chi racconta usa la parola "IO"

■ Quale uccello viene trovato e salvato?

- Un merlo
 Un fringuello

■ Dove era stato trovato il merlo?

- A Milano
 A Torino

■ Dove viene portato il merlo?

- In campagna
 Al lago

■ Come viene descritto il merlo?

- Manto nero antracite e il becco giallo
 Manto nero antracite e il becco giallo-arancio vivo

■ Come lo nutre il protagonista?

- Con semi e frutta
 Con insetti e bacche

■ Nel racconto c'è una frase evidenziata in azzurro che cosa indica?

- È un discorso diretto, parla il narratore con il merlo
 È una riflessione del narratore

■ Come si comporta il merlo durante l'autunno e l'inverno?

- Svolazza e grida spaventato
 Riconosce chi gli dà da mangiare, ma sta zitto

■ Cosa succede in primavera?

- Il merlo vola via
 Il merlo inizia a cantare

Caro diario

PERSONAGGI

GIULIO



VINCENZO



Caro diario,
che cosa ti posso raccontare oggi? Niente di preciso credo. Però intanto ti comunico che questa faccenda del "caro diario" mi sembra un po' troppo. Siamo ancora praticamente degli estranei, quindi, ho deciso che sostituirò il "caro" con qualcosa di più adatto.

Poi, se la nostra collaborazione continua (io scrivo e tu stai zitto), allora forse, in un futuro, vedremo... Insomma, "se son fiori fioriranno e se son rospi rosperanno", come dice sempre Vincenzo, il mio migliore amico. A proposito di Vincenzo, ieri, per il mio compleanno, mi ha regalato una racchetta per giocare a ping-pong che ha costruito e **traforato*** lui con il **compensato***.

È una racchetta orribile, ma io ho detto: - Uau, che meraviglia! - La racchetta di Vincenzo mi fa schifo proprio come le altre venti che abbiamo fatto insieme. Anzi, traforare il legno mi fa schifo: trucioli, polvere e sudore. Io giocherei più volentieri a scacchi, oppure a pallavolo, ma Vincenzo è fissato col traforo e così, siccome è il mio migliore amico,

Traforato:

intagliato, bucherellato.

Compensato:

pannello multistrato in legno.



faccio finta che piaccia anche a me. Ho messo via la sua racchetta fra gli altri regali e ho tagliato una fetta della mia torta di compleanno per lui. È stato allora che **mi è venuto da ridere.** – Che hai **Giulio,** sei contento di aver compiuto dodici anni? – mi ha chiesto mia madre. Io ho risposto di sì, ma in realtà ridevo perché **avevo immaginato che la mia torta fosse di legno e che io ne davo una fetta a Vincenzo.** E il bello era che lui se la mangiava di gusto! Certe volte mi vengono idee strane.

Adatt. Stefano Bordiglioni, *Diario di Giulio. Top secret*, Edizioni EL

1 Rispondi segnando con una ✕ la risposta giusta.

■ Chi scrive questa pagina di diario?

- Vincenzo
 Giulio

■ L'espressione evidenziata in azzurro cosa provoca in chi legge?

- Risata
 Malinconia

■ Cosa regala Vincenzo a Giulio per il suo compleanno?

- Una racchetta da tennis
 Una racchetta da ping pong

■ A Giulio è piaciuto il regalo di Vincenzo?

- No
 Sì

■ Cosa dice Giulio a Vincenzo quando apre il regalo?

- Che racchetta orribile!
 – Uau, che meraviglia!

■ Perché Giulio non ha detto all'amico che la racchetta gli fa schifo?

- Perché è un bugiardo
 Perché non voleva far dispiacere il suo amico

■ Mentre taglia una fetta di torta per Vincenzo, Giulio ride. Perché?

- Perché aveva immaginato che la torta fosse di legno
 Perché Vincenzo gli aveva raccontato una barzelletta

**RACCONTA...
A VOCE**

- Hai mai avuto un regalo che non ti piaceva?
- Che regalo era?
- Che cosa hai provato quando hai aperto il pacco?
- Che cosa hai fatto?

Il diario di Myriam

Mi chiamo Myriam, ho 13 anni. Sono cresciuta in un quartiere di Aleppo dove sono nata. Un quartiere che non esiste più. Questa mattina c'è stato permesso di ritornare a casa. Del nostro appartamento, della nostra strada, del nostro quartiere, non è rimasto niente.

Solo cemento in frantumi e brandelli di muro. Della mia infanzia così felice non ho riconosciuto nulla. Gli alberi non avevano foglie, come se fossero morti anche loro durante la guerra. Mano nella mano con mia madre, siamo entrate. Non c'era nessuno, neppure un rumore.

Solo dei gatti che si spartivano i resti di un topo sul primo scalino. Appena arrivata alle scale, ho ricordato tutto. I giochi con i vicini. L'odore dei dolci che arrivava dalla strada. E poi gli ultimi mesi qui. Notti ad aspettare che le bombe cessassero. Ore ad aspettare che gli spari ci lasciassero addormentare. La mia paura ha inondato queste mura, le ha dipinte di tristezza. L'appartamento non ha più porta. Non ha più finestre. Non ha quasi più mobili. Sono inciampata e caduta in ginocchio.

Mentre cercavo di alzarmi, ho visto per terra una piccola scatola



rossa, ammaccata dal tempo. L'ho presa, l'ho aperta e, in un attimo, le lacrime hanno cominciato a scorrere. Con la **macchinina blu** avevo giocato alle corse con i miei vicini e con la **pallina** avevo giocato a farla rimbalzare con Judi, la mia migliore amica. Nella vita di prima questa scatola era infilata sotto il mio letto di legno.

Come mai era finita lì? Non lo so, ma ora, con lei, c'era di nuovo tutto. Il profumo della panetteria, gli schiamazzi festosi dei bambini per strada e i dolci di mia madre.

È stato in quel momento che ho capito per la prima volta che cosa avesse significato la guerra. Tutto ciò che mi resta è chiusa in questa piccola scatola. L'ho stretta forte e l'ho portata via con me.

Da allora non me ne separo mai. E mai più me ne separerò.

A me, **della mia infanzia**, rimane solo questo.

Una piccola scatola ammaccata.

Adatt. da "Il diario di Myriam", Myriam Rawick, Philippe Lobjois, Salani

1 Rispondi segnando con una **X** la risposta giusta.

■ Quando Myriam scrive questa pagina di diario quanti anni ha?

- 12 anni
 13 anni

■ Cosa racconta in questa pagina?

- Il giorno in cui è finita la guerra
 Il giorno in cui a lei e alla madre viene permesso di ritornare a casa

■ Come era stata l'infanzia di Myriam prima della guerra?

- Felice
 Infelice

■ Quali emozioni ha provato durante la guerra?

- Terrore e disperazione
 Paura e tristezza

■ Cosa trova in casa Myriam?

- Una scatola con una macchinina blu e una pallina
 Una scatola con dentro delle perline colorate

■ Perché decide di tenere sempre con sé quella scatola ammaccata?

- Perché non ha più nulla
 Perché è tutto ciò che le resta della sua infanzia distrutta dalla guerra

Leopoldotto Ammazzadraghi

PERSONAGGI

RE GARBATO

I SUDDITI
FELICI

LEOPOLDOTTO



IL DRAGO



INIZIO

Il regno di Belgarbo, era governato da un vecchio e piccolo re di nome Garbato. Garbato regnava con saggezza e con la legge della gentilezza. I sudditi gli obbedivano felici: essere gentili rendeva tutti amici.



SVILUPPO

Ognuno faceva le cose col cuore: grazie, prego, per favore. Nel regno di Belgarbo, i giorni scorrevano tranquilli. Però... che gran paura! Nel bosco viveva un drago, bocca di fuoco e alto di statura. Un giorno arrivò dall'altopiano, Leopoldotto Ammazzadraghi, cavaliere un po' villano. Senza inchino si presentò e a parlare cominciò:
 – Nessun drago mi spaventa: col coraggio di un leone risolverò la situazione!
 Re Garbato ne rimase affascinato: forse l'uomo giusto era arrivato. Ma Ammazzadraghi era arrogante e prepotente e non si preoccupava di offendere la gente. Re Garbato però non osava dire niente: se arrivava il drago, chi avrebbe difeso la sua gente? Un giorno Re Garbato, affacciato dal torrione, vide alcune nuvolette oscurare la visione. I contadini, bianchi come formaggini,



cominciarono a fuggire:
non volevano arrostire.

– Aiuto! Il drago è uscito dalla foresta.

Scappiamo, presto, o ci farà la festa.

– Chiamate Ammazdraghi, il fido cavaliere:
al drago spaventoso gliela farà vedere!

Appena il cavaliere fu tra gli alberi,
il drago gli si parò davanti,
occhi di fuoco, narici fumanti.

Leopoldotto tremò come un budino:

non aveva mai incontrato un drago sul suo cammino.

Il drago lo investì subito con una fiammata
e, per farsi più temere,

gli bruciò anche il sedere.

– Basta drago, ferma il fuoco.

Non è un gioco!

Il drago non gli diede confidenza e cambiando direzione
gli arrostì il pollicione.

– Vuoi che smetta?

gli chiese sbuffando una nuvoletta.

– Non serve una formula di magia,
basta la cortesia.

Son due parole, fan poco rumore...
avanti, di "per favore".

Fece uno sforzo, ci volle un po',
poi finalmente balbettò:

– Per favore, signor drago,
potrei non essere bruciacchiato?

Udita la formula che costa poco
il drago spense subito il fuoco.



SVILUPPO

Leopoldotto Ammazdraghi capì al volo la lezione:
a volte basta un po' di educazione.

Con gioia Re Garbato
esclamò emozionato:

– Faremo una gran festa e ogni giorno, a tutte le ore,
noi diremo per favore.



CONCLUSIONE

Adatt. F. Franco, *Nel regno di Belgarbo*, Raffaello Editore

1 Rispondi segnando con una ✕ la risposta giusta.

■ Che tipo di racconto è?

- Realistico
 Fantastico

■ In che luogo si svolge?

- Nel regno di Belgarbo
 Nel regno di Sgarbato

■ Quando si svolge la storia?

- In un tempo definito
 In un tempo imprecisato

■ Quali sono i personaggi della storia?

