



Cofinanziato  
dall'Unione europea



Storie e leggende regionali

Attività sul patrimonio culturale  
locale



**2023**

Grazia Lucantoni, Maria Moncada & Silvia Lucantoni (Web per tutti)

Augustin Lefebvre & Julia Nyikos (De l'Art et D'autre)

Kotryna Kabasinskaite & Kristina Liorentiene (Associazione lituana per il turismo rurale)

Maarit Mutta & Soila Merijärvi (Università di Turku)

Numero contratto: 2021-1-FR01-KA220-ADU-000033544

# INDICE

INTRODUZIONE	3
LABORATORIO 1. INTRODUZIONE ALLE REGIONI E ALLE STORIE	4
LABORATORIO 2. INTERPRETARE LE STORIE	6
LABORATORIO 3. LABORATORIO CREATIVO	8
TESTO 1. LA DEA MAIA	9
TESTO 2. IL MATRIMONIO DI GAUVAIN	11
TESTO 3. I GENITORI DI RE ARTÙ	13
TESTO 4. NUUTTIPIUKKI – IL BABBO NATALE CATTIVO	15
TESTO 5. EGLÈ, LA REGINA DEI SERPENTI	17
TESTO 6. NÄKKI – IL FOLLETO DELL'ACQUA	19
TESTO 7. OVIDIO	21
TESTO 8. AZÉNOR	23
TESTO 9. LALLI E IL VESCOVO HENRY – IL CASO DI OMICIDIO PIÙ FAMOSO IN FINLANDIA	25
TESTO 10. PIETRO DA MORRONE – CELESTINO V	27
TESTO 11. GEDIMINAS - GRANDUCA DI LITUANIA	30
TESTO 12. BARBORA RADVILAITĖ	32
RIFERIMENTI	34

# INTRODUZIONE

Questa raccolta di risorse didattiche è rivolta specificamente a facilitatori/mediatori professionisti e non professionisti che intendono organizzare laboratori per valorizzare leggende e racconti locali. Dei dodici testi raccolti, alcuni raccontano leggende o storie popolari, altri rievocano la vita di una figura storica. Ogni testo può essere collegato a un territorio lontano dai principali centri culturali. In questo modo, abbiamo voluto ridare vita ad alcune leggende e racconti poco conosciuti del patrimonio locale di alcune regioni europee. Questi testi sono stati raccolti con l'obiettivo di avviare scambi e discussioni sul patrimonio letterario e folcloristico locale. Il fatto che siano mescolati tra loro favorisce il confronto tra storie/leggende di diverse aree geografiche.

A ciascun testo seguono due attività. La prima offre la possibilità di discutere e analizzare i temi affrontati. La seconda suggerisce esercizi creativi per realizzare manifesti, cartoline, oggetti di cartapesta, ecc., che possono poi essere presentati sia in formato analogico che digitale.

Vi presentiamo qui un programma di tre laboratori in sequenza - 10 ore complessivamente - finalizzati alla conoscenza delle leggende e dei racconti del patrimonio locale e alla preparazione di una mostra, reale o virtuale, costituita da almeno dieci elementi.

Le attività di laboratorio di seguito presentate si possono organizzare utilizzando i testi provenienti da una o più regioni tra quelle rappresentate in questa raccolta di risorse, o possono essere adattate a qualsiasi altra regione. Allo stesso modo, si possono integrare o adattare alcune delle attività descritte alla fine di ciascun testo. Le attività pratiche possono completare la serie di esercizi del terzo laboratorio, mentre le altre possono essere svolte nel primo o nel secondo laboratorio. In ciascuna delle tre proposte di laboratorio, dopo le attività generali, troverete suggerimenti più dettagliati su come poter includere/adattare le attività proposte nelle 12 storie/leggende.

Queste attività sono state concepite per poter essere facilmente adattate a diversi tipi di pubblico; ad esempio, si possono utilizzare nell'ambito dell'apprendimento linguistico, ma anche in incontri o laboratori per discutere del patrimonio culturale materiale e immateriale. Artigiani, mediatori in eventi socioculturali, bibliotecari multimediali, ecc. possono adattare per parlare degli aspetti meno conosciuti della loro regione, oppure per avvicinare interattivamente il loro pubblico ad altre regioni.

# LABORATORIO 1. INTRODUZIONE ALLE REGIONI E ALLE STORIE

**Tempo necessario: 3 ore**

## **Attività introduttive per scoprire la regione (o le regioni) da cui provengono le storie**

- Proiezione di una o più immagini della regione su cui si desidera lavorare; ogni partecipante/studente deve pensare a un luogo esterno della sua terra d'origine e confrontarlo con l'immagine della regione proposta. (A seconda del profilo dei partecipanti, le risposte possono essere preparate anticipatamente per iscritto). A seguire una discussione in cui ognuno condivide le proprie osservazioni.
- Quindi il facilitatore distribuisce tanti testi quanti sono i partecipanti; ogni breve testo – circa dieci righe – mette in luce un diverso aspetto della regione in questione. Ogni partecipante/studente lo legge individualmente, poi, a turno, ciascuno lo riassume oralmente agli altri. Terminata questa fase, si può trovare, per ogni testo, una parola chiave da scrivere sulla lavagna.
- Il facilitatore proietta quattro immagini che rappresentano elementi del patrimonio locale, come castelli, oggetti tipici della regione in questione, costumi popolari, ecc. I partecipanti, in gruppi di 3-4, dispongono le immagini in ordine cronologico. Quindi, a turno, presentano agli altri la loro soluzione, spiegandone le motivazioni. Terminata la discussione, viene mostrato l'esatto ordine cronologico. È importante sottolineare che l'obiettivo di questa attività è osservare con attenzione gli elementi/oggetti presentati e discuterne insieme, non di testare le conoscenze pregresse dei partecipanti.

