

IL GRILL SUI TRAMPOLI

Giornalino della Scuola primaria Don Italo Mancini di Schieti (PU)
Istituto comprensivo Anna Frank di Sassocorvaro-Auditore



INDICE



Le piste didattiche offerte dalla narrazione 1
Gessica Bellazzecca



Dalla geografia fantastica a quella reale 3
Benedetta Tassi, con il contributo della classe Quarta



Dai paesaggi polari alla miniera dei sogni 10
Gessica Bellazzecca, con il contributo della classe Quarta



Scienze in Fantasia 15
Benedetta Tassi, con il contributo della classe Quarta



Premio Pasquale Rotondi Junior 22
Lorena Pucci, con il contributo delle classi Seconda e Quarta



La scuola in Fantasia. Il Carnevale della scuola di Schieti 29
A cura della classe Quinta



L'Open Day 40
A cura della classe Quinta



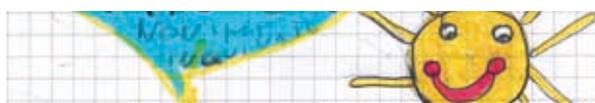
La raccolta dei tappi: dall'acqua per l'acqua 45
Sharon Recca, con il contributo della classe Terza



25 aprile. Festa della Liberazione 51
Caterina Mauro, con il contributo della classe Prima



Nel paese degli Amarganti, gli inventori di storie del Regno di Fantasia 58
Emilia Forti con il contributo della classe Quinta



Lettere alla Terra e lettere per la Terra 70
Federica Biancalana, con il contributo della classe Terza



Strampolando 74
Silvio Filippini

“Il Grillo sui Trampoli” storie dentro e fuori le mura scolastiche

Riflessioni sulla didattica, storie del Territorio, storie inventate, racconti di esperienze vissute a scuola, pensierini: un bel ventaglio di possibilità per un pubblico di adulti e bambini, di addetti ai lavori e non

Il Grillo sui Trampoli: un Giornalino del Territorio

Il panorama dei **Giornalini Scolastici** è veramente ampio e differenziato. Facendo delle ricerche sul web veniamo sommersi da tantissime proposte, anche molto differenti fra loro. Ci sono giornalini strutturati come quotidiani, ci sono giornalini strutturati come periodici, ci sono giornalini ben fatti e altri fatti peggio. Fatto sta che molte scuole sentono l'esigenza di raccontarsi attraverso questo strumento che, proprio per il fatto di essere ampiamente utilizzato, viene ad essere considerato come un **progetto di “Serie B”**. Il giornalino scolastico è un déjà vù, un qualcosa su cui, più o meno direttamente, tutti hanno avuto esperienza e non ha il sapore della novità e dell'originalità. Nei primi anni del 2000 anche Schieti aveva il suo Giornalino; non era esattamente un giornalino scolastico, ma ben vi si avvicinava. Curato da un gruppo di operose ragazze e di intraprendenti ragazzi, **Il Grillo parlante** presentava diverse sezioni, da quelle riservate alla riflessione su determinati temi a quelle ri-



Disegno di Gabriele Guerra

servate alle informazioni sul Territorio, passando per lo Sport, l'Oroscopo e altre rubriche. *Il Grillo parlante* usciva periodicamente e, ancora oggi, gli abitanti di Schieti ne hanno il ricordo.

Il Grillo sui Trampoli è il legittimo erede del *Grillo parlante*, ha l'ambizione di spaziare **oltre le mura scolastiche** per aprirsi alle esperienze che il territorio può offrire e per raccontare il territorio.

Gli articoli che troverete nelle pagine seguenti sul Carnevale di Mercatale, sul Premio Pasquale Rotondi Junior e sull'iniziativa S-Trampolando mostrano la forza centripeta che alimenta il nostro periodico e l'idea che gli sta a monte: quella di **una comunità educante dinamica, coesa, aperta al territorio e proattiva**.

Il Grillo sui Trampoli: un Giornalino della scuola e per la scuola

Il Grillo sui Trampoli racconta anche ciò che succede dentro le mura della scuola; lascia spazio agli studenti e alle studentesse di esprimersi

si attraverso una scrittura alla loro portata e chiede agli insegnanti di spiegare le ragioni delle scelte educative.

Il Grillo sui Trampoli comunica su vari livelli: quello del **bambino**, quello del **genitore**, quello dell'**esperto di educazione**, quello di chi è semplicemente interessato alla Scuola, la fucina del futuro.

La sperimentazione didattica

Nell'intento di rendere più agevole la lettura delle pagine più squisitamente didattiche, si ricorda al lettore che molte delle esperienze raccontate fanno capo alla sperimentazione didattica che da diversi anni si sta portando avanti nel plesso di Scuola primaria di Schietti. Tale sperimentazione vede come **sfondo didattico comune a tutte le discipline e a tutte le classi** una storia. La storia utilizzata è sempre tratta da un libro, quest'anno il libro è **"La Storia Infinita"** di Michael Ende.

Quattrocentoquarantasei pagine di libro offrono all'insegnamento spunti davvero infiniti!

Le vie che si possono seguire nella lettura del libro "La Storia Infinita" sono tante. Alcune di esse sono state seguite come "piste didattiche" per portare a compimento ambiziosi progetti che hanno contribuito ad arricchire la riflessione educativa degli insegnanti.

Nel **progetto "Carnevale"** si è scelto di percorrere il libro soffermandosi sulle descrizioni dei personaggi: è nato un interessante percorso che ha coinvolto le abilità di comprensione del testo ed è sfociato nella progettazione e nella realizzazione di alcuni costumi, dando vita ad un lavoro multidisciplinare che ha visto collaborare le insegnanti di italiano con quelle di arte e immagine e tecnologia.

Nel **progetto "Open Day"** si è recuperato uno dei tanti messaggi presenti nel libro, ovvero quello dell'incarico assegnato all'eroe. Facendo leva sulla creatività e sull'operatività dei ragazzi e delle ragazze di Quinta, dalla missione di **"Salvare Fantasia"** si è sviluppato un percorso di accoglienza per i bambini e per le bambine della scuola dell'infanzia in visita nella nostra scuola in occasione dell'Open Day che si è svolto il 12 gennaio 2023.

Il futuro de "Il Grillo sui Trampoli"

Il nostro giornalino, che attualmente è curato dagli insegnanti e da un gruppo di genitori, si presenta come un prodotto fluido e plasmabile, aperto alle suggestioni e alle critiche provenienti dall'esterno. Ci auguriamo che possa essere letto con piacere e con occhio critico.

Vogliamo crescere!

Gessica Bellazzecca

DALLA GEOGRAFIA "FANTÀSICA" A QUELLA REALE: UN MODO AVVINCENTE PER SVELARE CONOSCENZE

Pianura, deserto e paesaggio polare: tre degli ambienti presenti nelle descrizioni dei luoghi attraversati da Bastiano e Atreiu, i protagonisti del libro "La Storia Infinita" di Michael Ende, si trasformano in stimolanti punti di partenza per una didattica della geografia incentrata sul gioco e sulla scoperta.

*maestra
Benedetta Tassi*

Che il mondo dell'immaginazione non possa esistere senza il mondo reale è evidente. Ma che il mondo reale possa essere scoperto grazie ad un Regno Fantastico, questo sì, può diventare sorprendente!



Il "dispositivo narrativo" e l'insegnamento della geografia

Viaggiare attraverso Fantàsia

Nel presente lavoro vorrei raccontare come ho utilizzato i vantaggi forniti dal "dispositivo narrativo" nell'insegnamento della geografia.

Il "dispositivo narrativo" contraddistingue il modo di fare scuola di alcuni team di insegnanti qui a Schieti e consiste nel nutrire la didattica intessendola con una storia famosa, narrata in un libro famoso. Il presupposto sul quale fa leva questo modo di procedere è che le storie generino coinvolgimento e che, di conseguenza, la narrazione conferisca maggiore pregnanza ai contenuti affrontati poiché consente di ancorarli al flusso emotivo che crea, imprimendoli così nella memoria degli studenti e delle studentesse in maniera maggiormente significativa.

La pista didattica che ho selezionato è quella di attraversare le tante storie narrate nel libro con lo sguardo rivolto alle **descrizioni dei paesaggi dello sconfinato reame immaginario di Fantàsia**. L'esperienza si è svolta nella **classe 4^A** e si è agganciata al viaggio dei protagonisti del libro: Atreiu l'eroe fantastico e Bastiano l'eroe reale.

La Storia Infinita è talmente intricata e complessa che l'eroe reale finisce esso stesso col ritrovarsi nel mondo fantastico e ad attraversarne, al fianco dell'eroe fantastico, le vastissime terre, scoprendone le molteplici, tanto bizzarre quanto straordinarie, peculiarità. E sono proprio tali particolarità fantastiche a far emergere nei lettori - nel nostro caso i bambini - ciò che, per assonanza o per contrapposizione, si sperimenta quotidianamente attraverso l'esperienza realmente vissuta.

Cominciamo con l'orientamento

La Torre d'Avorio in Fantàsia e la Torre del Campanile di Schieti



L'intera Storia Infinita non è che uno strano viaggio, un continuo spostamento da un posto all'altro.

A circa metà del libro il protagonista *fantastico*, l'eroe Atreiu, si trova a volare in groppa al suo Drago della Fortuna verso la Torre d'Avorio, la dimora dell'Imperatrice del Reame di Fantàsia, una sovrana con l'aspetto di una bambina, creatura senza tempo conosciuta con il nome di Occhi d'Oro.

A questo punto è forse venuto il momento di fare una piccola pausa, per spiegare una peculiarità della geografia fantastica. Terre e mari, montagne e corsi d'acqua non sono sempre allo stesso posto, come avviene nel mondo degli uomini. Tanto per fare un esempio, sarebbe assolutamente impossibile disegnare una carta geografica di Fantàsia. Là non si può mai sapere in anticipo e con sicurezza quale Paese e quale altro confinano. Persino i punti cardinali mutano continuamente, secondo il posto in cui ci si trova in quel momento. Estate e inverno, giorno e notte seguono in quel paesaggio leggi completamente diverse. Può capitare di passare per un deserto infuocato e trovarsi subito dopo in regioni di nevi artiche. In quel mondo non esistono distanze esterne concretamente misurabili, e così anche le parole «vicino» e «lontano» hanno un significato totalmente differente. Tutte queste cose dipendono dallo stato d'animo e dalla volontà di colui che compie un determinato cammino.

(da “La Storia Infinita”, Capitolo X – “Il volo verso la Torre d’Avorio”)

È a questo punto e con queste parole che Fantàsia ci ha fornito l'occasione per ragionare insieme su concetti e aspetti geografici quali **orientamento**, **punti di riferimento**, **punti cardinali** e **carte geografiche**. Da un mondo in cui non è possibile disegnare una carta geografica, né dare o avere alcun punto di riferimento per orientarsi nello spazio, qual è appunto Fantàsia, siamo passati a sperimentare ciò che, al contrario, è proprio della realtà del nostro mondo, dove fornire indicazioni precise e dettagliate non solo è possibile, ma si rivela essere fondamentale per evitare di perdersi e non riuscire a raggiungere un luogo prefissato.

Mentre Atreiu era impegnato a raggiungere in volo la **Torre d’Avorio**, anche noi abbiamo scelto una meta da raggiungere. Punto di arrivo, nel nostro caso, era il **campanile di Schieti**. Un luogo conosciuto bene dalla classe e, cosa più importante, un luogo che tutti sapevano raggiungere senza difficoltà. Tutti ad eccezione della sottoscritta che, al contrario, essendo nuova del posto, non ne aveva idea alcuna. Bisognava perciò fornirmi delle indicazioni il più possibile precise cosicché, seguendole, sarei riuscita anch’io ad arrivarci.

Nel definire il percorso e, soprattutto, nel confrontarci con la sua reale esecuzione, ci siamo accorti della necessità di fornire indicazioni il più possibile precise e dell'importanza di trovare dei punti di riferimento chiari e universalmente riconosciuti.



Ambienti fantastici: una rampa di lancio geografica

La Storia Infinita ha poi continuato ad intrecciare le sue variegata, intricate ed intriganti trame con il nostro vissuto scolastico, fornendomi gli elementi necessari ad ideare quella che si è rivelata essere una “rampa di lancio geografica”. È bastato, infatti, lasciarsi trascinare dalla storia - con quel po’ di giocosa fantasia che è motore ardente nei bambini - per ritrovarsi ad attraversare tre degli ambienti di Fantasia e giungere così a considerare aspetti geografici quali **tempo meteorologico**, **clima**, **facce climatiche** e **diversità ambientali** ad esse collegate.

Il viaggio degli eroi del libro si è aperto alla classe trasportandola lungo le terre di Fantasia. I bambini si sono ritrovati essi stessi ad attraversare tre dei luoghi che appartengono a questo incredibile mondo e, se da una parte ciò ha permesso loro di scoprirne le meravigliose quanto surreali caratteristiche, dall'altra ha fatto emergere anche diversi aspetti che possono essere riscontrati nella realtà fisica del nostro pianeta. Tale espediente didattico è stato quindi il gancio da cui partire per poter poi avviare un'indagine più sistematica sul clima e sugli ambienti terrestri, sul loro legame e sulle loro peculiarità (flora, fauna e specificità).

In viaggio per le Terre di Fantasia con il “Gioco dell’oca”

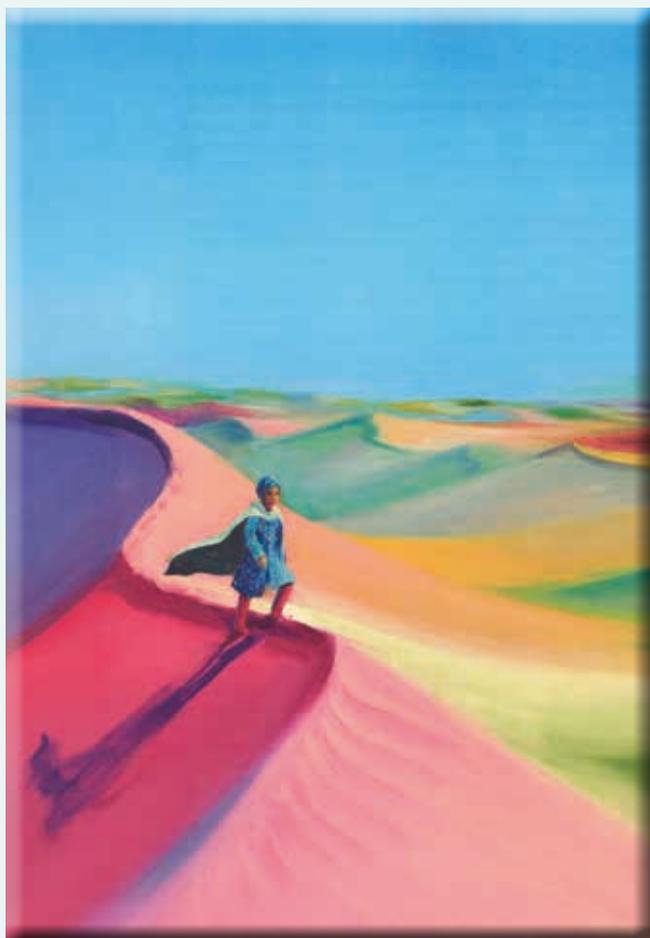
L'intero viaggio attraverso i paesaggi di Fantasia è stato formulato sotto forma di gioco, rivisitando “**Il gioco dell’oca**” nel quale i giocatori devono giungere alla fine di un percorso facendo avanzare su un tabellone la propria pedina di un numero di caselle pari a quello ottenuto dal tiro di un dado.

Come per Atreiu e Bastiano, questa volta anche per noi il luogo da raggiungere era la Torre d'Avorio. Per arrivare a tale destinazione, i bambini hanno dovuto attraversare tre differenti **terre fantastiche**, ciascuna con le proprie specificità.

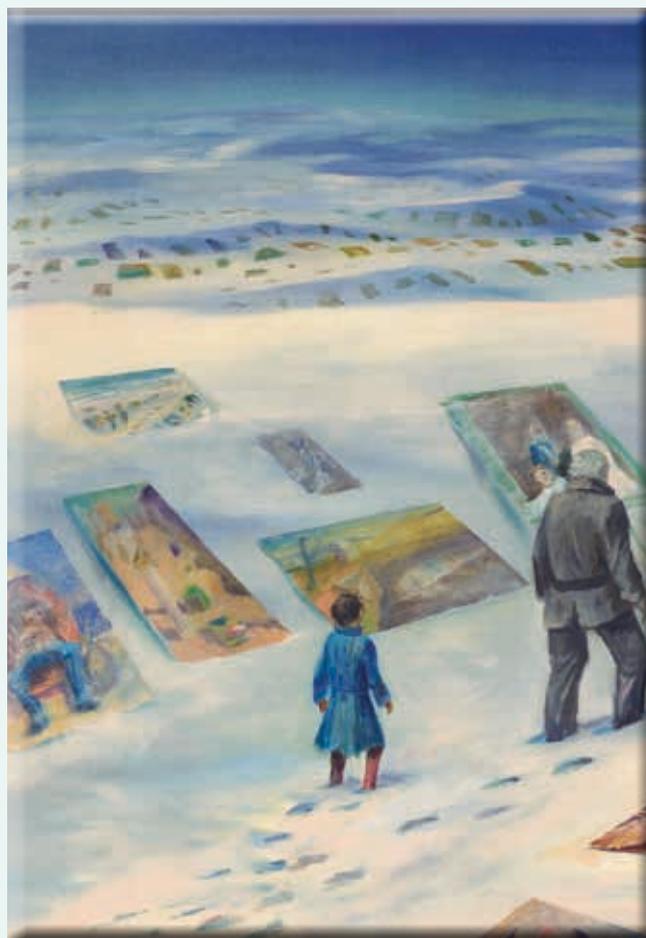
L'introduzione a tali ambienti è stata affidata alle parole stesse del libro che, dipingendone minuziosamente gli elementi caratteristici, ha alimentato l'immaginazione di bambini e bambine e favorito, quindi, il loro coinvolgimento.

Lo spettacolo che si offrì ai suoi occhi era davvero incredibile: ovunque era sabbia che fluiva lenta come un grande fiume in piena, insinuandosi di qua e di là in stranissimi vortici e correnti, fiotti e cascate, per poi raccogliersi in colline e dune di grandezza e altezza diverse, ma sempre in gruppi dello stesso colore. La sabbia azzurro chiaro si ammassava in dune azzurre, quella verde in colline verdi e quella viola in montagne viola. (...) Ogni altura infatti aveva una sua particolare tonalità, che non si ritrovava in nessun'altra. La più vicina era di un bel blu cobalto, la seguente giallo zafferano, dietro ne luccicava un'altra rosso carminio, e poi ancora altre color indaco, verde mela, azzurro cielo, arancione, rosa pesca, malva, turchese, lilla, verde muschio, rosso rubino, ocra, giallo indiano, rosso cinabro e blu lapislazzulo. E così sempre di seguito, una dopo l'altra, da un'estremità all'altra dell'orizzonte, fino a dove arrivava lo sguardo. (...) «Questo», decretò Bastiano a voce alta, «è Goab, il Deserto Colorato!» Il sole saliva sempre più alto e il caldo diventava micidiale.