- Il re Garbato, il cavaliere Leopoldotto e il drago
 Il re Garbato, il cavaliere Presuntuosotto e il drago

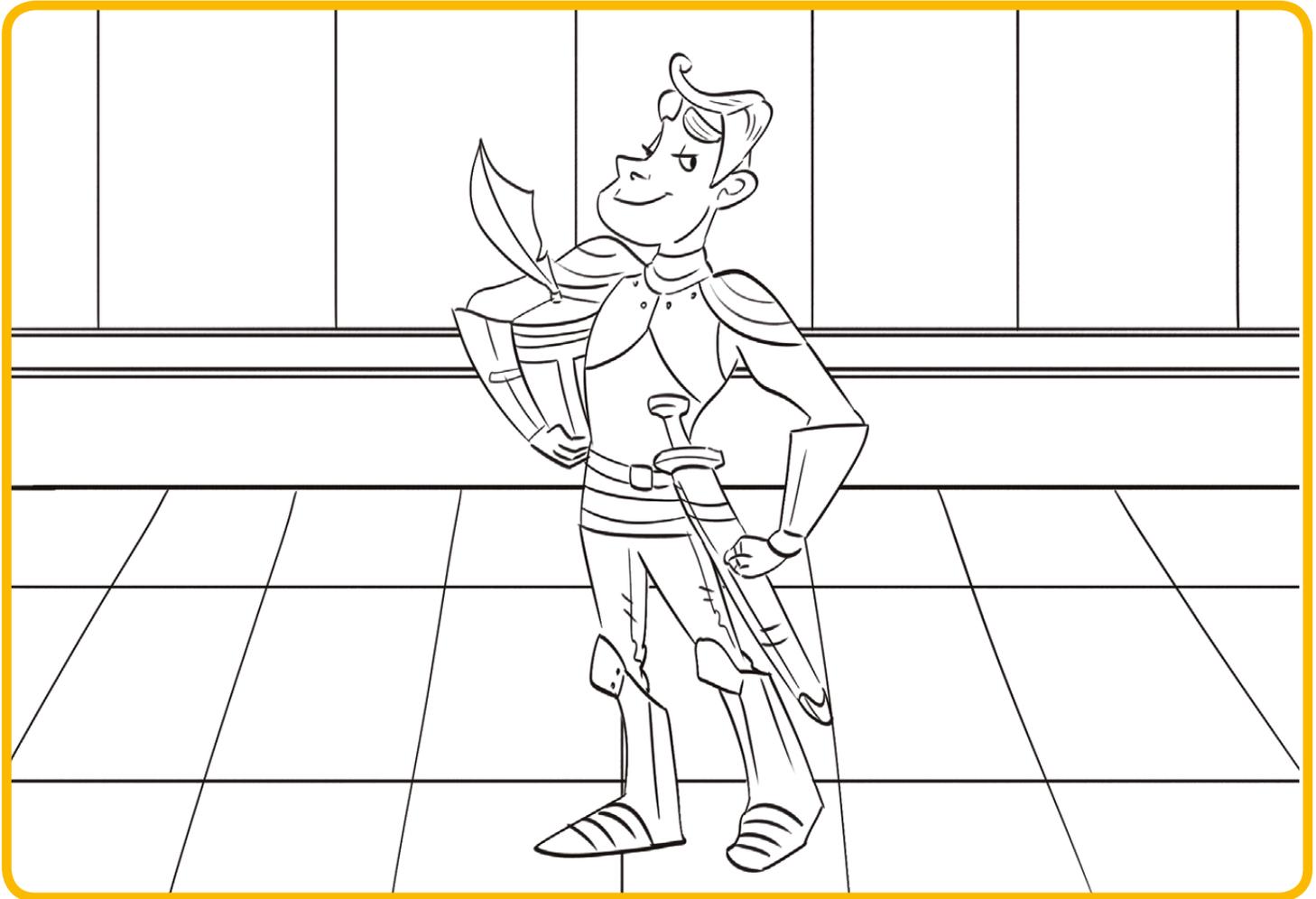
■ Alla fine il cavaliere come fermò il drago?

- Con una spada magica
 Chiedendo, con gentilezza, di non essere più bruciacchiato

2 Questo racconto fantastico ha una particolarità, tante rime, evidenziate in giallo. Completa le seguenti frasi con la rima giusta.

- Leopoldotto tremò come un budino: non aveva mai incontrato un drago sul suo _____
- – Basta drago, ferma il fuoco. Non è un _____
- – Vuoi che smetta? – gli chiese sbuffando una _____
- – Non serve una formula di magia, basta la _____
- Leopoldotto Ammazdraghi capì al volo la lezione: a volte basta un po' di _____

3 Colora Leopoldotto Ammazdraghi e descrivilo seguendo le domande-guida.



■ Che aspetto ha Leopoldotto?

■ Che carattere ha?

La principessa Graziosa

PERSONAGGI

GRAZIOSA



BRONTOLONA

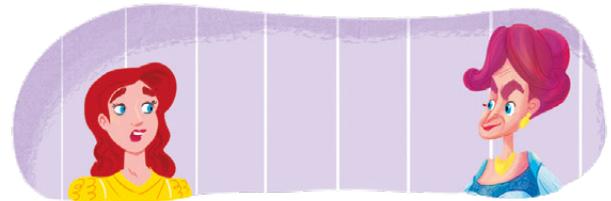


PERSINETTO



INIZIO

C'era una volta una bellissima principessa, di nome **Graziosa**, che viveva con una malvagia matrigna, la duchessa **Brontolona**.



SVILUPPO

Un giorno la matrigna, **invidiosa** della bellezza di Graziosa, pensò di darle dei compiti così difficili da non poter essere eseguiti per poi punirla. Il giorno dopo portò a Graziosa una enorme **matassa*** di **filo sottile** e le chiese di **sbrogliarla*** entro il tramonto e di farne un **gomitolo**. Graziosa provò ma, non ci riuscì.

Il principe **Persinetto** corse in suo aiuto e con un tocco della sua **bacchetta magica**, fece un perfetto gomitolo rotondo.

Brontolona rimase stupita e arrabbiata, e trovò qualcosa di più difficile. La principessa doveva dividere le **piume** di un enorme barile per specie di uccello. Era impossibile, ma Persinetto aiutò ancora la principessa.

Brontolona andò su tutte le furie e imprigionò Graziosa in una grande buca, ma il principe la liberò.

Matassa:

quantità di filo.

Sbrogliarla:

scioglierla,
distrarla.



CONCLUSIONE

Brontolona, per la rabbia, si chiuse per sempre nel suo castello.

Persinetto e Graziosa si sposarono e il loro matrimonio fu bellissimo.



Adatt. Charles Perrault

1 Collega gli elementi della fiaba che hai appena letto.

Prove

Tempo

Protagonista

Antagonista

Aiutante

Elemento magico

Lieto fine

Bacchetta magica

Persinetto

Matassa di filo
e piume

Graziosa

C'era una volta

Brontolona

Matrimonio

2 Rispondi segnando con una **X** la risposta giusta.

■ Com'è Brontolona nei confronti di Graziosa?

- Gentile e affettuosa
 Invidiosa

■ Com'è Graziosa?

- Bella e gentile
 Bella e sgarbata

Il leone e il topo

PERSONAGGI

LEONE



TOPO



INIZIO

Mentre un **leone** dormiva tranquillo in un bosco, un **topolino** di campagna gli finì addosso.



SVILUPPO

Il **leone** con un rapido balzo lo afferrò per mangiarlo in un boccone. Il topo lo pregò:
– Non mangiarmi, se mi lasci libero ti sarò riconoscente per tutta la vita!

Il re della foresta scoppiò a ridere così tanto che **lo lasciò andare**.

– Che cosa me ne faccio della fedeltà di un piccolo topo? – pensava. Ma un giorno **il leone cadde nella rete dei cacciatori** e si trovò legato al tronco di un albero. Non poteva muoversi e cominciò a ruggire.

Il **topolino** sentì i ruggiti del povero leone, accorse in suo aiuto, si mise a rosicchiare la corda e **liberò il leone**.



CONCLUSIONE E MORALE

E allora il topolino disse: – Poco tempo fa tu hai riso di me, perché credevi che io non avrei mai potuto ricambiare il favore che mi hai fatto. Ora finalmente hai capito che anche noi, piccoli animali, possiamo essere utili ai grandi.



1 Rispondi segnando con una ✗ la risposta giusta.

■ Chi sono i protagonisti di questa favola?

- Un leone e una volpe
 Un leone e un topolino

2 Ordina, numerandole, le frasi dello sviluppo della favola.

- Un topolino finisce addosso a un leone.
 Il leone cadde nella rete dei cacciatori.
 Il leone afferrò il topolino per mangiarlo.
 Il topolino rosicchiò la rete e liberò il leone.
 Il leone, ridendo, lo lasciò andare.
 Il topolino pregò il leone di lasciarlo libero.

3 Nella parte finale della favola c'è una morale, un insegnamento, in rosso. Qual è la morale di questo racconto? Segna con una ✗.

- Che il leone è il più grande e il più forte di tutti gli animali.
 Che tutti, anche i più piccoli, possono essere utili.

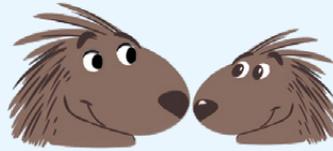
4 Quali valori ci insegna questa favola? Segna con una ✗ tutti quelli che ti sembrano giusti.

- | | | |
|--|-------------------------------------|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Amicizia | <input type="checkbox"/> Rivalità | <input type="checkbox"/> Riconoscenza |
| <input type="checkbox"/> Egoismo | <input type="checkbox"/> Generosità | <input type="checkbox"/> Cattiveria |
| <input type="checkbox"/> Disponibilità | <input type="checkbox"/> Libertà | <input type="checkbox"/> Furbizia |

Gli istrici

PERSONAGGI

ISTRICI



LEONI



INIZIO

Una volta gli **istrici** non avevano gli aculei, ma una bella **chioma*** folta.



Chioma:

capelli lunghi e folti.

SVILUPPO

Ogni sabato sera facevano la gara di **Mister Zazzera**. Si acconciavano e si dipingevano i capelli a puntini, a strisce, a scacchi bianchi e neri. Ma un brutto giorno giunse un **leone**.

Dapprima gli istrici lo scambiarono per un concorrente, con quella bella chioma. Mentre una signorina istrice gli faceva l'occhiolino e batteva le mani, il leone fece un balzo e per poco non mangiò lei, la giuria e tutti i concorrenti.

Allora agli istrici vennero i **capelli ritti in testa** per lo spavento e, iniziarono a perderli e, mentre li perdevano, li scagliavano, **come frecce**, contro il leone che scappò velocemente.



CONCLUSIONE

Da quel giorno gli istrici hanno gli **aculei*** e non fanno più gare di bellezza. Si dice, però, che certe sere di agosto gli istrici vadano a trovare i leoni per pettinare e arricciare le loro criniere. E i re della savana stanno fermi e buoni, altrimenti gli istrici iniziano a pungerli.

Aculei: pungiglioni.



Adatt. Emanuela Nava, *Quando gli elefanti andavano in treno*, Giunti Junior

RIFLETTO...

La leggenda è un racconto che unisce realtà e fantasia.

1 Segna con una ✕ se le seguenti affermazioni sono **reali** o **fantastiche**.

	REALTÀ	FANTASIA
Gli isticri avevano una bella chioma.		
Si acconciavano e si dipingevano i capelli a puntini, a strisce...		
Gli isticri usano gli aculei per difendersi dai predatori, come il leone.		
Le sere d'agosto gli isticri vanno a pettinare e ad arricciare le chiome dei leoni.		

2 Rispondi segnando con una ✕ la risposta giusta.

■ Chi sono i protagonisti di questa leggenda?

