

Scuola Primaria "C. Collodi", Classe 5ªA

Laboratorio di scrittura creativa

GIOCARRE PER SCRIVERE



Insegnante: Anna Cremona

Tirocinante: Elisa Tortora

a.s. 2018-2019

INDICE

PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO _____

PRIMA SEZIONE: SCRITTURA CREATIVA PARTENDO DA:

1° INCONTRO: SCENE ILLUSTRATE	1
UNA LEZIONE PER L'ORCO BRUFUS	1
UN'AMICIZIA TRA SCUOLA E FANTASIA	2
UN'AVVENTURA LATTIGINOSA!	3
LA STREGA INVIDIOSA	4
2° INCONTRO: INCIPIT	5
UOMO BAFFUTO, SEMPRE PIACIUTO	5
UNA TESTA VUOTA DAVVERO ... SPAZIALE	6
UNA GIORNATA DA INSETTO	7
VITA DURA PER I LUPI AFFAMATI: ATTENTI A NONNA PINA!	8
3° INCONTRO: TOMBOLA DI IDEE	9
UN'AVVENTURA CONTARINOSA	9
ALLA RICERCA DELLE CANDELINE MAGICHE	10
UN AMORE ALL'IMPROVVISI	11
LE RONDINI MUTANTI DI FORMAGGIO	11
4° INCONTRO: IMMAGINI DI PAESAGGI	12
UNA PASSEGGIATA SPAVENTOSA	12
UN VIAGGIO LONTANO	14
IL PARCO INCANTATO IN MEZZO ALLA CITTA' INQUINATA	15
UNA GRANDE AVVENTURA PER AMORE	16

SECONDA SEZIONE: GIOCHI VELOCI DI SCRITTURA CREATIVA:

STORIELLE IN UNA FRASE	17
LIPOGRAMMA	18
I PERSONAGGI IN UN RACCONTO GIALLO	20

PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO

Da alcuni anni, l'Università di Padova collabora con l'Istituto Comprensivo "L. Coletti" per introdurre i suoi studenti nel mondo della Scuola, affiancandoli ai docenti nelle classi e/o nelle sezioni. La collaborazione tra queste due realtà risulta essere un'importante occasione di confronto e crescita, di cui possono beneficiare docenti, futuri docenti ed alunni.

La classe 5°A della scuola primaria "C. Collodi" di Treviso ha partecipato ad un laboratorio di scrittura creativa organizzato dall'insegnante di italiano, Anna Cremona, e dalla tirocinante dell'Università di Padova di Scienze della Formazione Primaria, Elisa Tortora.

Dopo un periodo di osservazione all'interno della classe, la tirocinante ha progettato, un percorso didattico da realizzare in venti ore di lezione, suddivise in sette incontri di due o tre ore ciascuno. Gli incontri di scrittura creativa sono stati svolti durante i laboratori pomeridiani, in continuità con la progettazione di classe della disciplina italiano.

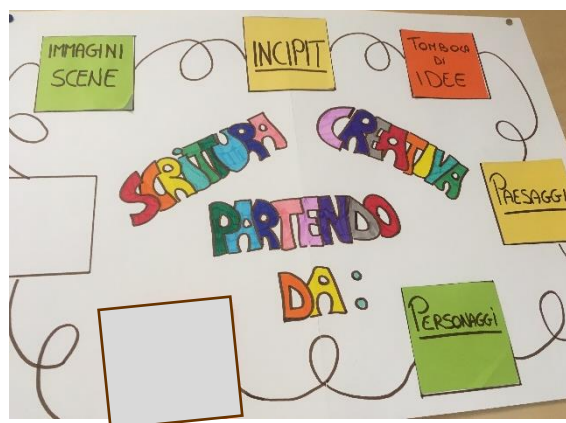
In particolare, questo percorso è stato realizzato con l'obiettivo di motivare gli alunni alla scrittura e di fornire loro diverse occasioni e spunti per raccontare e narrare storie usando la fantasia e la creatività.

I bambini sono diventati dei veri scrittori con un obiettivo preciso: la realizzazione di questo libro.

I testi sono stati realizzati in piccoli gruppi. Ad ogni incontro, ciascun gruppo ha scritto un breve racconto partendo da immagini, incipit, personaggi, ambienti, ecc.

Il momento più atteso dagli alunni, all'inizio della lezione, era l'apertura della busta contenente lo spunto del giorno. Ogni foglietto estratto veniva inserito nel "tabellone della scrittura creativa": uno strumento che, richiamando i tabelloni dei giochi di società, permette di tenere traccia di ciascun incontro.

Grande importanza è stata data alla riflessione sui testi prodotti e alla valutazione degli stessi secondo aspetti ritenuti fondamentali per far funzionare un racconto: frasi chiare e complete, coesione, coerenza e rispetto delle sei funzioni narrative di Stein e Glen.



Per rendere il percorso più stimolante, ogni incontro è diventato una gara tra i quattro gruppi formati: la classe ha assegnato a ciascun testo un punteggio in base agli indicatori riportati in tabella, decretando così il gruppo vincitore della giornata.

COSA VALUTARE IN UN RACCONTO:		0 Per niente	1 Poco	2 Abbastanza	3 Molto
FRASI CHIARE E COMPIUTE	Frase complete				
	Rispetto della punteggiatura				
COESIONE	Uso di connettivi (prima, dopo, perciò, allora, così...)				
	Uso di sinonimi e pronomi per evitare ripetizioni				
COERENZA	Rispetto della consegna				
	Ci sono le informazioni essenziali per capire la storia				
	I contenuti rispettando un ordine logico e temporale				
NARRATIVA	Sono presenti tutte le funzioni narrative				
PUNTEGGIO TOTALE:					

Inoltre, tra il quarto e il sesto incontro, ci si è focalizzati anche sulla tipologia di sequenze all'interno di un testo narrativo (narrative, descrittive, riflessive e dialogiche): sulla loro alternanza e sulla loro frequente presenza in modalità miste (es. sequenza narrativo-descrittiva). Queste importanti deduzioni sono emerse dalla lettura ed analisi, in gruppo, di brevi testi narrativi, che però non riportiamo in questo libro.

Tale approfondimento ha reso gli alunni più consapevoli di come in un testo narrativo non vengano narrati esclusivamente dei fatti, in quanto la narrazione si mescola a momenti descrittivi, riflessivi e dialogici ed un bravo scrittore sa orchestrare ed alternare queste sequenze rendendole spesso inscindibili in modo netto.

I bambini hanno potuto giocare con la scrittura anche grazie ad alcune brevi attività riportate nella seconda sezione del libro.

Al termine del laboratorio, ciascun alunno ha realizzato un proprio testo narrativo scegliendo da quale spunto partire, tra quelli proposti nel lavoro a gruppi (immagini, incipit...).

Dapprima, i bambini hanno valutato la propria produzione adottando la stessa tabella utilizzata in classe e successivamente anche la tirocinante e l'insegnante hanno assegnato il proprio punteggio completando lo stesso strumento. In questo modo è stato possibile confrontare le due valutazioni ed è stato interessante notare come le due non si discostassero di molto: punti forti e punti critici emergevano allo stesso modo in entrambe.

SCRITTURA CREATIVA PARTENDO DA:

1° INCONTRO: SCENE ILLUSTRATE

A ciascun gruppo è stata assegnata un'immagine raffigurante un determinato protagonista e una scena della storia. I bambini hanno inventato un racconto coerente con quanto illustrato.

UNA LEZIONE PER L'ORCO BRUFUS



C'era una volta, nel neolitico, un vecchio signore che allevava galline. Non molto lontano abitava un orco di nome Brufus, che spesso rubava le galline al poveretto, poiché aveva sempre molta fame.

Una sera Brufus andò nella casa dell'uomo per prendere qualche gallina da mangiare, e vedendo una scatola di mele disse: "Uhm! Perché non prendere anche queste?".

Prese allora le mele e tornò nel suo villaggio.

Quando arrivò, mangiò prima una coscia di pollo e in seguito un pezzo di mela, ma affamato come era, non smise più di mangiare e quando finì cadde in un sonno profondo.

Il giorno dopo, una volta svegliatosi, vide che era rimasta una mela e decise di mangiarsela, però era così dura che quando la morse si ruppe un dente e per questo dovette andare dal dentista.

