

Il progetto **RETI DI COMUNITÀ** è realizzato da un'equipe di professionisti che lavorano in un'ottica di **prevenzione al disagio giovanile** in 13 comuni dell'ovest vicentino finanziato dalla Fondazione Cariverona e Comuni aderenti, in partner con Ulss8Berica.



Seguici su Facebook!

Xxiii | **COMUNITÀ PAPA GIOVANNI XXIII**
Cooperativa Sociale



FOCUS

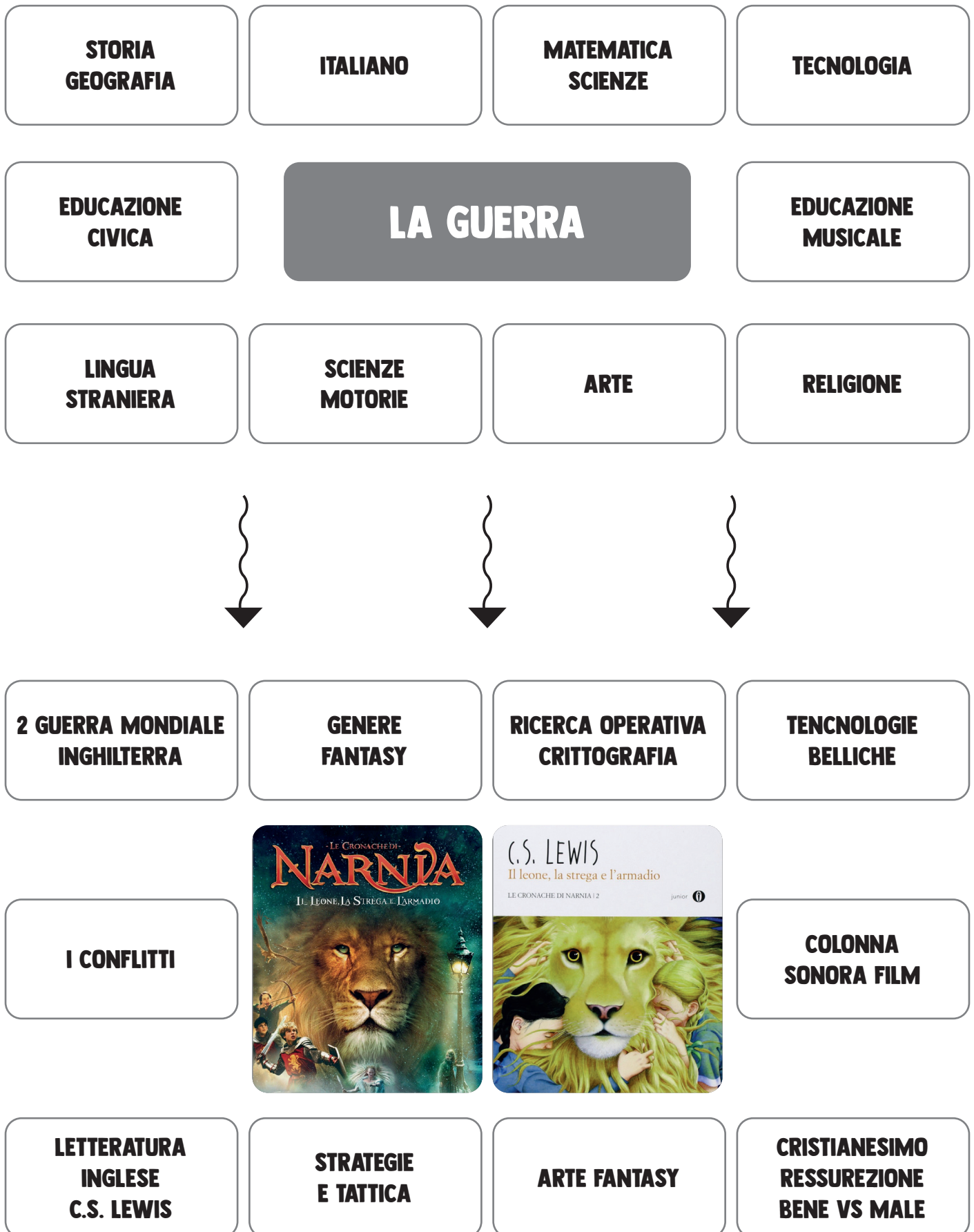
**EDUCARE
AL PENSIERO
CRITICO**

WARS

a cura di Marco Maggi
Consulente educativo - formatore

**LE CRONACHE DI NARNIA
IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO**

COLLEGAMENTO ALLE MATERIE CURRICULARI



LE CRONACHE DI NARNIA - IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO



Titolo originale:	<i>The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe</i>
Regia:	Andrew Adamson
Paese di produzione:	USA, Gran Bretagna
Genere:	Fantastico, avventura, drammatico, azione
Anno:	2005
Durata:	149 min.

TRAMA

Londra durante la seconda guerra mondiale. Lucy, Susan, Edmund e Peter Pevensie sono quattro fratelli che vengono allontanati dalla città per essere allontanati dalla guerra ed essere affidati al professor Digory Kirke e alla sua governante, che abitano in una casa in campagna piena di lusso e benessere ma priva di divertimento. In un pomeriggio piovoso, i quattro fratelli decidono di giocare a nascondino e mentre Peter (il più grande) fa la conta, Lucy (la più piccola) va a nascondersi dentro un armadio ma una volta entrata, scopre che è molto di più di un semplice armadio, ma una specie di portale che la conduce in una terra incantata: Narnia. Lucy, sorpresa per la sua scoperta, comincia a camminare per il sentiero innevato nel folto degli alberi fino a ritrovarsi davanti ad un alto lampione. Proprio là, incontra uno degli abitanti di Narnia, il fauno Tumnus, con cui stringe subito amicizia e che la invita a casa sua; alla fine però, il fauno si trova costretto a rivelare a Lucy qualcosa di terribile: la regina Jadis, la Strega Bianca ha ordinato che tutti i “figli di Eva” e i “figli di Adamo” le devono essere consegnati. Sovrastato dai rimorsi però, il signor Tumnus non consegna Lucy alla strega e la aiuta fuggire e a tornare indietro. Prima di andarsene, la bambina asciuga le lacrime del fauno e gli dona il suo fazzoletto. Lucy rientra così nel mondo reale, ma rientra nella stanza proprio nel momento in cui era entrata nell’armadio, come se il tempo non fosse mai trascorso. Decide così di raccontare tutto ai fratelli senza essere però creduta e così quella stessa notte ritorna a Narnia a trovare il fauno; anche Edmund si sveglia e decide di seguire Lucy, ma entrato a Narnia incontra Jadis, la strega di Narnia, che si rivela molto cortese e gentile con Edmund e durante la loro conversazione, Edmund le rivela del rapporto d’amicizia tra Tumnus e Lucy. Dopo avergli offerto da bere e mangiare, Jadis propone al ragazzo di andare a vivere nel suo palazzo insieme ai suoi fratelli. Edmund non se lo fa ripetere e promette di tornare. La strega se ne va e Edmund incontra Lucy, felicissima che ora anche lui sappia la verità. Tornati nuovamente a casa, Lucy sveglia Susan e Peter per confermare di nuovo la versione della terra incantata oltre l’armadio, ma Edmund dice loro che in realtà facevano solo finta che fosse esistita scatenando la disperazione di Lucy. Susan e Peter parlano con il professor Kirke e gli raccontano ciò che Lucy sostiene e l’anziano uomo però, li spinge a fare una cosa inaspettata, cioè credere alle parole della sorella perché sono una famiglia. Nei giorni successivi, mentre i fratelli giocano a cricket in giardino, Edmund sfonda con la palla il vetro di una finestra e i ragazzi, per sfuggire alle ire del professore e della governante, si nascondono nell’armadio e vengono catapultati in Narnia constatando perciò che Lucy diceva la verità. Lucy convince i fratelli ad andare a trovare Tumnus ma quando arriva nella casa, scoprono che essa è a soqquadro e trovano un biglietto attaccato al muro con il seguente messaggio: «Il fauno Tumnus è colpevole di alto tradimento verso sua maestà imperiale Jadis, regina di Narnia, per aver accolto il nemico e fraternizzato con gli umani. Firmato, Maugrim, comandante della polizia segreta. Lunga vita alla regina». Uscendo, i ragazzi si imbattono in un castoro, che si dimostra essere un amico mostrando il fazzoletto che Lucy aveva regalato al signor Tumnus. I ragazzi decidono di seguirlo e raggiungono l’abitazione del castoro dove c’è anche sua moglie nella diga; qui i castori spiegano che esiste una profezia in cui i due figli di Adamo e le due figlie di Eva sarebbero riusciti a sconfiggere la regina e a riportare la pace a Narnia; per questo, la strega cerca di impedire che la profezia si avveri perché Jadis vede in loro la speranza di pace e perciò è intenta a ucciderli. I castori rivelano loro inoltre del ritorno di re Aslan, il leone fondatore e protettore della magica terra, e che lui li aspetta tutti e quattro alla tavola di pietra. I Pevensie non si sentono pronti per il grande impegno a cui sono destinati e decidono di tornare a casa, ma si accorgono che Edmund è misteriosamente scomparso; infatti Edmund si è diretto verso il castello di Jadis dove incontra la Strega e, senza pensare a ciò che la strega può fare, le dice dove sono i fratelli. Jadis manda così i suoi lupi, capitanati dal famelico Maugrim, a prenderli nella diga ma quando i lupi arrivano sul posto, i ragazzi e i castori riescono a fuggire da una galleria sotterranea per poi venire nascosti su un albero grazie

