

Manuela Botto - Mariolina Giacosa

# SOLLEONE

Libro-quaderno per le vacanze

con esercizi  
sul modello  
**INVALSI**

**ITALIANO, STORIA  
e GEOGRAFIA**

**IN ALLEGATO**  
Racconti per  
l'estate



PEARSON  
DIGITAL  
SYSTEM

DIGILIBRO  
LIBROMISTO

**paravia**

IMPARARE SEMPRE

PEARSON

# INDICE

In piscina			
Adesso tocca a te!			
<b>Prima settimana</b>			
<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere			
La fiaba	7		
I. Calvino, <b>La corona rubata</b>	7		
L. Fearn, <b>Il lupo racconta</b>	12		
<b>ITALIANO</b> Ripassare la grammatica			
Ortografia	14		
<b>STORIA</b>			
Il tempo nella storia	16		
<b>GEOGRAFIA</b>			
Orientamento e rappresentazione del territorio	19		
<b>EDUCAZIONI</b> Perché scoppiano gli incendi boschivi?	22		
<b>Seconda settimana</b>			
<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere			
La favola	23		
<b>Favole intrecciate</b>	23		
<b>Il topo prudente</b>	25		
<b>La volpe e la pantera</b>	26		
<b>Il cigno, il luccio, il gambero</b>	26		
<b>ITALIANO</b> Ripassare la grammatica			
L'articolo	28		
<b>STORIA</b>			
A grandi passi nella storia	30		
<b>GEOGRAFIA</b>			
Il continente europeo	34		
<b>I giochi del Solleone</b> Il flipper	36		
<b>Terza settimana</b>			
<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere			
Il mito	37		
<b>Filemone e Bauci, l'importanza dell'ospitalità</b>	37		
<b>ITALIANO</b> Ripassare la grammatica			
Il nome	40		
<b>STORIA</b>			
L'Impero carolingio e la società feudale	43		
<b>I giochi del Solleone</b> Il castello medievale	46		
<b>GEOGRAFIA</b>			
L'Italia: profilo fisico	48		
<b>EDUCAZIONI</b> Caldo torrido? Ecco che cosa fare	50		
<b>Quarta settimana</b>			
<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere			
Il testo descrittivo			
I. Allende, <b>Barrabas, uno strano cane</b>	51		
<b>ITALIANO</b> Ripassare la grammatica			
Il verbo	55		
<b>STORIA</b>			
L'Impero arabo	59		
<b>GEOGRAFIA</b>			
L'Italia: le regioni e le città	62		
<b>I giochi del Solleone</b> L'anagramma	64		
	4	<b>Quinta settimana</b>	
	6	<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere	
		Il testo informativo-espositivo	65
		<b>Quando esistevano i dinosauri</b>	65
		<b>ITALIANO</b> RIPASSARE LA GRAMMATICA	
		L'aggettivo	69
		<b>STORIA</b>	
		Le ultime migrazioni e l'Europa dell'anno Mille	73
		<b>GEOGRAFIA</b>	
		La popolazione in Europa e in Italia	76
		<b>EDUCAZIONI</b> In bicicletta... senza rischi!	78
		<b>Sesta settimana</b>	
	19	<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere	
	22	Laboratorio di poesia	79
		<b>ITALIANO</b> Ripassare la grammatica	
		Il pronome	84
		<b>STORIA</b>	
		L'età dei Comuni	86
		<b>GEOGRAFIA</b>	
		Il clima in Europa e in Italia	89
		<b>I giochi del Solleone</b> Stranezze storiche e stranezze geografiche	92
		<b>Settima settimana</b>	
		<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere	
		Il diario	93
		Z. Filipovic, <b>Il diario di Zlata</b>	93
		<b>ITALIANO</b> Ripassare la grammatica	
		L'avverbio	97
		La preposizione	99
		<b>STORIA</b>	
		I cavalieri e le crociate	100
		<b>GEOGRAFIA</b>	
		L'economia in Europa e in Italia	103
		<b>EDUCAZIONI</b> Sport... con fair play!	106
		<b>Ottava settimana</b>	
		<b>ITALIANO</b> Leggere, comprendere, scrivere	
		Il piacere di leggere	107
		B. Pitzorno, <b>La stoffa del campione</b>	107
		<b>ITALIANO</b> Ripassare la grammatica	
		La congiunzione	112
		<b>STORIA</b>	
		La nascita delle Signorie e il tramonto del Medioevo	114
		<b>GEOGRAFIA</b>	
		Arte e tradizione	118
		<b>I giochi del Solleone</b> Il metagramma	121
		<b>Carte</b> Italia fisica	122
		Europa fisica	123
		Italia politica	124
		Europa politica	125
		Soluzioni <b>I giochi del Solleone</b>	126
		Tasselli <b>I giochi del Solleone</b> Il castello medievale	127

# LA FIABA

La **fiaba** ha le seguenti caratteristiche:

- i personaggi sono divisi tra buoni e cattivi;
- i luoghi sono reali ma indeterminati;
- i tempi sono indefiniti;
- il linguaggio è assai semplice;
- è sempre previsto il lieto fine, con la vittoria dell'eroe sui malvagi e il superamento delle prove.

Ai **personaggi** vengono attribuiti ruoli fissi:

- l'antagonista;
- l'aiutante;
- il donatore;
- il mezzo magico.