(da “*La Storia Infinita*”, Capitolo XIV, “Goab, il deserto colorato”)



Goab, il deserto colorato



Le gelide terre della Miniera dei Sogni

La neve alta arrivava fino al ginocchio e dei bei cespugli di rose non erano rimasti che pochi rami secchi e spinosi. Non c'era un alito di vento. Faceva un gran freddo e tutto era silenzio. (...) Rabbrivendo per il freddo, si mise in cammino (...) dirigendosi verso la distesa di neve. E ora Bastiano vide le immagini, che giacevano lì come deposte su candida seta, quasi fossero dei preziosi gioielli. Erano lastre sottilissime di una specie di mica molto fragile, trasparenti e colorate, di tutte le forme e dimensioni (...). Giacevano sulla neve allineate (...) in file interminabili che si allungavano fino all'orizzonte di quella bianca distesa. Difficile dire che cosa quelle immagini rappresentassero. (...) Quanto più camminavano lungo le immagini allineate, tanto meno Bastiano riusciva a capire quale potesse essere il loro significato. (...) «Che immagini sono?» chiese Bastiano, «Sono i sogni dimenticati degli uomini», spiegò Yor. «Una volta sognato, un sogno non può finire nel nulla. Ma se la persona che lo ha sognato non se lo ricorda, dove va a finire? Qui, da noi, in Fantasia, e precisamente là sotto, nelle profondità della nostra terra. Laggiù sono depositati in strati sottilissimi, uno sull'altro, tutti i sogni dimenticati. (...) Tutta Fantasia posa su fondamenta di sogni dimenticati.» «Ci sono anche i miei?» domandò Bastiano spalancando gli occhi. Yor fece un cenno affermativo. «E tu pensi che li dovrei trovare?» continuò a chiedere Bastiano. «Almeno uno. Uno basta», rispose Yor.

(da "La Storia Infinita", Capitolo XXV - "La miniera delle immagini")

(Labirinto) Questo era il nome di un'immensa pianura che andava da un orizzonte all'altro, e che era un unico, sterminato giardino colmo di profumi inebrianti e di colori di sogno. Fra cespugli, siepi, boschetti, prati e aiuole con gli esemplari più rari dei fiori più rari, correvano larghi viali e stretti sentieri, sistemati in maniera così artisticamente intricata che tutto il giardino formava un labirinto di inimmaginabile ampiezza e varietà. (...) Mentre l'Incubino sorvolava silenziosamente sul suo pipistrello questo meraviglioso labirinto fiorito, poteva osservare la stranissima e molteplice fauna del luogo. Su una piccola radura, fra cespugli di lillà e di citisi, un gruppetto di giovani unicorni giocava nella luce del tramonto e per un momento il viaggiatore credette persino di aver individuato, sotto una gigantesca campanula, la famosissima fenice nel suo nido, ma del tutto sicuro non era e tornare indietro per accertarsi non voleva, per non perdere tempo.

(da "La Storia Infinita", Capitolo I, "Fantasia in pericolo")

Il gioco e le conoscenze geografiche

Sul tabellone da gioco, da me appositamente costruito, erano riprodotti attraverso delle immagini i tre ambienti fantastici corrispondenti ad altrettanti ambienti terrestri: il deserto, la zona polare e la pianura temperata.

Tale tabellone è stato realizzato "a fisarmonica" in modo che ogni ambiente veniva svelato solo dopo aver attraversato interamente quello che lo precedeva.

Per viaggiare da un ambiente all'altro, poi, era necessario superare determinate prove (indicate direttamente nel tabellone attraverso dei messaggi scritti accanto alle rispettive immagini) collegate sia alle specificità paesaggistiche di ciascuno luogo, che alle sue particolari caratteristiche fantastiche:



Se nella storia infinita tu vuoi entrare
da Goab, il deserto colorato dovrai incominciare,
ma attenzione ...
al caldo infuocato resister dovrai
e solo con la giusta protezione tu questo potrai
Due cose essenziali:
crema solare 1000 e +
e i ColorOcchiali



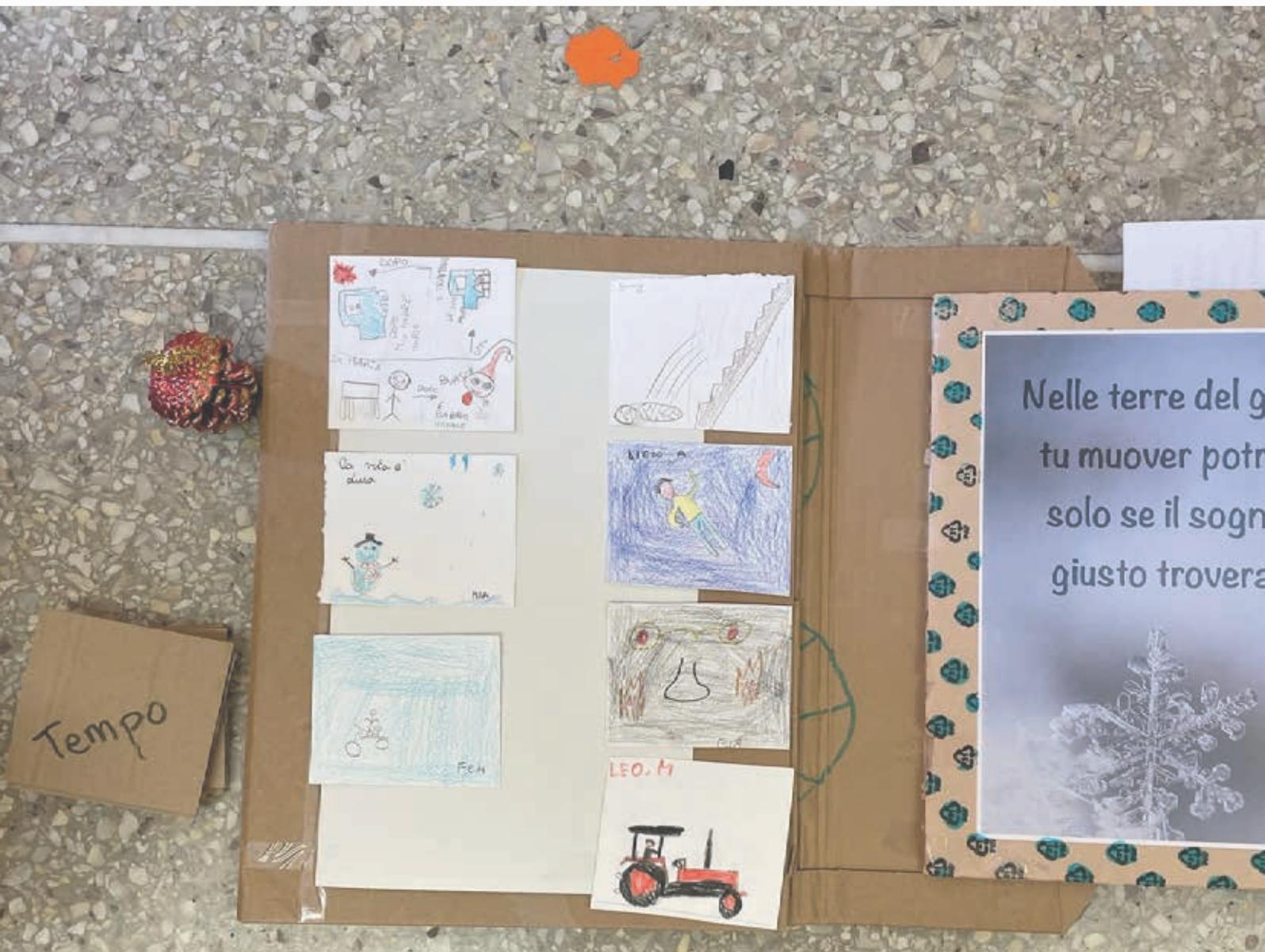
Nel labirinto fiorito
potrai entrare
solo se 5 piante diverse
al suo ingresso
saprai presentare



Nelle terre del gelo
tu muover potrai
solo se il sogno giusto troverai

Inoltre, mentre i bambini e le bambine viaggiavano giocosamente da un ambiente all'altro delle Terre di Fantasia, potevano incorrere in rapidi cambiamenti meteorologici ogni volta che, lanciando il dado, ottenevano il numero quattro. Quando ciò accadeva, anziché far avanzare la pedina, si doveva pescare una delle “**carte tempo**”, particolari carte che avevano il potere di far mutare in un lampo le condizioni metereologiche: da una bella giornata di sole nel deserto di Goab ci si poteva così ritrovare improvvisamente a dover affrontare un terribile temporale.

A ciascuno di questi imprevedibili cambiamenti di tempo meteorologico corrispondevano specifiche prove da dover affrontare: con l'arrivo della pioggia, ad esempio, era necessario trovare velocemente l'ombrello perduto, mentre con il candido cadere di leggeri fiocchi di neve bisognava farsi una bella scivolata tutti insieme; la gelida e pungente grandine immobilizzava, mentre il forte e rapido vento trascinava tutti intorno alla scuola. Questo elemento del gioco ha permesso di porre in evidenza in modo intuitivo la differenza tra **clima** e **tempo metereologico**, giocando proprio sull'imprevedibilità e sulla mutevolezza di quest'ultimo rispetto invece alla stabilità del primo. Le suggestioni offerte dalla lettura delle descrizioni, estrapolate in maniera longitudinale lungo l'infinita trama del libro, hanno invece fornito alla classe stimoli legati alle **caratteristiche degli ambienti** presentati, in relazione alle loro differenti situazioni climatiche.



La Miniera delle Immagini,

il mondo sotterraneo dei sogni

Dai paesaggi geografici delle Terre di Fantàsia¹ al racconto scritto dei sogni notturni: un filo invisibile che ha collegato il lavoro delle insegnanti di geografia e di italiano

¹ Fantàsia è il mondo immaginario in cui si svolgono la maggior parte degli avvenimenti narrati nel libro "La Storia Infinita". Fantàsia, come tutti i mondi creati dalla fantasia degli scrittori, viene concepita a partire dalla realtà che è sotto i nostri occhi.

maestra
Gessica Bellazzecca

Mentre io, in italiano, stavo portando avanti una lettura del libro *La Storia Infinita* procedendo capitolo dopo capitolo, la giovane maestra Benedetta Tassi, collega di storia e geografia in classe Quarta, aveva intanto individuato una **pista didattica**² da seguire, mettendo in piedi un bel lavoro di collegamento tra la narrazione fantastica e la geografia, percorrendo le pagine del libro attraverso dei focus sulle descrizioni di alcuni degli ambienti caratteristici delle Terre di Fantasia.

In tal modo Benedetta, grazie al suo laboratorio di geografia, non solo aveva fatto viaggiare i bambini per tutto il regno **fantastico**, ma li aveva anche trasportati per tutto il libro, conducendoli fino al penultimo capitolo (XXV), quello in cui ci si trova immersi in un paesaggio polare di nevi perenni nel quale vive Yor, il minatore cieco.

Yor è cieco solo alla luce del sole. Sottoterra, nella miniera, dove regna la più perfetta oscurità, ci vede benissimo. “*Di che miniera si tratta?*” chiede Bastiano. “*Si chiama la cava di Minroud. È la miniera delle immagini*” risponde Yor.

Già! Nelle profondità di Fantasia giacciono i sogni dimenticati degli uomini. E li custodisce un vecchio cieco capace di penetrare l’oscurità. Il vecchio Yor ben simboleggia il linguaggio onirico che parla all’inconscio (al nostro buio) e sottopone all’analisi razionale (il giorno) immagini assai misteriose, a volte combinate in modo grottesco fra loro.

² Pista didattica: insieme di estratti di un’opera narrativa che si rendono funzionali al raggiungimento degli obiettivi di una disciplina.

Le immagini dei sogni dei bambini e delle bambine di classe Quarta

Tra i vari materiali presenti in classe Quarta dopo il suddetto laboratorio di geografia, sono rimasta particolarmente colpita da alcuni disegni fatti dai bambini e dalle bambine.

Questi erano stati realizzati durante una delle tappe del gioco ideato dalla collega affinché la classe potesse accedere al gelido regno di Yor e alla miniera dei sogni di cui esso è custode:

«*Ci sono anche i miei?*» domandò Bastiano spalancando gli occhi. Yor fece un cenno affermativo.

«*E tu pensi che li dovrei trovare?*» continuò a chiedere Bastiano. «**Almeno uno. Uno basta**», rispose Yor.

[da “La Storia Infinita”, Capitolo XXV. “La miniera delle immagini”]

Si trattava, quindi, di immagini raffiguranti i loro sogni, fatti di notte e riportati alla luce del giorno, proprio come sarebbe dovuto avvenire a quelli del protagonista della nostra storia, Bastiano (cosa ne è dei suoi, se al lettore interessa, può scoprirlo immergendosi egli stesso nelle pagine del libro e farsi così catturare da questa meravigliosa storia infinita).

Ad ogni modo, visto che è risaputo che “*da cosa nasce cosa...*”, soprattutto quando c’è in gioco la magia coinvolgente di una bella narrazione, è così che, da quelle piccole e delicate immagini trovate in classe, è nato un lavoro di scrittura che ha dato vita a dei testi altrettanto delicati quanto complessi, dal titolo:

Descrivo il sogno che ho raffigurato in classe con un disegno...



Il mio sogno di avere un trattore mio è partito quando avevo circa due o tre anni. Quando ero sopra il trattore con mio nonno che stavamo trinciando l'erba con il trattore cingolato di marca Agrifull, circa verso le 18:00, mi addormento. Ho sognato che ero sulle nuvole e poi arriva un cavallo e mi porta a fare tutto il giro del cielo e mi sono visto dall'alto che ero sul trattore che dormivo. Poi mi sono svegliato e mi sono ritrovato nel letto. Il nonno mi ha detto che mi ci aveva portato lui.

Leonardo Mazza

Il mio sogno è tipo il Nulla però ha un paio di occhiali di fuoco, la bocca con i denti affilati tutti rossi di sangue e un naso gigante, con le fiamme in tutto il corpo, e ho paura che devasti tutto il paese

Elia Cialdini





Una sera ho sognato che stavo in mezzo a una piazza e nevicava. Poi giravo attorno a me stessa e urlavo “La neve!!!”. Mentre giravo nevicava fortissimo. Avevo i piedi sommersi dalla neve e addosso avevo tutti i fiocchetti di neve. Nella piazza, da quanta neve c’era, non si vedeva un filo d’erba.

Mia Santini

Il sogno brutto (incubo): nel primo riquadro ci sono io e nel secondo c’è Babbo Natale che diventa nebbia. Tutto succede in classe. Io entro dalla porta della classe e vedo Babbo Natale. E proprio quando lo vedo diventa cenere come nel film di Harry Potter. * *Il sogno di nuovo brutto (incubo):* nel primo riquadro c’è il mio papà che va col trattore in una salita come via Raffaello; nel secondo riquadro c’è lui che si rovescia col trattore e viene giù una valanga di terra.

Marta Ambrosini



Una sera stavo guardando la tv. Quando mi sono alzato per prendere una mela, sotto di me si è aperto un buco nero che mi ha teletrasportato in cielo e ho cominciato a cadere. Quando stavo per toccare terra, mi sono svegliato in un mare di sudore.

Diego Azzarà

Io ho sognato che stavo scendendo dalle scale e mia mamma aveva appena passato la cera. E mentre stavo scendendo, a un certo punto sono caduta!! Ma mentre stavo cadendo ho detto “I Believe I can fly”. E subito dopo, quando ero per terra, sono diventata una mummia. Ho capito che era un sogno, solo quando mi sono vista dall’alto!! Quando mi sono svegliata ho tirato un sospiro di sollievo.

Ginevra Sirotti



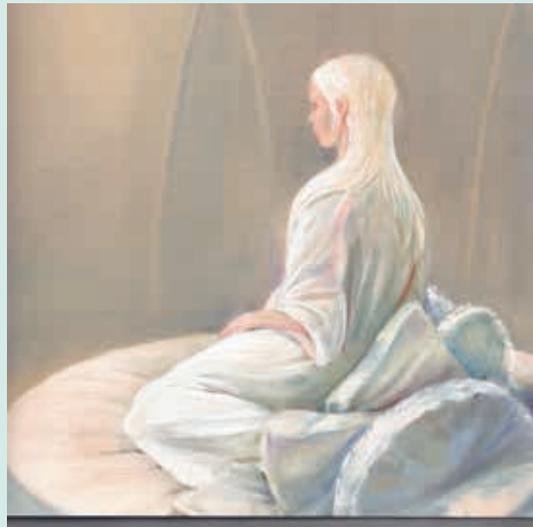
NOTA: Riporto i testi degli alunni e delle alunne che hanno partecipato al percorso dall’inizio, ovvero dal laboratorio di geografia; scarto i testi di coloro che nel momento in cui hanno raccontato il sogno si sono dimenticati di rispettare la consegna, cioè di descrivere il sogno a partire dal disegno



Fare scienze in Fantàsia: vestire i panni di piccoli scienziati su incarico dell'Infanta Imperatrice

Una richiesta di aiuto giunta dal Regno di Fantàsia diventa l'occasione per un'osservazione¹ continua di creature viventi, delle loro caratteristiche e del loro evolversi durante l'intero arco del ciclo vitale.

*maestra
Benedetta Tassi*



L'importanza di portare a termine un incarico

Il tema dell'incarico è centrale nelle vicende principali del libro “La Storia Infinita”. L'**incarico** che viene assegnato all'eroe immaginario Atreiu è quello di salvare il regno della fantasia dall'avanzare del Nulla. Egli deve quindi partire per una difficile ricerca lungo lo sconfinato Regno di Fantàsia al fine di trovare una medicina in grado di guarire l'Infanta Imperatrice, la sovrana con l'aspetto di bambina che governa su questo magico mondo, a cui è legata l'esistenza stessa di quest'ultimo.

Al termine della sua **Grande Ricerca**, l'eroe immaginario Atreiu scopre che solo un bambino del mondo reale, un figlio dell'uomo, può salvare Fantàsia dando un nuovo nome a Occhi D'Oro (l'Infanta Imperatrice). Così, alla metà circa del libro, Bastiano, il bambino che nel mondo reale sta leggendo “La Storia Infinita” nascosto nella soffitta della sua scuola, si trova ad essere talmente immerso in essa che finisce per divenirne esso stesso protagonista, catapultandosi magicamente in Fantàsia e trasformandosi nel suo nuovo eroe, il cosiddetto Salvatore: l'incarico, ora, è diventato tutto suo.



Il “dispositivo narrativo” e l’insegnamento delle scienze

Da Fantàsia l’incarico di salvare due specie di insetti minacciati dal Nulla

Nel presente lavoro vorrei raccontare come ho utilizzato i vantaggi forniti dal “dispositivo narrativo” nell’insegnamento delle scienze in **Quarta**.