LE CRONACHE DI NARNIA - IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

all'aiuto di una volpe che, per allontanare i lupi inferociti, dice che i fuggiaschi sono andati a Nord. Nel frattempo, nel castello di Jadis, Edmund è in catene e ormai si rende conto della trappola tesagli dalla strega e nella prigione incontra il signor Tumnus con cui ha un breve dialogo prima dell'irruzione di Jadis, la quale mette allo scoperto Edmund davanti al fauno raccontandogli che lui è qui solo perché il ragazzo le ha rivelato dell'amicizia tra il fauno e Lucy. La strega pietrifica così il signor Tumnus e porta Edmund con sé alla ricerca dei suoi fratelli. Intanto, in una vasta radura innevata i fratelli Pevensie e i castori si accorgono di essere seguiti da un slitta alle loro spalle e, credendo che si trattasse di Jadis, si nascondono ma presto scoprono che non si tratta della perfida regina ma Babbo Natale, il quale dona loro degli oggetti che si riveleranno molto utili nel corso dell'avventura: a Lucy regala un pugnale e una pozione estratta dal Fiore di fuoco in grado di guarire qualsiasi ferita; Susan riceve in dono arco e frecce e un corno magico in grado di chiedere aiuto in caso di bisogno; a Peter invece, dona una possente spada e uno scudo raffigurante lo stemma di un leone. L'arrivo dei ragazzi ha ridato speranza a Narnia e per questo l'inverno è ormai giunto alla fine e per questo i ragazzi e i castori sono costretti ad attraversare il fiume gelato prima che si scioglia la lastra di ghiaccio sopra di esso. Nel tentativo di attraversarlo, vengono ancora circondati dai lupi di Jadis. Anche questa volta fuggono grazie a Peter che, prima dello scioglimento della cascata nel fiume, pianta la sua spada nel ghiaccio, che si rompe lasciando che i tre fratelli galleggino su di esso aggrappati all'arma di Peter. Dall'altra parte invece, Jadis pietrifica la volpe che aveva aiutato i fratelli a fuggire e comincia così a preparare le truppe per scatenare una battaglia. I Pevensie arrivano intanto all'accampamento di Aslan, poco distante dalla tavola di pietra, chiedendo aiuto su come recuperare il fratello. Aslan, il leone, rivela loro che è molto più difficile di quanto sembra, ma spinge Peter a continuare la battaglia e, una volta vinta, sederà con i suoi fratelli sui quattro troni di Cair Paravell, il castello dove saranno incoronati re e regine per aver salvato Narnia. Le parole del leone si interrompono al suono del corno di Susan che, insieme alla sorella Lucy, è di nuovo sotto l'attacco di Maugrim di un altro lupo. Giunto in soccorso, Peter uccide finalmente Maugrim e si guadagna il titolo di flagello dei lupi. L'altro lupo fugge via ma, sotto ordine di Aslan, viene seguito dai suoi soldati, tra cui Oreius, umile centauro. Una volta al cospetto della strega, i soldati sfuggono alle squallide creature e salvano Edmund portandolo sano e salvo all'accampamento del leone, dove si riunisce ai suoi fratelli e così i ragazzi cominciano l'addestramento per affrontare la strega in battaglia e ad Edmund viene ceduta una spada. Jadis però, raggiunge anch'essa l'accampamento di Aslan e, sotto gli occhi di tutti, esige di riavere il sangue di Edmund per aver tradito i suoi fratelli, altrimenti Narnia sarà distrutta. Aslan si offre così di sacrificarsi sulla tavola di pietra al posto del ragazzo, salvandolo dalla morte. Così, nella tarda notte Aslan attende che tutti si addormentino per raggiungere la strega, ma si accorge di essere seguito da Susan e Lucy. Queste decidono di accompagnarlo incontro al suo destino e assistono al taglio della sua criniera, al suo maltrattamento e infine, alla sua morte con un colpo di pugnale. Appena si allontanano tutti, le ragazze si avvicinano al cadavere di Aslan, ma ormai non c'è più niente da fare. Le due ragazze si addormentano vicino al leone e la mattina seguente, la tavola di pietra si spezza ed Aslan risorge raccontando che Jadis non sapeva che una magia antica molto potente vuole che se un innocente si offre volontario per venire ucciso al posto di un traditore, la tavola si spezza e la morte torna sui suoi passi. Aslan e le due sorelle si recano così al castello della strega bianca dove, grazie all'alito del leone, riescono a depietrificare tutti coloro che erano sotto l'incantesimo di Jadis, tra cui il signor Tumnus. Nel frattempo Peter, saputo della morte di Aslan, si dirige a Beruna con il suo esercito per affrontare Jadis, infuriando una guerra che vede parecchi morti. Nonostante tutto, l'esercito di Peter viene aiutato dai grifoni e da una fenice, ma essendo in difficoltà, i soldati si ritirano davanti ad una scalata di rocce, dove entrano in gioco le scorte, tra cui Edmund e il signor Castoro. Nel bel mezzo della battaglia, Peter ordina ad Edmund di fuggire via, ma lui non dà ascolto al fratello maggiore e affronta la strega riuscendo a spezzare lo scettro con cui lei aveva pietrificato le sue vittime. Jadis, furiosa, trafigge però Edmund, scatenando l'ira di Peter che subito si scaglia contro di lei. Nel bel mezzo dello scontro, Aslan fa ritorno con altri soldati liberati dal sortilegio della strega e salva appena in tempo Peter, uccidendo la strega e mettendo finalmente fine all'oscurità su Narnia. Lucy si offre volontaria per curare tutte le persone ferite con la pozione regalatagli da Babbo Natale, in particolare suo fratello Edmund. Finalmente i quattro Pevensie vengono incoronati a Cair Paravell come re e regine, ma subito dopo Aslan riparte per il suo viaggio. Qualche anno dopo, i Pevensie, durante una giornata di caccia però, riconoscono il lampione che avevano visto una volta entrati a Narnia e riescono a passare di nuovo attraverso l'armadio del professor Kirke, tornando nuovamente bambini; in quel momento entra nella stanza il professore che gli chiede di raccontare tutto. Qualche sera dopo Lucy cerca di tornare a Narnia tramite l'armadio, ma non ci riesce. Il professor Kirke giunto nella stanza spiega alla bimba che non è facile tornare a Narnia e che anche lui per anni ha provato a tornare, ma non ci è mai riuscito. Infine Lucy e il professore escono dalla stanza, mentre la porta dell'armadio si apre con un possente ruggito di Aslan.

LE CRONACHE DI NARNIA - IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

PERSONAGGI DEL FILM

► Peter Pevensie

È il più grande dei quattro fratelli protagonisti. È un ragazzo coraggioso e altruista, anche se in alcune situazioni si dimostrerà insicuro e codardo. Sebbene sia sempre pronto a dare la vita per proteggere quelle dei fratelli più piccoli, si dimostra molto severo con loro, in particolare con Edmund, con il quale ha dei contrasti, questo perché Peter si sente in dovere di prendere il posto del padre (partito per la guerra) e di educatore per i fratelli più piccoli. Tali contrasti porteranno presto all'incomunicabilità con Edmund, ma alla fine i due si riappacificheranno.

► Susan Pevensie

È la seconda dei quattro fratelli, più giovane di Peter. È una ragazza sveglia, dolce e altruista. Anche lei vuole molto bene ai suoi fratelli, ma sarà la prima a non credere a Lucy quando parlerà di Narnia. Quando si troverà a Narnia, anche se più di una volta cerca di convincere i fratelli a tornare indietro, dimostrerà più volte di essere la più saggia del gruppo.

► Edmund Pevensie

È il terzo dei quattro fratelli. È un bambino di 10 anni molto coraggioso e ribelle, oltre che solitario. Nel profondo soffre molto per i continui litigi con Peter, anche se è sempre il primo a rifiutare di andarci d'accordo. In realtà, vuole molto bene ai suoi fratelli. Inizialmente si alleerà con Jadis, ma dopo aver scoperto quanto malvagia ella sia in realtà, si ribellerà e difenderà Narnia e i suoi fratelli.

► Lucy Pevensie

È la più piccola dei quattro fratelli. È una bambina di 9 anni molto dolce e sensibile che dice sempre la verità. Vuole molto bene a tutti i suoi fratelli, in particolare a Susan, che ammira e idolatra. Sarà la prima ad andare a Narnia e ci tornerà per tre volte. Cercherà di convincere i suoi fratelli dell'esistenza di Narnia, ma inizialmente non verrà creduta. Durante l'avventura, dimostrerà un notevole coraggio, nonostante la sua giovane età.

► Aslan

È il re di Narnia. È un leone saggio, coraggioso e altruista. Vuole molto bene a tutte le creature di Narnia e per questo cerca di proteggerli dalla strega. Darà sempre ottimi consigli ai quattro Pevensie, in particolare a Peter, e li convincerà a combattere con coraggio per salvare Narnia. Si affeziona particolarmente a Lucy e Susan, che saranno le uniche testimoni del suo eroico sacrificio.

► Jadis

È la principale antagonista del film, detta anche Strega Bianca. È una strega subdola, egoista e crudele. È convinta di essere la regina di Narnia, e come tale si presenterà sempre. Grazie al suo scettro magico, può controllare il ghiaccio e pietrificare (lo farà molto spesso nel film). Grazie ai falsi modi cortesi e alle sue magie riuscirà, in un primo momento, a convincere Edmund ad allearsi con lei e a farsi dire da lui tutto quello che vuole sapere.

► Tumnus

È la prima creature ad apparire a Narnia. Lucy lo incontra quando ci entra da sola la prima volta. È un fauno molto dolce e timido, anche se coraggioso. Diventerà subito grande amico di Lucy e la aiuterà più volte. Jadis lo imprigionerà e lo pietrificherà nel suo castello e verrà liberato da Aslan, dandogli modo di combattere con lui contro la malvagia strega.

► Castori

Sono i due castori (signore e signora) che conducono i Pevensie da Aslan. Entrambi coraggiosi e altruisti anche se la signora castoro è un po' pedante, tenderanno di aiutarli in ogni modo.

► Professor Diggory Kirke

È il proprietario della casa dove vanno a vivere i fratelli Pevensie. È un anziano professore solitario e misterioso. Per la maggiore parte del film non apparirà. Si dimostrerà molto educato e gentile verso i fratelli Pevensie. Sebbene non sembra esserci mai stato, crede a Narnia e sa della sua esistenza.

► Signora Macready

È la domestica del professor Kirke. È una donna severa e prepotente. Si accuserà dei fratelli Pevensie e si assicurerà che non combinino guai, sebbene sarà molto difficile per lei.

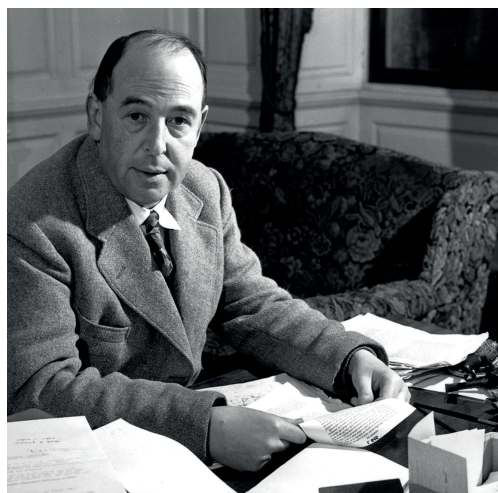
► Babbo Natale

È una figura marginale. Darà lui le armi a Peter e agli altri, incoraggiandoli a lottare.

► Helen Pevensie

È la madre dei fratelli Pevensie. Appare solo all'inizio del film. Vuole molto bene ai figli, e per questo li manderà dal professor Kirke, evitando che rimangano a Londra.

https://it.wikipedia.org/wiki/Le_cronache_di_Narnia_-_Il_leone,_la_strega_e_l'armadio



Clive Staples Lewis, più conosciuto come **C. S. Lewis** (*Belfast, 29 novembre 1898 – Oxford, 22 novembre 1963*), è stato uno scrittore, saggista e teologo britannico.

Noto come uno dei “padri” della narrativa fantasy insieme a George MacDonald e J.R.R. Tolkien, fu l’autore del ciclo di romanzi high fantasy de *Le cronache di Narnia*, una delle opere letterarie di maggior successo del XX secolo, con una vendita complessiva di 100 milioni di copie in tutto il mondo.

Egli fu inoltre docente di lingua e letteratura inglese all’Università di Oxford ed in quella sede divenne grande amico dello stesso Tolkien, col quale, insieme anche a Charles Williams ed altri, fondò il circolo informale di discussione letteraria degli Inklings.

Le vicende biografiche di Lewis meritano una certa attenzione, in quanto si trovano frequentemente tematizzate nelle sue opere: si pensi alla morte della madre, avvenuta quando Lewis aveva dieci anni, o la complessa evoluzione intellettuale del giovane Clive sfociata nella conversione al cristianesimo anglicano, per non parlare dell’amicizia con i membri del club degli Inklings, J. R. R. Tolkien, Charles Williams e il meno noto Owen Barfield.