Le **azioni** dei personaggi si ripetono in modo costante e vengono dette **funzioni**.

Le più comuni sono:

- mancanza;
- partenza;
- allontanamento;
- prove;
- lotta;
- fornitura del mezzo magico;
- vittoria;
- ritorno, punizione;
- lieto fine.

## La corona rubata

di Italo Calvino

Un Re aveva tre figlioli e voleva loro molto bene. Un giorno questo Re andò a caccia col suo Primo Ministro e, stanco com'era, si buttò sotto un albero e s'addormentò. Quando si sveglia, per prima cosa cerca la corona. In testa non ce l'aveva, vicino neanche, nel carniere<sup>1</sup> nemmeno.

Dov'era andata a finire? Chiamò subito il Primo Ministro e: "Chi m'ha preso la corona?".



1. **carniere**: borsa con tracolla in cui viene riposta la selvaggina quando si va a caccia.

“Sacra Maestà, si figuri se io le tocco la corona! E non ho neppure visto nessuno che l’abbia presa!”

Il Re tornò a casa su tutte le furie e fece condannare a morte il Primo Ministro. Poverino, lui non ne aveva colpa: a rubare la corona era stata la Fata Alcina, la Regina delle Fate.

Di mostrarsi al popolo senza la corona in testa, il Re si vergognava; si chiuse in camera e diede ordine che nessuno lo venisse a cercare. I figli non sapevano niente, e non capivano cosa avesse il Re. Il maggiore un giorno disse: “Cosa sarà che nostro padre sta sempre chiuso in camera e non vuol vedere nessuno? Dev’essergli successa una disgrazia. Voglio entrare per vedere se riesco a consolarlo”. Ma il padre lo mandò via urlando, e se non faceva presto a scappare si pigliava una sberla.

“Voglio provare anch’io,” disse il figlio mezzano, ma anche a lui capitò la stessa storia e tornò indietro tutto mortificato.

Non restava che il più piccolo, che si chiamava Beniamino, ed era il beniamino di suo padre.

Anche lui entrò nella stanza del Re e lo pregò di raccontargli cosa l’affliggeva.

“A te racconterei tutto,” disse il Re, “ma questo è un disonore troppo grande e non posso.”

E il figlio, pronto: “Già che non mi vuoi raccontare, piuttosto che vederti soffrire m’ammazzerò,” e si puntò al petto una pistola.

“Fermati figlio mio!” gridò il Re, “saprà tutto!” e si mise a raccontargli per lungo e per largo come aveva perso la corona, pregandolo però di non dir niente ai fratelli.

Beniamino ascoltò il silenzio, poi disse: “Sapete chi v’ha rubato la corona? Non può essere che la Fata Alcina, che si diverte tanto a tormentare la gente. Voglio andare a girare il mondo finché non la trovo. O tornerò con la corona o non mi vedrete mai più”.

E così fece: sellò il cavallo, preparò una borsa di quattrini, e partì.

A un crocevia, trovò tre strade: ogni strada era segnata da una pietra.

Su una pietra c’era scritto: *Chi va – per di qua – tornerà*; sull’altra: *Chi va – per di qua – chissà*; e nella terza invece: *Se tu – vai laggiù – non torni più*. Lui stava per imboccare la prima, poi ci ripensò e si diresse per la seconda, ma tornò subito indietro e imboccò la terza.

Per un tratto, la strada era buona, ma poi cominciarono spini, sassi, serpenti, insetti e ogni qualità di bestie selvatiche. Il cavallo non riusciva più a proseguire. Beniamino scese di sella, legò il cavallo a un albero, gli diede un bacio e gli disse quasi piangendo: “Forse non ci vedremo più”. Poi continuò la strada a piedi.

Cammina, cammina, trovò una casetta. Batté alla porta, perché aveva una gran fame. “Chi è?” chiese una voce. “Un povero cavaliere senza cavallo che domanda un poco di ristoro.”





Gli aperse una vecchia e tutta stupita gli domandò: “Ma cosa sei venuto a fare da queste parti, bel giovane? Non venire dentro, per carità! Se arriva mia figlia ti ammazza e ti mangia. Non sai? Io sono la madre della Bora. Aspetta qui che ti porto qualcosa da mangiare”.

Mentre mangiava, Beniamino raccontò alla vecchia il perché e il percome egli stava girando il mondo alla ricerca della Fata Alcina. La vecchia non ne sapeva niente, ma, siccome era una buona diavola, promise d'aiutarlo. Lo fece entrare, lo nascose sotto il letto, e quando arrivò la Bora tutta furiosa e affannata, prima le diede da mangiare tanto da toglierle tutta la fame, poi le raccontò la storia di questo giovane e si fece promettere che non gli avrebbe torto un capello.

