

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 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

IF - IDEE EDITORIALI FELTRINELLI S.R.L.

Sede legale: Via Andegari, 6 - 20121 Milano | Sede operativa: Viale Pasubio, 5 - 20154 Milano
tel. 02 3596681 | fax 02 35966860 | info@gribaudo.it | www.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 se 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 scoprissi una porta segreta nella tua casa?
O se la scuola fosse popolata di 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 L'AMBIENTAZIONE DELLA TUA STORIA**

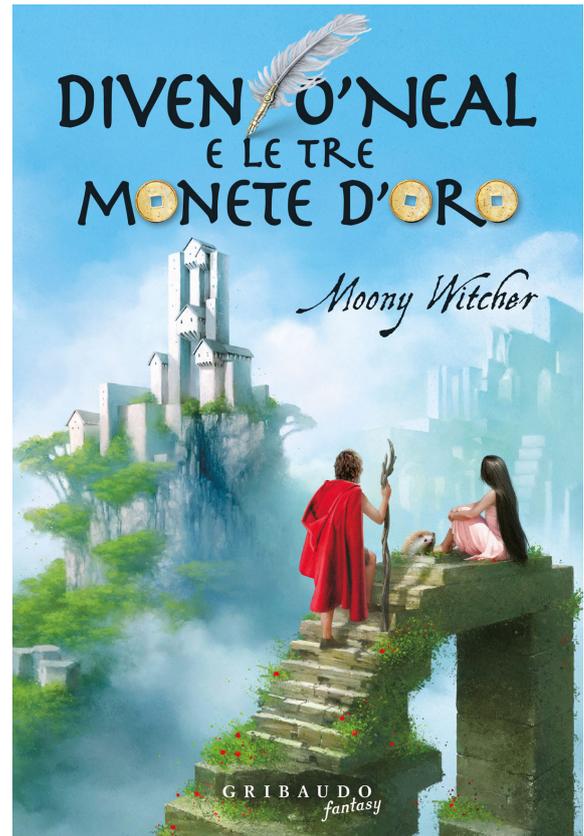
SVOLGIMENTO

CONCLUSIONE



Diven O'Neal e le tre monete d'oro

Moony Witcher



Sinossi

Brufio Senisaldo, il Gran Tescorio di Cramville, ridente villaggio della terra di Wastalia, è ricco, ma non quanto vorrebbe, e la bellezza non l'ha mai sfiorato per un secondo. Da anni si guarda allo specchio con la rabbia che gli strozza la gola. Nessuna pozione alchemica preparata dai più rinomati maghi del regno ha mai funzionato! Solo la Scripta Piumante, la sua penna volante, continua a disegnare parole nell'aria, sulle pergamene e persino sui muri per fargli capire cosa deve fare per diventare autorevole, di bell'aspetto e colmo di ricchezze: servono tre rare monete d'oro... Peccato che nessuno sappia dove si trovano! Toccherà a Diven O'Neal intraprendere il pericoloso viaggio alla ricerca delle monete: è l'unico modo in cui il ragazzo può riscattare il debito che suo padre ha contratto con il Gran Tescorio e con cui, soprattutto, può ridare la libertà a sua madre, l'erbantezza Agria Trumonia, tenuta prigioniera nella torre di Rocca Herésia, lussuosa dimora di Brufio. Diven, con l'aiuto della coetanea Miriam, del suo mutaspino – un riccio che può assumere le sembianze di altri animali, del fergico – un bastone incantato che comanda i quattro elementi, e del misterioso Quaderno del Destino, parte per la più magica e azzardata delle avventure.

Moony Witcher è lo pseudonimo di Roberta Rizzo, giornalista e scrittrice nata a Venezia nel 1957. Laureata in Filosofia presso L'Università Ca' Foscari di Venezia, ha insegnato nelle scuole medie e nei licei. Come giornalista, ha ricoperto numerosi incarichi nei diversi quotidiani del gruppo editoriale *L'Espresso*; come scrittrice, ha pubblicato, tra le altre, la serie fantasy *Nina - La bambina della sesta luna*, caso editoriale che vende in Italia oltre un milione di copie ed è tradotto in 36 Paesi. Moony Witcher è considerata una delle autrici italiane di riferimento della narrativa fantasy per ragazzi. Tiene anche corsi di scrittura creativa per giovani e giovanissimi - www.moonywitcher.com - moony@moonywitcher.com

KIMERA

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

IF - IDEE EDITORIALI FELTRINELLI S.R.L.

Sede legale: Via Andegari, 6 - 20121 Milano | Sede operativa: Viale Pasubio, 5 - 20154 Milano
tel. 02 3596681 | fax 02 35966860 | info@gribaudo.it | www.gribaudo.it

Scripta piumante

LABORATORIO CREATIVO

Scuola primaria: 9-10 anni.

Durata: 2-3 ore

Una piuma, sì, proprio una piuma grande, lunga e magica. La vuoi? È la Scripta Piumante che a Rocca Herésia scrive frasi sagge. Ora, solo con la tua creatività, prenderà vita.

Puoi realizzarla e scriverà tutti i tuoi pensieri dove e quando vuoi.

Diventerà la tua amica preziosa poiché solo se la userai potrà scrivere parole nell'aria, sui muri e per terra. Parole invisibili ma talmente potenti che realizzeranno i tuoi sogni.

Per realizzare la tua Scripta Piumante servono dei cartoncini, anche colorati, sui quali disegnerai la piuma. Potrai colorarla come desideri. L'importante è che sia come tu la vuoi.

Ma prima di farlo dovrai scrivere per bene cosa può scrivere la tua Scripta Piumante, descrivi raccontando un episodio, racconta cosa immagini e dai il via a tutta la fantasia che hai.

Solo pensando e scrivendo avrai le idee chiare e la piuma magica diventerà realtà.

MATERIALI: un paio di fogli grandi a righe, cartoncini colorati, perline, polvere di brillantini, matite colorate, bottoncini e tutto quello che può essere incollato sulla tua piuma.

Il bastone magico

LABORATORIO CREATIVO

Scuola primaria: 9-10 anni.

Durata: 2-3 ore

Laboratorio creativo durante il quale sarà necessario mettere in pratica abilità artistiche e tanta immaginazione. Il tutto condito con la scrittura. Infatti i bambini dovranno per prima cosa mettere su carta le loro idee, la loro fantasia e tutti i sogni che hanno si concentreranno su un unico oggetto: il bastone!

Vuoi realizzare il tuo oggetto super magico?

Un FERAGICO come il bastone utilizzato da Diven O' Neal?

Potrai colorarlo, dipingerlo, incollarci fiori, foglie e pietre, perle e tanto altro.

Ecco cosa devi fare.

Allora, prima di tutto, è necessario scrivere per bene e in modo dettagliato QUALI POTERI MAGICI ha il tuo Feragico. E, cosa fondamentale, inventare le parole da pronunciare quando lo userai. Ricordati che ogni magia ha bisogno di volontà e dunque pensa bene a cosa vuoi.

Il bastone vivrà tra le tue mani e non si potranno più modificare i suoi poteri.

Adesso ti serve trovare un bel bastone (a casa certamente ne avrai: basta anche un vecchio bastone di una scopa o un bastone da passeggio che non si usa più) e a questo punto inizierà l'avventura.

MATERIALI: oltre al bastone serviranno un paio di fogli a righe grandi dove descriverai le magie, poi dovrai portare cartoncini colorati che taglierai a strisce o a stelline etc etc...poi colori ad acquarello o a cera che userai per disegnare ciò che ti pare sul bastone, Poi, a piacere, foglie, fiorellini, piccole perline colorate, e qualsiasi cosa che hai in mente e che si possa incollare. Ovviamente serve una buona colla!

KIMERA

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

IF - IDEE EDITORIALI FELTRINELLI S.R.L.

Sede legale: Via Andegari, 6 - 20121 Milano | Sede operativa: Viale Pasubio, 5 - 20154 Milano
tel. 02 3596681 | fax 02 35966860 | info@gribaudo.it | www.gribaudo.it

Tre monete e tanti sogni**LABORATORIO DI SCRITTURA****Scuola primaria di secondo grado: 11-13 anni.****Durata: 2 ore.**

Cosa faresti se trovassi le tre monete d'oro di Diven O' Neal?

Bellezza, Saggezza, Ricchezza. Per Brufio Senisaldo, il Gran Tescorio di Cramville, voleva le tre monete per puro egoismo. E tu, se le trovassi, come le useresti?

Ora tocca a te decidere e scrivere un racconto aprendo il tuo cuore, usare l'immaginazione e capire cosa è davvero importante nella vita. D'altra parte Diven O' Neal te lo indicato.

Inizia a scrivere la storia che hai in mente, puoi anche utilizzare i mondi che ha attraversato Diven oppure creane di nuovi. Dove le troverai le monete? A chi le darai? Le tieni tu, le nascondi in un luogo segreto, le usi o che altro ne farai?

Il tuo racconto potrà diventare un breve romanzo e lo potrai continuare anche in seguito arricchendo le avventure come meglio credi.

Il tuo laboratorio alchemico**LABORATORIO DI SCRITTURA****Scuola primaria di secondo grado: 11-13 anni.****Durata: 2 ore.**

Cosa ci sarà mai nel tuo laboratorio alchemico? Ampolle, alambicchi, ciotole, vasi, pinze, ferri uncinati? Ganci, catene. E poi ancora: foglie, fiori, polveri e pietre, rami e frutti. Tutto servirà per creare le tue fantastiche formule alchemiche.

Quali pozioni magiche vuoi creare? A cosa serviranno? E come le chiamerai?

Scrivi per bene 10 formule alchemiche raccontando come si realizzano, con quali materiali e che effetti provocano. Si bevono? Si mangiano? E quanto tempo ci vorrà per realizzarle in caso di necessità? Serviranno per fare del bene o del male?

Quale storia potresti scrivere usando le formule alchemiche?

Inizia e vedrai che il racconto diventerà avvincente.

Tutti i racconti potranno essere uniti e comporre un unico volume della classe.

Se fossi...**LABORATORIO DI SCRITTURA****Scuola primaria di secondo grado: 11-13 anni.****Durata: 2 ore.**

Se abitassi a Cramville ed entrassi a Rocca Herésia, quale personaggio vorresti essere?

Diven O'Neal? Brufio Senisaldo? Il mago Sust? Trudo? O Miriam? O addirittura Agria Trumonia? Preferiresti Lio Pemponio o Fandira?

Insomma, scegli il personaggio che più di ha colpito e scrivi un tuo personalissimo racconto sviluppando la storia immaginando cosa, dove e quando il tuo personaggio agirà. Si comporterà come nel libro o cambierà carattere?

Ricorda di descrivere ogni particolare e scegli uno dei mondi attraversati da Diven e fai agire il tuo personaggio inventando nuove avventure e nuovi pericoli.

Il tuo racconto lo potrai arricchire anche di seguito, continuando a scrivere una storia tutta tua.



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

IF - IDEE EDITORIALI FELTRINELLI S.R.L.

Sede legale: Via Andegari, 6 - 20121 Milano | Sede operativa: Viale Pasubio, 5 - 20154 Milano
tel. 02 3596681 | fax 02 35966860 | info@gribaudo.it | www.gribaudo.it