

BENVENUTO NEL MONDO DELLE FIABE

Se con me vorrai giocare
al mio rito dovrai sottostare

senza indugi e senza inganni
per non avere mai malanni!

Malanni di pensiero
perché ti insegno
un metodo vero



per comporre allegramente
da solo o in compagnia
ogni desiderio e
ogni follia.

Draghi, gnomi e folletti
me li mangio con i broccoletti;

Oscuro è il mio mondo
anche se non sempre tondo;

Segui attento ogni mio passo
e non inciamberai in nessun
sasso.

ECCO IL RITO PER ENTRARE:

*Sogni e ri-sogni
i bambini san fare
nel mondo della fantasia
chiedon di entrare.*

Venite, venite
con me a giocare
perché una sorpresa a tutti
possiam fare.

*Pelle di serpente, che ami
cambiare, cambia il gioco
perché andiamo a cominciare!!.*



ORGANIZZIAMOCI

ECCO DEI SUGGERIMENTI PER L'ATTIVITÀ:

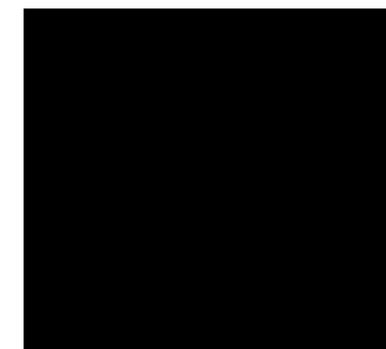
- Disponetevi in cerchio;
- Ognuno di voi dovrà prendere una scatola e colorarla.
- Procuratevi due ampolline, in una metterete le emozioni negative, nell'altra le emozioni positive, dopo averle appuntate su fogli di carta.
- Create delle card e parlatemi delle emozioni secondo questo schema: ESPRESSIVO, COGNITIVO, FISILOGICO e poi annotate tutto.
- Seguite il mio comando, che su carte scriverò e che come leggi detterò.
- Quando avrò concluso, cercate nel mondo degli umani immagini utili che vi aiuteranno a comporre e a richiamare alla vostra immaginazione quanto ci aiuterà a narrare.
- Rievocate ogni cosa e disponetevi a catene seguendo questo ordine: ○ NERO, ○ GRIGIO, ○ ROSA, ○ VIOLA, ○ AZZURRO, ○ GIALLO, ○ VERDE/MARRONE.

STRUTTURA DELLA FIABA

Ecco una rima per capire la struttura della fiaba:



Prendi il **NERO** che tanto fa male
 E il **GRIGIO** che meglio il dolore sa spiegare
 Tu che mi ascolti
 Scegli il colore della terra, della fatica
 E dimmi il mestiere di cui parlerai
 E che appartiene al protagonista e alla sua vita
 (marrone chiaro)



Prendi il **FUCSIA** che è tanto ambiguo
 E parla di colui che
 Come arco punta il dito
 Non è buono colui che in questo spazio si muove
 Perché provoca assai dolore
 Mente se ti accarezza
 E infligge punizioni
 Per paura dei tuoi tratti buoni



Ma non temere
nel CELESTE troverai
chi ti aiuterà
Ascolta la sua voce
Perché lui mai mentirà.



Qual è l'ambiente
in cui ti muoverai
Un bosco incantato?....
(VERDE)



Una montagna ridente
o desolata?...
(MARRONE SCURO)



Un mare azzurro
e insidioso?...
(BLU)



Non demordere, e ascoltami ancora
Nel GIALLO chiarore troverai,
ciò che nel mondo umano non vi è mai
Oggetti parlanti, piante, semi, animali,
folletti che alla magia, son votati
E se il tuo cuore è limpido e assai sincero
Con te governeranno, il mondo intero!



Tu che invece il ROSSO scegli, sappi spiegare quanto pericolo
Il male sa provocare
Mille le situazioni che dovrai affrontare
Per riuscire a liberare colui che nelle fiabe: EROE appare.
VIOLA è quest'ultimo comando
E a me suggerisce una raccomandazione
“ Fa che il tuo eroe compia il suo destino
aiutalo ad essere ciò, che a te appare più vicino
il mondo che è dentro di te
è il mondo che appartiene anche a me...
ma adesso
su, su ...presto a lavorare
c'è una fiaba da montare

PER SCRIVERE UNA FIABA

MATERIALE OCCORRENTE:

- scatole-porta scarpe
- colori: per decorare le tue scatole, ricorda queste conterranno le immagini che sceglierai per comporre.
- Munisciti anche di colla, forbici, cartoncini per creare delle card visive - su queste potrai dar sfogo alla tua immaginazione.
- Cerca di reperire, (chiedendo anche alla tua mamma - o alla tua insegnante) - tutti i quotidiani - e i settimanali che normalmente vengono venduti in edicola.



Procedimento

- Sfoglia e ritaglia tutto quello che ti può essere utile dai giornali (una modella, un politoco, un animale, una strada, un luogo...).
- Fa una classificazione di emozioni positive e di emozioni negative.
- Scegli con i tuoi amici quale e quante emozioni rievocare nella fiaba.
- Ricordati che le emozioni per essere descritte vanno svelate in tutte le loro facce. Pertanto chiarisci ed esprimi cosa cambia, in presenza di una emozione a livello.
 - cognitivo
 - fisiologico
 - espressivo

• Prima di lasciarti al tuo lavoro, voglio parlarti di me, del perché oggi non vesto più i panni di una strega malefica, ma di una strega che accompagna i fanciulli nel mondo magico delle fiabe.

• Quando avrò finito, ti mostrerò un lavoro prodotto da alcuni bambini - e ragazzi, che mi rendono fiera della mia nuova occupazione.



LO SCONTRO FINALE

C'era una volta, un mondo oscuro, tetro, nero.

Un mondo, dove la magia regnava padrona - dove ogni atto era lecito.

Poco importava, a chiunque praticasse la magia, sapere se quel continuo uso di malefici intenti, recava danno e dolore.

A quel tempo le due eterne fazioni, si incontrarono su un terreno mai battuto; scelsero di rapire un bambino dal mondo degli umani per condurlo in questi luoghi ed istruirlo all'occultismo.

A conclusione della sua preparazione, giunta la luna nuova, un'ultima prova avrebbe decretato e stabilito, chi tra i tanti aspiranti avrebbe regnato queste terre.

Bene e male, per avidità di potere si confusero, ed io venni rapita, ancora in fasce dalle braccia di colei che mi dette la vita: "mia madre".



Gli unici ricordi, che custodisco nella mia memoria, sono i suoi occhi, il suo viso, la sua pelle chiara, il suo pianto.

Ovunque dimori la

sua anima, vorrei che lei sapesse quanto l'amo e come ancora la ricordi.

Vivo in questa dimensione da più di duemila anni e sono immortale - influenzo gli eventi e domino la natura... nonché l'uomo.

Sopraffatta dagli eventi, senza alcuna possibilità di replicare la mia, mi venne insegnato a praticare ogni rituale.

Conobbi il beneficio della magia bianca - positiva, e di quella nera - malefica.

Il codice dei simboli nell'antico libro delle scienze magiche, per me non aveva alcun segreto.

Suoni, parole, danze, riti, gesti, pensieri, cominciarono a fluttuare e ad assumere forme sempre più lontane dal mio mondo di origine.

Ben presto divenni amorfa, ibrida.

In me risiedevano il bene e il male in egual misura.

Superai per bravura ogni maestro e imparai a utilizzare immagini e oggetti (amuleti - talismani, per recare danno e nuocere l'umana debolezza); conobbi e divenni audace nel preparare pozioni e

filtri con l'aiuto di ingredienti naturali.