- Istrici e leoni
 Istrici e lupi

■ Perché agli isticri vennero i capelli ritti in testa?

- Per la rabbia
 Per lo spavento

■ Cosa vuole spiegare questa leggenda?

- Perché i leoni hanno paura degli isticri
 Perché gli isticri hanno gli aculei

Teseo e Arianna

PERSONAGGI

MINOSSE



TESEO



IL MINOTAURO



ARIANNA



INIZIO

Il re Minosse, dopo aver vinto una guerra contro Atene, impose al re della città sconfitta, di mandare a Creta, ogni nove anni, sette giovinetti e sette fanciulle da dare in pasto al Minotauro.



SVILUPPO

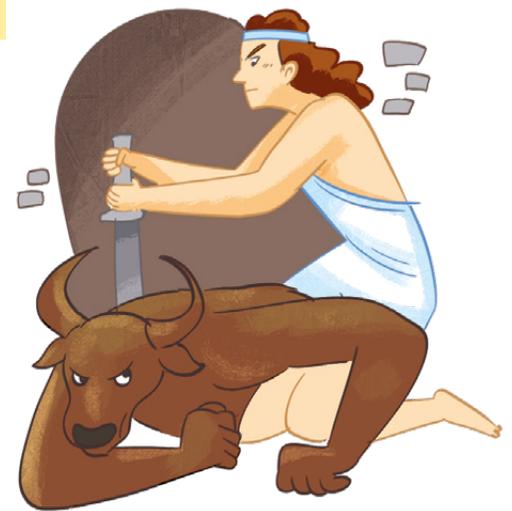
Il Minotauro era una creatura mostruosa, mezzo uomo e mezzo toro, che viveva rinchiuso in un labirinto. Una volta entrati nessuno riusciva a trovare più la via del ritorno.

Al terzo carico di fanciulli pronti a partire, Teseo, figlio del re di Atene, si offrì di andare con loro e giurò che li avrebbe riportati in patria sani e salvi dopo avere ucciso il Minotauro.

Quando i giovinetti e le fanciulle furono davanti al re Minosse, tanto piacque la bellezza di Teseo alla principessa Arianna che se ne innamorò e giurò che non lo avrebbe lasciato morire nel labirinto. Consegnò allora a Teseo una torcia, una spada e un gomitolo di filo e gli disse di legarne un capo all'entrata e di svolgerlo man mano che avanzava per cercare il Minotauro e ucciderlo.

– Per tornare – disse Arianna – riavvolgerai il filo e troverai l'uscita.

Teseo fissò il filo all'ingresso del labirinto e, srotolando il gomitolo man mano che procedeva, trovò e uccise il Minotauro; poi, grazie a quel filo avuto da Arianna, riuscì a trovare l'uscita del labirinto e a salvarsi.



CONCLUSIONE

La nave ornata a festa ripartì subito per la Grecia e Teseo portò con sé la principessa Arianna.



Adatt. da J. Frazer, *Il ramo d'oro*, Boringhieri

1 Rispondi segnando con una **X** la risposta giusta.

■ **Chi sono i personaggi principali?**

- Teseo, il Minotauro e Arianna
 Teseo, il Minotauro, Arianna e i fanciulli

■ **Com'era il Minotauro?**

- Mezzo uomo e mezzo leone
 Mezzo uomo e mezzo toro

■ **Dove si svolge lo scontro tra Teseo e il Minotauro?**

- In un palazzo
 In un labirinto

■ **Cosa dà Arianna a Teseo per aiutarlo?**

- Una torcia, una spada e un gomitolo di filo
 Una torcia, un pugnale e un gomitolo di lana

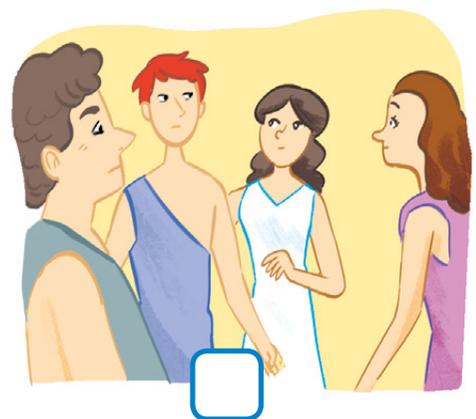
■ **Dopo aver ucciso il Minotauro, Teseo esce dal labirinto grazie a che cosa?**

- A una torcia
 Al filo ricevuto da Arianna

■ **Come si conclude la vicenda?**

- Teseo ritorna a casa da solo
 Teseo ritorna a casa con Arianna

2 Numera la storia in ordine e raccontala.



Uno spettacolo terrificante

PERSONAGGI

MATILDE



VIOLETTA



LA SPEZZINDUE

LA BAMBINA CON
LE TRECCE BIONDE

INIZIO

Matilde e Violetta videro la direttrice Spezzindue **grande e grossa** nei suoi pantaloni alla zuava marciare **minacciosa** verso una bambina di circa dieci anni.



SVILUPPO

Amanda Trippi aveva delle **lunghe trecce bionde** sulle spalle che terminavano **con un fiocco di raso azzurro**. Amanda rimase **immobile, terrorizzata, tremante e con gli occhi sbarrati**. La Spezzindue la raggiunse e abbaiò: "Voglio che quando tornerai a scuola, domani, quelle trecce siano sparite!".

"Tagliale e buttale nella spazzatura! Hai capito?"

Amanda, paralizzata dalla paura balbettò:

"P-p-piacciono tanto alla m-m-m-ia mamma.

M-m-me le rifà ogni mattina".

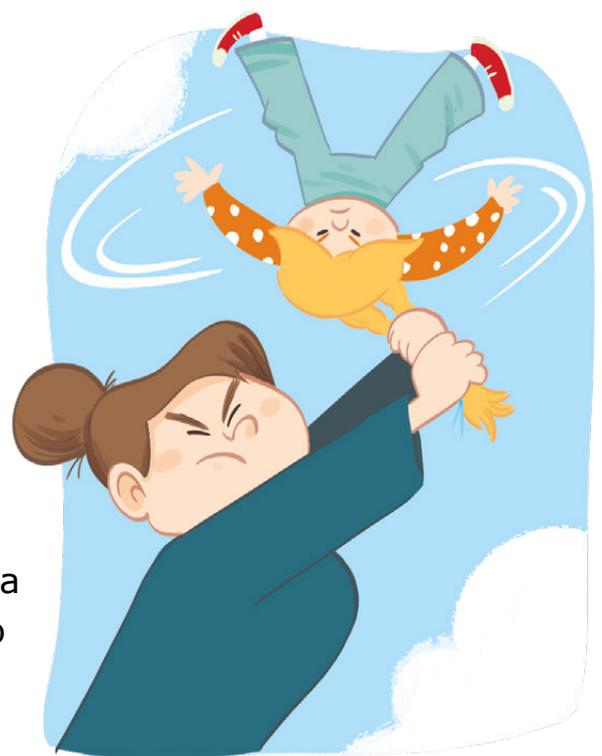
"La tua mamma è un idiota!" tuonò la

Spezzindue "Sembri un topo con la coda che gli spunta dalla testa!" Poi afferrò le trecce di Amanda, sollevandola da terra e incominciò a farla roteare, mentre la bambina strillava a più non posso.

Amanda Trippi venne fatta girare e poi, con **un urlo bestiale**, proiettata oltre la rete metallica del cortile.

Matilde rimase ipnotizzata nel vedere Amanda Trippi atterrare con una lunga **parabola*** sul campo da gioco. Sorprendentemente la bambina si mise a sedere. Aveva l'aria stordita, ma dopo un paio di minuti si alzò e trotterellò verso il cortile.

Parabola: traiettoria curva.



CONCLUSIONE

La Spezzindue si stropicciò le mani: "Niente male" grugnì, "se si pensa che sono fuori allenamento. Proprio niente male". Poi se ne andò a grandi passi.

Adatt. Roald Dahl, *Matilde*, Salani



1 Scrivi in tabella i nomi dei personaggi a cui si riferiscono le descrizioni dell'aspetto fisico e del carattere, scegliendo tra Spezzindue e Amanda Trippi.

	ASPETTO FISICO	CARATTERE
Grande e grossa.		
Lunghe trecce bionde con un fiocco di raso azzurro.		
Immobile, terrorizzata, tremante e con gli occhi sbarrati.		
Minacciosa e dall'urlo bestiale.		

2 Descrivi con una frase le scenette di questa storia.







Tirannia Vampiria

Quando si parla di una strega, la si immagina vecchierella grinzosa e rinsecchita, con una grossa gobba, la faccia piena di verruche pelose e un unico lungo dente in bocca. Ma oggi le streghe hanno un aspetto diverso.

Tirannia Vampiria era piuttosto **piccola di statura**, ma in compenso era molto **grassa**.

Il suo abbigliamento consisteva in **un abito da sera a righe nere su fondo giallo** che la faceva sembrare un enorme calabrone.

Era **stracarica di gioielli**, perfino i suoi **denti** erano tutti **d'oro**. Le sue **grasse dita a salsicciotto** erano coperte di anelli. In testa portava un **cappello grande** come una gomma d'automobile, **da cui pendevano centinaia di monete scintillanti**.

La sua **faccia piatta e larga**, con le **grosse borse sotto gli occhi** e le **flaccide guance cascanti**, era **pesantemente truccata**. **Come borsetta**, la strega portava sotto il braccio **una piccola cassaforte**.

Adatt. Michael Ende, *La notte dei desideri*, Salani



1 Completa lo schema con le caratteristiche dell'aspetto fisico e dell'abbigliamento, evidenziate con colori diversi, di Tirannia Vampiria.

ASPETTO FISICO	ABBIGLIAMENTO

2 Ora disegna una strega così come te la immagini e poi inserisci in tabella le caratteristiche dell'aspetto fisico e dell'abbigliamento.



ASPETTO FISICO	ABBIGLIAMENTO

Roy e il pettirosso

PERSONAGGI

ROY



PETTIROSSO



INIZIO

Era un **cosino malandato**, **ferito**, **grigio** e **marrone**, così **giovane** che non si capiva neppure che **uccello** fosse. **Roy** lo avvolse in un vecchio calzino e lo mise in una scatola.



SVILUPPO

La mattina dopo sentì il calzino cinguettare... si avvicinò e il sopravvissuto saltò fuori con il becco aperto, pronto per la prima colazione. Roy andò a frugare tra le esche vive e scelse un lombrico rosso e qualche larva. L'uccellino mangiò tutto e strillò per averne ancora. Roy vide che **alcune piume** da marroni stavano diventando **rosse**, che **sulla testa** stava spuntando **una crestina** e **una mascherina nera** iniziava a formarsi **intorno agli occhi**: era un cardinale! Una mattina scoprì che **gli piacevano i Cracker Jack**. Da quel momento in poi lo chiamò Jack. In seguito scoprì che a Jack piacevano anche le **patatine**, **il burro di arachidi** e i **wafer alla vaniglia**.