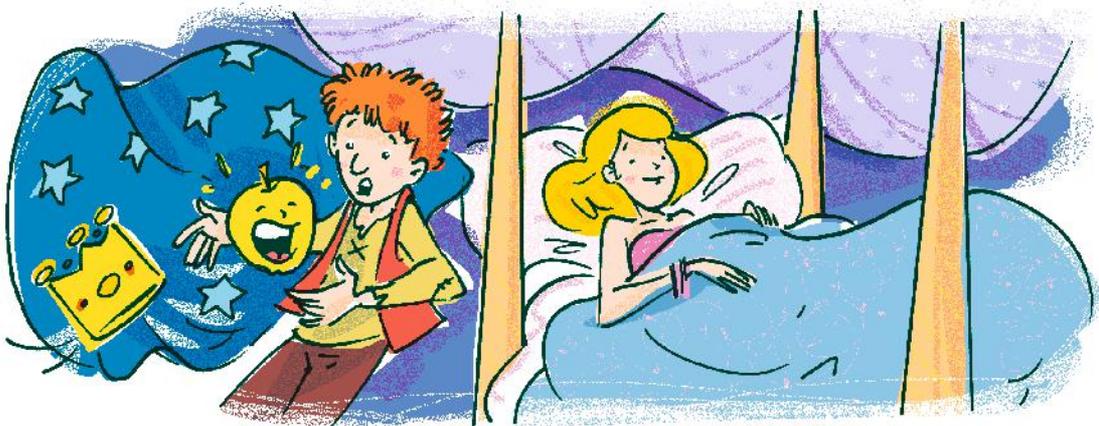
La Bora, che ormai era sazia, lasciò uscire Beniamino di sotto il letto e gli parlò amichevolmente. E gli disse che girando il mondo come lei faceva, aveva visto la corona del Re suo padre: era sopra il letto della Fata Alcina. E poi gli disse che insieme alla corona c'erano uno scialle di stelle e una mela d'oro che suonava la musica, e che era tutta roba portata via a due Regine, e che le Regine erano prigioniere in un pozzo per un incantesimo. E poi gli spiegò dov'era il palazzo della Fata Alcina e dov'era il pozzo delle due Regine.

“Ma come potrò entrare nel palazzo?” domandò Beniamino. “Ecco questa bottiglia,” disse la Bora, “con la quale addormenterai il guardiano. Così potrai entrare e troverai il giardiniere”. “E con il giardiniere come faccio?”

“Non ci pensare,” disse la Bora. “Devi sapere che il giardiniere della Fata Alcina è mio padre. Ora io e mia madre ti daremo una lettera di raccomandazione per lui.”

Beniamino ringraziò molto madre e figlia, e si mise in cammino. Andò finché non trovò il palazzo della Fata; addormentò il guardiano e trovò il giardiniere, che promise d'aiutarlo: “Guarda che per le scale ci sono due mori, che hanno ordine d'ammazzare tutti quelli che passano, tranne me quando vado su a portare i fiori alla Fata”.

Allora Beniamino si vestì da giardiniere, prese tra le braccia un gran vaso di tuberose<sup>2</sup> che gli nascondeva la faccia, e così salì su per le scale, in mezzo ai due mori che lo lasciarono passare. Entrò nella stanza della Fata, che stava dormendo, prese la corona che era in cima al baldacchino, lo scialle di stelle e la mela d'oro. Poi si voltò a guarda-



2. **tuberose**: fiori profumati, dalle spighe lunghe e bianche.

re la Fata: era tanto bella che gli venne voglia di baciarla mentre dormiva. E stava per sfiorarla con le labbra, quando la mela d'oro si mise a suonare la musica, e Beniamino, per paura che la Fata si svegliasse, scappò subito via, nascondendo il viso in un vaso di gelsomini perché i mori non lo vedessero. Aveva passato un bel rischio: chi baciava la Fata Alcina restava di marmo dalla testa ai piedi. Beniamino ringraziò il giardiniere e si mise sulla strada del ritorno.

Dopo sei o sette ore di cammino, trovò un pozzo asciutto, profondo che non se ne vedeva la fine. E intorno a questo pozzo girava un'oca con le ali così grandi, che ci poteva star sotto più d'una persona. L'oca capì subito che Beniamino voleva scendere nel pozzo e s'avvicinò in modo ch'egli potesse mettersi sotto un'ala. Poi cominciò a volare giù nel pozzo. In fondo al pozzo c'erano le due Regine prigioniere di quell'incantesimo. "Ecco il vostro scialle di stelle, e la vostra mela d'oro che suona la musica!" disse Beniamino, saltando fuori di sotto all'ala dell'oca. "Siete libere! Se volete venire con me, salite anche voi sull'oca."

Le due Regine tutte contente si misero anche loro sotto le ali, e l'oca volò su fuori dal pozzo e poi sopra boschi e montagne, fino al punto dov'era legato il cavallo di Beniamino. Beniamino salutò l'oca, prese le due Regine in sella e tornò da suo padre.

A rivedere la sua corona, il Re era fuor di sé dalla gioia. Fece inginocchiare il figlio e gli mise la corona sul capo.

"È tua e te la meriti."

Beniamino si sposò con una Regina, la più bella delle due.

Fecero grandi feste e bella vita e la mia fiaba è ormai finita.



I. Calvino, *Fiabe italiane*, Einaudi, Torino 1956

## Attività

### 1. Rispondi alle domande che seguono.

1. Quale avvenimento dà l'avvio alla vicenda? .....
2. Quali persone disposte ad aiutarlo incontra Beniamino? .....
3. Un animale e un oggetto sono di aiuto a Beniamino: quali? .....
4. Con quale stratagemma Beniamino riesce a ingannare i due mori? .....
5. Alla fine Beniamino ottiene un premio. Quale? .....

