



FIABELLA

Introduzione

Le attività legate al testo, contenute sia nel volume di narrativa sia nella Guida, si articolano in tre **sezioni** principali.

1. Giocare con le parole, in cui si sviluppano abilità legate all'ortografia, all'approfondimento lessicale, alla riflessione linguistica, all'analisi di frasi particolari, alla scelta delle parole a scopo comunicativo.

2. Alla scoperta del racconto, con attività di comprensione del racconto o di strutture logiche in esso utilizzate, di analisi delle sequenze narrative e del contesto storico-geografico, di descrizione dei personaggi.

3. Io scrittore, con suggerimenti per rielaborare e reinventare parti del racconto, per narrare o descrivere partendo dalla traccia del racconto stesso.

La sezione a cui si riferisce ogni attività è segnalata nel titolo della scheda operativa o nell'unità della Guida.

La guida è suddivisa in due unità.

SPUNTI DI LAVORO: contiene suggerimenti per attività didattiche di espansione delle proposte contenute nel volume e ulteriori spunti per attività di ampliamento del lessico, comprensione del testo e produzione scritta. Le proposte sono raggruppate secondo le tre sezioni principali. L'unità è completata da **schede operative** destinate agli alunni.

DENTRO IL RACCONTO: contiene indicazioni per attività educativo-didattiche di riflessione ed elaborazione (orali o scritte) sui contenuti e sui messaggi del racconto.

Prima di cominciare: come leggere il libro

Partendo dal presupposto che le attività seguenti sono perlopiù realizzabili se tutti gli alunni leggono il libro di narrativa contemporaneamente, precisiamo che il libro può essere letto secondo una delle seguenti modalità, che presentano vantaggi differenti.

a) L'insegnante concorda con i bambini quali pagine vanno lette entro il periodo stabilito (una settimana, il mercoledì seguente ecc.): questo permette un maggiore controllo del ritmo di lavoro.





b) L'insegnante concorda con i bambini una data entro la quale tutti devono aver terminato di leggere il libro: questo consente agli alunni una maggiore autonomia; la verifica della comprensione, passo passo, può essere fatta attraverso le operative dedicate nel testo.

A seconda del momento dell'anno scolastico in cui sarà proposta la lettura del libro e delle capacità raggiunte dalla classe, l'insegnante sceglierà la modalità di lavoro che ritiene migliore.

Unità 1

SPUNTI DI LAVORO

Giocare con le parole Pag. 4-5 Espansione delle attività proposte nel volume di narrativa Pag. 5 Ulteriori spunti Pag. 14-16 Schede 1-2-3	Obiettivi didattici Ampliare il lessico; riflettere sulla funzione degli aggettivi nelle descrizioni; utilizzare creativamente le parole; trasformare un testo secondo uno scopo comunicativo prestabilito.
Alla scoperta del racconto Pag. 6 Espansione delle attività proposte nel volume di narrativa Pag. 7-8 Ulteriori spunti Pag. 17-24 Schede 4-5-6-7-8-9-10	Obiettivi didattici Analizzare i personaggi di un racconto; sintetizzare il contenuto di un racconto; riconoscere gli elementi tipici della fiaba; ordinare gli eventi del racconto in senso cronologico; rielaborare creativamente gli elementi di un racconto.
Io scrittore Pag. 9 Espansione delle attività proposte nel volume di narrativa Pag. 9-10 Ulteriori spunti Pag. 25-26 Schede 11a-11b	Obiettivi didattici Scrivere una descrizione partendo da un'immagine; inventare dialoghi tenendo conto del contesto in cui sono inseriti i personaggi; dividere una storia in sequenze e utilizzarle per scrivere il riassunto; inventare una fiaba utilizzando alcuni elementi caratteristici della tipologia; scrivere testi in prima persona seguendo una traccia data.





Unità 2

DENTRO IL RACCONTO

Obiettivi didattico-educativi

Pagg. 11-13 I capricci – Tu e le prove difficili – Bambini buoni e bambini cattivi – Gli eroi – Giochi, TV e fantasia

Pagg. 27-28 Schede 12-13

Riflettere sulle esperienze personali e verbalizzarle; esprimere le proprie opinioni e ascoltare quelle degli altri; confrontare le proprie opinioni con quelle degli altri; riconoscere e analizzare i messaggi contenuti in un racconto; riflettere e discutere su aspetti della realtà quotidiana.



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



SPUNTI DI LAVORO

GIOCARE CON LE PAROLE

ESPANSIONE DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE NEL VOLUME DI NARRATIVA

Pag. 114

- Gli aggettivi sono importanti per descrivere: con l'aiuto della **scheda 1** proponete ai bambini delle attività di ricerca e utilizzo di aggettivi sinonimi e contrari. Fate verificare loro come può cambiare completamente la descrizione di una persona, di un animale o di una cosa sostituendo gli aggettivi.
- Dopo aver usato la scheda, fate scrivere a ogni alunno un breve testo ricco di aggettivi che descriva una persona o un luogo. Al termine, a coppie, i bambini si scambieranno i testi e ognuno modificherà quello del compagno sostituendo gli aggettivi con quelli di significato contrario. In classe quinta si può arricchire la stessa attività utilizzando anche gli avverbi.