È una mattina come un’altra nella Scuola primaria di Schieti. Le lancette, rincorrendosi, tracciano lo scorrere del tempo mentre tutti sono intenti a svolgere le loro attività quotidiane. Nessuno poteva immaginare ciò che sarebbe di lì a poco accaduto e che, oltretutto, quell’evento avrebbe segnato solo l’inizio di un lungo viaggio.

Toc-Toc... il bussare alla porta nasconde qualcosa di inaspettato: un misterioso pacco è giunto da Fantàsia e non ci possono essere errori, i destinatari siamo proprio noi:

“**Per la classe IV A**” si legge sul piccolo e unico biglietto attaccato all’esterno del pacco.

“Maestra è per noi!” - esclama qualche bambino che, essendo più vicino alla porta, ha già letto bene la scritta sul bigliettino. Che cosa sarà mai? Andiamo a scoprirlo insieme...

...c’è un messaggio per noi:

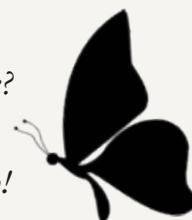
Carissimi figli dell’uomo, Fantàsia ha ancora bisogno di voi!
Come sapete l’inesorabile avanzare del Nulla sta dissolvendo in sé
parti del nostro mondo e,
in questa distruzione, moltissime creature stanno scomparendo!
In particolare, ora, il Nulla sembrerebbe aver preso di mira due delle specie che per
noi sono tra le più rare ed essenziali tanto che non ce n’è quasi più traccia ormai!
Si tratta dei Bombyx e dei Butterf: i primi tessono i filamenti bianchi di seta
che poi, lavorati ed intrecciati finemente, formano i petali del padiglione della
Magnolia; i secondi, invece, ne spargono i semi portando vita in tutto il regno.
Senza di loro la Magnolia e tutta l’essenza vitale che genera appassiranno
e così anche noi.
Siamo riusciti, fortunatamente, a trovare alcuni dei pochi cuccioli sopravvissuti
e li stiamo portando nel vostro mondo per metterli in salvo.
Il vostro compito è quello di prendervi cura di loro seguendo attentamente le
istruzioni che vi manderò, cosicché possano crescere e poi,
una volta diventati adulti, tornare in Fantàsia.
Per il momento troverete le istruzioni su come prepararargli il cibo e, a breve, vi
invierò anche quelle per realizzare la loro dimora in modo
che possiate essere preparati quando arriveranno.
Ancora un infinito grazie
Occhi d’oro

Un percorso di scienze basato sull'osservazione diretta del ciclo di vita di due specie di insetti

Con la lettera contenuta all'interno del pacco misterioso ha preso il via un percorso di scienze fondato sull'osservazione dei fatti naturali (il ciclo di vita di due specie di insetti) che ha coinvolto in modo diretto gli studenti e le studentesse della classe Quarta. In questo primo pacco misterioso, insieme al messaggio scritto che conferiva alla classe l'incarico di prendersi cura delle larve degli insetti minacciati dal Nulla e messi in salvo nel mondo degli uomini, c'era il materiale occorrente per la preparazione del cibo destinato alle piccole creature con le relative istruzioni.

“Maestra ma quindi riceveremo delle vere creature? Qui? In classe? Ma vive? Ma vere? Chissà di che cosa si tratterà? E se fossero elefanti?”

“Ma noooo! Dove li mettiamo! E poi il cibo che abbiamo preparato sarebbe troppo poco! Dobbiamo pensare a quali creature mangiano una sorta di sbobba verde puzzolente!”



A quel primo pacco, ne sono susseguiti molti altri, ciascuno contenente materiali differenti e specifiche richieste da portare a termine, finché non è giunto quello che racchiudeva le larve di **Bombix** e **Butterf**, le creature annunciate nella prima lettera, che abbiamo scoperto essere due differenti specie di bruchi. Si lascia al lettore immaginare l'emozione del momento!

È così che ha preso avvio il nostro viaggio in soccorso di Fantàsia, un viaggio caratterizzato dalla cura di questi piccoli esseri viventi.

È così che ha preso avvio il nostro percorso scientifico incentrato **sull'osservazione diretta di specifici esseri viventi** e del dispiegarsi dei loro differenti cicli vitali. Abbiamo potuto ammirare la trasformazione dei Butterf da bruchi a crisalidi e essere meravigliati nel veder nascere da esse tante stupende e delicate farfalle, arrivando a gioire per il loro primo volo in libertà; abbiamo potuto seguire l'evolversi dei Bombyx ed osservare con stupore come, con grande lavoro, tessevano senza sosta i loro bozzoli di seta, fino ad arrivare a goderci il momento della loro rinascita sotto forma di bianche falene, scoprendo con incredulità l'incapacità di volare o di mangiare che caratterizza tale specie.

È grazie a questo espediente didattico che i bambini sono giunti autonomamente ad effettuare continue **osservazioni, analisi, congetture, deduzioni** sviluppando lo **spirito di ricerca** che caratterizza il **metodo scientifico**.

Lascio la parola a **Ginevra, Marta e Mia**, tre delle studentesse della classe incaricata, per raccontare in modo dettagliato l'esperienza vissuta.





UNA MISSIONE DA FANTÀSIA. Un giorno, inaspettatamente, nella nostra classe (4^aA) è arrivato un pacco misterioso con una lettera che ci affidava una missione speciale: prenderci cura di Bombyx e Butterf, creature di Fantàsia. Ci siamo quindi messi subito a lavoro.



PREPARAZIONE DELLA PAPPA. Come prima cosa abbiamo dovuto preparare del cibo seguendo le precise indicazioni dell'Infanta Imperatrice, che dicevano di:

- versare il contenuto di una bustina (una polverina verde che poi abbiamo scoperto essere foglie di gelso in polvere) dentro un pentolino;
- versare l'acqua dentro il pentolino e mescolare;
- far bollire il tutto per un minuto;
- mettere il contenuto dentro una scatolina di plastica;
- far raffreddare la scatolina per due ore e poi metterla in frigo.



PREPARAZIONE DEI BOX-GIORNO. In seguito abbiamo dovuto decorare due scatole che servivano per contenere durante il giorno gli esseri viventi che sarebbero arrivati (box-giorno). Quella per i Bombyx doveva essere decorata con alberi e foglie verdi, mentre quella dei Butterf doveva essere piena di fiori di mille colori.



I NOSTRI OSPITI. Mentre aspettavamo l'arrivo dei nostri ospiti abbiamo fatto dei disegni immaginando che animali sarebbero stati e, quando sono finalmente arrivati, abbiamo scoperto che erano dei bellissimi bruchi di due differenti specie. Durante tutto il tempo che li abbiamo avuti in classe come ospiti li abbiamo osservati attentamente.



I BUTTERF erano verdi e gialli con delle strisce nere. Osservandoli abbiamo visto che le loro principali attività erano mangiare, gironzolare dentro la loro cupola e riempirla di popò, cosa che per loro era divertente, ma per noi un po' meno. Dopo 1-2 settimane si erano già messi al lavoro per formare le proprie crisalidi sul bordo della cupola. Nel frattempo ci sono arrivate le indicazioni da seguire per costruire **“la casa delle crisalidi”**.



Abbiamo formato delle taschette con della stoffa particolare (di Fantasia) per poter inserire le crisalidi che si erano formate. Passati 3-4 giorni, per aspettare che le crisalidi si indurissero, le abbiamo trasferite nelle taschette e le abbiamo poi messe in una scatolina trasparente. Infine abbiamo cercato un posticino fuori riparato dalla neve, dalla pioggia, dal vento e dai raggi diretti del sole per mettere la scatolina con le crisalidi in attesa della primavera. Un giorno di inizio primavera, mentre stavamo giocando fuori, la nostra compagna Marta ha scoperto che erano nate delle farfalle e tutti insieme, pieni di gioia, le abbiamo liberate nel giardino davanti la scuola.





I BOMBYX sono bianchi e grigi con dei cerchietti neri sui lati e uno spino morbido sul sederino. Osservandoli abbiamo visto che la loro principale attività era mangiare. Infatti quando sono arrivati erano piccolissimi, ma già dopo qualche giorno ci siamo accorti che erano diventati enormi! Forse erano ingrassati? Oppure l'incontro con il Nulla li aveva deformati? Comunque alla fine erano proprio cicciotti! Questo perché si dovevano preparare a formare il bozzolo di seta.

L'ALBERO DEI BOMBYX. Un giorno, mentre stavamo lavorando, è arrivato un pacco con dentro una lettera che diceva di costruire "l'albero per la salita dei Bombyx" che serviva per la costruzione dei loro bozzoli. Così ci siamo messi all'opera e abbiamo costruito l'albero. Dopo un mese i Bombyx hanno iniziato a salirci per trovare il posto giusto per fare il bozzolo e dopo circa una settimana tutti si erano rinchiusi dentro i loro bozzoli come in tante bolle.



BOZZOLI E FALENE. Un giorno, aprendo la scatolina dove i bruchi passavano la notte, abbiamo trovato una sorpresa: da un bozzolo era nata una falena. Subito l'abbiamo messa dentro una scatolina che ci aveva mandato l'Infanta Imperatrice in modo che la falena deponesse le uova. Qualche giorno dopo è uscita da un altro bozzolo un'altra falena che ha raggiunto la sua amica. Purtroppo non siamo riusciti a vedere le loro uova e quindi pensavamo che non le avessero deposte, ma in realtà abbiamo scoperto che le avevano prese le guardie di Occhi d'Oro (o *Fiordiluna*) e le avevano portate via al sicuro in Fantasia per salvarle da un attacco del Nulla.



LA MORTE FA PARTE DELLA VITA. Durante questo tempo purtroppo alcuni bruchi sono rimasti indietro e quindi sono morti. Per dargli un nostro saluto, abbiamo deciso di seppellirli in giardino, dietro la scuola, vicino ad un albero. Anche se questa cosa ha reso alcuni di noi molto tristi, abbiamo capito che la morte fa parte della vita.



¹ La moderna conoscenza scientifica del mondo si è costruita nel tempo, attraverso un metodo di indagine fondato sull'**osservazione** dei fatti e sulla loro **interpretazione**, con spiegazioni e modelli sempre suscettibili di revisione e di riformulazione. L'osservazione dei fatti e lo spirito di ricerca dovrebbero caratterizzare anche un efficace insegnamento delle scienze e dovrebbero essere attuati attraverso un **coinvolgimento diretto** degli alunni incoraggiandoli, senza un ordine temporale rigido e senza forzare alcuna fase, a porre domande sui fenomeni e le cose, a progettare esperimenti/**esplorazioni** seguendo ipotesi di lavoro e a costruire i loro modelli interpretativi (dalle Indicazioni Nazionali 2012, il testo che guida la progettazione disciplinare degli insegnanti)

IL PREMIO “PASQUALE ROTONDI JUNIOR”

DIVULGHIAMO LE STORIE DEL NOSTRO TERRITORIO

Si avvicina l'appuntamento con il Premio “Pasquale Rotondi Junior” promosso dal comune di Sassocorvaro – Auditore.

Gli studenti e le studentesse delle classi Seconda e Quarta della Scuola primaria di Schieti decidono di partecipare al concorso scrivendo un articolo per il loro giornalino scolastico.

Un articolo di giornale per raccontare e informare:

- chi è Pasquale Rotondi?
- che cos'è l'Operazione Salvataggio?
- perché la Rocca di Sassocorvaro viene chiamata Arca dell'Arte?

*maestra
Lorena Pucci*

Da una bella gita domenicale alla Rocca di Sassocorvaro promossa da alcuni genitori della scuola a seguito dell'iscrizione delle classi Seconda e Quarta al premio Pasquale Rotondi Junior, “Con gli occhi di Rotondi”, è nata un'interessante ricerca che, oltre ad aver arricchito le nostre conoscenze su Pasquale Rotondi, ci ha portati a conoscere meglio il nostro meraviglioso Territorio e la sua storia.



Una domenica pomeriggio nel ventre della Tartaruga di Pietre e Mattoni

È il 16 aprile, domenica. Verso le 16.00, davanti alla **Rocca di Sassocorvaro**, si ritrovano i genitori, i bambini, le bambine e le maestre delle classi iscritte al concorso “Con gli occhi di Rotondi” bandito, per il quarto anno, dall’amministrazione di Sassocorvaro-Auditore. Hanno deciso di cominciare le loro ricerche storiche su Pasquale Rotondi proprio dalla Rocca, uno dei luoghi cruciali dell’**Operazione Salvataggio** un’importantissima azione di messa in sicurezza di opere d’arte durante la Seconda Guerra Mondiale.

Ma andiamo per ordine. Cerchiamo di capire perché abbiamo sentito l’esigenza di avviare una ricerca a partire da zero, una ricerca che non dia nulla per scontato.



Chi era Pasquale Rotondi?

Nel periodo in cui la scuola ha ricevuto l’invito a partecipare al Concorso ci siamo rese conto che sia fra gli insegnanti, sia fra i genitori, le conoscenze in merito a Pasquale Rotondi erano abbastanza superficiali e, in alcuni casi, del tutto assenti.

Dal momento che la nostra scuola, da quest’anno, si racconta e racconta il Territorio con un **Giornalino Scolastico** la cui seconda uscita è prevista proprio per giugno, il mese in cui ci sarà il Concorso “Con gli occhi di Rotondi”, abbiamo ritenuto opportuno unire i due progetti e dare vita al presente articolo con l’intento di divulgare informazioni e conoscenze sull’Operazione Salvataggio.

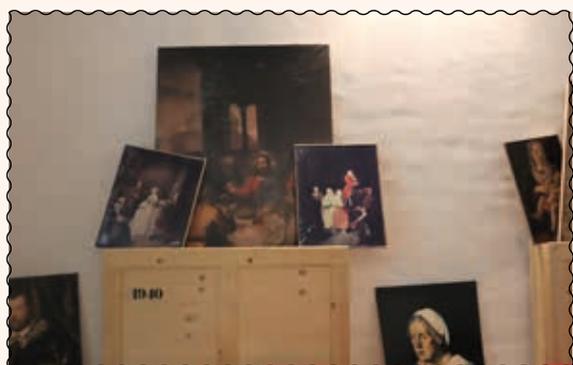
Alla domanda “Chi era Pasquale Rotondi?”, che molti ci hanno posto, abbiamo risposto insieme, genitori, bambini, bambine e maestre.



Documento visibile presso il museo “Operazione Salvataggio” sito all’interno della Rocca Ubaldinesca. Sala 2 “Sala di Pasquale Rotondi”

È nata l'idea di fare una visita guidata della Rocca Ubaldinesca che sapevamo essere uno dei luoghi più importanti legati alla figura di Pasquale Rotondi e della sua vicenda storica.

I bambini e le bambine in classe scrivono la cronaca della giornata



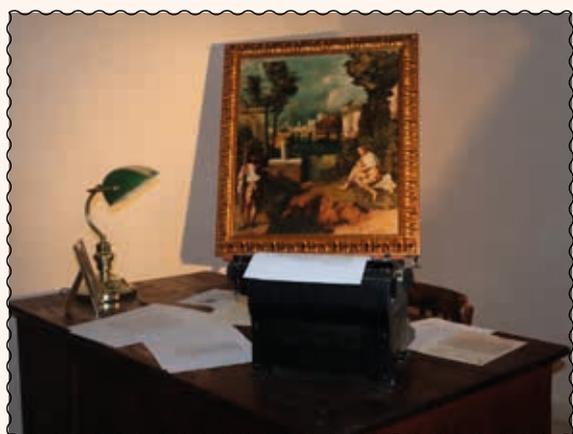
Appena arrivati c'era una sala con i quadri salvati da Pasquale Rotondi. Pasquale Rotondi era un signore che si occupava dell'arte. Per l'esattezza era un **soprintendente** cioè un uomo incaricato dallo Stato di controllare le opere d'arte nelle Marche, la nostra regione. C'era la Guerra. C'era la Seconda Guerra mondiale quindi le opere d'arte erano in pericolo: si potevano rovinare e potevano essere rubate.



Grazie alla nostra guida, il volontario della Proloco di Sassocorvaro, Orfeo Mazza, abbiamo scoperto che la stanza con le riproduzioni dei quadri salvati da Rotondi era una delle stanze del "**Museo Operazione Salvataggio**".



Su una parete di questa stanza del museo c'era un grande schermo su cui si potevano vedere foto, video e documenti che raccontano l'Operazione Salvataggio. Nelle foto si vedono dei signori che trasportano all'interno della Rocca le opere d'arte chiuse dentro casse di legno. Tra i documenti ci sono delle pagine del diario che Rotondi scrisse durante l'Operazione Salvataggio (1939-1946).



Nella seconda stanza del museo chiamata "**Sala di Pasquale Rotondi**", è stato ricostruito lo studio del soprintendente; nella stanza troviamo una riproduzione della "**Tempesta del Giorgione**" (uno dei quadri salvati da Pasquale Rotondi). Possiamo anche trovare il diario di Pasquale Rotondi nel quale egli annotava gli spostamenti delle opere d'arte. Dal diario veniamo a sapere che Pasquale Rotondi, ad un certo punto, si preoccupa: "*La sicurezza delle opere d'arte depositate a Sassocorvaro e a Carpegna è molto precaria. Sono tormentato dai più funesti presagi...*".



Nella terza sala del museo, chiamata “Premio Pasquale Rotondi” c'erano dei monitor attaccati al muro dai quali si potevano vedere dei documentari sulla “Storia del Premio Pasquale Rotondi”.

Il premio Pasquale Rotondi nasce nel 1997 su idea del giornalista Salvatore Giannella. Viene assegnato a personaggi che si sono distinti per “esemplari azioni di salvataggio del patrimonio artistico”. Il premio viene assegnato da una giuria che ricerca “I salvatori dell'arte”.

Il premio Pasquale Rotondi Junior nasce nel 2016 ed è rivolto alle scuole di ogni ordine e grado. I ragazzi, sotto la guida dei docenti, ogni anno partecipano presentando i propri elaborati

Noi studenti e studentesse delle classi Seconda e Quarta della Scuola primaria di Schieti partecipiamo al “**Premio Rotondi Junior**” con il presente articolo destinato al nostro Giornalino Scolastico intitolato “**Il Grillo sui Trampoli**”.

Nell'articolo raccontiamo la nostra visita al museo “Operazione Salvataggio” per far conoscere a chi vive nel nostro territorio la storia di Pasquale Rotondi, che ancora oggi, molti non conoscono.

Dopo la visita al Museo di Sassocorvaro, Mattia, Diego, Elia, Leonardo e Federico della classe Quarta svolgono delle ricerche per ricostruire la successione degli avvenimenti che ha segnato l'Operazione Salvataggio

Cronologia degli avvenimenti collegati all'Operazione Salvataggio

1° settembre 1939: Hitler invade la Polonia. È l'inizio della Seconda Guerra Mondiale. L'allora Ministro dell'educazione, Giovanni Bottai, preoccupato per le opere d'arte italiane decide di metterle in salvo a Urbino.