## 2. Scegli la risposta corretta e completa.

1. È possibile stabilire con precisione quando avvennero i fatti?
  - Sì, perché .....
  - No, perché .....
2. Individua nel testo le indicazioni utili a riconoscere in quali luoghi si svolge la vicenda.
  - In un solo luogo, cioè .....
  - In più luoghi, cioè .....
3. Beniamino sceglie il percorso più pericoloso
  - perché è molto coraggioso.
  - perché non ha compreso il pericolo.
  - perché pensa che la fata abbia tramato un inganno.

## 3. Nella colonna di destra indica il nome del personaggio che ricopre il ruolo indicato a sinistra.

Ruolo	Personaggio corrispondente
▶ protagonista eroe	▶ .....
▶ antagonista	▶ .....
▶ aiutante	▶ .....
▶ aiutante donatore	▶ .....

## 4. Scrittura creativa

Ti offriamo alcuni suggerimenti da cui partire **per scrivere una fiaba inventata da te**.  
Le indicazioni sono generiche, per lasciare spazio alla tua creatività.

Un re ha tre figli e vuole lasciare il regno al più meritevole. Decide di sottoporli tutti a delle prove, per capire chi sia il più adatto a governare. I tre fratelli partono per affrontare le prove, che sono [...], il primo incontra [...], o gli accade che [...]; il secondo incontra [...], o gli accade che [...]; il terzo incontra [...], o gli accade che [...].

### Adesso tocca a te!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Il lupo racconta

di L. Fearn

La foresta era la mia casa. Ci vivevo e ne avevo cura. Cercavo di tenerla linda e pulita. Quando un giorno di sole, mentre stavo ripulendo dalla spazzatura che un camper aveva lasciato dietro di sé, udii dei passi. Con un salto mi nascosi dietro un albero e vidi una ragazzina piuttosto insignificante che scendeva lungo il sentiero portando un cestino.

Sospettai subito di lei perché vestiva in modo buffo, tutta in rosso, con la testa celata<sup>1</sup> come se non volesse farsi riconoscere. Naturalmente mi fermai per vedere chi fosse. Le chiesi chi era, dove stava andando e cose del genere. Mi raccontò che stava andando a casa di sua nonna a portarle il pranzo. Mi sembrò una persona fondamentalmente onesta, ma si trovava nella mia foresta e certamente appariva sospetta con quello strano cappellino. Così mi decisi di insegnarle semplicemente quanto era pericoloso attraversare la foresta senza farsi annunciare e vestita in modo così buffo. La lasciai andare per la sua strada, ma corsi avanti alla casa di sua nonna. Quando vidi quella simpatica vecchietta, le spiegai il mio problema e lei acconsentì<sup>2</sup> che sua nipote aveva immediatamente bisogno di una lezione. Fu d'accordo di stare fuori casa fino a che non l'avessi chiamata, di fatto si nascose sotto il letto.

Quando arrivò la ragazza, la invitai nella camera da letto mentre io mi ero coricato vestito da sua nonna. La ragazza, tutta bianca e rossa, entrò e disse qualcosa di poco simpatico sulle mie grosse orecchie. Ero

già stato insultato prima di allora, così feci del mio meglio suggerendo che le mie grosse orecchie mi avrebbero permesso di udire meglio. Ora quello che volevo dire era che mi piaceva e volevo prestare molta attenzione a ciò che stava dicendo, ma lei fece un altro commento sui miei occhi sporgenti. Adesso puoi immaginare quello che cominciai a provare per questa ragazza che



mostrava un aspetto così carino ma che era evidentemente una bella antipatica. E ancora, visto che per me è ormai un atteggiamento acquisito porgere l'altra guancia, le dissi che i miei grossi occhi mi servivano per vederla meglio.

L'insulto successivo mi ferì veramente. Ho infatti questo problema dei denti grossi. E quella ragazzina fece un commento insultante riferito a loro. Lo so che avrei dovuto controllarmi, ma saltai giù dal letto e ringhiai che i miei denti mi sarebbero serviti per mangiarla meglio.

1. **celata**: nascosta.

2. **acconsentì**: fu d'accordo.

Adesso, diciamoci la verità, nessun lupo mangerebbe mai una ragazzina, tutti lo sanno, ma quella pazza di una ragazza incominciò a correre per casa urlando, con me che la inseguivo per cercare di calmarla. Mi ero tolto i vestiti della nonna, ma è stato peggio. Improvvisamente la porta si aprì di schianto ed ecco un grosso guardiacaccia con un'ascia. Lo guardai e fu chiaro che ero nei pasticci. C'era un finestra aperta dietro di me e scappai fuori. Mi piacerebbe dire che fu la fine di tutta la faccenda, ma quella nonna non raccontò mai la mia versione della storia. Dopo poco cominció a circolare la voce che io ero un tipo cattivo e antipatico e tutti incominciarono a evitarmi. Non so più niente della ragazzina con quel buffo cappuccio rosso, ma dopo quel fatto non ho più vissuto felicemente.



L. Fearn, *La storia di Cappuccetto Rosso raccontata dal lupo*, in D. Novara, *Obiettivo giustizia*, EGA Paravia, Torino 2001

### Attività

#### 1. Rispondi alle domande che seguono.

1. Chi è il protagonista?.....
2. Che cosa pensa il lupo della ragazzina? .....
3. Come viene descritta la ragazzina? .....
4. Come si traveste il lupo?.....
5. Il lupo prova antipatia per la ragazzina. Perché?.....
6. Chi arriva facendo fuggire il lupo?.....
7. Come termina la vicenda?.....