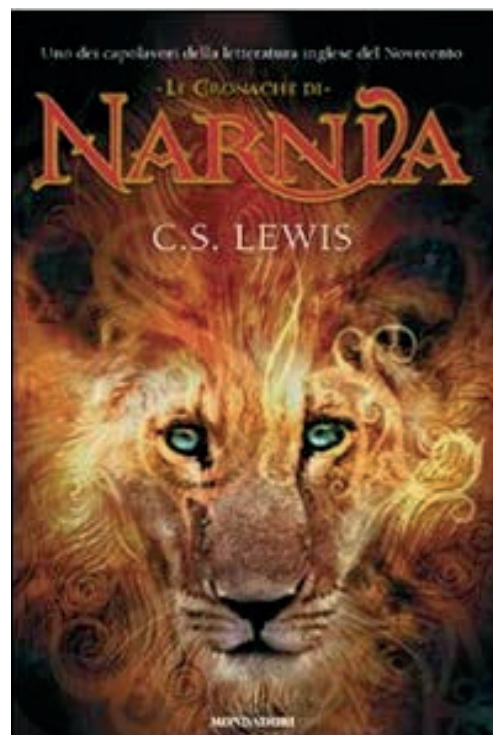
C. S. Lewis Le cronache di Narnia – La saga

Le cronache di Narnia (*The Chronicles of Narnia*) è una serie di sette romanzi per ragazzi di genere fantasy scritti da C. S. Lewis. Presentano le avventure di un gruppo di bambini che giocano un ruolo centrale nella storia del reame di Narnia, dove gli animali parlano, la magia è comune ed il Bene è in lotta con il Male. Oltre alle numerose tematiche cristiane, la serie prende in prestito anche personaggi e le idee della mitologia greca e romana, come pure dai racconti tradizionali britannici e dalle fiabe irlandesi.

I libri sono famosi anche per le illustrazioni di Pauline Baynes.

I libri nell’ordine di pubblicazione sono:

- 1950 – Il leone, la strega e l’armadio
- 1951 – Il principe Caspian
- 1952 – Il viaggio del veliero
- 1953 – La sedia d’argento
- 1954 – Il cavallo e il ragazzo
- 1955 – Il nipote del mago
- 1956 – L’ultima battaglia



NARRATIVA IL GENERE FANTASY

Fantasy è un termine anglosassone che può essere tradotto nella nostra lingua con varie accezioni: fantasia, immaginazione, fantasticheria, visione, fantasma. In tempi relativamente recenti è diventato rappresentativo di un genere letterario rivolto soprattutto ai ragazzi.

Le opere appartenenti a questo genere letterario sono caratterizzate da trame ricche di atmosfere e personaggi di fantasia, ma non devono essere confuse, come talvolta avviene nelle indicazioni bibliografiche editoriali o reperibili su Internet, con fantascienza, horror e avventura.

Il genere fantasy si è infatti affermato nella seconda metà del Novecento, ma gli si possono riconoscere origini ben più antiche nelle narrazioni dominate da personaggi creati dalla fantasia dell'uomo: creature incantate, magiche, con poteri soprannaturali, e a cui la stessa fervida fantasia umana ha dato il nome di "piccolo popolo". Gli *hobbit* e gli altri personaggi che affollano *Il signore degli anelli* di Tolkien – il precursore del fantasy come genere letterario – sono una reincarnazione degli elfi, gnomi, nani e folletti presenti nelle tradizioni di molti popoli anglosassoni.

Gli elementi portanti della struttura del fantasy sono simbolicamente riconducibili alla lotta tra bene e male, costruita all'interno di una trama che assegna al protagonista il compito di sconfiggere il male attraverso il superamento di prove spaventose e difficili; egli riuscirà nell'impresa affidandosi ad alleati che, con la forza o la magia, si assumeranno il compito di proteggerlo e accompagnarlo lungo l'interminabile viaggio, o saga, fino alla prova finale e decisiva.

Da questa descrizione appare evidente una certa similitudine con la fiaba, riscontrabile in particolare negli elementi della magia, della vittoria del bene, del riscatto di personaggi semplici che si trovano a ricoprire il ruolo di protagonisti. Nel fantasy, però, questi simboli si attivano all'interno di atmosfere più complesse e ricche di colpi di scena. I personaggi sono il prodotto di una fantasia liberatoria che permette di costruire rappresentazioni del bene, del male, dell'amore, dell'odio, dell'ingenuità e dell'astuzia sotto forma di elfi, orchi, hobbit, nani, folletti, uomini grigi, maghi, stregoni. La trama è molto più ricca di intrecci di quella della fiaba e il protagonista è impegnato non solo a superare ostacoli esterni ma anche a condurre una lotta estenuante con la propria forza interiore per non soccombere alle lusinghe delle forze oscure.

Mentre nella fiaba il bene e il male hanno personalità contrapposte che il bambino riconosce nella bontà del protagonista e nella malvagità dell'antagonista, nel fantasy il messaggio si fa più profondo e il lettore, già adolescente, comincia a scoprire che bene e male si fronteggiano nella lotta interiore di ciascun protagonista.

Il fantasy ha dato origine anche a sottogeneri, che si sono affermati con successo negli anni Ottanta, quali i libri-game e i giochi di ruolo. Pur rifacendosi al fantasy negli intrecci fantastici, nelle atmosfere celtiche (Celti) e nei ruoli ben definiti dei personaggi, essi ne modificano in parte la struttura: nel libro-game, per la particolare offerta di percorsi multipli con i quali il lettore può trasformare la trama del racconto facendo scelte personali tra diversi bivi indicati dall'autore; nel gioco di ruolo, mantenendo come punto di riferimento i caratteri dei personaggi, per poi elaborare trame che si evolvono e si trasformano man mano che l'azione o il ruolo di ciascun personaggio si compie.

Nei primi anni del Duemila il fantasy ha esteso il suo successo, in gran parte determinato dal fenomeno Harry Potter, con l'immissione sul mercato di numerose saghe, ricche di personaggi più o meno mostruosi ma senz'altro partoriti da una fervida fantasia.

I ROMANZI FANTASY IN 6 PASSI

1 - Si basano sull'invenzione di **mondi immaginari**

2 - Raccontano **viaggi e imprese**, caratterizzati da **elementi magici**.

3 - Sono ambientati in **un tempo non definito** e in **universi alternativi**.

4 - Affiancano a **personaggio umano creature fantastiche** (draghi, maghi, elfi, ecc.).

5 - Gli **eroi protagonisti** compiono imprese, sullo sfondo della **lotta** mortale tra il **bene** e il **male**.

6 - Gli **intrecci** sono complessi, **ritmo** incalzante, il **linguaggio** ricco e suggestivo.

RE E REGINA PER UN GIORNO

Prova ad immaginare di diventare un re o una regina per un giorno di un tuo regno fantastico e compila la scheda sotto.

I nemici

Che nome ti daresti?

Il tuo regno si chiamerebbe?

Pericoli che devi affrontare

Caratteristiche del tuo regno (ambientazione, abitanti, ecc...)

Amici che vorresti avere con te

Poteri che ha il re / la regina

ARTE FANTASY







FEEDBACK DOPO LA VISIONE DEL FILM

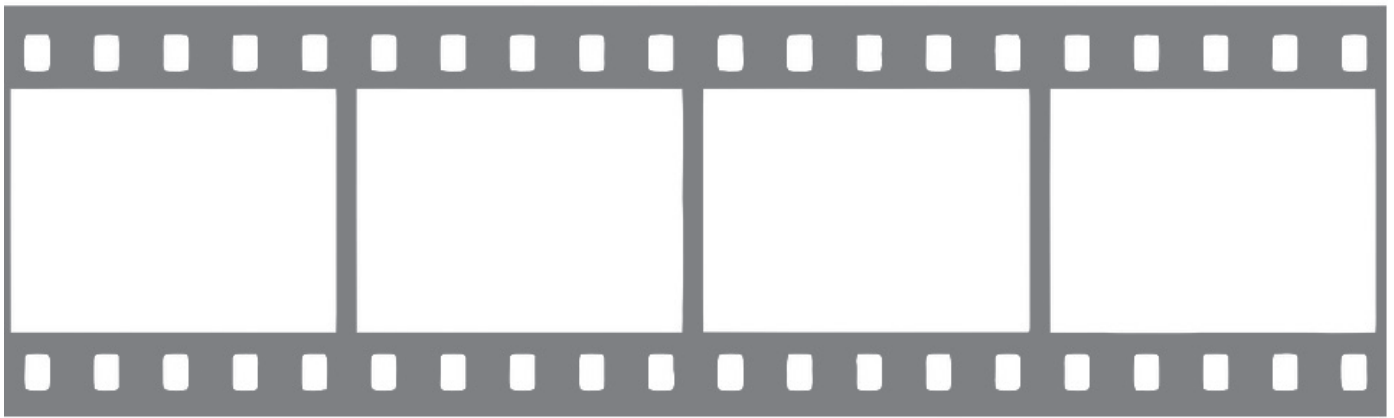
1 Scrivi 3 aggettivi che descrivono il tuo vissuto al termine della visione del film.

1.

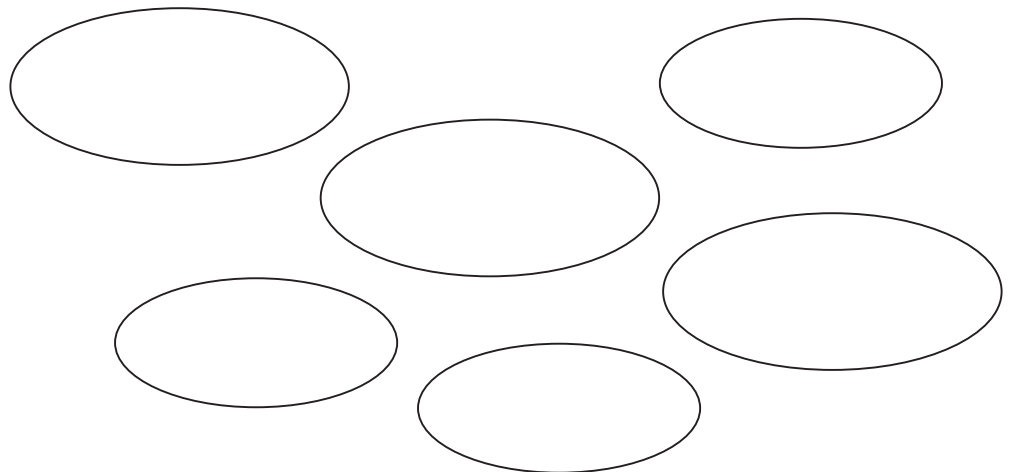
2.

3.

2 Quali sono le scene del film che ti hanno maggiormente colpito?
Scrivi dentro la pellicola le varie scene.



3 Dopo aver visto il film, secondo te, quali sono gli argomenti che sono trattati e approfonditi nello svolgimento della storia? Inserisci nei vari ovali i singoli temi.



4 Secondo te, qual è la morale del film?

CONTESTO STORICO GEOGRAFICO

“*Il leone, la strega e l’armadio*”, primo dei sette episodi delle “*Cronache di Narnia*”, apparso in Inghilterra nel 1950 (l’ultimo episodio uscirà nel 1956) ha consacrato, nel mondo anglosassone, la fama di C.S.Lewis, grazie anche ai milioni di copie vendute, quasi quante quelle del “*Signore degli Anelli*” di J.R.R.Tolkien.

Si tratta, peraltro, di opere e di autori tra loro strettamente collegati: Tolkien e Lewis erano grandi amici ed è proprio da questa frequentazione, durata quasi 40 anni, che hanno preso vita e forma i capolavori dei due filologi-scrittori (entrambi insegnavano lingua e letteratura inglese medioevale a Oxford).

Ma come mai Lewis ha dovuto aspettare quasi cinquant’anni per mettere per iscritto quel sogno adolescenziale? Cos’era accaduto negli anni ’40 che aveva “risuscitato” quell’immagine e spinto il prolifico scrittore a dedicarsi a questa storia di bambini che entrano in un armadio? Principalmente due eventi: lo scoppio di un secondo conflitto mondiale, per molti versi peggiore del primo, e una nuova visione che di continuo turbava il sonno dell’inquieto spirito dell’autore, una serie di incubi con protagonista un leone.