1° ottobre 1939: sul treno proveniente da Roma giunge alla stazione di Urbino il professor Rotondi nominato da poco sovrintendente per le Marche.

Rotondi constata che Urbino non è adatta per nascondere le opere d'arte da mettere al riparo dai pericoli che derivano da una situazione precaria come quella che si sta venendo a creare.

Tra l'ottobre del 1939 e il maggio del 1940, mentre le truppe naziste dilagano in tutta Europa, Rotondi si aggira tra le colline del Montefeltro sulla Balilla guidata da Augusto Pretelli alla ricerca di un luogo sicuro nel quale nascondere le opere d'arte.

Marzo 1940: la Balilla arriva nel borgo medioevale di Sassocorvaro. Rotondi individua nella Rocca Ubaldinesca, progettata dall'architetto militare Francesco Di Giorgio Martini, un rifugio perfetto per le opere d'arte.

Pasquale Rotondi per condurre l'Operazione Salvataggio ha a disposizione pochi collaboratori: alcuni custodi della Galleria delle Marche e Augusto Pretelli, con la sua vecchia Balilla.

Intanto la guerra divampa in Europa. La Germania avanza con l'occupazione.

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
4 giugno 1940**

Dopo aver incontrato il podestà di Sassocorvaro per il disbrigo delle pratiche necessarie ad ottenere i locali della Rocca, Rotondi scrive sul suo diario:

"Tutto è pronto!"

Prende il via l'Operazione Salvataggio

5 giugno 1940: mentre Rotondi si trova nel suo ufficio di Urbino arriva un Telegramma da Roma con l'ordine di mettere in salvo il patrimonio artistico delle Marche.

Intanto la guerra procede. La Germania ottiene i suoi successi. L'Italia, che al momento non partecipa alla guerra, festeggia.

8 giugno 1940: all'alba comincia il trasporto delle opere d'arte dalle città di Fano e di Pesaro

Il trasporto continua frenetico nei giorni successivi.

10 giugno 1940: Mussolini annuncia l'entrata in guerra dell'Italia al fianco della Germania nazista.

11 giugno 1940: vengono ricoverate all'interno della Rocca le opere di Ancona.

14 giugno 1940: vengono ricoverate all'interno della Rocca le opere di Osimo.

16 giugno 1940: vengono ricoverate all'interno della Rocca le opere di Ascoli e Fermo.

26 giugno 1940: vengono ricoverate all'interno della Rocca le opere di Macerata.

Tutta la popolazione di Sassocorvaro concorre ad aiutare Pasquale Rotondi in questa **Prima Fase** dell'Operazione Salvataggio. Nessuno sa cosa contengano le casse. L'operazione è segreta. Nei documenti Sassocorvaro, per motivi di sicurezza, non viene mai citata. Si parla sempre del **Ricovero**.

Agosto 1940: a soli due mesi dallo scoppio della guerra, Sassocorvaro ospita 70 casse dentro alle quali, per fare solo un esempio, si trovano i capolavori del Perugino, il maestro di Raffaello.

Fra gli addetti ai lavori del settore dell'arte comincia a spargersi la voce: l'Operazione Salvataggio sta funzionando. L'organizzazione del ricovero gestita da Rotondi è perfetta!

Le opere sono al sicuro in un ambiente che non può arrecare loro danni a livello estetico e vengono scrupolosamente monitorate con regolarità dallo stesso Rotondi.

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
2 settembre 1940**

*"Quando si cominciò a pensare che a Sassocorvaro avrebbero potuto trovare posto anche capolavori di Venezia venne a visitare il **Ricovero** Rodolfo Pallucchini, il grande studioso d'arte veneta che era allora ispettore della sovrintendenza di Venezia"*

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
ottobre 1940**

“Il 16 ottobre 1940 giungono da Venezia 54 casse e 16 rulli contenenti più di 100 opere d'arte di eccezionale valore artistico, tra cui La Tempesta del Giorgione, forse il quadro più raro e suggestivo che possa avere l'Italia”.

22 giugno 1941: Operazione Barbarossa: le truppe naziste invadono la Russia. A fianco dei Tedeschi, anche l'Italia invia un corpo di spedizione.

Con la Guerra lontana da Sassocorvaro Pasquale Rotondi può continuare l'opera di sorveglianza dello stato di conservazione delle opere d'arte nascoste nella Rocca.

Novembre 1942: le sorti della guerra stanno cambiando. La controffensiva Inglese in Africa costringe alla resa le truppe Italiane.

Anche sul fronte russo le truppe italiane vengono decimate. È la disfatta! Inizia la disastrosa ritirata.

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
20 gennaio 1943**

*“Sono stato convocato a Roma perché da tutta Italia giungono richieste per far pervenire opere a Sassocorvaro che però, ormai, è al completo. **C'è l'urgenza di creare nelle Marche un secondo ricovero per le opere d'arte.** Io ho già individuato il luogo giusto, il Palazzo dei Principi di Carpegna a pochi chilometri da Sassocorvaro”.*

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
15 febbraio 1943**

“A Carpegna abbiamo incontrato il Principe con il quale abbiamo concordato la modalità per l'Istituzione del ricovero nel loro Palazzo”

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
26 luglio 1943**

“Voci molto imprecise e contraddittorie. Ho telefonato a Sassocorvaro e a Carpegna. I custodi sono contenti perché ormai, finita la guerra, potranno tornarsene a casa. Ho raccomandato prudenza e che continuino a fare buona guardia”.

Pallucchini dispone che arrivassero a Sassocorvaro i grandi capolavori dei musei e delle chiese di Venezia.

1941: mentre l'Italia è ancora impegnata nella guerra combattuta in Nord-Africa, la Germania continua la sua implacabile offensiva, questa volta contro la Jugoslavia e contro la Grecia.

D'improvviso la vittoria nazi-fascista non è più così sicura.

Da tutta Italia i responsabili dei musei e delle sovrintendenze prendono contatto con Pasquale Rotondi; hanno paura per i loro tesori e cercano un rifugio sicuro per le opere d'arte.

Aprile Giugno 1943: giunge a Carpegna una grande quantità di capolavori

Dopo i trasferimenti nel ricovero di Carpegna, Rotondi si ritrova custode di **3.800 opere di scultura e pittura e 4.000 pezzi di materiale bibliografico e archivistico.**

Le attività di controllo di Pasquale Rotondi si intensificano. Teme per i furti ed è preoccupato per le notizie che arrivano dal fronte.

Agosto 1943: l'Italia intera spera che la guerra sia finita.

8 settembre 1943 arriva l'armistizio: l'Italia non è più alleata con la Germania, ma alleata degli Angloamericani. La guerra continua. Sono i giorni dello smarrimento per

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
15 settembre 1943**

“Da Roma non si è visto più nessuno, sono momenti difficili per tutti e per la sicurezza dei ricoveri. Non sono affatto tranquillo. Le voci che giungono ad Urbino sul disfacimento dell’esercito Italiano mi fanno seriamente temere che anche i soldati addetti ai ricoveri possano abbandonare il servizio. In tal caso la sorveglianza rimarrebbe affidata ai soli custodi”.

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
15 settembre 1943**

“Sulle prime ore del mattino ho ricevuto per telefono, da Carpegna, la notizia che ieri sera, verso le 22.00, un gruppo di SS ha fatto irruzione nel Palazzo dei Principi al fine di accertare se in esso vi fossero nascoste delle armi”

Dall’autunno del 1943 le opere non sono più sicure nemmeno nei ricoveri di Carpegna e di Sassocorvaro.

Inizia una nuova fase dell’Operazione Salvaggio. A seguito di azioni eroiche e miracolose collaborazioni, le opere, prima trasportate a Urbino, vengono infine messe in salvo in Vaticano.

**Dal Diario di Pasquale Rotondi
18 dicembre 1943**

“Questa mattina, a Urbino, ho trovato una sorpresa. Un telegramma del ministero con l’invito a consegnare le opere dei ricoveri all’ispettore Emilio Lavagnino che le trasferirà in Vaticano”

Una volta trasferite le opere ricoverate nella Rocca e nel Palazzo dei Principi in Vaticano, Rotondi avvia una **seconda Operazione Salvaggio**.

Primavera del 1944: tutto il Montefeltro si trova sotto il controllo tedesco. Rotondi viaggia con il fedele autista alla ricerca delle opere locali da salvare. La Rocca torna ad essere il ricovero per nascondere le opere d’arte minacciate.

Solo con la fine della Guerra tutte le opere torneranno ai loro legittimi proprietari senza il minimo danno.

tutti, anche per Pasquale Rotondi. Roma e l’Italia centrosettentrionale vengono occupate dai Tedeschi. Il governo Badoglio e il re si rifugiano a Brindisi.

12 settembre 1943: i Tedeschi liberano Mussolini dalla prigione di Campo Imperatore, sul Gran Sasso.

Per la prima volta, da quando è cominciata l’Operazione Salvaggio, le opere d’arte che si trovano sotto la sua responsabilità corrono un serio pericolo.

L’Italia si trova senza una guida e Rotondi non sa a chi rivolgersi per ricevere aiuto a spostare tutte le opere che non sono più al sicuro nei ricoveri da lui gestiti.

Una volta trasferite le opere ricoverate nella Rocca e nel Palazzo dei Principi in Vaticano, Rotondi avvia una **seconda Operazione Salvaggio**.

Primavera del 1944: tutto il Montefeltro si trova sotto il controllo tedesco.



Dream a Dream!

maestra
Gessica Bellazzecca

**SOGNA UN SOGNO! TUTTI IN FANTÀSIA,
L'INCREDIBILE REAME DELLA FANTASIA**

Il Carnevale di Mercatale: un progetto per fantasticare

“Dalla Narrazione alla rappresentazione”: l'Immaginazione è diventata realtà!

Solo *pro-jectandosi* (*gettandosi in avanti*) e creando con la mente ciò che non c'è ancora, è possibile dare vita a situazioni originali e uniche come la sfilata in maschera ispirata a *La Storia Infinita* realizzata in occasione del Carnevale.



Nutrire l'immaginazione con la lettura



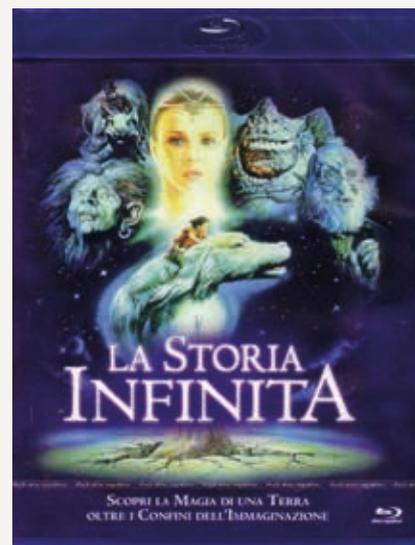
«Auguro la peste ai produttori. Mi hanno ingannato: quello che mi hanno fatto è una sozzura a livello umano e un tradimento a quello artistico». Questo fu il feroce commento rilasciato da Michael Ende, l'autore del libro *“La Storia Infinita”* dopo la prima dell'omonima pellicola cinematografica nel 1984.

Le parole dello scrittore indicano con forza un aspetto molto importante: **il film è molto, molto diverso dal libro** benché tragga da quest'ultimo l'ispirazione.

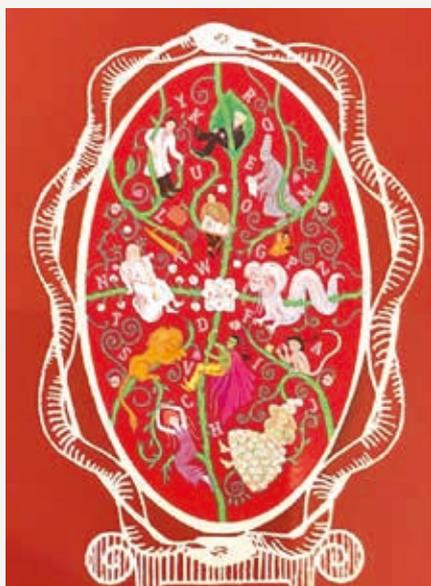
Il grande successo del film *“La Storia Infinita”* ispirato al libro di Ende ha fortemente influenzato il nostro immaginario e, quando si parla di *“Storia Infinita”*, il pensiero della maggior parte di noi va alle creature e ai personaggi che abbiamo visto nel film.

Questo fatto ha creato una sorta di pregiudizio iniziale rispetto al tema che le insegnanti hanno proposto alle famiglie per la sfilata del Carnevale.

I genitori non facevano che nominare i personaggi del film e non pareva esservi troppo entusiasmo rispetto alla creazione di costumi e maschere che sarebbero andate a riprodurre le creature viste al cinema.



La carrellata dei personaggi della storia: una pista didattica che ha coinvolto studenti, studentesse, maestre e genitori



Per poter avviare i laboratori creativi in co-progettazione con i genitori si è resa necessaria un'operazione preliminare: **estrappare lungo il testo del libro le descrizioni dei personaggi.**

Lavorando in maniera sinergica le insegnanti hanno selezionato un buon numero di creature e popoli del Reame di Fantasia.

Con le descrizioni estratte dal libro è stato creato un documento pdf che riportava nel dettaglio le descrizioni dei personaggi utilizzando le citazioni del libro.

Si tenga in considerazione che il libro *“La Storia Infinita”* nella traduzione italiana non ha illustrazioni.

Immagine di copertina del libro pubblicato da Longanesi con alcune miniature dei personaggi principali

Dal momento che tutte le classi della Scuola primaria di Schieti avrebbero preso parte al Progetto di Carnevale intitolato “**In Fantàsia**”, le insegnanti hanno ritenuto opportuno condividere il documento pdf, contenente le descrizioni dei personaggi, su tutte le classi virtuali (*Classrooms*)

In questo modo, da casa, i genitori hanno preso parte indirettamente al tipo di lavoro che si andava svolgendo, in parallelo, all’interno delle classi reali: **immaginare le creature del Regno di Fantàsia a partire dalle descrizioni dell’autore Michael Ende.**



Petra Pelinga, classe Seconda.
Il signor Coriandoli

“In una grande poltrona di cuoio consunto, con lo schienale alto e orecchiuto, stava seduto un ometto grosso e tarchiato. Indossava un vestito nero tutto spiegazzato che aveva l’aria di essere molto vecchio e piuttosto polveroso. La pancia era tenuta su da un panciotto a fiori. L’uomo aveva una bella pelata, solo sopra le orecchie si drizzavano verso l’alto due cespuglietti di capelli bianchi. Sul gran naso a patata troneggiavano gli occhiali cerchiati d’oro. Una gran pipa ricurva gli pendeva all’angolo della bocca che ricadeva tutta storta da una parte. Sulle ginocchia teneva un libro che evidentemente stava leggendo, perché, richiudendolo di colpo, aveva lasciato fra le pagine l’indice grasso della mano sinistra”

(Da “La Storia Infinita”, Inizio)

Si trattava, in buona sostanza, di dare vita, attraverso dei disegni, alle creature di Fantàsia mettendo in moto le suggestioni fornite dalle descrizioni. Tali suggestioni stavano lavorando nelle menti dei bambini e delle bambine, delle maestre e dei genitori.

Via libera all’immaginazione: tanti disegni per progettare su carta



In tutte le classi si è attivato il laboratorio di lettura e disegno.

Se per alcuni personaggi esisteva già la versione cinematografica, altri sono stati inventati da zero facendo leva sulle ricchissime e particolareggiate descrizioni di cui il libro è strapieno.

In tutte le classi i prodotti realizzati sono stati un buon punto di partenza per la progettazione dei laboratori creativi.

“Tutta la conca brulicava delle più belle figurine che ci si possa immaginare. Tutte avevano dietro le spalle alucce da tarma variamente colorate, ed erano vestite con straccetti ...”
(Da “La Storia Infinita”, capitolo XVIII “Gli Acharai”)



Donna Aiuola disegnata da Asia Ceccarini, classe Quinta



Donna Aiuola nelle illustrazioni del libro in una delle edizioni tedesche



Donna Aiuola alla nostra sfilata

Alcune studentesse della classe Quinta hanno raccontato l'intenso periodo laboratoriale che ha preceduto la sfilata del Carnevale....

Tutta la scuola in Fantàsia



I PERSONAGGI DE “LA STORIA INFINITA” IN SFILATA PER IL CARNEVALE

Di Nogaye Samb, Matilde Mezzolani, Nina Bocci, Elsa Whitten,
Stella Manzaroli e Giulia Taini (classe Quinta)

Il tema della sfilata

La scuola di Schieti, ogni anno, sviluppa delle attività che ruotano intorno a un tema. Quest’anno, c’è stato il tema “La Storia Infinita”.

“La Storia Infinita” è un romanzo fantasy, scritto dall’autore Michael Ende e parla di un regno magico chiamato Fantàsia. **Fantàsia** è governata da un’**imperatrice-bambina chiamata Occhi D’Oro**, sovrana dei Sogni e dei Desideri. Fantàsia è abitata da creature immaginarie che un bambino di nome Bastiano scopre leggendo un libro intitolato “La Storia Infinita”.

Queste creature immaginarie hanno ispirato il tema della sfilata di Carnevale della nostra scuola.



1



2

Una mattina di Gennaio, la maestra Gessica ci ha proposto di partecipare alla sfilata del Carnevale; avevamo solo un mese di tempo per preparare il necessario delle cose che ci sarebbero servite a questa sfilata, che si sarebbe tenuta **Sabato 18 Febbraio 2023, a Mercatale di Sassocorvaro**.

Così, con la collaborazione di tutta la scuola, durante i pomeriggi, ci siamo messi a preparare il necessario. Per poter realizzare i costumi ci siamo riferiti alle descrizioni del libro “La Storia Infinita”; realizzare tutto questo è stato molto impegnativo e, anche grazie all’ aiuto dei genitori, abbiamo concluso il tutto.

I laboratori per la realizzazione dei costumi e dei materiali scenici

La nostra scuola si è trasformata in un laboratorio permanente dove studenti e studentesse, genitori, maestre e maestri, collaboratori e collaboratrici lavoravano alla realizzazione di un sogno: **portare tante persone nel regno della fantasia.**



3

Nell'Atrio c'erano tavoli con disposti affascinanti vesti, portate dalla maestra Benedetta Tassi. Su altri tavoli c'erano maschere di cartone realizzate da Flavia Abderhalden, ovvero la mamma di Jana, una studentessa della classe Quinta.



4

In mensa i tavoli erano ricoperti di nylon per non farli sporcare dalle colorate bandiere ancora fresche di tempera, realizzate dalla classe Seconda con l'aiuto di alcune mamme.



5

Nel giardino davanti alla scuola c'erano mamme e bambini che pitturavano le portantine che sarebbero servite a trasportare lungo il corteo i due personaggi principali: la sovrana bambina del regno di Fantàsia (l'**Infanta Imperatrice**) e la **perfida maga Xayde**.