#### 2. Scrivi accanto ai termini seguenti il loro contrario.

linda: ..... strano: .....

buffo: ..... insulto: .....

#### 3. Spiega il significato dei termini seguenti.

commento: .....

versione: .....

acquisito: .....

#### 4. Spiega con parole tue il significato dell'espressione seguente.

Porgere l'altra guancia.

.....

.....

## ORTOGRAFIA

**1. Nelle coppie di parole seguenti, individua e cancella la parola errata.**

- |                              |                            |
|------------------------------|----------------------------|
| 1. Acceleratore/acceleratore | 9. Correzione/correzione   |
| 2. Proficuo/profiquo         | 10. Arrugginito/arruginito |
| 3. Imprudente/inprudente     | 11. Agressivi/aggressivi   |
| 4. Agile/aggile              | 12. Spiagge/spiagge        |
| 5. Sufficente/sufficiente    | 13. Scenziato/scenziato    |
| 6. Milione/miglione          | 14. Ingegnere/ingegnere    |
| 7. Acquazzone/acuazzone      | 15. Ventaglio/ventalio     |
| 8. Vestaglia/vestalia        | 16. Grattuggia/grattugia   |

**2. Inserisci al posto dei puntini *a, ha, ah, anno, hanno*.**

1. Lucia non ..... detto la verità. 2. Trascorreremo i primi giorni dell'..... in montagna. 3. Tutti i giocatori ..... partecipato agli allenamenti. 4. Paolo ..... dato la risposta ..... bassa voce. 5. I bambini ..... mangiato tutta la torta ..... scuola. 6. L'..... scolastico inizia a settembre. 7. La zia ..... perso il treno. 8. ...., come si sta bene in vacanza! 9. La nostra squadra ..... vinto il torneo di pallavolo. 10. Carlo e Giovanna ..... organizzato una festa per la fine dell'..... .

**3. Inserisci al posto dei puntini *o, ho, oh, ai, hai, ah*.**

1. Preferisci un gelato ..... una bibita fresca? 2. Perché non ..... ancora telefonato ..... tuoi amici? 3. Il professore consegna le verifiche ..... ragazzi. 4. ...., guarda chi si rivede! 5. .... letto con interesse il libro che mi ..... regalato. 6. ...., mi ..... fatto male! 7. .... scritto una cartolina ..... nonni? 8. Andiamo al cinema ..... a teatro? 9. ...., che bella sorpresa! 10. La mamma cucina la minestra ..... bambini.

**4. Nelle frasi seguenti aggiungi l'apostrofo dove occorre.**

1. Mamma, mi racconti un'altra storia? 2. Ho bisogno di un altro libro per la mia ricerca, spero di trovarlo. 3. Per le mie vacanze vorrei scegliere un itinerario diverso da quello dell'anno scorso. 4. In quel campeggio mi è capitata un'avventura che desidero raccontarti. 5. Qual è la tua canzone preferita? 6. Carlotta è un'amica sincera e generosa. 7. La Sicilia è un'isola bellissima. 8. Ho regalato a Mariella un ombrello rosa.

**5. Nelle frasi seguenti mancano tutti gli accenti: aggiungili tu.**

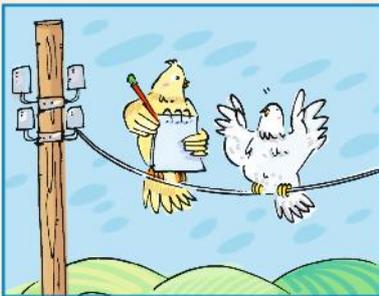
1. Ero sicuro di aver posato qui il mio orologio, ora non lo trovo piu.
2. Non mi sembra ne piacevole ne divertente, non ne voglio piu parlare.
3. Devi spostare quel vaso di fiori, perche e al sole.
4. Hanno portato un pacco per te.
5. Vieni a scuola, si o no?
6. Sono andato a Palermo due anni fa.
7. Cesare da un biscotto al cane.
8. Come sta la nonna?
9. Lorenza ha compiuto trentatre anni.
10. E strano che nessuno si sia accorto di nulla.
11. Il cielo e azzurro e non c'e una nuvola.

**6. Nelle frasi seguenti inserisci la lettera maiuscola.**

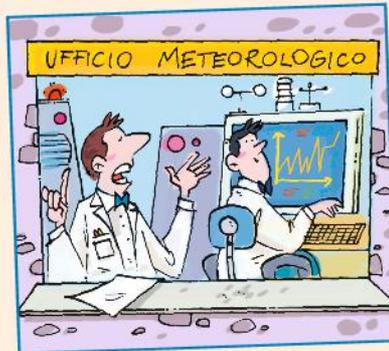
1. Nella fotografia scattata a milano, marco e luciana sorridevano felici.
2. In piazza aldo moro ho incontrato federico, ma era cosi intento nella lettura di tuttospport che non si è accorto di me.
3. hai visto la partita juventus-milan?"
4. La famiglia rossi abita a modena.
5. Il cane di marta si chiama fido.
6. La loira è il più lungo fiume della francia e si getta nell'atlantico.
7. La pietà è una celebre scultura di michelangelo.
8. L'eneide è un poema epico scritto da virgilio.

**7. Caccia all'errore!**

**Nelle seguenti barzellette sono contenuti otto errori di ortografia. Sottolineali con una matita colorata.**



Dimmi il nome di trè quadrupedi.  
Il cane, il maiale e due galline.