Il Dottore Superschiappa prese un trapano super potente e gli sistemò il dente.

L'orco Brufus era contento per il dente sistemato e in questo modo aveva imparato la lezione: non avrebbe più rubato il pollo!

UN'AMICIZIA TRA SCUOLA E FANTASIA



C'era una volta una bambina di nome Novella.

Una sera aprì un libro per provare a leggere, perché lei non lo sapeva fare e tutti a scuola la prendevano in giro. Mentre lo sfogliava velocemente per la rabbia, dalle pagine uscì una bambola.

Novella rimase sbalordita nel vederla uscire dal libro, ma prima che potesse parlare, la bambolina disse: "Buona sera, sono la maestra Carlotta, ti ho visto molto arrabbiata, cosa ti è successo?"

La bambina impaurita rispose: "Non so leggere e a scuola tutti mi prendono in giro!"

La maestra Carlotta disse che l'avrebbe aiutata e le propose di fare delle lezioni di lettura dopo scuola; Novella felicissima le rispose di sì.

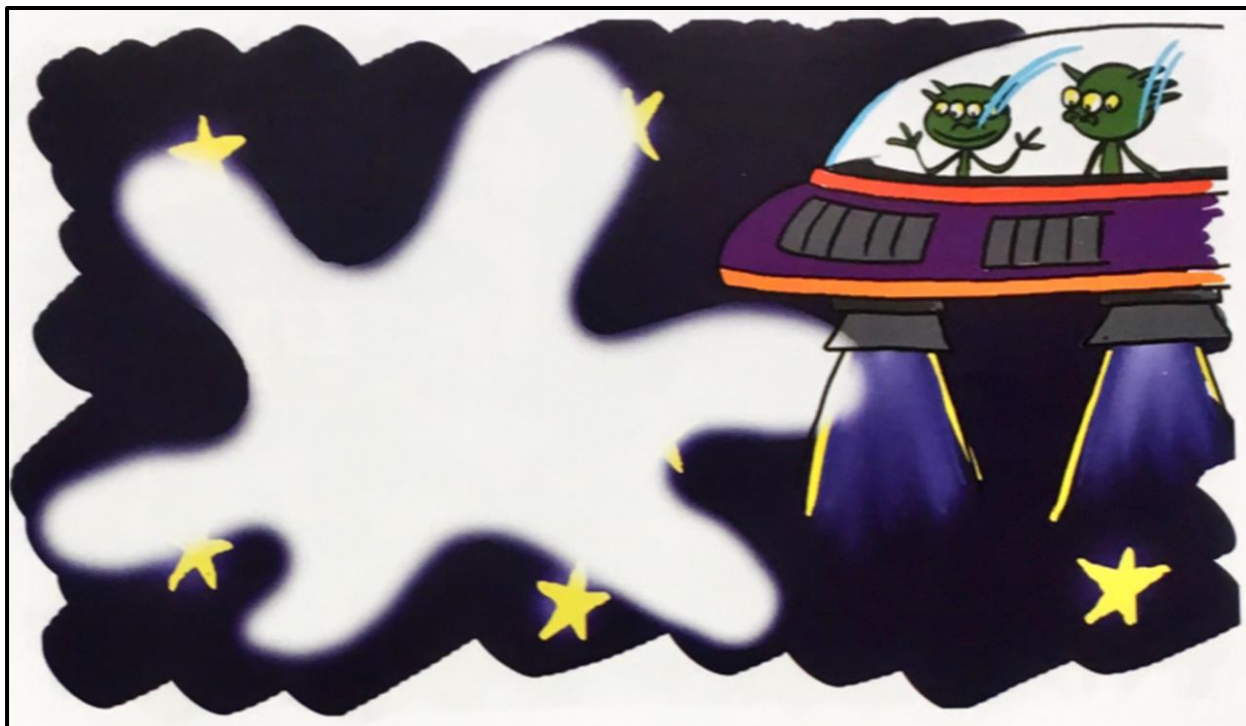
Tutte le sere provava a leggere con la maestra bambola, ogni giorno migliorava la sua lettura e andava a scuola soddisfatta del suo impegno.

A scuola, l'insegnante era contenta di lei, perché aveva notato grandi progressi nella lettura ed i suoi compagni non la prendevano più in giro.

Un giorno tornata a casa, Novella chiese alla bambola: "Potrai tornare altre volte?", ma la bambola rispose di no, perché da quel libro si usciva solo per difficoltà serie.

La bambina, con le lacrime che le scendevano giù dagli occhi, abbracciò Carlotta così forte che quasi la strozzò. Poi, iniziò a sfogliare il libro velocemente e la bambola rientrò dentro.

UN'AVVENTURA LATTIGINOSA!



In un pianeta molto lontano chiamato pianeta Marciuto abitava un popolo di alieni marciuti e i loro acerrimi nemici erano gli abitanti del pianeta Lattiginoso.

Un giorno il capitano Scatoletta di latte rubò la regina Mela Fritta e la principessa Banana Blu e le portò nel suo pianeta.

Intanto nel pianeta Marciuto erano tutti disperati e cercavano qualcuno che non avesse paura di affrontare il capitano e salvasse la regina e la principessa.

Dopo qualche minuto, si presentarono Cip e Ciop, che disposti a tentare l'impresa, decisero di partire con la loro navicella spaziale.

Durante il viaggio, si preparano dei travestimenti per ingannare il capitano e non farsi riconoscere.

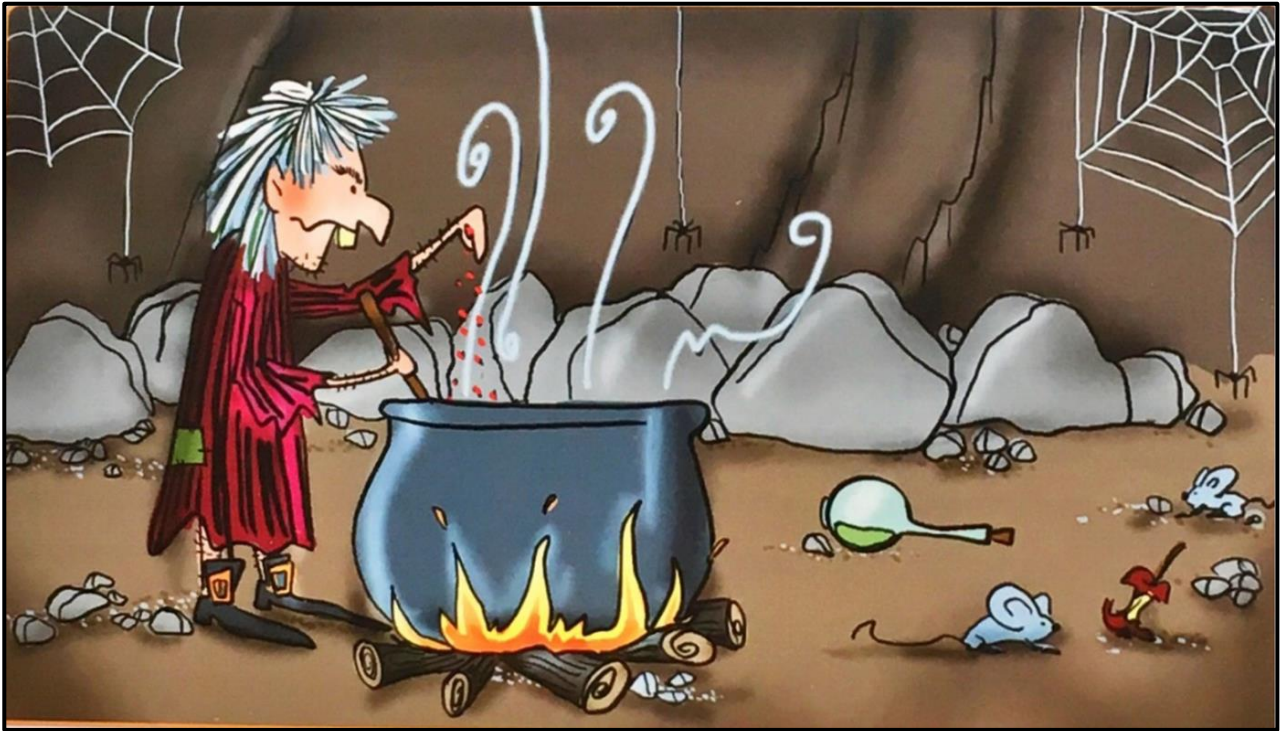
Quando arrivarono sul pianeta lattiginoso, scesero dalla navicella e si recarono nella casa del capitano; mentre fingevano di fare le pulizie, trovarono Mela Fritta e Banana Blu, le nascosero nel sacco della spazzatura e se ne tornarono alla navicella.

