

Istituto Comprensivo Rignano – Incisa Valdarno

Percorsi didattici scuola primaria



LA FAVOLOSA LEGGENDA DI RE ARTÙ

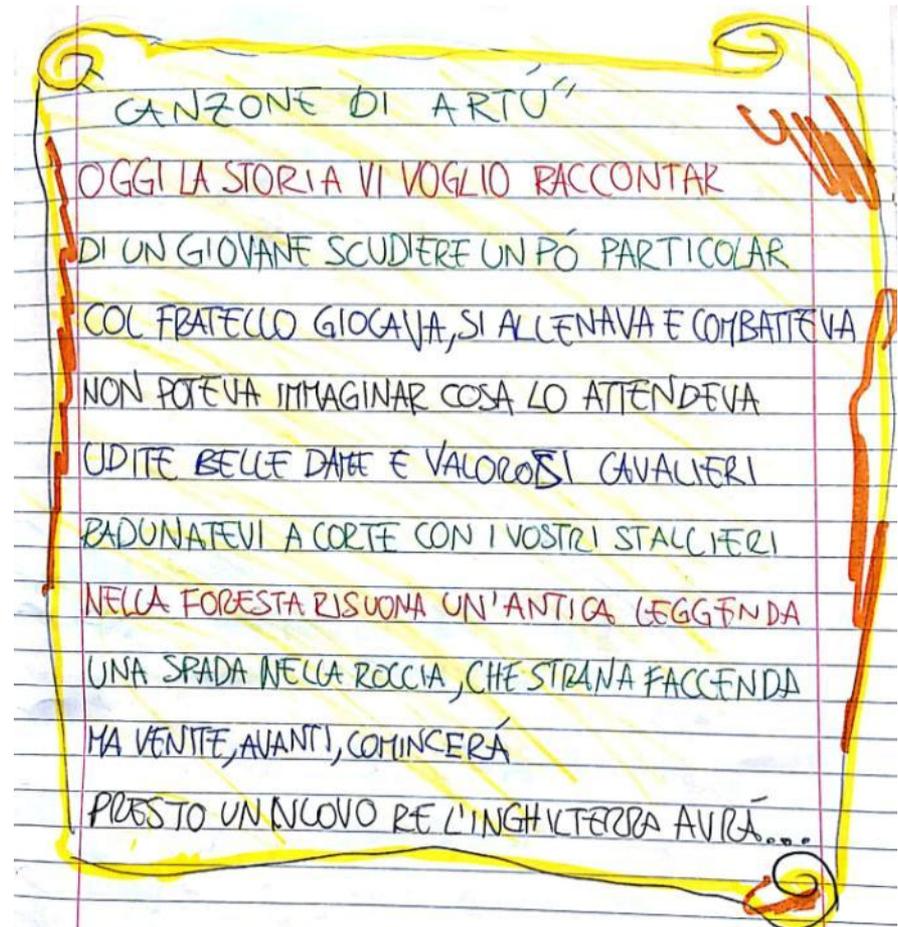
Scuola Primaria di Incisa – classi quarte
Insegnanti: Bernabei Arianna, Filisetti Miriam, Pinzi Sandra
a.s. 2017-2018

FASE 1 - Lettura animata del libro "La favolosa leggenda di Re Artù" di Jordi Sierra i Fabra

Questa fase si è suddivisa in quattro momenti di lettura a classi aperte del racconto

PARTE 1 - *La spada nell'incudine*

Canzone introduttiva presentata dalle insegnanti travestite da mago Merlino e da giullare/cantastorie; giochi in stile medioevale (canto in inglese, torneo "a cavallo" e giostra del Saracino).



PARTE 2 - *Ginevra, la principessa*

Incontro tra Artù e Ginevra; l'insegnamento di una danza medioevale. [\(video\)](#)

PARTE 3 - *Nel Bosco Ombroso – gioco di riconoscimento*

Incontro dei personaggi magici, l'elfo Thrupew e il drago Anvil; gioco di riconoscimento di un oggetto al tatto, facendolo indovinare al compagno.

Svolgimento del gioco

Gli alunni sono stati divisi in quattro squadre dalle quali venivano chiamati a turno due membri: uno doveva mettere la mano in un sacco chiuso contenente vari oggetti, sceglierne uno e provare a riconoscerlo al tatto, l'altro doveva indovinare l'oggetto scelto dal compagno in base alla descrizione che questo ne dava.

