

LA SPADA NELLA ROCCIA

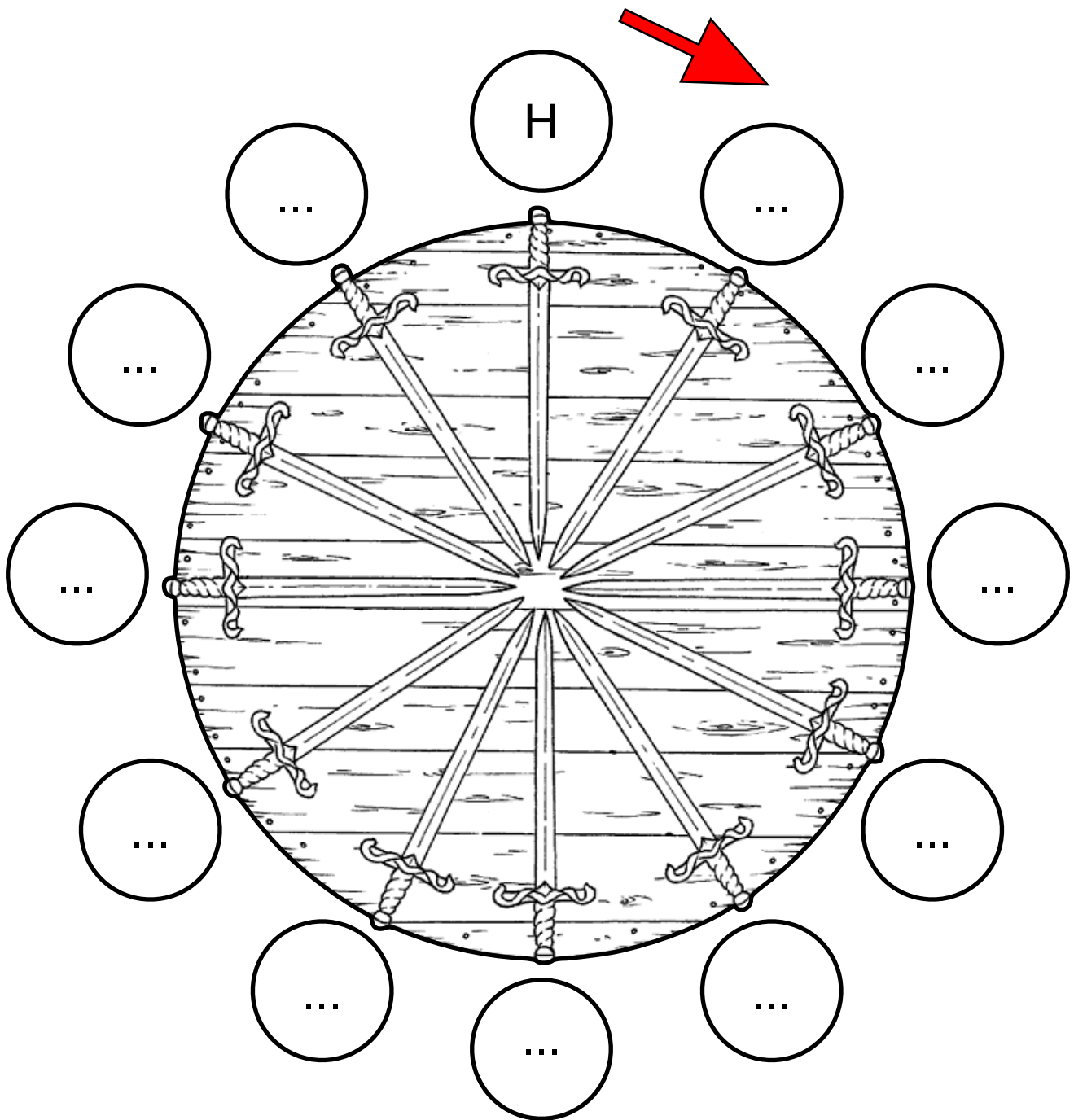
ANDIAMO A GIOCARE IN TEATRO



SCHEDA 1 : Riordina la storia

Qui sotto trovi scritte dodici parti della leggenda della spada nella roccia ma in ordine non corretto. Sapresti metterle in ordine intorno alla tavola rotonda, scrivendo in quello in alto e ruotando in senso orario (quello delle lancette dell'orologio).