Prima di partire, spararono un succo di limone e il pianeta Lattiginoso scoppiò. Un'immensa nuvola di latte si espanse in una parte dell'universo formando la Via Lattea.

Cip e Ciop erano felici di aver salvato la regina e la principessa e si fecero una grande risata per quello che era successo al pianeta Lattiginoso.

... e vissero tutti felici e contenti.

LA STREGA INVIDIOSA



C'era una volta una strega di nome Genoveffa Water II, che viveva sul pianeta Giove.

La strega era invidiosa di Rebecca, la ragazza più bella del pianeta, tanto che voleva rubarle la bellezza: andava sempre dall'estetista, ma nonostante ciò era brutta come una cacca morta e puzzolente come una cimice.

Una mattina, alle sei in punto, dopo aver preparato una pozione magica, uscì dalla sua caverna per avvelenare la fanciulla.

Prese la sua scopa modello gangster e si avviò verso la casa della giovane, ma quando arrivò vide che era scomparsa.

La strega era furiosa. Come poteva avvelenare la fanciulla ora che era scappata?

Pensò allora di prendere in mano la sua sfera magica, per chiederle di trovare Rebecca e scoprì che si era rifugiata nella Lamborghini di Elettra, la fidanzata del cantante Sfera Ebbasta.

Raggiunse così Rebecca e riuscì ad avvelenarla facendole bere la pozione.

Per fortuna passò di lì il cantante che, baciando la ragazza, la riportò in vita.

Nel vedere la scena, l'orribile strega crepò d'invidia e i due ragazzi, per sbarazzarsi del corpo, la buttarono nella vasca dei piragna.

2° INCONTRO: INCIPIIT

Ciascun gruppo ha creato un racconto partendo da alcune frasi iniziali date (l'incipit).

UOMO BAFFUTO, SEMPRE PIACIUTO

Incipit: Nella città di Baffopoli viveva un signore di nome Egidio, che era sempre infelice perché non gli crescevano i baffi.

Tutti i signori che abitavano nella sua città avevano i baffi. Anche qualche signora grassa aveva i baffi, ma il signor Egidio non ne aveva.



Un giorno Egisto decise di andare nella foresta delle volpi e degli orsi ciccioni, per farsi spalmare una pozione sotto al naso, che gli facesse crescere i baffi fitti come il loro pelo.

Tornato in città, vide però che la pozione non aveva funzionato, così dovette escogitare un altro piano.

Si ricordò che i suoi cugini, Giulio e Genoveffa, erano parrucchieri e sicuramente avrebbero saputo aiutarlo; i due però litigarono perché Giulio voleva portarlo dai maiali magici, che fanno una pozione per baffi setolosi, mentre Genoveffa voleva chiedere aiuto alle streghe volanti che possono donare baffi di capelli di strega in cambio di un turbo per le loro scope. I due purtroppo non riuscivano ad accordarsi.

Egisto allora se ne andò arrabbiato, perché nessuno era riuscito ad aiutarlo.

Mentre se ne stava tornando a casa, spuntò uno gnomo che se ne intendeva di baffi, avendone lui stesso di lunghi e folti.

Saputo il problema di Egisto, tirò fuori la sua bacchetta magica e gli fece crescere dei baffi come quelli di Monnoleso.

Egisto tornò a casa felice; sua moglie Arianna nel vederlo svenne dalla gioia e molti signori lo applaudirono. Egisto era finalmente l'uomo più felice della terra!!



SECONDA SEZIONE

UNA TESTA VUOTA DAVVERO ... SPAZIALE

Incipit: Arturo Testavuota, quando se ne va per la città, è proprio divertente: la sua testa, essendo vuota, è leggera, ed essendo leggera si stacca dal collo e dalle spalle e vola via come un palloncino

Un giorno, mentre il vecchio Arturo passeggiava per le vie di Crotonlandia, la sua testa vuota gli volò via e salì nel cielo fino ad arrivare nel pianeta di Pussapurosa.

Allora Arturo pensò di usare il suo trampolino, ma percorrendo la strada per andare a prenderlo, essendo senza occhi, finì per andare addosso a tutti i pali che incontrava.

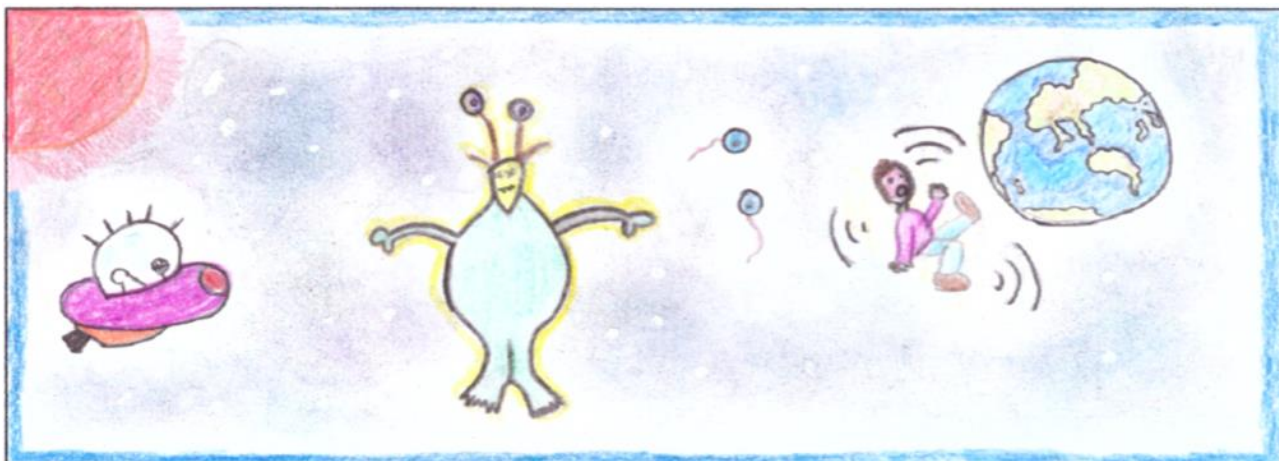
Arrivato a casa, iniziò a saltare velocissimo sopra al trampolino, riuscendo a raggiungere lo spazio. Una volta raggiunto il pianeta, incontrò un alieno con quattro occhi, che gliene regalò due. Riacquistata la vista, il vecchietto si mise a cercare la sua capoccia, la trovò e, siccome non c'era la forza di gravità, non riuscì a mettersela sul collo.

Pensò dunque di chiedere aiuto all'alieno, esso andò nel suo paese Ococc e prese la colla più potente dello spazio, cioè il caccolume, i cui componenti lasciamo alla vostra fantasia!

Dopo aver spalmato un bel po' di quella colla sulla testa di Arturo, gliel'attaccò con forza sul collo. Per ringraziare l'amico, Arturo gli diede il cinque, non sapendo che, nella lingua di quel pianeta, equivale ad una minaccia e per questo ricevette un calcio sul sedere da parte dell'alieno; il calcio fu così forte, che i due occhi ricevuti in dono saltarono via ed il vecchio si ritrovò nella città preferita dei ragni: Mosca. Visto che però non sapeva parlare il Moschese, si iscrisse ad un corso di lingua dove incontrò il maestro Monnomosca che era il migliore e che lo aiutò anche a trovare un lavoro.

Arturo diventò in breve un grande impiegato riuscì a comprare il biglietto dell'aereo per tornare al suo paese dove sua moglie ebbe cura di legargli la testa e assicurare la corda al primo bottone della camicia così, gli disse:

"Ora potrai avere sempre la testa sulle nuvole, ma non la perderai più!"