Il primo episodio della fortunata saga è infatti la storia, ambientata nella Londra bombardata del 1940, di alcuni bambini che, fuggendo da Londra, si ritrovano in una casa di campagna ed entrano in un grande armadio per ritrovarsi nel mondo di Narnia, un mondo anch’esso in guerra.



i

SECONDA GUERRA MONDIALE

Conflitto nel quale furono coinvolti quasi tutti i paesi del mondo, combattuto dal 1939 al 1945. I principali contendenti furono Gran Bretagna, Francia, Stati Uniti d’America e Unione Sovietica da una parte, Germania, Italia e Giappone dall’altra.

Fu una guerra totale sotto diversi aspetti: geografico, perché interessò tutti i continenti; economico, perché costrinse i paesi coinvolti a uno sforzo produttivo senza precedenti; ideologico, perché combattuta per ideali radicalmente contrapposti; demografico, perché coinvolse la popolazione civile in pari misura delle forze militari.



BOMBARDAMENTO SU LONDRA

Iniziata il 7 settembre del 1940, l’operazione aveva portato alla distruzione e al danneggiamento di almeno un milione di edifici a Londra in 76 giorni consecutivi di bombardamenti e all’uccisione di 40mila persone (la metà dei quali nella sola capitale).



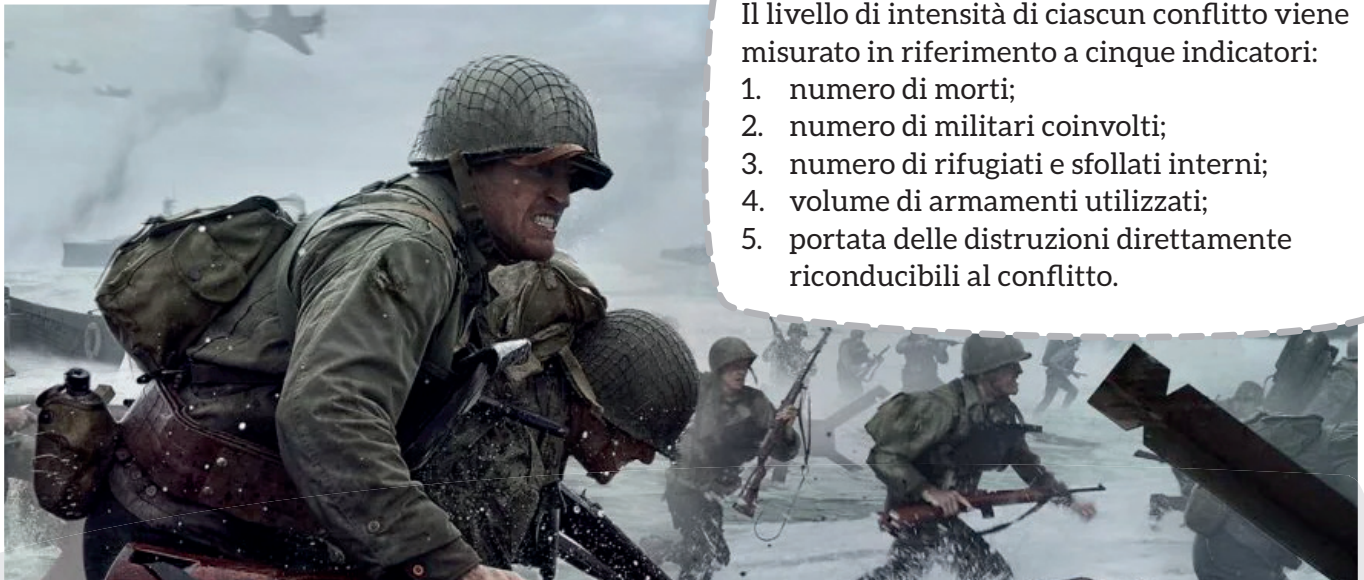
GUARDA ONLINE

<https://www.youtube.com/watch?v=yIeJ9Ha9kHY>

CONFLITTO VIOLENTO ARMATO

Il “conflitto violento” viene definito come uno scontro aperto e armato tra due o più parti caratterizzate da una organizzazione centralizzata, le quali si contendono l’accesso al potere statale (e dunque alle risorse dello Stato) e il territorio.

I dati forniti dall’HIIK (Heidelberg institute for International conflict research), Università di Heidelberg (Germania) ci forniscono una mappatura di tutti i principali fenomeni di guerra, conflitto armato e violenza organizzata nel mondo, secondo vari livelli e gradienti di intensità. Non si tratta quindi solamente di guerre in senso tradizionale ma anche di altre situazioni di conflitto, non tutte allo stesso livello di letalità e diffusione territoriale.



Il livello di intensità di ciascun conflitto viene misurato in riferimento a cinque indicatori:

1. numero di morti;
2. numero di militari coinvolti;
3. numero di rifugiati e sfollati interni;
4. volume di armamenti utilizzati;
5. portata delle distruzioni direttamente riconducibili al conflitto.



METODOLOGIA DEL CONFLITTO DI HEIDELBERG

La metodologia del conflitto di Heidelberg prevede i seguenti elementi di conflitto, a seconda del motivo per cui gli attori del conflitto si battono:

- **Ideologia/Sistema:** cambiamento dell’orientamento ideologico, religioso, socioeconomico o giuridico del sistema politico o cambiamento del tipo di regime;
- **Potere nazionale:** autorità in uno stato;
- **Autonomia:** ottenere o estendere l’autodeterminazione politica di una popolazione in uno stato o in un territorio dipendente senza aspirazioni all’indipendenza;
- **Secessione:** Separazione di parte di un territorio nazionale con l’obiettivo di creare un nuovo stato o unirsi a uno stato esistente;
- **Decolonizzazione:** indipendenza di un territorio dipendente;
- **Supremazia subnazionale:** controllo di fatto di un governo, un’organizzazione non governativa o una popolazione su un’area o popolazione;
- **Risorse:** possesso di risorse naturali o materie prime o profitto che ne deriva;
- **Territorio:** cambiare il corso di un confine interstatale;
- **Potere internazionale:** cambiamento nella costellazione del potere nel sistema internazionale o in uno dei suoi sistemi regionali;
- **Altro:** categoria residuale.

**GLI ATTORI DEL CONFLITTO POSSONO LOTTARE PER DIVERSI BENI CONTEMPORANEAMENTE
E ANCHE DIVERSI ATTORI DEL CONFLITTO POSSONO LOTTARE PER BENI DIVERSI.**

CONFLITTO VIOLENTO ARMATO

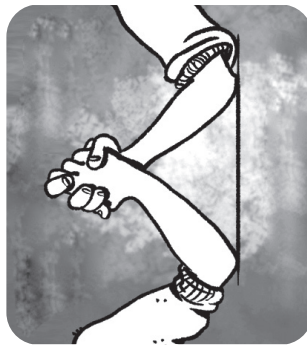
Sapresti individuare quanti altri conflitti armati sono ancora attivi nel mondo? Colora nella cartina le nazioni che secondo te stanno vivendo guerre.



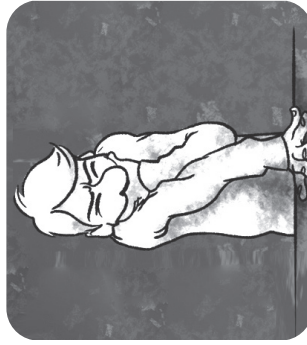
GIOCO DI CONOSCENZA SUL CONFLITTO

MI CHIAMO: _____

Scegli tre carte che ti presentano e competa le frasi.



Per me il
conflitto è...



Quando vivo un conflitto,
sento il bisogno di...



Durante un
conflitto mi sento...



Grazie ad un conflitto
ho imparato...



Si ha paura del
conflitto perché

IL CONFLITTO

A che cosa ti fa pensare la parola conflitto?

Scrivi intorno alla parola CONFLITTO tutte le associazioni che ti vengono in mente.

SCHEDA DI LAVORO INDIVIDUALE

CONFLITTO

Oltre al conflitto armato della seconda guerra mondiale nel film di Narnia sono rappresentate diverse sequenze di conflitti (violenti /battaglie e interpersonali). Sai dire cosa li ha scatenati e in che modo si sono manifestati?

CONFLITTO TRA ...	MOTIVO/CAUSA	IN QUALE MODO SI È MANIFESTATO?

CHE COS'È IL CONFLITTO

Il conflitto è una **relazione** tra persone o gruppi in cui almeno un attore percepisce **una incompatibilità** nella dimensione del pensiero o delle percezioni, delle emozioni o della volontà, tale che la propria realizzazione risulti **ostacolata**. In altri termini, il conflitto è una relazione segnata da *un contrasto, una frizione, una tensione* che blocca la realizzazione di almeno una persona in gioco.

È sbagliato pensare che conflitto = guerra. Il suo presentarsi non ha niente di eccezionale, anzi, è comune alla vita di tutti e, **pur essendo faticoso, non è sempre distruttivo**. Al contrario, proprio in momenti come questi si possono aprire occasioni per imparare cose nuove di sé e degli altri.

“Il conflitto è **un’esperienza comune, quotidiana e costante** nella vita degli individui e dei gruppi”, spiega infatti Daniele Novara, uno tra i maggiori studiosi italiani in questo campo.

E, in un altro suo scritto: “Una relazione che non consente il conflitto è una relazione cimiteriale, non è neanche una relazione e si dovrebbe chiamarla in un altro modo. Assume perciò un’importanza particolare **legittimare il conflitto** come un’area di esperienza specifica dove possiamo attivare **nuovi apprendimenti**”¹.

Le **possibilità di avvio** possono essere molte, alcune ci riguardano molto da vicino, altre meno:

CAUSE	ESEMPIO
Le risorse sono inferiori al necessario	Marco e Giulia sono due fratelli golosi e affamati, e in casa c'è un solo cannoncino alla crema.
Conflitto sui valori	La mamma vuole che Alberto vada in chiesa tutte le domeniche, lui ribatte che non è credente.
Credeze	Filippo è convinto che il prof. di matematica ce l'abbia con lui, il suo compagno di banco dice che non è vero.
Natura delle relazioni	Alessandra vuole essere la migliore amica di Marcella ma lei preferisce altre compagnie.
Conflitti irrealistici	In classe si dice che Anna porti sfortuna e nessuno vuole starle accanto. Ora viene presa di mira dai più grandi.
Sopravvivenza	Durante un naufragio un marinaio ha la possibilità di salvare un compagno, ma a rischio di annegare con lui.

Non è facile vivere un conflitto. Costa fatica, provoca disagio, richiede cambiamenti che a volte non si vogliono affrontare, e ci mette in costante confronto con gli altri. *A volte sembra di non esserne capaci... O che l'unica strada possibile sia quella di aggredire gli altri per non soccombere...*

Eppure, come per molte altre cose, **anche ad attraversare i conflitti si può imparare**; purché naturalmente si abbia il desiderio e la forza di provarci...