Dettai i miei incantesimi, le mie formule, la mia legge, affinché questa terra di nessuno non osasse muovere alcuna mano sugli umani.

Presi dallo spavento, ogni fazione capì che l'avermi indottrinata muoveva a loro svantaggio: "ora controllavo ogni pratica".

Era tempo che io facessi la mia scelta.

La luna nuova, giunse puntuale e convocata nel bosco delle SETTE SPADE, venni investita affinché potessi ricevere per mano di SATTAK re del mondo oscuro e BREDA, regina delle fate il mio battesimo ufficiale, ...o con l'una o con l'altra acqua.



C'era un gran fermento...i tamburi nelle mani degli UMAK – creature di mezzo, battevano liberi, con fare prima lento, poi forte..... tanto da ricordare il tuono - ed io per un istante mi resi conto che muovevano all'unisono con il mio cuore.

Giunta al centro del bosco, dove le querce della terra sibilante, lasciano intravedere il cielo, mi si presentò agli occhi un pozzo, nero che ribolliva un'acqua densa, melmosa...

SATTAK alzò un braccio e tutto quel rumore cessò.

BREDA che sedeva al suo fianco, si sollevò lenta e con sguardo basso pregò, affinché io comunicassi la mia scelta.

Mi guardai intorno, le creature del buio, le più terribili che tu possa mai immaginare – mi fissavano.

Lo stesso fecero le fate, che per quanto belle, avevano perso luminosità ...e proprio per l'esser scese a patti con SATTAK.

I rapaci tacquero, ogni cosa vivente, cessò di essere.

Tutti guardarono in alto, tutti attendevano che la luna si riflettesse nel pozzo, che da lì a poco prese ad animarsi vertiginosa-

mente, sotto i miei occhi, minacciosa. Quando vi giunse, l'acqua attenuò la sua frenetica eccitazione e comparve il volto di mia madre, che custodiva il mio corpo a piene braccia, cullandomi dolcemente, prima che io venissi sottratta.

Quella scena destò in me, un'emozione così forte che tentennai al desiderio di toccare quell'acqua... forse per illudermi che facendolo avrei potuto toccarla.

FAIRUCH: con carica di narratore delle memorie, dettò ai presenti la mia storia e i tamburi ripresero a battere, quasi a marcare le sue parole.

Ogni volta che fissavo l'acqua si apriva agli occhi dei presenti un frammento della mia esistenza, che con ritmo scadenzato e talvolta incalzante mostrava ogni pagina, così come si fa quando si sfoglia un libro.

Anche FAIRUCH giunto a conclusione cessò di parlare.

Fu quello l'attimo in cui presi la mia decisione, quello l'attimo in cui decisi, in memoria di un amore che mi era stato negato dall'una e dal-

l'altra parte, di servire ogni fanciullo e di seguirlo nelle sue paure per svelargli il mondo in tutte le sue forme e in tutti i suoi colori.

Abbandonai l'assemblea, non un mormorio si sollevò.

La mia potenza era grande, ed era avvenuta per loro mano.

Lasciai quei luoghi, mi ritirai in una umile casa, nel bosco, in attesa di poter servire chiunque avesse voluto trarre insegnamento da questa triste vicenda.

Ecco, oggi io sono Aurora, la strega Buona.

Che con maestria, ti insegna la giusta via.

Non ho un bell'aspetto, ma ho un cuore grande che batte, e proprio in questo petto che per lungo tempo ha dormito in attesa di un tuo sorriso.



ULTIME RACCOMANDAZIONI

Sii diligente, in ogni passaggio
Sii attento e non mollare
Questo mondo, è tutto tuo
E non lo lascerai fare
Tu comandi in questo gioco
Io ti servirò in ogni scopo
Son votata ai tuoi desideri
Tanto che in alcuni momenti
Ti sembreranno veri!



LA FIABA DI SABRINA

Alcuni bambini come te hanno giocato così:

Nelle scatole hanno trovato:

- S.Nere ➔ immagine di una bambina dai capelli rossi
- S.Grigie ➔ immagine di una donna anziana e di una bambina che piange
- S.M. chiaro ➔ una fattoria
- S.Rossa ➔ persone buone che ruotano intorno al personaggio
- S.Fucsia ➔ due bambine dispettose
- S.Celeste ➔ un orsacchiotto di peluche
- S.Verde ➔ una quercia
- S.M. scuro ➔ grotta e immagine di TRILLI
- S. Blu ➔ ruscello
- S. Gialla ➔ il peluche di coccolino/l'ammorbidente che parla, più tre pietre: B, N, G
- S. Rossa ➔ ragni rossi
- S. Viola ➔ una bambina che va verso una casa
- S. Bianca ➔ conterrà il titolo

Dopo aver individuato gli indici di richiamo, cioè le fonti visive che servono per comporre la storia è possibile costruire la trama. Eccola:



SCATOLA NERA

C'era una volta a chissà dove, una fanciulla di nome Sabrina.

Sabrina era una bambina apparentemente tranquilla e serena, in realtà era spesso derisa dai suoi amici perché temeva tutto!

Aveva molte fobie!

Era bella nell'aspetto, capelli rossi e lentiggini sul viso. Occhi neri e grandi, pelle chiara color luna.



SCATOLA GRIGIA

Da quando era morta sua nonna aveva il timore che potesse cambiare tutto, che le persone a lei care potessero morire... così per paura che ciò accadesse, decise di scappare di casa.



SCATOLA MARRONE

Quando era a casa si occupava della fattoria, con sua madre Lina, che però aveva dopo la morte di suo padre (avvenuta quando era molto piccola) sposato in seconde nozze un uomo rude, cattivo, che beveva da mattina a sera e che conduceva male il lavoro dei campi.



SCATOLA ROSSA

I vicini le volevano bene, anche in paese era ben voluta.

Era sempre gentile, mai scortese, eppure due bambine con le quali si incontrava in parrocchia alla domenica le facevano scherzi di tutti i colori.

Sabrina sembrava accettare ogni loro cattiveria, in realtà dentro soffriva, le faceva male il petto tanto soffriva



SCATOLA CELESTE

Sabrina si accompagnava ovunque con un *peluche* ormai vecchio, che le era stato regalato dalla nonna



Bianca e che le infondeva coraggio nel momento del bisogno.

Quando lo guardava aveva l'impressione che lui capisse ogni cosa e che le sorridesse.

SCATOLA VERDE

Dopo essere scappata di casa si ritrovò al buio (il sole era tramontato da un pezzo) sotto una grande quercia e presa dal panico abbracciò NONSÒ il suo *peluche*.

Ormai era lontana da casa e le sarebbe stato difficile trovare la strada del ritorno.

SCATOLA MARRONE

Poco distante dalla quercia intravide una lucina e cominciò a farsi delle domande: "Forse lì c'è qualcuno che può ospitarmi - o forse c'è un Orco nero e brutto pronto a mangiarmi!".

Preso dal panico, le sue gambette non riuscirono a prendere la giusta decisione, la lucina intanto si avvicinava...

SCATOLA BLU

Si avvicinò al punto che quando le fu vicina NONSÒ dopo averla ingoiata le parlò e la convinse ad entrare in una grotta al riparo dalla notte dove si udiva lo scroscio dell'acqua di un ruscello o di una fonte sotterranea.

SCATOLA GIALLA

Per Sabrina, vederlo parlare e muoversi fu un miracolo.

NONSÒ aveva la voce di nonna Bianca e questo era rassicurante.

Entrata, si lasciò cadere in un angolo e abbracciando NONSÒ si addormentò.