- A) Mentre Kay va ad iscriversi al torneo, accompagnato da Hector, Artù resta ad attenderli tenendo in custodia la spada
- B) Il giovanè Artù ha però la passione per i duelli, e chiede continuamente a Merlino di potersi esercitare con la spada
- C) La perfida fata Morgana vuole impossessarsi del fanciullo, e duella con Merlino, che la sconfigge, ma comprende che il piccolo Artù è in pericolo e studia una soluzione.
- D) Artù crebbe seguendo le lezioni di Merlino, che con l'aiuto del gufo Goffredo gli insegna il latino, la matematica, le scienze e la geografia.
- E) E' ormai disperato quando trova una spada conficcata in una roccia e la estrae per portarla a Kay
- F) La spada è quella che, secondo la leggenda, renderà re chi riuscirà ad estrarla. Morgana e il suo corvo Claudas, trasformato in guerriero, verranno sconfitti da Artù e Merlino, e Artù diverrà un re saggio e giusto.
- G) Il Mago cede alle insistenze del ragazzo e gli consente di accompagnare Kay, l'altro figlio di re Hector, al torneo a Londra.
- H) Artu' secondo la leggenda è figlio di re Uther Pendragon, precedente re britannico, e Mago Merlino lo ha in custodia
- I) Il viaggio per Londra è lungo e faticoso, ma alla fine Hector, Kay e Artù arrivano alla capitale.
- J) Morgana con un inganno gliela sottrae, e Artù vaga disperato per Londra per trovarla
- K) Artù sarà lo scudiero di Kay e si occuperà della sua spada e del suo equipaggiamento. Artù accetta e i tre partono.
- L) Artù viene allora affidato da Mago Merlino alle cure di re Hector, uomo di buon cuore, che ha già un altro figlio, Kay, che crescendo verrà allenato per fare il cavaliere.