Il foglio di carta non e volato ed e sempre asciutto.  
Previsioni del tempo: non piove e ce assenza di vento.



Sono proprio contenta, da quando avete messo gli occhiali o l'impressione che siate piu attenti.



Ma quale gatto grande come un'elefante... deve essere un allucinazione!



# IL TEMPO nella storia

## L'ordine cronologico

Per comprendere la storia è necessario capire, come ormai sai, che tutti i fatti accadono in un certo momento. È importante saper sistemare questo momento al posto giusto nel **tempo**.

Per fare ciò utilizziamo le **date**, cioè i numeri che indicano giorno, mese, anno in cui un fatto è accaduto. La numerazione, per convenzione degli studiosi, si fa partire dalla nascita di Cristo.

Tutti gli eventi della storia sono quindi suddivisi tra quelli avvenuti prima della nascita di Cristo, **avanti Cristo**, e quelli accaduti dopo di essa, **dopo Cristo**.

Gli anni che precedono la nascita di Cristo si contano **all'indietro**, mentre gli anni che la seguono si contano andando **avanti**.



## La durata

Ogni avvenimento inizia e finisce: il tempo che passa tra l'inizio e la fine di un avvenimento si chiama **durata**.

La durata può essere molto piccola: un'ora, un giorno, oppure molto grande: un anno o un secolo, o molto di più ancora.

## I luoghi

Per studiare la storia bisogna sapere anche **dove** sono avvenuti i fatti. Per questo si devono osservare con attenzione delle speciali carte, dette **storico-geografiche**, dove sono evidenziati con colori diversi i luoghi in cui i vari eventi si sono verificati (vedi cartina).



- Islam alla morte di Maometto
- Conquiste dei primi quattro califfi
- Conquiste dei califfi omayyadi
- Impero bizantino

## Le fonti storiche

Tutte le tracce del passato: **oggetti, disegni, scritte, racconti** servono per farci capire e conoscere la vita e la storia degli uomini che sono vissuti prima di noi. Queste tracce si chiamano **fonti storiche**.



Attrezzo utilizzato dagli uomini nel Paleolitico. Si tratta di una punta di selce usata con diversi scopi.

Un disegno di Costantinopoli all'interno di un manoscritto latino.



Roma con l'aquila imperiale. Questa moneta fu coniata in Siria durante il regno di Costantino il Grande, verso il 325. Sul verso di questa moneta è raffigurata una figura femminile seduta in trono: essa rappresenta Roma e il suo impero. La "signora Roma" è seduta tra due vessilli militari, che recano diversi simboli delle legioni vittoriose sui nemici dell'impero. In mano, Roma sostiene un'aquila, simbolo per eccellenza dell'impero ma anche animale sacro al dio Giove, re di tutti gli dei pagani. L'aquila imperiale è dunque segno del potere vittorioso di Costantino, ma anche della protezione che su di lui estendono tutte le divinità pagane.

## Attività

### 1. Colloca sulla linea del tempo le date indicate.

▶ 85 ▶ 500 ▶ 150 a. C. ▶ 750 a. C. ▶ 1900 ▶ 2000 a.C. ▶ 2000



### 2. Completa le frasi seguenti.

1. Per indicare quando è avvenuto un fatto utilizziamo le .....
2. Un giorno è costituito da .....
3. Un mese corrisponde a .....
4. Un anno è formato da .....

**3. Indica da quanti anni è formato:**

un decennio ..... un lustro .....  
 un secolo ..... un millennio .....

**4. Completa le frasi seguenti. L'esercizio è avviato.**

- Il quarto millennio a.C. va dal 3999 al 3000
- Il terzo secolo a.C. va dal ..... al .....
- Il secondo secolo a.C. va dal ..... al .....
- Gli anni 100-1 corrispondono al ..... secolo.
- Il primo secolo d.C. va dall'anno 1 al 100 .....
- Il quarto secolo d.C. va dal ..... al .....
- Il decimo secolo d.C. va dal ..... al .....
- Gli anni 1101-1200 corrispondono al ..... secolo.



**5. Completa le frasi seguenti.**

- L'età antica va dal 3000 a.C. al 476 d.C., anno della caduta dell'Impero romano.
- La sua durata è di ..... anni.
- L'età medievale va dal 476 al 1492, anno della scoperta dell'America.
- La sua durata è di ..... anni.
- L'età moderna va dal 1492 al 1789, inizio della Rivoluzione francese.
- La sua durata è di ..... anni.

**6. Completa le frasi seguenti. L'esercizio è avviato.**

- Gli anni 1201-1300 d.C. corrispondono al XIII secolo, il '200 o il Duecento
- Gli anni 1301-1400 corrispondono al ....., il ..... o il .....
- Gli anni 1601-1700 corrispondono al ....., il ..... o il .....
- Gli anni 1801-1900 corrispondono al ....., il ..... o il .....
- Gli anni 1901-2000 corrispondono al ....., il ..... o il .....



