

Maurizio Sandrini

livello **A1/A2**
1000 parole

STORIE

di italiani famosi

la cultura e la storia d'Italia
attraverso i suoi protagonisti



STORIE
Italiano Facile

audio
online



INDICE

Introduzione _____	3	I cantanti vestono Versace _____	65
Il cannocchiale di Galileo _____	5	Il “fiasco” di Rossini _____	75
Leonardo in viaggio _____	15	Il gatto di Lucrezia _____	85
Michelangelo e il Papa curioso _____	25	Carte da gioco _____	95
Il cane in battaglia _____	35	Soluzioni _____	125
Il sogno di Federico _____	45	Crediti fotografici _____	128
Casanova e la lettera d’amore _____	55		

direzione editoriale: Massimo Naddeo
redazione: Marco Dominici, Carlo Guastalla
progetto grafico e copertina: Lucia Cesarone
impaginazione: Sinem Samuray
illustrazioni: Giampiero Wallnofer

© 2020 ALMA Edizioni
Printed in Italy
ISBN 978-88-6182-626-7
prima edizione: 2020

ALMA Edizioni
viale dei Cadorna 44
50129 Firenze
alma@almaedizioni.it
www.almaedizioni.it

Tutti i diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm, le riproduzioni digitali e le copie fotostatiche), sono riservati in tutti i Paesi.

L'idea di questa raccolta di brevi racconti nasce dalla necessità, per chi insegna e per chi studia la lingua italiana, di affrontare anche la storia e i personaggi più importanti della cultura italiana. Per fare questo, si prospettavano due soluzioni: la prima era realizzare un libro di tipo convenzionale con date, capitoli in successione e paragrafi sicuramente interessanti, ma probabilmente impersonali; la seconda era creare, sulla scia del successo della serie "Storie", una raccolta di racconti brevi che avessero come protagonisti alcuni degli italiani più famosi all'estero. ALMA Edizioni, che preferisce sempre tentare strade nuove o comunque meno convenzionali, ha deciso per questa seconda opzione. Il risultato sono queste nove storie di fantasia in cui il personaggio protagonista di ogni racconto è inserito in un contesto perfettamente verosimile dal punto di vista storico e biografico.

Per quanto riguarda la scelta dei personaggi, si è optato per quelli che sono unanimemente riconosciuti come i più rappresentativi della storia, della cultura e del costume italiani dal Rinascimento ai nostri giorni: Michelangelo, Leonardo, Galileo, ma anche Lucrezia Borgia, Casanova, Garibaldi, Rossini, Fellini e Versace, nomi famosi in tutto il mondo e che hanno dato un importante contributo nell'arte, nel cinema, nella moda o che, con la loro personalità, hanno reso proverbiale il loro stesso nome.

Il presente libro si articola in **tre sezioni**: la prima è costituita dalla storia vera e propria, in cui si intrecciano elementi biografici con altri di pura invenzione. Il testo è accompagnato da un apparato di note che si distinguono per colore:

astronomia: scienza che studia le leggi e i movimenti delle stelle.

- note **azzurre**: sono quelle più strettamente lessicali e spiegano il significato di un termine; a volte la nota è illustrata, per maggiore chiarezza o quando un termine è difficile da descrivere a parole, soprattutto se ci si rivolge a studenti di livello elementare, come nel nostro caso.

Marcello: è Marcello Mastroianni, uno di più grandi attori italiani e alter ego di Fellini in tutti i suoi film. Vedi il testo a pagina 49.

- note **arancioni**: sono note di tipo storico-culturale e spesso rimandano a un approfondimento nella sezione dedicata agli esercizi e ai box culturali. Le note riguardano personaggi, nomi di luoghi o date che hanno segnato in modo particolare le sorti del periodo nel quale è vissuto il personaggio di cui si parla nel racconto.



Completa la storia un'illustrazione originale creata appositamente per il libro: l'immagine è utile anche dal punto di vista didattico come input per stimolare lo studente alla produzione orale (descrizione dell'immagine, riassunto del racconto a partire da essa, ecc.).

La **seconda sezione** è quella dedicata agli **esercizi** e agli **approfondimenti culturali**: gli esercizi riguardano la comprensione, il lessico e le strutture grammaticali più importanti presenti nel racconto; gli approfondimenti culturali sono testi o tabelle che aiutano lo studente a comprendere meglio il contesto politico, sociale e culturale all'interno del quale viveva il protagonista di ogni

racconto. Ogni testo presente è sempre un testo attivo, vale a dire un testo che richiede di essere completato o che, viceversa, fornisce gli elementi indispensabili per il completamento di un'attività o una tabella che lo accompagna.

Infine, è presente una **terza sezione**, la più ludica: a ogni racconto sono associate **6 carte** (cinque immagini e un brano estratto dal racconto). La sezione inizia con le descrizioni dei giochi che è possibile fare e le istruzioni su come farli svolgere.

Sono presenti sia giochi molto noti, come *memory* o domino, sia giochi specificamente pensati per favorire l'apprendimento della lingua italiana: gli studenti infatti sono chiamati a parlare, descrivere, ricostruire relazioni tra i testi e gli elementi presenti nelle carte, così come crearne di nuove, quando possibile.