Con dei materiali di riciclo abbiamo realizzato le portantine della perfida maga Xayde e della maestosa Infanta Imperatrice



6



7



8



9

In classe Terza i bambini e le bambine dipingevano con colori lucenti e affascinanti le squame del **Drago della Fortuna di nome Fucur**. Fucur è la cavalcatura dell'eroe Atreiu, un ragazzino immaginario incaricato di salvare Fantàsia dalla distruzione del Nulla



10



11

Intanto le maestre, utilizzando del cartone, realizzavano la testa del drago e i due lati del corpo sui quali sarebbero state applicate le squame.

Il laboratorio per la realizzazione del Drago della Fortuna ha richiesto la collaborazione delle maestre che si sono occupate di creare la struttura dell'animale fantastico

Mentre i nostri compagni e le nostre compagne di Terza sfornavano le squame madreperlate del Drago volante, alcune mamme si occupavano di fissarle sul corpo di cartone.



12



13

Un pomeriggio tra i tanti dedicati ai laboratori creativi, alcuni alunni della classe Quinta hanno preparato il centauro nero, chiamato Cairone, che è stato interpretato dal nostro Prince, un alunno della classe Quinta.

Cairone è il più importante medico di Fantàsia e ha avuto l'incarico di affidare il brillante Splendore, l'amuleto che indossa chi agisce per conto dell'Infanta Imperatrice, chiamato Auryn, al

famigerato eroe Atreiu, che a quel tempo viveva nelle praterie erbose del Reame di Fantàsia, ed era, come tutti i Pelleverde, un cacciatore di Bufali di Porpora.



14



15

Per creare la parte equina di Cairone è stato utilizzato del cartone dal quale abbiamo ritagliato la sagoma a forma di posteriore di cavallo. Nella fase di costruzione siamo stati aiutati dai nostri amici della classe Quarta. Una volta terminata la struttura in cartone abbiamo colorato a strisce bianche e nere con le tempere; per la parte superiore di Cairone è stato utilizzato del tessuto in seta di colore marrone.

Dopo la creazione della parte equina di Cairone, è stato creato il **mostruoso drago Smarg**, realizzato dalla maestra Sharon Recca con l'aiuto dei bambini di Terza; durante la sfilata il personaggio del Drago è stato interpretato da Filippo, il marito della maestra Gessica Bellazzecca.



16



17

In seguito alla realizzazione del drago Smarg abbiamo creato lo **striscione di apertura** color porpora con su scritto in argento "In Fantasia". Questo magnifico striscione è stato realizzato da alcuni studenti della classe Quinta.

Sotto la guida della maestra Emilia Forti, alcuni alunni della classe Quinta hanno realizzato le maschere dei servi e delle ancelle della bellissima **principessa Maya** (la Principessa delle Tenebre), della **principessa Oglamàr** e della sua damigella, del **leone Graograman**, detto la morte multicolore, e del **lupo Mannaro Mork** per il quale è stato utilizzato un color nero incubo.



18

Per realizzare le maschere sono stati utilizzati i seguenti materiali: cartone, gesso, carta velina e colori acrilici.



19

Didascalie delle foto

1. Mia Santini della classe Quarta nei panni dell'Infanta Imperatrice, sfoggia il suo fantastico abito realizzato in occasione della sfilata.
2. Locandina dell'evento "El Carnevel d'Mercatel" 2023.
3. Alcuni degli abiti prestati dalla maestra Benedetta Tassi indossati durante la sfilata.
4. Il laboratorio per la realizzazione delle bandiere è stato gestito dalle mamme e ha coinvolto i bambini e le bambine di Prima e di Seconda.
5. Le quattro bandiere fantastiche sventolano in apertura del corteo.
6. Il laboratorio per la realizzazione della portantina della perfida maga Xayde è stato gestito dalle mamme e ha coinvolto i bambini e le bambine di Prima e di Seconda.
7. Il laboratorio per la realizzazione della portantina dell'infanta Imperatrice è stato gestito dalle mamme e ha coinvolto i bambini e le bambine di Prima e di Seconda.
8. La maga Xayde trasportata da quattro papà durante la sfilata del 18 febbraio.
9. L'Infanta Imperatrice trasportata da quattro papà durante la sfilata del 18 febbraio.
10. Il laboratorio per la realizzazione del Drago della Fortuna è stato gestito dagli insegnanti della classe Terza.
11. La maestra Benedetta e la maestra Milli creano la testa del Drago della Fortuna.
12. Alcune mamme aiutano a fissare le squame del drago sui lati del corpo.
13. Il Drago della Fortuna alla sfilata accompagnato dai bambini e dalle bambine di Terza.
14. Aleandro e Prince dipingono la parte equina del centauro Cairone.
15. Cairone, il centauro con la pelle colore dell'ebano, sfila lungo il corteo per le strade di Mercatale (PU).
16. Il Drago Smarg in corteo.
17. Lo striscione di apertura sorretto dai genitori.
18. Il laboratorio per la realizzazione delle maschere.
19. Il lupo Mannaro Mork incatenato dalla Principessa delle Tenebre Maya.
20. I bambini e le bambine della classe Terza sfilano davanti a Fucur, il Drago della Fortuna.





L'OPEN DAY

nella Scuola primaria di Schieti

L'Open Day: un progetto della classe Quinta elaborato durante le vacanze natalizie grazie agli incontri on line

**Di Pietro Baldelli, Asia Ceccarini, Jana Gili, Gabriele Guerra
Nicolò Magnani, Aleandro Simoncelli, Narel Zacchetti**

La nostra classe, la classe Quinta, è stata coinvolta nell'organizzazione e nella conduzione dell'evento scolastico Open Day, che si è svolto giovedì 12 gennaio 2023

L'Open Day è un evento in cui i bambini dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia visitano la scuola primaria per scegliere in quale andare l'anno successivo.

Per prepararci a questa occasione, abbiamo cominciato facendo degli incontri online i giorni 28-29-30 dicembre 2022, durante i quali, a partire da idee e proposte, abbiamo deciso le attività che avremmo voluto presentare ai bambini più piccoli.

L'idea guida del progetto: entrare in Fantasia e compiere una missione



La nostra idea era di far fare ai bambini e alle bambine in visita una caccia al tesoro come missione legata al tema annuale della nostra scuola: "La Storia Infinita".

Un'altra idea che ci è piaciuta molto, è stata quella di introdurre i personaggi della Storia Infinita, interpretati da noi ragazzi e ragazze della classe Quinta.

← Nella pagina precedente: Gli studenti e le studentesse della classe Quinta radunati in assemblea per mettere a punto i dettagli relativi all'organizzazione dell'Open Day.

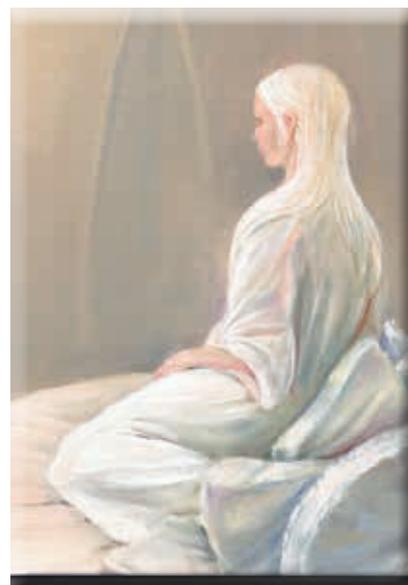
↑ In questa pagina: All'inizio della storia Bastiano entra nel negozio del signor Coriandoli. Qui trova il libro con la copertina rosso rubino intitolato "La Storia Infinita".



Un Medico Nano del Regno di Fantàsia



L'eroe immaginario Atreiu vede riflesso nello Specchio Magico il suo altro sé stesso, Bastiano



Occhi d'Oro, l'Infanta Imperatrice del Regno di Fantàsia



Da sinistra: Prince nei panni del Medico Nano, Narel nei panni dell'Infanta Imperatrice, Pietro nei panni di Atreiu e Matilde nei panni della Fata Medichessa

Il giorno dell'Open Day

Il giorno dell'Open Day i bambini dell'infanzia sono stati accolti all'ingresso della scuola dalla **Fata Medichessa**, interpretata da Matilde, e dal **Medico Nano** interpretato da Prince.

Questi due personaggi avevano il compito di accompagnare i bambini e le bambine in visita nella nostra scuola dentro Fantàsia a conoscere l'eroe **Atreiu**.

Atreiu, che era interpretato da Pietro Minaudo, leggeva ai bambini la lettera con la richiesta di aiuto proveniente da Fantàsia per far capire che aveva bisogno dell'aiuto dei piccoli visitatori.

L'eroe Atreiu deve assolutamente ritrovare il suo cavallo e ha bisogno dei **Figli dell'Uomo** che magicamente sono arrivati in Fantàsia.

Dopo aver letto il messaggio i bambini hanno chiamato l'Infanta Imperatrice, Sovrana dei Sogni e dei Desideri.

Per trovare il cavallo di Atreiu i bambini dovevano superare cinque prove didattiche alla fine delle quali ricevevano un pezzo di cavallo e un indizio che li avrebbe portati alla prova successiva.

Ogni bambino e ogni bambina era accompagnato nella sua **Grande Ricerca** da uno studente o da una studentessa di Quinta.



Atreiu



Nella prima prova i bambini dovevano ripassare una piccola frase scritta su una tavoletta nei tre caratteri.



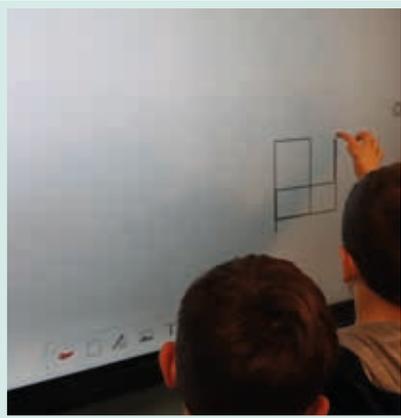
Nella seconda prova era richiesto di pitturare Auryn, l'amuleto che protegge durante la missione, con la tecnica del Giracolor.



Nella terza prova i bambini dovevano sperimentare, con i materiali didattici, diversi giochi di matematica a scelta.



Nella quarta dovevano scegliere un albo illustrato da sfogliare.



Nella quinta e ultima prova i bambini dovevano svolgere degli esercizi interattivi sulla LIM..

Dopo aver superato tutte le prove i bambini venivano accompagnati in refettorio (la mensa).

Qui tutti insieme potevano consegnare i pezzi del puzzle del cavallo Artax, guadagnati grazie alla caccia al tesoro. Artax finalmente è stato ritrovato.



Ora Atréiu può partire e salvare il regno della fantasia dalla minaccia di tutti coloro che credono che immaginare e fantasticare sia solo una perdita di tempo!

Alla fine si è svolto un piccolo aperitivo a cui tutti i presenti hanno partecipato.



L'IMPORTANZA DEI PICCOLI GESTI UN INVITO ALLA COOPERAZIONE

L'I.C.S "Anna Frank" di Sassocorvaro Auditore, aderendo al progetto della raccolta dei tappi di plastica, sprona l'intero Territorio a collaborare ad una importante missione: costruire pozzi d'acqua in Tanzania.

*maestra
Sharon Recca*

Dall'acqua per l'acqua... facciamola bere anche in Tanzania

Da pochi mesi il nostro Istituto ha avviato il progetto "Dall'acqua per l'acqua ... facciamola bere anche in **Tanzania**".

L'idea di attuare il progetto è dell'insegnante di scuola primaria della sede centrale Alessandra Cappiello.

Alessandra racconta:

"All'inizio di quest'anno riflettevo su un'iniziativa concreta da proporre a scuola in occasione della giornata **M'Illuminio di Meno** dedicata al risparmio energetico, che ricorre il 16 febbraio. Facendo delle ricerche sul web sono venuta a conoscenza del prezioso lavoro svolto dal **Centro Mondialità Reciproco Sviluppo**.

Ho proposto ai colleghi di ogni ordine di scuola, infanzia, primaria e secondaria di primo grado, di aderire al **progetto di raccolta tappi** promosso dal CMSR.

L'adesione è stata unanime!".



Il Centro Mondialità Sviluppo Reciproco: un'Organizzazione non governativa che da oltre 40 anni promuove i diritti umani in Italia e nel mondo



Il Centro Mondialità Sviluppo Reciproco fondato a Livorno nel 1979 opera in alcune aree del mondo per dare sostegno alla **sanità**, all'**approvvigionamento idrico**, all'**agricoltura** e alla **formazione professionale** attraverso l'impiego di personale locale e di volontari internazionali.

Fra i numerosi progetti di sviluppo e sostegno portati avanti dal CMSR c'è quello della raccolta tappi.

Il progetto della raccolta tappi spiegato ai bambini

Venerdì 10 marzo 2023 siamo stati invitati a partecipare ad un incontro a distanza. Durante l'incontro abbiamo conosciuto **Blandina Samweli**, una volontaria del CMSR originaria della Tanzania. Blandina è una delle responsabili e promotrici del progetto della **Raccolta Tappi di Plastica**.

Benché riesca talvolta difficile misurarsi con il difetto di presenza dello schermo, ancor più per i bambini, la vivace e affabulante testimonianza di Blandina, è riuscita a catturarci tutti e ad aprire in ciascuno un animato coinvolgimento.

Assai toccante la condivisione del racconto di quando lei bambina si svegliava alle quattro del mattino per andare assieme ai suoi fratelli a **cercare l'acqua**, senza sapere se sarebbero riusciti a trovarla. Al ritorno, dopo le lunghe ore di ricerca, si preparavano per andare a scuola.



Ha raccontato ancora della semplicità della vita degli abitanti dei numerosissimi villaggi del suo paese e di come oggi lei, che vive da anni in Italia, si dedichi all'attività di raccolta fondi a sostegno della realizzazione di pozzi d'acqua potabile in Tanzania.

Ci ha spiegato infine come si possa, **attraverso un semplice gesto**, essere di contributo e sostegno al progetto.

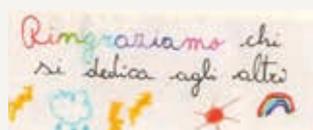
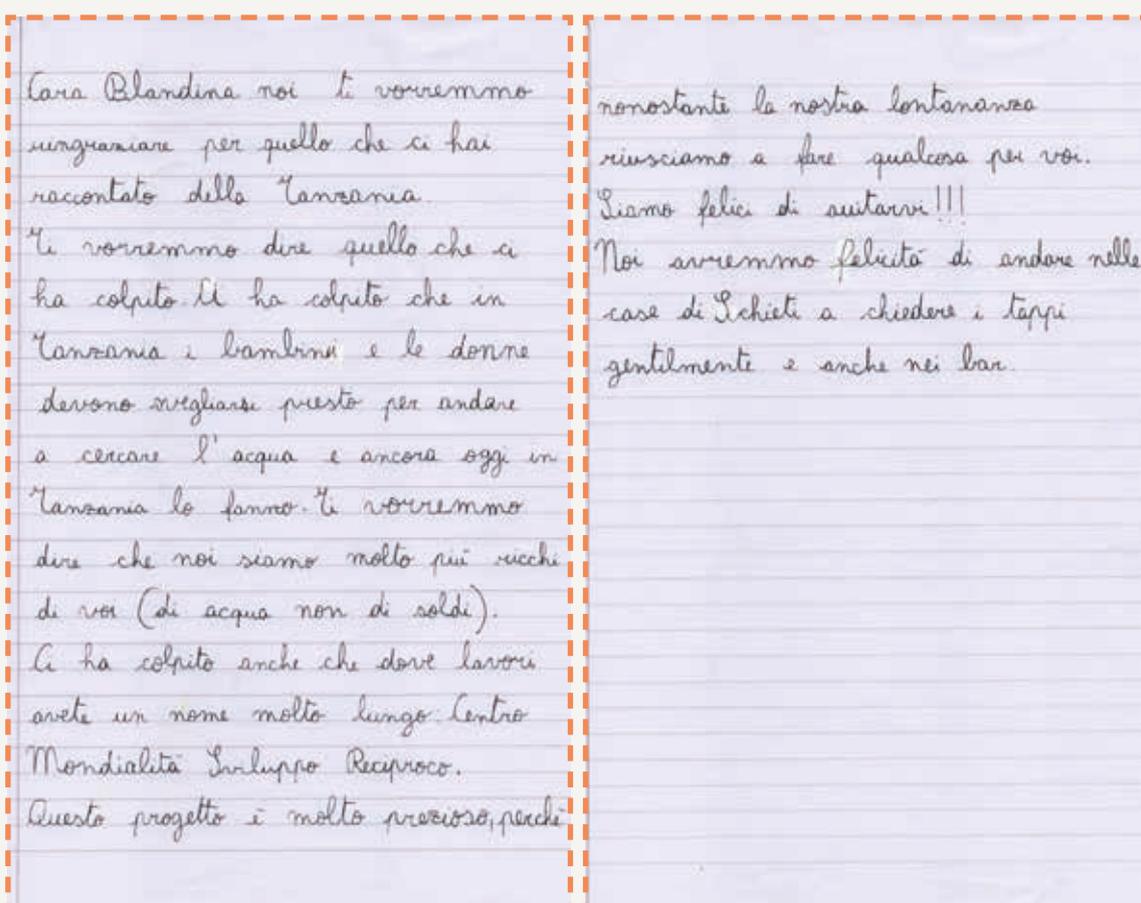
Un' adesione sentimentale, materialmente gratuita: raccogliere tappi di plastica.

Tappi che, una volta raccolti, vengono venduti in qualità di materia prima alle aziende manifatturiere per la produzione di nuovi oggetti. **Una richiesta alla portata dei bambini che si sono sentiti oltremodo coinvolti e protagonisti.**

Il progetto ci ha offerto l'occasione di esplorare un'ulteriore esperienza della cooperazione e ci ha invitati a riflettere sul senso della **partecipazione** e della **solidarietà**, pratiche quotidiane nella vita collettiva della nostra piccola comunità scolastica.

È nato nei bambini e nelle bambine il desiderio di scrivere un articolo per il Giornalino Scolastico della Scuola primaria di Schieti.

Una lettera per Blandina scritta collettivamente



Il progetto della raccolta tappi raccontato e promosso dai bambini e dalle bambine della classe Terza della Scuola primaria di Schieti



Il **viaggio del tappo di plastica** inizia proprio dalle nostre case, scuole e luoghi di lavoro nel momento in cui decidiamo di conservarlo e di **non buttarlo** insieme alla bottiglia; da qui verrà portato in uno dei **nostri centri di raccolta** (potrete trovare quello più vicino a noi visitando il sito cmsr.org) dove lo stoccheranno insieme ad altri tappi.

Ricorda! Tutte le scuole dell'Istituto "Anna Frank" sono punti di raccolta tappi!

Ricorda! La Raccolta dei TAPPI NON FINISCE MAI!

Ricorda! Raccogliere un tappo non costa nulla!

Ricorda! Per avere i soldi necessari a costruire un pozzo ci vogliono una MAREA DI TAPPI!