## **Attività introduttive alla storia (o alle storie)**

- I partecipanti continuano a lavorare in gruppi di 3-4. Ogni gruppo riceve un testo della raccolta, una leggenda o la presentazione di un personaggio storico, ma con le frasi tagliate e mescolate. Il gruppo deve riordinare le frasi e ricostruire la storia originale. Il linguaggio del testo dovrebbe essere adattato al profilo dei partecipanti; per gli studenti di lingua o per i gruppi che comunicano in una lingua straniera, le frasi potrebbero dover essere semplificate e/o i testi abbreviati.
- Lavoro in gruppo: prima di presentare la ricostruzione della storia, i partecipanti cercano di ottenere delucidazioni sulla storia ponendo domande come: Chi è il protagonista? Qual è il suo nome? Dove si svolge la storia? Quali ostacoli incontrano i personaggi? Dopo questo scambio di idee, il facilitatore può proiettare la storia e il gruppo può rileggerla.

## **Attività introduttive specifiche sui testi delle storie**

- ❖ Se si sceglie di lavorare con il **Testo 2 Il matrimonio di Gawain**, si può svolgere qui l'Attività A. L'Attività B può essere svolta nel terzo laboratorio.
- ❖ Se si lavora con il **Testo 4 Nuuttiipukki - il Babbo Natale cattivo**, l'Attività A della leggenda può essere la conclusione di questo laboratorio. L'Attività B può essere inserita nel programma dell'ultimo laboratorio.
- ❖ Se si lavora sul **Testo 7 Ovidio**, le Attività A e B possono essere proposte alla fine di questo laboratorio o all'inizio del successivo. Poiché questo testo tratta della biografia di Ovidio, nei laboratori 2 e 3, potrebbe essere interessante lavorare su una storia scelta dalle

Metamorfosi. È anche possibile utilizzare particolari aneddoti ed eventi salienti, derivati dalla vita di Ovidio, per svolgere le attività previste nelle due sessioni successive.

- ❖ Se il laboratorio è focalizzato su una sola leggenda, la prima parte delle attività generali che introducono la/e leggenda/e può essere sostituita dall'Attività A del **Testo 8 Azénor**; altrimenti, questa attività può precedere l'esercizio introduttivo generale.
- ❖ Entrambe le attività A e B del **Testo 9 Lalli e il vescovo Henry - il caso di omicidio più famoso in Finlandia** possono essere proposte alla fine di questa sessione.

## LABORATORIO 2. INTERPRETARE LE STORIE

**Tempo necessario: 3 ore**

***Le seguenti attività si propongono di avviare la discussione e il confronto sulle storie e dare la possibilità di realizzare trasformazioni creative dei personaggi principali, in preparazione del terzo laboratorio pratico.***

- A coppie, i partecipanti identificano l'episodio principale delle leggende e delle storie analizzate nel laboratorio precedente. Formulano una frase per sintetizzarlo. Vengono poi invitati a identificare i personaggi, specificando chi si trovi in una posizione di forza o vantaggio e chi in difficoltà.
- Il facilitatore presenta - con l'aiuto di sagome, immagini o disegni - i sei pezzi degli scacchi: il re (al primo posto nella gerarchia, il pezzo più importante del gioco, se lo perdi, perdi la partita), la regina (il potere, il pezzo più forte, unico come il re), l'alfiere (la velocità e la discrezione), il cavallo (la destrezza, l'agilità, l'imprevedibilità), la torre (la determinazione, la forza), il pedone (piccolo, in prima linea, in maggior numero, si può perdere facilmente ma può essere molto importante). Ogni coppia sostituisce i personaggi dell'episodio della storia con i pezzi degli scacchi - adattando o arricchendo il testo originale.

Per introdurre l'attività, è utile spiegare le potenzialità di ogni pezzo sulla scacchiera. Il re può muoversi in qualsiasi direzione, ma solo di una casella. Se lo perdi, perdi la partita. La regina è il pezzo più potente e può muoversi in qualsiasi direzione. Se lo perdi, puoi continuare la partita. L'alfiere si muove lungo le diagonali. Può attraversare la scacchiera, ma solo sulle caselle del suo stesso colore. La torre si muove lungo linee rette. È potente ma meno mobile dell'alfiere. Il cavallo segue traiettorie a L e può passare sopra gli altri pezzi. È più imprevedibile degli altri. Infine, il pedone si sposta di una sola casella alla volta, dritto in avanti o in diagonale per catturare un altro pezzo. Non può andare indietro. Non è un pezzo molto mobile, ma può essere usato per organizzare un attacco o una difesa.

A prima vista, i pezzi degli scacchi sembrano più adatti per una storia d'azione, o per una storia in cui i personaggi sono in contrapposizione. Tuttavia, le caratteristiche dei pezzi possono essere utilizzate anche in storie che vertono sulle relazioni sociali o sulle emozioni. La tabella seguente fornisce alcune linee guida per adattare i pezzi degli scacchi ai diversi tipi di storie. Si tratta solo di indicazioni. In gruppo, i partecipanti vengono invitati a definire il carattere specifico di ogni pezzo, tenendo conto della storia su cui stanno lavorando.