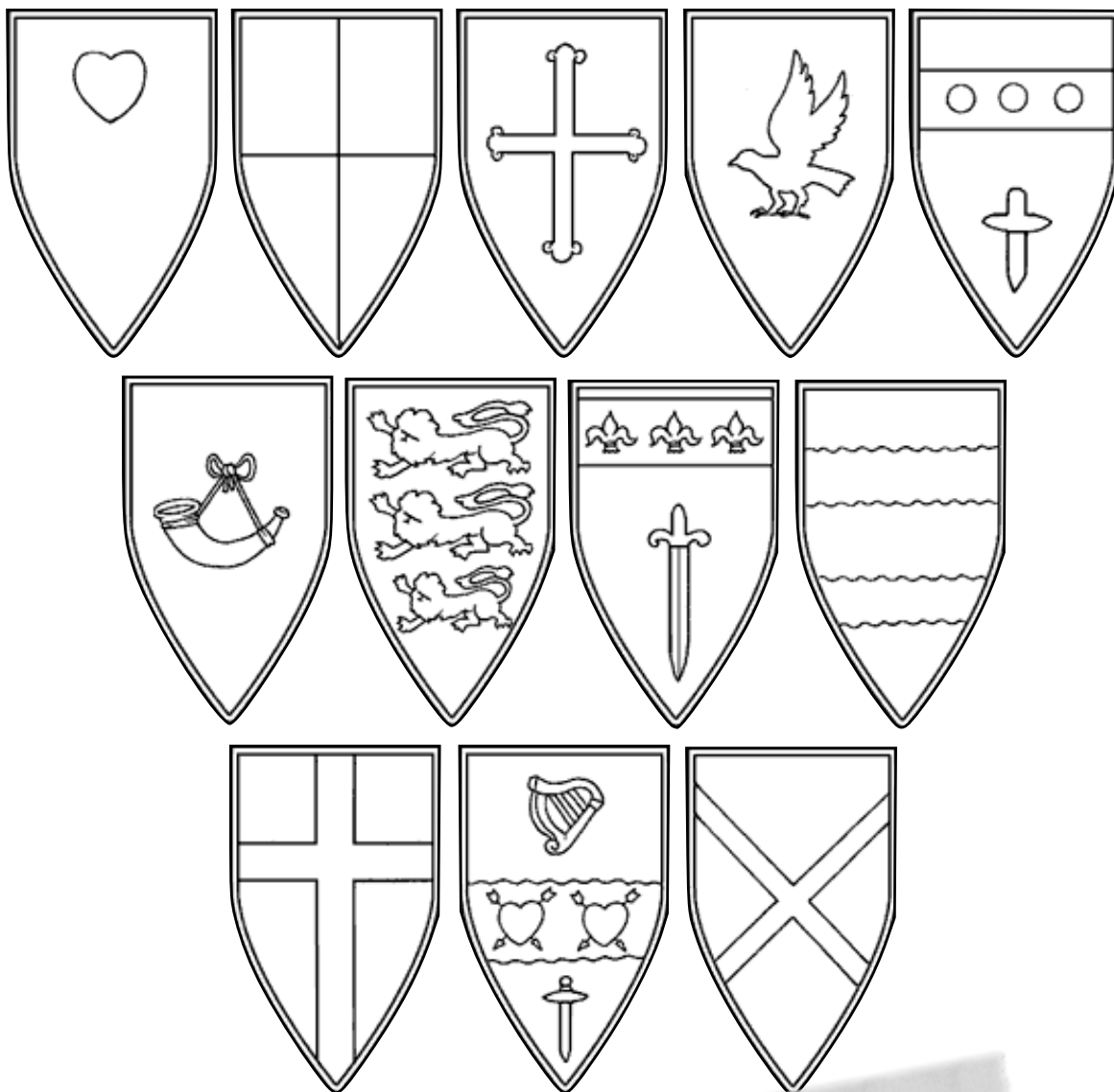


La leggenda di Re Artu' si fonde con quella della
 magica spada dagli infiniti poteri denominata
 "Excalibur". Una spada del XII secolo, conficcata in
 una roccia e identica a quella leggendaria che il
 giovane Artù avrebbe estratto diventando re
 d'Inghilterra, esiste veramente. E' la spada di San
 Galgano, e si trova nella Rotonda di Montesiepi,
 presso Chiusdino (Siena).



SCHEDA 2 : Colora gli scudi

Ecco una serie di scudi con vari simboli araldici, prova a colorarli secondo il tuo gusto.