La regola più importante da rispettare per chi descriveva l'oggetto era di non dire direttamente il suo nome o parole facilmente associabili ad esso.

PARTE 4 - *Merlino e Excalibur – gioco delle sponde*

Artù incontra Merlino e trova Excalibur; gioco delle "sponde" per attraversare il ponte controllato dal cavaliere nero.

Svolgimento del gioco

Le insegnanti creano le sponde, cioè due linee limite da non poter oltrepassare, e viene scelto un cavaliere nero che deve provare a catturare i passanti. Al via gli alunni devono correre da una parte all'altra senza uscire dalle due linee limite e senza farsi prendere dal cavaliere nero. Chi viene preso si unisce alla squadra del cavaliere nero al turno successivo. Alla fine vince chi è riuscito a non farsi catturare. Chi esce dalle sponde viene squalificato.

DURANTE LA LETTURA ANIMATA DELLA STORIA



FASE 2 – Attività interdisciplinare di comprensione del racconto e lavoro sul testo descrittivo

DOVE → ricerca su Google Earth/Maps dei luoghi citati nella storia, realizzazione della cartina della Gran Bretagna e collocazione dei luoghi di interesse. Comprensione del testo in inglese *Mysterious Places: King Arthur in England*. (Tratta dal testo "Happy Kids 5" - casa editrice ELI)

LUOGO: regno di Britannia Inghilterra



LONDON: capitale dell'Inghilterra

CANTERBURY: dove si trovava il cimitero con la spada nell'incudine

CORNOVALIA: regno dove governava Artù, "CAMELOT" potrebbe essere l'attuale TINTAGEL CASTLE

ENGLISH ALIVE MYSTERIOUS PLACES

1 Listen and read. Write the words in red in the correct place.

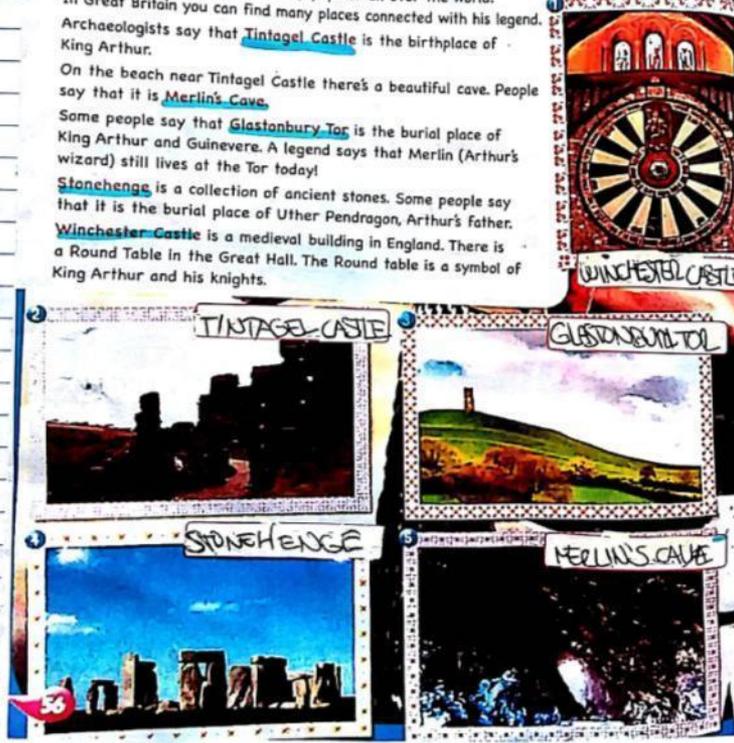
The legend of King Arthur is very popular all over the world. In Great Britain you can find many places connected with his legend. Archaeologists say that **Tintagel Castle** is the birthplace of King Arthur.

On the beach near Tintagel Castle there's a beautiful cave. People say that it is **Merlin's Cave**.

Some people say that **Glastonbury Tor** is the burial place of King Arthur and Guinevere. A legend says that Merlin (Arthur's wizard) still lives at the Tor today!

Stonehenge is a collection of ancient stones. Some people say that it is the burial place of Uther Pendragon, Arthur's father.

Winchester Castle is a medieval building in England. There is a Round Table in the Great Hall. The Round table is a symbol of King Arthur and his knights.