	<b>Trama d'azione</b>	<b>Narrazione emotivamente focalizzata</b>
<b>Re</b>	Gerarchia	Distante e freddo
<b>Regina</b>	Potere	Attraiante
<b>Alfiere</b>	Velocità e discrezione	Franco e onesto
<b>Cavallo</b>	Agilità	Lunatico, ingannevole
<b>Torre</b>	Determinazione	Emotivamente stabile
<b>Pedone</b>	Importanza dei piccoli	Vulnerabile ma coraggioso

- I partecipanti, in coppia scrivono una morale per la loro storia, utilizzando le tipologie di personaggi derivate dalle figure degli scacchi. Una morale consiste in genere in un'argomentazione che giustifica una conclusione.

*Ad esempio: "Dobbiamo aiutare tutti quelli che possiamo" o "Spesso abbiamo bisogno di qualcuno più piccolo di noi".*

*Argomentazione: anche se qualcuno è piccolo, può comunque essere utile.*

*Conclusione: bisogna essere gentili con tutti, compresi i più piccoli.*

Le argomentazioni possono essere di due tipi:

Normative, con costruzioni come "quindi", "perché", "se...allora".

Concessive, con costruzioni come "tuttavia", "anche se", "sebbene".

*Ad esempio:*

*Nel caso di "Spesso si ha bisogno di qualcuno più piccolo di se stessi".*

*- normativa: "se qualcuno è più piccolo di te, (allora) non pensare di non averne bisogno".*

*- concessiva: "anche se qualcuno è più piccolo di te, potresti averne bisogno".*

- I partecipanti presentano i caratteri dei loro personaggi servendosi delle tipologie di pezzi degli scacchi, con riferimenti specifici alla storia analizzata. Cercano di trovare aspetti comuni e, su queste basi, creano nuovi personaggi. Possono sostituire i pezzi degli scacchi con gli animali, se lo trovano più efficace. Tenendo conto dei personaggi e delle peculiarità di ogni storia/racconto, elaborano una morale comune.

### **Attività specifiche delle diverse storie**

- ❖ Se si lavora con il **Testo 3 I genitori di Re Artù**, l'attività A presentata nella storia può essere svolta in questo laboratorio, mentre l'attività B nella sessione successiva.
- ❖ Se si sceglie il **Testo 5 Eglè, la regina dei serpenti** o il **Testo 6 Näkki – il folletto dell'acqua**, si può utilizzare l'attività A dell'uno o dell'altro testo per iniziare questa sessione. L'attività B sarà quindi inserita nel laboratorio creativo.
- ❖ Se si studia il **Testo 10 Pietro da Morrone - Celestino V**, sia l'attività A che la B possono essere portate a termine all'inizio di questa sessione.
- ❖ Se il laboratorio prende in esame il **Testo 11 Granduca di Lituania Gediminas** o il **Testo 12 Barbora Radvilaitė**, l'attività A può essere svolta in questa sessione.

# LABORATORIO 3. LABORATORIO CREATIVO

**Tempo necessario: 4 ore**

***Le attività di questo laboratorio guidano i partecipanti in un processo creativo che porta alla preparazione di una piccola mostra.***

Nel terzo laboratorio, i partecipanti sono impegnati nella creazione di collage, poster o oggetti da esporre. Ogni prodotto dovrebbe essere realizzato su carta A4 o in formato digitale.

**1.** Creazione collettiva di un poster che utilizza l'immagine della regione, proiettata all'inizio del primo laboratorio. Ogni partecipante è invitato a scrivere o disegnare, sopra o intorno a questa immagine, qualcosa che rifletta le sue impressioni o il suo rapporto con il paesaggio rappresentato.

**2.** Creazione di un collage utilizzando le immagini che si dovevano disporre in ordine cronologico all'inizio del primo laboratorio. Si aggiungeranno le parole chiave individuate dopo aver letto i brevi testi relativi alla regione scelta nell'attività introduttiva del primo laboratorio.

**3.** Creazione di una composizione che utilizza, mescolandoli, i testi dei sottotitoli del primo laboratorio.

**4.** Stampa su carta del testo di una, a scelta, tra le leggende o storie analizzate. Lo stile di presentazione, il layout e i caratteri di stampa possono fare riferimento al periodo in cui è nata la leggenda o a cui appartiene la figura storica.

**5.** Presentazione dei pezzi degli scacchi e dei personaggi del testo in una forma grafica piacevole, corredata da una breve spiegazione scritta. La morale ideata dal gruppo dovrebbe essere inclusa nella composizione.

**6-9.** Si ripetono le attività di cui ai punti 3 e 4 utilizzando altre didascalie (o con le altre storie studiate dal gruppo).

**10.** Sull'ultima tavola, si rappresenteranno i nuovi personaggi creati alla fine del secondo laboratorio, combinando le diverse tipologie/caratteristiche dei personaggi delle storie.

Le dieci tavole così realizzate potranno essere esposte nei centri culturali regionali, nelle biblioteche multimediali, nelle scuole di lingue o negli spazi culturali municipali. Se in formato digitale, ad esempio su diapositive, potranno essere condivise negli scambi virtuali tra studenti di lingue, nei corsi online dedicati allo studio della civiltà. Singolarmente, possono anche essere divulgate tramite le piattaforme social, fornendo un riferimento culturale sia per gli scambi virtuali, sia per eventuali scambi in presenza, tra gli artigiani e la clientela multiculturale.