¹ D. Novara, *La gestione maieutica dei conflitti, Materiali di studio.*

LIVELLI E TIPOLOGIE DI CONFLITTI

A seconda di quali sono gli attori possiamo distinguere:

- ▶ **Conflitto intrapersonale.** È il conflitto interno che si genera in ognuno di noi quando entra in crisi con se stesso, accorgendosi di provare bisogni, desideri, impulsi e motivazioni in contrasto tra loro. La tensione nasce proprio dalla contraddizione interna.
- ▶ **Conflitto interpersonale o microconflitto:** concerne una relazione “faccia a faccia” in cui gli attori sono le singole persone che esprimono interessi, obiettivi, bisogni e punti di vista diversi. Se appartengono a un medesimo gruppo, ad es. la stessa classe, possiamo parlare anche di conflitto intragruppo.
- ▶ **Conflitto tra gruppi o mesoconflitto:** rispetto alle dimensioni e alla complessità si colloca ad un livello intermedio. Si tratta di conflitti che interessano la società e, di conseguenza, gli attori sono gruppi e organizzazioni. Si parla anche di conflitti intergruppi.
- ▶ **Macroconflitto:** si presenta in grandi aggregati politico-sociali: società, comunità etniche, stati e nazioni; gli attori sono entità collettive come partiti, movimenti sociali, gruppi paramilitari o gli stessi stati e nazioni.

In base al fatto che un conflitto sia emerso oppure no possiamo parlare di:

- ▶ **Conflitto dichiarato,** chiaramente esplicitato e vissuto dalle persone, che potranno agire in diversi modi ad es. ricercando il dialogo o, al contrario, la sconfitta dell'altro (v. anche l'escalation del conflitto).
- ▶ **Conflitto latente,** che agisce sotterraneamente ma ancora non è stato espresso nella realtà. Un conflitto può restare latente per svariati fattori, perché si ritiene impossibile da risolvere, per pigrizia, perché non ci si sente legittimati a far sentire la propria voce, per timore delle conseguenze... La violenza culturale di cui parla Galtung tende a fare sì che tanti conflitti sociali rimangano latenti.

Se invece ci concentriamo sulla posta in gioco possiamo indicare basato su:

- ▶ **Emozioni.** Risiede nel vissuto emotivo con cui persone diverse vivono la loro relazione. Un esempio è la difficoltà di parlarsi ancora dopo un litigio, soprattutto tra persone che sono state molto vicine in passato e sono incerte tra riprendere il dialogo o allontanarsi. Un altro esempio è quello che si genera quando ci si innamora di qualcuno e non si è ricambiati.
- ▶ **Dati e informazioni.** Definito anche come un fraintendimento, questo tipo di conflitto nasce quando le persone coinvolte possiedono, su uno stesso argomento, informazioni parziali o contraddittorie e nel conflitto mettono in discussione la visione dell'altro.
- ▶ **Risorse.** Nel vassoio è rimasto un solo bignè al cioccolato e in tanti lo vogliono. In condizioni di risorse insufficienti – siano esse denaro, prestigio, posti di lavoro, possesso di beni ecc. – coloro che aspirano ad averle possono entrare in conflitto.
- ▶ **Valori.** Si confrontano persone o gruppi con principi etici diversi. Attenzione, non sempre la diversità genera conflitto. Ad esempio, un vegano e un appassionato di salumi possono convivere serenamente ed anche mangiare alla stessa tavola purché ognuno trovi il cibo che cerca, ma entreranno in conflitto se uno dei due cercherà di convincere l'altro a cambiare o, peggio, vorrà imporgli di cambiare.
- ▶ **Conflitto di bisogni.** Avviene, in una situazione in cui i bisogni di entrambe le parti sono in conflitto e una o entrambe le persone coinvolte ne hanno degli effetti tangibili.

I SIMBOLI

1

Nel film, sono da interpretare, in un piano simbolico religioso cristiano, una serie di elementi che compaiono. Qui sotto sono elencati alcuni di questi elementi, prova dare a loro un significato.

IL SIMBOLO	IL SUO SIGNIFICATO
IL LEONE	
LA STREGA	
FIGLI DI ADAMO E FIGLIE DI EVA	
LUCY	
PETER	
LA PROFEZIA	
NATALE	
IL SACRIFICIO DI ASLAN	
LA TAVOLA DI PIETRA SI PEZZA E ASLAN RISORGE	
IL SOFFIO DI ASLAN	
LA BATTAGLIA	

I FRATELLI PEVENSIE

1 Nel film ci sono i 4 fratelli Pevensie. A chi vorresti assomigliare e/o assomigli di più? Spiega il motivo di questa scelta



LUCY



SUSAN



PETER



EDMUND

2 Quale rapporto stabiliscono i fratelli con Edmund, e quale ruolo egli ha nello sviluppo religioso della storia?

3 Nel film Edmund è il protagonista "negativo", su cui Lewis (autore del libro da cui il film è tratto) vuole farci soffermare. Descrivi con 4 aggettivi la personalità e il carattere di Edmund:

1.

2.

3.

4.

4 I quattro fratelli Pevensie sono i primi eroi di Narnia, ed eroi molto particolari. Ognuno dei ragazzi porta con sé una virtù necessaria dentro Narnia. Ti ricordi quali sono queste virtù? Inseriscile a fianco e i nomi dei fratelli.

I FRATELLI PEVENSIE	VIRTÙ
LUCY	<hr/>
SUSAN	<hr/>
PETER	<hr/>
EDMUND	<hr/>

LA STREGA BIANCA: LA SEDUZIONE/TENTAZIONE DEL MALE

1

Il problema della seduzione del male compare, in modo più o meno evidente, nel film. La Strega Bianca personifica il MALE. Prova ad elencare 4 modalità/azioni utilizzate dalla Strega Bianca per “sedurre” Edmund ed indica quali effetti/conseguenze hanno avuto su lui questi comportamenti.

MODALITÀ “SEDUTTIVE” DELLA STREGA BIANCA	EFFETTI /CONSEGUENZE SU EDMUND
1.	<hr/> <hr/>
2.	<hr/> <hr/>
3.	<hr/> <hr/>
4.	<hr/> <hr/>



2

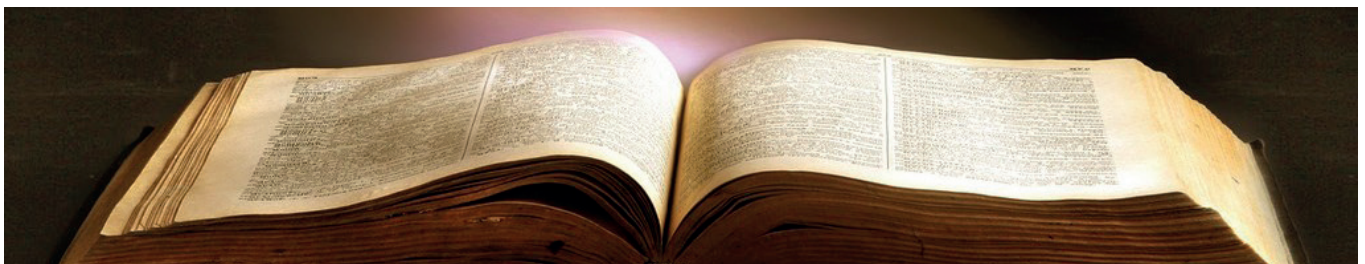
Il problema della seduzione/tentazione del male non è solo un problema che riguarda Edmund. Prova a elencare 4 modalità che il MALE utilizza per sedurti e spingerti a compiere gesti e azioni sbagliate. Individua anche quali effetti/conseguenze hanno su di te, nella vita di tutti i giorni.

MODALITÀ “SEDUTTIVE” DEL MALE SU DI TE	EFFETTI /CONSEGUENZE SU DI TE
1.	<hr/> <hr/>
2.	<hr/> <hr/>
3.	<hr/> <hr/>
4.	<hr/> <hr/>

IL TRADIMENTO: DI EDMUND, NELLA BIBBIA E I NOSTRI

- 1 Uno dei temi centrali del film è il “tradimento” compiuto da Edmund, bugiardo e un po’ ribelle, la “pecora smarrita” che commette errori e mette in grave pericolo tutti gli altri. Nella lettura della Bibbia (sia personale che a Messa, durante gli incontri di catechesi e/o spirituali) si possono incontrare personaggi simili ad Edmund. Individuane quattro e descrivi le loro caratteristiche e perché sono simili a Edmund.

PERSONAGGI BIBLICI	CARATTERISTICHE E SIMILITUDINI CON EDMUND
1.	
2.	
3.	
4.	



- 2 Il tradimento non è solo un’azione compiuta da Edmund o da alcuni personaggi biblici, ma è un’esperienza umana che può compiere ogni persona, compresi noi. Possiamo tradire un compagno di classe o un amico, un fidanzato/a, un/a fratello/sorella, un genitore ecc. Tutti possiamo “tradire”, attraverso bugie e comportamenti che minano la fiducia. Prova a fare un elenco dei tuoi piccoli o grandi tradimenti verso le persone, Dio e anche se stessi. Lo schema qui sotto proposto ti permetterà di individuare la tipologia del “tradimento”, a chi lo hai fatto, le conseguenze e il tuo stato d’animo.

TIPOLOGIA DI TRADIMENTO	A CHI LO HAI FATTO	CONSEGUENZE	IL TUO VISSUTO

ASLAN E GESÙ

1 Dall'interpretazione in chiave biblica del film (e dei romanzi di Lewis) il leone Aslan si delinea come metafora di GESÙ, il Messia in grado di guidare il Bene a prevalere sul Male. Nel film "Il leone, la strega e l'armadio", Aslan compie determinate azioni che richiamano alcuni gesti/azioni che GESÙ ha fatto e che sono descritti nei Vangeli. Prova a elencare alcuni gesti di Aslan e collegali con alcuni gesti di GESÙ.

GESTI /AZIONI DI ASLAN	GESTI /AZIONI DI GESÙ

2 L'associazione fra GESÙ e il leone (Aslan) non è opera di Lewis (autore del libro di cui il film è tratto): da molti secoli infatti i cristiani identificano GESÙ con "il leone della tribù di Giuda" che, nell'Antico Testamento, designava il Messia atteso dagli Ebrei. Se nel paragrafo precedente abbiamo cercato di cogliere le similitudini di Aslan di Narnia con GESÙ, in questa parte cercheremo invece di coglierne anche le differenze. Di fatto nei Vangeli la figura di GESÙ compare anche molto diverso dal leone Aslan. Prova a individuare le differenze tra loro.

GESÙ	ASLAN

3 Nel film, Aslan sacrifica la propria vita sulla tavola di pietra per redimere i peccati degli esseri umani, per poi risorgere e salvare il mondo, portando i quattro fratelli sul trono di Narnia. Ragazzi che, in questa lettura, rappresentano l'umanità che vive per evolversi e redimersi, lottando contro il male, personificato dalla strega. Se Aslan nel film SALVA Edmund e gli abitanti di Narnia con IL SUO SACRIFICIO E RISURREZIONE... anche nella nostra vita di CRISTIANI abbiamo o sperimentiamo che GESÙ CI SALVA? Prova a ricordare dei momenti della tua vita in cui senti che GESÙ è intervenuto ad aiutarti con il suo AMORE. (Non solo in modo diretto, ma anche attraverso gli altri, le persone che incontriamo, ecc.).

MOMENTO DELLA VITA	COME CI "HA SALVATO" GESÙ

4 Nel film (e nel racconto) Edmund affronta la sfida più grande: l'umiltà di scusarsi; ma anche Susan, Peter e Lucy colgono l'occasione per esprimere semplicemente un "va bene", che ripaga il fratello "traditore" di nuovo affetto e fiducia. Scusarsi e perdonare sono due parole che capitano spesso nella vita di tutti. Entrambe hanno lo stesso valore. (Leggi la trama sotto) Siamo in grado di affrontare il nemico Orgoglio per giungere a Chiedere Perdono e Perdonare? Con la Misericordia di Dio lo possiamo. Fai un elenco di tre persone a cui vorresti chiedere di essere perdonato o che vorresti perdonare..., come vorresti farlo e quando.