TINTAGEL CASTLE

GLASTONBURY TOR

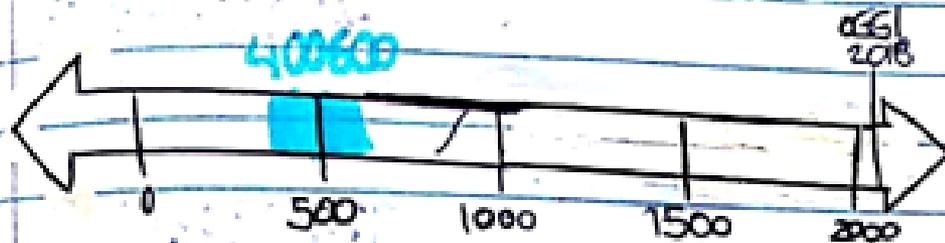
STONEHENGE

MERLIN'S CAVE

WINCHESTER CASTLE

QUANDO → collocazione del racconto sulla linea del tempo in modo ipotetico.

TEMPO: V e VI secolo d.c.



NON SAPPIAMO DI PRECISO QUANDO, MA DOVREMMO
TROVARCI A FINE 400 DC E INIZIO 600

MILLENNIO I DC

QUANTO TEMPO FA? CIRCA 1500 ANNI FA

CHI → individuazione dei personaggi principali e breve descrizione in italiano e in inglese.

<u>PERSONAGGI</u>	<u>CHARACTERS</u>
ARTO/ re di Inghilterra	ARTHUR, new King of England
KAY, fratello adottivo di Artù	KAY, Arthur's foster brother
SIR ETORE padre adottivo di Artù	SIR HECTOR Arthur's foster father
MERLINO il grande mago	MERLIN the great wizard
UTER PENDRAGON vero padre di Artù	UTHER PENDRAGON the real father of Arthur

<u>PERSONAGGI</u>	<u>CHARACTER</u>
GINEVRA principessa di Cornovaglia	GUINEVERE princess of Cornwall
THRU PEN elfo del bosco	THRU PEN the elf the wood
ANVIL il drago vegetariano	ANVIL the vegetarian dragon
LA DONNA DEL LOGO che morì con Artù EXCALIBUR	THE LADY OF THE LOG who saved Arthur EXCALIBUR

Lavoro parallelo sul **testo descrittivo** con approfondimenti legati al racconto:

- esercizi di rappresentazione dei personaggi a confronto;
- ricerca di gruppo sui cavalieri della tavola rotonda.

A CONFRONTO

Leggi le descrizioni, sottolinea gli aggettivi qualificativi e rappresenta i personaggi.

Poi scrivi tre frasi comparative e analizza gli aggettivi

ARTÙ

AVEVA UNA CAPIGLIATURA **RIGOGLIOSA**. DI UN **DELICATO** COLORE **CASTANO**. SI MUOVEVA CON **ELEGANZA**. ANIMATO DALLA PROPRIA **VITALITÀ**. GLI OCCHI ERANO **LIMPIDI**, CHIARI, SOPRA UN NASO **DIRITTO** E **AFFILATO** CHE POGGIAVA SU LABBRA **DECISE** E **GENEROSE**. IL MENTO, DI FORMA **SCUADRATA**, DENOTAVA CARATTERE. LO STESSO CARATTERE CON CUI IMPUGNAVA LA SPADA DI **LEGNO**.

GINEVRA

ERA PIÙ CHE **DOLCE**. ERA **ANGELICA**. ALL'INCIRCA DELLA SUA ETÀ, I SUOI OCCHI AVEVANO LA **PROFONDITÀ** DELLE STELLE E LE LABBRA LA **FRESCHEZZA** DELLE FRAGOLE. L'OVALE DEL VOLTO ERA UNA FORMA **DELICATA** MODELLATA DAL PIÙ **CELESTIALE** DEGLI SCULTORI. I CAPELLI **LUNGI**, **RICCIUTI**, DEL COLORE DEL GRANO. MA ANCORA PIÙ DI QUESTE GRAZIE, EGLI AMMIRÒ LA CORPORATURA, LA **DELICATEZZA** DELLE MANI, LA **LEVIGATEZZA** DI QUELLA PELLE CHE IMMAGINÒ MORBIDA OLTRE OGNI DIRE.



Artù è più alto di Ginevra.

Ginevra è più bella di Artù.

Artù è più coraggioso di Ginevra.

PIÙ ALTO = aggettivo qualificativo, maschile, singolare, grado comparativo magg.