Scheda 1 • AGGETTIVI PER DESCRIVERE

Pag. 117 e pag. 123

- Molti dei nomi che compaiono nel racconto nascono da giochi di parole: dal cambio di una lettera (pesce Marcello), dall'abbinamento di due parole in rima (Gina Lampadina), dall'unione o fusione di due parole (storientola) o dalla divisione di una parola (papà Rino).

Chiedete ai bambini di stendere, consultando il libro, l'elenco dei nomi dei personaggi, degli oggetti e dei luoghi e di suddividerli secondo le quattro tipologie elencate sopra. Facilmente nasceranno dei dubbi sulla collocazione dei nomi Nonna Ninna e Nonna Nanna: lasciate che gli alunni formulino le loro ipotesi, per arrivare poi a stabilire di inserire i due nomi tra quelli originati dalla divisione di una parola.

L'elenco che segue può facilitare all'insegnante il controllo del lavoro dei bambini.

Fiabella	Gina Lampadina	Ugo il bruco
Fiabrutta	Argante Brillante	Fiammiferi sonniferi
Mentemia	Ale Fanale	Sartoratto
Storientola	Stalle Marine	Nonna Ninna
Papà Rino	Pesce Marcello	Nonna Nanna
Mamma Lucca	Pescarica	Nera murena
Dante Illuminante	Medusa Fusa	



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



- Con le **schede 2 e 3** i bambini possono sperimentare personalmente alcuni giochi di parole utili sia per capire il lavoro creativo dell'autore, sia per le loro produzioni scritte.

Scheda 2 • GIOCHI DI PAROLE

Scheda 3 • PRESENTAZIONI IN RIMA

ULTERIORI SPUNTI

Parole per descrivere

Proponete la rilettura della pagina 13 del libro, che qui riportiamo per comodità dell'insegnante.

*Prima di tornare in cucina, sbirciò nella camera da letto, dove era entrata solo poche volte. Accese la luce e **le sembrò di volare**.*

*La stanza aveva la forma di una **nuvola**, i tappeti erano delle **piccole nuvole piatte** e il letto una **grossa nuvola morbida**. Il soffitto era un **cielo azzurro** che si riempì di **stelle** quando la bambina spense la luce.*

Chiedete agli alunni di individuare i motivi per cui l'autore ha immaginato questa stanza: portateli a riflettere sul fatto che la nonna si chiama Fantasia e sull'espressione "volare con la fantasia", che è molto nota anche ai più piccoli. Fate osservare con attenzione le parole che nel testo sopra sono state evidenziate. Proponete ai bambini di trovare parole altrettanto adatte per descrivere una camera da letto con un intento preciso, considerando gli stessi elementi del testo (sensazione iniziale, forma della stanza, tappeti, letto, soffitto). Sottolineate l'importanza di avere chiaro l'obiettivo della descrizione: che sensazione deve dare la stanza?

Parole per convincere

Nella scheda 1 abbiamo analizzato gli aggettivi con cui Fiabrutta viene reclamizzata durante la televendita; ora chiedete ai bambini di cercare nel testo (pagine 20, 25, 30 e 31) le parole che spiegano quello che Fiabrutta può fare.

Conducete una discussione di gruppo per individuare le parole adeguate a reclamizzare con le stesse modalità Fiabella oppure una bambola tecnologica ma con comportamenti positivi. Potete poi stendere un testo collettivo oppure realizzare un cartellone "pubblicitario" con al centro il grande disegno della bambola e intorno diversi riquadri che ne descrivano le caratteristiche. Chiedete in questo caso agli alunni di realizzare scritte colorate e attraenti adatte a convincere i potenziali acquirenti.

L'attività si presta anche per simulare una televendita, nella quale ogni bambino potrà interpretare il venditore caratterizzandolo come desidera.



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



ALLA SCOPERTA DEL RACCONTO

ESPANSIONE DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE NEL VOLUME DI NARRATIVA

Pag. 115

- Con le attività della **scheda 4** i bambini possono cogliere con maggiore consapevolezza le sensazioni veicolate dalle forme e dai colori della casa di Fantasia. Possono poi inventare loro stessi una casa o una stanza con forme e colori adatti a trasmettere sensazioni. Lasciate che scelgano liberamente se queste sensazioni debbano essere piacevoli o sgradevoli, in modo da non frenare la loro creatività.

Scheda 4 • *INVENTARE LE CASE*

Pag. 118

- Il racconto "Fiabella" è popolato da numerosi personaggi. Proponete a ogni bambino di sceglierne uno, sfogliando il libro, e chiedetegli quali elementi di questo personaggio vengono descritti nel testo: l'aspetto fisico, le azioni, il comportamento...

Utilizzate la **scheda 5** per l'analisi del personaggio scelto da ogni bambino, facendo in modo che vengano utilizzati tutti i personaggi. I risultati di questa indagine possono poi essere confrontati e discussi in classe, in modo da arrivare, quanto possibile, ad analisi condivise.