# ORIENTAMENTO e RAPPRESENTAZIONE del territorio

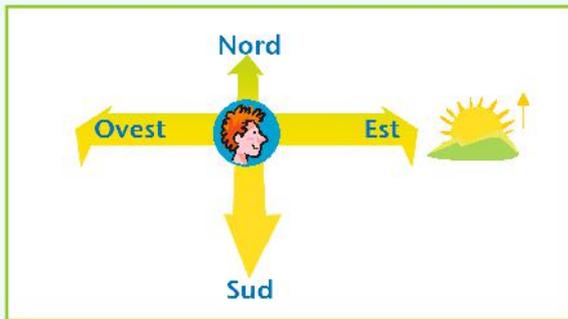
## I punti cardinali

Osservando il percorso del Sole durante la giornata, possiamo notare che nasce sempre dalla stessa parte e tramonta sempre dalla parte opposta.



## Attività

1. **Completa** le frasi in modo appropriato, dopo aver osservato i disegni.



### Di giorno, mi oriento con il Sole

Se guardi verso il Sole che nasce, alle spalle hai .....; a sinistra hai .....; a destra hai .....

Se, invece, il Sole che tramonta ti è di fronte, stai guardando verso .....; alle tue spalle hai ....., alla tua destra hai ....., alla tua sinistra hai .....

### Di notte, osservo le stelle

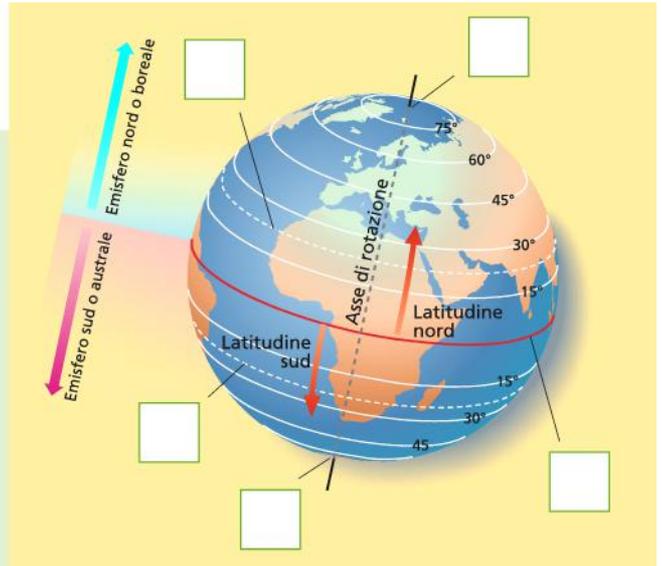
Se di notte la Stella Polare ti è di fronte, stai guardando verso .....  
Alla tua destra hai .....  
Alla tua sinistra hai .....



## Il reticolato geografico

2. Inserisci nel disegno i numeri corrispondenti ai nomi qui sotto elencati.

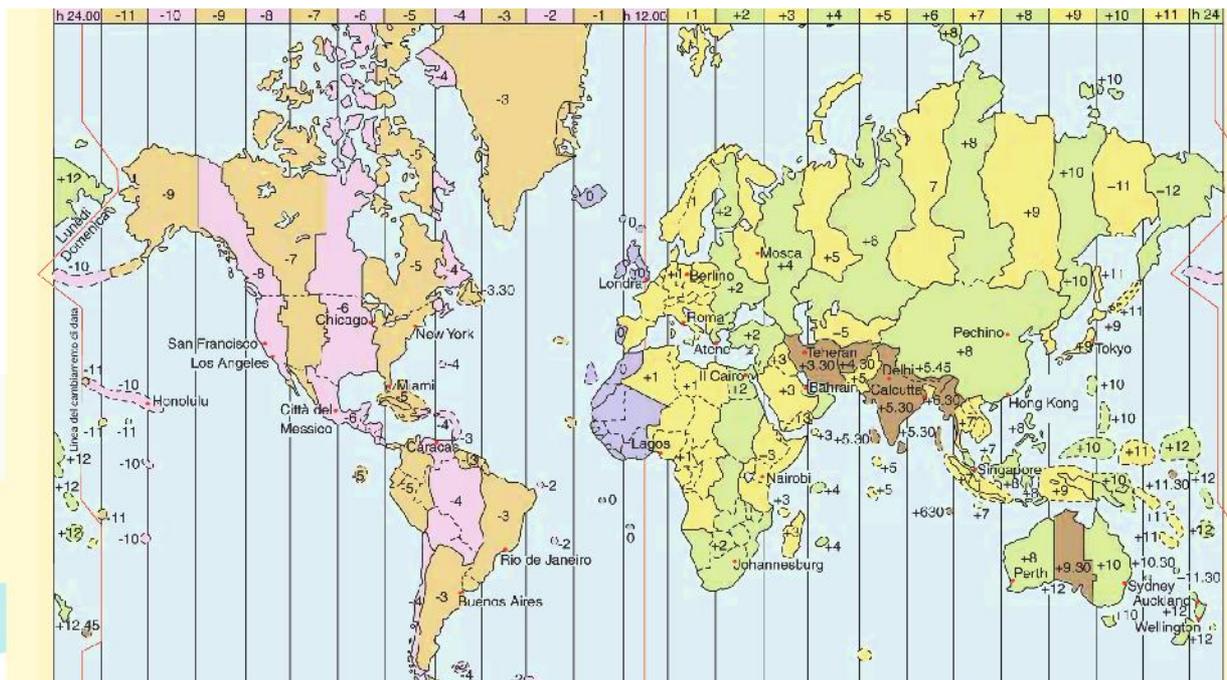
1. Polo Nord
2. Polo Sud
3. Equatore
4. Tropico del Cancro
5. Tropico del Capricorno



## I fusi orari

Per poter stabilire orari uniformi ed elaborare un **sistema orario internazionale**, la superficie terrestre è stata divisa in **24 "spicchi" uguali** (dividendo i 360° della rotazione per 24, infatti, si può immaginare la superficie sferica divisa in 24 "spicchi" di 15° l'uno).