***Attività creative specifiche collegate alle singole storie che possono essere svolte in aggiunta o al posto delle attività suggerite in questo terzo laboratorio:***

- ❖ Se si utilizza il **Testo 1 La Dea Maia**, si possono svolgere le Attività A e B che sono presentate alla fine della storia. Le illustrazioni delle leggende oggetto della ricerca (Attività A) e il programma di viaggio di un giorno (Attività B) possono quindi essere presentati o visualizzati sia in modalità online che in presenza.
- ❖ Se si è scelto di lavorare con il **Testo 2 Il matrimonio di Gawain**, si può svolgere l'attività B della storia in questo laboratorio.
- ❖ Se si lavora con il **Testo 3 I genitori di Re Artù**, l'attività B può essere un'alternativa per questa sessione.
- ❖ Le Attività B del **Testo 4 Nuuttiipukki – il cattivo Babbo Natale** e del **Testo 8 Azénor** possono costituire un'alternativa alle attività generali suggerite per questo laboratorio, soprattutto se non si prevede di organizzare una mostra online.
- ❖ **Il Testo 5 Eglè, la Regina dei Serpenti** propone una parte creativa nell'Attività B che può completare questo laboratorio.
- ❖ L'Attività B del **Testo 6 Näkki - Il folletto dell'acqua** può diventare un'attività introduttiva per questa terza sessione.

## TESTO 1. LA DEA MAIA

Nella mitologia la Dea Maja corrisponde ad una fanciulla stupenda dalle lunghe chiome bionde, la maggiore e più bella tra le Pleiadi, ovvero le sette figlie di Atlante e Pleione. Venne amata da Zeus, con il quale concepì Hermes, il messaggero degli dèi.

Si racconta che per portare in salvo il figlio, ferito in battaglia, fuggì dalla Frigia (Anatolia centrale) per attraversare il mare con una zattera e approdare a Ortona. Temendo di essere inseguita dai nemici, si rifugiò in una caverna del Gran Sasso (Abruzzo) per curare il figlio. Trascorse molto tempo in cerca di una particolare erba medica, ma la neve nascondeva ogni cosa. Hermes morì e la madre, disperata, lo seppellì sulla vetta del monte.



Figura 1. Gran Sasso (Il gigante che dorme)



Figura 2. Maiella (Femmina morta)

rivolto al mare. Ancora oggi i pastori sentono il suo pianto nelle **giornate di vento**. Per gli abruzzesi la Majella è un simbolo di abbondanza e **fertilità**.

### Luoghi intorno alla storia:

Il **Gran Sasso** e la **Maiella** si trovano in Abruzzo, regione italiana con la maggior presenza di parchi e aree protette. È questo un primato che fa della regione la maggiore area naturalistica d'Europa, vero cuore verde del Mediterraneo.

In Abruzzo sono presenti:

- tre **Parchi Nazionali**
  - Parco Nazionale d'Abruzzo, Lazio e Molise
  - Parco Nazionale Gran Sasso e Monti della Laga
  - Parco Nazionale della Maiella
- un'Area **Marina Protetta**
- un **Parco Regionale** Sirente-Velino
- oltre trenta **Riserve Naturali**

All'alba gli abitanti locali rimasero di stucco: la **salma di Hermes** era diventata una maestosa montagna, che ancora oggi viene chiamata "**il gigante che dorme**". L'effetto si nota soprattutto guardando da oriente. Dopo la perdita, Maja non ebbe più pace e **morì a sua volta di crepacuore**.

I parenti, dopo averla adornata con ricche vesti e gioielli, la seppellirono nel monte di fronte al **Gran Sasso** insieme a metalli preziosi e manufatti. Da quel giorno la cima in questione viene chiamata **Majella**. Ricorda infatti una donna piena di dolore, riversa a terra e con lo sguardo

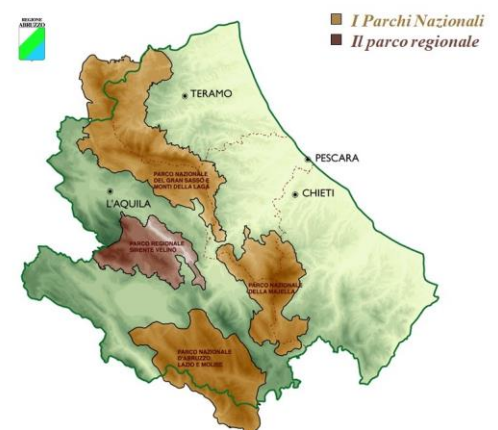


Figura 3. Mappa della Regione Abruzzo

## Attività A: Fare una ricerca sui rituali e sulle leggende tradizionali abruzzesi



Figura 4. La dea Maia

- Documentati (sul Web, su testi e documenti cartacei o con testimonianze dirette) sulle leggende e sulle tradizioni folkloristiche dell'Abruzzo, preferibilmente legate al tema dell'abbondanza e della fertilità. Puoi iniziare dal seguente sito: <https://www.ilgiornale.it/news/viaggi/tradizioni-abruzzesi-2113995.html>
- Scegli un rito o una tradizione e crea una scheda illustrativa (Publisher, Power Point, Word) con immagini e relative didascalie.
- Puoi arricchire l'attività mettendo a confronto il rito o la tradizione individuati con un analogo rito o tradizione di un'altra regione.

## Attività B: Pianifica una gita di un giorno in un Parco Naturale d'Abruzzo

Questa attività ha lo scopo di farvi conoscere la regione Abruzzo e i suoi Parchi Naturali.