CHI	COME	QUANDO

LA PASSIONE E LA RISURREZIONE

1

Dalla trama del film emergono diversi collegamenti con l'analogia della passione e la Risurrezione di Gesù descritti nei Vangeli. Leggi alcune sequenze filmiche descritte nella colonna a sinistra e collegale con delle frecce con i brani corrispondenti del Vangelo nella colonna a destra.

SEQUENZE FILMICHE

1. Al mattino, piano piano il cielo si faceva sempre più chiaro e le due sorelle iniziarono a camminare avanti e indietro cercando di scaldarsi un poco. All'improvviso, mentre spuntava il sole, sentirono dietro di sé un rumore fortissimo, il fragore assordante di un lastrone gigantesco che si spacca.

La grande Tavola di Pietra si era rotta in due pezzi e il corpo di Aslan non c'era più. Le due ragazzine si guardarono intorno. Là, splendido nella luce del sole nascente, c'era Aslan. Più grande di come lo avevano visto prima, più nobile, più maestoso.

2. Aslan, una volta legato, quattro megere lo trascinarono. Aslan fu privato della sua folta criniera, tenacemente rasa dai servi della strega. La bocca del leone fu legata e il suo corpo preso a calci e pugni anche da chi prima non si era permesso di avvicinarsi per paura. Quando la rabbia si fu completamente sfogata, gli aguzzini decisero di issarlo sulla Tavola di Pietra.

3. Dopo il sacrificio, andandosene la margaglia mostruosa, il bosco tornò silenzioso, le due sorelle uscirono dai cespugli e si inoltrarono nel grande parato in cima alla collina. Giunti presso il leone morto, si inginocchiarono vicino a lui e iniziarono a baciare e ad accarezzarlo, piangendo.

Alcuni topolini iniziarono a rosicchiare le corde che tenevano legato Aslan, liberandolo poco dopo. Le due ragazze si addormentano vicino al leone.

4. Lucy e Susan accompagnano Aslan e alla fine arrivarono al grande spiazzo sulla collina. Dopo averlo abbracciato e baciato con dolcezza, le due sorelline si posero, nascoste, dietro i cespugli e osservavano da lontano cosa sarebbe successo.

BRANI DI VANGELO

A. Vi erano là anche molte donne, che osservavano da lontano; esse avevano seguito Gesù dalla Galilea per servirlo. Tra queste c'erano Maria di Màgdala, Maria madre di Giacomo e di Giuseppe, e la madre dei figli di Zebedèo.

B. Venuta la sera, giunse un uomo ricco, di Arimatèa, chiamato Giuseppe; anche lui era diventato discepolo di Gesù. Questi si presentò a Pilato e chiese il corpo di Gesù. Pilato allora ordinò che gli fosse consegnato. Giuseppe prese il corpo, lo avvolse in un lenzuolo pulito e lo depose nel suo sepolcro nuovo, che si era fatto scavare nella roccia; rotolata poi una grande pietra all'entrata del sepolcro, se ne andò. Lì, sedute di fronte alla tomba, c'erano Maria di Màgdala e l'altra Maria.

C. Allora i soldati del governatore condussero Gesù nel pretorio e gli radunarono attorno tutta la truppa. Lo spogliarono, gli fecero indossare un mantello scarlatto, intrecciarono una corona di spine, gliela posero sul capo e gli misero una canna nella mano destra. Poi, inginocchiandosi davanti a lui, lo deridevano: «Salve, re dei Giudei!». Sputandogli addosso, gli tolsero di mano la canna e lo percuotevano sul capo. Dopo averlo deriso, lo spogliarono del mantello e gli rimisero le sue vesti, poi lo condussero via per crocifiggerlo.

D. Dopo il sabato, all'alba del primo giorno della settimana, Maria di Màgdala e l'altra Maria andarono a visitare la tomba. Ed ecco, vi fu un gran terremoto. Ed ecco, Gesù venne loro incontro e disse: «Salute a voi!». Ed esse si avvicinarono, gli abbracciarono i piedi e lo adorarono. Allora Gesù disse loro: «Non temete; andate ad annunciare ai miei fratelli che vadano in Galilea: là mi vedranno».

IL CROCIFISSO SENZA BRACCIA

La storia si svolge nel modo seguente. Una chiesa in Germania crolla durante la guerra e tra le macerie si recupera il crocifisso, che era molto venerata dalle persone della zona. Era però gravemente danneggiato, nel crollo aveva perso le braccia. I parrocchiani, dopo lungo discernimento, decidono di mantenere questa croce con Gesù senza braccia, invece di farla restaurare. E alla base della croce mettono questa frase: **“Ich habe keine anderen Hände als die die euren”**. [Non ho altre mani, se non le tue.]

La comunità cattolica ha sempre sentito la chiamata di essere le mani di Gesù nel mondo.



CRISTO NON HA MANI HA SOLTANTO LE NOSTRE MANI (PREGHIERA MEDIOVALE)

Cristo non ha mani

Cristo non ha mani
ha soltanto le nostre mani
per fare oggi il suo lavoro.

Cristo non ha piedi
ha soltanto i nostri piedi
per guidare gli uomini
sui suoi sentieri.

Cristo non ha labbra
ha soltanto le nostre labbra
per raccontare di sé agli uomini
di oggi.

Cristo non ha mezzi
ha soltanto il nostro aiuto
per condurre gli uomini a sé oggi.

Noi siamo l'unica Bibbia
che i popoli leggono ancora
siamo l'ultimo messaggio di Dio
scritto in opere e parole.

ICONA DELLA RESURREZIONE

*Tu sei sceso fin nelle profondità della terra,
Tu hai spezzato le eterne catene
che trattenevano i prigionieri, o Cristo,
e il terzo giorno, come Giona dal mostro marino,
Tu sei risuscitato dal sepolcro.*



L'ICONA DELLA RESURREZIONE È QUELLA DELLA "DISCESA AGLI INFERI"

Gli inferi occupano tutta la parte inferiore dell'icona, raffigurati come un grande atrio oscuro, dove nel punto più profondo due angeli incatenano il maligno, permettendo così al Cristo di liberare Adamo ed Eva. La densa oscurità del fondo è come quella della grotta della natività e del Golgota, ed è simile alle acque nere del Giordano: rappresenta gli abissi delle potenze del male, dove Cristo, "luce che risplende nelle tenebre", entra per salvare l'umanità, calpestando le porte dell'inferno, sovrapposte in forma di croce, e che a volte si vedono spezzate proprio per liberare le anime.

In abito regale, con dietro il simbolo dello Spirito, Cristo è come sul Tabor vestito di luce, attributo del corpo divino-umano glorificato: egli domina in primo piano al centro dell'icona e attira a sé con potenza i progenitori dell'umanità, dietro ai quali stanno gli uomini giusti.

Dietro Adamo si trovano Davide, Salomone e Giovanni Battista che indica il Cristo. A volte è raffigurato anche Mosé con le tavole della legge.

Al seguito di Eva l'umanità che non ha potuto conoscere il Cristo, essendo vissuta prima della sua nascita terrena. Tutti riconoscono in Cristo colui che salva dal male, da una dannazione che sembrava eterna e con Lui entrano nella gloria pasquale.



CRISTO È RISORTO!

*Ripetiamolo con le parole,
ma soprattutto con la
testimonianza della nostra
vita. La lieta notizia della
Risurrezione dovrebbe
trasparire sul nostro volto,
nei nostri sentimenti e
atteggiamenti e nel modo
in cui trattiamo gli altri.*

(Papa Francesco)

BUONA PASQUA!

SCONFIGEGRE IL MALE CON IL BENE

Nel film e nella saga di Narnia, troviamo la lotta tra il bene e il male caratteristico del genere fantasy.

Al posto di promuovere una battaglia, si propone di agire azioni positive verso le persone.

In questa scheda sono elencati alcuni modi per esprimere affetto, gentilezza, aiuto, nei confronti delle persone che ti sono care e/o ti stanno vicine (familiari, amici, compagni di classe, vicini di casa ecc.). Ti chiediamo di indicare il nome di alcune persone a te care e di provare a ipotizzare i gesti concreti che potresti fare nei loro confronti.

Invia un messaggio di ringraziamento a:

COSA GLI VUOI DIRE

Fai un favore a:

COSA PUOI FARE PER LUI/LEI

Dopo tanto tempo che non hai
contati con lui/lei contatta

**COME LO/LA SALUTI?
COSA HAI VOGLIA DI DIRE?**

Invia un messaggio di incoraggiamento
e pensieri positivi a:

COSA GLI VUOI DIRE

Fai qualcosa di utile per:

QUALE GESTO PUOI COMPIERE

Fai sapere a una persona
quanto è importante per te:

COME GLIELO COMUNICHI?

IL SIGNIFICATO DELLA TECNICA NEGLI SPORT

Le tecniche sportive, intendendo i movimenti dei vari sport, possono essere definite come procedimenti tipici specifici, che permettono di risolvere problemi motori che nascono nel quadro di una azione sportiva.

Pertanto la tecnica è un modo di eseguire un esercizio che consente di raggiungere al meglio l'obiettivo di uno specifico sport. o negli sport di forza veloce e rapidità, la tecnica ha lo scopo dell'impiego della forza alla massima velocità o negli sport di resistenza, l'obiettivo della tecnica è l'economicità ed un elevato rendimento da un punto di vista energetico o negli sport tecnico-combinatori e di precisione, l'obiettivo della tecnica è la precisione, l'economicità del gesto e la riduzione degli errori.

È bene tener presente che nello sport la tecnica ha sempre un obiettivo, non è mai fine a se stessa, questo significa che nella fase iniziale di apprendimento è un fine, per poi diventare un mezzo con cui esprimersi agonisticamente. Diventa pertanto didatticamente importante per l'allenatore saperla insegnare con le modalità adeguate per non rischiare di mancare comunque gli obiettivi.



i DIFFERENZE TRA STRATEGIA E TATTICA

Quella di Rossi, Nougier (1996) può considerarsi la definizione più accettabile di strategia e tattica. Secondo loro, "strategia" è la pianificazione mentale che, tenendo conto delle regole dell'attività sportiva, delle caratteristiche proprie e dell'avversario, anticipa e stabilisce nelle loro linee generali le decisioni relative al comportamento di gara.

Gli stessi Autori intendono per "tattica" quell'insieme di comportamenti (azioni, operazioni) individuali e/o collettivi, che tenendo conto della situazione attuale, produce condizioni che possono essere utilizzate a proprio vantaggio durante l'incontro.

È necessario pertanto porre attenzione su come i contenuti della disciplina praticata possono essere insegnati per ottenere prestazioni tecniche e tattiche di rilievo. Questi dovranno basarsi su dei modelli di lavoro che metteranno in primo piano le capacità cognitive parallelamente alle abilità tecniche.

STRATEGIA MILITARE

La strategia militare è il campo dell'arte militare che studia il miglior modo di impiegare le risorse disponibili ai fini della guerra. L'espressione deriverebbe dal greco antico stratos agos, cioè "colui che agisce (che ha potere di agire) sul conflitto", col significato quindi di scienza (o arte) dei generali.

Il pensiero strategico, nato con la guerra, pur mantenendo nel tempo i suoi presupposti fondamentali, ha subito cambiamenti ed affinamenti determinati da un lato dall'esperienza acquisita nel corso della storia e dall'altro lato dalla crescente esigenza di risorse, dallo sviluppo tecnologico di queste ultime e dalla loro crescente disponibilità, almeno nel tipo.

La strategia è rivolta ad ottenere risultati definitivi, contrariamente alla tattica, che è più rivolta all'impiego delle risorse sul campo di battaglia per sconfiggere il nemico. Quindi la strategia riguarda il conseguimento ed il mantenimento dell'egemonia, indipendentemente dai risultati dei combattimenti.