SECONDA SEZIONE

UNA GIORNATA DA INSETTO

Incipit: Gregorio è un gran lavoratore. Ogni sera è l'ultimo a lasciare l'ufficio perché ama il suo lavoro e vuole fare una buona impressione sul suo capo.

Nonostante sia ormai un uomo, vive ancora a casa con la sorella e i genitori.

Un mattino, svegliandosi da sogni agitati, si trovò trasformato, nel suo letto, in un enorme insetto: giaceva sulla schiena, dura come una corazza e le numerose zampe, molto sottili rispetto al resto del corpo, gli ondeggiavano confusamente davanti agli occhi.

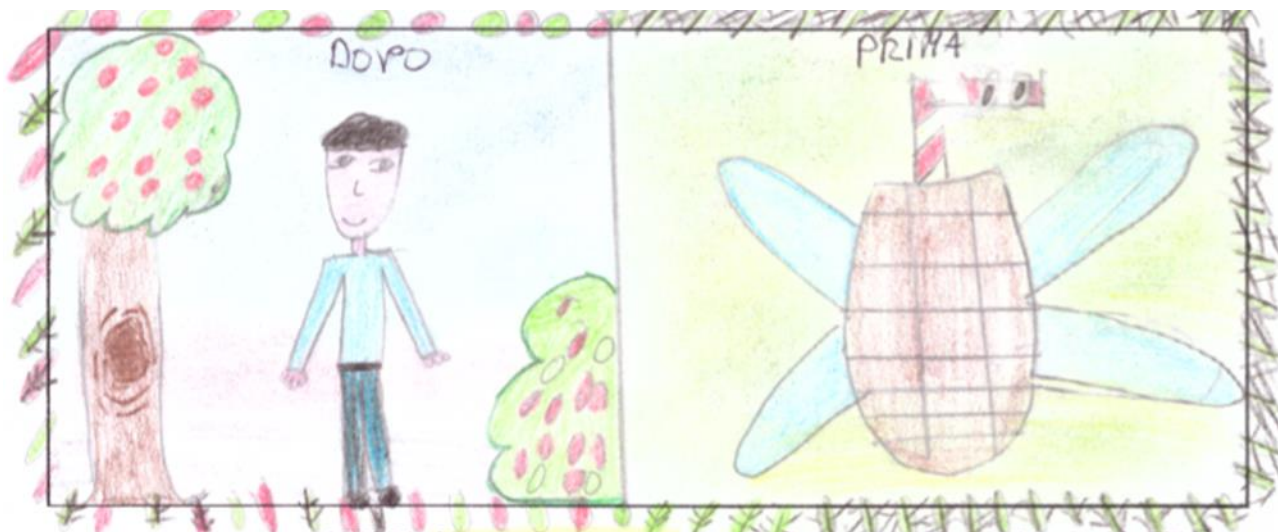
Quando riuscì ad alzarsi dal letto, si guardò allo specchio e vide che era diventato un insetto cannuccia: la testa era una cannuccia e le ali simili a quelle di una libellula.

Decise allora di andare a fare colazione, ma, mentre cercava dell'uva, la sorella che lo vide urlò e svenne. Per Gregorio rinunciare ad una giornata di lavoro era impossibile, perciò per non spaventare il suo capo decise di camuffarsi indossando un giubbotto di suo papà così ampio da contenerlo, un cappello e dei guanti, quindi andò a lavorare, però, quando arrivò in ufficio, nonostante il camuffamento, il capo si spaventò e, non sapendo chi fosse quell'essere, tentò di ucciderlo.

Fortunatamente, Gregorio riuscì a scappare in tempo, volando via il più in fretta possibile, si ritrovò in un bosco, dove, per la fame, si mise a mangiare tutti i frutti magici degli alberi e si addormentò.

Quando si risvegliò, si ritrovò umano e tornò a casa tutto contento.

Il giorno seguente tornò in ufficio e il capo gli chiese: "Perché non sei venuto al lavoro ieri?", Gregorio non tentò neanche di spiegargli che si era ritrovato trasformato in un insetto, perché era così felice che avrebbe voluto gridare di gioia!



SECONDA SEZIONE

Vita dura per i lupi affamati: attenti a nonna Pina!

Incipit: *Un lupo affamato girava in cerca di prede. All'entrata d'un paesino, di dentro a una casa, il lupo sentì un bambino che piangeva, e una vecchia che gli diceva: "Se non la finisci di piangere, ti farò mangiare dal lupo".*

Il lupo perciò fece il suo primo tentativo e bussò alla porta, ma ne uscì una nonna con la mitraglietta modello Minigun: dovete infatti sapere che la nonna si chiamava Nonna Pina, era molto sportiva e praticava le arti marziali. La nonna, per niente intimorita, disse:

"Vai via bestia feroce spelacchiata!"

Così il lupo se ne andò.

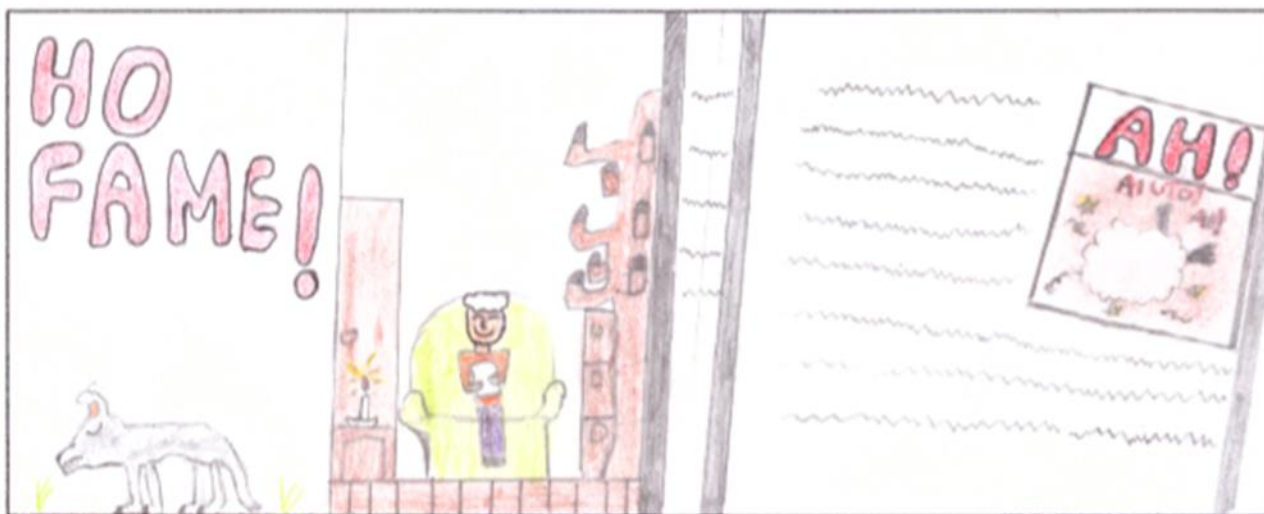
Però non si arrese, con ciò che aveva sentito sperava in una facile preda che non sarebbe stata poi vendicata! Così tentò un'altra volta: il suo piano era di rapire il bimbo, per questo ruppe la finestra...inutilmente, perché si accorse che la porta era aperta, così entrò, ma la nonna che aveva sentito il baccano accese la luce e lui si nascose dietro la poltrona.

Lei andò in cucina, ma proprio in quel momento arrivò la sua amica, insieme mangiarono le famose tagliatelle e cominciarono a chiacchierare, mentre il lupo pazientemente aspettava.

Ma si sa quanto possano chiacchierare due nonne...così ad un certo punto il lupo si stancò di aspettare e si alzò. Le ossa del lupo che era rimasto molto fermo scricchiolarono, l'amica lo vide e urlò: "Al lupo!"

La nonna allora andò dal lupo e fece le sue mosse di Karate.

Alla fine, il lupo era pentito, mentre la nonna finì sul giornale perché dei giornalisti attirati dalla confusione erano arrivati e avevano scattato delle foto. La nonna Pina era veramente fiera di sé e il lupo imparò una lezione: meglio non sottovalutare le signore anziane!



