

FIABE IN GIOCO



Double Arch
music and media



Obiettivi del gioco

FIABE IN GIOCO si rivolge a studenti che si trovano al livello linguistico A1-A2 (QCER) della lingua italiana e favorisce:

- la comprensione e memorizzazione di contenuti coinvolgenti;
- l'apprendimento del lessico e delle strutture grammaticali di base.

Contenuto

FIABE IN GIOCO si compone di:

- 132 carte
 - 125 carte con domande
 - 7 carte speciali
- pedine
- monete
- tabellone
- dado numerato
- guida

Le **carte** sono di due tipologie:

- **carte gioco** (125)

Le carte gioco sono 25 per ogni fiaba e con una domanda e la risposta corretta evidenziata fra le 3 possibili scelte.

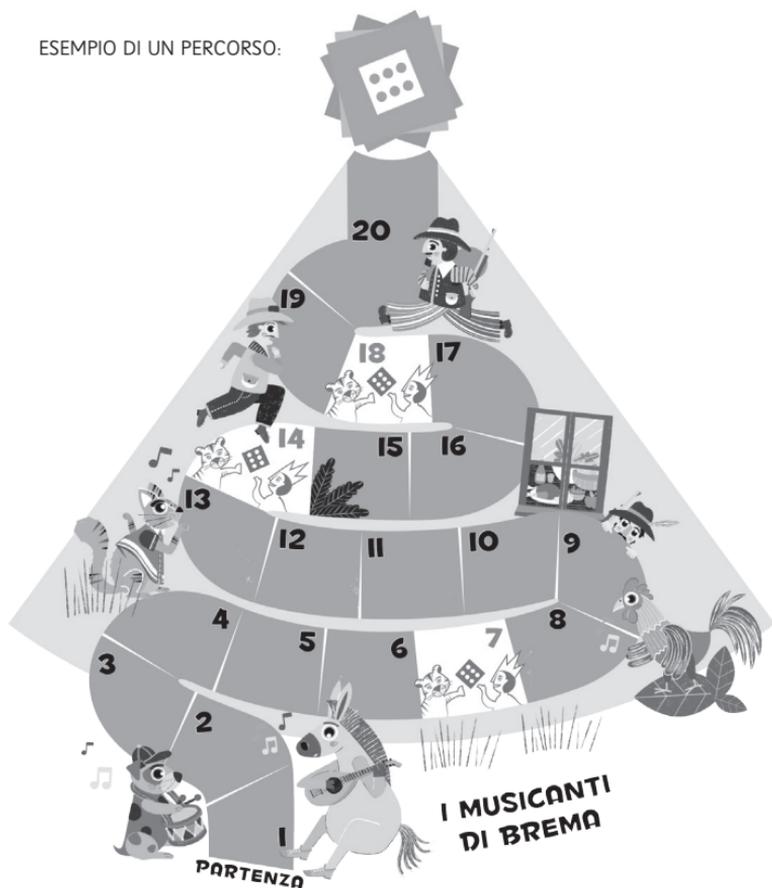


- **carte speciali** (7)

Le carte speciali facilitano o penalizzano il giocatore durante il percorso.

Il **tabellone** ha 5 percorsi, uno per ogni fiaba, ognuno dei quali si sviluppa in 20 caselle e termina in un punto centrale. Ogni percorso include delle caselle per le carte speciali. Alla conclusione di ogni singolo percorso, il giocatore procede alla fiaba successiva.

ESEMPIO DI UN PERCORSO:



Come si gioca

Il gioco prevede un massimo di 5 giocatori o 5 squadre e un conduttore. Ogni giocatore o squadra sceglie la propria pedina colorata e può partire dalla fiaba che preferisce.

Ognuno posiziona la propria pedina sulla “partenza” e lancia il dado, chi fa il numero più alto inizia.

Il giocatore lancia il dado, contemporaneamente il conduttore pesca una carta gioco dal mazzo corrispondente alla fiaba in cui si trova il giocatore e la legge, attende la risposta e verifica che sia corretta.

Se il giocatore o la squadra risponde correttamente può avanzare del numero di caselle corrispondenti al dado, se non risponde correttamente rimane dov'è.

Se il giocatore o la squadra arriva su una casella speciale, deve pescare una carta speciale e eseguire il comando.

Ogni volta che completa una fiaba, il giocatore o la squadra riceve la moneta corrispondente e procede alla fiaba successiva.