PROVA A DESCRIVERE LE STRATEGIE UTILIZZATE TRA I DUE ESERCITI NELLA BATTAGLIA FINALE

ESERCITO DEI NARNIANI

ESERCITO DELLA STREGA BIANCA

PALLA AL RE

Durata

- 45 minuti.

Target

- Bambini.

Obiettivi

- Vince la squadra che prima arriva a 21 punti (o a un altro punteggio stabilito in precedenza).

Materiale

- Serve un pallone.

Sequenza

- Il conduttore spiega l'attività e divide il gruppo in due squadre di almeno 8 giocatori.
- Condivisione libera con i compagni di classe.

Descrizione dell'attività

I giocatori delle due squadre si dispongono nei due lati del campo. Alle loro spalle, oltre la linea di fondo, si mette invece il re della squadra avversaria. Ogni squadra, rimanendo nella propria metà campo, deve riuscire a lanciare il pallone al suo re, superando quindi gli avversari che tenteranno di intercettarla. Quando il re riceve il pallone deve tirarlo addosso a uno dei suoi avversari: ogni avversario toccato vale un punto. Se il re non riesce a toccare nessuno, il pallone passa alla squadra avversaria.



IL GIOCO DEL RE

Durata

- 45 minuti.

Target

- Bambini.

Obiettivi

- Lo scopo degli avversari è di riuscire a tenere la palla lontana dal re.

Materiale

- Occorre una palla, corda, nastro e coni per la demarcazione del campo da gioco.

Sequenza

- 8 bambini, 4 giocatori per parte. Si gioca a una normale partita di pallapugno. Ogni squadra ha un re che porta un nastro per distinguersi. Il re deve sempre giocare in attacco.

Descrizione dell'attività

Questo esercizio permette di allenare la visione periferica, i tiri precisi di attacco e la copertura dell'attaccante principale.

Varianti

- 3 contro 3, 5 contro 5.
- Attribuire un altro compito al re: ad es. compiere il servizio, tutti devono battere il cinque con il re dopo ogni tiro.
- Più facile: Il re è sempre nella stessa postazione (ad es. davanti a sinistra).
- Più difficile: Il nastro del re viene passato a un compagno dopo ogni scambio di battute.

COLONNA SONORA FILM

Le colonne sonore, o in tedesco “*Filmmusik*”, da quando sono state introdotte nella cinematografia, danno un volto in più ai film, sono capaci di far provare emozioni e sensazioni inerenti alle varie scene.

Inizialmente i brani dei film, essendo pellicole mute, erano suonate dal vivo, solo successivamente, con l'introduzione del sonoro si incominciò a registrare la musica da utilizzare specificamente per una pellicola cinematografica.

La scelta della colonna sonora o della musica in un film dipende dal genere che tratta.

Ad esempio se è un thriller psicologico o un horror come *Psycho* prevarrà musica “ansiosa”, basata sulla suspense, mettendo quel misto di paura ed incertezza nel corpo dello spettatore.

Oppure in una commedia romantica può prevalere una traccia smielata e dolce, composta spesso da quartetti d'archi ed orchestre che portano lo spettatore ad un sentimento di pace, serenità e felicità.

Invece nei film d'azione, è d'obbligo musica adrenalinica che faccia uscire dalla sala cinema il pubblico, volenteroso di guidare come un pazzo alla “*fast and furious*”.

La musica nei film, fa apprezzare di più le diverse scene, fa vivere il momento, portando lo spettatore spesso a provare forti emozioni, come spavento, tristezza, o felicità. Le colonne sonore sono un'arte capace di farti piangere come una fontana o ridere a crepapelle, un'arte così bella e forte che ti fa *vivere* per un attimo assieme ai personaggi del film.

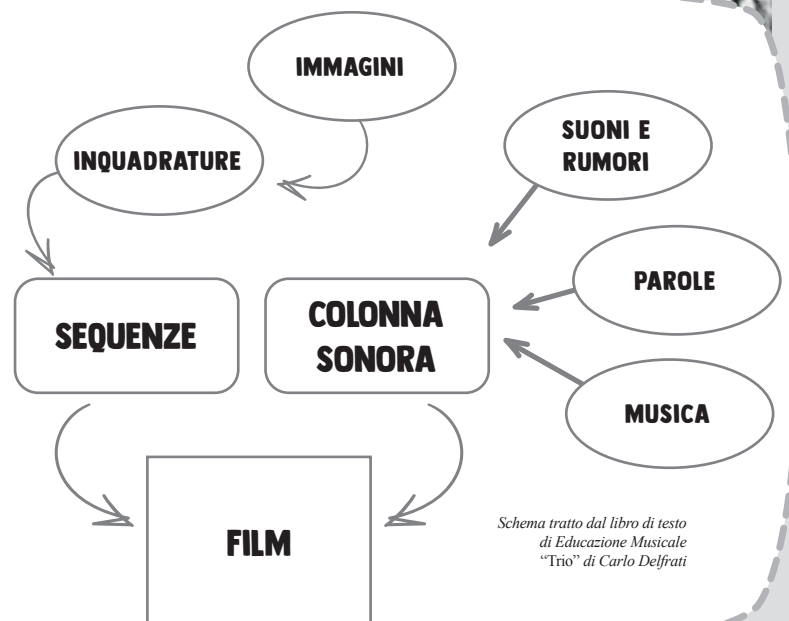


LA MUSICA NEL CINEMA

Le componenti fondamentali di un film sono quattro:

- Le **immagini**, o inquadrature, che si susseguono in sequenze
- Le **parole**, dette dai vari personaggi
- I **suoni/rumori** che ambientano le scene
- La **musica**

Le immagini sono la componente visiva del film; parole, suoni, musica sono la componente uditiva: la colonna sonora.



Schema tratto dal libro di testo di Educazione Musicale "Trio" di Carlo Delfrati

LE MUSICHE DEL FILM

TRATTO DAL SITO [HTTPS://SCUOLAWEBPERTUTTI.BLOGSPOT.COM/P/LEZIONE-6.HTML](https://scuolawebpertutti.blogspot.com/p/lezione-6.html)

La musica di Narnia è l'unico tema realmente composto come tema portante, tutte le altre musiche sono delle sonorizzazioni a seconda della situazione vissuta dai personaggi.

Nella parte introduttiva del film, siamo immersi in una tragica scena di guerra, dove da un lato sentiamo il tema di guerra, condotto dai corni, ritmico e percussivo, violento, con percussioni che simboleggiano i militari, dall'altro cogliamo il dolore sulla terra, e la fuga nel rifugio della donna con i suoi bambini. La musica narra entrambe le situazioni con crudezza e il compositore non disdegna l'uso di strumenti elettronici e sintetizzatori per rendere maggiormente straniante e lacerante la situazione. Interessante notare l'unico intervento del flauto quando si vede la bambina spaventata a letto che chiama la mamma. La musica termina con uno sparuto tema ai violini quando i bambini sono tutti salvi, si dà spazio al dialogo.

La musica si fa mesta e dolorosa nella scena successiva alla stazione: il distacco.

Non si può parlare di un tema, ma di interventi tristi di archi e legni, con un clarinetto che cerca di condurre delle parti di tema, spezzate come il cuore dei protagonisti.

Il clarinetto diventa solista del tema quando il treno parte e l'orchestra di inspessisce dando il via al magnifico viaggio.

La voce femminile accompagna il viaggio dei protagonisti conferendo un'idea di pace, d'incantamento.

In una scena successiva, troviamo i bambini impegnati a giocare: i giochi dei bambini sono accompagnati da una canzone dell'epoca che si interrompe con un eco irreali per spegnersi di fronte alla vista del gigantesco armadio, coperto da un telone bianco, da parte della bambina.

L'effetto acustico di un tuono alla vista dell'armadio, realizzato però con i timpani, risolve con la fidu-



cia della bambina: il flauto torna a suonare dolcemente, accompagnato dal clarinetto, dal triangolo, e da qualche punto luminoso di arpa, che conferisce quel luccichio, quella speranza, quella positività che solo un bambino può rendere reali.

L'effetto del tuono torna a farsi sentire quando la bambina e il fauno si vedono improvvisamente.

Il dialogo tra il fauno e la bambina è accompagnato da un tema dolce.

La bambina e il fauno vanno nella casa di quest'ultimo che suona per la bambina una sorta di aulos, una melodia apparentemente innocua su basso continuo, ma che si popola di percussioni progressivamente incalzanti che animano le fiamme del fuoco fino alla trasmutazione in leone che ruggisce.

Il momento culminante è interrotto e finisce con un suono acuto di violino fisso

Il fauno dichiara alla bambina le sue reali intenzioni, indotte per ordine della strega e la musica si popola di violoncelli, simbolo di morte fin dai tempi del primo teatro musicale.

Il fauno fa scappare la bambina e la musica si anima ritmicamente.

Interessante notare, qualche scena più avanti, Lucy che fissa la candela, risentiamo la voce femminile come un richiamo: Lucy prende la candela e va verso l'armadio (il cuore della bambina è simboleggiato dalla percussione elettronica e da altri effetti di sintetizzatori che si stagliano sotto il tema principale come colli rotti di bottiglia).

Il fratello minore segue Lucy ed incontra la strega: arpa e luccichii sonori contestualizzano la situa-

LE MUSICHE DEL FILM

TRATTO DAL SITO [HTTPS://SCUOLAWEBPERTUTTI.BLOGSPOT.COM/P/LEZIONE-6.HTML](https://scuolawebpertutti.blogspot.com/p/lezione-6.html)

zione magica. Qualche scena più avanti, la pallina rompe il vetro: violoncello... La fuga dei bambini, con orchestra impetuosa, sorretta da legni ottoni e percussioni si mischia ai passi minacciosi della governante (amplificati). I bambini si rifugiano nell'armadio e la musica successiva, sollevata e condotta dal flauto, che sonorizza le parole della bambina, vede i protagonisti nel regno invernale magico.

I bambini si inoltrano nel bosco e torna la voce femminile, che potremmo a questo punto definire il richiamo di Narnia.

I bambini vanno alla ricerca del fauno, ma è stato arrestato; incontrano un castoro che gli racconta l'antica profezia e della venuta di Aslam, il vero re di Narnia.

Ci si sarebbe aspettato un tema, ma l'orchestra è leggera, nessuna connotazione particolare, semplicemente accompagna i dialoghi.

Edmund intanto fugge dalla casa del castoro per tornare dalla strega, che egli crede regina di Narnia. Il suo percorso è descritto dalla musica come drammatico, archi gravi, il violoncello tesse le fila dell'orchestrazione inquietante fino alla vista del castello di ghiaccio su cui troneggia il tam tam grande, risuonando come il più sinistro e cupo dei signal. Tutto l'ambiente del castello è descritto da musica cupa (intervento delle trombe quando arriva il lupo) e percussioni, come i piatti sospesi.

Tutte le scene successive sono semplicemente sonorizzate, o con corni, orchestra completa e percussioni (scene di fuga, scene drammatiche e dinamiche) e con piccolo ensemble (scene statiche di dolore).

Mentre Edmund è incatenato, e ha le idee davvero confuse, si sente una melodia che oscilla, senza approdare da nessuna parte. Si usa spesso questo modo di comporre per scene di perdita della lucidità.

Quando i ragazzi incontrano Babbo Natale, siamo già a metà del film, questi dona loro oggetti simbolici: sentiamo il coro, epico, con orchestrazione en plein air al seguito.