Durante la notte sognò sua nonna Bianca, che lavava in un ruscello tre pietre: una bianca, una nera, una grigia. La nera rappresentava la paura, la bianca l'amicizia, la grigia la tristezza come quella che si prova quando si è lontani da casa.

La nonna dopo averle asciugate le ripose accanto a Sabrina e sparì.

Al suo risveglio si guardò intorno e quando scorse le tre pietre si rese conto che quello che aveva visto in sogno era realtà.

SCATOLA ROSSA

Ma, prima che potesse raccogliercle e metterle nel suo zainetto, un numero esagerato di ragni l'attaccarono e Sabrina facendosi scudo con NONSÒ riuscì a recuperare le pietre, tranne quella nera.

La paura andava seppellita!

Così non appena varcò la soglia della grotta e fu fuori espresse un desiderio. "CHE LE MIE PAURE SIANO NASCOSTE PER SEMPRE!". Infatti, non appena pronunciò queste parole la grotta crollò.

SCATOLA VIOLA

Con l'aiuto di NONSÒ trovò la strada del ritorno e prima di rimettersi a letto ruppe in dieci pezzi la pietra bianca, che ripose dietro le porte delle due bambine che le avevano fatto del male e del suo patrigno.

Sperava nella loro amicizia e che il loro cuore duro diventasse bianco e puro.

Tutto andò come aveva desiderato... nel paese di CHISSÀ dove nessuno ebbe più paura di nulla, forse solo NONSÒ.

Perché?

Perché Sabrina crescendo avrebbe potuto dimenticarsi di lui!!!

PER SAPERNE DI PIÙ

La struttura della fiaba è simile a quella dei racconti:

- È sempre presente un protagonista che in genere è buono;
- Un antagonista che ha la maledetta abitudine di dare fastidio al protagonista (credimi è cattivo!);
- Un aiutante del protagonista;
- Un aiutante dell'antagonista;
- È presente un donatore di un elemento magico (hai presente le fate, i folletti, gli gnomi, i mendicanti, le vecchine...);
- E un falso aiutante (che finge di aiutare il protagonista, ma solo per disorientarlo (per fargli perdere la bussola, insomma).

NON DIMENTICARE CHE

- Il linguaggio nelle fiabe è sempre molto semplice;
- Le frasi non sono mai lunghe, ma brevi;
- I verbi sono sempre al passato;
- I dialoghi sono essenziali, mai troppo lunghi.



MOMENTI FONDAMENTALI DI UNA FIABA

I momenti fondamentali di una fiaba, che non dovrai mai dimenticare e che sono il tuo filo conduttore, sono nove.

Se ne rispetterai l'ordine, ti sarà facile scriverne altre:

- 1 - Una situazione iniziale, ti serve per presentare il tuo protagonista.
- 2 - Una complicazione rompe l'equilibrio iniziale (un lutto, la presenza di una matrigna, di uno zio, di una persona comunque nemica).
- 3 - La vicenda ha uno sviluppo (le azioni si susseguono e il tuo protagonista si ritrova fiandato verso una serie di eventi non previsti e non voluti).
- 4 - Il tuo protagonista dovrà superare molte prove.
- 5 - Incontrerà molte difficoltà e per uscire dalla situazione provocata da altri vivrà stati tensivi, di tristezza, di malinconia e di forte disagio.
- 6 - Stabilisci e precisa sempre i momenti entro i quali svilupperai la tua storia, anzi la tua fiaba.
- 7- Precisa il ruolo che hanno i personaggi principali e fallo con chiarezza.
- 8 - Esprimi con altrettanta chiarezza le azioni e le funzioni di ogni passaggio.
- 9 - Il finale è il momento più importante, è sempre lieto, mai violento, ricorda, di non inserire in questa fase alcuna morale. Questa appartiene alla favola.

AUTORI DI IERI E DI OGGI

- C. PERRAULT ➔ Barbablù
- G. PITRÈ ➔ Re Porchetto
- I. CALVINO ➔ Rosmarina
- J. E W .GRIMM ➔ I misicanti di Brema
- J. E W. GRIMM ➔ Gli gnomi
- G. RODARI ➔ A sbagliare le storie
- R. PIUMINI ➔ Simbad il marinaio
- A. TUTUOLA ➔ Il cacciatore e la donna elefante
- FIABE BOEME ➔ Il re del tempo
- ➔ Kinkas Martinko
- ➔ Fratello e sorella
- ➔ Berona
- ➔ La morte sull'albero
- ➔ Sette in un colpo
- ➔ Il sarto Filino
- ➔ Chiomadoro



Libro degli "incantesimi"

Con la rima
come alleata

ogni fantasia è per te svelata
usa attento ogni passaggio
e aiutati con la natura

per la tua arte futura.

Impara da me come fare
per applicare l'arte del fare
che farà di te

in un baleno un maghetto per davvero.

Ricorda solo

che non negare devi il bene
per cacciare innumerevoli pene
che il male ti ha seminato
e dal quale tu sei immacolato.

Muovi dunque ogni elemento
dell'aria del fuoco della terra del cielo
affinché ogni scopo nella tua fiaba
diventi vero

e faccia di te uno scrittore sincero.

Apri pure, e solo adesso

il libro che ti garantirà nelle imprese ogni successo.

Le formule son qui depositate,
ma mai esaurite

con inchiodo a fuoco ben incise
affinché rimangano come segno ben precise.

Ti ho confuso, me lo sento
alla lettura ti lascio in un momento
con aiutanti assai sinceri
che ti mostreranno varchi veri.

INCANTESIMO DEL RISVEGLIO

A - come ascolta questa chiamata,
c'è una fanciulla addormentata
falla svegliare in un baleno
perché sogni per un anno intero.
Di dolcezze e tenerezze e meravigliose carezze
sia il futuro
perché il suo cuore
è davvero puro.

INCANTESIMO DELLA RIVELAZIONE

C - come colui che ti fa male
come ombra che striscia e oggi sale
sale per spaventare ed impaurire
chiunque lo voglia contraddire.
Guardalo dritto in mezzo agli occhi
cogli la luce
che emana
e rimandala alla sua terra insana
anche se si è rivelato
nell'inferno è ritornato
da lì più uscirà
e per sempre nell'oscurità vivrà.



INCANTESIMO PER SVELARE I TRADITORI

B - come incantesimo di un traditore,
molla gli ormeggi del batticuore
che tu sia sincero e appassionato
e non falso e dannato.

Se il tuo bacio proviene da un amore sincero
il mio cuore apro davvero
ma se così non è le labbra
sigillate resteranno per te
mai nessuno più ingannerai
perché mai più potrai
far uscire un fil di voce
per mentire a notte e a iosa.

INCANTESIMO CONTRO IL MALE

C - come cane ringhioso e invidioso
torna nel luogo timoroso
sappi dunque che ti rimando
perché sono ...io che te lo comando!

INCANTESIMO DEI DANNATI

D - demone che invadi e infetti questa terra
torna negli inferi e là servi
solo colui che ti ha mandato
e che tu sia dannato in ogni mandato.

INCANTESIMO DEL RICHIAMO

E - come Elfo che operi per indole buona
che nel bosco vivi e dimori

che lungo le radici riposi
corri in mio favore senza timore
perché di te ho bisogno per una mano
un fanciullo nel tuo bosco vaga solo
segui i suoi passi
sii i miei occhi
ti invoco e ti richiamo
perché conosco il tuo cuore sano.

INCANTESIMO DELLA LUCE

F - fior di zucca
lampada di strega
illumina la notte nera
scaccia gli spiritelli e i lupi mannari
ogni fantasma di questa via
altrimenti che spenta per sempre tu sia.
Luce di strega, mai assopita
fiamma vivente e mai dormiente
ti comando
di far luce in un momento.
Mostrami le ombre più scure
affinché si ritirino nelle catacombe
che da sempre sono le loro tombe.