A questi spicchi, corrispondenti alle 24 ore convenzionali, che vengono quindi percorsi in un'ora ciascuno, si dà il nome di **fusi orari** e si assume per convenzione che in tutto il fuso ci sia l'ora del meridiano centrale a esso, quello che taglia il fuso esattamente a metà.



**3. Completa il testo seguente con i termini mancanti forniti in fondo alla rinfusa.**

Il punto di riferimento per i fusi orari è il ..... o meridiano 0. Se si oltrepassa un ..... viaggiando verso est, le lancette dell'orologio vanno spostate 1 ora ....

Viaggiando verso ovest, al contrario, vanno spostate 1 ora .....

[ avanti ] [ fuso orario ] [ indietro ] [ meridiano di Greenwich ]



**4. Completa le seguenti frasi con l'ora corrispondente.**

**Quando in Italia (fuso + 1) sono le 13:00**

a Los Angeles (fuso - 8) sono le ore .....

a Miami (fuso - 5) sono le ore .....

a Rio de Janeiro (fuso - 3) sono le ore .....

a Sidney (fuso + 10) sono le ore .....

a Tokyo (fuso + 9) sono le ore .....

a Pechino (fuso + 8) sono le ore .....

**Le carte geografiche**

Una carta geografica è una rappresentazione **approssimata** di un dato territorio più o meno esteso, che viene disegnato molto rimpicciolito rispetto alla realtà, cioè **in scala** e ricorrendo ad alcuni "trucchi" come quelli di raffigurare gli elementi del territorio mediante **simboli**, vale a dire segni convenzionali e colori scelti opportunamente.

Le carte si classificano in base:

**alla scala di riduzione**

(quanto più è vasto il territorio da rappresentare, tanto più alta sarà la scala di riduzione):

- mappe e piante (scala fino a 1: 10 000) per rappresentare i quartieri dei centri abitati
- carte topografiche (tra 1:10 000 e 1:150 000) per riprodurre in dettaglio aree limitate
- carte corografiche (tra 1: 150 000 e 1: 1 000 000) per riprodurre regioni più o meno estese
- carte geografiche (1: 1 000 000 e oltre) per riprodurre Stati e continenti

**agli elementi rappresentati**

- carte generali
- carte fisiche
- carte politiche
- carte tematiche



**5. Completa le frasi seguenti con il termine o l'espressione esatti.**

1. Per spostarmi in un'altra regione utilizzerò .....

2. Per cercare una via della mia città consulterò .....

3. Per studiare la posizione e i confini degli Stati europei utilizzerò .....





# PERCHÉ SCOPPIANO GLI INCENDI BOSCHIVI?

La cause possono essere

## Naturali

(ad esempio i fulmini)

Sono le meno frequenti in assoluto.



## Di origine antropica

(cioè provocate dalle attività umane)

Possono essere:

- accidentali, ad esempio un corto circuito, scintille derivate da strumenti di lavoro, surriscaldamento di motori...
- colpose, ad esempio lancio incauto di materiale acceso come fiammiferi, sigarette...
- dolose, quando il fuoco è appiccato volontariamente dall'uomo per le motivazioni più disparate (vendetta, dispetto, protesta, speculazione edilizia) al fine di provocare danni.

Purtroppo queste sono le cause più frequenti.

## COME COMPORTARSI PER EVITARE UN INCENDIO BOSCHIVO

1. Non gettare mozziconi di sigaretta o fiammiferi ancora accesi  
[ possono incendiare l'erba secca delle scarpate lungo le strade e le ferrovie ]
2. È proibito e pericoloso accendere il fuoco nel bosco  
[ usa solo le aree attrezzate per il picnic con la tua famiglia: non abbandonare mai il fuoco e, prima di andare via, accertati che sia completamente spento ]
3. Non abbandonare i rifiuti nei boschi e nelle discariche abusive  
[ possono rappresentare un pericoloso combustibile ]
4. Se devi parcheggiare l'auto, accertati che la marmitta non sia a contatto con l'erba secca  
[ la marmitta rovente potrebbe facilmente incendiare l'erba secca ]

## COME COMPORTARSI QUANDO L'INCENDIO È IN CORSO

1. Se avvisti delle fiamme o anche solo del fumo:  
[ telefona subito al 1515 per dare l'allarme non pensare che altri l'abbiano già fatto. ]
2. Se sei vicino a un incendio, cerca una via di fuga sicura: una strada o un corso d'acqua.  
[ Non sostare in luoghi verso i quali soffia il vento, potresti rimanere imprigionato tra le fiamme e non avere più una via di fuga. ]
3. Se non hai altra scelta, stenditi a terra in un luogo lontano da vegetazione incendiabile.  
[ Il fumo tende a salire e in questo modo eviti di respirarlo. ]
4. L'incendio non è uno spettacolo: non sostare lungo le strade.  
[ Intralceresti i soccorsi e le comunicazioni per gestire l'emergenza. ]

[www.protezionecivile.it](http://www.protezionecivile.it)