CONCLUSIONE

Roy cominciò anche a insegnargli dei giochetti: **il suo gioco preferito era quando Roy nascondeva un seme in tasca a qualcuno**. Allora **Jack si infilava nella tasca** di quella persona, **usciva con il seme e lo portava in volo fino a Roy**.



Adatt. F. Flagg., Mr. Zuppa Campbell, *Il pettirosso e la bambina*, Sonzogno

1 Rispondi segnando con una **X** la risposta giusta.

■ **Chi sono i protagonisti di questo racconto?**

- Un uccellino e Roy
- Roy e Jack

2 Nel testo ci sono molte descrizioni di Jack, completa la tabella scrivendo se le parole si riferiscono all'**aspetto fisico** o al **comportamento**.

	ASPETTO FISICO	COMPORAMENTO
Giovane, malandato, ferito, grigio e marrone.		
Gli piacevano i Cracker Jack, le patatine, il burro di arachidi e i wafer alla vaniglia.		
Alcune piume stavano diventando rosse.		
Il suo gioco preferito era quando Roy nascondeva un seme in tasca a qualcuno.		
Sulla testa stava spuntando una crestina.		
Una mascherina nera iniziava a formarsi intorno agli occhi.		
Si infilava nella tasca, prendeva il seme e lo portava a Roy.		

Il gattino Berty

IO (LA NARRATRICE)

IL GATTINO BERTY

PERSONAGGI



Berty è cresciuto: non è più un piccolo batuffolo nero. Ora è grande, il suo pelo è lungo e folto e ha due occhioni verdi come lo smeraldo. Quando mi vede salta sulle mie ginocchia e agita la sua folta coda, poi mi lecca la mano.

Tutte le mattine a colazione e anche tutte le sere Berty si mette sulle mie gambe, poi mi segue ovunque io vada, in salotto a guardare la tv con me, in camera e anche in bagno, tanto che ha imparato a fare la pipì nel water e vagamente anche a lavarsi i denti. Io non lo faccio uscire di casa perché ho paura che vada sotto a una macchina.

Così Berty ha potuto conoscere solo Pepe, il cagnolino di un mio compagno di classe, e quando lo vede fa un saltone sulle zampe e schizza per aria.

Adatt. da A. Sturiale, *Il libro di Alice*, Rizzoli



1 Rispondi segnando con una ✕ la risposta giusta.

■ **Chi è il protagonista?**

- Berty
 Pepe

■ **Com'è il suo pelo?**

- Grigio, corto e ispido
 Nero, lungo e folto

■ **Di che colore ha gli occhi?**

- Verde smeraldo
 Azzurro cielo

■ **Cosa fa a colazione e tutte le sere?**

- Si addormenta sul letto della narratrice
 Si mette sulle gambe della narratrice

■ **Cosa ha imparato a fare?**

- A fare pipì nel water e a lavarsi i denti
 A mettere in ordine i suoi giochi

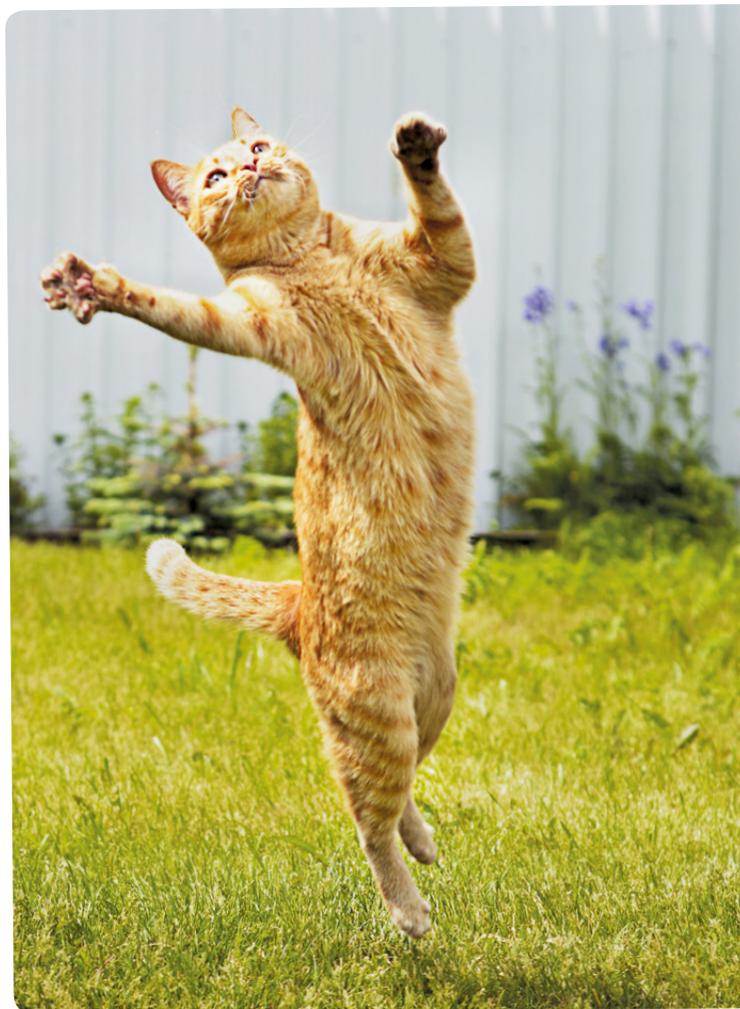
Il gatto

Il gatto è un animale predatore, un cacciatore. Le sue armi sono gli **artigli appuntiti** e **ricurvi** e quattro **zanne appuntite** e un po' ricurve che si chiudono a tenaglia per uccidere la preda afferrata con gli artigli.

I denti posteriori sono invece adatti a tagliare e a tritare. Il **collo** del gatto è **corto** e **forte**. Serve a trasportare lontano una preda, anche pesante, per mangiarla in pace. La **lingua** poi è **lunga** e **flessibile** munita di piccoli dentini duri. L'**udito**, **finissimo**, le **orecchie lunghe** e **mobili**, gli **occhi grandi** e la **vista eccellente**, anche **al buio**, gli servono a individuare le prede.

Di notte il gatto si aiuta anche col tatto: sente gli ostacoli con i suoi **lunghi baffi** e con i peli. Per non far scappare la preda, ha le **zampe con cuscinetti** che non fanno rumore; è capace di saltare rapidamente e tutto il suo **corpo** è **flessibile** ed **elastico**.

Adatt. E. Devaud



1 Completa la descrizione del gatto con le caratteristiche che trovi evidenziate nel testo.

Artigli	
Zanne	
Collo	
Lingua	
Udito	
Orecchie	
Occhi	
Vista	
Baffi	
Zampe	
Corpo	

Un regalo fantastico!

PERSONAGGI

LISA



LA MAMMA



IL PAPÀ



Era il mio compleanno ed ero eccitatissima quando apparvero il papà e la mamma. La mamma aveva un vassoio con una tazza di cioccolata, un vaso di fiori e una grande torta con su scritto "Lisa". Papà mi disse: – Bevi la cioccolata, poi vedremo di trovare i regali. Capii subito che si trattava di una sorpresa. Bevuta la cioccolata, la mamma mi bendò gli occhi e papà mi fece girare su me stessa. Quando mamma mi tolse la benda eravamo in una stanza sconosciuta. In realtà era la vecchia stanza della nonna. Era una camera bellissima, sembrava opera di un mago. Il papà aveva attaccato alle pareti la carta a fiorellini, aveva costruito un grazioso cassettone, un tavolino rotondo, uno scaffale e tre seggioline: tutti dipinti di bianco. La mamma aveva cucito le tende per le finestre e tessuto allegri tappeti a righe rosse, gialle e verdi. Mi misi a gridare per la gioia e corsi subito a prendere le mie bambole per sistemarle sullo scaffale. Con una stoffa rossa feci un tappetino e vi misi i mobili della bambola che mi aveva regalato la nonna. Anche i libri furono sistemati sullo scaffale, insieme alla mia collezione di figurine. Da quando ho una camera tutta per me, sono diventata anche ordinata!

Adatt. da A. Lindgren, *Il libro di Bullerby*, Salani

La Terra di Mai Mai

Nella **TERRA DI MAI MAI** i **tetti** delle case sono fatti di **panettone**, le **porte** e le **mura** di **marzapane** e le **travi** di **salamini**. Attorno ad ogni casa c'è una **siepe** di **salsicce** e **patatine fritte**. Vi sono **fontane** e **fontanelle** di **vino**, **birra** o **aranciata**. I **fiumi** sono di **latte** e dai **rami** degli alberi pendono **ciambelle** e **focacce**.

Nella Terra di Mai Mai i **pesci** nei fiumi sono già **fritti**, **bolliti** o **arrostiti**. È sufficiente stendersi sulla riva e fare: Pst! Pst!, e un pesce vi salterà in bocca da solo. Gli **uccelli** che volano in quel paese sono **già cotti**. Vi sono **oche** arrostate, **anatre** farcite, **polli** e **piccioni** rosolati, che volano dritti nella vostra bocca. Il paese poi è circondato da un'enorme **muraglia** di **spaghetti**.

Chi vuole arrivare a Mai Mai deve scavarsi la strada con la bocca mangiandoli!

Adatt. Gianni Rodari, *Enciclopedia della favola*, Editori Riuniti



1 Rispondi segnando con una X.**■ Come si chiama questa strana Terra?**

- QUASI QUASI
- MAI MAI

■ Come sono i tetti delle case?

- Di panettone
- Di pandoro

■ Cosa c'è intorno alle case?

- Siepi di polpette e patatine fritte
- Siepi di salsicce e patatine fritte

■ Cosa pendono dai rami degli alberi?

- Ciambelle e focacce
- Cornetti e caramelle

■ Cosa esce dalle fontane?

- Coca-cola, vino e birra
- Vino, birra o aranciata

■ Come sono i fiumi?

- Di latte
- Di succo di frutta

■ I pesci dei fiumi come sono?

- Al forno, arrostiti e bolliti
- Fritti, arrostiti o bolliti

■ Che tipo di uccelli cotti si trovano?

- Oche, anatre, polli e piccioni
- Galline, papere, oche e piccioni

■ Da cosa è circondato il paese?

- Da una muraglia di penne al sugo
- Da una muraglia di spaghetti

Spaghetti per due

PERSONAGGI

IO (IL NARRATORE)

ADALBERTO



INIZIO

In **casa** non mancava il cibo, ma si trattava di cucinare. **Adalberto** assicurò che con un po' di olio e di salsa di pomodoro poteva fare degli **spaghetti al sugo** squisiti.



SVILUPPO

Io sono fiducioso e non scoraggiai certo il mio amico. L'acqua bolliva. **Adalberto trovò un barattolo di salsa di pomodoro** e l'aprì con la punta di un coltello. Disse che di salsa gliene bastava una metà del barattolo, quella sparsa sulla sua giacca era superflua. Adalberto prese quindi una padella, la lavò, ci versò dell'olio e la mise sul fornello. Dopo qualche minuto si udì uno strano sibilo, come una miccia accesa.

– Ma che cosa hai fatto? – chiesi – Hai messo olio e nitroglicerina?