Scheda 5 • *ALLA SCOPERTA DEI PERSONAGGI (I)*

- La **scheda 6** permette di analizzare i personaggi principali in modo da metterne in evidenza le caratteristiche e, in un secondo momento, il ruolo nella fiaba.

Scheda 6 • *ALLA SCOPERTA DEI PERSONAGGI (II)*

Pag. 121

- Chiedete ai bambini di elencare eroi e altre eroine che conoscono (possono essere protagonisti di fiabe, fumetti, cartoni animati, film e telefilm...) e di spiegare a chi non li conosce qual è la loro caratteristica principale (coraggio, superpoteri, furbizia, forza fisica...).
- Create un cartellone, recuperando anche immagini dei personaggi individuati, in cui raggrupparli secondo tali caratteristiche. Fate osservare in ogni gruppo se prevalgono i personaggi maschili o quelli femminili.
- La stessa attività può essere condotta per analizzare le caratteristiche degli antagonisti.



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



ULTERIORI SPUNTI

Suddividere il racconto

La **scheda 7** riporta l'indice per capitoli di "Fiabella". Chiedete ai bambini di scrivere in poche righe il contenuto di ciascun capitolo: sarà utile per comporre una sintesi della trama e permetterà loro di orientarsi rapidamente nel testo quando dovranno rileggere alcune pagine per eseguire le attività richieste.

L'attività deve essere svolta consultando il libro.

Scheda 7 • RIASSUMERE IL RACCONTO

Pepe

Utilizzando la **scheda 8** i bambini possono analizzare il personaggio di Pepe dal punto di vista della sua trasformazione. L'attività può essere preceduta da una conversazione collettiva in modo che anche gli alunni meno analitici si soffermino sugli elementi significativi del racconto. Durante la conversazione è importante che tutti abbiano a disposizione il libro per consultarlo.

Scheda 8 • PEPE

Gli elementi della fiaba

La **scheda 9** conduce i bambini ad analizzare alcuni elementi tipici della fiaba: le prove da superare e gli oggetti magici. L'attività risulta utile per sviluppare la consapevolezza degli elementi narrativi e acquisire una sempre maggiore capacità di elaborare racconti fantastici.

Scheda 9 • LE PROVE DI PEPE

I luoghi

La **scheda 10** permette di ordinare in senso cronologico le tappe del viaggio di Pepe all'interno del Regno delle Meduse. Con i bambini più piccoli o in difficoltà si possono prendere in considerazione due luoghi per volta e chiedere loro quale Pepe ha visto prima e quale dopo. Tenete presente che alcuni luoghi sono stati visti da Pepe due volte: per facilitare il lavoro degli alunni sulla scheda compaiono alcuni riferimenti agli episodi.

L'elenco che segue può facilitare all'insegnante il controllo del lavoro dei bambini.

1. Le grandi alghe marroni e le stalle marine
2. Le vaste distese di alghe azzurre con le pecore marine





3. La piazza con i ricci marini e i pesci palla
4. Il palazzo di centosessanta piani e il pesce sega
5. Le Caverne Mollose e la medusa Fusa
6. Le grandi rocce e il tunnel per il Bosco Incantatore
7. L'albero del sonno dietro le stalle marine
8. La pescarica
9. Il quartiere colorato con le case a forma di corallo e Sartoratto
10. La grotta della nera murena
11. Il Bosco Incantatore

Dividete la classe in gruppi e affidate a ciascun gruppo la rappresentazione su un foglio di un luogo del Regno delle Meduse; chiedete poi ai bambini di sistemare ogni luogo nel giusto ordine su un cartellone.

Scheda 10 • *IL VIAGGIO DI PEPE*

Inventare personaggi

Ulteriori attività da svolgere per mezzo di disegni sono: l'invenzione di altri "animali incrociati" partendo dall'esempio di Ugo il bruco; l'invenzione di altre coppie di "animali contrari" partendo dall'esempio dei ricci e dei pesci palla.





IO SCRITTORE

ESPANSIONE DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE NEL VOLUME DI NARRATIVA

Pag. 122

• Nel racconto "Fiabella" la caratterizzazione dei personaggi, come già emerso nell'attività di espansione della pagina 118, è affidata più alle azioni e ai comportamenti che alla descrizione fisica. Chiedete quindi ai bambini di descrivere l'aspetto fisico di Rosetta e Pepe partendo dalle illustrazioni del libro.

Pag. 125

Proponete agli alunni di inventare un dialogo tra i genitori di Pepe in cui emerga la loro sorpresa per il cambiamento del figlio. Stimolate i bambini affinché dal dialogo risulti chiaro se i genitori sono contenti oppure no e se credono che il cambiamento sia definitivo o temporaneo.

Pag. 127

Dopo aver individuato le due storie una dentro l'altra, che costituiscono l'impianto del racconto, chiedete ai bambini di suddividere in sequenze la storia di Rosetta, oralmente e collettivamente. Fate scrivere sul quaderno i titoli delle sequenze, invitate la classe ad arricchirli con i particolari più importanti e a collegarli tra loro in modo da ottenere il riassunto della storia.