PIÙ BELLA = aggettivo qualificativo, femminile, grado comparativo magg.

PIÙ CORAGGIOSO = aggettivo qualificativo, maschile, singolare, grado comparativo magg.

THRUPEW, L'ELFO

UN MINUSCOLO ESSERINO, ALTO NON PIÙ DI UN METRO, ORECCHIE APPUNTITE, CAPELLI ROSSI E OCCHI SPORGENTI, GLI SALTÒ ADDOSSO SCHIACCIANDOLO ALL'ALTEZZA DELLA GOLA CON QUELLO STESSO RAMO CON CUI LO AVEVA BUTTATO GIÙ. ARTÙ OSSERVÒ QUELLE SUE ORECCHIE APPUNTITE, I CAPELLI ROSSI, GLI OCCHI SPORGENTI E SOPRATTUTTO LA TAGLIA. UN UOMO ADULTO CHE NON ARRIVAVA AL METRO, COME SE UNA POSSENTE MANONA LO AVESSE SCHIACCIATO DALL'ALTO.

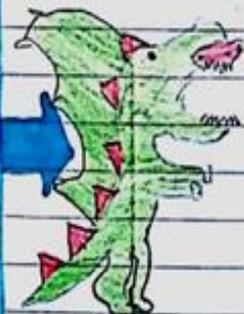


E IN QUEL MOMENTO PERCEPÌ UN SOFFIO CALDO, MOLTO CALDO, SULLA NUCA. VOLTÒ LA TESTA, LENTAMENTE. PROPRIO GIGANTESCO, NEL SENSO LETTERALE DEL TERMINE, NON LO ERA. VERDE SÌ, PERÒ, E CON UNA TESTA ENORME, DUE OCCHI GIALLI COME QUELLI DI UNA LUCERTOLA E DENTI ENORMI SU ENTRAMBI I LATI DELLA LINGUA ROSEA CHE GLI PENZOLAVA DALLE FAUCI.



ANVIL, IL DRAGO

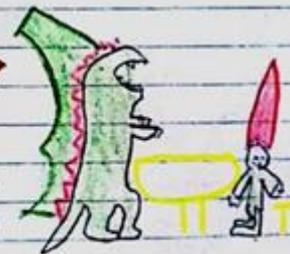
«UN... UN DRAGO, HAI DETTO?»
«IL PIÙ FEROCO CHE POSSIATE IMMAGINARE, SANGUINARIO, CRUDELE, MOSTRUOSO, VERDE COME IL PIÙ FITTO DEI BOSCHI, AGILE COME UNO SCOIATTOLO, E COSÌ LETALE QUANDO VOMITA FUOCO DALLE FAUCI, CHE CHIUNQUE, PIUTTOSTO CHE INCONTRARLO, PREFERIREBBE BUTTARSI NELL'INFERNO, CONSIDERANDOLO UN MALE MINORE».



IL DRAGO ERA PESANTE E PANCIUTO, OLTRE A ESSERE VERDE, CON QUATTRO ENORMI ZAMPE GROSSE QUANTO L'ALBERO SOTTO IL QUALE SI NASCONDEVA L'ELFO, AVEVA UNA SPINA DORSALE DENTATA CHE FORMAVA UNA SPECIE DI SCALA DALLA TESTA FINO ALLA CODA, LUNGA E APPUNTITA, NON SEMBRAVA FARE UN GRAN USO DELLE ALI PER VOLARE. E NEMMENO SEMBRAVA GRANCHÈ PROPENSO A LANCIARE FUOCO DALLE FAUCI.



«CERTO...» THRUPEW LANCIÒ UN'OCCHIATA AL DRAGO. «A GUARDARLO BENE, È BUFFO DAVVERO, COSÌ GROSSO E VERDE, E CON QUEGLI OCCHI GIALLI... E IO CHE PENSAVO VOLESSI MANGIARMI...E SEI VEGETARIANO!»