– Devo aver lasciato qualche goccia d'acqua nel padellino con l'olio bollente... — spiegò. Riprendemmo coraggio e Adalberto versò nella padella la salsa. **Versò nel sugo anche un bottone che tentò inutilmente di recuperare.** Poi affrontammo il problema del sale. Decidemmo di versarne un pizzico per volta, assaggiando l'acqua a mano a mano.

L'ingrato compito di bere acqua bollente spettò a me. Finalmente arrivò il momento di mettere la pasta nella pentola. La tenni d'occhio fin quando Adalberto chiuse il gas e



ruggì: – Presto, lo scolapasta!

In un paio di minuti vuotai per terra tutto il contenuto dei mobili della cucina: camminai sui piatti, scivolai su pezzi di burro, ma dello scolapasta nemmeno l'ombra.

Allora Adalberto disse che avremmo tirato fuori dall'acqua gli spaghetti senza.

Così fece: **tolse la pentola dal fornello, l'appoggiò al bordo del lavandino e la inclinò lentamente con precauzione. Ma gli spaghetti, flaccidi e molli, finirono nel lavello.** Adalberto disse senza guardarmi in faccia: – Basta riprenderli e lavarli. Li lavammo e li versammo nei piatti... Ma ogni eroismo ha un limite: avevano un aspetto orribile per poterli mangiare.

Alla fine mangiammo un chilo di pane **raffermo*** e ci bevemmo sopra un paio di litri d'acqua.

■ **Raffermo:** duro.



1 Rispondi segnando con una X.

■ In quale luogo si svolge la storia?

- Al ristorante
 Nella cucina del protagonista

■ Cosa decidono di cucinare?

- Spaghetti al sugo
 Penne al sugo

■ Alla fine del racconto i due ragazzi cosa mangiano?

- Spaghetti al sugo
 Pane raffermo

■ Che cosa rende divertente il racconto?

- I comportamenti esagerati e maldestri dei personaggi
 L'aspetto dei personaggi

2 Nel racconto sono evidenziate alcune situazioni comiche, sottolinea tu le altre. Quali sono quelle che ti hanno divertito di più? Scrivile sul quaderno.

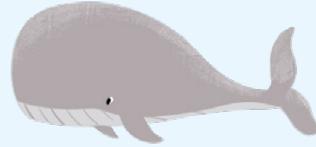
Capitano Achab

PERSONAGGI

ACHAB



MOBY DICK



EQUIPAGGIO



INIZIO

Il capitano Achab, detto "Vecchio tuono", riunì a poppa tutti gli uomini dell'equipaggio.



SVILUPPO

Fece un mezzo giro con la gamba di legno puntata nel buco del ponte e disse: – Vedete questa moneta d'oro spagnola? – tendendola verso il sole – Vale sedici dollari, ragazzi miei! La vedete? Chiunque di voi mi segnali una balena dalla testa bianca, con la fronte rugosa, la mascella storta e tre buchi nella pinna della coda, avrà la moneta d'oro.

– Urrà! Urrà! – gridarono i marinai agitando i loro cappellacci, mentre Achab inchiodava la moneta d'oro all'albero maestro.

– Capitano Achab – disse un uomo dell'equipaggio – questo cetaceo è quello che qualcuno chiama Moby Dick.

– Moby Dick? – esclamò Achab – tu dunque conosci il capodoglio bianco, Tash?

– Capitano Achab, io ho già udito parlare di Moby Dick...

– Non è stato Moby Dick a strapparti la gamba? – chiese un altro.

– Chi ti ha detto ciò? – gridò Achab.

Poi tornò con la mente a un giorno lontano, quel giorno in cui si era lanciato contro il capodoglio tentando ciecamente, col coltello, di uccidere il cetaceo. Era stato in quell'occasione che Moby Dick aveva tagliato di netto la gamba di Achab.



FLASHBACK

fatto del passato che ritorna alla memoria

– Sì, Starbuck, sì, amici miei, è stato Moby Dick che mi ha **disalberato***, è a Moby Dick che devo il pezzo di legno sul quale ora mi appoggio. Sì, sì! – proseguì con un singhiozzo terribile, come di belva ferita. – Sì, sì, e io lo inseguirò attorno al Capo di Buona Speranza, attorno al Capo Horn e attorno alle fiamme dell’inferno, prima di rinunciare a raggiungerlo. È per questo che voi, ragazzi, siete imbarcati con me, per dare la caccia a questo capodoglio bianco fino a che getti sangue nero e si volti a pancia in su con le pinne all’aria. Che cosa ne dite, ragazzi? Accettate la sfida? A vedervi, sembrate coraggiosi.

Disalberato: privare una nave degli alberi. In questo caso Achab si riferisce alla sua gamba.

Tutti accettarono la sfida e si strinsero attorno al vecchio capitano Achab.

Adatt. H. Melville, *Moby Dick*, Editrice Piccoli



1 Rispondi segnando con una **X**.

■ **Con quale nomignolo viene anche chiamato Achab?**

- Rombo di tuono
- Vecchio tuono

■ **Chi è l’antagonista di Achab?**

- Moby Dick
- Un grosso squalo

■ **Perché Achab vuole uccidere Moby Dick?**

- Perché gli ha affondato una nave
- Perché gli ha tagliato una gamba

■ **Achab usa un termine particolare in riferimento alla sua gamba tagliata, quale?**

- Disalberato
- Mutilato

■ **Cosa promette ai suoi marinai per aiutarlo a trovare Moby Dick?**

- Perle preziose
- Una moneta d’oro spagnola

■ **I marinai accettano di aiutarlo?**

- No
- Sì

Una misteriosa apparizione

PERSONAGGI

JIM



IL PIRATA



INTRODUZIONE

Jim, rimasto solo, continua a correre oltre il bosco per sfuggire a Silver, il capo dei pirati.

INIZIO

Io ero arrivato ai piedi della piccola montagna dalle due vette, quando dal suo fianco si staccò una cascata di **ghiaia*** che franò rumorosamente. Mi voltai per guardare e vidi un'ombra, nera e pelosa, balzare rapida dietro il tronco di un pino.



Ghiaia: roccia formata da piccoli sassi.

SVILUPPO

Il terrore mi immobilizzò. Dietro di me gli assassini; davanti quell'essere misterioso. Girai la testa per guardare alle mie spalle, e ritornai sui miei passi in direzione della scialuppa. Immediatamente l'ombra riapparve, saltava da un tronco all'altro come un daino, correndo su due gambe come un uomo, ma come non avevo mai visto fare, quasi piegato in due.

Cominciavano a venirmi in mente le cose che avevo sentito dire sui **cannibali***. Ero sul punto di chiamare aiuto.

Tuttavia il fatto che si trattasse di un uomo, sia pure selvaggio, mi aveva in un certo senso rassicurato.

Ripresi coraggio e andai incontro all'uomo dell'isola.

In quel momento era nascosto dietro un albero, ma appena cominciai a



Cannibali: mangiatori di carne umana.

muovermi verso di lui, ricomparve e si buttò in ginocchio con le mani giunte. Di fronte a questo mi fermai un'altra volta.

– Chi sei? – domandai.

– Ben Gunn – rispose, con voce rauca. – Sono il povero Ben Gunn e da tre anni non parlo con un cristiano.

La sua pelle era bruciata dal sole, ma i suoi occhi chiari brillavano. Era vestito di brandelli di tela da vela e di vecchi abiti da marinaio, tenuto insieme dalle più strane legature, da bottoni di metallo, pezzetti di legno e **asole*** di spago.

– Tre anni! – esclamai. – Naufragato?

– No amico – disse lui – abbandonato. Avevo già sentito di questo terribile castigo comune fra i pirati: consiste nello sbarcare il colpevole e abbandonarlo in qualche lontana isola deserta.

– Abbandonato tre anni fa dai pirati – continuò – e vissuto di carne di capra, di bacche e di frutti di mare. Il mio cuore desidera un pezzetto di formaggio.

Asola:
anelli in cui
si infilano i
bottoni.

Poi Jim si allontanò in fretta e intanto Ben Gunn continuava a fargli domande senza ricevere in cambio nessuna risposta.

Adatt. Robert Luis Stevenson, *L'isola del tesoro*, Giunti Editore



1 Rispondi segnando con una X.

■ Chi è il protagonista di questo brano?

- Jim
 John

■ Com'è scritto il brano?

- In prima persona
 In terza persona

■ Da chi scappava Jim?

- Dal capo dei pirati
 Da una belva feroce

Nell'India misteriosa

PERSONAGGI

FOGG



PASSEPARTOUT



SIR FRANCIS



LA VEDOVA DEL RAJAH



INTRODUZIONE

Phileas Fogg è un ricco scapolo che sta facendo il giro del mondo in 80 giorni. col suo servitore **Passepartout**.

In **India** assistono a un terribile rito secondo cui, quando muore un **rajah***, la **vedova*** deve essere **arsa*** viva accanto al marito.

Rajah: principe indiano.

Vedova: donna a cui è morto il marito.

Arsa: bruciata.

INIZIO

Era giunta l'ora in cui l'infelice donna doveva morire.

Il signor Fogg e **sir Francis** videro la vittima trascinata fuori da una **pagoda*** da due sacerdoti e stesa presso il cadavere del suo sposo.

Pagoda: edificio sacro.



SVILUPPO

Fu avvicinata una torcia e il legno del rogo, impregnato di olio, prese fuoco immediatamente. In quel momento sir Francis e la guida trattennero a fatica Phileas Fogg che stava per slanciarsi verso il rogo per salvare la donna.

Mentre Phileas Fogg cercava di liberarsi, si levò il grido della folla. Il vecchio rajah non era morto, si era sollevato come un fantasma, e aveva preso la giovane donna tra le sue braccia per scendere dal rogo. Le guardie e i sacerdoti, per il terrore, erano con il viso a terra, non osando sollevare gli occhi su un simile prodigio! Il signor Fogg e sir Francis,



rimasti in piedi, guardavano stupiti. Il resuscitato giunse così dove si trovavano il signor Fogg e sir Francis e disse: – Filiamo.

Non era il rajah! Era Passepartout in carne e ossa che, strisciando sul terreno, era giunto fino al rogo in mezzo al fumo per strappare la giovane alla morte!

COLPO DI SCENA

fatto che cambia improvvisamente lo sviluppo della storia

Un istante dopo, tutti e quattro scomparvero nel bosco portati via di corsa dall'elefante.

Quando i sacerdoti si accorsero di essere stati ingannati era ormai tardi.

I rapitori, con la donna, erano già fuggiti.

Adatt. Jules Verne, *Il giro del mondo in 80 giorni*, BUR Ragazzi



1 Rispondi segnando con una X.

■ Dove si svolge la storia?

- In Africa
 In India

■ Chi sono i protagonisti?

- Phileas Fogg, Passepartout, sir Francis e la vedova del rajah
 Phileas Fogg, sir Francis e la vedova del rajah

■ I protagonisti riescono a salvare la vedova del rajah?