ULTERIORI SPUNTI

Inventare storie

Prendendo spunto dai capitoli in cui Pepe supera le tre prove con l'aiuto di Fiabella, chiedete ai bambini di inventare e scrivere una breve fiaba. Fornite loro l'elenco degli elementi che devono definire prima di cominciare:

- il protagonista
- il luogo in cui si svolgono i fatti
- la prova da superare
- l'aiutante
- l'oggetto magico

Per creare una certa suspense potranno, come nel testo, inserire l'elemento tempo: per esempio, la durata di un incantesimo o delle forze dell'eroe.

Nei panni di un personaggio

Incollate le **schede 11a e 11b** su un cartoncino, fate colorare i personaggi ai bambini e ritagliate le carte. Chiedete agli alunni, a turno, di pescare una carta, di



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



“immedesimarsi” nel personaggio che raffigura e di recitare la sua presentazione in prima persona, rispettando le caratteristiche che emergono nel racconto. Fornite alcuni esempi su come cominciare, per esempio: “Buongiorno a tutti, sono pesce Marcello, potente sovrano del Regno delle Meduse...”.

L'immedesimazione nel personaggio può essere il punto di partenza anche per riscrivere, sempre in prima persona, un episodio del libro: per esempio, Fiabrutta potrebbe raccontare il suo punto di vista su Pepe che corre contro il muro ed esprimere tutta la sua soddisfazione per la riuscita dello scherzo.

Chiedete ai bambini di pescare dal mazzo di carte tre personaggi a caso e di farli diventare i personaggi di una breve storia o di un nuovo episodio del racconto.

Scheda 11a e 11b



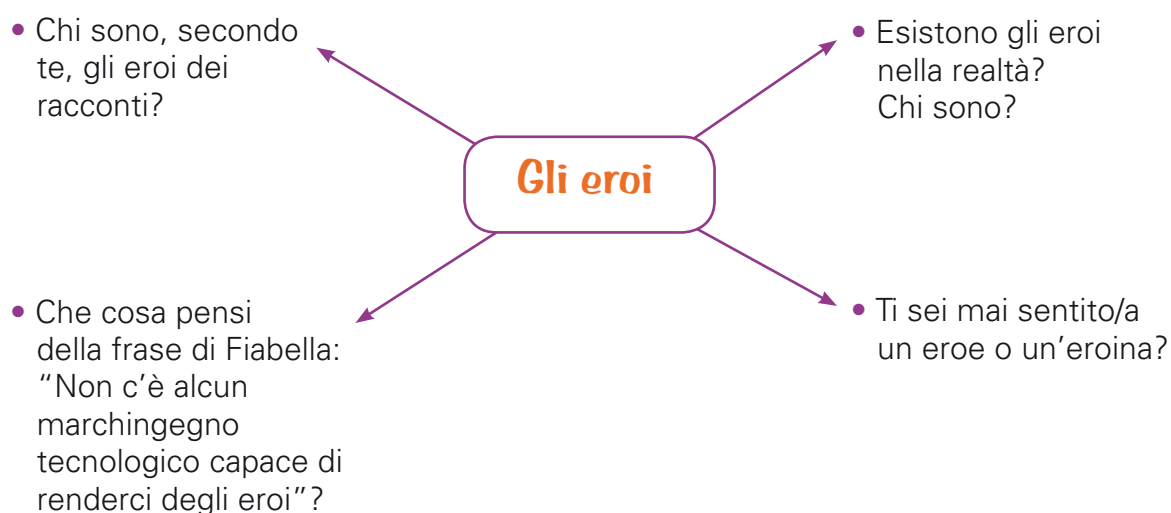
DENTRO IL RACCONTO

Il racconto "Fiabella" offre numerosi argomenti su cui riflettere insieme ai bambini. Potete utilizzare i suggerimenti sia per l'elaborazione di testi scritti sia per conversazioni collettive, che possono a loro volta essere sintetizzate su cartelloni. Per ogni argomento suggeriamo a titolo di esempio alcune domande stimolo che possono essere poste ai bambini durante la discussione.