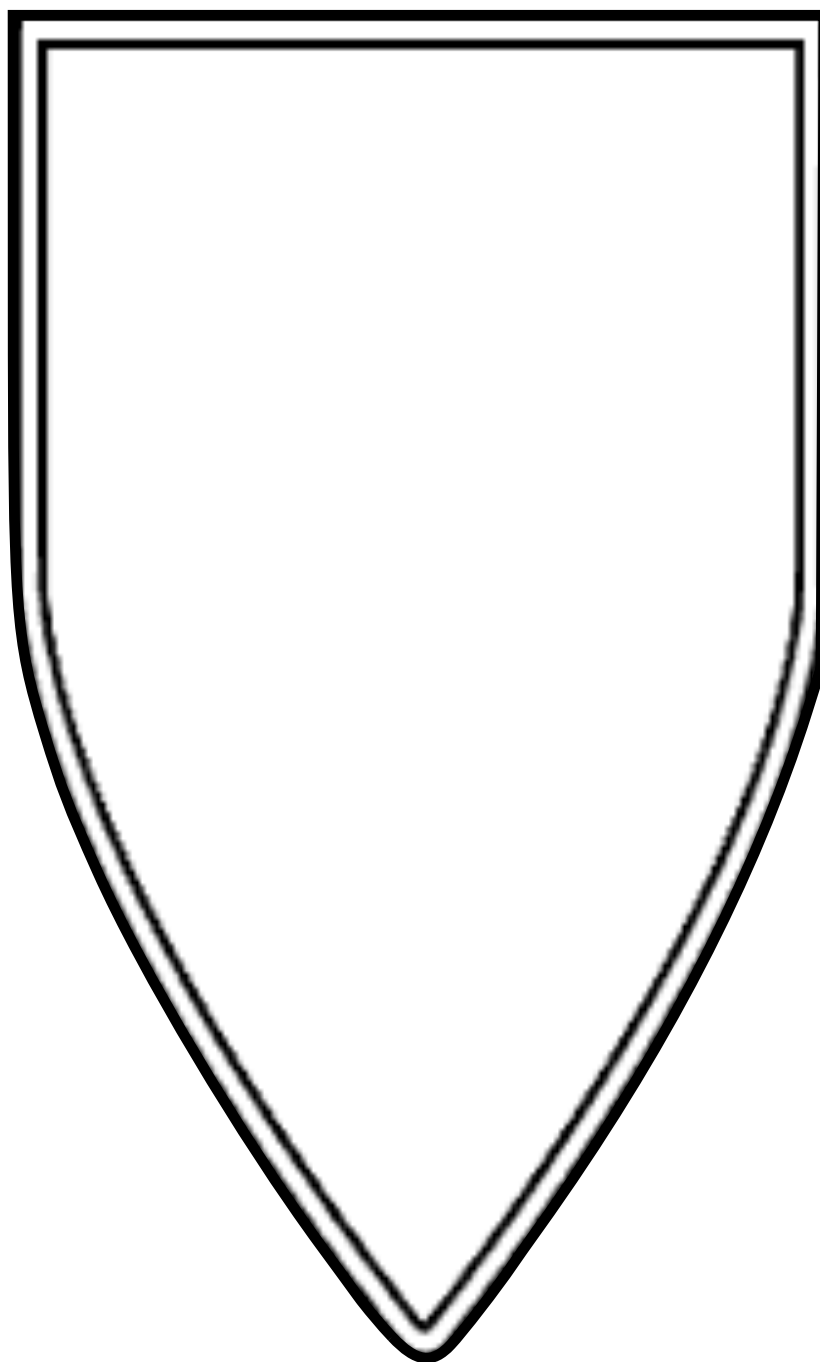
L'araldica, una delle scienze documentarie della storia, è la scienza del blasone, cioè lo studio degli stemmi. Essi sono detti anche "armi" o "scudi". In altre parole, è quel settore del sapere che ha lo scopo di individuare, riconoscere, descrivere e catalogare gli elementi grafici utilizzati, nel loro insieme, per identificare in modo certo una persona, una famiglia, un gruppo di persone o una istituzione.

SCHEDA 3 : Inventa il tuo scudo

Hai visto quali simboli possono essere inseriti? Prima di creare il tuo scudo, ricorda che uno stemma ha due componenti: il campo e le figure.

Il campo primo rappresenta lo sfondo lo scudo e può essere di un unico colore (scudo pieno) oppure ripartito in aree distinte di colore diverso.

Le figure sono tutte quelle forme che possono essere disegnate sul campo, ovvero immagini reali o inventate di persone, animali, oggetti, forme geometriche. Ora crea lo scudo della tua casata!



SCHEDA 4 : Crocipuzzle

Trova nello schema sottostante le parole elencate e cancellale. Le parole possono essere lette in ogni senso, da destra o da sinistra (esempio: MERLINO – ONILREM), dall'alto o dal basso, in diagonale.

Quando avrai cancellato tutte le parole, le lettere restanti prese in ordine formeranno il nome del leggendario castello di Re Artù.