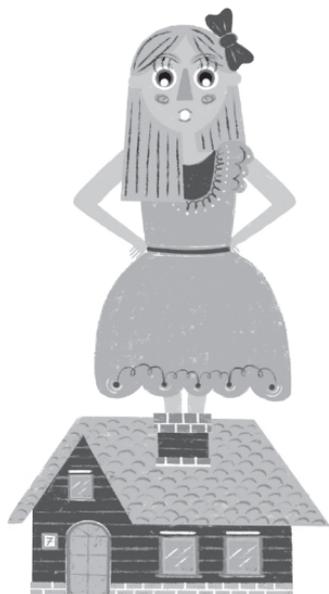
Vince il gioco chi riceve le monete delle 5 fiabe oppure chi nel tempo stabilito ha ricevuto più monete.

- **Si consiglia di prendere visione e leggere ogni fiaba ad alta voce, prima di proporre il gioco.**
- **Si lascia a discrezione dell'insegnante l'utilizzo di tutte le carte oppure una selezione delle carte con le domande più adatte al livello linguistico del gruppo di giocatori.**
- **Le domande sono strettamente legate ad ogni fiaba e riguardano contenuti, lessico e grammatica.**

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Alice è con la sorella maggiore nel giardino e legge un libro senza figure o filastrocche.

All'improvviso spunta un Bianconiglio che corre veloce e guarda l'orologio e grida preoccupato: "È tardi! È tardi!". Alice lo segue nella sua tana e si ritrova in una stanza piena di porte grandi e piccole, tutte chiuse. Su un tavolo trova una chiave che apre una porta piccola piccola, ma Alice è troppo grande e non riesce a entrare!



Vicino alla chiave c'è una bottiglia con su scritto "Bevimi". Alice beve dalla bottiglia e diventa piccola, ma la chiave è rimasta sul tavolo! Alice trova un biscotto con su scritto "Mangiami". Alice mangia il biscotto e diventa alta alta! E non riesce a passare per la piccola porta. Alice è triste e piange e le sue lacrime formano un lago. Alice diventa piccola, nuota nel lago e entra nel Paese delle Meraviglie! Incontra un topo e altri animali e corre con loro per asciugarsi. Poi vede ancora il Bianconiglio e lo segue a casa sua. Il Bianconiglio scambia Alice per la sua cameriera Marianna e le chiede di prendere i suoi guanti e un ventaglio dentro casa. Ma quando Alice entra nella casa

del Bianconiglio, vede una bottiglia e beve. Alice diventa alta e rompe il tetto della casa del Bianconiglio!

Alice è spaventata, mangia un dolce e diventa piccola e scappa veloce. Sulla strada incontra tanti personaggi strani.

Il Brucaliffo è un bruco che fuma seduto su un fungo e poi diventa una farfalla. Lo Stregatto è un gatto che scompare e riappare. Alice chiede allo Stregatto quale strada deve prendere. Lo Stregatto le indica la strada per andare dalla Lepre Marzolina e dal Cappellaio Matto.

I due personaggi prendono il tè con un Ghiro che dorme, raccontano storie, fanno indovinelli e continuano a cambiare di posto perché nel Paese delle Meraviglie è sempre l'ora del tè.

Alice continua per la sua strada e incontra una Finta Tartaruga che le insegna a ballare la quadriglia delle Aragoste.

Infine incontra la Regina di Cuori e i suoi soldati che sono mazzi di carte. Gioca con lei a croquet, il suo sport preferito, e usa fenicotteri come mazze e istrici come palle!

La Regina di Cuori è arrabbiata perché uno dei suoi soldati ruba i suoi dolci. Alice difende il soldato di fronte alla Regina di Cuori e a tutti i personaggi del Paese delle Meraviglie. Ma tutti parlano e dicono cose senza senso e Alice è arrabbiata.

Alice si sveglia e si ritrova nel giardino con la sorella.



HÄNSEL E GRETTEL



Un boscaiolo vive nel bosco con i suoi due bambini: il più grande si chiama Hänsel e la più piccola Gretel.

Un giorno, Hänsel e Gretel decidono di andare nel bosco da soli. Portano dei sassi bianchi e li mettono per terra per ritrovare la strada di casa.

Qualche giorno dopo, Hänsel porta e mette per terra delle briciole di pane, ma i due bambini non possono ritrovare la strada di casa perché gli uccelli mangiano tutte le briciole.

