

Il genere fantasy

Che cos'è il genere fantasy?

Il fantasy è un genere letterario recente che affonda le sue radici nell'antichità, nei miti, nell'epica, nelle leggende e nelle fiabe.

Nei romanzi e nei racconti fantasy vengono narrate vicende in cui sono predominanti elementi magici e soprannaturali che non esistono nel mondo reale. Talvolta gli scrittori decidono di affiancare il fantastico al reale, ma sempre lasciando spazio a un universo ricco di luoghi e personaggi del tutto immaginari.

Chi sono i personaggi principali?

In ogni racconto e romanzo fantasy ci sono un eroe e un antagonista. L'eroe è destinato a compiere grandi imprese volte al bene, mentre il suo antagonista cerca di ostacolarlo.

Il protagonista dovrà quindi affrontare sfide, prove, tranelli e pericoli per riuscire a far trionfare il bene e a sconfiggere il male.

All'interno di questa trama principale intervengono molti personaggi immaginari e fantastici come elfi, maghi e fate, ma anche mostri e animali grotteschi, draghi, orchi e centauri.

Dove accadono i fatti?

I fatti accadono in mondi alternativi o paralleli con regole, leggi, abitudini, lingue e popolazioni diverse rispetto a quelle del mondo reale.

Talvolta le vicende sono ambientate in un mondo che ci sembra familiare ma che viene stravolto da qualcosa di inspiegabile.

L'obiettivo di uno scrittore fantasy è trasportare il lettore in questi mondi e permettergli di capire come funzionano.

I personaggi riescono ad accedere agli universi paralleli o separati attraverso passaggi magici e mai attraverso viaggi nello spazio e nel tempo nel mondo reale.

Quando accadono i fatti?

Le vicende dei racconti fantasy spesso avvengono in un passato o in un futuro molto lontani, in periodi difficili da definire e avvolti nel mistero.

Anche quando il periodo storico è ben riconoscibile, interviene sempre un elemento inaspettato e inspiegabile a stravolgerlo.



Contattaci per verificare la disponibilità degli Autori
e ricevere informazioni più dettagliate: scuola@feltrinelli.it

GIANGIACOMO FELTRINELLI EDITORE S.R.L.

via Maurizio Quadrio 17 - 20154 Milano
tel. 02 3596681 | fax 02 35966860 | info@gribaudo.it | gribaudo.it

*Qual è il messaggio
dei racconti fantasy?*

**Attraverso la descrizione
di personaggi fantastici e mondi paralleli,
gli scrittori raccontano indirettamente
il nostro mondo,
spesso ispirandosi alla loro vita.
L'uso della magia e dei simboli
permette al lettore di riflettere anche
su sé stesso, trovando punti comuni
con i vari personaggi
e in particolare con l'eroe,
sempre dotato
di una grande forza interiore.**



Quali sono i fantasy più famosi?

Ecco alcuni dei titoli dei romanzi più rappresentativi del fantasy, considerati ormai classici del genere:

Il Signore degli Anelli di J.R.R. Tolkien
Serie del Mondo Disco di Terry Pratchett
Cronache del Mondo Emerso di Licia Troisi
La storia infinita di Michael Ende
La bussola d'oro di Philip Pullman
Le cronache di Narnia di C.S. Lewis
La bambina della Sesta Luna di Moony Witcher

Il ciclo dell'Eredità di Christopher Paolini
Il giardino di mezzanotte di Philippa Pearce
L'ultimo elfo di Silvana De Mari
Stardust di Neil Gaiman
Il drago di ghiaccio di George R.R. Martin
Vita stregata di Diana Wynne Jones
Il ciclo di Terramare di Ursula K. Le Guin

5 motivi per cui vale la pena leggere un romanzo fantasy

- **ALIMENTA LA NOSTRA FANTASIA:**

creando realtà alternative, i racconti fantasy ci portano altrove stimolando l'immaginazione.

- **CI FA SOGNARE:**

è facile immergersi nella lettura, immedesimarsi nel protagonista e sognare a occhi aperti.

- **CI FA EVADERE:**

leggere un romanzo fantasy è come partire in viaggio verso un Paese sconosciuto.

- **REGALA TANTE EMOZIONI:**

dall'amore alla paura, dalla rabbia all'esaltazione, dall'angoscia alla felicità, possiamo vivere tantissime emozioni diverse semplicemente leggendo.

- **RACCHIUDE VARI GENERI LETTERARI:**

nel fantasy sono sempre presenti elementi tipici dei racconti di avventura, viaggio, formazione, mistero e amore.

Laboratorio di scrittura

★ Il racconto fantasy ★

Libera la fantasia e scrivi il tuo racconto!