LA DAMA DEL LAGO

LA BARCA CHE VIDE EMERGERE DALLA NEBBIA, CON A BORDO UNA DONNA VESTITA DI BIANCO, NASCOSTA DA UN CAPPUCCIO, IN PIEDI E CON UN SOLO REMO TRÀ LE MANI, MOLTO LUNGO, SI STAVA DIRIGENDO VERSO DI LUI. LA DONNA SEMBRAVA UNA STATUA. QUANDO FINALMENTE LA CHIGLIA DELL'IMBARCAZIONE TOCCÒ TERRA DAVANTI AL GIOVANE RE, LA DONNA LASCIÒ IL REMO DI TRAVERSO SOPRA DI ESSA E SI TOLSE IL CAPPUCCIO. I SUOI OCCHI CHIARI, DI UN GRIGIO TRASPARENTE, ERANO COME LAGHI SENZA TEMPO. LA BOCCA ERA BELLA, IL NASO DIRITTO, IL MENTO ARROTONDATO, COSÌ COME GLI ZIGOMI. I CAPELLI, DI UN NERO INTENSO, FORMAVANO IL PIÙ ASSOLUTO CONTRASTO CON IL CANDORE DELLA VESTE.

MERLINO

TRE UOMINI GIRAVANO ATTORNO A UN VECCHIO DALL'ASPETTO BIZZARRO, MA VENERABILE. INDOSSAVA UNA TUNICA BIANCA, LUNGA FINO AI PIEDI, E LA BARBA, FOLTA, GLI ARRIVAVA A METÀ DEL PETTO IN UNA MASSA DI CIOCHE IRREGOLARI. SI TENEVA RITTO SOSTENENDOSI A UN BASTONE ALTO QUANTO LUI, ANCHE SE, PIÙ CHE APPOGGIARVISI, SEMBRAVA PORTARLO ALLA STREGUA DI UNO STENDARDO. C'ERA IN LUI UN QUALCOSA CHE AFFASCINAVA. E NON AVEVA PAURA.



RICERCA

I cavalieri della tavola rotonda

Tutti hanno sentito parlare dei Cavalieri della Tavola Rotonda, ma molte persone non hanno familiarità con altri nobili cavalieri che sedevano alla corte di Re Artù.

I Cavalieri della Tavola Rotonda sono uomini di coraggio, onore, dignità, cortesia e nobiltà.

Proteggono le signore e le damigelle. Onorano i re e combattono per loro intraprendendo meravigliose quanto pericolose avventure. Dio fa del cavaliere una persona buona senza che venga meno nella sua eleganza e bellezza.

La Tavola Rotonda fu creata nella pazienza, nell'umiltà e nella mitezza. Non hanno maniere oltraggiose e non sono neppure degli assassini.

Non si avventurano in battaglie ingiuste, neanche se imposte dalla legge o per la cosa più buona del mondo.

I Cavalieri della Tavola Rotonda hanno dei modi cortesi e mostrano pietà a coloro che la chiedono; non rapiscono o costringono le signore e le damigelle a fare qualcosa contro la loro volontà. Devono mostrare una fede incrollabile in qualsiasi situazione. Il bene deve essere difeso contro il potere e la povertà combattuta ovunque. Per questo devono conoscere ed evitare il male e la vanagloria del mondo poiché una grande superbia conduce inevitabilmente a una grande sofferenza.

Quando incontra dei nobili cavalieri che si trovano in seria difficoltà o in grande pericolo deve aiutarli senza mostrare codardia. Deve mostrarsi gentile e buono con tutti gli uomini affinché anche gli altri lo siano verso di lui. Non dovrà mai venir meno nella carità, nell'astinenza e nella verità. Dovrà amare il Signore ed averne timore. Se vorrà diventare un vero cavaliere dovrà seguire questi precetti entrando così a far parte della nobile e favolosa compagnia dei Cavalieri della Tavola Rotonda.

Tristano

Era il nipote nonché protettore del Re Mark di Cornovaglia e figlio di Meliodas, Re di Lyonesse.

La madre morì quando nacque e da giovane prese servizio da suo zio Mark.

Tristano divenne protettore di suo zio dopo aver sconfitto e ucciso Marhaus d'Irlanda in un duello.

Tristano fu inviato in Irlanda per cercare l'aspirante regina.

Durante il viaggio per riportarla in Cornovaglia, Tristano e Isotta si innamorarono perdutamente l'uno dell'altro.

Così fuggirono da Mark e vissero il resto dei loro giorni in fuga.

La leggenda racconta che mentre Tristano stava suonando l'arpa per Isotta, Mark lo uccise con un pugnale o una lancia nella schiena.