INCANTESIMO DELLA NATURA

G - come gemma di terra e di alberello
fiorisci per me nel giorno più bello
oggi ti chiedo di essere dono
di una creatura



dalla vita pura
falle cosa assai gradita
fiorisci tra le sue dita.

INCANTESIMO DEL MUTO

H – muto rimanga per sempre
colui che mente
ogni volta che ci proverà la lingua incartata sembrerà
perché mai la verità negare dovrà
e se lo farà la sua voce lo tradirà
perché costretto a dire il vero
in un momento assai sincero.

INCANTESIMO CONTRO IL POTERE OSCURO

P – il potere del male venga smascherato
anche se a te appare immacolato
lui si presta ad ogni trasformazione
perché regala solo illusione.

INCANTESIMO PER RICHIAMARE LA LUNA

L – luna bianca, luna nuova
perla della notte
rugiada delle stelle
illumina le notti più scure e veglia lungo le ore
il sonno di ogni creatura
mostrati solo al mio cospetto
perché chiaro per te è il mio rispetto
alleata e ancella della notte
cogli ogni cosa

e torna a risplendere
per una vita nuova
cedi il passo solo al sole
che dalla notte dei tempi
riscalda ogni ora.

INCANTESIMO DELLA MERAVIGLIA

M – ecco l'incantesimo della meraviglia,
che di gioia ti pigli
come mimosa a piene mani
si offre leggera e vanescente
per regalarti un dono lucente
che è poi quello della maternità
a chi questa gioia non ha.
Sia la creatura più bella
e da tutti ammirata
perché solo per amore chiamata.

INCANTESIMO DELLE NINFE

N – ninfe dei boschi
ancelle della natura
vegliate questa terra
affinché rimanga pura
non osi alcuno il clima cambiare
né il tempo modificare
perché le sentinelle
sono in agguato
e per te
pronte a salvare il creato.



INCANTESIMO CHE ANNULLA L'ODIO

O – odio che insinui i cuori
che come sentimento a nulla vali
torna a casa del tuo maestro
te lo ordino ...fallo mesto.

INCANTESIMO DELL'UBBIDIENZA

P – come pipistrello che nella notte
ti piace nuotare
fa la guardia al mio castello
le ore della notte devi scandire
e fino all'aurora ubbidire.

INCANTESIMO PER EVOCARE IL FUOCO

Q – quali signore, quasi un re
se non fosse per me
ti ordino di bruciare ogni cosa
di azzerare ogni maleficio
affinché dal tuo calore ogni cattiveria perda il suo
arteficio.

INCANTESIMO PER EVOCARE

LA REGINA DELL'ACQUA

R – come la rugiada del mattino
regina di ogni sorgente
trasparenza dei fondali
mostra la tua potenza
e sorgi al mio cospetto

dalle viscere della terra.
Portatrice di vita
che disseti ogni creatura vivente
che filtri lungo i meandri della terra
mostrami il tuo volto
beato e chiaro
perché io possa godere al tuo cospetto
della tua trasparenza
che ai miei occhi è come lenza.

INCANTESIMO PER EVOCARE IL CORAGGIO

Forza che sieda come padrona
vieni da me in questa ora
ora che il coraggio mi manca
e ho paura
per sconfiggere la paura la più dura.

INCANTESIMO PER CACCIARE LA PAURA

Vola lontana brutta paura
sei un sentimento dall'aria oscura
non mi piace sentirti vicina

INCANTESIMO PER CACCIARE LA TRISTEZZA

Fuggi tristezza con la malinconia
anche se per te tornare è una mania
siedi lontana da questa creatura
affinché il calore della gioia
possa tornare
e il sorriso su questo volto stampare.

INCANTESIMO PER RENDERE LE COSE LEGGERE

Oggetti di ogni forma e materia
perdete ogni peso
levatevi leggere nell'aria
e fluttuate come piume
trascinate dal vento
presto!



Levatevi in un momento.

INCANTESIMO PER MODIFICARE**LA CICLICITÀ DEL TEMPO**

Stagioni perfette
che tagliate l'anno a fette
a fette di quattro
vi dovette invertire
perché il tempo bisogna sovvertire
rivoluzionate ogni cosa
in attesa del mio comando
sollevate i venti in un momento,
affinché tutto sembri stanco.

INCANTESIMO PER EVOCARE LE FATE

Venite fanciulle alate
gentili e mai viziate
dolci come neve
scendete in mio aiuto
per preghiera di un cuore muto
che col pensiero vi sta evocando
affinché le mie parole
vi giungano come canto.

COSTRUIAMO IL LIBRO DEI SIMBOLI

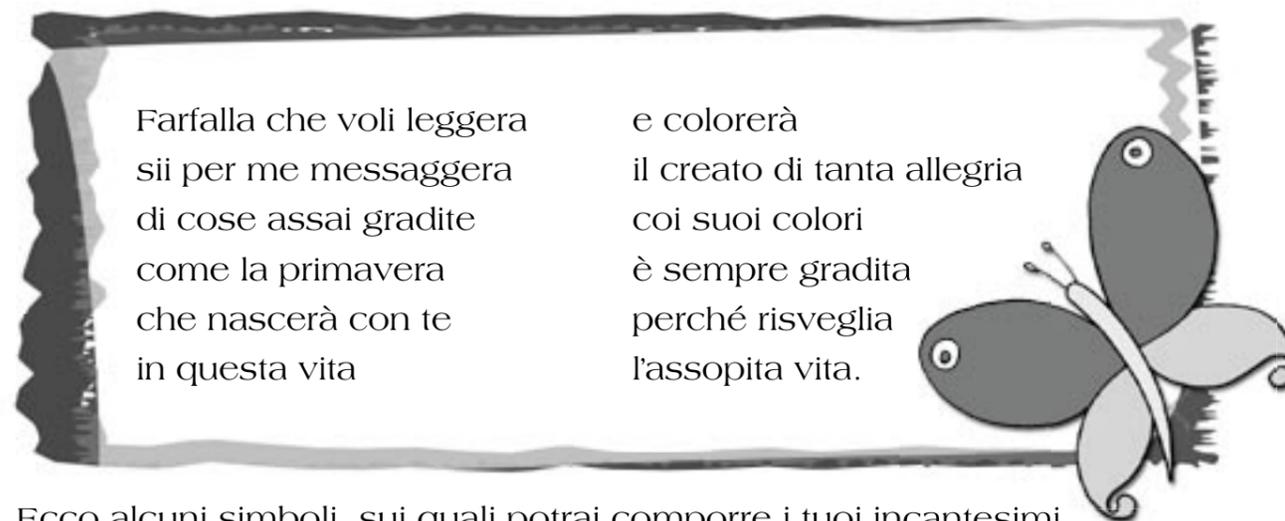
Per comporre un libro dei simboli, devi munirti di immagini, e spiegare di ognuna le sue proprietà, le sue funzioni.

Aggiungendo un po' di fantasia potrai alle loro comuni funzioni aggiungere altre prettamente magiche, a tuo piacimento.