I due bambini camminano nel bosco e arrivano a una casa fatta di dolci, cioccolato e biscotti. Hanno molta fame e iniziano a mangiare la casa, ma esce una vecchia signora gentile che li invita a entrare e dormire. I bambini sono felici ma il mattino seguente capiscono che la vecchia signora è una strega cattiva che mangia i bambini: chiude Hänsel in una gabbia per mangiarlo e chiede a Gretel di fare le pulizie e cucinare. “Gretel, accendi il fuoco e porta il pollo con le patate ad Hansel, così diventa grasso e io lo posso mangiare!” dice la strega. Ogni mattina la strega vuole toccare un dito di Hänsel per vedere se diventa grasso. Ma la strega ci vede poco, Hänsel prende un osso di pollo e lo fa sentire alla strega. Dopo qualche settimana la strega vuole mangiare Hänsel e dice a Gretel di accendere il forno. Gretel accende il forno e chiede alla strega di aiutarla a prendere il piatto con il pranzo pronto. Quando la strega si avvicina per controllare, Gretel la spinge e la chiude dentro al forno.



Gretel libera Hänsel e insieme trovano un baule con il tesoro della strega. I due bambini camminano nel bosco per ritrovare la loro casa. Arrivano a un fiume ma non c'è il ponte. Arriva una grande oca bianca e aiuta i bambini ad attraversare il fiume. Hänsel e Gretel ritrovano la loro casa, portano il tesoro della strega al papà e insieme vivono felici e contenti.



IL LIBRO DELLA GIUNGLA

Nella giungla indiana vivono in pace tanti animali.

Un giorno i lupi comandati da Akeela trovano un neonato, un “cucciolo d'uomo”. Si riuniscono e decidono di adottare il bambino.

Gli danno il nome di Mowgli, che nella lingua della giungla significa ranocchietto, e lo accolgono nel branco, la famiglia dei lupi.

Bagheera la pantera nera e Baloo l'orso bruno, amici dei lupi, partecipano all'incontro e si offrono di educarlo, farlo crescere e insegnargli la legge della giungla. Mowgli cresce felice. Baloo gli insegna come trovare il miele e la frutta e i posti per riposarsi. Bagheera lo protegge



dai pericoli, gli insegna i segreti della giungla e come parlare agli animali. Ci sono tante storie sugli animali della giungla.

La mangusta Rikki Tikki Tavi è un animale molto coraggioso che sconfigge il cobra reale e salva la vita a un bambino.

Toomai invece è un ragazzo, vuole imparare ad addomesticare e a lavorare con gli elefanti e incontra Khala Nag l'elefante che gli insegna come fare.

Mowgli incontra anche gli animali che abitano nella giungla.

Incontra le scimmie rumorose che lo rapiscono perché vogliono imparare a usare il fuoco, che loro chiamano "Fiore Rosso".

Baloo e Bagheera e il pitone Kaa salvano Mowgli. Poi gli raccontano la storia di Kotick, la foca bianca, che parte alla ricerca di un luogo sicuro e salva il suo branco dai cacciatori. Ma Mowgli ha un nemico terribile, Shere Kan la tigre mangiatrice di uomini. Mowgli combatte contro Shere Kan e la sconfigge con l'aiuto dei suoi amici Baloo e Bagheera. Mowgli è cresciuto e capisce che il suo posto è insieme agli esseri umani. Vicino alla giungla c'è un villaggio e Mowgli decide di lasciare la giungla. Mowgli saluta Baloo, Bagheera, i lupi e tutti gli amici animali e parte per il villaggio, per vivere insieme ai suoi abitanti.



I MUSICANTI DI BREMA



Un asino lavora al mulino e porta tutti i giorni i sacchi di farina sulla sua schiena. Diventa sempre più debole e stanco, decide di scappare e di andare a Brema, per diventare un musicante e suonare nella banda cittadina.

Lungo la strada per Brema, l'asino incontra un cane da caccia, vecchio e stanco. Il padrone non lo vuole più e lui non sa dove andare. L'asino lo invita a viaggiare con lui verso Brema per diventare un musicante. L'asino suona il liuto, il cane suona il tamburo. Il cane parte con l'asino per Brema. Incontrano un gatto.

Sta seduto lungo la strada e riposa.

La sua padrona non lo vuole più, perché non riesce più a cacciare i topi, ma sta davanti al camino e fa le fusa.

L'asino e il cane portano l'amico gatto, esperto di serenate, con loro a Brema.

Poco dopo sentono un lungo chicchirichì! Arrivano davanti a un cortile e trovano un gallo che canta forte e triste.

Lo salutano, il gallo racconta che la sua padrona vuole cucinarlo con il brodo. L'asino, il cane e il gatto gli chiedono di partire per Brema con loro.

Il gallo accetta e tutti e quattro vanno verso la città. È sera e arrivano a una foresta. Si fermano per riposare.

L'asino e il cane si mettono sotto un albero, il gatto e il gallo si posano su un ramo per dormire. Il gallo vede la luce di una casa vicina.