Per aiutarti, puoi utilizzare una semplicissima tecnica: quella dell'**ipotesi fantastica**. Cos'è? Per inventare una storia, parti da una domanda: "Che cosa succederebbe se...?".

Qualche esempio:

**che cosa succederebbe se scopriassi una porta segreta nella tua casa?
O se la scuola fosse popolata da orchi, fate e draghi?**

È ora tocca a te!

Per prima cosa, scegli un protagonista: quali sono le sue principali caratteristiche?

Da dove viene? Com'è fisicamente? Quale impresa/viaggio dovrà compiere?

Dove si svolgeranno le avventure/viaggi/misteri/storie d'amore?

In un bosco? In una città immaginaria? In un mondo parallelo?

L'azione si svolge nel presente, in un lontano passato o nel futuro?

Chi sono gli antagonisti?

Inizia a scrivere:

**PRESENTAZIONE DEL PROTAGONISTA
E AMBIENTAZIONE DELLA TUA STORIA**

SVOLGIMENTO

CONCLUSIONE



Appunti per giovani druidi

Giovanni Avolio



Sinossi

Un'avventura che trabocca di umorismo e inventiva, con un protagonista spassosissimo che conquisterà i lettori.

Tu lo sai che cos'è un druido? No? Beh, allora mi sa che devo cominciare dall'inizio, spiegando tutto per bene. Sì, qui ci vuole un manuale. Ho trovato! Ti racconto le mie avventure, le mie invenzioni e tutte le cose che devi sapere se vuoi diventare un... giovane druido.

Giovanni Avolio, dopo aver conseguito la laurea in comunicazione, ha coltivato la sua passione per il teatro lavorando come autore, regista, performer e direttore artistico con diverse realtà di eventi dal vivo, fino a fondare il centro culturale e libreria L'isola non trovata a Roma nel 2014. Nel 2020 è stato eletto presidente della rete di librerie indipendenti "Librerie di Roma" e ha iniziato a lavorare presso L'ora di libertà, libreria per bambini di Roma nel quartiere di Centocelle. Nello stesso anno insieme ad altri collaboratori ha dato vita al marchio editoriale Totem della casa editrice Albero delle matite, rivolto alla creazione di libri-gioco, con il quale ha pubblicato *Castello Spavento* nel 2022 e nel 2024 *Mi scappa la pipì* e *Delitti e segreti. I gialli di Golden Shell*. In tutti questi anni di cambiamenti la costante della sua vita professionale è stata il lavoro quotidiano con le storie. Nell'ultimo periodo si è aggiunta una ricerca di forme sempre nuove di promozione della lettura attraverso il gioco.

La tua invenzione

LABORATORIO CREATIVO
Scuola primaria

Zuk fa parte del popolo dei *corti*, i quali, tra i tanti talenti che possiedono, hanno quello delle invenzioni. Infatti, nel libro i lettori scoprono come realizzare le improbabili creazioni di Zuk come la gallosveglia, la funfanbenda, lo zainonopioggia...

Zuk riesce a creare invenzioni fantastiche mettendo insieme oggetti quotidiani. Gli alunni potranno cimentarsi in questa divertente arte per vedere cosa gli suggerisce l'immaginazione.

Gli alunni vengono divisi in piccoli gruppi e a ciascuno vengono consegnati tre oggetti e una missione da realizzare: un modo per svegliarsi la mattina, un attrezzo per pescare, uno strumento per arrampicarsi sugli alberi, un distributore di cibo...

Oltre ai tre oggetti i bambini potranno decidere di inserire un quarto oggetto o una creatura realistica (come nel caso della gallosveglia). A questo punto creeranno la loro invenzione in gruppo, disegnandone anche il funzionamento.

Ovviamente alla fine dovranno dare il nome alla loro straordinaria invenzione.

MATERIALI: carta, matita e oggetti quotidiani che si possono trovare in tutte le case.

Il libro degli incantesimi

LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA
Scuola primaria

Il saggio druido Maino consegna a suo figlio Zuk un misterioso libro. Durante la sua avventura il giovane scoprirà che contiene moltissimi incantesimi e li userà, a volte, per togliersi dai guai. Quali incantesimi potremmo trovarci? La domanda è difficile quindi ecco qualche spunto per realizzare un laboratorio di scrittura creativa. Agli alunni viene letto il seguente incipit:

“Immagina di passeggiare da solo nel bosco, una bella escursione in una giornata di sole...”. Dopo di che si può scegliere quali delle tre seguenti situazioni affrontare.