L'Abruzzo è una regione ricca di foreste, sorgenti, cascate, praterie, altopiani, creste vertiginose e impressionanti pareti rocciose, dove ci si può ancora imbattere in animali come il lupo, l'aquila reale, l'orso marsicano, il cervo, il camoscio e la linca. Il modo migliore per vivere le bellezze dei Parchi d'Abruzzo è sicuramente quello di percorrere i suoi numerosi sentieri.

- Procurati una cartina di uno dei Parchi d'Abruzzo per studiare la morfologia, i dislivelli, le caratteristiche del territorio, la sua flora e la sua fauna.
- Individua un percorso con caratteristiche adatte al tuo gruppo di riferimento.
- Raccogli la documentazione grafica e fotografica correlata al sentiero scelto.
- Sulla base del materiale raccolto prepara una brochure di una pagina sull'escursione utilizzando un programma di editing (es. Publisher, Word, ...).

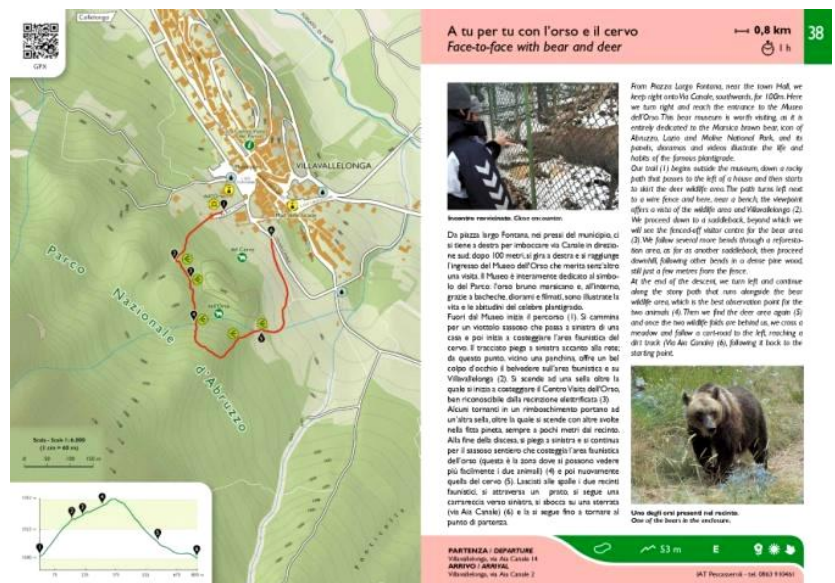


Figura 5. Esempio di pianificazione di una gita di un giorno

## TESTO 2. IL MATRIMONIO DI GAUVAIN

Il ciclo arturiano è una raccolta di testi medievali su Re Artù, i suoi cavalieri e la ricerca del Graal. Molte di queste leggende sono ambientate in Bretagna. Eccone, di seguito, un episodio.

Durante una lunga battuta di caccia, Re Artù si ritrovò da solo in mezzo alla foresta. Era partito senza spada e aveva dovuto accettare la sfida di un cavaliere con un'armatura nera: doveva rispondere a una domanda, altrimenti avrebbe perso il suo regno. Per tre giorni Artù cercò disperatamente la risposta alla domanda, ma non riuscì a trovarla. Lungo la strada per raggiungere il Cavaliere Nero, proprio mentre pensava di stare per perdere il suo regno, Artù incontrò una donna orribile, una strega. La strega si offrì di dare ad Artù la risposta che stava cercando. In cambio la strega gli chiese di esaudire un desiderio. Artù accettò l'accordo. La strega diede ad Artù la risposta e lui riuscì a salvare il suo regno. Ma l'orribile donna ricordò ad Artù la sua condizione: desiderava sposare un cavaliere della Tavola Rotonda. Artù non poteva rimangiarsi la parola data, ma come fare? Non poteva condannare uno dei suoi cavalieri a sposare una donna così ripugnante... Quella sera, mentre erano riuniti davanti al camino, Ginevra, sua moglie, chiese ad Artù perché fosse così turbato. *"È in gioco il mio onore e non so come salvarlo"*, rispose.



Figura 6. Howard Pyle, Gawain

Gauvain, il più giovane e miglior cavaliere della Tavola Rotonda, aveva ascoltato le parole di Artù. Si alzò e dichiarò che desiderava difendere l'onore del suo re. Arthur amava Gauvain, che era suo nipote, ma non aveva altra scelta che accettare il suo aiuto. Raccontò la storia a Gauvain, che rispose senza esitazione: *"Portatemi da lei, Sire, e io la sposerò"*. Il giorno dopo andarono a trovare la donna. Gauvain si inginocchiò davanti a lei e chiese la sua mano. Vedendo che Gauvain era sincero, lei accettò e tornarono a corte. Fu celebrato il matrimonio, ma nessuno riuscì a godersi l'evento. Tutti rimasero inorriditi alla vista della donna e molto dispiaciuti per Gauvain. La sera, la donna e Gauvain si incontrarono nella loro camera da letto. Gauvain rimase seduto immobile. Avrebbe dovuto trascorrere la sua vita con quella donna orribile? Lei gli disse: *"Non avete voglia di andare a letto, Messere?"* Gauvain si voltò e vide una donna di grande bellezza. *"Sposandomi, mi hai per metà liberato da un incantesimo che mi condannava a vivere con queste orribili sembianze. Ma dovrò riacquistare questo aspetto che vedi per la metà di ogni giorno, a meno che tu non risponda a una domanda."* *"Qual è la domanda?"* chiese Gauvain. *"È questa: preferiresti vedermi bella di notte e orribile di giorno, o preferiresti vedermi orribile di notte e bella di giorno?"* Sulle prime, Gauvain rispose che desiderava vedere sua moglie bella di notte, ma lei lo rimproverò di essere egoista. La stava condannando ad apparire orribile in pubblico.