Gli animali vanno verso la casa: cercano un posto comodo per dormire e mangiare. Dalla finestra vedono dei briganti seduti a una tavola piena di cibo e decidono di entrare. Ma devono mandare via i briganti! Il cane sale sulla schiena dell'asino, il gatto sale sul cane e il gallo sulla testa del gatto. E tutti in coro si mettono a cantare!

L'asino raglia, il cane abbaia, il gatto miagola e il gallo fa chicchirichì! Con un calcio l'asino rompe la finestra e tutti entrano in casa.

I briganti si spaventano e scappano. I quattro amici rimangono nella casa, mangiano tutto il cibo e poi vanno a dormire: l'asino nella stalla, il cane dietro la porta, il gatto vicino al camino e il gallo su una trave. Sono molto stanchi per il viaggio e si addormentano subito.

Un brigante durante la notte prova ad entrare.

Accende un fiammifero e va verso il camino. Il gatto si sveglia e graffia il brigante che scappa. Il rumore sveglia il cane che morde il brigante, poi l'asino nella stalla lo prende a calci e infine il gallo inizia a cantare! Il brigante corre veloce. Ha paura!

Quando arriva dai suoi compagni briganti racconta che nella casa c'è una strega che graffia, morde, prende a calci e urla tutto il tempo!

I briganti decidono di lasciare la casa e la foresta. I quattro amici animali rimangono nella casa per sempre, felici e contenti.



PETER PAN

Wendy vive a Londra con la sua famiglia e i suoi due fratelli minori, John e Michael. Tutte le sere Wendy racconta le fiabe ai suoi fratelli per farli addormentare e John e Michael la ascoltano felici.

Ma i due bambini non sono gli unici ad ascoltare le storie.

Ogni sera, un bambino vola fino alla camera dei bambini, si nasconde e ascolta i racconti. Questo bambino, capace di volare, si chiama Peter Pan e viene dall'Isola che non c'è. Sull'Isola che non c'è i bambini rimangono bambini, non diventano mai grandi.

Una sera alla fine del racconto di Wendy, Peter Pan perde la sua ombra e Wendy lo aiuta a recuperarla. Peter e Wendy diventano amici. Peter chiede a Wendy di andare con lui sull'Isola che non c'è per raccontare le favole ai Bimbi Sperduti cioè a tutti i bambini che vivono sull'Isola. Wendy e i suoi fratelli partono con Peter verso l'Isola che non



c'è e volano con l'aiuto della polvere magica della fata Campanellino, la migliore amica di Peter Pan. Quando arrivano sull'Isola incontrano i Bimbi Sperduti e Wendy racconta subito una fiaba. Insieme a Peter Pan vivono tante avventure, salvano la principessa Giglio Tigrato, la figlia del Capo Indiano, incontrano le Sirene nella Laguna, combattono contro Capitan Uncino, il capo dei pirati, e il suo vice Spugna. Capitan Uncino è un nemico di Peter Pan. E ha una grande paura degli orologi: il cocodrillo che ha mangiato la sua mano ha una sveglia nella pancia. Una sera rapisce Wendy, John e Michael ma Peter li salva: sale sul galeone dei Pirati con Campanellino e i Bimbi Sperduti, libera Wendy e i suoi fratelli e poi sconfigge Capitan Uncino. Imita il tic tac di un orologio e Capitan Uncino grida: "Aiuto! Il cocodrillo!" e scappa. Wendy, John e Michael, finalmente liberi, decidono di tornare a Londra da mamma e papà. Peter Pan rimane sull'Isola, invece i Bimbi Sperduti partono con Wendy e i suoi fratelli, per ascoltare le storie della buonanotte e diventare grandi.



QCER:

Quadro
Comune
Europeo
di Riferimento

A1	Base
A2	Elementare
B1	Intermedio
B2	Intermedio superiore
C1	Avanzato
C2	Padronanza

FIABE IN GIOCO

di Riccardo Poto e Francesca Mazzi

©2020 ELI srl

Casella Postale 6 - 62019 Recanati - Italia
Tel. +39 071 750 701 - Fax +39 071 977 851
www.elionline.com

Art Director: Letizia Pigni

Redazione: Gigliola Capodaglio

Direttore di produzione: Francesco Capitano

Progetto grafico e illustrazioni: Sonia Poto - Double Arch

Coordinamento: Federica de Rosa - Double Arch

Stampato in Italia da Tecnostampa
Pigni Group Printing Division – Loreto - Trevi

ISBN 978-88-536-3016-2

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questa pubblicazione così come la sua trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo, anche attraverso fotocopie, senza l'autorizzazione della casa editrice ELI.