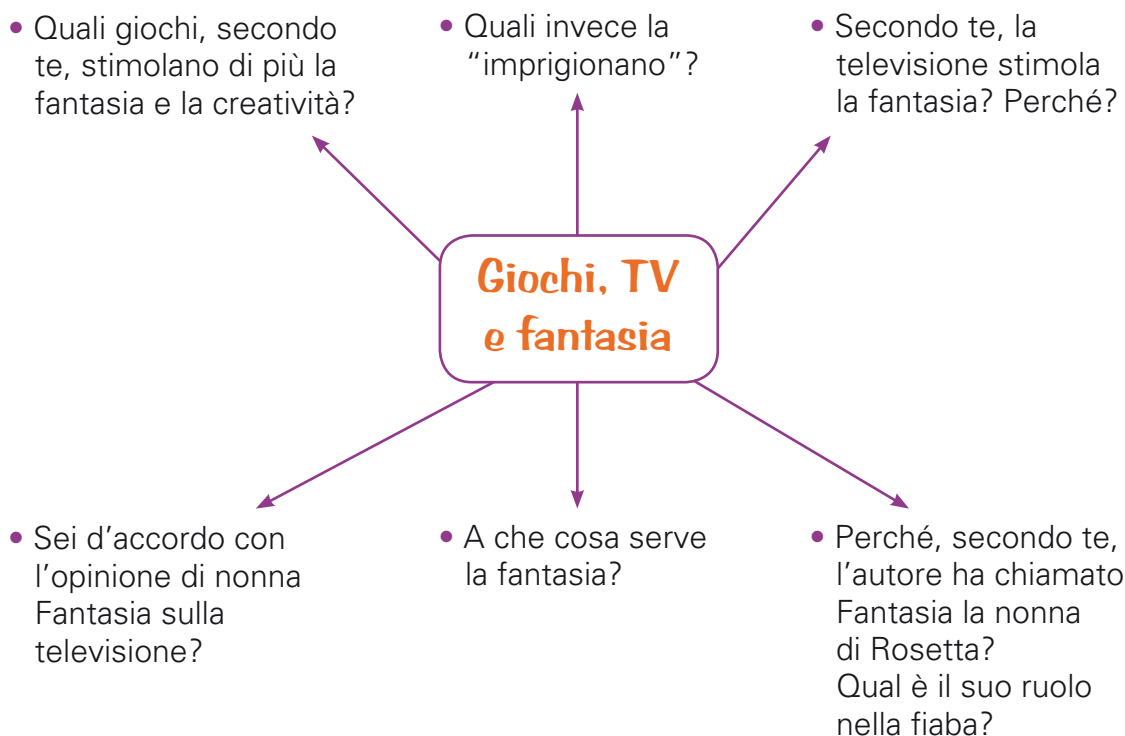
L'attività può essere efficacemente collegata a quella proposta nell'espansione della pagina 121.



Sulla **scheda 12** i bambini possono comporre una sorta di carta di identità del loro eroe preferito e confrontarsi con esso. In una discussione collettiva sulle risposte date, potete far rilevare che alcuni hanno eletto come eroe un personaggio simile a loro stessi, mentre altri si immedesimano più volentieri con un personaggio che ha lati del carattere molto diversi dai loro (ovviamente a prescindere da eventuali poteri magici!).

Scheda 12 • IL MIO EROE PREFERITO





La **scheda 13** propone ai bambini di trovare degli argomenti a favore di due tesi opposte. È un'attività utile a sviluppare la capacità di comprendere il punto di vista degli altri.

Scheda 13 • TELEVISIONE SÌ, TELEVISIONE NO! ▶





Nome

Cognome

Giocare con le parole

SCHEDA n. 1



AGGETTIVI PER DESCRIVERE

1. In ogni frase sostituisci l'aggettivo sottolineato con un sinonimo.

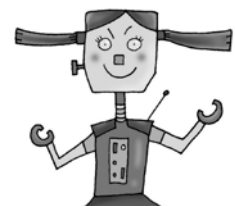
Pesce Marcello era un pesce martello, magro (.....) come un bastone e con una grossa (.....) testa a forma di martello. Il suo assistente era pesce Chiodo. Arrivò immediatamente al suo cospetto, rigido (.....) e pungente (.....) come solo lui sapeva essere.

2. Trascrivi nella tabella le parole elencate, formando quattro gruppi di parole dal significato simile. Puoi aiutarti con il dizionario.

*affascinante – orribile – esile – asciutto – paffuto – orrendo
attraente – pasciuto – sottile – repellente – tondo – obeso – snello
avvenente – aggraziato – sgraziato*

bello	brutto	magro	grasso
.....
.....
.....
.....

3. Nella presentazione di Fiabrutta sostituisci ogni aggettivo sottolineato con uno di significato contrario. Puoi aiutarti con il dizionario. Che effetto ottieni?



Questa è la bambola più brutta (.....),
malvagia (.....), selvaggia (.....),
più antipatica (.....) che abbiate mai visto e conosciuto.

**Fiabella**

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati

14



Nome

Cognome

Giocare con le parole

SCHEDA n. 2



GIOCHI DI PAROLE

1. Parti dalla prima parola, **cambia una lettera per volta e scrivi la nuova parola che hai ottenuto, formando una catena come nell'esempio.**

SOLE SALE TALE PALE PANE CANE CASE

SERE

RANA

LUPO

2. Cambia l'ordine delle lettere per ottenere l'anagramma, cioè una nuova parola composta dalle stesse lettere, come nell'esempio.