Gauvain rispose (allora) che desiderava vederla bella di giorno, ma lei lo rimproverò di non amarla abbastanza, tanto da accettare di vederla brutta di notte. Allora Gauvain disse: *"Non so cosa dire, sta a te decidere"*. La donna rispose: *"Questa è la risposta giusta. Mi hai dato la possibilità di scegliere la mia vita. Ora mi vedrai sempre come una bella donna"*.

**Datazione: V-VI secolo d.C.**

**Luogo: Foresta di Broceliande in Bretagna, Francia**

### Attività A

Fai un elenco delle parole del testo che associano questa leggenda al Medioevo.

Ci sono parole insostituibili senza le quali non potremmo raccontare questa storia allo stesso modo? Esistono sinonimi per tutti i termini chiave della leggenda?

Elenca 15 verbi e 15 sostantivi presenti nel testo; quindi, utilizza i verbi e i sostantivi per ideare o scrivere una diversa storia.



**Figura 7. Foresta di Broceliande in Bretagna**

### Attività B

Prendi un pezzo di cartone delle dimensioni di una cartolina. Da un lato, utilizzando un pennarello fluido per mascheratura, traccia una forma semplice, ad es. una stella, un uccellino, ecc. Quando il fluido gommoso si è asciugato, scrivi con un pennarello o una penna stilografica delle parole, scelte liberamente dal testo, sul contorno della forma tracciata. Quando l'inchiostro è asciutto, strofina delicatamente la gomma secca. Alle fine, invia la tua cartolina a qualcuno con cui desideri condividere questa leggenda arturiana.

## TESTO 3. I GENITORI DI RE ARTÙ

Questo è un episodio del ciclo arturiano, ambientato non nella (piccola) Bretagna, ma in Gran Bretagna, in Cornovaglia.

Uter Pendragon era diventato re di tutta la Bretagna. Il Duca di Tintagel era potente e aveva intrapreso una lunga guerra contro Uter. La moglie del duca si chiamava Ygerne ed era considerata bella e saggia. Per far riconciliare Uter Pendragon e il Duca di Tintagel, alcuni signori organizzarono un incontro tra i due. Il Duca venne dal Re accompagnato da Ygerne. Appena la vide, Uter si innamorò perdutamente di Ygerne.



**Figura 8. Uther, a cavallo e travestito da Pelleas, osserva Ygerne che raccoglie fiori**

Ygerne si rese conto che Uter era attratto da lei e suggerì a suo marito, il duca di Tintagel, di tornare al loro castello il prima possibile. Il Duca e Ygerne lasciarono il castello di Uter di notte, senza farne parola con nessuno. Quando Uter si rese conto che Ygerne aveva lasciato il suo castello, andò su tutte le furie.

I consiglieri di Uter chiesero al re di intimare al duca e sua moglie di tornare a corte, altrimenti sarebbe stata dichiarata una nuova guerra. Fu inviato un messaggero al duca di Tintagel, ma questi rifiutò la richiesta del re. Fu dichiarata una nuova guerra. Appresa la notizia, il duca di Tintagel organizzò la sua difesa in due castelli, il castello di Tintagel e il castello di Terrabel.

Il duca nascose Ygerne nel castello di Tintagel e, con i suoi numerosi cavalieri, si trincerò nel castello di Terrabel. Uter prese d'assedio il castello di Terrabel con un grande esercito. Molti uomini furono uccisi da entrambe le parti. Uter desiderava così tanto Ygerne che si ammalò.

Uno dei più stretti consiglieri di Uter, il cavaliere Ulfín, gli suggerì di andare a cercare l'aiuto di Merlino. Qualche tempo dopo, Ulfín tornò accompagnato da Merlino, il quale si offrì di aiutare Uter ad una condizione. Uter accettò

l'offerta. Merlino chiese a Uter di affidargli, appena nato, il bambino generato con Ygerne nella loro prima notte insieme. Uter non avrebbe mai conosciuto suo figlio. Merlino spiegò a Uter che gli avrebbe dato le sembianze del Duca di Tintagel, in modo da poter far visita a Ygerne senza problemi.

Quella sera, Uter, Merlino e Ulfín lasciarono l'accampamento per raggiungere Tintagel. Ygerne ricevette Uter come se fosse suo marito, anche se non era affatto lui ma ne aveva l'aspetto. Quella stessa sera, il duca di Tintagel vide movimento nell'accampamento avversario e sferrò un attacco, ma fu gravemente ferito e morì durante la notte.

Con la morte del duca, la guerra finì e tutti concordarono che Uter sposasse Ygerne. Ygerne fu rassicurata quando seppe che il padre di suo figlio non era altro che il re Uter. Merlino si prese cura del bambino, che fu affidato al fedele cavaliere di Uter, Lord Auctor. Merlino diede al bambino il nome di Artù.