3° INCONTRO: TOMBOLA DI IDEE

Per questo incontro è stato utilizzato il gioco “Le mille e una storia” ideato da Giulia Orecchia e prodotto dalla casa editrice Erickson.

L'attività consiste nell'estrazione, da parte di ciascun gruppo, di tre numeri.

Ogni numero corrisponde ad un disegno nel tabellone che raffigura un determinato personaggio, oggetto, pianta o animale.

Dopo aver individuato i tre elementi, ciascun gruppo dovrà scrivere una storia in cui essi siano presenti.

UN'AVVENTURA CONTARINOSA

Elementi con cui scrivere la storia: la mano destra, un biscotto, una forchetta.

C'era una volta una FORCHETTA di plastica colorata coi colori dell'arcobaleno, un giorno però si ruppe e purtroppo la buttarono nel cestino.

Il giorno dopo arrivò il camion di Contarina e il bidone in cui si trovava venne caricato e portato in una discarica.

Appena arrivati, qualcuno si accorse che la forchetta con i denti aveva bucato il sacchetto.

La prese e la lanciò lontano.

La forchetta spezzata si sentì molto triste in quell'ambiente puzzolente, mentre sperava di essere raccolta e riciclata.

Passarono dei giorni piovosi, ma poi venne un vento forte che la fece volare vicino al panificio della zona.

Una signora stava uscendo dal negozio con dei biscotti dentro ad un sacchetto, però il sacchetto si bucò e ne cadde un BISCOTTO.

Passò di lì un San Bernardo (un cane) con il suo padrone, che lo tirava con la MANO DESTRA.

Il cane vide la forchetta e il biscotto, così corse più forte che poteva per mangiare il biscotto.

Afferrandolo gli restò fra i denti anche la forchetta, che il padrone portò dentro casa per riciclarla; anche se rotta, era colorata con tutti i colori dell'arcobaleno, così piacque moltissimo al padrone del cane che la portò a farla aggiustare e con essa si gustò le tagliatelle al ragù.

La forchetta era felice di essere tornata al suo solito lavoro e vissero tutti felici e contenti.

SECONDA SEZIONE

ALLA RICERCA DELLE CANDELINE MAGICHE

Elementi con cui scrivere la storia: un uccellino, 5 candeline, un'ape.

Una volta un COLIBRÌ di nome Arturo stava festeggiando il compleanno a casa dei suoi genitori.

Quando arrivò, trovò una torta di polline; mentre salutava i genitori arrivò un'APE di nome Anubio che rubò le cinque candeline magiche.

Il povero Arturo aveva una mappa dei luoghi abitati dalle api.

Si preparò ed andò a cercare le CINQUE CANDELINE.

Nel primo posto non trovò nulla, nel secondo nemmeno, nel terzo neanche l'ombra di una candolina, nel quarto pensava ormai di suicidarsi ma ... alla fine, nel quinto alveare l'invidiosa ape lo stava aspettando.

Anubio gli aveva rubato le candeline perché era invidioso e gliele avrebbe restituite solo se avesse risposto al seguente indovinello: Perché Maximilian trova un osso e lo raccoglie?

Il finale dipende da voi se lo aiuterete a risolvere l'enigma potrà esprimere i cinque desideri, se, invece, non riuscirete a svelarlo... Arturo ritornerà a casa a mani vuote... e addio desideri!!



SECONDA SEZIONE

UN AMORE ALL'IMPROVVISO

Elementi con cui scrivere la storia: una volpe, una freccia di Cupido, una papera.

Era il quattordici di febbraio, una VOLPE andava in cerca di prede fino a quando non vide una PAPERÀ e pensò di mangiarsela.

Mentre andava verso di lei, una FRECCIA dell'amore la colpì e si innamorò follemente della papera.

Decise dunque di conquistarla. Per prima cosa comprò dei fiori e un peluche, ma la papera li rifiutò.

Quando poi, le comprò dei cioccolatini, la papera li prese, li mangiò, ma la cacciò via.

Infine, la volpe le portò un biglietto con scritto "Il tuo sorriso mi scalda il cuore, come la neve sotto il sole".

Leggendo questa poesia, la papera si innamorò della volpe e da quel momento vissero felici e contenti.

LE RONDINI MUTANTI DI FORMAGGIO

Elementi con cui scrivere la storia: una rondine, una pianta, formaggio Groviera.

C'era una volta uno stormo di rondini, che volando nel paese Latticino, passò sopra una PIANTA di FORMAGGIO Groviera: era colorata, alta e con foglie larghe.

Essendo molto affamate, decisero di scendere.

Dopo il primo morso, videro che a ognuna di loro stavano spuntando dei brufoli gialli.

Una RONDINE urlò: "Siamo intolleranti al lattosio!" e dalla paura volarono via tutte insieme.

Mentre erano in volo, gli uccelli diventarono mutanti di formaggio.

Un uccello si ricordò allora che i fiori di camomilla hanno un effetto calmante e potevano servire per calmare l'allergia.

Volarono alla ricerca di un campo di camomilla e giunte, ne raccolsero un bel po' nel becco.

Portarono i fiori sul vulcano nelle isole Eolie, per fare la camomilla calda, ma per via del calore delle eruzioni vulcaniche, sudarono così tanto che il formaggio si sciolse e loro si liberarono del lattosio.

Da allora non mangiarono più formaggio e vissero per tutta la loro vita da uccelli felici e senza lattosio.

4° INCONTRO: IMMAGINI DI PAESAGGI

A ciascun gruppo è stata assegnata una foto di un paesaggio.

Guardando l'immagine, gli alunni hanno inserito in una tabella, le parole chiave per descrivere quell'ambiente usando i quattro sensi: vista (cosa vedo?), olfatto (che odori sento?), udito (che suoni/ rumori sento), tatto (cosa sento toccando?).

Esclusa la vista, per gli altri sensi è quindi necessario utilizzare la fantasia e fingere di trovarsi proprio in quel luogo.

La foto assegnata è stata poi utilizzata, come ambientazione di un racconto realistico o fantastico da inventare.

Le parole chiave individuate nella tabella sono state utilizzate per descrivere il luogo all'interno della storia.

In questo modo abbiamo potuto constatare che, in un testo narrativo, lo scrittore può inserire sequenze descrittive all'inizio, alla fine e durante la narrazione per permettere al lettore di aver ben chiaro dove si svolge la storia.

UNA PASSEGGIATA SPAVENTOSA

Immagine di partenza:



COSA VEDO?
1° Piano: vegetazione (piante con foglie rosse, foglie lunghe e strette, foglie larghe)
2° Piano: rocce con una cascata
CHE SUONI SENTO?
Il cinguettio degli uccelli, fruscio delle foglie e rumore dell'acqua che cade.
CHE ODORE SENTO?
Profumo della vegetazione, odore di muschio fresco, aria fresca, umidità
COSA SENTO TOCCANDO?
Spruzzi d'acqua, muschio umido, piante con spine, rocce umide/viscide.

SECONDA SEZIONE

Quel giorno Edoardo, Chika, Laurentiu ed io eravamo sdraiati sulle rocce vicino alla cascata.

Il cielo era limpido come l'acqua che scendeva dalla montagna.

Le piante tutt'intorno avevano foglie di diversa forma: alcune avevano foglie lunghe, altre le avevano strette, altre ancora larghe.

Ad un certo punto, Edoardo decise di tuffarsi nel laghetto, quando riemerse vide una grotta accanto alla cascata, nascosta dalle rocce.

Venne di corsa ad avvisarci ed insieme decidemmo di andare ad esplorarla.

Ci arrampicammo sulle viscide rocce, mentre gli spruzzi d'acqua della cascata ci bagnavano.

"Siete sicuri di voler entrare", domandò Laurentiu.

"Certo!", affermai sicura di quello che stavo dicendo.

Fui la prima ad entrare, già al primo sguardo all'interno della grotta capii che c'erano delle trappole, quindi avvisai gli altri di fare molta attenzione.

Entrati nella grotta, calpestai per sbaglio una pietra fuori posto, che subito cadde in un buco profondo.

A metà della grotta vedemmo un sarcofago, ci avvicinammo e, quando Chika lo toccò, sbucò fuori un faraone.