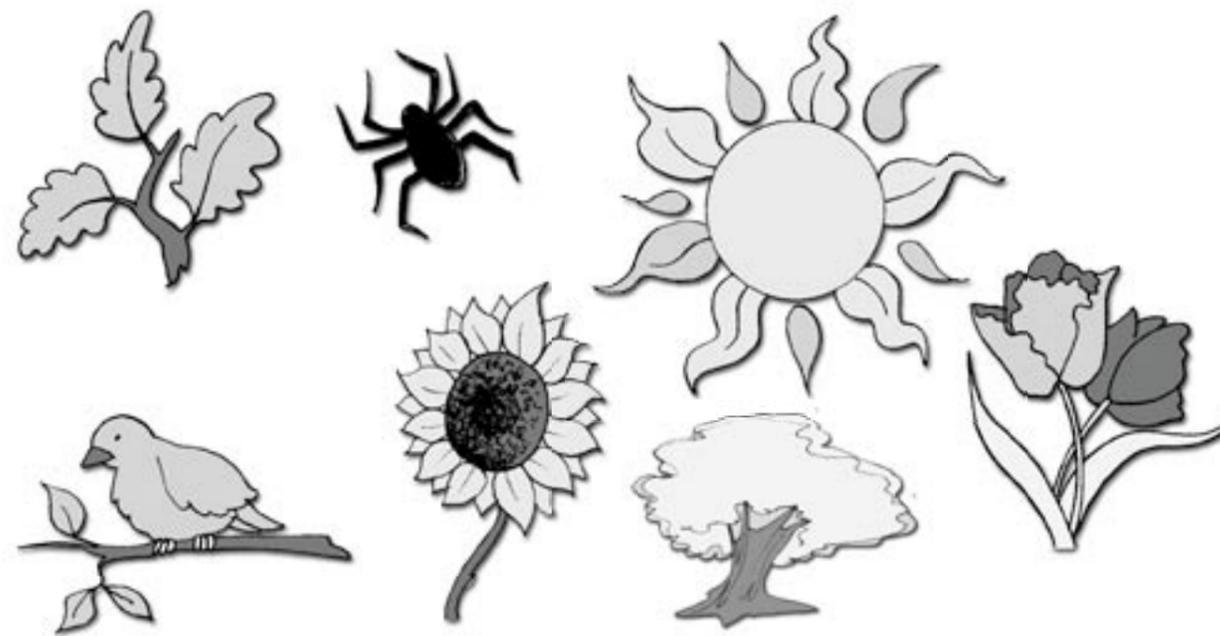
Ricorda però, che ogni incantesimo, si avvale delle rime.

L'incontro dei suoni, e degli accenti conferirà alle tue parole un potere notevole.

Osserva questo esempio



Ecco alcuni simboli, sui quali potrai comporre i tuoi incantesimi



• Ricordati di mettere le immagini in ordine alfabetico, in questo modo, ti sarà più semplice ricercare l'incantesimo, di cui hai bisogno.

A SCUOLA DI MAGIA

Magia bianca o nera?

Prima di indottrinarsi nel mondo della magia, è opportuno che io ti insegni e ti indirizzi verso il bene. Per questa ragione è opportuno distinguere la magia bianca, quella per la quale sono votata, dalla magia nera.

MAGIA BIANCA

È una pratica esoterica che interviene sui fenomeni della natura attraverso uno studio meticoloso e attento delle sue leggi e si avvale di ricerche ed esperimenti, nonché di trasformazioni, da un elemento all'altro.



MAGIA NERA

Questa, mira ad accrescere il potere del mago o degli stregoni, che sono soliti invocare forze sovranaturali e paranormali, talvolta diaboliche, che muovono contro DIO e le leggi della natura. I maghi aspirano sempre a sottomettere le entità del cosmo, violano ogni legge divina.

DIFFERENZE

La magia nera sovverte le leggi, la magia bianca si sottomette alle leggi del cosmo e alla volontà di Dio.

La prima è timorosa nei confronti di Dio e lo riconosce come unico sovrano incontrastato dell'universo, la seconda impiega l'angelo dannato, che si ribellò alle leggi di DIO.

Tuttavia, con il tempo la magia bianca si fuse con l'alchimia che aspirava alla pietra filosofale, e lottò per preservarla dal male.



L'ALCHIMIA

Il termine alchimia deriva dall'arabo, *al-kimiya* o *al-khimiya*, composta dall'articolo *al-* e dalla parola greca *Khymeia* che significa fondere.

In egiziano *Al Kemi* "arte egizia" visto che questi chiamavano la loro terra *Kemi* ed erano considerati nel mondo antico i maghi più potenti e proprio per questo anche i più temuti.

CHE COS'È L'ALCHIMIA?

L'alchimia è una antichissima pratica che mette insieme elementi di chimica, fisica, astrologia, arte, semiotica, metallurgia, medicina, misticismo e religione.

Gli alchimisti perseguivano tre obiettivi:

I obiettivo: trasmutazione dei metalli in oro e/o argento;

II obiettivo: creare la panacea universale, ovvero creare un rimedio che curasse tutte le malattie, ovvero dare o prolungare la vita.

Hai presente la pietra filosofale?

Questa era la chiave per perseguire e realizzare questi obiettivi; presentata come sostanza in polvere, pietra o liquido avrebbe consentito di rendere possibili entrambe le mete.

III obiettivo : l'onniscienza. Per molti l'alchimia è il precursore della chimica moderna, prima ancora che si formulasse il metodo scientifico che cercava di spiegare fenomeni ed eventi empiricamente, cioè dimostrando con i fatti cosa avveniva.

SIMBOLI ALCHIMICI

Il mondo alchemico è ricco di simboli. Gli elementi cosmici (terra – fuoco – aria – acqua) avevano grande rilevanza non solo per l'influenza sui processi, ma anche per ciò che li legava agli elementi naturali. Devi sapere che tutto questo si verificava in base alla credenza che "*ciò che sta in basso è come ciò che sta in alto*". Ogni corpo celeste del nostro sistema solare veniva associato ad un metallo.

Il dominio dei corpi celesti sui metalli era così conosciuto:

- il sole governa - l'oro
- la luna governa - l'argento
- mercurio governa- mercurio
- venere governa - il rame
- marte governa - il ferro
- giove governa - lo stagno
- saturno governa - il piombo.

ANIMALI COME SIMBOLI

Sia durante il Medioevo, che durante il Rinascimento, spesso l'uomo impiegava figure di animali noti, ma anche di animali fantastici.

Gli stadi attraverso i quali la materia si trasformava, a detta degli alchimisti erano tre:

- la nigredo: simboleggiato dal corvo
- l'albedo: simboleggiato dal cigno
- la rubedo: simboleggiato dalla fenice.

Sai come venivano simboleggiati?

- Nigredo - il primo opera e agisce al nero - indica che la materia si dissolve, si disfa a causa della putrefazione, alla quale è soggetta per natura.
- Albedo - opera e agisce al bianco - la sostanza, si purifica, e si sublima, cioè si eleva in uno spazio immenso e libero, un po' come l'anima.
- Rubedo - opera e agisce al rosso - e rappresenta lo stadio finale del processo alchemico.

Come è stato raccontato in molti film, la fenice, incarna il principio del "nulla si crea e nulla si distrugge" per la sua capacità di rinascere dalle proprie ceneri. Quello che forse non sai è che la fenice deposita l'uovo cosmico.

Un altro animale spesso raffigurato era il serpente, che mangia la sua stessa coda.

Lui rappresenta la ciclicità del tempo e del "Tutto in uno".

Ci sono però simboli che non raffigurano gli animali: un esempio è un otto rovesciato, che simboleggia l'infinito.

QUANDO QUESTA PRATICA FINISCE?

L'alchimia cessa di esistere con la nascita della scienza moderna che spiegherà senza formule magiche come i fenomeni avvengano.

Anche se ora ti ho svelato che non vi è mago o potere umano che possa governare sulle cose del mondo, ti insegnerò alcuni esperimenti con i quali potrai osservare la realtà e solo per gioco, fingere che sia tutta una magia...