**Datazione: V-VI secolo d.C.**

**Luogo: Castello di Tintagel, Cornovaglia, Gran Bretagna**

### Attività A

Rileggi o richiama alla mente i due seguenti racconti, uno tratto dalla mitologia greca, l'altro dall'Antico Testamento. Il primo riguarda Anfitrione, Alcmena e Zeus e la nascita di Eracle e di suo fratello. Il secondo riguarda Uria, Betsabea, il re Davide e la loro discendenza fino a Gesù. Confronta la storia dei genitori di Artù con questi due racconti. Cosa hanno in comune le tre storie? Perché pensi che intrecci simili si ripetano in aree culturali diverse?

### Attività B

Trova ed elenca le parole chiave che sottolineano le analogie tra le tre storie di cui al punto precedente. Quindi individua un oggetto o una forma grafica che richiami alla mente ogni storia, ad es. una mappa, la sagoma di un castello, un cavaliere, ecc. Crea un poster digitale utilizzando queste immagini, facendo riferimento alle tre storie. Disponi le parole chiave elencate attorno alle immagini o crea una composizione grafica utilizzando le parole.



**Figura 9. Rovine del castello di Tintagel**

Utilizzando queste immagini, facendo riferimento alle tre storie. Disponi le parole chiave elencate attorno alle immagini o crea una composizione grafica utilizzando le parole.

## TESTO 4. NUUTTIPUKKI – IL BABBO NATALE CATTIVO

Tutti conoscono Babbo Natale, ma potrebbero non sapere come è nato l'allegro donatore dalla barba bianca. In Finlandia Babbo Natale si chiama Joulupukki, che significa "Capra Yule". Il nome Joulupukki dà un indizio sul passato della leggenda. Prima della sua cristianizzazione, all'inizio dell'XI secolo, il paganesimo finlandese era la religione principale del paese, e Yule (Joulu) era una celebrazione pagana di metà inverno adattata dai paesi germanici. La seconda parte del nome "Pukki" (Capra) deriva dalla versione pagana originale di Babbo Natale chiamata Nuuttipukki (Capra di Knut), un personaggio di origine svedese.

In Finlandia c'è un detto: *"Il buon Tuomas (Thomas) porta il Natale, il cattivo Knut lo porta via"*. Questo perché in Finlandia il Natale inizia il 21 dicembre con l'onomastico di Tuomas e termina il 13 gennaio con il giorno di San Knut. (Durante l'era pagana, il giorno di San Knut era il 7 gennaio). I festeggiamenti del giorno di San Knut concludevano la celebrazione di Yule, dopo settimane passate a consumare cibi e bevande. La fine della celebrazione era segnata da un'allegria e chiacchierata festa, al termine della quale si tornava alle faccende quotidiane. Il chiasso della festa avrebbe dovuto scacciare i morti che avevano fatto visita alle case durante lo Yule. Il personaggio fondamentale della festa di San Knut era il Nuuttipukki. Giovani uomini travestiti formavano una processione che andava di casa in casa durante questo giorno: uno degli uomini vestito da Nuuttipukki e gli altri da suoi lacchè. Nuuttipukki di solito si travestiva da capra. Indossava corna di capra, una pelliccia di capra o di pecora in testa, una maschera fatta di



**Figura 10. Toivo Kaukoranta "Nuutin-Putti" eli nuuttipukki (1928)**

corteccia di betulla o si dipingeva la faccia nera con la fuliggine, una pelliccia rovesciata come mantello, aveva una lunga barba e talvolta anche una frusta di ramoscelli di betulla imbevuti che potevano essere usati per brandire le persone. I giovani erano irricognoscibili e alle famiglie non era permesso avvicinarsi troppo a loro o toccarli. Tuttavia, la regola non scritta sembrava essere che ad ognuno fosse permesso fare domande e sbirciare per scoprire chi fossero i visitatori.

Durante il giorno di San Knut la processione si svolgeva di casa in casa. La gente di solito aveva paura dei giovani ubriachi che si presentavano sotto mentite spoglie, ma li lasciava comunque entrare nelle loro case, perché la loro visita era considerata un onore. C'era anche un vecchio detto finlandese: *"Se non dai nulla ai Nuuttipukki, le mucche non produrranno più latte e le pecore non graveranno"*. Gli uomini travestiti entravano in casa suonando i campanacci e chiedevano: *"Può entrare lo Knut?"*. Se veniva concesso il permesso, Nuuttipukki entrava per primo nella casa e dopo di lui veniva il resto del corteo, di solito urlando qualcosa,

ad es. *“È rimasto del lievito?”*. Ci si aspettava che il capofamiglia offrissi birra e cibo fatti in casa. Il canto era una parte importante della festa, quindi se ai visitatori venivano offerti cibo e bevande, ringraziavano la famiglia cantando, ad esempio, *“Per il padrone una pancia grassa, per la padrona un bel bestiame”*. Uscendo di casa i visitatori disegnavano sul muro della casa tanti boccali di legno quanti erano i visitatori serviti. I disegni sarebbero rimasti lì durante l'inverno per mostrare la prosperità e l'ospitalità della famiglia. Se il capofamiglia non offriva birra e cibo ai visitatori, questi avrebbero cantato canzoni beffarde, come ad esempio: *“Impicca il padrone, porta la padrona al trespolo, la figlia in chiesa con un libro in mano, il ragazzo nella foresta con lo zaino di corteccia di betulla con dentro un diavolo con le orecchie dritte”*. Inoltre, avrebbero imprecato, insultato e rubato i pioli dai barili di birra.

Alcune capre di Knut prendevano dalle case cibo e bevande e le portavano in una casa scelta inizialmente, dove poi arrivavano gli abitanti del villaggio per festeggiare la fine di Yule ballando, cantando e suonando.