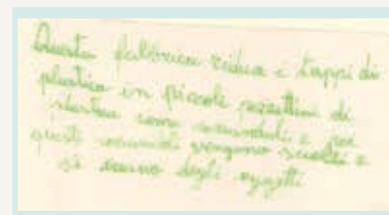


Quando se ne saranno accumulati molti, **le ditte locali con le quali collaboriamo** li acquisteranno occupandosi di ritirarli e procederanno con il primo step di lavorazione: **lavatura e macinatura**.

Successivamente altri macchinari procederanno alla fusione che darà **nuova vita alla plastica**, a seconda della produzione dell'azienda, sotto forma di carrelli della spesa, sedie da giardino ecc.

La vendita dei tappi fa sì che il ricavato ottenuto venga utilizzato per **finanziare la costruzione di pozzi in Tanzania**.

È un ciclo che parte dall'impegno e dalla sensibilità del singolo **volontario** senza il quale questo processo non sarebbe possibile.



Ricerche sulla Tanzania e su come viene realizzato un pozzo per l'acqua

La Tanzania è uno stato dell'Africa. È uno dei Paesi più poveri del mondo.

La **carenza o assenza di acqua** è il principale problema per la sopravvivenza.

L'acqua utilizzata proviene da stagni naturali scavati nel terreno dove si sofferma l'acqua piovana.



In periodi di particolare siccità, come avvenuto in questo ultimo anno, gli stagni si prosciugano. L'acqua degli stagni viene utilizzata per tutte le attività quotidiane: bere, preparare il cibo, lavare stoviglie e indumenti, igiene personale. L'acqua degli stagni non è molto pulita e questo crea dei problemi, soprattutto per i bambini che sono i più vulnerabili.

Spesso la popolazione della Tanzania soffre di infezioni, di disturbi intestinali e della pelle a causa della scarsa qualità dell'acqua.

Anche per gli animali la scarsità di acqua ha importanti conseguenze; le mucche non possono abbeverarsi, né trovare l'erba per il pascolo, così non producono latte che è la principale fonte di alimentazione per la Tanzania.

Per questa regione del mondo **COSTRUIRE POZZI D'ACQUA** è una questione di vita!

La necessità di reperire acqua costringe le donne e i bambini a lunghi percorsi a piedi e al trasporto di taniche da 20 litri sulla testa; in periodi di particolare siccità, l'unico riferimento è a pagamento presso lontani pozzi privati.



La Tanzania è un paese molto povero e nei villaggi, gli abitanti, non hanno l'acqua in casa. Ogni mattina, i bambini si devono svegliare presto e prima di andare a scuola andare a cercare l'acqua. Noi stiamo raccogliendo i tappi di plastica per poi darli all'associazione CHSR che li vende a delle ditte che li riciclano e in cambio, con il ricavato, l'associazione paga delle persone in Tanzania che costruiscono i pozzi!

L'evoluzione di un progetto di sviluppo idrico: le fasi per la realizzazione di un pozzo d'acqua potabile in Tanzania

Individuazione del Villaggio

La maggioranza dei villaggi coinvolti nella campagna di costruzione dei pozzi d'acqua sono inseriti nell'ambiente tipico della savana con gravi problemi di siccità. I pochi pozzi tradizionali realizzati dalla popolazione non hanno l'acqua potabile.

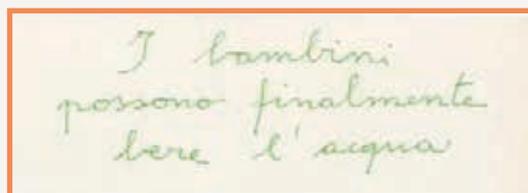
Comitato di villaggio per l'Acqua

Tra gli abitanti del villaggio viene eletto un comitato che ha lo scopo di garantire la manutenzione e la gestione dell'impianto idrico. Il Comitato in alcuni casi sceglie di richiedere una piccola somma a chi usufruisce dell'impianto per costituire un fondo monetario per la gestione e la manutenzione.



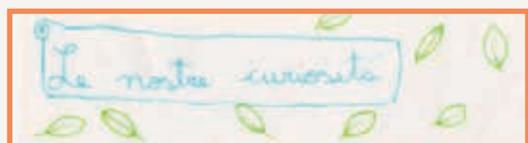
I lavori

Innanzitutto viene condotta un'indagine idrogeologica per individuare i punti dove è presente l'acqua nel sottosuolo. Una volta individuato il luogo idoneo, si scava il pozzo scendendo a circa 10-15 metri di profondità. Si posizionano degli anelli di cemento coperti alla sommità con una soletta in cemento armato e si installa una pompa a mano.

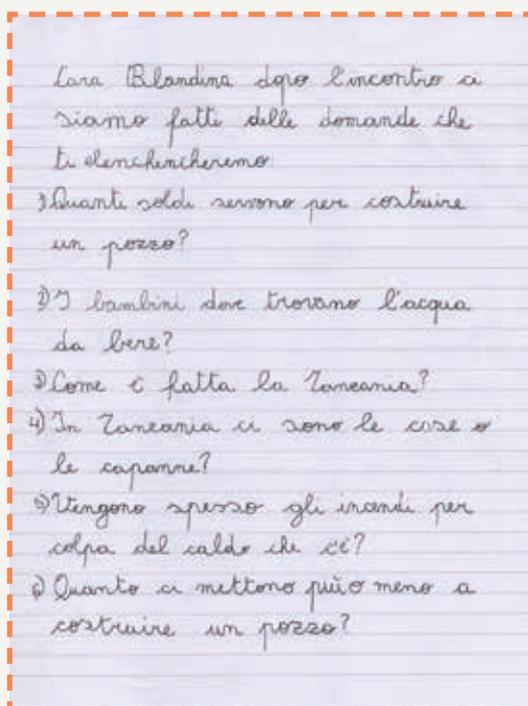


Il contributo della Popolazione

La popolazione contribuisce attivamente ai lavori di costruzione durante l'escavazione del pozzo e il posizionamento degli anelli in cemento.



“Quando si educerà per la cooperazione e per offrirci l'un l'altro solidarietà, quel giorno si sta educando per la pace” (Maria Montessori)



25 APRILE

FESTA DELLA LIBERAZIONE

Educazione Civica:

la **Festa della Liberazione** come tappa essenziale per comprendere la nascita della nostra **Costituzione**

“A scuola con gli albi”: pensierini sulla libertà dei bambini e delle bambine dopo la lettura dell’albo illustrato
Di che colore è la libertà?

*maestra
Caterina Mauro*

Il quadro normativo dell’Educazione Civica

Con la legge del 20 agosto 2019 n. 92 viene introdotto nella scuola primaria l’insegnamento dell’educazione Civica.

“La Legge, ponendo a fondamento dell’educazione civica la conoscenza della **Costituzione Italiana**, la riconosce non solo come norma cardine del nostro ordinamento, ma anche come criterio per identificare diritti, doveri, compiti, comportamenti personali e istituzionali, finalizzati a promuovere il pieno sviluppo della persona e la partecipazione di tutti i cittadini all’organizzazione politica, economica e sociale del Paese. La Carta è in sostanza un codice chiaro e organico di valenza culturale e pedagogica, capace di accogliere e dare senso e orientamento in particolare alle persone che vivono nella scuola e alle discipline e alle attività che vi si svolgono”.¹

Aspetti contenutistici e metodologici

L’Educazione Civica accompagna il curricolo² della scuola primaria dalla classe Prima alla classe Quinta. Tutti gli insegnanti se ne occupano affiancando alla conoscenza della Costituzione Italiana e delle altre Carte Internazionali, l’**educazione ambientale** per

¹ Linee guida ministeriali adottate in applicazione della legge n.92 del 20 agosto 2019.

² Processo educativo mirante a conseguire degli obiettivi formativi mediante l’integrazione continua degli stessi con contenuti, metodi e tecniche di valutazione.

promuovere lo **Sviluppo Sostenibile** e l'educazione alla **Cittadinanza Digitale** per essere cittadini consapevoli anche nella città virtuale.

È evidente che il legislatore punta in alto individuando nell'Educazione Civica una materia d'insegnamento che supera le tradizionali discipline che vengono "impartite" in maniera distinta le une dalle altre. All'Educazione Civica vengono assegnati contenuti apostrofati con l'aggettivo "trasversale" e le viene assegnato il compito di perseguire lo sviluppo e il conseguimento di competenze che fanno riferimento a concetti quali Sviluppo Sostenibile e Cittadinanza Digitale.

Dalla formalità dei documenti ministeriali al vissuto scolastico

Non è difficile capire quanto possa essere arduo trovare la giusta via per avviare il percorso di Educazione Civica con i più piccoli senza scadere nella estrema semplificazione con conseguente perdita di significatività.

Nel presente contributo racconto la mia strada, quella che ho trovato dopo anni di esperienze e di riflessioni: partire da una bella storia che possa formare una mente pronta e una buona capacità di ascoltare e ragionare.

Con le parole di Antonella Capetti che si trovano nell'introduzione del suo libro *A scuola con gli albi* provo a rendere il senso di quanto appreso in classe:

"Lì dove le parole e le immagini concorrono a creare storie, ispirate alla realtà o fantastiche, il bambino e l'adulto possono cercare e trovare bellezza, risposte e senso alle grandi domande che caratterizzano la crescita, l'apprendimento e, più in ge-

nerale, la condizione umana, in quel gioco reciproco di ascolto e di scambio che, quando s'innesca, sembra non avere mai fine".



La Festa della Liberazione spiegata ai più piccoli

**Per cominciare una storia:
"Di che colore è la libertà?", di Roberto Piumini**

Dopo aver individuato nella Festa della Liberazione una tappa fondamentale per comprendere la nascita della Costituzione Italiana, nella settimana precedente la ricorrenza di quest'anno ho avviato un percorso che ha preso il via con la lettura della storia contenuta nell'albo illustrato **Di che colore è la libertà?** di Roberto Piumini.

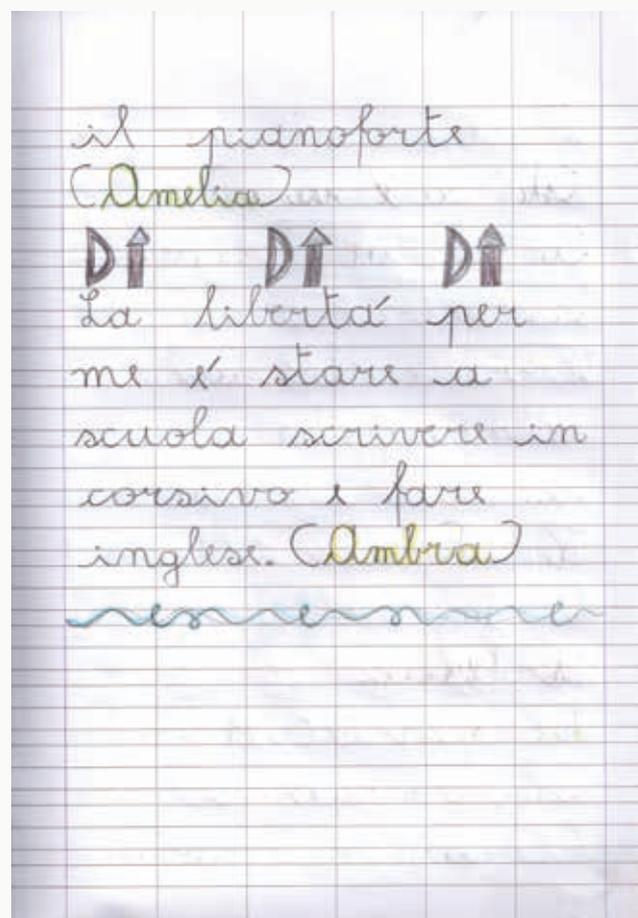
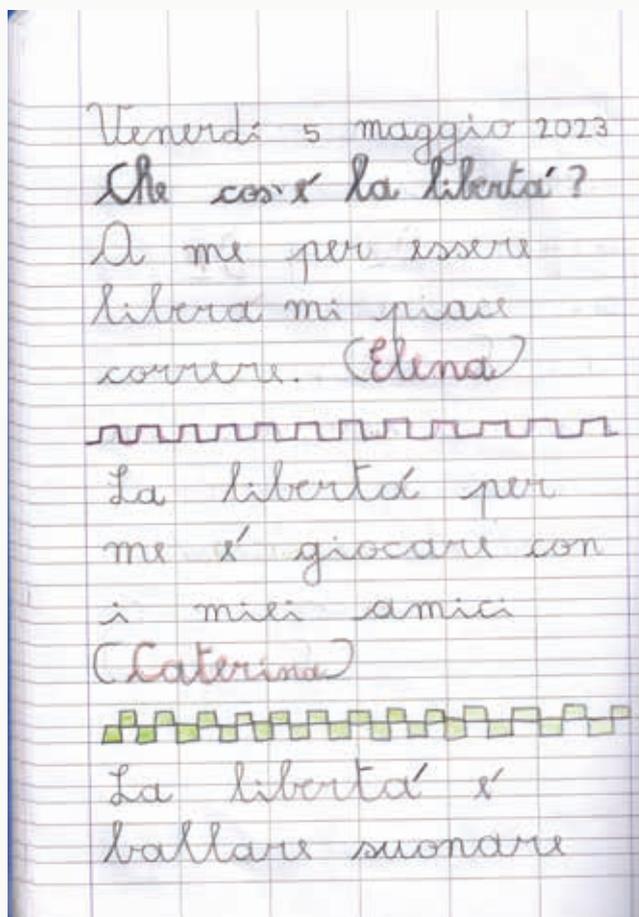
Nel racconto figurano i partigiani che indossano al collo fazzoletti di diversi colori, come, il verde, l'azzurro e il rosso, e poi i soldati con la divisa nera: da qui il titolo dell'albo.

Partendo da questo bellissimo albo ho iniziato a parlare ai bambini del **25 aprile** e del perché è una festa nazionale così importante e perché si chiama **Festa della Liberazione**. Dalla parola Liberazione siamo arrivati a parlare della parola **Libertà**, del suo significato e del suo valore.

Durante le discussioni che hanno accompagnato questo percorso un bambino della classe ha collegato quanto andavamo dicendo con Hitler. A quel punto ho parlato della figura di Mussolini, del dittatore, di colui che vuole decidere per tutti. Ho portato i bambini a riflettere sul valore della condivisione delle idee e delle proposte. *"Solo quando si è piccoli decidono i genitori per noi vero maestra?"* qualcuno ha detto.

Era ovvio che non si poteva affrontare la parola libertà da un punto di vista filosofico quindi ho lasciato che i bambini dicessero la loro con carta e penna...

...sono nati sedici pensierini sulla Libertà.



La libertà per me è quando vado a scherzare e quando faccio i duelli e anche quando prendo il fioretto
 (Noah)

DI > DI DI

Per me è questa la libertà aiutare la mia mamma

e giocare con Tuffi. (Eleonora)

DI DI DI

La libertà per me è giocare con la Mimù e mi piace giocare con la mia mamma e il papà
 (Agnese)

🌻 🌻 🌻 🌻 🌻 🌻

La libertà è giocare con il mio coniglio Gino

e con mamma e papà (Maddalena)

● ● ● ● ● ●

La libertà per me è quando Federico dorme (Michele F.)

🦋 🦋 🦋

La libertà è giocare a calcio con Agnese
 (Alessio)