I QUATTRO ELEMENTI COSMICI ARIA - FUOCO - ACQUA - TERRA



ARIA

L'aria è l'energia vitale, è lo spazio intangibile che tutto unisce.

I Taoisti la chiamano CHI.

Gli Induisti la chiamano PRANA

Noi la chiamiamo col termine ETERE.

L'aria è il secondo elemento superiore, ove avvengono tutte le trasformazioni che poi vanno a coinvolgere

tutti gli elementi inferiori (come l'acqua e la terra).

Il primo elemento, nonché il più leggero e mobile è il fuoco.

Il ponte fra la terra e il cielo è rappresentato dall'acqua che viene trasportata verso l'alto proprio dall'aria come vapore acqueo e ritornando alla terra ne sancisce il legame eterno.

L'aria è il respiro cosmico, invisibile purificatore ma fondamentale anima universale.

È origine della fruttificazione del mondo, della percezione dei colori, delle forme ai nostri occhi...

L'aria è linea di demarcazione di confine tra terra e cielo, punto di contatto tra spiritualità e materia.

L'aria è il trionfo creativo del divino, dilata, solleva.

I suoi venti sono sinonimo di movimento, ma sono anche termici: caldi, quanto umidi, freddi, quanto miti...

L'aria penetra nella terra, è ovunque, e tu vivi grazie ad essa.

Nelle pratiche magiche ogni mago aspira a governare l'aria, i suoi messaggeri, che si presentano sottoforma di vento ne esaudiscono ogni comando.

L'ARIA COME REGNO DELLE IDEE

L'aria appartiene al mondo delle idee.

L'aria è concentrata sulle teorie, sulle idee che non si sono rese tangibili, materiche, in questo modo esercita il suo ruolo nel creato: "Tutto ciò

che esiste deve essere prima pensato.”

Governa e partorisce l'intelletto, la parola, l'arte, il pensiero astratto, l'immaginazione, la musica il canto, la risata, la scrittura, la poesia, l'ispirazione.

Pertanto la socievolezza, lo scambio culturale, la mobilità la flessibilità, la leggerezza, la sensualità. Ecco, se ti riconosci in questo profilo sei una personalità d'aria.

FORMULA

Eccoti dunque una formula assai antica, con la quale veniva evocata l'aria:
 “Regina dei cieli, sposa discreta
 Soffia leggera in ogni era.
 Sii carezza, nella brezza
 Sii confusione nella tempesta.
 Guida colui che si è smarrito.
 Nello spazio infinito.
 Io ti evoco mia regina
 Affinché governi in ogni vita
 Inchino il capo al tuo cospetto
 E remissivo a te mi dimetto..”

ECCO LA CARD DELL'ELEMENTO: ARIA

Ora del giorno:	Alba chiarore del mattino	
Colore:	blu - zaffiro - azzurrite	
Stagione:	primavera	
Corpo umano:	sangue - cuore	
Tarocchi:	seme di spade	
Elemento:	yang attivo, maschile, come il fuoco	
Punto cardinale:	est	
Animale:	uccello	



FUOCO

Il fuoco, conosciuto con il termine latino “focus” è il primo elemento superiore che rappresenta la forza, che consente l'unione dei contrari, ed è motore della rigenerazione periodica della natura.

È elemento di trasformazione in quanto il calore che da lui si sprigiona tende a dilatarsi, modificando le forme.

Il fuoco è ambivalente: purifica e rigenera l'anima, ma se fuori controllo distrugge e divora come le passioni e la violenza.

Il culto di questo elemento era in uso già dalla preistoria per questa ragione il suo simbolismo viene riconosciuto come polivalente. Egli rappresenta il sole, AGNI, VITA.

I romani adoravano il sole come una divinità, mentre nelle favole il nome simbolico era diverso: ASCIA, SPADA, LANCIA, FRECCIA... Ne sono esempio:

- L'ASCIA con la quale Vulcano arrivò a colpire la fronte di Giove per farne uscire Pallade;
- La SPADA che Vulcano donò a Peleo, padre di Achille.
- L'ARCO che Ercole ricevette da Apollo.

Nell'antica Roma inoltre venne simboleggiato come il fuoco di Vesta: custodito da giovani vestali che venivano punite con la morte qualora lo avessero lasciato morire o spegnere.

SIMBOLI DEL FUOCO

Il fuoco viene simboleggiato come un triangolo con la punta che va verso l'alto.

Ha una energia maschia, incita alla collera, alla rabbia, all'ira e sarebbe distruttivo se non fosse per l'intervento di altri elementi che con lui si combinano.

L'unione del fuoco con la punta verso l'alto e dell'acqua, con la punta verso il basso simboleggia l'anima umana, ma anche l'equilibrio (per i Greci L'ermafrodita).

Avvicinando i due triangoli e formando una stella a sei raggi, indica l'evoluzione e la forza che guarda alla materia, il suo prodotto è il ritmo.

La materia seduce la forza e noi siamo il frutto di questo perpetuo sentimento d'amore.

Il fuoco, la passione guida la mente all'azione.

Le civiltà degli AZTECHI. Degli INCA e dei MAYA avevano eretto diversi templi al dio sole.

Il calendario dei Maya è ancora oggi considerato il più dettagliato in assoluto del mondo antico.

Nella cultura Greca invece prendeva il nome di HELIOS, divinità ereditata dai romani col nome di Apollo, a sua volta figlio di Zeus e di Latona. Apollo era un guaritore, patrono della medicina, dio della luce, delle arti e della profezia, ma anche terribile in quanto ad ira e vendetta.

FORMULA

Impiegata dai maghi per ingraziarsi il fuoco

“Tu che scaldi e animi il sole
 Tu che grazie al tuo calore consoli
 L'umana terra
 Tu che culli ogni germoglio
 E con la tua luce rendi fecondo l'universo
 Tu che frutti i semi e nutri le creature
 Sorgi ogni giorno
 Nel cielo
 E come ogni giorno ti ritiri
 Nelle tenebre.
 Cogli la mia invocazione
 E concedimi ogni grazia.”

Gli Indiani d'America, concentravano la loro vita intorno al ritmo del ciclo del sole e delle stagioni. Adoravano il sole che era alla base di molte credenze e riti.

Rappresentato come un mandala, ovvero un cerchio, raffigurava il passaggio del sole attraverso l'oceano dei cieli.

Nei riti magici per evocare il fuoco veniva impiegato come incenso ogni tipo di resina.

Gli Egizi invece rappresentavano il sole col dio RA, che a sua volta era padre del faraone e veniva rappresentato da un disco alato e con sembianze di un falco, oppure umane ma col volto di un falco.

ECCO LA CARD DELL'ELEMENTO: FUOCO

Ora del giorno: mattinata
 Colore: rosso rubino
 Stagione: estate
 Animale: sempre con artigli, leone
 Pianta: spinosa, uticante
 Pianeta: Marte
 Punto cardinale: sud



ACQUA

L'acqua è imprevedibile, possiede la calma, la profondità abissale della terra è principio di tutte le cose e senza la sua irreversibile ciclicità la terra risulterebbe secca, e sarebbe priva di frutti.

Sterile la terra non conterrebbe vita alcuna.

Già gli antichi nutrivano un rispetto enorme verso l'acqua, basti pensare all'antico Egitto che nel Nilo e nelle sue acque generosamente riversate sulla terra, inverdiva i campi garantendo i raccolti.

Non di meno i Greci e i Romani che navigando sulle acque colsero di questo elemento ogni essenza.

L'acqua è il veicolo attraverso il quale, parla sia nel cielo che sulla terra. Permette che sulla terra germogli ogni cosa e non ha sesso.