La stessa orchestrazione che dipinge la scena in cui i protagonisti riescono a riunirsi alle truppe del Bene: la loro entrata nell'accampamento è accompagnata da un tema epico orchestrale, sereno e ben dispiegato.

La regina subito dopo si presenta ad Aslam: la musica è tesa, percussioni sommesse e archi flebili, fissi, trilli di tensione.



Il leone decide di sacrificarsi al posto di Edmund: la musica è inizialmente lenta, sommessata, poi l'orchestra si scatena in ritmi tribali. Durante il rito i rumori di scena si mischiano perfettamente con la musica.

Alla fine della scena, quando il leone è morto, le due ragazze sono al suo fianco, risentiamo il coro, in tono minore e somnesso.

Ecco il tema di Narnia, finalmente sviluppato in tutta la sua pienezza, per coro femmi-

nile ed orchestra, sul volo dell'ippogrifo, animale mitologico - unico che potesse passare tra gli inferi e il mondo dei vivi-. La musica diventa scura, corni, coro maschile sono i protagonisti delle immagini riguardanti le truppe del male. Le scene successive vedono l'orchestra completa protagonista, con andamento ritmico sostenuto.

Lo scontro corpo a corpo tra i due eserciti ha un somnesso suono percussivo: la tensione è altissima e la scelta del compositore va sul suono del battito del cuore, autentico.

Per rendere le scene di guerra più vere, la musica non c'è, i suoni e i rumori sono la colonna sonora stessa, la cosiddetta musica -in.

Alcune scene più avanti, possiamo ascoltare il commovente ritrovamento del fauno da parte della piccola, e si sente la melodia dell'aulos; la musica come ricordo.

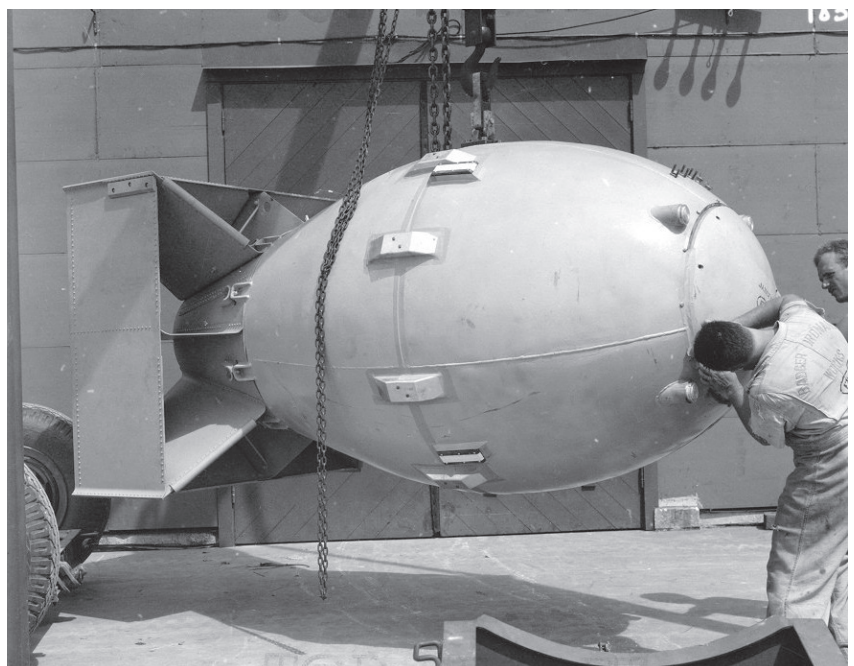
La Seconda guerra mondiale fu il conflitto che vide più di ogni altro, nel passato, l'enfaticizzazione nella ricerca e sviluppo di nuove armi: le sperimentazioni furono addirittura migliaia; in particolare da parte della Germania e degli Stati Uniti, ma con alcune ricerche notevoli anche in altre nazioni.

Alla vigilia della guerra, la maggior parte degli eserciti disponeva di armamenti tecnologicamente aggiornati agli anni trenta: alcuni anche molto innovativi (specie nel settore aeronautico), ma nella maggior parte dei casi si trattava più che altro di modelli ispirati alla Prima guerra mondiale (se non addirittura gli stessi armamenti, semplicemente revisionati o migliorati). Ad esempio, i vari fucili a otturatore girevole-scorrevole costituivano ancora l'armamento standard di tutti gli eserciti. In soli sei anni, dallo scoppio della guerra il 1° settembre 1939, sino al termine del conflitto il 2 settembre 1945, la qualità media degli armamenti crebbe enormemente, e divenne talmente elevata che molte delle armi sviluppate all'epoca si possono considerare a tutt'oggi tatticamente valide e molto efficaci: ad esempio la mitragliatrice tedesca MG42 o il lanciarazzi americano bazooka. Sempre a tutt'oggi, molte delle armi moderne possono considerarsi evoluzioni dirette di armi della Seconda guerra mondiale, nonostante sia passato moltissimo tempo. Ad esempio, il concetto di "fucile d'assalto" è stato introdotto con l'StG44, ancora oggi usato da varie forze irregolari soprattutto nei teatri di guerra africani.

Durante la Seconda guerra mondiale vennero create armi con una devastazione mai vista prima, innovative e spietatamente letali. Carri armati, mezzi per ogni tipo di terreno e condizioni climatiche, cannoni pesanti, anticarro e contraerei, corazzate tascabili, sommergibili, motosiluranti, aerei, armi individuali e soprattutto la bomba atomica.

Inoltre vennero creati strumenti tecnologici di difesa come il radar e il sonar.

Si riuscì ad impiegare il radar come strumento di difesa, in modo da intercettare gli aerei nemici prima che colpissero l'obbiettivo. Sulle navi fu introdotto il sonar che permetteva di individuare i sottomarini in avvicinamento e poter prendere le dovute misure di sicurezza come le cariche di profondità.



CRITTOGRAFIA

La crittografia nella seconda guerra mondiale riguarda i mezzi e i metodi, adottati dalle principali potenze che presero parte al secondo conflitto mondiale, in grado di impossibilitare i propri nemici a decifrare, e quindi comprendere, i propri messaggi. Nel contempo, diverse tecniche furono adottate dalle stesse per poter leggere le trasmissioni del proprio nemico, fondamentali per operare nel conflitto stesso, a proprio vantaggio.



La macchina di cifratura più famosa di quel periodo fu “Enigma”, utilizzata dalle forze armate del terzo Reich. La differenza con i precedenti modelli di cifratura è che Enigma aveva ben 3 dischi cifranti posti in cascata, detti rotori (in seguito divennero ben 4 a scelta su 8). Tali rotori avevano 26 contatti per lato (uno per ogni lettera tedesca). Ogni giorno veniva cambiato il rotore e impostata quindi la nuova chiave di cifratura. Questo vuol dire che ogni giorno i messaggi tedeschi erano cifrati in maniera diversa.

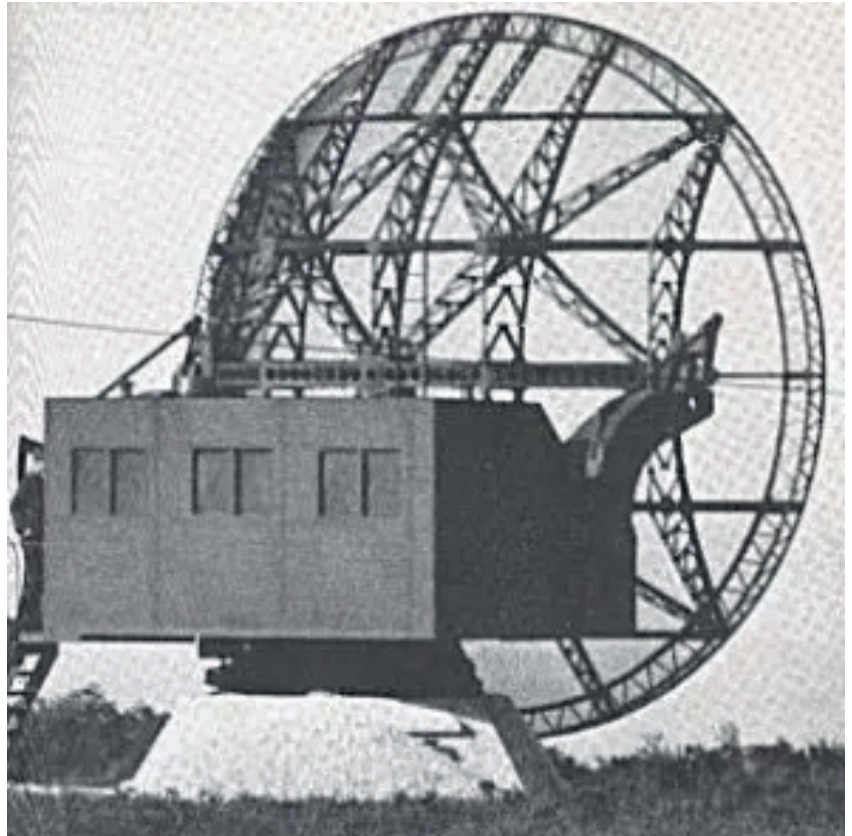
Ora, se da una parte c'erano i tedeschi sicuri dell'infallibilità della loro macchina di cifratura, nell'altro fronte gli Alleati dovevano trovare il modo di attaccare il sistema di crittografia tedesco: dovevano decifrare Enigma.

Su come fu decifrata ci sarebbe molto da raccontare. Moltissimi matematici provenienti da tutta l'Europa antinazista furono riuniti al Bletchley Park con l'intento esclusivo di cifrare i messaggi tedeschi.

Nel 1944 fu installato per la prima volta Colossus (il prototipo del computer) che riuscì a decifrare Enigma. Colossus utilizzava principalmente operatori booleani (true, false, or, not, and); questi operatori comparavano due flussi di dati. Da una parte il messaggio da decifrare, dall'altra parte una possibile codifica generata e migliorata dalla macchina stessa grazie a prove e verifiche. Grazie a Colossus furono decifrati migliaia di messaggi tedeschi.

RICERCA OPERATIVA

La ricerca operativa si occupa di formalizzare un problema in un modello matematico e calcolare una soluzione ottima, quando possibile, o approssimata (detta anche subottima) per esso. Essa costituisce un approccio scientifico alla risoluzione di problemi complessi, si può ricondurre all'ambito della matematica applicata, ma presenta forti caratteristiche interdisciplinari relative in prevalenza a matematica, informatica, economia e finanza, ingegneria ed altre. Inoltre la ricerca operativa ha molte applicazioni commerciali soprattutto negli



ambiti economico, infrastrutturale, logistico, militare, della progettazione di servizi e di sistemi di trasporto e nelle tecnologie. Nel caso particolare di problemi di carattere economico, la funzione da massimizzare può coincidere con il massimo profitto ottenibile o con il minor costo da sostenere.

Il termine Ricerca Operativa fu coniato nel 1938 da scienziati inglesi impegnati nella valutazione di situazioni e decisioni di tipo militare. Infatti furono proprio alcuni militari della R.A.F. a costituire un gruppo di ricerca per studiare sistemi ottimali di offesa e di difesa. Il gruppo, composto da chimici, fisici, matematici e, naturalmente, strateghi della R.A.F. , si chiamò circolo Blackett dal nome dello scienziato che lo dirigeva e che oggi è considerato come uno dei padri della Ricerca Operativa.

Anche negli Stati Uniti, a partire dal 1943, fu creata un'organizzazione simile per occuparsi della guerra sotmarina e, successivamente, del sistema dei rifornimenti e del supporto logistico. L'ingresso degli scienziati americani in questa area di ricerca portò anche al cambiamento del nome in operations research.