- No
 Sì

Il fantasma

PERSONAGGI

LYS



JUSTUS



LA SIGNORA
CARTIER

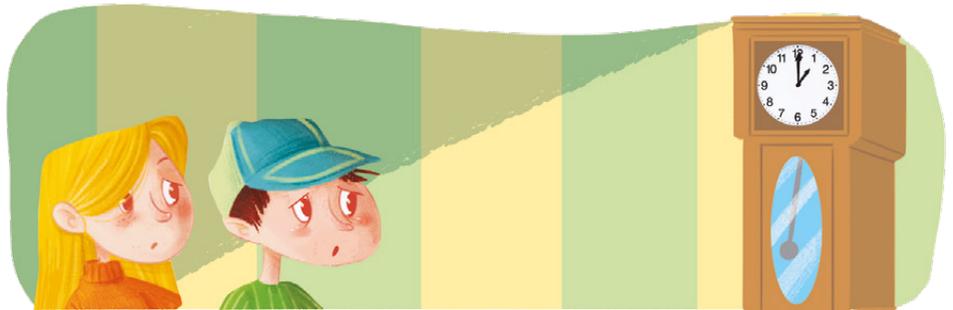


BOB



INIZIO

Non si resero conto del trascorrere del tempo, così quando l'orologio a pendolo batté l'una si guardarono stupiti.



SVILUPPO

– Già così tardi? – esclamò Lys. – Potremmo chiedere il cambio.
 – Per ora io sono sveglissimo – rispose Justus. All'improvviso udirono un gran **baccano*** e si **riscossero*** spaventati. Il **fracasso*** si ripeté con una serie di colpi che venivano dal piano superiore. Justus chiese a Lys di svegliare gli altri e corse al piano di sopra.
 Sentì la **signora Cartier** gridare. Justus si precipitò alla porta, ma era chiusa a chiave. – Apra, signora Cartier! – disse.
 – Non posso! La chiave! – esclamò dall'interno. In quel momento sopraggiunsero gli altri. Stavano per tentare di entrare quando, di colpo, il baccano cessò.
 Dopo alcuni secondi di silenzio spaventoso, dove l'unico rumore era il battito dei loro cuori, dall'interno una chiave fu introdotta nella serratura e girata. Un attimo dopo davanti a loro comparve **una figura bianca come la neve.**

Baccano: fracasso/ rumore.

Riscossero: risvegliati di colpo.



PARTE DESCRITTIVA
DELLA SIGNORA
CARTIER

Soqqadro:
gran disordine.

SVILUPPO

In camicia da notte candida, i capelli grigio chiaro, la signora Cartier li fissava con lo sguardo sconvolto. La camera da letto era a **soqqadro***: il comò nel mezzo, il comodino rovesciato, una sedia sul letto e abiti sparsi dappertutto.

– Cosa è successo signora Cartier? – le chiese con voce tremolante Justus. La signora, singhiozzando, raccontò che si era svegliata sentendo battere.

Quando aveva acceso la luce, il comò, la sedia e il comodino si muovevano. Voleva uscire ma la porta era bloccata e la chiave era schizzata sotto il letto! Poi, di colpo tutto era finito.

– Ha visto qualcosa? – la incalzò **Bob**. La signora Cartier scosse la testa, con le **mani che le tremavano**.

CONCLUSIONE

Con un colpo secco la porta si chiuse dietro di loro.

Adatt. Jules Verne, *Il giro del mondo in 80 giorni*, BUR Ragazzi



1 Rispondi segnando con una **X**.

■ Quali sono i personaggi di questo racconto?

- Lys, Justus, la signora Cartier e Bob
- Lisa, Justus, la signora Carlier e Bob

■ Dove si svolgono i fatti?

- In una scuola
- In un appartamento a due piani

■ Che cosa udirono all'improvviso i protagonisti?

- Un gran baccano
- Una strana musica

■ Questo racconto che emozione ti provoca?

- Rabbia
- Paura

Coraline

CORALINE

L'ALTRA MADRE

L'ALTRO PADRE

PERSONAGGI



INIZIO

Coraline infilò la vecchia chiave nera nella toppa che girò con un rumore metallico.

Coraline sapeva che stava facendo qualcosa di proibito, così tese l'orecchio per sentire se sua madre stesse tornando, ma non sentì nulla.



SVILUPPO

Allora aprì la porta e si trovò davanti un corridoio buio, da cui veniva un agghiacciante* odore di molto vecchio. Coraline entrò e percorse il corridoio con una certa inquietudine*. La moquette* e la carta da parati erano identiche a quelle di casa loro. Anche il quadro appeso all'ingresso era identico. Quindi era a casa sua. Non l'aveva mai lasciata. Confusa, scosse la testa. Fissò il quadro appeso alla parete e non era esattamente lo stesso: ritraeva un ragazzo con abiti all'antica che fissava delle bolle di sapone. Mentre Coraline fissava il quadro, qualcuno la chiamò.

Sembrava la voce di sua madre. Coraline andò in cucina e trovò una donna che le dava le spalle. Assomigliava un po' a sua madre, ma aveva la pelle bianca come la carta ed era più alta e più magra. Aveva le dita lunghe e le unghie, adunche e affilate, erano rosso scuro.

– Coraline? – disse la donna. – Sei tu? – Quindi si voltò a guardarla. Al posto degli occhi aveva due

Agghiacciante:

terribile, spaventoso.

Inquietudine:

agitazione, turbamento.

Moquette: tappeto usato al posto del pavimento.



grossi bottoni neri.

– E tu chi sei? – domandò la bambina – **Sono l'altra tua madre** – rispose la donna.

– Vai a dire all'altro tuo padre che il pranzo è pronto.

Coraline entrò nello studio di suo padre. Dentro c'era un uomo seduto alla tastiera del computer, che le dava le spalle.

– Ciao – esitò Coraline. – Lei mi ha detto di dirti che è pronto il pronto il pranzo. L'uomo si voltò.

Anche lui al posto degli occhi aveva due grossi bottoni neri.

– Ciao, Coraline – disse. – Non ci vedo più dalla fame. Si alzò e andò con lei in cucina. Si sedettero intorno al tavolo e **l'altra madre di Coraline servì il pranzo.**

Un enorme e dorato pollo arrosto, patate fritte, pisellini verdi. Coraline **spazzolò*** il cibo che aveva nel piatto.

Spazzolò: mangiò tutto con gusto.

– È da un pezzo che ti aspettiamo – disse **l'altro padre** di Coraline.

– Sì – disse l'altra madre. – Sapevamo che un giorno saresti arrivata, e che a quel punto saremmo diventati una vera famiglia.



Adatt. N. Gaiman, *Coraline*, Mondadori

1 Rispondi segnando con una X.

■ **Che cosa usa Coraline per aprire la porta?**

- Una chiave dorata
- Una vecchia chiave nera

■ **Cosa significa "fare qualcosa di proibito?"**

- Fare qualcosa di segreto
- Fare qualcosa di vietato

■ **Nella parte colorata in azzurro viene descritto un personaggio. Quale?**

- L'altro padre
- L'altra madre

■ **Dove incontra Coraline l'altro padre?**

- In salotto
- Nello studio

Il vento

Ascolto il vento.

Mi sussurra: sono forte **come un masso**
che rotola dalla montagna.

Mi sussurra: ti spingo indietro
come un palloncino

alto e libero nel cielo.

Mi sussurra: volo alto e potente
come un'aquila in cielo.

Mario Lodi, *La natura nelle poesie di adulti e bambini*

La **similitudine** è un **paragone**, un **confronto** tra immagini che hanno delle cose in comune.

È introdotta da: **come**,
sembra, **pare...**



1 Rispondi segnando con una X.

■ **Da quanti versi è composta questa poesia?**

- 9
 8

■ **Di cosa parla il poeta?**

- Del vento
 Della montagna

■ **A cosa il poeta paragona il vento?**

- A un sassolino, a un palloncino e a un'aquila
 A un masso, a un palloncino e a un'aquila

La luna al guinzaglio

Con te **la luna** è buona,
mia savia bambina:
se cammini, cammina
e se ti fermi tu si ferma anche la luna
ubbidiente lassù.
È un **piccolo cane bianco**
che tu tieni al guinzaglio,
è un **docile palloncino**
che tieni per il filo:
andando a dormire lo legghi al cuscino,
la luna tutta notte
sta appesa al tuo lettino.

Gianni Rodari

La **metafora** è
un **paragone**, un
confronto in cui però
manca la parola "come".



1 Rispondi segnando con una **X**.

■ **Di cosa parla il poeta?**

- Del sole
 Della luna

■ **La luna è paragonata:**

- A un piccolo cane bianco e a un palloncino
 A un piccolo gatto bianco e a un palloncino

Notte fumetto

Tic, tic, tic: cade una goccia d'acqua e bagna il pavimento.

Bll, Bll, Bll: questo invece è il cielo che bolle da far spavento.

Schh, schh, schh: scivola cera calda lungo la candela.

Tac, tac, tac: gocce di tempesta, brividi lungo la schiena.

Frr, Frr, Frr: il vento sbatte un ramo contro la mia finestra.

Uhhh, uhhh: ulula come un lupo questa notte di tempesta.

È una notte fumetto,
piena di rumori:

son sveglio e mi giro nel letto,
ma è meglio che essere fuori.

S. Bordiglioni, *Quante zampe ha il Coccofante?*, Emme Edizioni



L'**onomatopea** è una parola che imita o **riproduce** dei suoni (**voci, rumori, versi di animali**).

1 Rispondi segnando con una X.

■ Di cosa parla il poeta?

- Di una nevicata
 Di un forte temporale

■ A cosa si riferisce il suono Frr, Frr, Frr?

- Alle foglie
 Al ramo che sbatte sulla finestra

■ Il poeta a cosa paragona il vento?

- All'urlo terrificante di un fantasma
 All'ululato del lupo

Un foglio di carta

Un foglio di carta,
sospinto dal vento,
rotola e vola
lungo una strada deserta.
Quel foglio **folleggia***
come un bambino
all'uscita di scuola.
Volteggia nell'aria
come una rondine
sopra il suo nido.

A. Russo



Folleggia: darsi alla pazza gioia.

1 Rispondi segnando con una X.

■ Da quanti versi è composta la poesia?

- 11
 10

■ Questa poesia è divisa in strofe?

- No
 Sì

■ Di cosa parla il poeta?

- Di una foglia spinta dal vento
 Di un foglio di carta spinto dal vento

■ Nella poesia ci sono due similitudini. Quali?

- Folleggia come un folletto e volteggia come un gabbiano
 Folleggia come un bambino e volteggia come una rondine

L'elefantessa, una matriarcale

Gli elefanti vivono in famiglie formate da madri, figlie, zie e cugine con i loro piccoli. Il gruppo è guidato dalla **matriarca**, cioè dall'**elefantessa più anziana**. I maschi adulti, invece, vivono da soli.

La matriarca **guida la propria famiglia alla ricerca di cibo e di acqua**. Quando non ci sono piogge e le pozze d'acqua sono poche l'elefantessa conosce i sentieri per portare il gruppo dove c'è acqua.