Per la paura ci mettemmo a correre il più veloce possibile verso il punto da cui eravamo entrati. Arrivati sulla riva del lago, raccogliemmo gli asciugamani e le borse e tornammo a casa in fretta.

Da quel giorno decidemmo di non entrare mai più in nessuna grotta, con o senza faraoni!

UN VIAGGIO LONTANO

Immagine di partenza:



COSA VEDO?	CHE ODORE SENTO?
1^ piano: piante gialle, una strada, 2^ piano: pini, Sfondo: le colline e montagne innevate	Aria pulita, odore di resina, profumo dei fiori
CHE SUONI SENTO?	COSA SENTO TOCCANDO?
Il canto degli uccellini, il verso delle marmotte, il clacson, il ruggito degli orsi	La corteccia ruvida degli alberi, il muschio morbido, la neve fredda, l'erba morbida delle colline

C'erano una volta due fratelli di nome Cristian e Karen che stavano facendo un viaggio in macchina in un paese lontano con i loro genitori.

Lungo il viaggio si addormentarono in auto e al risveglio videro un paesaggio di montagna. La famiglia decise di fermarsi, scesero dall'auto e sentirono gli uccellini cantare e un intenso profumo di fiori e di resina.

Accanto alla strada c'era un bosco e decisero di fare una passeggiata; camminando tra gli alberi videro un rifugio e si fermarono a mangiare.

Dopo una bella scorpacciata, cominciarono ad esplorare il bosco.

Dato che Karen era una gran golosona, si era portata con sé un panino al miele.

Durante l'esplorazione, un orso sentì il profumo di quel panino e iniziò a cercarlo, ruggendo per la fame.

Tutta la famiglia riuscì a sentirlo e per la paura cercarono di fuggire verso l'auto.

L'orso li bloccò e chiese gentilmente alla bambina di regalargli il suo panino.

Karen glielo consegnò rapidamente e mentre l'orso se lo mangiava, loro se ne andarono via a gambe levate verso l'auto. Entrati in macchina, si rimisero in viaggio.

Tanto era stato lo spavento che non riuscivano a credere a quanto era successo.

Quando arrivarono in autostrada, Karen disse la sua famosa frase "Ho fame!".

IL PARCO INCANTATO IN MEZZO ALLA CITTA' INQUINATA

Immagine di partenza:



COSA VEDO?
Un ponte di pietra, alberi con foglie rosse/ arancioni (autunno), laghetto, una barca a remi, un edificio con due torri nascosto dagli alberi
CHE SUONI SENTO?
Il fruscio del vento, i passi sui sentieri in lontananza e sul ponte, il rumore delle macchine, i rumori dei remi che si tuffano in acqua
CHE ODORE SENTO?
Odore fresco dell'acqua, odore della vegetazione, qualche zaffata dell'odore del traffico.
COSA SENTO TOCCANDO?
Il fresco dell'acqua, le foglie secche, la durezza del corrimano del ponte.

C'era una volta un ragazzo di nome Mario, che viveva in un paese inquinato.

Lavorava tutto il giorno in ufficio e non ne poteva più di dover percorrere ogni giorno la stessa strada piena di smog per tornare a casa. Detestava sentire quelle continue zaffate di benzina e gasolio.

Per questo decise di cercare l'unico posto verde della città, del quale aveva sentito parlare, ma che non aveva mai trovato.

Si rivolse all'anziano più saggio della città, che gli disse di proseguire oltre alla cinta di mura della città, alla ricerca di un bosco che si poteva solo guardando in alto, al di là delle case. Quando arrivò era ormai sera e, con quel buio, non trovò il parco naturale.

Il giorno seguente si portò una scala con cui riuscì ad arrivare in cima alle mura e si trovò in un luogo incantato.

Da lassù riusciva a vedere un ponte di pietra che attraversava un laghetto e tutt'intorno degli alberi con foglie arancioni, gialle, rosse.

Finalmente non sentiva più il rumore delle auto, ma quello dei remi che si tuffavano nell'acqua. Quel rumore si faceva sempre più vicino, e, ad un certo punto, da sotto il ponte spuntò una ragazza che stava conducendo una piccola barchetta di legno.

Mario l'aspettò sulla sponda e si misero a parlare. Sentendo la sua storia, la ragazza gli propose di vivere insieme nella sua casa vicino al parco. Così i due giovani vissero felici e contenti, lontani dalla quella città caotica, puzzolente e inquinata.

UNA GRANDE AVVENTURA PER AMORE

Immagine di partenza:



COSA VEDO?
Rocce di tante forme e colori, tramonto, montagne
CHE SUONI SENTO?
Eco della propria voce, rumore di qualche insetto, fruscio del vento
CHE ODORE SENTO
Odore delle rocce/ sassi
COSA SENTO TOCCANDO?
Rocce ruvide

C'era una volta un uomo avventuroso che scalava montagne e compiva imprese epiche lontano da casa.

Stanca di stare sempre sola, un brutto giorno la moglie si stufò e lo lasciò; l'uomo disperato decise di andare sul Grand Canyon per urlare tutto il suo dolore.

Si mise a camminare tra le montagne, lungo la valle ammirando un paesaggio a dir poco meraviglioso, pieno di rocce di ogni forma e colore.

Dopo aver esplorato la valle, decise di salire sulla cima più alta.

Raggiunta la destinazione, si guardò intorno per vedere se c'era altra gente e si accorse di essere da solo.

Si sentiva solo il rumore di qualche insetto e quello del vento che lo sfiorava nel suo tragitto: il silenzio lo circondava.

L'odore della polvere, che aveva prodotto camminando sulle rocce e sui sassi, gli dava prurito al naso.

Si fece coraggio, si tolse la fede che ancora portava al dito e la lanciò gridando: "Ti ho sempre amatooooo!".

A questo punto non ci pensò due volte, scese da quella montagna, andò in città e comprò dei fiori; poi si recò a casa sua, suonò il campanello e si mise in ginocchio davanti a sua moglie promettendole che non se ne sarebbe andato mai più.

Si sedettero davanti al tramonto e si abbracciarono, mai più l'avrebbe lasciata sola, poiché aveva capito di amarla moltissimo.

GIOCHI VELOCI DI SCRITTURA CREATIVA:

STORIELLE IN UNA FRASE

Regole del gioco:

Ad ogni bambino viene consegnato un foglio bianco.

A turno ciascun bambino deve scrivere, nel proprio foglio, un sostantivo che possa rappresentare il soggetto della frase e quindi il protagonista della frase (es. il panettiere, Mattia e Giacomo, un lupo..).

Si piega il foglio, in modo tale da coprire quanto scritto, e lo si passa al compagno alla propria destra; quest'ultimo, dovrà scrivere un'azione (un predicato verbale) nella parte sottostante (es. mangia, si asciuga, scappa...).

Il foglio viene nuovamente piegato e consegnato al compagno successivo.

Allo stesso modo verranno inseriti il luogo in cui viene svolta l'azione, il tempo, il fine/scopo per cui viene compiuta.

Affinché il gioco funzioni è necessario che nessuno legga quanto scritto dai compagni precedenti.

Vengono, infine, srotolati i foglietti e le frasi ottenute saranno delle storielle divertenti.

Ecco alcuni esempi!

- Ghali mangia su Giove, qualche girono fa, perché si sentiva strano.
- Alex nuota al mare, a Natale, perché aveva fame.
- Frankenstein maltratta la gente nel duomo di Milano, vent'anni fa, perché voleva andare in navicella.
- Mensur Fares canta in Cina, di notte, perché era felice.
- Marking si trasforma sul lago di Garda, sabato, perché non si vuole muovere.
- Ilaria fa il bagno in un villaggio della Terra, fra 5 ore, perché voleva uscire di casa.
- Nathalia gioca a scuola, nel 1980, perché vuole allenarsi.
- Il procione corre nel parco, alle 20.30, perché si doveva proteggere.
- Hugo fa dei pony in una foresta, in estate, perché gli piace.
- Anna compra un unicorno in panificio, nel futuro, perché fa caldissimo.
- Lion nuota in casa, al mattino, perché vuole giocare con Anna.
- Il cavallo spia in un Water, cento anni fa, perché è libero.
- Un ornitorinco affoga cento anni fa, perché aveva voglia.
- Un topo corre dappertutto, al tramonto, perché l'ha investito.
- Uno scoiattolo cade nell'ippodromo, all'inizio della vita, perché voleva.
- Il panettiere gioca a Minecraft al mare, alle 13.45, perché pioveva.