PALMO → LAMPO

ORMA →

TARMA →

BREVI →

DORMO →

TROTA →

3. Accanto a ogni parola scrivine una in rima.

MEDUSA

RINOCERONTE

COCCODRILLO

GIRAFFA

CAVALLO

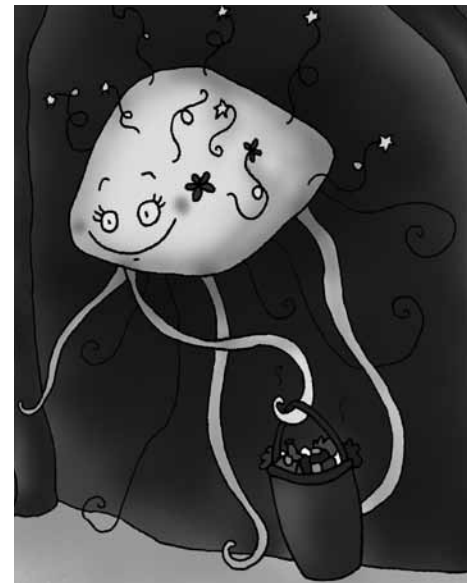
RICCIO

SERPENTE

GABBIANO

ANGUILLA

SALMONE



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



Nome

Cognome

Giocare con le parole

SCHEDA n. 3



PRESENTAZIONI IN RIMA

1. Rileggi la presentazione che medusa Fusa fa di se stessa, poi immagina come potrebbero presentarsi "in rima" gli altri personaggi e completa.

Io sono medusa Fusa, che qualche volta è confusa e qualche volta delusa.

Io sono Ale Fanale

.....



Io sono pesce Marcello

.....

Io sono pesce Chiodo

.....

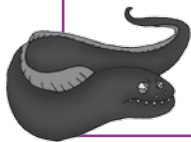
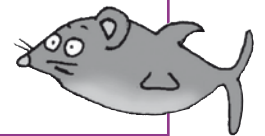


Io sono Ugo il bruco

.....

Io sono Sartoratto

.....



Io sono la nera murena

.....



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati

INVENTARE LE CASE

1. Collega ogni forma della casa di nonna Fantasia con la sensazione che suscita.

<p><i>salone a forma di cuore</i></p> 	 <p><i>cucina a forma di mano</i></p>	 <p><i>bagno a forma di ostrica</i></p>
--	---	---

accoglienza, riservatezza, freschezza

affetto, conforto

praticità, aver tutto "a portata di mano"

2. Secondo te, perché la casa di nonna Fantasia è arancione e a forma di diamante? Quali sensazioni ti trasmette? Confronta la tua risposta con quella dei compagni e delle compagne.

.....

.....

.....





Nome

Cognome

Alla scoperta del racconto

SCHEDA n. 5



ALLA SCOPERTA DEI PERSONAGGI (I)

1. Scegli un personaggio di "Fiabella", disegnalolo e rispondi.

- Come si chiama?
- È un animale o un essere umano?
- Qual è il suo ruolo? (protagonista, antagonista, aiutante, personaggio secondario...)
- Quali elementi del suo aspetto sono descritti nel racconto? (viso, corpo, abbigliamento...)

- È un personaggio buono o cattivo?
- Leggendo il racconto, che cosa puoi capire del suo carattere?

.....
.....

- In quale o quali scene compare e quali azioni compie?

.....
.....



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



Nome Cognome

Alla scoperta del racconto **SCHEDA n. 6**



ALLA SCOPERTA DEI PERSONAGGI (II)

1. Descrivi ciascun personaggio utilizzando 3 o 4 aggettivi, come nell'esempio.

Fiabella: simpatica, gentile, decisa, paziente.

Fantasia:

Rosetta:

Pepe:

Papà Rino:

Mamma Lucca:

Fiabrutta:

Dante Illuminante:

Pecore marine:

Pesce Marcello:

Pesce Chiodo:

Medusa Fusa:

Ugo il bruco:

Sartoratto:

Nonna Ninna e Nonna Nanna:



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



Nome

Cognome

Alla scoperta del racconto

SCHEDA n. 7



RIASSUMERE IL RACCONTO

1. Scrivi sotto il titolo di ciascun capitolo una breve descrizione del suo contenuto. Puoi utilizzare al massimo due righe.

Fantasia

.....
.....

Fiabella

.....
.....

Pepe

.....
.....

Fiabrutta

.....
.....

Il Regno delle Meduse

.....
.....

Pesce Marcello

.....
.....

Caccia all'intruso

.....
.....

L'aiutante di Rosetta

.....
.....

segue →



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



Nome

Cognome

Alla scoperta del racconto

SCHEDA n. 7



Ugo il bruco

.....
.....

Tre prove impossibili

.....
.....

L'eroe

.....
.....

I piranha marini

.....
.....

Le tritatutto

.....
.....

La nera murena

.....
.....

Il pupazzo di pezza

.....
.....

Una fiaba bellissima!

.....
.....





Nome

Cognome

Alla scoperta del racconto

SCHEDA n. 8



PEPE

1. Analizza il cambiamento di Pepe confrontando i suoi comportamenti prima e dopo l'avventura nel Regno delle Meduse.

	prima	dopo
Come si comporta con i genitori?
Che linguaggio e che modi usa con i personaggi che incontra?
Che cosa pensa dei giocattoli?