♥ ♥ ♥

La libertà per me

è stare nel prato con la mamma.
 (Lorenzo)

~~~~~

La libertà per me è giocare con il mio gatto  
 (Michele R.)

🐱 🐱 🐱

La libertà per me è giocare con il mio cane Aron, stare fuori

e giocare a calcio  
 (Valentino)

La libertà per me  
 è essere felici e  
 giocare insieme  
 (Francesco)

La libertà è  
 giocare in  
 bicicletta (Alberto)

La libertà per

me e giocare con  
 il motorino  
 (Davide)



Agnese Lucarini



Lorenzo Mazza



Caterina Pucci

Michele Renzi

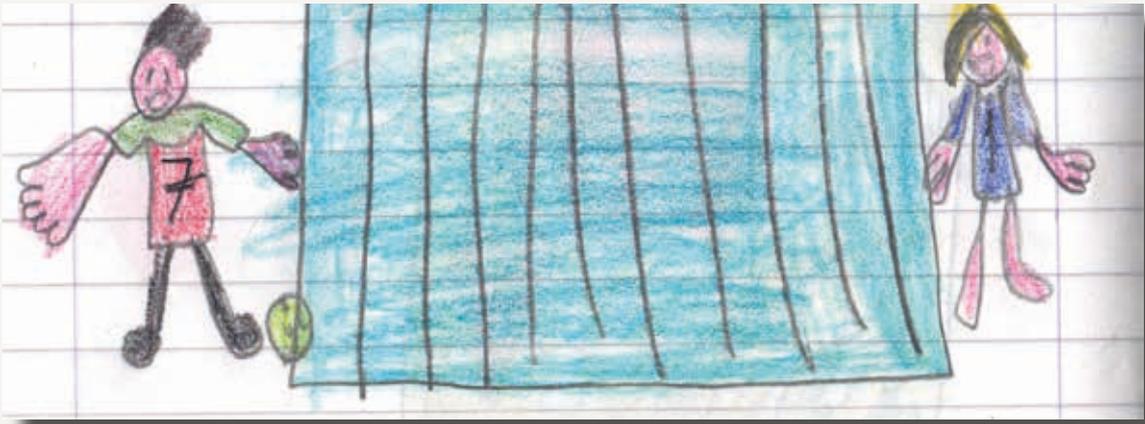


Amelia Vandi



Ambra Donati





Alessio Cervellieri



Amelia Vandi



Elena Traini



Elena Traini

# Nel Paese degli Amarganti, i narratori di Fantàsia

## Come si nutre la fantasia?

Quale direzione prende l'immaginazione dei bambini lasciata completamente libera di esprimersi?

### La scrittura alla scuola primaria

Nel percorso scolastico di ogni bambino dalla Prima alla Quinta classe della scuola primaria, la competenza più difficile, da insegnare e da apprendere, è certamente la capacità di scrivere testi corretti.

Corretto è un termine generico che, nel caso della **scrittura di testi**, sottende moltissime abilità.

L'abilità ortografica che permette una scrittura corretta delle parole ed un uso funzionale della punteggiatura. Le abilità sintattiche e morfologiche che permettono frasi complete, la presenza del soggetto, l'uso corretto dei tempi verbali, la concordanza delle preposizioni, delle subordinate e delle categorie morfologiche (pronomi/aggettivi/nomi, ecc.). E l'abilità semantica che attiene al significato delle parole.

Oltre alle abilità strettamente formali e tecniche che attengono alla correttezza ortografica, sintattica e semantica sopra citate, la stesura di un testo si presenta come un processo complesso che prevede ulteriori abilità di ideazione, pianificazione e revisione.

*maestra  
Emilia Forti*

Le Indicazioni Nazionali<sup>1</sup> e il buon senso dell'insegnante suggeriscono pertanto di far lavorare i bambini soprattutto alla produzione di testi che siano fortemente legati alle loro esperienze concrete, familiari o scolastiche.

### Le Storie inventate

Le **produzioni fantastiche**, tanto amate dai bambini, rappresentano uno spazio sconfinato nel quale le correzioni del docente rischiano sempre di inserirsi come

<sup>1</sup> Le Indicazioni Nazionali sostituiscono i Programmi Ministeriali. A differenza dei programmi che fissavano per ciascuna classe i contenuti da affrontare in maniera abbastanza rigida, le Indicazioni Nazionali lasciano gli insegnanti liberi di perseguire gli obiettivi fissati programmando in maniera fluida e personale i percorsi di apprendimento.

## Dalla narrazione alla realtà ... un invito a creare storie

*“Forse tu non sai, Bastiano Baldassare Bucci, che noi Amarganti, secondo un’antichissima tradizione, siamo i cantori e i narratori di Fantasia. Fin da bambini i nostri figli vengono educati in quest’arte e quando sono grandi devono girare in tutte le terre del reame ed esercitare la loro arte a beneficio e a edificazione di tutti. Per questo veniamo accolti ovunque con gioia e rispetto. Purtroppo il nostro repertorio di canzoni e di storie non è molto vasto, per essere sinceri, e molti di noi devono dividersi fra loro il materiale disponibile. Si è però sparsa la voce, non so fino a qual punto esatta, che tu sei noto nel tuo mondo come grande inventore di storie. È vero? Noi ti saremmo indicibilmente grati se tu potessi regalarci qualche nuova storia. Vorresti dunque farci questo servizio, facendo uso del tuo genio?”*

*(da “La Storia Infinita”, Capitolo XVII – “Un drago per l’eroe Inrico”)*

elemento deturpante delle intenzioni narrative dell’autore-bambino. L’errore ortografico, morfologico o sintattico è talvolta una pennellata artistica all’interno dei testi dei bambini. Senza dubbio conferisce al racconto maggiore efficacia nel comunicare un’emozione, un’immagine o una situazione; dà al pezzo scritto quel “che” di fanciullesco capace di risvegliare anche nel lettore adulto quel periodo dell’animo.

Come insegnanti ci predisponiamo ad entrare **in punta di piedi nei testi dei bambini** cercando quell’equilibrio difficile tra le correzioni necessarie e la tutela dell’originalità di ciascuno. I testi guidati da una traccia data o basati sul racconto di esperienze vissute direttamente, facilitano la ricerca di tale equilibrio.

Ma è esperienza di ogni insegnante, l’entusiasmo che si genera quando i bambini sono lasciati liberi di scrivere ciò che vogliono.

Per la stesura del presente numero del giornalino scolastico (“Grillo sui Trampoli\_n.2”), la classe V<sup>a</sup>A si è suddivisa in gruppi di lavoro. Oltre ai gruppi di lavoro impegnati su testi che riguardavano esperienze scolastiche, si è deciso di attivare anche un laboratorio di scrittura libera dal quale sono nate le tre storie che seguono.

Noi insegnanti stiamo iniziando a riflettere sul fatto che, negli ultimi anni, quando i bambini, in particolare i maschi, sono lasciati liberi di creare storie di fantasia, tendono a riproporre gli stessi temi.

Lontani dall’aver raggiunto qualunque conclusione, ci sembra importante aprire uno spazio di confronto e azzardare alcune ipotesi.

Nei testi a tema libero dei bambini compaiono sempre più spesso rocamboleschi racconti caratterizzati da **uccisioni, bombe, esplosioni di cervelli, teste tagliate**



Gli Amarganti: i narratori di Fantasia →

## in due, descrizioni splatter ed eventi apocalittici.

Ci risulta chiaro che la fantasia e l'immaginazione dei bambini prenda fortemente spunto dalle immagini televisive e dalle realtà virtuali dei videogiochi.

La fantasia e l'immaginazione d'altro canto sono sempre una trasformazione della realtà. Il processo creativo dell'immaginare infatti non è avulso dal proprio contesto reale e concreto ma è piuttosto una rielaborazione, indipendente da una precisa coerenza logica, di esperienze sensoriali del soggetto.

Se i contenuti dei **videogiochi** e della **televisione** rielaborati dai bambini compaiono sempre più spesso nei loro testi, dobbiamo quindi rilevare che, per quante esperienze reali e suggestive faccia il bambino, **le realtà virtuali hanno una pregnanza eccezionale** tanto da riproporsi nei loro testi con una frequenza assai maggiore rispetto ad altre realtà immaginarie.

Dobbiamo prendere atto che per quanto se ne limiti l'uso, le realtà virtuali hanno il potere di suggestionare e agganciarsi in modo quasi automatico ai processi immaginativi.

Televisione e videogiochi riempiono tutto lo spazio sensoriale del soggetto. Quasi nulla è lasciato all'immaginazione perché l'immagine visiva, insieme al sonoro, dettagliano la scena lasciando uno spazio quasi nullo alla fantasia.

Inoltre, abituato all'immagine che tutto dettaglia, il bambino nelle proprie produzioni testuali tende a dare per scontate le descrizioni dei personaggi e dei luoghi.

Vi accorgete, leggendo i testi che seguono, che quasi nulla viene descritto. I personaggi vengono nominati col loro nome, ma mai caratterizzati. Lo stesso avviene per i luoghi.

I bambini nel loro raccontare fanno riferimento ad un mondo visivo e sonoro già esistente, non nella loro fantasia, ciò implicherebbe la necessità di descriverlo al lettore, ma nel mondo "concreto" del virtuale, a loro avviso, conosciuto da tutti.

Per noi insegnanti, nel lavoro di revisione dei testi, è stato stupefacente e, a tratti divertente, confrontarsi con gli autori delle storie inventate. Più volte ci siamo dovute rivolgere a loro per chiedere spiegazioni rispetto ad informazioni che i bambini avevano date per scontate come ad esempio il significato di certe espressioni, le regole del gioco Minecraft, le caratteristiche di certe creature.

Alla luce di queste considerazioni vi lasciamo alla lettura delle storie fantastiche dei nostri alunni.

Per noi è stato un piacere leggerle e aiutare gli autori ad essere un pochino più chiari nell'esposizione, senza intervenire sul contenuto e sullo stile cercando di preservarne la genuinità.



# BLOGGO E LO STRANO MONDO DELLA CACCA

Di *Giaime Cherchi e Pietro Minaudo*

Illustrazioni di *Pietro Minaudo*



C'era una volta un tizio smonco e per niente bravo sullo skateboard, si chiamava Blorgo. Per l'esattezza Blorgo Garins.

La madre di Blorgo impediva a lui di andare a zonzo per la città, o anche per il mondo intero. Diceva che doveva avere almeno novantanove anni per andare in giro e che prima di partire avrebbe dovuto uccidere Thanos. Uccidendo Thanos, Blorgo avrebbe potuto prendere le novantanove gemme dell'universo che si potevano usare anche come supposte e pastiglie per la gola. Ma Blorgo voleva andare a scoprire il mondo, così un giorno scappò di notte.

Col buio non ci vedeva veramente una cippa e andò a sbattere su diverse cose che non sapeva spiegare cos'erano. Ad un certo punto delle strane luci color sterco di mucca si accesero e Blorgo sentì un rumore tipo scoreggia ATOMICA MOLECOLARE, guardò giù e vide che aveva calpestato qualcosa di strano e deforme, di colore marrone. La cosa



sembrava cioccolato fuso; Blorgo assaggiò la strana sostanza, e non ci mise molto a capire che era cacca!!! Ma non cacca normale bensì di un sapore del tutto sconosciuto. Sputò la cacca lercia, ma si accorse subito dell'errore: i pezzetti di cacca colpirono un marchingegno molto SUS (molto sospetto) che all'istante teletrasportò Blorgo in un mondo assai diverso dal suo. Si guardò intorno e vide che il quartiere in cui era stato trasportato era molto diverso rispetto a quello in cui viveva.

C'era una via che si chiamava "VIA CACCA II^", un'altra si chiamava "PUPÙ SCIOLTA 21". "Via Cacca II^" era la via principale. Blorgo, stranito, seguì quella via e si accorse di qualcosa di schifoso ma allo stesso tempo unico: le case erano fatte della stessa cacca che aveva schiacciato nel suo mondo. Dalla grandezza della cacca, pensò che era di dinosauro e in qualche modo aveva ragione... La strana città era veramente abitata da veri dinosauri!!!

Anche se assai bizzarro, per una volta Blorgo aveva azzeccato in qualcosa!

Blorgo aveva paura dei dinosauri fin da quando era piccolo e quando si avvicinò a un Tyrannosaurus Rex quasi svenne. A dispetto della sua paura o fobia, come la volete chiamare, il dinosauro si mostrò amichevole dicendo: "*Ciao bello ciccio, da dove sei arrivato?*" e aggiunse "*Bebe, dimmi che succede*".

Blorgo pensò che fosse matto schianto, ma cercò di avere da lui delle informazioni. Quando gli chiese dove fosse stato teletrasportato, il dinosauro gli disse: "*Sei nel mondo della cacca o meglio nella capitale Cagarellar, e qui il supremo padrone è Gargamelma chiamato anche Gargarità che sembra derivare dal film 'Lo chiamavano trinità', anche se non conosco nessun film con questo titolo*".

Blorgo era piuttosto confuso: "*Potrei sapere in che anno siamo?*" disse, "*Siamo a pochi anni dopo la nascita della terra*"



rispose il dinosauro. A quelle parole Blorgo deglutì profondamente.

*“Ma ci sono solo dinosauri?”* chiese Blorgo, *“Beh no! Il re ha anche schiavizzato i Puffi”*.

*“Ma i Puffi sono un cartone!”* replicò Blorgo sempre più stupito.

*“Sei in un altro mondo, cosa ti aspettavi?!”* continuò il dinosauro. *“Beh! Pensavo di trovare solo dinosauri!”* disse Blorgo.

*“Ascolta piccolo, ci sono sette mondi in questa galassia, ognuno di loro ha un elemento principale, due sezioni di abitanti, e un solo re”* disse il tirannosauro.

Blorgo rifletté poi disse: *“Scusa non mi sono ancora presentato, mi chiamo Blorgo, Blorgo Garins”*.

*“Io sono Piergiorgio il dinosauro”*.

*“Piacere Piergiorgio”*.

Blorgo e Piergiorgio ebbero molte altre avventure, ma sarebbero troppe e si dovranno raccontare un'altra volta.

P.S. Chiunque stia leggendo la storia potrà continuarla come più gli piace.

FINE



# LA FINE DI MINECRAFT

Testo e illustrazioni di *Gabriele Deltutto*



All'improvviso, nel mondo virtuale di Minecraft si generano due personaggi, Alex e Steve.

Steve avrebbe voluto andare direttamente all' End del gioco a sconfiggere l'Ender Dragon, ma Alex voleva prima equipaggiarsi.

*"Dobbiamo anche sopravvivere ai mostri che incontreremo prima dell'Ender Dragon"* osserva saggiamente Alex, *"Equipaggiamoci bene! Spacciamo gli alberi e prendiamo della legna per costruire la nostra casa"*.

*"OK"*, acconsente Steve, *"vediamoci tra venti minuti su quella collina, poi andremo nella caverna che c'è al suo interno"*.

... venti minuti dopo

Steve: *"Eccoci qua, Alex quante assi di legno hai preso? Io 23!"*

Alex: *“Io ne ho prese 39. Spacchiamole, e facciamole diventare dei blocchi di costruzione”.*

Steve: *“Io sono riuscito a fare cinquantasei blocchi di legna, tu?”*



Alex: *“Io ne ho fatti 78”.*

Steve: *“Bene! Costruiamo la casa, adesso???”*

... dopo tanto tempo costruiscono la casa

Steve: *“Finalmente abbiamo finito, cosa facciamo?”*

Alex: *“Andiamo all'interno della caverna e cerchiamo dei minerali”.*

Steve: *“Ok, vado a prendere i picconi e le torce dentro la casa e ti prendo pure la spada per uccidere i mostri”.*

Alex: *“Eccoci in miniera, cerchiamo dei materiali. Che carino c'è un pipistrello!”*

Steve: *“Ho trovato del ferro, lo prendo?”*, Alex non risponde, *“Vabbè! io lo prendo lo stesso”*, continua Steve.

Mentre cercano i minerali nella caverna, vedono uno scheletro vivente che si dirige verso di loro per ucciderli. Steve urla, ma Alex con uno scatto veloce taglia in due lo scheletro con la spada e lo uccide.

Continuano per la loro strada raccogliendo molto ferro e sconfiggendo molti mostri. Infine decidono di ritornare a casa.

Steve è molto preoccupato *“Dormiamo che è già notte. Se tardiamo a stare svegli si generano troppi mostri e anche ... i CREPEER”.*



Dovete sapere che nel mondo di Minecraft, nelle zone buie e nel buio della notte, si generano molti mostri pericolosissimi che però si dissolvono con la luce del sole. Anche i terribili Crepeer! I Crepeer sono dei mostri a quattro zampe, con tutto il corpo verde in verticale che se ti avvicini troppo esplosione e spacca tutti i blocchi vicino a lui con l'esplosione. I Crepeer non si dissolvono con la luce.

Il giorno arriva e i mostri, per fortuna, non riescono a generarsi in tempo.

Alex e Steve trovano un ruscello e pescano, perché hanno molta fame...

...dopo tanto tempo riescono a prendere tanti pesci

Ritornano a casa ma, mentre ritornano, sentono tremare la terra sotto di loro...

Si crea un portale enorme in mezzo al cielo, ed escono streghe, zombi, scheletri, e persino Crepeer.



Steve e Alex si preparano a combattere. Il combattimento è intenso. Steve corre contro una strega e la uccide con un colpo di spada al petto. Uno scheletro tira una freccia diretta contro Steve, ma Alex arriva di scatto e usa lo scudo per proteggerlo, poi lancia una spada che va a conficcarsi nella testa dello scheletro aprendola in due. Alex e Steve vengono accerchiati dagli zombie. Alex, in una velocità divina, dopo aver attaccato alla spada una corda, fa una giravolta e taglia in due tutti gli zombi. Uccidono tutti i mostri ma dal portale esce un mostro dal nome Warden.

Alex fa uno scatto e infilza la spada nel petto del Warden, ma la spada si rompe perché il corpo del Warden è fatto di oscurità. A questo

punto il Warden, arrabbiatissimo, prende Alex per un braccio e lo lancia contro un albero.

Steve punta il suo arco contro il Warden, ma quando la freccia lo colpisce non gli fa un graffio e il Warden salta contro Steve che tenta di proteggersi con lo scudo. Lo scudo si rompe e Steve fa una capriola all'indietro per colpa dell'onda d'urto del Warden. Alex e Steve riescono così a scappare all'interno della loro casa ma chiaramente il Warden li insegue. A Steve gli viene l'idea di uccidere il Warden usando le TNT (delle bombe). Alex vede dalla finestra il Warden arrivare, decidono di sacrificare la casa e posizionare al suo interno un botto di bombe. Appena il Warden entra, Steve aziona le bombe, si sente risuonare un impercettibile tic-tic-tic.