La vecchia madre, inoltre, **aiuta le giovani elefantesse a partorire e insegna ai cuccioli a sfuggire ai pericoli**. La matriarca assolve i suoi compiti per molti anni, finché non è troppo vecchia e debole. **Quando muore, tutta la famiglia si ferma** intorno al suo corpo e resta con lei per giorni, toccandola con la proboscide **per salutarla**. Poi il gruppo riprende il cammino, aiutato da una nuova matriarca.

Gli **zoologi**, che studiano gli elefanti, hanno osservato un comportamento particolare. Una famiglia di elefanti mangia l'erba in tranquillità. All'improvviso la matriarca organizza il gruppo e tutti si allontanano velocemente.

Che cosa è successo? La famiglia ha ricevuto un messaggio di pericolo. **Gli elefanti** infatti **emettono suoni molto bassi**, gli **infrasuoni**, che noi esseri umani non possiamo sentire. Grazie a questo gli elefanti **possono scambiarsi informazioni anche a distanza**.

Quando vogliono "spedire un messaggio" ancora più lontano, battono con una zampa sul terreno. Un'altra zampa riceve il messaggio e così ogni gruppo sa se scappare da un pericolo, oppure se raggiungere gli altri a una pozza di acqua fresca.

La loro **proboscide** è utile per **fiutare pericoli e per riconoscere il cibo**. Quando poi due elefanti litigano, tengono la proboscide rivolta verso il basso e piegata di lato, mentre se giocano è distesa in avanti. **Un elefante per restare molto tempo sott'acqua, usa la proboscide come un boccaglio di una maschera**.

Adatt. I. Cagliani, *Il comportamento degli animali*, Touring Junior



1 Rispondi segnando con una X.

■ **Chi guida il branco di elefanti?**

- L'elefante maschio più forte
- L'elefantessa più anziana

■ **Come viene chiamata quest'elefantessa anziana?**

- Matriarca
- Madre

2 Completa le seguenti frasi che raccontano i compiti che svolge la matriarca.

1	Guida la propria famiglia alla ricerca _____ _____ _____
2	Aiuta le giovani elefantesse _____ _____ _____
3	Insegna ai cuccioli _____ _____ _____

■ **Cosa sono gli infrasuoni?**

- Suoni molto alti
- Suoni molto bassi

3 Completa le frasi per descrivere a cosa serve la proboscide.

La proboscide è utile per _____
Viene utilizzata per _____
e per _____

Una pianta preziosa

Subito dopo il grano, tra i **cereali*** più diffusi c'è il riso. Questa **pianta**, **coltivata in Cina** nel III millennio a.C., fu portata prima dagli arabi in Spagna e in Sicilia nell'VIII sec., mentre in **Italia** la sua coltivazione iniziò intorno al **1520**. Il **riso** così, prima raro e costoso, diventò un **alimento conveniente**.

Il riso ha fusto eretto, alto fino ad un metro e mezzo; per crescere ha bisogno umidità e **può essere coltivato solo in particolari terreni che vengono allagati in alcuni periodi**.

La parte del riso che viene usata in Italia consiste solo nel piccolo chicco di amido, privato del **glume**, **piccole foglioline**. In questo modo, il riso, durante la cottura, non perde mai la sua forma.

La pianta del riso non viene usata solo per scopi alimentari: **l'amido viene usato per fare le ciprie delle signore e con la paglia si produce una raffinatissima e sottilissima carta (la carta riso, appunto!)**.

Adatt. Maria Chiara Bettazzi, *La vita delle piante*, Dami

Cereali:

piante da cui si ricava farina o che vengono utilizzati come cibo.



1 Rispondi segnando con una X.

■ Cos'è il riso?

- Un legume
 Un cereale

■ Dove viene coltivato?

- In particolari terreni che vengono allagati in alcuni periodi
 In particolari terreni paludosi

■ Il riso viene usato anche per fare cosa?

- Fard per le signore e carta riso
 Ciprie per le signore e carta riso

I vulcani

Il **vulcano** è una **montagna** che nasce da una spaccatura della crosta terrestre dalla cui bocca esce il **magma**, materiale roccioso fuso. A contatto con l'aria il magma si raffredda, formando queste montagne con la **forma di un cono senza punta**: i vulcani.

Durante le eruzioni con la lava escono **gas** che provocano colonne di fumo e nuvole di **cenere e lapilli**. I vulcani si distinguono in **attivi**, quando **eruttano continuamente** o a **intervalli**, **quiescenti**, quando "dormono" e non danno segni di attività, **spenti** quando **non eruttano più**.

Ci sono poi altri fenomeni legati ai vulcani: le **solfatane** e i **geyser**.

Dalle prime escono solo **vapori ad alta temperatura**. I **geyser**, invece, sono **getti violenti di acqua e vapore caldissimi** che zampillano in alto da fessure del terreno.

Adatt. Montagne, colline, pianure, Touring Junior



1 Rispondi segnando con una X.

■ Che cosa esce dalla bocca del vulcano?

- Rocce e gas Magma, gas, cenere e lapilli

■ Che forma ha il vulcano?

- Di un cono senza punta Di un cono a punta

■ Che significa "quiescenti"?

- Che sono quieti Che dormono

■ Cosa sono i geyser?

- Vapori Getti violenti d'acqua e vapore caldissimi

Il discorso di Greta Thunberg

Greta Thunberg è una giovanissima ambientalista svedese che, grazie ai suoi discorsi pubblici, sta coinvolgendo tutti i ragazzi del mondo nelle sue battaglie in difesa del pianeta Terra contro i cambiamenti climatici.

Famoso è il discorso che ha fatto alla ventiquattresima Conferenza delle Parti sul Clima (COP24) nel dicembre 2018, rivolgendosi ai politici più importanti del mondo.

Ecco un estratto del suo discorso.

“Il mio nome è Greta Thunberg, ho quindici anni e vengo dalla Svezia. Ho imparato che non sei mai troppo piccolo per fare la differenza. Nel 2078 festeggerò il mio settantacinquesimo compleanno.

Se avrò dei bambini probabilmente passeranno quel giorno con me e forse mi faranno domande su di voi.

Forse mi chiederanno come mai non avete fatto niente quando era ancora il tempo di agire.

Dite di amare i vostri figli sopra ogni cosa ma gli state rubando il futuro proprio davanti ai loro occhi.

Finché non vi concentrerete su cosa deve essere non c'è alcuna speranza.

Noi siamo qui per farvi sapere che il cambiamento sta arrivando, che vi piaccia o no.”



1 Rispondi segnando con una **X**.**■ Chi è Greta Thunberg?**

- Un'ambientalista svedese
 Un'ambientalista norvegese

■ Qual è la sua battaglia?

- In difesa dei diritti dei ragazzi
 In difesa del pianeta Terra contro i cambiamenti climatici

■ Nel discorso fatto alla Conferenza delle Parti sul Clima a chi si è rivolta?

- Ai giornalisti
 Ai politici più importanti del mondo

2 In questo discorso Greta dice di aver imparato che non sei mai troppo piccolo per fare la differenza.**■ Sei d'accordo?**

■ Perché?

■ Cosa fai tu per aiutare il pianeta Terra?

Giornata della Terra (Earth Day)

La **Giornata della Terra (Earth Day)** è il nome usato per indicare il giorno in cui si parla di ambiente, della difesa del pianeta Terra e di ciò che si può fare.

Nel 1969 in **California una grossa perdita di petrolio causò un gravissimo disastro ambientale.**

Questo evento portò il senatore Gaylord Nelson ad occuparsi delle questioni ambientali e le persone ad interessarsi del problema, partecipando attivamente.

Furono tantissimi infatti i cittadini americani che parteciparono alla **prima Giornata della Terra il 22 aprile 1970**, al punto che l'anno dopo l'ONU dichiarò il suo impegno all'iniziativa.

Da allora **193 Paesi** nel mondo celebrano questa data ogni anno.

Oggi la **Giornata mondiale della Terra è diventata la Settimana mondiale della Terra** che serve, a tutti i Paesi del mondo, a trovare soluzioni concrete.



1 Rispondi segnando con una X.

■ Quando c'è stata la prima giornata della Terra?

- Il 22 aprile 1970
 Il 22 marzo 1970

■ Perché fu istituita questa giornata?

- Perché lo decisero in California
 Perché ci fu un disastro ambientale

■ Oggi quanti Paesi partecipano alle settimana mondiale della Terra?

- 190 Paesi
 193 Paesi



LA CRONACA

Clochard salvato dal freddo

Dormiva all'ingresso di un palazzo. Visitato e affidato ai servizi sociali.

di ADRIANO AGATTI

Un **clochard** di 50 anni aveva trascorso la notte al freddo tra l'ingresso di un palazzo e la strada. Adesso è stato affidato ai servizi sociali. Una storia, quella di P. M., 50 anni di Milano, simile a quella di tante persone **che non hanno una casa**. **Dormiva nell'ingresso di un palazzo** sdraiato su qualche sacco. I condomini lo hanno visto e qualcuno ha cercato di aiutarlo. **Gli hanno dato vestiti e coperte** per ripararsi dal freddo. L'altra sera **un residente** lo ha visto all'ingresso del palazzo e **ha chiamato la polizia**.

Gli agenti lo hanno trovato seduto ai tavolini del bar vicino. Quell'uomo aveva freddo ed era molto stanco. I **poliziotti** gli hanno chiesto i documenti ma lui non ne aveva, però ha dato il suo nome e cognome. Sembrava affaticato e gli agenti hanno chiesto l'intervento del **personale del 118**. Intanto alcuni residenti del palazzo gli hanno regalato altri vestiti.

Adatt. Da "La provincia pavese", sabato 1 dicembre 2012



1 Rispondi segnando con una X.

■ Chi è un clochard?

- Un signore anziano
- Una persona senza casa

■ Chi gli ha dato vestiti e coperte?

- I negozianti del quartiere
- I condomini del palazzo in cui dormiva

■ I poliziotti chiamati da un residente cosa hanno fatto?

- Hanno chiamato il personale del 118
- Hanno chiamato i pompieri

Rubabandiera

È un gioco a squadre che si può fare sia all'aperto che in un luogo chiuso.

Unico oggetto necessario per il gioco è un fazzoletto.

- 1 Due squadre si mettono in riga una di fronte all'altra; ogni componente ha un numero.
- 2 Al centro c'è un bambino che regge in mano un fazzoletto o "bandiera" e chiama i numeri dei giocatori. Per esempio i "numeri 2".
- 3 Entrambi i giocatori cercano di afferrare il fazzoletto. Il giocatore che lo afferra, corre per tornare al suo posto.
- 4 Il giocatore che rientra nella sua linea con la bandiera, senza essere stato toccato dall'avversario ha fatto un punto.
- 5 Chi è toccato è eliminato; la squadra che sopravvive con l'ultimo giocatore vince.

Adatt AA.VV., *La bottega della fantasia*, Archimede Edizioni



1 Rispondi segnando con una X.

■ Dove si può fare questo gioco?