2. Dopo l'avventura, che cosa chiede Pepe ai suoi genitori per poter giocare?

.....

3. Secondo te, Pepe che cosa avrebbe pensato di Fiabella all'inizio del racconto, prima della sua avventura? Immagina e scrivi le sue parole.

.....
.....
.....

4. Che cosa Pepe dice di aver imparato da Fiabella?

.....
.....



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



Nome

Cognome

Alla scoperta del racconto

SCHEDA n. 9



LE PROVE DI PEPE

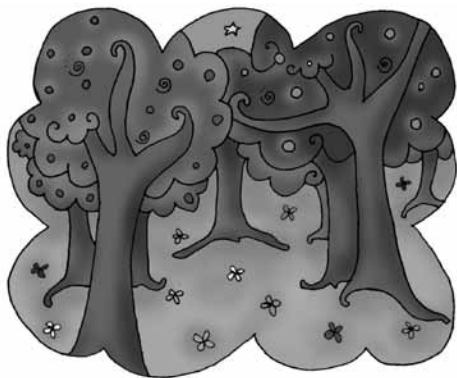
1. Rispondi alle domande.

- Qual è il primo aiutante di Pepe?

.....

- Che cosa gli dona?

.....



- Perché Pepe ne ha bisogno?

.....

- Quante prove deve superare Pepe per arrivare al Bosco Incantatore?

.....

- Chi lo aiuta?

.....

- Chi o che cosa deve sconfiggere?

.....

- Quante sono le bottigliette d'aria a sua disposizione?

.....

- Quali oggetti magici deve trovare Pepe?

.....

- A che cosa gli serviranno?

.....

- Quanto tempo ha a disposizione e perché?

.....

- Come supera l'ultima prova, cioè la nera murena?

.....

.....



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



Nome

Cognome

Alla scoperta del racconto

SCHEMA n. 10



IL VIAGGIO DI PEPE

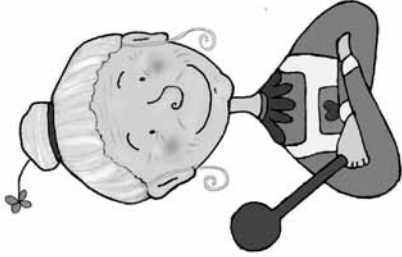
1. Ordina numerandole le tappe del viaggio di Pepe nel Regno delle Meduse.

- Le grandi alghe marroni e le stalle marine
- La piazza con i ricci marini e i pesci palla
- Le vaste distese di alghe azzurre con le pecore marine
- Il Bosco Incantatore
- L'albero del sonno dietro le stalle marine
- Il quartiere colorato con le case a forma di corallo e Sartoratto
- Le Caverne Mollose e la medusa Fusa
- La pescarica
- Le grandi rocce e il tunnel per il Bosco Incantatore
- Il palazzo di centosessanta piani e il pesce sega
- La grotta della nera murena

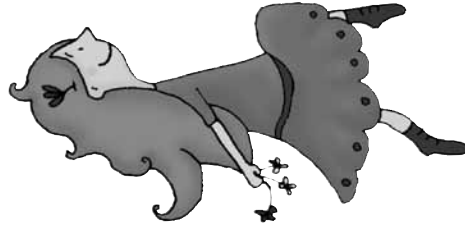
**Fiabella**

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati

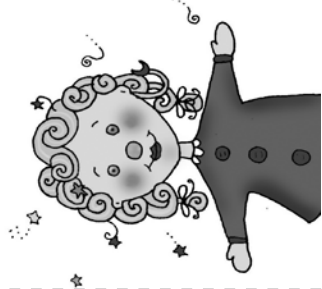
Fantasia



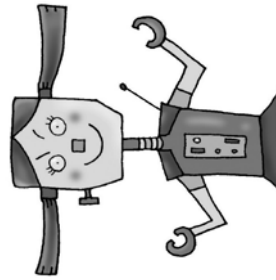
Rosetta



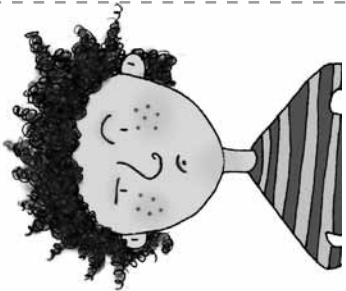
Fiabella



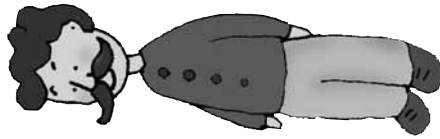
Fiabbrutta



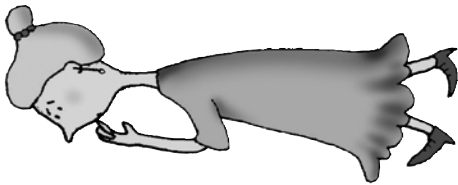
Pepe



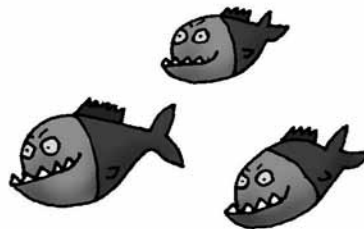
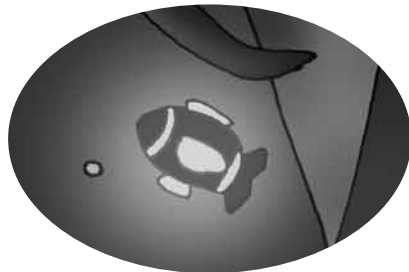
Papà Rino