Steve e Alex si buttano fuori dalla casa un attimo prima che la casa esploda. Il Warden non fa in tempo a capire cosa sta succedendo che salta in aria con la casa.

Steve torna anche indietro a guardare, ma il Warden è davvero morto. Tutto sembra tornato alla normalità e Steve scoppia di felicità.

Alex però è sospettoso: *“Mhmm ... Ma perché il portale non si sta chiudendo?”*

Alex vede l'ombra di una figura che sta per lanciare un piccone contro Steve, non fa in tempo ad avvertirlo, il piccone trafigge il petto di Steve e Steve muore.

Alex è arrabbiatissimo e urla alla figura: *“Chi sei? Fatti vedere se hai il coraggio!”*

La figura esce dall'ombra e si fa vedere al completo: *“Mi chiamo Herobrain, mi sono impossessato della parte cattiva e corrotta di Steve. Sono venuto a distruggere il pianeta terra e uccidere tutti gli esseri viventi. Tra poco morirai anche tu Alex!”*

Alex: *“No asp...”*

Alex non fa in tempo a terminare la frase che viene colpito da 3000 fulmini.

*“Finalmente posso distruggere la Terra!”* pensa Herobrain mentre va verso lo spazio per lanciare 2000 meteoriti contro la Terra.

La Terra esplose e Herobrain entra in un portale.



# THE LAST DAY

Di *Jaco Tripolone, Pablo Cecconi, Giacomo Palombi, Prince Nnoka*

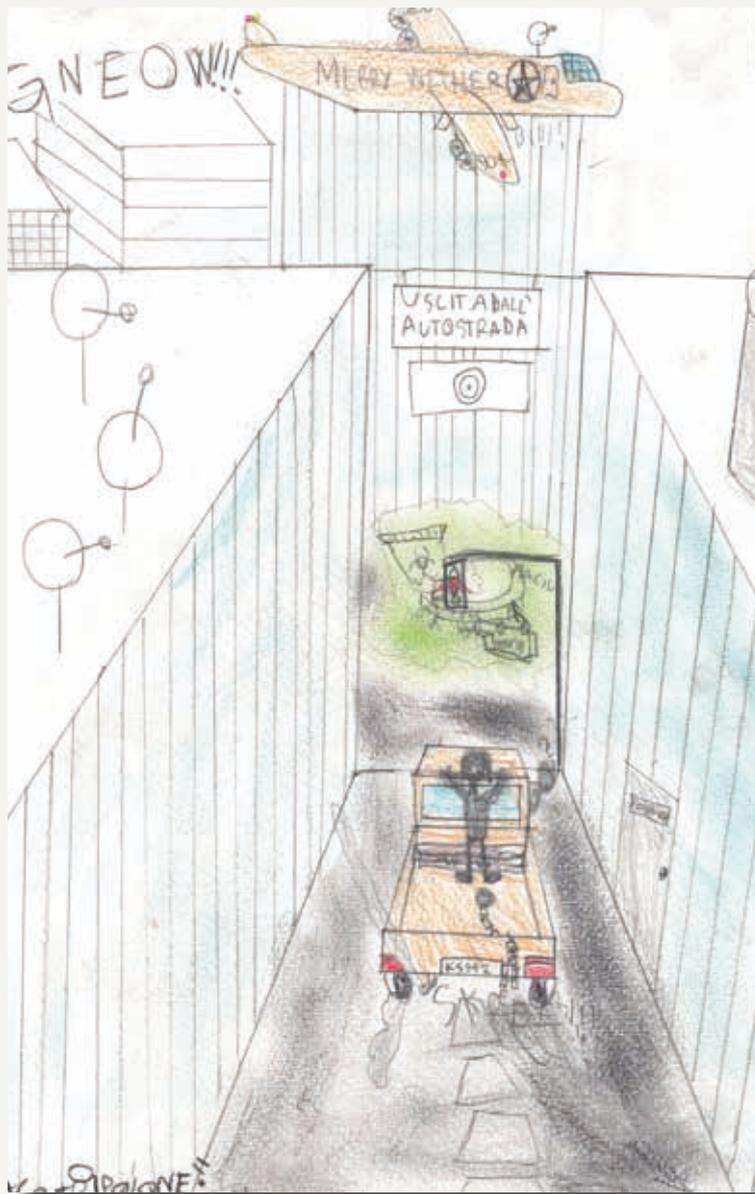
Illustrazioni di *Jaco Tripolone*



Un giorno tre ragazzi su un pickup arrivarono in una città sconosciuta. Mentre passavano per la strada che usciva dall'autostrada, videro una bomba cadere dritta sul centro della città. Dopo l'esplosione uscì una nebbia verde che causò un'infezione che infettò tutti i viventi nell'area. Riconobbero il marchio impresso sulla bomba e capirono che era un tipo di bomba biologica estremamente pericolosa.

Arrivarono all'istante polizia, agenti segreti e soccorsi. Non sopravvissero a lungo.

I tre ragazzi tirarono fuori le armi per sicurezza. Guardando nella nebbia verde videro dei tizi che non camminavano bene, alcuni perdevano pezzi del corpo e altri vomitavano i loro interni. In mezzo a loro c'era una signora che correva urlando. Una di quelle creature cominciò a sbranarla viva; il ragazzo alla guida disse che erano zombie, quello seduto di fianco disse che era impossibile e quello dietro affermò che erano veri zombie.



A proposito! Quello alla guida si chiamava Jack Welsenton, grande cacciatore di elefanti e commerciante di armi e veicoli illegali; quello a destra dell'autista si chiamava James Bond, grande calciatore e miliardario; quello nel retro pickup si chiamava Michael Kobe, un abile guardiano di musei.

Gli zombie cominciarono a rincorrere la macchina, i ragazzi spararono agli zombie seminandoli.

I tre si accamparono in una casa per fare sosta la notte. La casa era deserta, sul tavolo del salotto c'erano tre frutti di colori diversi e strani. I tre ragazzi erano curiosi così mangiarono i frutti, ma i frutti avevano gusti schifosi. Dopo un po' di tempo i ragazzi scoprirono che i frutti avevano strani poteri.

Il potere che Jack Welsenton acquisì dopo aver mangiato lo strano frutto era la super vista, quello di James Bond era l'impasto infuocato, quello di Michael Kobe era la tempesta di sabbia.

Era tardi. Jack, James e Michael avevano sonno. Andarono a dormire al piano di sopra e la mattina dopo, alzandosi, grazie alla super vista di Jack videro una botola. Entrandoci scovarono un laboratorio segreto. Nella stanza osservarono al microscopio il virus che aveva infettato tutti i viventi nel centro città. Scoprirono che quando il virus colpiva un soggetto quest'ultimo si ammalava, trasformandosi in uno zombie. Il pericoloso virus creato in laboratorio era infatti in grado di infettare le cellule degli esseri viventi. Ma proprio in quel momento arrivarono i capi del laboratorio... i **TERRORISTI!**

Erano loro che avevano fatto infettare l'area del centro città sganciando il virus con un aereo della Mherry Wheter (rubato) e, sganciandola, successe quello che è successo.

Il capo dei terroristi aveva dietro due guardie armate che indossavano delle maschere anti gas; in mano avevano una catena alla quale tenevano legata una cosa di carne gigante e puzzolente, così tanto avariata e puzzolente che Jack vomitò tutte le torte che si era mangiato.

Michel scaraventò contro le guardie e il mostro la sua inimitabile tempesta di sabbia. Il mostro si arrabbiò per il fatto che la sabbia gli era andata negli occhi carnosì, così buttò

all'aria armadi scrivanie e barelle. I tre ragazzi corsero per molto, fino a rifugiarsi in una stanza di metallo spessissimo e scoprirono che lì c'era una bomba identica a quella che era stata sganciata nel centro della città il giorno precedente. Sulla bomba però, c'era il marchio del Pronto Soccorso. Presero la bomba e la portarono nell'ascensore della stanza, ma si accorsero che dentro l'ascensore c'era un ragazzo della loro età, si chiamava Chris Refeld, grandissimo giocatore di calcio e grande sportivo ed era impaurito perché si era appena mangiato uno degli strani frutti che c'erano sul tavolo del salotto. Gli altri gli dissero che non gli avrebbe fatto niente, che aveva solo un orribile gusto e che presto lo strano sapore dalla bocca se ne sarebbe andato per lasciare il posto ad un super potere. Chiusero l'ascensore e salirono sul



terrazzo in cima alla casa dove sapevano che avrebbero trovato un aereo. Caricarono la bomba e il Pick Up sull'aereo. Partirono alla volta della città. Videro molti zombie vestiti con la divisa dei terroristi, li ammazzarono con le loro armi, sganciarono la bomba curativa e videro la città che ritornò normale.

Gli abitanti, gli animali, in generale tutti i viventi erano tornati **NORMALI!**

Ebbene tutto era finito.

Ed è questa la povera storia di 3, anzi, 4 ragazzi.



**Educazione civica:**

**lo sviluppo sostenibile**

**22 aprile 2023: Giornata mondiale della Terra**

**Tutti gli insegnanti sono responsabili dell'insegnamento dell'educazione civica, ritenuta disciplina trasversale. I suoi contenuti spaziano dalla conoscenza della Costituzione, all'educazione ambientale per arrivare all'acquisizione delle competenze per essere cittadini nel mondo digitale.**

**Con l'enciclica  
Laudato si' di Papa  
Francesco ricordiamo  
l'importanza della  
salvaguardia della  
nostra Casa Comune,  
la Terra.**

**maestra  
Federica Biancalana**

### **Celebriamo Nostra Madre Terra**

Il 22 aprile 2023, si celebra la “**Giornata Mondiale della Terra**”. È un sabato, la scuola è chiusa. Non importa! Attendo la riapertura della scuola dopo il ponte del 25 Aprile. Arrivo in classe Terza giovedì 27 aprile pronta per una lezione di **Educazione Civica**. Vista la recente ricorrenza della “Giornata Mondiale della Terra” mi concentro su uno dei contenuti specifici dell’Educazione Civica: lo **sviluppo sostenibile**.

Decido di proporre una lettura commentata di alcuni passaggi dell’enciclica “Laudato si’” di Papa Francesco.

“*Laudato si’, mi’ Signore, per sora nostra madre Terra*”: Francesco di Roma si pone sulla scia di Francesco d’Assisi per spiegare l’importanza di un’**ecologia integrale**, in cui la preoccupazione per la natura, l’equità verso i poveri, l’impegno nella società, ma anche la gioia e la pace interiore risultano inseparabili.

Nei sei capitoli dell’Enciclica, il Papa evidenzia che la nostra terra, maltrattata e saccheggata, richiede una “**conversione ecologica**”, un “**cambiamento di rotta**” affinché l’uomo si assuma la responsabilità di un impegno per “la cura della casa comune”. Impegno che include anche lo sradicamento della miseria, l’atten-

zione per i poveri, l’accesso equo, per tutti, alle risorse del Pianeta.

### **Lettera alla Terra – Lettera dalla Terra**

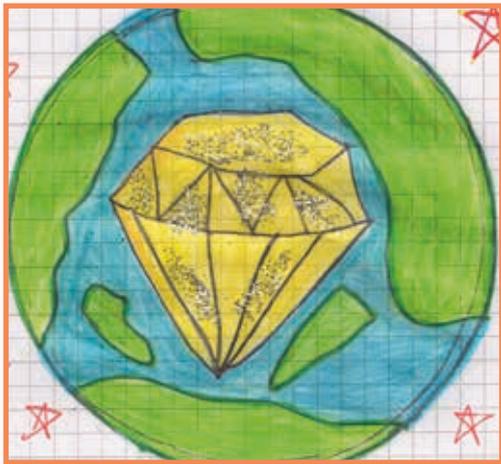
*“A nulla ci servirà descrivere i sintomi, se non riconosciamo la radice umana della crisi ecologica. Vi è un modo di comprendere la vita e l’azione umana che è deviato e che contraddice la realtà fino al punto di rovinarla. Perché non possiamo fermarci a riflettere su questo? Propongo pertanto di concentrarci sul paradigma tecnocratico dominante e sul posto che vi occupano l’essere umano e la sua azione nel mondo”.*

(Lettera enciclica *Laudato si’* del Santo Padre Francesco sulla Cura della Casa Comune. Capitolo terzo: *La radice umana della crisi ecologica*).

Dopo le belle parole del Santo Padre, chiosate a misura di bambino, ho invitato la classe a fare delle riflessioni scritte.

**“Potete scegliere bambini, se scrivere una lettera alla Terra o se immaginare che sia proprio la Terra a scrivere una lettera a noi esseri umani”.**

Ecco qui di seguito le lettere dei bambini e delle bambine della classe Terza.



Cara Terra,

siamo venuti a dirti che ti rispetteremo per tutta la vita fino a 99 anni. Te lo promettiamo con tutto il cuore! Diremo ai nostri amici di non buttare più cartacce per terra. Per noi tu sei un gioiello e se lo perdiamo, anche noi andremo via in cielo (forse all'inferno per quello che abbiamo fatto). Scusa per come ci stiamo comportando ma non siamo noi sono i ragazzini (birichini).

**LINDA**



Cara amica Terra,

mi chiamo Sofia e ho otto anni e mezzo. Passeggiando per boschi strade e campi ho visto che c'è un sacco di sporcizia e cartacce. Mi dispiace tanto ma tanto, tanto e poi ancora tanto... Cercherò di essere una bambina attenta e di non buttare cartacce in giro.

Ciao amica terra adesso ti saluto ti mando un bacio grande, grande.

**SOFIA**



Ciao mia amica Terra,

mi chiamo Alice Balsamini e sto provando a dire alle persone che ti stanno inquinando di smettere di inquinarti. Per le vacanze della fine della scuola non ti inquinerò per niente e lo dico a tutti quelli che incontro, così tornerai ad essere pulita e splendente.

**ALICE**



Ciao cara Terra,

ci dispiace che sei inquinata, noi facciamo del nostro meglio per salvarti. Giuriamo che faremo delle buone azioni come non sprecare cibo, non buttare cartacce in giro e non sprecare acqua.

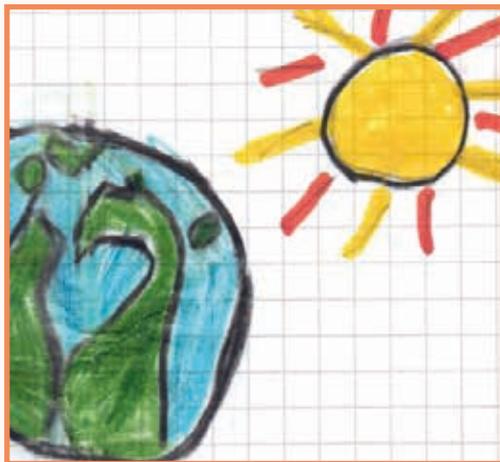
Tanti saluti amica terra.

**CORA E BRENDA**



Oggi ho acceso la TV e ho messo su Canale 5 e ho visto il Tg5 del 22 aprile. Il giornalista ha detto “Edizione straordinaria dalla Terra. Help me! Ascoltate, lascio la parola alla Terra”. “Ciao ragazzi, sono io la Terra! Sono in pericolo! Gli animali muoiono per colpa dell’inquinamento. Nel mare muoiono i pesci e le meduse; nel bosco anche i lupi soffrono. Quindi ve lo chiedo per favore: non inquinare mai più!”. Il Tg è finito! Vi lascio guardare “Avanti un altro” e ci vediamo il prossimo anno.

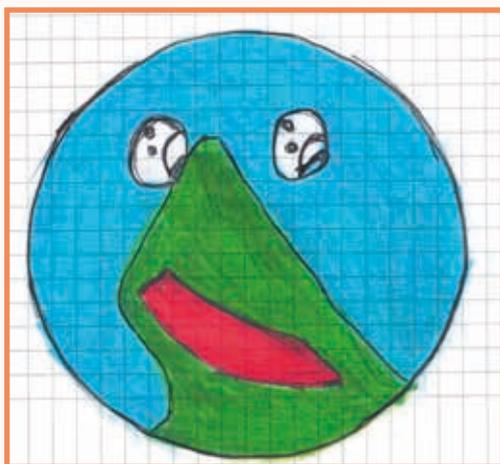
**FRANCESCO**



Ciao, sono la Terra!

Ho acceso il telefono e ho visto “Striscia la Notizia” che parlava di me. Per colpa dell’inquinamento gli animali stanno un po’ male. I capybara, i floppa, i gatti, i cani e tutti gli altri animali vivono male perché tante persone sporcano il mondo.

**ANDREI**



Ciao terra,

so che tu stai male per l’inquinamento. Io non lo faccio più! Mi dispiace che tu sia così! Ti farò un disegno che rappresenta una povera Terra che guarda le stelle; infatti ho saputo che a causa delle luci artificiali, le stelle non si vedono più.

Non ti lascio, io voglio che tu viva.

Ti voglio bene.

**CATERINA**



Cari bambini io sono il pianeta Terra.

Lo so che non sembro più la normale Terra! Aiuto! I miei capybara si stanno estinguendo; questi sono degli animali che vivono in Brasile, in America del Sud e in Cina. I Maranza (delinquenti) buttano sempre cartacce in giro, come se per loro non ci fossero i bidoni, così facendo i capybara vivono nella sporcizia.

**GABRIELE**

# S-TRAMPOLANDO

## Il Gioco dei Trampoli scende nelle piazze!



Cà Gallo, Casinina, Mercatale, un tour sul Territorio con tre tappe quello del progetto S-TRAMPOLANDO, un progetto che ha visto il **Centro socio culturale "Don Italo Mancini"** insieme ai genitori e agli insegnanti della Scuola primaria di Schieti, portare nelle piazze il Gioco dei Trampoli.

L'idea è nata per promuovere il Gioco dei Trampoli nelle realtà vicine a Schieti, dove ogni anno, dal lontano 1998, si organizza il **Palio dei Trampoli**, la Festa

*Silvio Filippini*

*presidente del Centro socio culturale "Don Italo Mancini" di Schieti*

paesana di metà giugno con le caratteristiche sfide sui Trampoli.

L'iniziativa ha riscosso un grandissimo successo. I bambini si sono divertiti a salire su questi particolari strumenti che



sono nati per attraversare i corsi d'acqua, nel nostro caso il fiume Foglia.

Nei tre appuntamenti non poteva mancare il **maestro Guido Edera**, costruttore ufficiale dei trampoli, che ha portato

sul posto anche tanti altri giochi di una volta: l'arco, i biroccini, i fucili in legno e tanto altro.

Alcuni **Trampolisti di Schieti** hanno dato dimostrazione della loro abilità





per far vedere ai più piccoli la tecnica migliore per imparare ad utilizzare i trampoli. Sarà un evento da ripetere il prossimo anno, con la speranza che il gioco dei trampoli entri nella vita di tutti i paesi circostanti, coinvolgendo grandi e piccoli.

Da quest'anno, al Palio dei Trampoli, avremo un nuovo rione formato dai **Trampolisti di Ca'Mazzasette**, il rione "La Torre" Il nome del nuovo rione richiama la **Torre Cotogna**.

S-Trampolando ha anche lo scopo di invitare altri paesi vicini a Schieti a seguire l'esempio di Ca' Mazzasette e creare la

loro squadra per prendere parte alle sfide del Palio.

I Trampolisti di Schieti partecipano dal 2007 al **Tocati**, il **Festival internazionale dei Giochi in strada a Verona**. Quest'anno il Tocati, insieme al gioco dei Trampoli, è stato riconosciuto dall'UNESCO come un **bene immateriale dell'umanità** da tutelare. Dietro un semplice gioco si racchiudono usanze, costumi, tradizioni quindi cultura. Con il Gioco dei Trampoli preserviamo le nostre tradizioni che altrimenti rischieremmo di perdere per sempre. Ecco perché è importante far giocare le nuove generazioni con i giochi di una volta!

**Scuola primaria di Schieti  
a.s. 2022-23**

**CLASSE PRIMA**

Agnese Lucarini  
Alberto Politi  
Alessio Cervellieri  
Ambra Donati  
Amelia Vandi  
Caterina Pucci  
Davide Dieko Odeyinka  
Elena Taini  
Eleonora Sabattini  
Francesco Amatori  
Lorenzo Mazza  
Maddalena Meloni  
Michele Fadda  
Michele Renzi  
Noah Cialdini  
Valentino Manzaroli

**CLASSE SECONDA**

Christian Andreani  
Emil Fucili  
Francesco Sabattini  
Greta Ceccaroli

Irene Amadori  
Lauren Njideka John Nnoka  
Luca Burattini  
Mattia Dini  
Petra Pelinga  
Rebecca Rossi  
Sveva Antonini  
Zion Shola

**CLASSE TERZA**

Alice Balsamini  
Brenda Urenna John Nnoka  
Caterina Cervellieri  
Cora Whitten  
Darius Andrei Lechea  
Francesco Pio Ghiselli  
Gabriele Salvatore  
Linda Gili  
Sofia Paolucci

**CLASSE QUARTA**

Diego Azzarà  
Elia Cialdini  
Federico Falconi  
Ginevra Sirotti  
Ibrahim Bertani

Leonardo Mazza  
Marta Ambrosini  
Mattia Ferri  
Mia Santini

**CLASSE QUINTA**

Aleandro Simoncelli  
Asia Ceccarini  
Elsa Whitten  
Gabriele Deltutto  
Gabriele Guerra  
Giacomo Palombi  
Giaime Cherchi  
Giulia Taini  
Jaco Tripolone  
Jana Gili  
Matilde Mezzolani  
Narel Zacchetti  
Nicolò Magnani  
Nina Bocci  
Nogaye Samb  
Pablo Ceconi  
Pietro Baldelli  
Pietro Minaudo  
Prince Ugonna John Nnoka  
Stella Manzaroli

**COLLABORATORI SCOLASTICI**

Ignazio D'Urso  
Valentina Paolucci

**INSEGNANTI**

Alessandra Scatassa  
Alice Mauri  
Andrea Amantini  
Benedetta Tassi  
Caterina Mauro  
Emilia Forti  
Federica Barbaresi  
Federica Biancalana  
Francesca Marinoni  
Gessica Bellazzecca  
Laura Pagliarini  
Lorena Pucci  
Patrizia Pedoni  
Romina Zaffini  
Sharon Recca

**DIRIGENTE**

Maria Beatrice Amadei

## **IL GRILLO SUI TRAMPOLI**

Giornale della Scuola primaria Italo Mancini di Schieti (PU)  
Istituto comprensivo Anna Frank di Sassocorvaro-Auditore

<https://www.icsannafrank.edu.it>

N. 02 - Giugno 2023

Publicato con il supporto di

- Centro socio culturale Don Italo Mancini, Schieti (PU)
- Gruppo Amici della Scuola primaria di Schieti

Grazie a Emma Procida per la realizzazione del logo

Stampato presso Skillpress, Fossalta di Portogruaro (VE)