Sin dall'antichità si è riconosciuta all'acqua la capacità di purificare.

Lo stesso Spirito Santo è sorgente di acqua viva, e chi si immerge in essa si rigenera a vita nuova.

Ne è testimonianza anche il battesimo, con il quale laviamo il peccato originale e nasciamo per la seconda volta agli occhi di Dio, ma puliti dentro, per essere guidati in un nuovo cammino.

L'acqua come anima, come sorgente, l'acqua che vivifica anche in noi.

L'acqua come carezza divina sull'uomo e sulla terra, ispiratrice di vita.

Acqua come alimento primario dell'intelletto, che nutrendosene si espande, rende recettivi alle cose del mondo.

I SIMBOLI DELL'ACQUA SONO DIVERSI

• LA LUNA

La signora delle acque è la luna, perché in essa vi è la ciclicità e il ritmo della vita. È la faccia nera e illuminata, il pieno e il vuoto che governa le maree e quindi l'acqua. Determina il sesso di ogni nascituro e influisce sulla crescita sui matrimoni quando progredisce nei cieli, piena come la sua bellezza incontrastata. Perla solitaria nei cieli, sposa i liquidi.

• LA COMUNICAZIONE

Comunica con l'uomo in modo non verbale, ma attraverso i sensi, le

emozioni, il sentimento.

Calda nel ventre materno, comunica nell'utero con il nuovo nascituro e lo restituisce alla terra, così come è scritto dalle leggi di DIO.

• LA GUARIGIONE

Guarisce comunicando attraverso le vie umorali e porta nuove informazioni agli organismi, organi e cellule e concede serenità e armonia.

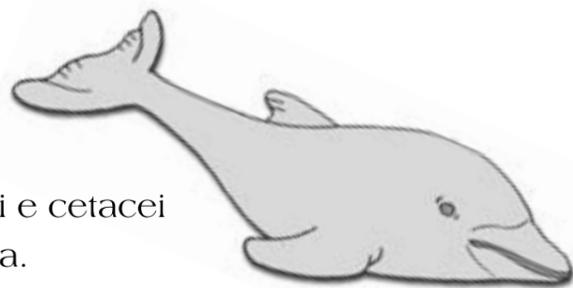
Lava ogni ferita, purifica, disseta corpo e anima.

FORMULA

Acqua, che purifichi e vivi
 Che sorgi evanescente
 Che precipiti leggere
 Che rumoreggiando
 Attraversi i solchi
 Che scavi
 Che nutri
 Che giaci lungo i ventri della terra
 E rinasci al sorgere del sole leggera
 Invocata in questi giorni
 Di luna nascente
 Di notte crescente
 Mostrami la tua potenza
 E presentati
 ALL'uomo che nutri
 Alla madre delle madri
 Alla terra
 Che con te risorge ad ogni stagione.
 Lava ogni macchia
 E rendi chiaro il cuore di ognuno
 Come faro...

ECCO LA CARD DELL'ELEMENTO: ACQUA

Punto cardinale: OVEST
 Ora del giorno: Crepuscolo
 La stagione: Autunno
 Colore: Blu e verde
 Animale: Pesci, delfini e cetacei
 Gemma: Acquamarina.
 Fiore: Loto, ninfea, giglio



TERRA

La terra rappresenta tutta la natura, che la magia bianca tocca e studia, nei suoi tre regni: minerale, vegetale e animale. Fertile quanto creativa nutre ogni essere, in perfetta armonia, con tutto il creato.

È grembo, utero, madre e levatrice.

Secondo alcune culture è il principio femminile delle cose.

È materia, grazie al volere di Dio che in lei ha posto il suo

seme. Gli sciamani, guardano con rispetto alla terra, alla madre terra, tanto da amarla in modo incondizionato e senza riserva alcuna.

L'uomo però che vuole dominare sulle cose, la ferisce nella sua sacralità, violando pur beneficiando una così amorevole madre.

LE FORZE NATURALI DELLA TERRA SONO:

• CAVERNA

Caverna, che convoglia nelle viscere e nell'antichità costituiva il passaggio per l'oltremondo.

Il sole non vi giunge facilmente, ed è il luogo dove vivono i Nani, custodi della terra e del suo cuore.

• VALLE

Che come utero, grazie alla sua forma accoglie e trasforma elementi e materia.

• ERBA

Che grazie alle sue innumerevoli proprietà si rende docile all'uomo per fini medicamentosi e terapeutici.

• COLLINE E MONTAGNE

Luogo degli spiriti e delle divinità.

Più si è in alto, maggiore è la vicinanza ai cieli, maggiore la distanza dalla civiltà e dalla corruzione.

• BOSCO

Luogo sacro per eccellenza.

Qui vi si nascondono gli spiriti e le forze sovranaturali che si nutrono della rugiada in attesa del perdono e di un nuovo inizio.

- ALBERO

Che è legato alla concezione del mondo, detentore di saggezza, di sacralità e di vita.

Guerriero che vive più dell'uomo e che conosce i fatti del mondo, per il fatto stesso di averli vissuti.

- RAMI

Che porgono le foglie al cielo e che in molte tradizioni antiche, quanto secolari costituiva motivo di prova iniziatica alla vita adulta.

ECCO LA CARD DELL'ELEMENTO: TERRA

Punto cardinale: Nord

Ora del giorno: Mezzanotte

Stagione: Inverno

Gemma: Cristallo di Roccia

Albero: la quercia

Colore: Nero, marrone chiaro e scuro

Animale: Toro, ma anche il serpente che grazie al suo attorcigliarsi, ricorda il DNA di ogni creatura vivente, la sua caratteristica e specie.



FORMULA

Invoco te madre terra
Madre di ogni germoglio
Che vegli lungo l'intero arco delle lune
Che mostri la tua clemenza
Che accudisci ogni creatura
Che grazie a te fiorisce e frutta
Che muta il suo aspetto
Esplode di colori
E che culli
Nell'inverno albino
Al caldo del tuo immenso cuore.
Dona vita
E soffia leggera
Come una madre da mattina a sera
Affinché alcuna vita si disperdi

A TU PER TU CON GLI ELEMENTI

Per conoscere l'aria, l'acqua, il fuoco, la terra puoi divertirti eseguendo alcuni esperimenti:

ESPERIMENTO N° 1

- L'aria e la sua forza

Porta con te un ombrello e dirigiti verso una zona verdeggiante e all'aperto.

Apri l'ombrello e comincia a correre all'impazzata, ti accorgerai molto presto che l'aria pone una resistenza e rallenta la tua corsa.



ESPERIMENTO N° 2

Munisciti di una candela e muoviti al buio in una stanza dopo averla accesa. Muoviti dapprima lentamente e poi sempre più velocemente.

Ti accorgerai molto presto che la candela si è spenta.

Prova ora a riaccendere la candela e ripara la fiamma con una mano, eseguendo gli stessi movimenti che hai fatto nel precedente esperimento.

Scoprirai che la fiamma si piegherà verso di te, ma continuerà a rimanere accesa.

L'aria oppone quindi resistenza alla fiamma.



ESPERIMENTO N° 3

- L'aria è davvero ovunque?

Prendiamo un bicchiere e immergiamolo in una bacinella piena d'acqua tenendo a vista la base del bicchiere.

Come puoi notare l'acqua non entra nel bicchiere.

Se ora inclini il bicchiere ti accorgerai che l'aria fuoriesce e il bicchiere si riempie di acqua, affondando subito dopo.

- L'aria è anche nel terreno?

Certamente, ma vediamo di dimostrare quello che stiamo enunciando.

Procurati della sabbia, acqua e due provette graduate o due bottiglie.