Il presente libro, quindi, si propone di affrontare un argomento spesso piuttosto impegnativo come la cultura italiana attraverso due modalità molto utilizzate e apprezzate nella didattica delle lingue contemporanea: il cosiddetto *storytelling* e l'approccio ludico, i quali da una parte favoriscono un maggiore coinvolgimento dello studente e dall'altra permettono un'immersione non solo nella lingua, ma anche negli aspetti più strettamente culturali che entrano a far parte dell'intreccio della storia e costituiscono anche gli elementi portanti del gioco da svolgere.

ESERCIZI

1 • Indica l'opzione giusta.

1. Fellini scrive le sue idee
 - a. in un quaderno.
 - b. su dei fogli.
2. Giulietta, la moglie di Fellini
 - a. è anche attrice.
 - b. non ama il cinema.
3. Fellini ha un problema.
 - a. dorme molto.
 - b. non sa come finire il film.
4. Il produttore del film
 - a. vuole aiutare Fellini.
 - b. non vuole perdere più soldi.
5. Fellini si addormenta e
 - a. sogna il finale del film.
 - b. incontra il nuovo film.
6. Chi è Nino Rota?
 - a. L'autore delle musiche del film di Fellini.
 - b. L'attore preferito di Fellini.

2 • Chi pensa queste frasi? Leggi le frasi nei fumetti e abbinale ai protagonisti del racconto.

1. Che cosa mi piace fare? Vorrei un lavoro che mi dia un po' di soldi.

2. Devo decidere cosa fare. Ho un'idea, ma non so se è un'idea buona o no.

3. Mi piace un po' con Giulietta, ma non so se è la mia.

4. Devo trovare un modo per finire il film.

3 • Completa il testo con i numeri della lista.

Gli Oscar di Fellini

19 | 4 | 1995 | 4

Indovina Fellini ha ricevuto il premio Oscar _____ volte, come miglior film straniero, con il film *La strada* (1954), *La notte di Cabiria* (1950) e *Il bidone* (1953) (1954). Ha scritto anche ha ricevuto l'Oscar alla carriera.

ESERCIZI

4 • Metti in ordine i dialoghi, come nell'esempio.

- a. Ah, è svegliato! - dice il produttore - Da oggi pomeriggio puoi dormire a casa tua!
- b. Perché? - domanda Fellini, ancora pieno di sonno.
- c. Svegliato? - chiede il produttore, stupito.
- d. Vieni! - dice Giulietta. Manca al produttore - Federico lavora anche quando dorme. I suoi sogni sono il suo lavoro!
- e. Ah, è questo? Tu sei un'idea! - chiede il produttore.
- f. È un sogno molto bello. È ora, con i tecnici che aspettano il set... Ho avuto un'idea.
- g. Perché ancora dormi non c'è film? È da due settimane aspettiamo tutti il tuo film!
- h. Non l'ho scritto. Che sognatore proprio sono io.
- i. No, è niente! C'è.

5 • Leggi il testo su Fellini e Mattioli e indica se le affermazioni sono vere (V) o false (F).

LA POLCE VITA

Marcello Mattioli inizia a lavorare con Fellini sul film *La dolce vita*, uno dei più grandi successi del regista. Nel film di Fellini, Mattioli non è solo il protagonista principale, ma anche l'altro ago del regista. Con un'idea di Fellini che il personaggio di Mattioli non è sempre un po' Fellini. Fellini non è mai stato attore del suo film, ma ha raccontato la sua vita che vede in Mattioli l'attore perfetto per recitare la parte di... Fellini. Fellini e Mattioli sono diventati amici durante la ripresa del film *La dolce vita*, perché hanno la stessa istinta, la stessa simpatia e la stessa sensibilità. Con il grande attore ha raccontato il suo rapporto con Fellini: "Per la dolce vita ho preferito me a Paul Newman ed è stato molto divertente fare quel film. Con lui lavorare è facilissimo con il regista non c'è nessuna difficoltà. Lui ha un figlio che non disprezza e guarda la scena del film. Quando chiedi: "Sarebbe due qualcosa, in questa scena" Lui risponde sempre: "può dire quello che vuoi, quando giriamo la scena". Poi lui il cinema è come un gioco troppo. Mattioli è il re del gioco, ha avuto dopo il suo grande amico Fellini.

- a. Fellini ha conosciuto Mattioli sul set.
- b. Mattioli e Fellini sono molto amici.
- c. Fellini ha fatto l'attore insieme a Mattioli.
- d. Mattioli ha lavorato con Paul Newman in *La dolce vita*.
- e. Fellini gira a modo suo senza scrivere dialoghi.
- f. Fellini è morto dopo Mattioli.

- V
- F
-
-
-
-

VENEZIA



LETTERA



MILANO



GONDOLA



ROSSINI



SPARTITO MUSICALE



"SERENELLA... ANCHE IO HO LA MASCHERA QUESTA SERA, SERENELLA, IL MIO NOME È ALFREDO!"

"ABBIAMO SPEDITO A LONDRA I VESTITI DELLA TRAMATA E A MILANO QUELLI DI ELTON JOHN!"