SECONDA SEZIONE



LIPOGRAMMA

Il Lipogramma è un testo in cui vengono omesse tutte le parole contenenti una determinata lettera dell'alfabeto. Obbliga i bambini a lavorare sulle forme parafrastiche e a riflettere per effettuare scelte che mantengano il significato e la coerenza del testo.

LIPOGRAMMA SVOLTO NEL GRUPPO CLASSE:

Riscrivi il seguente testo evitando le parole con la lettera "U" e cercando dei sinonimi o cambiando un po' la frase, senza però modificarne il significato.

Testo di partenza:

Quel mattino lo svegliò il silenzio.

Marcovaldo si tirò su dal letto col senso di qualcosa di strano nell'aria.

Non capiva che ora era, la luce tra le stecche delle persiane era diversa da quella di tutte le ore del giorno e della notte.

Aprì la finestra: la città non c'era più, era stata sostituita da un foglio bianco.

Aguzzando lo sguardo, distinse, in mezzo al bianco, alcune linee quasi cancellate, che corrispondevano a quelle della vista abituale: le finestre e i tetti e i lampioni lì intorno, ma perdute sotto tutta la neve che era calata sopra nella notte.

Testo senza le parole con la lettera U:

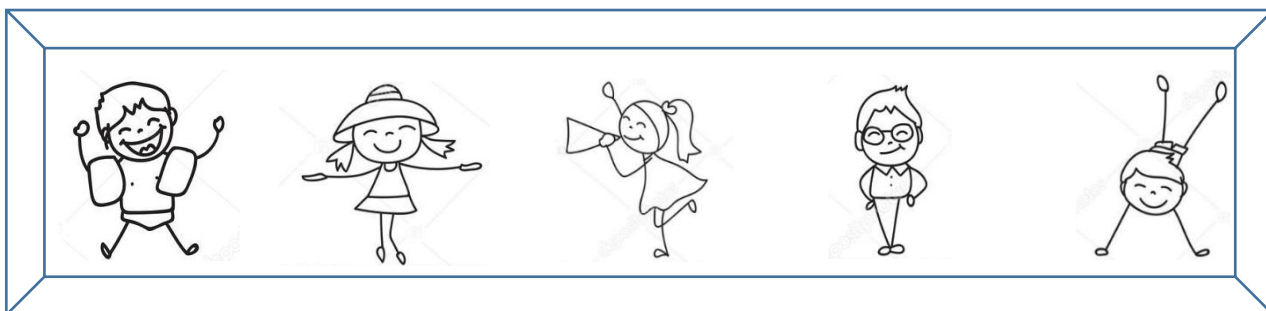
All'alba lo svegliò il silenzio.

Marcovaldo si alzò dal letto percependo della stranezza nell'aria.

Non capiva che ora era, i raggi del sole tra le stecche delle persiane erano diverse dalle altre ore del giorno e della notte.

Aprì la finestra: la città era sparita, era stata colorata di bianco.

Osservando con attenzione, distinse, in mezzo al bianco delle linee mezze cancellate, che corrispondevano alle solite: le finestre e i tetti e i lampioni lì intorno, ma perse sotto la neve che era calata sopra nella notte.



SECONDA SEZIONE

LIPOGRAMMI SCRITTI NEI GRUPPI:

Riscrivi il seguente testo evitando le parole con lettera “N” e cercando dei sinonimi o cambiando un po’ la frase, senza però modificarne il significato.

Testo di partenza:

Un leone e un orso, avendo trovato un buon pezzo di carne, si misero a litigare fra loro.

L’orso non voleva cedere nulla e tantomeno il leone.

Vennero alle mani e si batterono così a lungo che alla fine, crollarono entrambi a terra, sfiniti dalla lotta.

Una volpe, avendo adocchiato il pezzo di carne fra i due animali esausti, l’addentò e fuggì via.

Testi senza le parole con la lettera N:

1^

Il re della foresta e l’orso, dopo aver trovato la deliziosa bistecca, si misero a litigare fra loro. L’orso voleva evitare di cedere quello che aveva trovato, lo stesso valeva per il re della foresta.

Così presero a picchiarsi e, distrutti dalla lotta, caddero a terra.

La furba volpe aveva adocchiato la bistecca tra le due bestie esauste, l’afferrò e fuggì via.

2^

Il re della foresta e l’orso, dopo aver trovato delle cosce di zebra, si misero a litigare fra loro. L’orso voleva che restasse a lui il cibo e lo stesso valeva per il quadrupede reale.

Così si misero a picchiarsi, dopo aver smesso di fare baruffa, caddero a terra esausti dalla lotta.

La volpe vide il pezzo di coscia tra le due bestie esauste, e lei furba la prese e fuggì via.

3^

Il re della foresta e l’orso, dopo aver trovato la coscia di pollo, si misero a litigare fra loro.

L’orso odiava cedere il cibo e il re della foresta pure.

Fecero baruffa per molto e caddero a terra esausti dalla lotta.

La volpe vide quel pollo tra i due rivali esausti, la morsicò e fuggì via.

4^

Il coraggioso re della foresta e l’orso, dopo aver trovato dei perfetti pezzi di bistecca, si misero a litigare fra loro.

L’orso rifiutava di cedere quello che aveva trovato e lo stesso il re che ruggisce.

Si misero a discutere alzando le zampe, per molto tempo, così tutti e due caddero a terra esausti dalla lotta.

La furba volpe, che aveva adocchiato i pezzi di bistecca fra le due bestie esauste, li rubò e fuggì via.

I PERSONAGGI IN UN RACCONTO GIALLO

Quest'attività permette di riprendere la descrizione fisica dei personaggi (affrontata in classe anche negli anni precedenti).

Inoltre, per completare il racconto, è necessario mettere in gioco la propria fantasia e tenere costantemente sotto controllo le informazioni iniziali per creare degli sviluppi plausibili e coerenti con la narrazione.

Nella fase iniziale del gioco sono state utilizzate immagini di uomini e donne di diversa età e con diverse caratteristiche fisiche ritagliate da giornali e riviste.

Le scritte in corsivo, inserite nel testo che segue, aiutano a capire come si è svolto il gioco.

Testo di partenza: **IL MISTERO DELLA VALIGETTA SCOMPARSA**

Come tutte le mattine, il Signor Martino Mirtillo è uscito di casa per recarsi a lavoro.

Ha preso la sua valigetta e si è diretto verso la banca che dirige.



Durante il tragitto è stato però derubato e ora deve assolutamente ritrovare la sua preziosa valigetta.

Decide dunque di andare dai carabinieri per segnalare il furto e fornire l'identikit del ladro.

Il Signor Mirtillo ha visto bene il suo aggressore e può descriverlo in modo dettagliato agli agenti.

Altre tre persone, la Signora Lavanda, il Signor Prezzemolo e la Signorina Erbamatta, giurano di aver visto il fatto e di saper

descrivere con precisione il ladro.

Le quattro descrizioni però non coincidono per niente, sembra infatti si tratti di quattro persone diverse!

Prima parte: COME FUNZIONA IL GIOCO?

- 1) Ciascun gruppo sarà uno dei tre testimoni o la vittima.
- 2) Ogni gruppo, fingendosi un testimone o la vittima, dovrà descrivere il ladro, ovvero il personaggio raffigurato nell'immagine ricevuta.
"Per immedesimarvi nel personaggio assegnato potreste dire brevemente:
 - chi siete,
 - cosa stavate facendo quando avete visto il fatto"
- 3) **L'IMMAGINE DEL LADRO** non dovrà essere mostrata agli altri gruppi: **DOVRÀ RESTARE SEGRETA!**
- 4) A turno, un gruppo leggerà la propria descrizione, mentre un altro dovrà indovinare qual è il ladro tra una serie di immagini a sua disposizione.