FASE 3 - Invenzione di una storia cavalleresca e costruzione del libro

- Ricerche individuali sulle parole del castello, del drago e del cavaliere, seguite da lezioni a tema e dalla **descrizione collettiva del luogo, dell' aiutante e del protagonista del racconto.**
- **Invenzione e trascrizione dell'intreccio** della storia suddividendolo in dieci sequenze.
- **Descrizioni di gruppo degli altri elementi** della storia: il villaggio oscuro, il mago buono, il mago cattivo, la regina, gli abitanti del villaggio.
- **Lavoro di gruppo di trasposizione** delle sequenze della storia **in poesia** in rima baciata, seguendo la metrica della canzone introduttiva (ripresa da quella inventata per Re Artù).
- **Assemblaggio** delle varie parti **del libro** con aggiunta finale della descrizione di ciascun alunno immaginando di essere un cavaliere.

DALLE PAGINE DEL LIBRO COSTRUITO DALLA CLASSE: LE DESCRIZIONI COLLETTIVE DEL LUOGO E DEI PERSONAGGI

Il regno si chiamava Stonesword Kingdom: aveva grandi campi di colori fantasiosi e in cima ad una roccia sorgeva imponente e forte il castello. Le sue mura erano maestose e si fondevano con la roccia circostante, quasi come fossero una sola cosa. Quando le nuvole coprivano la roccia, sembrava quasi che stesse volando.
Il suo nome era, ed è ancora, Rock Castle.



Per raggiungerlo bisognava percorrere un sentiero fiorito che nascondeva i segni dei giorni di battaglia. All'ingresso c'era un grande portone con un cancello di ferro impenetrabile e tutto intorno c'erano le mura di cinta, indistruttibili e meravigliose. Dalle mura luminescenti spuntavano le torri merlate con i tetti a guglia, da cui si intravedevano le pericolose feritoie. Nel cortile interno erano posizionate due armature cavalleresche e al centro c'era il pozzo, vicino alle stalle degli scudieri e alle cucine esterne. In secondo piano si vedeva l'importante torrione, dove c'erano le stanze del re. Tra queste c'era la sala riunioni, allegra e brillante, con due tavole una rotonda e una quadrata. Sotto c'erano le segrete e la stanza delle torture.
Sembrava un castello incantato, sospeso tra il mondo reale e quello della fantasia, come il luogo dove nasce l'arcobaleno.

Si chiamava Slypher e aveva un'età ignota... qualcuno diceva 150 anni, altri dicevano 36 anni e molti altri ancora dicevano addirittura 5.500 anni. Il suo corpo era gigante, di diverse sfumature di viola, blu, celeste, argento e nero, ed era fatto completamente di cristallo oscuro. Le sue ali diavole erano nere come l'oscurità. Le persone che passavano e lo vedevano esclamavano con terrore: "È il drago!!!", pensando che fosse malvagio e fiamelico.

Come tutti i draghi, la sua testa era enorme e aveva fauci ruggenti con zanne affilate come dei coltelli. Aveva due grandi occhi argentei e lucenti come il latte, che facevano contrasto con il suo magnifico mantello nero. Una lunga spina dorsale appuntita percorreva tutto il suo corpo, dalla testa alla coda. Quest'ultima era dentata come tante spine metalliche. Il drago era ricoperto di squame arrotondate e corazzate come un'armatura, che erano di brillanti sfumature blu e viola. Dalle quattro zampe spuntavano unghie affilate quanto gli artigli allungati che sbucavano dalle nervature d'osso delle ali.

Slypher era un drago feroce contro i nemici, ma leale con i suoi amici. Infatti era una creatura molto intelligente e astuta, raccontata nelle più antiche leggende. Quando si alzava in volo era agile come uno scoiattolo volante e vigile come un'aquila, caratteristiche fondamentali per scansarsi e per osservare i nemici durante le battaglie. Era una creatura meravigliosa e spettacolare nella sua misteriosità.



Il suo nome era Sir Will Simeone l'invincibile, ma tutti lo chiamavano Will. Era un giovane spericolato, alto, magro e agile, ma forse un po' esile a causa della sua età. Aveva infatti 17 anni appena compiuti ed era stato nominato cavaliere da poco più di un anno.

Come tutti i cavalieri, indossava una nobile armatura: un elmo aperto sul davanti e appuntito nella parte superiore, utile per infilzare i nemici; una spalliera di argento con degli spunzoni sporgenti; una cotta di maglia in ferro molto robusta con sopra una corazza color ghiaccio; delle manopole e degli schinieri metallici ma neri come il carbone.