Riempi fino a 3 tacche una provetta con sabbia e una con acqua.

Versa l'acqua nella provetta piena di sabbia e controlla il volume della miscela.

Ecco, dopo questo travaso scoprirai che il composto è inferiore alla somma dei volumi separati dall'acqua e dalla sabbia.

Devi sapere che nella sabbia, c'era sicuramente dell'aria, che l'acqua ha scacciato, prendendone il posto.

- L'aria è dentro ai nostri polmoni?

Prova a procurarti una bacinella piena d'acqua e un tubo di gomma.

Non appena avrai immerso il tubo in acqua, prendi l'altra estremità e soffiaci dentro.

Avrai l'impressione che l'acqua ribolli.

In realtà è l'aria che hai soffiato, che tenta di uscire dall'acqua e a darti la sensazione che l'acqua di fronte a te sia bollente.



ESPERIMENTO N°4

- L'aria ha una forma?

L'aria, devi sapere che è elastica ed assume la forma del contenitore che la contiene.

Prendi una siringa, privala di ago e comincia a sollevare lo stantuffo verso di te, in modo da consentire all'aria di entrare.

Successivamente, avvicina la siringa al viso, e manda verso il basso lo stantuffo.

L'aria liberandosi ti consentirà di sentirla, quasi come fosse una brezza.



ESPERIMENTO N°5

- Cos'è la pressione atmosferica?

Procurati un bicchiere e un cartoncino.

Appoggia il cartoncino sul bicchiere vuoto e capovolgilo.

Vedrai che il cartoncino cadrà in terra. Ma, se riempi il bicchiere d'acqua fino alla sua metà e riappoggi il cartoncino e lo capovolgi, non vedrai più cadere né il cartoncino, né il liquido. Sai perché??

L'aria, a causa del suo peso, preme in tutte le direzioni, questa pressione dell'aria, viene chiamata "ATMOSFERICA".

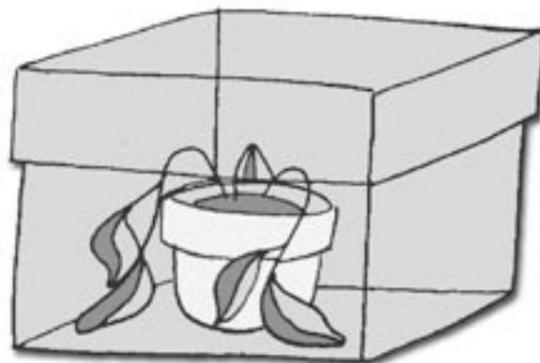


ESPERIMENTO N°6

• L'aria è vita??

Prendi una pianta, molto piccola e chiudila in una scatola, senza consentire all'aria di filtrare.

Dopo qualche giorno, ti accorgerai che la pianta ha perso il suo vigore: è morta.



ESPERIMENTO N°7

Munisciti di una candela e dopo averla accesa ricoprila con una campana di vetro.

Priva di aria, sotto la campana la fiamma si spegnerà, perdendo vigore.

La candela bruciando ha esaurito l'aria e si è spenta.

Ma che cosa accadrebbe se vi inserissimo un topolino?

Anche questa povera bestia incontrerebbe la morte.

Se però sotto la campana vi inserissimo anche una pianta di menta, la sopravvivenza della stessa e del topolino sarebbero assicurate e tutelate.

Sai perché??

Perché la pianta, rigenera l'aria.(dagli studi di Priestley).

ESPERIMENTO N°8

Abbiamo già detto che l'acqua è eterna e ciclica, ma non abbiamo mai specificato che in natura si trova in forme diverse:

LIQUIDA

SOLIDA

AERIFORME.

Nel primo caso, ti basterà osservare la natura, i ruscelli, i mari, i laghi e i fiumi, dove scorre impetuosa.

Ma per trasformarla in ghiaccio, ti basterà impiegare il congelatore di casa.

L'acqua si solidifica a 0°C.

Mentre si trasforma in vapore per effetto del calore.

L'acqua passa dallo stato liquido a quello aeriforme quando raggiunge la temperatura di 100°C.

Osserva la mamma quando mette la pentola piena d'acqua sul gas e ti accorgerai, che raggiunta una certa temperatura, l'acqua comincerà ad agitarsi e a bollire.

Se copri la pentola con un coperchio e lo osservi subito dopo, lo stesso ti apparirà pieno di piccolissime goccioline,

Se invece non copri la pentola, l'acqua, trasformata in vapore acqueo si solleverà verso l'alto.

La ciclicità dell'acqua avviene con lo stesso principio, ma con grandi masse(mari, fiumi...).

ESPERIMENTO N°9

Abbiamo già detto che il sole, simboleggia il fuoco e quindi la luce e il calore. La zona in cui si ha la massima concentrazione di raggi luminosi prende il nome di fuoco.

Il fuoco nella preistoria rappresentava terrore per la sua forza distruttrice e per la capacità di divorare intere foreste.

Il fuoco in natura, è contenuto, nei vulcani e nei fulmini.

Il fuoco può essere imbrigliato, anche se molte cose presenti nel mondo vegetale sono in grado di alimentarlo.

ESAMINIAMO UNA FIAMMA

Accendi un cerino, un fiammifero e una candela.

Noti differenza nel colore della fiamma?

Se così fosse annota come appaiono ai tuoi occhi.

Ricorda, giocare col fuoco, scotta!!!

ESPERIMENTO N°10

Preleva due campioni di terreno, in due ambienti diversi: cortile di casa e bosco.

Nota il colore e man mano che scavi ti accorgerai che il terreno si fa sempre meno soffice e più o meno umido.

- Prepara due bottiglie vuote, possibilmente di vetro e con un imbuto versa i due campioni nelle rispettive bottiglie

- Aggiungi dell'acqua senza però arrivare al collo della bottiglia.

- Scuoti le due bottiglie e lascia riposare la miscela per qualche ora.

- Annota ogni tua osservazione domandandoti:

1. gli strati sul fondo come sono?

2. e quelli in superficie?

3. la terra è tutta uguale o è composta da vari elementi?

Ti accorgerai molto presto che la risposta alle tue domande è lì, davanti ai tuoi occhi e che il terreno è diverso da luogo a luogo.

Prepara due targhette adesive e scrivi su ogni bottiglia ciò che contiene. Riponile su di uno scaffale e comincia ad inventariare ogni campione che con il tempo ti consiglio di raccogliere (sabbia, ghiaia, argilla...).

Procurati qualche seme e prova successivamente con i diversi campioni a impiantarli. La crescita delle piante avverrà in modo uniforme o in modo disuguale? Utilizza per cominciare le lenticchie, i bulbi e i semi di grano.

ESPERIMENTO N°11

C'è vita nel suolo?

Osserva un prato dopo un'abbondante pioggia e scoprirai diversi vermi rosei, conosciuti come: lombrichi.

Catturane alcuni ed inizia ad osservarli.

Il corpo del lombrico è costituito da anelli posti uno vicino all'altro.

Ogni anello, poi, è munito di corte setole che gli permettono di strisciare sul terreno e di scavare lunghe gallerie (talvolta arrivano fino a un metro di profondità).

Il lombrico non ha occhi, non ama la luce solare, ma vede attraverso la pelle. Procurati a questo punto un contenitore trasparente (acquario) e riversa al suo interno molta terra. Deposita i lombrichi sul terreno e osserva come costruisce le sue gallerie, allo stesso modo molti animali come le formiche e le talpe impiegano lunghi percorsi per spostarsi da una parte all'altra.

I tuoi lombrichi sono dei privilegiati perché non risarà talpa che darà loro la caccia.