SECONDA SEZIONE

LE DESCRIZIONI DEI SOSPETTATI FATTE DAI TESTIMONI (i quattro gruppi):

Il **Signor Martino Mirtillo**: “Stavo andando a lavoro, come ogni giorno, ma ad un certo punto ho sentito la mia valigetta scivolarmi dalla mano, come se qualcuno la stesse tirando. Quando mi sono girato, ho visto una ragazza con i capelli castani, lunghi e lisci. Il viso era abbastanza ovale. Aveva il naso a patatina e una piccola bocca con denti bianchi. Era molto magra. Indossava una maglietta rosa a maniche corte e dei semplici jeans blu chiaro. La sua carnagione era molto chiara. Se non ricordo male, aveva delle All Star grigie.

La **Signora Lavanda**: “Questa mattina ero uscita a comprare una torta di croccantini e un mazzo di fiori di lavanda per festeggiare il compleanno del mio gatto.

Mentre stavo tornando dal supermercato, vidi il Signor Mirtillo essere aggredito da un ladro. L'uomo aveva un viso un po' ovale e la fronte alta e ampia. Era di carnagione ambrata. Aveva i capelli ricci e neri e le sopracciglia rade. I suoi occhi erano piccoli e scuri. Le orecchie erano molto piccole e il naso era a patatina. Aveva una bocca larga e, sul mento, una pozzetta. Aveva una corporatura muscolosa e le gambe erano lunghe ed atletiche. Indossava una camicia a rombi rossi e dei Jeans neri con delle scarpe scure molto eleganti.

Il **Signor Prezzemolo**: “Stavo inseguendo un cane che mi aveva rubato l'hot-dog, che avevo appena comprato. Per la stanchezza mi fermai e vidi una signora, apparentemente distinta avvicinarsi al signor Mirtillo e rubargli la valigetta.

Era una giovane donna, aveva un bel viso ovale, una fronte alta e ampia. I capelli erano mossi, lunghi, biondi e con la riga di discriminazione in mezzo alla testa.

Le sue sopracciglia erano rade, gli occhi un po' a mandorla e chiari.

Il naso era leggermente affusolato, mentre la bocca aveva labbra sottili.

La carnagione era abbastanza chiara. Indossava una camicia bianca e scarpe con il tacco.

La **Signorina Erbamatta**: “L'ho visto bene! Ero uscita di casa per comprare l'erba gatta per il mio prato. L'uomo aveva un viso ovale un po' rugoso, con la fronte alta e ampia. I capelli erano corti e castani, con un ciuffo a sinistra.

Le sopracciglia erano folte e aveva una pozzetta. Aveva occhi piccoli, scuri, marroni e furbi.

Il naso era grosso e la bocca era piccola, con il labbro superiore nascosto tra i folti baffi.

Aveva anche una barba pungente e curata. La carnagione era chiara.

Era un uomo alto e dalla corporatura muscolosa come i giocatori di calcio. Le gambe erano lunghe, dritte e muscolose. Le mani e i piedi erano grandi.

SECONDA SEZIONE

Indossava una maglietta e dei pantaloni scuri.”

ATTENZIONE!!!

I carabinieri hanno ritrovato una busta anonima contenente una **FOTO** e una **LETTERA** con scritto:



I bambini hanno aperto una busta al cui interno vi era questa lettera e una delle foto assegnate ai gruppi: il ladro!

La persona ritratta nella **FOTO** corrisponde proprio alla descrizione di Elisabetta Lupin.
(nome inventato dalla classe per identificare il ladro ritratto nella foto).

Che sia proprio questo il volto del ladro? Il capo dei carabinieri vuole vederci chiaro!

Decide dunque di interrogare nuovamente i tre testimoni che hanno fornito una descrizione dell'aggressore diversa rispetto a quella della foto, quello che scopre lo saprete dopo aver letto come funziona il gioco nella seconda parte:

Seconda parte: COME FUNZIONA IL GIOCO?

I 3 gruppi, la cui immagine non era nella busta, devono ora inventare un motivo per cui la loro descrizione non è attendibile: cosa li ha distratti? Perché non hanno visto bene?

Il **Signor Martino Mirtillo** non ha visto bene, perché il ladro si è avvicinato da dietro.

La **Signora Lavanda**, mentre stava uscendo dal supermercato, è stata assalita da un cane che le ha fatto cadere la torta di croccantini, quando ha rialzato lo sguardo ha pensato che chi stava correndo fosse il ladro, ma probabilmente era qualcun altro.

La **Signorina Erbamatta** si era chinata per raccogliere la borsa di erba gatta e quando si è rialzata ha scambiato il ladro per un altro passante.

SECONDA SEZIONE

Ora è tutto più chiaro, l'unica descrizione davvero attendibile è quella fatta dal Signor Prezzemolo.

I carabinieri riescono a rintracciare il ladro, si presentano a casa sua con un mandato e lo portano in questura per l'interrogatorio.

Capo dei carabinieri: "Elisabetta Lupin, sappiamo che è stata lei a rubare la valigetta del Signor Mirtillo. Abbiamo una prova schiacciante e un testimone che lo provano, perciò non perdiamoci in chiacchiere! Le conviene confessare!"

Alla ladra viene mostrata la foto che i carabinieri hanno trovato sulla busta: inutile cercare di mentire, la foto la ritrae proprio al momento del furto!

Si trova dunque costretta a confessare tutto e a raccontare l'accaduto.

Terza parte: COME FUNZIONA IL GIOCO?

Ciascun gruppo fingerà ora di essere la ladra e con un breve testo dovrà raccontare:

- **Come è avvenuto il furto**
- **Cosa conteneva la valigetta**
- **Perché ha deciso di rubare la valigetta del Signor Mirtillo**

1° racconto:

"Ora confesso! Ho scoperto che dentro alla valigetta c'era una bacchetta che poteva realizzare tutti i miei desideri. Sapevo che era in suo possesso perché, dalla finestra, lo avevo visto realizzare i suoi desideri.

Un oggetto così prezioso non poteva tenerlo in casa per sempre, lo avrebbe sicuramente portato in banca per metterlo in una cassetta di sicurezza.

Allora, qualche giorno fa, ho messo un microchip dentro alla giacca del Signor Mirtillo, per capire quando usciva di casa e poterlo derubare.

Questa mattina il mio iPhone ha cominciato a suonare: il microchip mi stava segnalando che il Signor Mirtillo stava uscendo di casa. Cominciai dunque a seguirlo e non appena lo raggiunsi, gli sfilai con cautela la valigetta dalla mano e cominciai a correre velocemente."

SECONDA SEZIONE

2° racconto:

“Era una mattina abbastanza tranquilla e il Signor Mirtillo stava passando per la strada con la sua valigetta per andare al lavoro. Io arrivai da dietro e, senza farmi notare, la presi e scappai via.

La valigetta conteneva i piani della nuova Lamborghini: avrei potuto venderli ad un'altra marca di auto e mi avrebbero pagata profumatamente, oppure avrei potuto chiedere il riscatto all'azienda della Lamborghini. Avrei però preferito venderli ad un'altra compagnia, perché temevo che i poliziotti mi avrebbero fatto un'imboscata.”

3° racconto:

“La valigetta conteneva un progetto di una casa a forma di diamante, di alta tecnologia. Il progetto era stato commissionato da un ricco signore arabo e il Signor Mirtillo avrebbe dovuto depositarlo in banca questa mattina.

Dovevo assolutamente impossessarmene per poter chiedere un riscatto e diventare ricca. Ho colto il Signor Mirtillo di spalle, ho afferrato la valigetta e di corsa mi sono recata a casa mia per poter inviare un messaggio di riscatto al signorotto arabo.”

4° racconto:

“Ho rubato la valigetta perché sono gelosa del mio ex fidanzato. Dentro alla valigetta c'era il contratto di matrimonio di Martino Mirtillo con Francesca Fragolina, una mia grande rivale in amore, perché fin dai tempi della scuola ha sempre corteggiato Martino.

Ho deciso di pedinare il Signor Mirtillo, poi ho finto di essere stata spinta da qualcuno e gli ho preso la valigetta, scappando via come un fulmine, prima ancora che potesse riconoscermi, o almeno così speravo!”

Un caro saluto a tutti i lettori del nostro lavoro, da parte del team di bambini, dalla tirocinante e dalle insegnanti che hanno lavorato con passione a questo progetto!

THE END