Dall'elmo spuntavano dei ciuffi ondulati color viola e rosso che risaltavano il suo viso chiaro e mettevano in luce i suoi occhi marroni.

Aveva un carattere avventuroso ed era molto insistente quando voleva raggiungere un obiettivo, proprio per questo quando era uno scudiero si era molto allenato per diventare forte e invincibile... da qui il suo appellativo "l'invincibile".

Non era un grande chiacchierone, si teneva sempre tutto dentro e per questo gli altri lo ritenevano misterioso. In realtà si comportava così solo perché voleva realizzare il suo sogno di diventare un grande eroe: il più famoso fra i cavalieri di drago.



SEQUENZE DEL RACCONTO

WILL SIMEONE AVEVA UNA PICCOLA PROPRIETÀ NELLA CAMPAGNA INTORNO A ROCK CASTLE, NEL STONESWORD KINGDOM. NONOSTANTE LA SUA GIOVANE ETÀ ERA UN CAVALIERE RISPETTATO, COSÌ COME IL SUO DRAGO.

UN GIORNO UN UOMO MISTERIOSO LANCIA UN INCANTESIMO NELL'ACQUA DI SLYPHER E IMPROVVISAMENTE IMPAZZISCE E COMINCIA A DISTRUGGERE TUTTO QUELLO CHE INCONTRA. IL CAVALIERE E IL DRAGO SONO COSTRETTI A SCAPPARE E VENGONO BANDITI DAL REGNO.

APPENA SFUGGITI AL PERICOLO, IL CAVALIERE CHIEDE AL DRAGO CHE COSA SIA SUCCESSO. IL DRAGO TORNATO IN SÈ RISPONDE CHE NON LO RICORDAVA, MA NELLA MENTE AVEVA SOLO IL VOLTO DI QUELL'UOMO. LA LORO NUOVA MISSIONE DIVENTA QUELLA DI SCOPRIRE LA SUA IDENTITÀ.

PER PRIMA COSA DI NOTTE TORNANO ALLA LORO DIMORA E, GRAZIE AGLI OCCHI E AL FIUTO DI SLYPHER, SEGUONO LE TRACCE MAGICHE LASCIATE DALL'UOMO. ARRIVANO IN UN'ANTICA CAVERNA DOVE INCONTRANO UN VECCHIO SAGGIO, CHE SCOPRONO ESSERE UN MAGO BUONO E POTENTE. LUI DECIDE DI AIUTARLI NELLA LORO IMPRESA.

ANALIZZATE LE PROVE, IL MAGO BUONO DICE CHE L'UOMO SI TROVA IN UN VILLAGGIO OSCURO. ARRIVATI LÌ SCOPRONO CHE IN QUEL VILLAGGIO VIVONO PERSONE CHE NON SONO MAI RIUSCITE A REALIZZARE I LORO SOGNI E PER QUESTO SONO DIVENTATE OSCURE.

IL CREATORE DEL VILLAGGIO ERA STATO PROPRIO L'UOMO MISTERIOSO CHE PER PRIMO AVEVA SOGNATO DI DIVENTARE CAVALIERE DI DRAGO, MA DERISO DA TUTTI, ERA IMPAZZITO E AVEVA BRUCIATO IL VILLAGGIO PROVANDO A CAVALCARE UN DRAGO RUBATO.

IL MAGO BUONO RENDE VISIBILE IL VILLAGGIO E INDICA LA CASA DELL'UOMO CATTIVO: SI SCOPRE CHE IL MAGO BUONO E L'UOMO SONO FRATELLI GEMELLI. L'UOMO NON VUOLE ASCOLTARLI, FUGGE E CADE IN UNA POZZA DI SEDERE. IL CAVALIERE LO CATTURA E TUTTI INSIEME TORNANO A ROCK CASTLE.

VANNO AL COSPETTO DELLA REGINA, PERCHÉ IL RE ERA IN BATTAGLIA, MA IL MAGO CATTIVO NON VUOLE AMMETTERE LE SUE COLPE. ALLORA IL FRATELLO GLI CHIEDE PERDONO PER AVERLO PRESO IN GIRO IN PASSATO E PER AVERLO FATTO IMPAZZIRE.

IL MAGO CATTIVO IN LACRIME ABBRACCIA IL FRATELLO E DICE LA VERITÀ SCAGIONANDO SLYPHER. LA REGINA PERDONA TUTTI, ANZI, DÀ AL MAGO LA POSSIBILITÀ DI RISCATTARSI E DIVENTARE UN VERO CAVALIERE DI DRAGO.