Elenco delle parole da cercare:

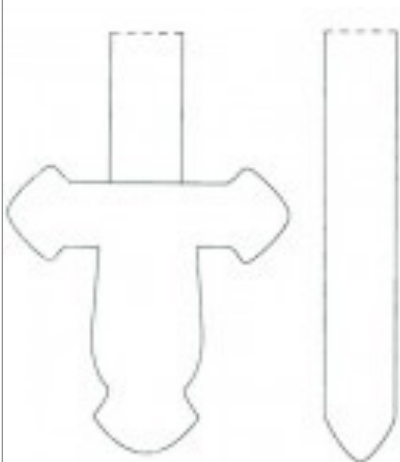
ARTU' – MORGANA – MERLINO – SPADA – GOFFREDO – CLAUDAS – ROCCIA – TAVOLA – SCUDIERO – GUFO – ROTONDA – CAVALLO – DUELLO – HECTOR – KAY – ALAMBICCO – CORVO – FATA – INGANNO – BECCO – EROE

F	A	L	O	V	A	T	K	A	Y
A	N	H	E	C	T	O	R	L	S
T	A	D	A	P	S	P	G	A	C
A	G	C	O	R	V	O	D	M	U
A	R	T	U	O	F	U	G	B	D
D	O	C	A	F	A	M	R	I	I
N	M	E	R	L	I	N	O	C	E
O	B	E	C	C	O	E	C	C	R
T	D	U	E	L	L	O	C	O	O
O	O	N	N	A	N	G	I	L	E
R	O	O	L	L	A	V	A	C	T

SCHEDE 5 : Costruiamo!

Costruisci assieme a chi vuoi l'originale spada di re Artù! Segui le fasi di costruzione passo dopo passo.

1. Disegna su un foglio una sagoma di una spada medievale, tipo questa:



2. Ritaglia le due parti della sagoma, componi la spada su un cartone riciclato e con la matita ricalca la sagoma sul cartone.

Allo stesso modo, riporta per due volte la sagoma solo dell'impugnatura.

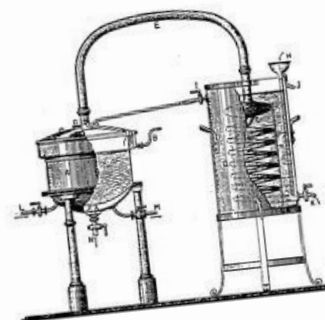
3. Ritaglia le tre sagome di cartone.

4. Incolla la sagoma della spada su un foglio di carta argentata. Incolla le due altre sagome su un foglio di carta dorata. Ritaglia i contorni della carta, lasciando circa 2 mm di abbondanza e quando il ritaglio sarà finito, ripiega la carta in modo da coprire i bordi.

5. Ripeti la stessa operazione sul secondo lato della spada (con carta argentata). Incolla le due impugnature dorate su entrambi i lati dell'impugnatura della spada. Avvolgi il manico con un nastro colorato (o della lana).

6. Incolla qualche pietra colorata sul manico della spada e lascia asciugare prima di giocare. La spada è pronta!

L'alambicco è un apparecchio di distillazione consistente in una caldaia collegata, mediante un tubo, ad una serpentina di raffreddamento, al fondo del quale si raccoglie il distillato. Gli Arabi lo perfezionarono e tra il 1500 ed il 1600, alchimisti e monaci si dedicarono alla produzione più disparata di unguenti, oli essenziali ed infine liquidi alcolici. È stato usato per produrre profumi, medicine, acqua da iniezione per uso farmaceutico, in generale per separare e purificare diversi prodotti chimici e per la produzione di bevande alcoliche distillate.



SCHEDA 6 : Apri il rubinetto della fantasia

Merlino e Morgana sono due potentissimi maghi e conosco moltissime formule magiche, prova a inventarne una tu! Scrivila qua sotto assieme a un disegno, in modo da far capire quale sia il tuo potere magico!

FANTATEATRO CONSIGLIA:

MERLIN è una serie televisiva inglese trasmessa da tbc One. La serie racconta le avventure del Mago Merlino e di Artù Pendragon in età giovanile, descrivendo il loro primo incontro e l'evoluzione del loro rapporto.



Via Brini 29, Bologna
051 0395670 - 051 039571
331 -7127161

www.fantateatro.it
scuola@fantateatro.it