- All'improvviso però scoppia un violento temporale. Attorno a te non ci sono né grotte né case dove ripararti. Solo la magia ti potrebbe salvare.
- Camminando nel bosco finisci dritto in un buco nel terreno. Purtroppo la corda che ti sei portato è troppo corta e le pareti troppo lisce per uscirne fuori senza l'uso della magia.
- Ti viene una gran fame. Vicino al sentiero hai intravisto un ruscello pieno di pesci ma tu non hai una canna per pescarli. Come fare?

I bambini saranno chiamati a risolvere queste piccole avventure con la magia.

Dovranno inserire un elemento naturale (fango, sassi, acqua, foglie, rami... quello che vorranno loro), descrivere cosa fa l'incantesimo e, infine, decidere quale parola magica va pronunciata. Quest'ultima darà il nome all'incantesimo. Va scelta bene!

MATERIALI: carta, matita e tanta fantasia.



Contattaci per verificare la disponibilità degli Autori
e ricevere informazioni più dettagliate: scuola@feltrinelli.it

GIANGIACOMO FELTRINELLI EDITORE S.R.L.

via Maurizio Quadrio 17 - 20154 Milano
tel. 02 3596681 | fax 02 35966860 | info@gribaudo.it | gribaudo.it

Durante il suo viaggio, il protagonista di *Appunti per giovani druidi* racconta come sono fatte le “Foreste Centenarie”, il luogo dove si svolge l’avventura. L’autore è partito dalla piccola città di “Cortino” e poi ha immaginato tutto il resto, lasciandolo scoprire al protagonista passo dopo passo. Molti posti Zuk non li ha ancora scoperti; chissà che un domani non ci debba capitare per qualche avventura. Agli alunni viene chiesto di disegnare la forma della regione in cui si svolge la storia e decidere in che punto del disegno partire. Gli viene consigliato di cominciare con un piccolo villaggio. Poi si stimola la loro immaginazione con le seguenti domande: chi ci vive? Cosa fanno durante il giorno? Cosa mangiano? C’è una qualche festa particolare?

Dopo questa prima fase è il momento di lanciarsi all’avventura.

Viene chiesto agli alunni di immaginare la città principale e disegnare la strada che porta da essa fino al villaggio. Durante il percorso c’è qualche pericolo, oppure c’è una meraviglia naturale da visitare? Nella città più importante chi ci vive? Perché la gente ama vivere lì? C’è qualcosa di speciale?

Una volta appuntati il piccolo villaggio e la grande città, si inizia a popolare il resto della mappa di mistero. C’è qualche posto che non è mai stato esplorato? Oppure qualche luogo fantastico che non vedi l’ora di visitare? Come ci si arriva?

In men che non si dica, gli alunni avranno il loro primo mondo fantasy e decine di avventure da vivere nella propria fantasia.

MATERIALI: carta, matita e tanta fantasia.

In *Appunti per giovani druidi*, Zuk e le sue compagne incontrano mostri veramente bizzarri: la roccia, l'abbracciolmo, i famelici...

I bambini possono provare a creare un loro piccolo bestiaro compilando una scheda mostro.

Decideranno prima di tutto a chi o cosa somiglia il mostro: una persona che conoscono o un personaggio famoso? Somiglia a un animale o a un oggetto? La realtà è sempre una grande risorsa per la fantasia.

Una volta deciso a chi o cosa ispirarsi va reso mostruoso con zanne, artigli, con tante mani o braccia, con uno o tantissimi occhi, con o senza le orecchie... Come vogliono loro.

Una volta disegnato il mostro si scelgono due caratteristiche tra le seguenti: grandezza, intelligenza, pericolosità, forza e agilità.

Una volta scelte, si scrivono sotto il disegno: a una si dà il valore massimo, ovvero 5, mentre all'altra il valore 1. Decideranno i bambini come assegnare i valori.

I punteggi servono anche a far capire che nessun mostro è imbattibile, va solo scoperto il suo punto debole: se il mostro è grande 5 (cioè grande come un drago), magari è intelligente 1!

Una volta fatto questo, gli alunni penseranno a due piccoli racconti, aneddoti o anche esempi che ci permettono di capire meglio i due valori.

Es.

MOSTRO GRANDEZZA 5, AGILITÀ 1

Un mostro grande 5 potrebbe aver distrutto una città soltanto sedendocisi sopra o scodinzolando potrebbe aver fatto volare fin su nel cielo tutte le mucche dei dintorni.

Lo stesso mostro, che ha 1 in agilità, potrebbe vivere bloccato sul picco di una montagna perché non sa più come scendere giù e soffre di vertigini.

Fatto questo, si potrà passare a un altro mostro e cominciare una nuova scheda, proseguendo così, fino a quando si vorrà.

MATERIALI: carta, matita e tanta fantasia.