Mamma Lucca

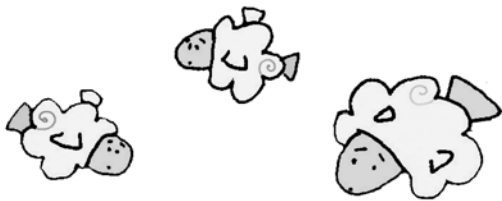


Pesci luminosi



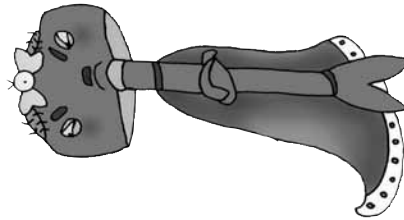
Piranha





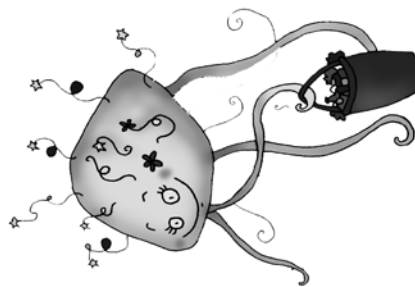
Pecore marine

Pesce Marcello

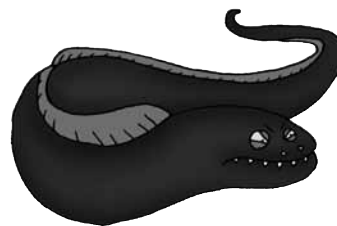
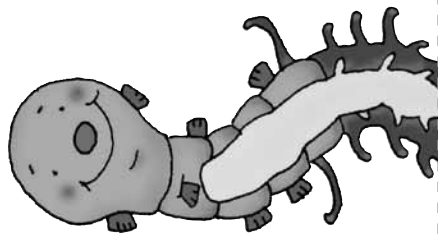


Pesce Chiodo

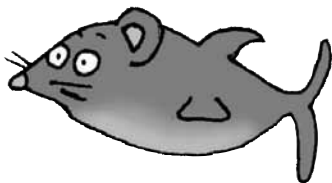
Medusa Fusa



Ugo il bruco



Nera murena



Sartoratto

Nonna Ninna



Nonna Nanna





Nome

Cognome

Dentro il racconto

SCHEDA n. 12



IL MIO EROE PREFERITO

1. Disegna e completa la presentazione del tuo eroe o della tua eroina preferiti.

• È un eroe/un'eroina che appartiene al mondo:

- delle fiabe
- dei fumetti
- dei cartoni animati
- dei film
- dei telefilm

• Che cosa sa fare

• Barra gli aggettivi che si adattano a te e al tuo eroe. Aggiungi quelli che mancano.

Io

- | | | | |
|--|--------------------------------------|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> timido/a | <input type="checkbox"/> spavaldo/a | <input type="checkbox"/> coraggioso/a | <input type="checkbox"/> furbo/a |
| <input type="checkbox"/> riflessivo/a | <input type="checkbox"/> ingegnoso/a | <input type="checkbox"/> pasticcione/a | <input type="checkbox"/> altruista |
| <input type="checkbox"/> sognatore/trice | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Il mio eroe o la mia eroina

- | | | | |
|--|--------------------------------------|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> timido/a | <input type="checkbox"/> spavaldo/a | <input type="checkbox"/> coraggioso/a | <input type="checkbox"/> furbo/a |
| <input type="checkbox"/> riflessivo/a | <input type="checkbox"/> ingegnoso/a | <input type="checkbox"/> pasticcione/a | <input type="checkbox"/> altruista |
| <input type="checkbox"/> sognatore/trice | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

• Prevalgono gli aspetti in comune o quelli che vi differenziano? Confrontate le risposte in classe: quanti preferiscono un eroe simile a sé? Quanti ne preferiscono uno molto diverso?



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



Nome

Cognome

Dentro il racconto

SCHEDA n. 13



TELEVISIONE SÌ, TELEVISIONE NO!

1. Leggi i fumetti e immagina di dover dare ragione a entrambi i personaggi. Scrivi quattro argomenti a favore di Pepe e quattro argomenti a favore di Fantasia.

Adoro stare davanti alla TV!
Mi piace stare ore a guardare
i cartoni animati dei mostri
e i film dell'orrore...



La televisione non serve!
Posso inventare io tutte le storie
che voglio e poi raccontarle
una alla volta.

• Pepe ha ragione perché...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

• Fantasia ha ragione perché...

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Fiabella

© Copyright 2011 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati