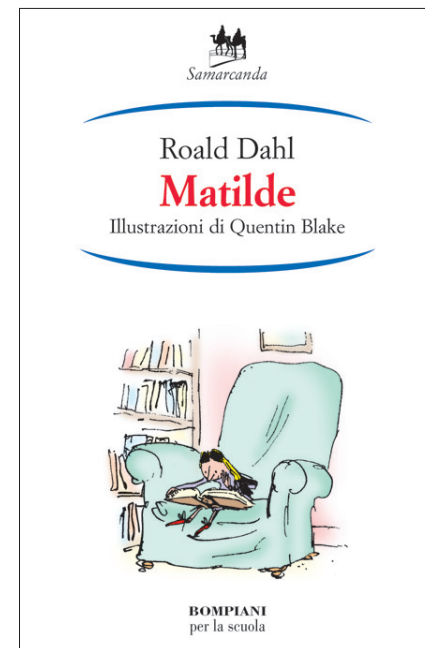


Roald Dahl

MATILDE

Schede di animazione della lettura
a cura di Roberto Pavanello



Roald Dahl - **Matilde**, Bompiani per la scuola

Classi prima e seconda
Genere: **Fantastico**

L'animazione della lettura: che cos'è e a che cosa serve

• Che cosa si trova qui?

Qui sono raccolte diverse attività di «animazione della lettura», presentate in modo semplice e chiaro sotto forma di schede. Potrete comodamente scaricarle sul vostro computer e stampare all'occorrenza quelle che decidete di utilizzare in classe.

• Che cos'è l'animazione della lettura?

Detto in pillole, si tratta di *un modo di leggere e, soprattutto, di «giocare» con ciò che si è letto, che si propone l'obiettivo di far scattare tra il lettore e il libro un autentico rapporto affettivo.*

In altre parole, il lettore dovrebbe arrivare ad amare il libro che ha letto e, di conseguenza, tutti i libri che avrà voglia di leggere.

• Quando si utilizzano le schede?

È consigliabile utilizzarle a libro concluso. Di solito, infatti, richiedono che la classe conosca a sufficienza la vicenda narrata, le caratteristiche dei personaggi, le tematiche trattate ed eventualmente le stesse illustrazioni.

• Come si utilizzano?

Ogni scheda è indipendente dalle altre ed è strutturata in modo da fornire tutti i dati tecnici necessari e, passo dopo passo, le varie tappe di svolgimento che andranno scrupolosamente rispettate.

Un consiglio: prima di svolgere qualsiasi attività, leggete attentamente tutta la scheda e assicuratevi di averne ben memorizzato il contenuto, in modo da non aver più bisogno di consultarla

durante l'attività stessa e poterla così condurre con sufficiente sicurezza.

Noterete subito che per raggiungere l'ambizioso obiettivo di far innamorare i ragazzi dei libri (che è poi lo scopo autentico di ogni educazione alla lettura) si farà ricorso ad alcune modalità comunicative e didattiche che solitamente sono poco praticate nelle nostre scuole, ma che, come è stato ampiamente dimostrato, sono tra le più efficaci per rendere motivante, gratificante e divertente il rapporto con la lettura.

In sintesi:

- in questo genere di attività viene normalmente privilegiato l'**aspetto ludico**, spaziando da semplici giochi di destrezza o di memoria ai più complessi «giochi di ruolo»;
- si fa più spesso ricorso all'**oralità** che alla scrittura, parlando a vario titolo *del libro, col libro, per mezzo del libro*;
- viene in diversa misura coinvolta la **dimensione fisica e affettiva**, esplicitando semplicemente ruoli, sensazioni ed emozioni che ogni buon libro è in grado di suscitare;
- non si disdegna talvolta una franca e leale **competizione**, badando bene a canalizzare le energie dei ragazzi verso buoni traguardi;
- infine si preferisce assolutamente il **lavoro di gruppo** rispetto a quello individuale.

• Ci vogliono delle capacità particolari?

Assolutamente no! Ci vogliono solo entusiasmo e disponibilità ad accettare una proposta nuova e un po' insolita. Provate, partendo magari da una scheda semplice, e lasciatevi guidare, oltre che dalle istruzioni, dai ragazzi stessi, che spesso in questo genere di attività ci precedono.

Buon divertimento!

SCHEDA 1: Il puzzle

- **Tipo di attività:** di coppia, di gruppo
- **Durata:** almeno un'ora
- **Organizzazione aula:** banchi a coppie, a gruppi
- **Materiale:** testo, fotocopie di un capitolo (una per coppia o gruppo), buste, fogli bianchi, colla e forbici, cronometro

SVOLGIMENTO

- Si tratta di un'attività basata sulle capacità di **lettura silenziosa**.
- Dividete gli alunni a coppie (o a gruppi di tre persone al massimo) e muniteli di colla e di qualche foglio bianco.
- L'insegnante consegnerà a ogni coppia **una busta, contenente la fotocopia**, tagliata a strisce e opportunamente rimescolata, **di un capitolo del libro**, scelto a piacere.
Attenzione! Più le strisce sono sottili e più aumenta la difficoltà del puzzle.
- Scopo del gioco è, evidentemente, quello di **ricostruire correttamente il capitolo** e di incollarlo su un altro foglio nel giusto ordine.
Attenzione! Sarebbe opportuno contrassegnare l'inizio e la fine del testo con le lettere A e Z.
- Se la classe gareggia in modo leale, si può segnare sul foglio l'ordine di consegna, per stabilire chi è stato il più veloce, senza però fare errori di ricostruzione. Se, invece, si preferisce evitare la competizione, si può assegnare il titolo di Gran Lettore a tutti i gruppi che abbiano superato la prova entro un tempo stabilito.

VARIANTE

- Se la classe fosse particolarmente abile, l'insegnante potrebbe mescolare **nella stessa busta due capitoli** tagliati a strisce, che andranno prima divisi tra loro e poi ricostruiti su due fogli diversi.

SCHEDA 2: Caccia al capitolo

- **Tipo di attività:** di gruppo
- **Durata:** almeno un'ora
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** testo, fotocopie allegati (una per gruppo), fogli bianchi, colla e forbici, cronometro

SVOLGIMENTO

- Si tratta di una prova di **memoria** e, insieme, di **logica**.
- Dividete gli alunni in piccoli gruppi (massimo quattro persone), ciascuno dei quali nominerà un capogruppo.
- L'insegnante lascia qualche minuto per **rileggersi** velocemente il **titolo** e il **contenuto di ogni capitolo**.
- Quindi consegna a ciascun gruppo una **fotocopia degli allegati a questa scheda**, che riportano l'intero indice del libro (*Allegato A* a p. 17) e una raccolta, ovviamente alla rinfusa, di brevi brani tratti da ogni capitolo (*Allegato B* alle pp. 18-21). Quest'ultimo andrà tagliato a strisce seguendo le linee tratteggiate.
- Scopo dell'attività è quello di **far corrispondere ogni frase al titolo del capitolo corrispondente**, trascrivendolo negli appositi spazi, e quindi di **riordinarle** incollandole su un altro foglio nella giusta successione.
Attenzione! Talvolta l'appiglio per la soluzione, cioè il riferimento alle parole del titolo, è veramente piccolo e richiede la massima concentrazione. Va ovviamente stabilito un tempo limite.
- Anche questa attività può essere premiata con il titolo di Gran Lettore, assegnato a tutti quelli che indovinano l'esatta successione, che trovano nell'*Allegato C* alle pp. 22-24.
- Se così il gioco risultasse troppo difficile, l'insegnante potrà fornire la soluzione di tre-quattro capitoli a sua scelta, oppure lasciare il testo a disposizione.

SCHEDA 3: C'era una volta una bambina geniale...

- **Tipo di attività:** di classe, di gruppo
- **Durata:** almeno un'ora
- **Organizzazione aula:** banchi a ferro di cavallo, a gruppi
- **Materiale:** testo, lavagna e gesso, cronometro

SVOLGIMENTO

- Questa attività mette alla prova la **capacità di sintesi** e di **scrittura creativa**.
- L'insegnante va alla lavagna e **scrive** in alto **la frase iniziale:** «C'era una volta una bambina geniale...».
- **A turno**, o su richiesta dell'insegnante stesso, **ciascuno** andrà alla lavagna e **continuerà la frase** con un numero di parole che può variare da tre a cinque. Ovviamente non si dovrà trascurare la punteggiatura e ricorrere al punto o alla virgola tutte le volte che il senso del discorso lo richieda.
- Scopo dell'attività è quello di **scrivere la storia di Matilde a più mani**, senza tralasciare nessun episodio fondamentale.
- Naturalmente, nulla vieta di svolgere il gioco a squadre assegnando a ciascuna un tempo limite per superare la prova.

VARIANTE

- Procedere allo stesso modo, ma utilizzando il **minor numero di parole possibile**. A questo proposito sarà indispensabile fare più di un tentativo per migliorare il «record della classe», oppure svolgere l'attività **a squadre**.

SCHEDA 4: Lettura con la zeppa

- **Tipo di attività:** di gruppo
- **Durata:** un'ora e mezzo, due ore
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** testo e matite, carta e penna

SVOLGIMENTO

- Si tratta di una prova di **lettura ad alta voce**, di **memoria** e di **intuito**.
- Dividete gli alunni in piccoli gruppi (massimo quattro persone), ciascuno dei quali nominerà un capogruppo.
- È necessario **decidere** tutti insieme **con quale capitolo** del libro s'intende **giocare e rileggerlo** in silenzio. Attenzione! Più numerosi sono i gruppi più lungo dev'essere il capitolo.
- A questo punto l'insegnante **assegna** a ciascun gruppo **una o due pagine** del capitolo letto che i componenti distribuiranno tra loro **dividendole con la matita in periodi** (da punto fermo a punto fermo). Attenzione! Il numero di periodi che verranno letti deve essere uguale per tutti i gruppi, per poter calcolare il punteggio.
- Si tratta ora di scegliere **una parola sola per ogni periodo e di scriverle accanto due termini somiglianti**, se non proprio dei sinonimi. Facciamo un esempio con l'inizio del libro: «I padri e le madri sono tipi strani: anche se il figlio è il più *orribile / orrendo / orripilante* moccioso che si possa immaginare, sono convinti che si tratti di un bambino stupendo». Senza controllare sul testo, quale dei tre aggettivi è quello originale?
- Bene, ecco spiegato lo scopo del gioco: i componenti di un gruppo, a turno, escono e leggono a tutti gli altri i vari periodi modificati (attenzione a non mettere il termine esatto sempre nella stessa posizione!), mentre gli altri gruppi scrivono su un

foglio **quale dei tre termini** proposti è, secondo loro, **quello originale**.

Più attentamente si rilegge il capitolo in questione e più possibilità si avranno di indovinare.

- Al termine vengono date le soluzioni e contati i punti collezionati da ogni gruppo (un punto per ogni termine azzeccato) per stilare la classifica finale.

VARIANTE

- Aniché elencare tre termini tra cui scegliere si può:
 - leggere **solo l'iniziale del termine** da sostituire;
 - leggere il termine esatto **solo muovendo le labbra**, ma senza emettere il suono.

SCHEDA 5: Domande scottanti

- **Tipo di attività:** di gruppo
- **Durata:** almeno un'ora
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi, sedie davanti alla cattedra
- **Materiale:** testo, carta e penna

SVOLGIMENTO

- Questa attività intende mettere alla prova la **creatività dei ragazzi** e la loro **capacità di immedesimazione**.
- Dividete gli alunni in piccoli gruppi (massimo quattro persone), ciascuno dei quali nominerà un capogruppo. Attenzione! Il numero dei gruppi dev'essere pari.
- L'insegnante **assegna** a ciascun gruppo **un personaggio**, cominciando ovviamente da quelli principali (Matilde, signor e signora Dalverme, fratello Michele, la Spezzindue, la signorina Dolcemiele) per continuare poi con quelli secondari, se i gruppi fossero più numerosi (Violetta, Bruno Mangiapatate e altri compagni di Matilde, bibliotecaria signora Felpa, ecc.).
- A questo punto i vari gruppi vengono abbinati a due a due. Il gruppo A dovrà **preparare dieci domande** «scottanti» e impegnative per il personaggio assegnato al gruppo B e viceversa il gruppo B per il personaggio assegnato al gruppo A. Lo stesso faranno i gruppi C e D, E e F e così via.
- Al termine i vari gruppi si siederanno a turno di fronte alla classe e **risponderanno alle dieci domande** del gruppo loro abbinato secondo questa semplice **regola**: deve cambiare ogni volta chi, del primo gruppo, formula la domanda e anche chi, del secondo gruppo, fornisce la risposta.
- È chiaro che chi risponde dovrà farlo in modo brillante e, se possibile, divertente, senza inventarsi nulla, ma immedesiman-

dosi completamente nel personaggio che rappresenta, sia esso maschio o femmina, bambino o adulto.

- Al termine delle dieci domande i gruppi **si scambiano le parti**: chi ha posto le domande risponde e viceversa.

VARIANTE

- Se la classe incontrasse troppe difficoltà a improvvisare delle risposte orali e immediate, si può consegnare prima a ciascun gruppo l'elenco delle domande preparate per il loro personaggio e dare il tempo necessario a **scrivere le risposte** stesse. Al termine, ogni gruppo uscirà a turno e leggerà in modo espressivo le sue risposte secondo il procedimento già illustrato.

SCHEDA 6: **Quella volta che la Spezzindue...**

- **Tipo di attività**: di gruppo
- **Durata**: un'ora e mezzo, due ore
- **Organizzazione aula**: banchi a gruppi, sedie davanti alla cattedra
- **Materiale**: testo, cronometro, registratore, videocamera

SVOLGIMENTO

- È una prova che richiede buone capacità di **narrazione orale**.
- Bisogna rileggere silenziosamente i capitoli *Il lancio del martello* e *Bruno Mangiapatate e la torta*; vi sono descritte alcune delle migliori e più terrificanti prodezze della Spezzindue nei confronti dei terrorizzati bambini della scuola e anche gli scherzi o i dispetti di qualche alunno coraggioso, come Bruno stesso od Ortensia. Quindi bisogna elencarli e scriverli sulla lavagna; serviranno da spunto.
- Dividete poi gli alunni in piccoli gruppi (massimo quattro persone), ciascuno dei quali nominerà un capogruppo.
- Gli studenti devono ora immaginare di essere alunni dell'Istituto «Aiuto!» e **inventare un episodio** in cui tutto il gruppo abbia fatto uno scherzo alla Spezzindue o la Spezzindue li abbia incolpati di qualcosa e li abbia strapazzati alla sua maniera.
- A questo punto bisogna decidere **come raccontare l'episodio** alla classe, come distribuire le varie fasi della narrazione e, per finire, fare qualche prova.
- Un suggerimento: sarebbe opportuno raccontare l'episodio con ritmo veloce e cambiare il narratore spesso (diciamo ogni 10-15 secondi al massimo), senza lasciare assolutamente «tempi morti» tra una voce e l'altra.
- Al termine della preparazione l'insegnante chiama i gruppi uno alla volta, li fa sedere di fronte alla classe e fa loro raccontare

l'episodio inventato entro un tempo non superiore ai cinque minuti.

- Potrebbe essere molto divertente registrare o, addirittura, videoregistrare, le narrazioni!

VARIANTE

- Se il lavoro di gruppo non fosse indicato, si può far inventare a ciascun ragazzo **un episodio personale** in cui ha avuto a che fare con la Spezzindue. Quando tutti hanno avuto il tempo sufficiente per pensarci, l'insegnante estrae a sorte i nomi degli alunni e ciascuno ha **due minuti** esatti per raccontare la sua prodezza o la sua disavventura.

SCHEDA 7: **Superquiz**

- **Tipo di attività:** di gruppo
- **Durata:** un'ora e mezzo, due ore
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** testo, carta e penna, cronometro

SVOLGIMENTO

- Si tratta di una classica prova a squadre basata su **indovinelli** che mettono alla prova la **memoria** e l'**attenzione** con cui si è letto il libro.
- Il numero di squadre partecipanti viene stabilito assieme all'insegnante. Non vi sono limiti: ma, attenzione, meno numerosa è la squadra e maggiore è la partecipazione dei suoi membri. Meglio quindi giocare con sei squadre da quattro persone, piuttosto che con due da dodici.
- Le risposte dei singoli quiz, infatti, saranno scritte e dovranno avvenire entro un certo tempo.
- Nel caso in cui si volesse movimentare un po' l'attività, si potrà pensare a qualche prova orale del tipo «chi risponde per primo si aggiudica il punto», ma in quel caso sarà meglio scegliere un solo rappresentante per squadra.
- Il **tipo di indovinelli** a cui far ricorso per questo libro è pressoché illimitato. Gli esempi che seguono vogliono solo dare qualche spunto. (Le prime due domande riportano anche il tempo e il punteggio.)

ESEMPI DI INDOVINELLI

- Scrivete in due minuti il maggior numero di pagine in cui il nome Matilde ricorra quattro o più volte.
(Punteggio: 1 punto per ogni pagina esatta)
- Scrivete in due minuti il maggior numero di pagine in cui non compaia nessun nome proprio.
(Punteggio: 1 punto per ogni pagina esatta)

- Scrivete in quale pagina compare per la prima volta il nome di Michele. (Punteggio: ...)
- Scrivete in quale pagina compare per l'ultima volta il cognome Dalverme. (Punteggio: ...)
- Scrivete il maggior numero di personaggi del libro che ricordate. (Punteggio: ...)
- Scrivete il maggior numero di titoli di libri letti da Matilde, indicando la pagina in cui compaiono. (Punteggio: ...)
- Trovate e trascrivete la poesia che Matilde inventa il primo giorno per la sua maestra, indicando la pagina. (Punteggio: ...)
- Trovate e trascrivete la descrizione dello Strozziatoio, indicando la pagina. (Punteggio: ...)
- Trovate e trascrivete la descrizione della Spezzindue, indicando la pagina. (Punteggio: ...)
- Trovate e trascrivete almeno tre battute del fratello di Matilde, indicando la pagina. (Punteggio: ...)
- Trovate e trascrivete almeno tre battute della mamma di Matilde. (Punteggio: ...)
- Ascoltate le seguenti dieci battute e, dopo ciascuna, scrivete, numerandolo progressivamente da 1 a 10, il nome del personaggio che, secondo voi, l'ha pronunciata. I personaggi possono avere anche più di una battuta a testa.
L'insegnante selezionerà dieci battute, facilmente riconoscibili, di cinque o sei personaggi diversi. Ad esempio: «Papà, mi compreresti un libro?» (p. 14) - MATILDE. (Punteggio: ...)
- Ascoltate le seguenti dieci battute e, dopo ciascuna, scrivete quali sono di Matilde (SI) e quali non lo sono (NO).
L'insegnante selezionerà le battute in questione e stabilirà anche se semplificare il quesito dicendo alle squadre quante sono le battute di Matilde e quante no. (Punteggio: ...)

SCHEDA 8: Il gesso magico

- **Tipo di attività:** di classe
- **Durata:** almeno un'ora
- **Organizzazione aula:** –
- **Materiale:** testo, lavagna e gesso

SVOLGIMENTO

- Si tratta di una prova di **concentrazione** e di **destrezza**.
- In questa attività si farà finta di ripetere il magico fenomeno del gesso che scrive da solo alla lavagna, facendo ricorso a un'abilità molto particolare: la **lettura labiale**.
- Un volontario esce dall'aula e aspetta fuori senza origliare. I compagni scelgono **una frase del libro di cinque-sei parole** e la **imparano a memoria**. L'ideale sarebbe una frase rivolta alla Spezzindue, ma andrà bene qualunque altra, ad esempio: «Attenta, signorina Spezzindue! Credo che morda». (p. 127)
- Quando il compagno rientra, al via dell'insegnante, tutti **ripeateranno in continuazione la frase scelta**, articolando bene il movimento delle labbra e della lingua, ma senza emettere il minimo suono.
- Il compagno avrà un minuto di tempo per comprendere le parole e per trascriverle sulla lavagna. Attenzione! Se chi sta sotto non riesce a comprendere tutta la frase scriva solo le parole che riconosce: verranno valutate un punto ciascuna.

VARIANTE

- Se la lettura labiale risultasse troppo difficile si potrà smontare la frase e **assegnare ogni parola a un diverso gruppo di compagni** (sei parole – sei gruppi). All'ingresso del volontario ogni gruppo comincerà a ripetere ininterrottamente e sottovoce la sua parola. Il compagno che sta sotto girerà di gruppo in gruppo per riconoscere le parole sussurrate e cercherà di ricostruire e di trascrivere la frase sulla lavagna.

SCHEDA 9: I cantastorie

- **Tipo di attività:** di gruppo
- **Durata:** due, tre ore
- **Organizzazione aula:** banchi a gruppi
- **Materiale:** fotocopie illustrazioni, carta e penna, cartelloni (fogli di carta da pacco), materiale da disegno, colla e forbici, registratore/videocamera

SVOLGIMENTO

- Si tratta di una prova di **creatività**, di **improvvisazione** e di **esposizione orale**.
- È necessario **fotocopiare le illustrazioni più grandi** che compaiono nel libro. L'ideale sarebbe di poterne fare un ingrandimento.
- Dividete gli alunni poi in piccoli gruppi (massimo quattro persone), ciascuno dei quali nominerà un capogruppo.
- A ciascun gruppo vengono consegnati quattro-cinque disegni a caso.
- Con queste illustrazioni, riordinate come si desidera, si deve **inventare un racconto**, o **un nuovo episodio**, che i disegni stessi suggeriscono.
- Una volta fatto ciò si costruisce con le illustrazioni **un tabellone** come quello che usavano i cantastorie, utilizzando colla, forbici, matite colorate per intervenire sui disegni stessi.
- Quindi bisogna organizzare il racconto dell'episodio, scrivere eventualmente il breve testo (i cantastorie narravano in rima!) e fare qualche prova.
- Infine, a turno, ciascun gruppo potrà esibirsi di fronte alla classe.
- Potrebbe essere molto divertente registrare o videoregistrare le varie narrazioni.

ALLEGATO A

Indice

1. Una lettrice piccola piccola
2. Il signor Dalverme, re dell'automobile usata
3. Il cappello e la Supercolla
4. Il fantasma
5. Calcoli
6. Un papà biondo platino
7. La signorina Dolcemiele
8. La signorina Spezzindue
9. I genitori
10. Il lancio del martello
11. Bruno Mangiapatate e la torta
12. Il tritone
13. L'esame settimanale
14. Il primo miracolo
15. Il secondo miracolo
16. La casa della signorina Dolcemiele
17. La storia della signorina Dolcemiele
18. Nomi
19. L'allenamento
20. Il terzo miracolo
21. Una nuova casa

ALLEGATO B

Elenco dei brani da riconoscere

CAP. N. TITOLO

La signorina Dolcemiele la tenne stretta fra le braccia e nessuna delle due disse una parola, mentre guardavano la grande macchina nera che scompariva a grande velocità dietro l'angolo, e si allontanava per sempre.

✂-----

CAP. N. TITOLO

Tutti fecero un salto per la paura, compresa Matilde che recitava piuttosto bene. Tornarono a guardarsi attorno: nessuno.

✂-----

CAP. N. TITOLO

Lo vide oscillare e inclinarsi, finché si rovesciò completamente e cadde sul piano della scrivania, a meno di trenta centimetri dalle braccia conserte della signorina Dolcemiele.

✂-----

CAP. N. TITOLO

Matilde svitò il tappo del flacone e versò nel lavandino almeno tre quarti dell'Olio di Violetta.

✂-----

CAP. N. TITOLO

Alle due in punto la signorina Dolcemiele riunì la classe e controllò che la caraffa e il bicchiere fossero al loro posto. Poi si piazzò in fondo all'aula, in piedi. All'improvviso, la mastodontica direttrice fece il suo ingresso a passo di marcia...

✂-----

CAP. N. TITOLO

Vedere il proprio nome scritto da una mano invisibile l'aveva sconvolta.

✂-----

CAP. N. TITOLO

Era così snella e fragile da dare l'impressione che se fosse caduta sarebbe andata in mille pezzi, come una statuina di porcellana.

✂-----

CAP. N. TITOLO

«Il segreto del mio successo» diceva con orgoglio, «è la segatura. E non costa nulla. Alla segheria me la danno gratis.»

✂-----

CAP. N. TITOLO

«Non ha combinato un bel niente. Ho delle buone notizie da darvi. Notizie sorprendenti, signor Dalverme. Posso entrare per qualche minuto?»

✂-----

CAP. N. TITOLO

Alla fine arrivarono a un punto in cui la siepe era interrotta, sulla sinistra, da un cancelletto. «Da questa parte» disse la signorina Dolcemiele, e aprì il cancello, facendo strada a Matilde.

✂-----

CAP. N. TITOLO

«Una volta l'ho sentita dire che un ragazzino ha circa lo stesso peso di un martello olimpionico» proseguì Ortensia, «e quindi va benissimo per esercitarsi.»

✂-----

CAP. N. TITOLO

Continuò a esercitarsi per un'ora, e alla fine, con la sola potenza dello sguardo, poteva sollevare il sigaro di quindici centimetri, tenendolo sospeso per almeno un minuto.

✂-----

CAP. N. TITOLO

Ha un aspetto davvero orrido: sembra un piccolo cocodrillo dalla testa tozza.

✂-----

CAP. N. TITOLO

E lentamente, così lentamente che era quasi impossibile accorgersene, il bicchiere prese a inclinarsi all'indietro, fino a rovesciarsi sulla scrivania con un acuto tintinnio.

L'acqua schizzò sull'enorme seno della signorina Spezzindue...

✂-----

CAP. N. TITOLO

Bastava guardarla per capire che avrebbe potuto piegare una sbarra di ferro, o strappare in due un elenco telefonico.

✂-----

CAP. N. TITOLO

«Ho ventitré anni, e quando sono nata mio padre faceva il medico in questo paese. Aveva una bella casa antica, di mattoni rossi, piuttosto grande.»

✂-----

CAP. N. TITOLO

Il signor Dalverme scoprì che la cosa peggiore, quando si è costretti a tenere il cappello in testa, è cercare di dormire.

✂-----

CAP. N. TITOLO

Un bambino di undici anni, decisamente grassoccio, si alzò e con andatura ondeggiante raggiunse il palco, arrampicandosi sopra.

✂-----

CAP. N. TITOLO

«Quando la signorina Spezzindue viveva con voi, con che nome chiamava tuo padre?» «Lo chiamava Magnus, era il suo nome di battesimo.» «E tuo padre, come la chiamava?» «Lei si chiama Agata, e l'avrà chiamata così.»

✂-----

CAP. N. TITOLO

«Certo che sono tante, ma quando si è in affari bisogna essere bravissimi in aritmetica. Io ho un cervello che è un autentico calcolatore. Questi calcoli li ho fatti in meno di dieci minuti.»

✂-----

CAP. N. TITOLO

I padri e le madri sono tipi strani: anche se il figlio è il più orribile moccioso che si possa immaginare, sono convinti che si tratti di un bambino stupendo.

✂-----

ALLEGATO C

Soluzione dell'Allegato B

CAP. 1 *Una lettrice piccola piccola*

I padri e le madri sono tipi strani: anche se il figlio è il più orribile moccioso che si possa immaginare, sono convinti che si tratti di un bambino stupendo.

CAP. 2 *Il signor Dalverme, re dell'automobile usata*

«Il segreto del mio successo» diceva con orgoglio, «è la segatura. E non costa nulla. Alla segheria me la danno gratis.»

CAP. 3 *Il cappello e la Supercolla*

Il signor Dalverme scoprì che la cosa peggiore, quando si è costretti a tenere il cappello in testa, è cercare di dormire.

CAP. 4 *Il fantasma*

Tutti fecero un salto per la paura, compresa Matilde che recitava piuttosto bene. Tornarono a guardarsi attorno: nessuno.

CAP. 5 *Calcoli*

«Certo che sono tante, ma quando si è in affari bisogna essere bravissimi in aritmetica. Io ho un cervello che è un autentico calcolatore. Questi calcoli li ho fatti in meno di dieci minuti.»

CAP. 6 *Un papà biondo platino*

Matilde svitò il tappo del flacone e versò nel lavandino almeno tre quarti dell'Olio di Violetta.

CAP. 7 *La signorina Dolcemiele*

Era così snella e fragile da dare l'impressione che se fosse caduta sarebbe andata in mille pezzi, come una statuina di porcellana.

CAP. 8 *La signorina Spezzindue*

Bastava guardarla per capire che avrebbe potuto piegare una sbarra di ferro, o strappare in due un elenco telefonico.

CAP. 9 *I genitori*

«Non ha combinato un bel niente. Ho delle buone notizie da darvi. Notizie sorprendenti, signor Dalverme. Posso entrare per qualche minuto?»

CAP. 10 *Il lancio del martello*

«Una volta l'ho sentita dire che un ragazzino ha circa lo stesso peso di un martello olimpionico» proseguì Ortensia, «e quindi va benissimo per esercitarsi.»

CAP. 11 *Bruno Mangiapatate e la torta*

Un bambino di undici anni, decisamente grassoccio, si alzò e con andatura ondeggiante raggiunse il palco, arrampicandosi sopra.

CAP. 12 *Il tritone*

Ha un aspetto davvero orrido: sembra un piccolo coccodrillo dalla testa tozza.

CAP. 13 *L'esame settimanale*

Alle due in punto la signorina Dolcemiele riunì la classe e controllò che la caraffa e il bicchiere fossero al loro posto. Poi si piazzò in fondo all'aula, in piedi. All'improvviso, la mastodontica direttrice fece il suo ingresso a passo di marcia...

CAP. 14 *Il primo miracolo*

E lentamente, così lentamente che era quasi impossibile accorgersene, il bicchiere prese a inclinarsi all'indietro, fino a rovesciarsi sulla scrivania con un acuto tintinnio.

L'acqua schizzò sull'enorme seno della signorina Spezzindue...

CAP. 15 *Il secondo miracolo*

Lo vide oscillare e inclinarsi, finché si rovesciò completamente e cadde sul piano della scrivania, a meno di trenta centimetri dalle braccia conserte della signorina Dolcemiele.

CAP. 16 ***La casa della signorina Dolcemiele***

Alla fine arrivarono a un punto in cui la siepe era interrotta, sulla sinistra, da un cancelletto. «Da questa parte» disse la signorina Dolcemiele, e aprì il cancello, facendo strada a Matilde.

CAP. 17 ***La storia della signorina Dolcemiele***

«Ho ventitré anni, e quando sono nata mio padre faceva il medico in questo paese. Aveva una bella casa antica, di mattoni rossi, piuttosto grande.»

CAP. 18 ***Nomi***

«Quando la signorina Spezzindue viveva con voi, con che nome chiamava tuo padre?» «Lo chiamava Magnus, era il suo nome di battesimo.» «E tuo padre, come la chiamava?» «Lei si chiama Agata, e l'avrà chiamata così.»

CAP. 19 ***L'allenamento***

Continuò a esercitarsi per un'ora, e alla fine, con la sola potenza dello sguardo, poteva sollevare il sigaro di quindici centimetri, tenendolo sospeso per almeno un minuto.

CAP. 20 ***Il terzo miracolo***

Vedere il proprio nome scritto da una mano invisibile l'aveva sconvolta.

CAP. 21 ***Una nuova casa***

La signorina Dolcemiele la tenne stretta fra le braccia e nessuna delle due disse una parola, mentre guardavano la grande macchina nera che scompariva a grande velocità dietro l'angolo, e si allontanava per sempre.