ALLA FINE WILL SIMEONE E IL MAGO DIVENTANO GRANDI AMICI E COMBATTONO INSIEME, GLI ABITANTI DEL VILLAGGIO VENGONO AIUTATI A REALIZZARE I LORO SOGNI.

LAVORO A GRUPPI: DESCRIZIONI DEGLI ALTRI PERSONAGGI E SCRITTURA DELLA STORIA IN POESIA



DALLE PAGINE DEL LIBRO: LA STORIA IN POESIA

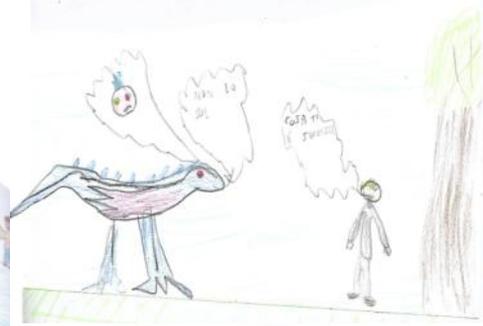
Oggi la storia vi vogliamo raccontar
di un giovane cavaliere un po' particolar
col suo drago parlava, si allenava e combatteva
non potevano immaginar cosa li attendeva.
Udite belle dame e valorosi cavalieri
radunatevi a corte con i vostri stallieri,
nel regno risuona un'antica leggenda
un villaggio oscuro, che strana faccenda.
Ma venite avanti, comincerà
presto Rock Castle le sue porte aprà...



Il cavaliere Will Simeone abitava in una casetta
dal regno non lontana e in più molto stretta,
lui e il suo amato drago, amici fidati
eran rispettati, dagli abitanti acclamati.
Un giorno un uomo lanciò una pozione
nell'acqua del drago, ma sai che confusione!
Slypher impazzì e vennero cacciati
alla fine detestati, anche se prima amati.



Sfuggiti al pericolo il cavaliere chiedeva
al fedele amico che cosa gli accadeva.
Il drago non ricordava, solo il volto lui sapeva
una nuova missione ora li attendeva.
Di notte tomarono alla loro casetta
con occhi e fiuto arrivarono in fretta,
seguirono le tracce fino a una caverna trovar
e lì un mago buono li volle aiutar.



Loky, il mago buono, le prove analizò
e fu facile capire: del villaggio oscuro si trattò,
arrivati scoprirono che gli abitanti lì si trovavano
perché nessun sogno loro realizzavano.
L'uomo misterioso Zeutron si chiamava
e il villaggio oscuro di fronte a lui si inchinava.
Un cavaliere di drago in passato voleva diventare
ma deriso da tutti lo fecero infuriare.



Così per vendetta un drago rubò
ed assieme a lui il villaggio bruciò.
Ma forza, dai, torniamo nel presente
vediamo come va avanti che sono impaziente.
All'improvviso Loky il villaggio fece apparir
e la comparsa dell'uomo li fece ammutolir
Loky lo guardò e Zeutron si rivelò:
i due erano fratelli, gemelli guarda un po'.



Di scatto, come un lampo, Zeutron si voltò
con un balzo corse via, ma di sedere cascò.
Il cavaliere allora lo prese di petto
dalla regina a Rock Castle si recarono al cospetto.
La verità però lui non volle rivelare
ancora il fratello non riusciva a perdonare,
Loky pentito scusa gli chiese
per tutto il passato che impazzire lo fece.



Il mago cattivo disse la verità,
liberando Slypher, che felice sarà!
La regina disse al mago che poteva diventare
un cavaliere di drago e il cielo poi solcare.
Con la nuova alleanza tra i due cavalieri creata
tutta la gente del villaggio infine fu aiutata:
i sogni realizzarono, i cuori rinnovarono,
la felicità nel regno infine riportarono.



Così la nostra storia arriva a conclusione
grazie per l'ascolto e per l'attenzione!

ESEMPIO DI FUMETTO DELLA STORIA DI ARTÙ REALIZZATO DA UN ALUNNO





GITA DI FINE ANNO A CERTALDO ALTO – «I VIAGGIATORI DEL TEMPO»





FESTA CAVALLERESCA IN OCCASIONE DELL'OPEN DAY



[Ascolta la melodia](#)