- Solo all'aperto
 Sia all'aperto che al chiuso

■ Come viene chiamato il fazzoletto?

- Insegna
 Bandiera

■ Quante squadre possono giocare?

- Due
 Tre

■ Qual è lo scopo del gioco?

- Prendere il fazzoletto e portarlo alla propria squadra
 Nascondere il fazzoletto

Il regolamento

Il Consiglio d'Istituto ha approvato e fatto appendere nel corridoio della scuola il seguente regolamento:

- 1 Gli alunni possono entrare nel cortile della scuola e aspettare le insegnanti che li condurranno in classe al suono della campanella.
- 2 Durante l'intervallo gli alunni usciranno in cortile se il tempo è bello altrimenti resteranno nelle rispettive aule.
- 3 Gli alunni potranno essere prelevati in anticipo per seri motivi e consegnati solo ai genitori o a persone incaricate.
- 4 Gli alunni devono rispettare gli spazi, gli arredi scolastici e tenere un comportamento corretto con tutti.



1 Completa la tabella inserendo le regole di questa scuola.

1	Nel cortile della scuola _____ _____
2	Durante l'intervallo gli alunni usciranno in cortile _____ _____
3	Si può essere prelevati in anticipo _____ _____
4	Bisogna rispettare _____ _____

■ Disegna il gioco che ti piace fare con i tuoi amici quando sei all'aperto e scrivi brevemente le regole del gioco.

Nome del gioco

Occorrente

Numero partecipanti

REGOLE DEL GIOCO

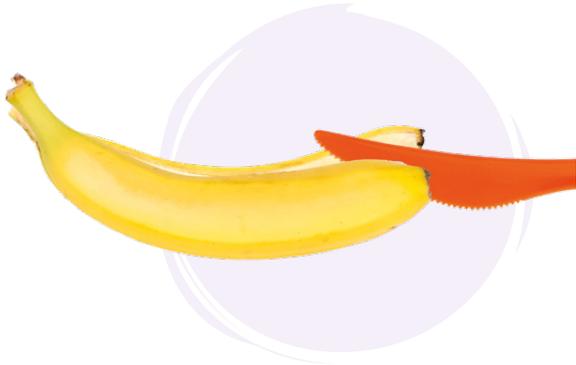
Una ricetta: Banane golose

Occorrente

- 4 banane e 4 biscotti
- Crema al cioccolato da spalmare

Procedimento

- 1 Taglia le banane a metà nel senso della lunghezza.



- 2 Spalma su ogni mezza banana della crema al cioccolato.

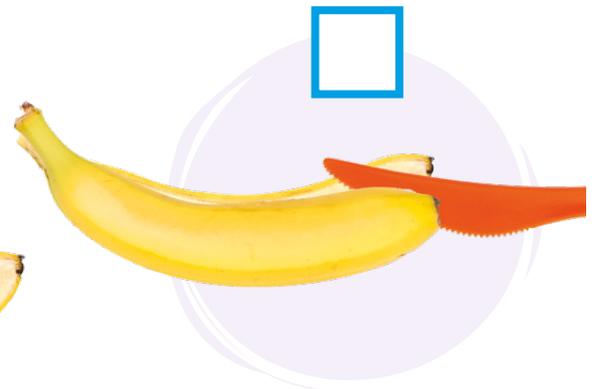
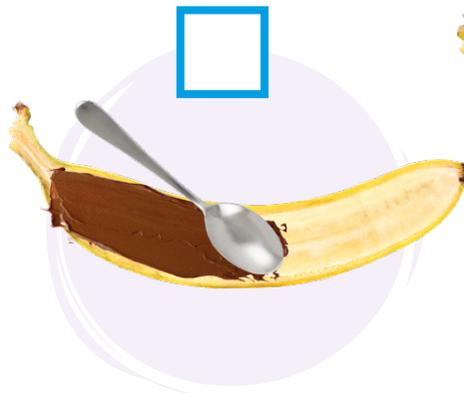
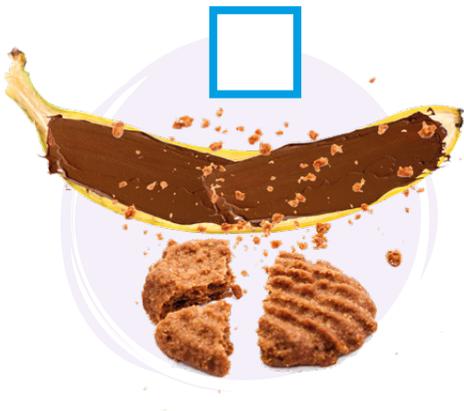


- 3 Sbriciola i biscotti sulle banane.

Adatt. Rosita Corbella Paciotti, Mini ricette, De Agostini



- 1 Osserva le immagini del procedimento di questa ricetta. Sono in disordine. Numera le immagini per riordinarle.



- 2 Disegna sul quaderno il tuo dolce preferito e scrivi gli ingredienti e il procedimento.

La lettera

LUOGO E DATA
DESTINATARIO
Roma, Sabato 3 agosto

Cara **nonna**,

ho sei gatti "quasi" miei. Una **mamma gatta con cinque gattini tutti neri come il carbone**. Ieri a colazione, nel giardino dell'albergo, gli ho dato **salsiccia e formaggio**, quelli della colazione.

Il papà, oggi, mi ha sgridato perché ho dato ai gatti la sua salsiccia e il suo formaggio. Ma la mamma ha detto a papà che è già fin troppo grasso e che non è il caso di mangiare salsiccia e formaggio. Il **papà è davvero grasso!** Ha proprio un bel pancione e il suo vecchio costume gli è diventato troppo stretto. Ha dovuto comprarsi qui un **costume nuovo**. Della sua taglia ne ha trovato però solo uno **rosso** con degli enormi **"puà" gialli**. Per la mamma dice è un costume buffo. A me invece non dispiace, così in spiaggia, anche da lontano, vedo subito dov'è il mio papà.

Tanti, tanti saluti e baci dalla tua **Susi**.

MITTENTE

Adatt. Christine Nöstlinger, *Cara nonna, la tua Susi*, Piemme

1 Rispondi segnando con una X.

■ Chi scrive questa lettera?

- La nonna
 Susi

■ Cosa racconta nella lettera?

- Di una cagnolina e i suoi cuccioli
 Di una gatta e i suoi cinque gattini

■ Come viene descritto il papà?

- Davvero grasso
 Magro e atletico

■ Com'è il nuovo costume del papà?

- Giallo a "puà" rossi
 Rosso a "puà" gialli



È bene che i musei siano aperti a Pasqua

È giusto che i musei siano aperti a Pasqua. Infatti molti turisti stranieri e italiani in questo periodo visitano paesi e città, e possono così vedere anche le bellezze custodite nei musei. I biglietti venduti nelle vacanze di Pasqua sono raddoppiati rispetto agli altri anni. Quindi che i musei siano aperti è vantaggioso sia per i privati che per lo Stato. Finalmente si è capito che conviene far visitare le nostre ricchezze storiche nel periodo pasquale, in cui la gente si muove, dopo il periodo invernale.



1 Rispondi segnando con una X.

■ Di quale argomento si parla?

- Dei musei
 Dei cinema

■ A Pasqua cosa bisogna fare?

- Tenere i musei chiusi
 Tenere i musei aperti

■ Perché?

- Perché i musei non devono chiudere mai
 Perché arrivano molti turisti

È meglio un cane

A me farebbe piacere ricevere come regalo per il mio compleanno **un cane**. Ho detto ai miei genitori che **i cani sono molto affettuosi** e un cane, quindi, **mi farebbe le feste** quando torno da scuola **e compagnia** quando studio. Sarebbe fantastico poi rincorrerci in giardino e avrebbe tutte le cure necessarie. Lo coccolerei, lo pulirei, insomma **sarei una padroncina responsabile**. Ho insistito tanto. Spero che **i miei genitori** abbiano capito che parlavo di un cane vero **non vorrei che mi regalassero un peluche**.



1 Rispondi segnando con una X.

■ Che desiderio ha chi scrive questo testo?

- Avere un gatto
 Avere un cane

■ Cosa dice per convincere i genitori?

- Che il cane è affettuoso e di compagnia
 Che il cane è giocherellone e divertente

■ Chi scrive è un bambino o una bambina?

- Un bambino
 Una bambina

■ Da cosa lo hai capito?

IL RACCONTO REALISTICO

- 2 Passeggiata allo stagno
- 4 Con la testa sott'acqua
- 6 C'è un gatto da salvare!
- 10 Crespelle e un tema per merenda
- 12 Il merlo

PAGINE DI DIARIO

- 14 Caro diario
- 16 Il diario di Myriam

IL RACCONTO FANTASTICO

- 18 Leopoldotto Ammazzagraghi
- 22 La principessa Graziosa
- 24 Il leone e il topo
- 26 Gli isticri
- 28 Teseo e Arianna

IL TESTO DESCRITTIVO

- 30 Uno spettacolo terrificante
- 32 Tirannia Vampiria
- 34 Roy e il pettirosso
- 36 Il gattino Berty
- 37 Il gatto
- 38 Un regalo fantastico!
- 40 La Terra di Mai Mai

IL RACCONTO UMRISTICO

- 42 Spaghetti per due

IL RACCONTO DI AVVENTURA

- 44 Capitano Achab
- 46 Una misteriosa apparizione
- 48 Nell'India misteriosa

IL RACCONTO DI PAURA

- 50 Il fantasma
- 52 Coraline

IL TESTO POETICO

- 54 Il vento
- 55 La luna al guinzaglio
- 56 Notte fumetto
- 57 Un foglio di carta

IL TESTO INFORMATIVO

- 58 L'elefantessa, una matriarcale
- 60 Una pianta preziosa
- 61 I vulcani
- 62 Il discorso di Greta Thunberg
- 64 Giornata della Terra (Earth Day)
- 65 La cronaca

IL TESTO PRAGMATICO

- 66 Rubabandiera
- 67 Il regolamento
- 69 Una ricetta: Banane golose
- 70 La lettera
- 71 È bene che i musei
siano aperti a Pasqua
- 72 È meglio un cane



ARDEA **EDITRICE**

Via Capri, 67 - 80026 Casoria (Napoli)
Tel. +39 081-7599674 fax +39 081-2509571

www.ardeaeditrice.it
e-mail: ardeaeditrice@tin.it

**AZIENDA CON SISTEMA
DI GESTIONE QUALITÀ
CERTIFICATO DA DNV GL
= ISO 9001 =**

Responsabile editoriale: Roberto Capobianco

Redazione: Diana Perrotti

Illustrazioni: Giovanni Abeille

Progetto grafico e impaginazione: Stefano Guarracino

Copertina: Stefano Guarracino

2025 2024 2023 2021 2020

5 4 3 2 1

Tutti i diritti sono riservati. © 2020 by Editrice Ardea Web s.r.l.

È assolutamente vietato riprodurre l'opera anche parzialmente e utilizzare l'impostazione, i concetti, gli spunti o le illustrazioni, senza l'autorizzazione della casa Editrice Ardea Web s.r.l.