La tradizione del giorno di San Knut iniziò a cambiare nel corso del 20° secolo e i giovani vestiti da Nuuttipukki si trasformarono in bambini che chiedevano caramelle di porta in porta. La tradizione rimase una pratica abbastanza comune fino agli anni '60 e '70. Oggigiorno la tradizione è viva solo in alcuni piccoli comuni della Finlandia, ma le feste e i balli di San Knut vengono ancora organizzati qua e là in tutta la Finlandia.

**Datazione: 1100-1900 (7 gennaio fino al 1700, poi il 13 gennaio)**

**Luoghi della storia: Finlandia, Karelia, Vakka-Suomi, Etelä-Pohjanmaa, Satakunta**

### Attività A: Il buono e il cattivo Babbo Natale

Lavorando in coppia scrivete fatti su Babbo Natale, su carta o su qualche piattaforma digitale (ad esempio Flinga, Padlet, Presmo). Scrivete tutti i fatti che riuscite a ricordare. Poi rileggete la storia di Nuuttipukki.

Fate un confronto tra Nuuttipukki e Babbo Natale.

- Quali sono le somiglianze, ad es. nell'aspetto, nei modi, nella tradizione?
- Quali sono le principali differenze?

### Attività B: Sotto mentite spoglie

Leggi attentamente la descrizione del Nuuttipukki e cerca su Internet ulteriori informazioni sul suo aspetto (ad esempio scrivi *Nuuttipukki* su Google Image Search).

Quando hai una visione chiara dell'aspetto di Nuuttipukki, è il momento di progettare una maschera che lo rappresenti. Scegli l'opzione a o b.

- a) Disegna il tuo progetto su carta, poi modellalo in cartapesta e coloralo. Aggiungi un elastico per tenerlo sul viso.
- b) Lavoro di gruppo: scatta un selfie o cercane uno adatto dall'album fotografico del tuo telefono. Utilizza un'app grafica per disegnare una maschera di Nuuttipukki (ad esempio sketch.io) e sovrapponi la maschera al tuo viso utilizzando Canva (o un'applicazione simile). Scarica l'immagine su qualche piattaforma digitale (ad esempio Padlet) e poi in gruppo prova a indovinare chi c'è dietro le maschere.

## TESTO 5. EGLÈ, LA REGINA DEI SERPENTI

Eglè, conosciuta nel folklore lituano come la Regina dei Serpenti (lituano: Eglė žalčių karalienė), è una famosa fiaba lituana profondamente radicata nella mitologia baltica. La storia, la sua struttura, la composizione e i vari elementi del racconto sembrano ispirarsi alla mitologia indoeuropea.

In questo racconto, una giovane fanciulla di nome Eglè, dopo aver fatto il bagno con le sue due sorelle, trova una biscia nascosta nella manica della sua camicetta. Il serpente, incredibilmente, parla con voce umana e accetta di uscire dai vestiti della ragazza solo in cambio della promessa di Eglè di sposarlo. Malgrado lo spavento e l'incertezza, Eglè, ansiosa di liberarsi dell'ostinato serpente, accetta la strana unione, senza tuttavia comprenderne appieno le conseguenze.

Con suo grande stupore, quando arriva al mare per incontrare il promesso sposo, Žilvinas le appare come un bell'uomo, anziché un serpente. Festeggiano il matrimonio per tre settimane, poi vanno a vivere in un magnifico palazzo sotto il mare dove vivono felici e contenti. Eglè dà alla luce quattro figli, di cui tre maschi di nome Ažuolas (quercia), Uosis (frassino), Beržas (betulla) e una figlia, la più giovane, di nome Drebulė (pioppo tremulo).

Con il passare del tempo Eglè quasi si dimentica della sua terra natale. Ma il figlio maggiore, Ažuolas, le chiede dei suoi genitori e la esorta a visitare la sua famiglia. Žilvinas insiste perché resti e le dà tre compiti apparentemente impossibili: filare un ciuffo infinito di seta, consumare un paio di scarpe di ferro e cuocere una torta senza utensili. Con l'aiuto di una maga, Eglè riesce a portare a termine i tre compiti e Žilvinas le dà il permesso di tornare a casa con i bambini. Svela ai bambini un segreto per poterlo richiamare dalle profondità del mare, ma si raccomanda di non rivelarlo a nessuno.

Dopo il rientro in famiglia, i parenti di Eglè non sono disposti a lasciarla tornare in mare e decidono di uccidere Žilvinas. Usano minacce e violenza contro i suoi figli per carpire il segreto su come far venire il padre, ma i figli rimangono muti e leali. Alla fine, è la figlia di Eglè, spaventata, a rivelare la formula di richiamo.



**Figura 11. K. Šimonis “Eglė la regina dei serpenti” (1924)**

di Eglè, impassibili di fronte alle minacce e alla violenza degli zii, si sono tramutati negli alberi più forti della Lituania (quercia, frassino e betulla), mentre la ragazza debole è divenuta un pioppo sempre tremante. Eglè, che aveva sopportato pazientemente tutte le avversità del destino salvo

Tutti e dodici i fratelli di Eglè richiamano Žilvinas dal mare e pongono fine tragicamente alla sua vita. Tengono la sorella all'oscuro di questo atto crudele. Dopo nove giorni, Eglè torna sulla riva del mare e chiama il marito. Tutto ciò che arriva è una schiuma di sangue. Avendo appreso della morte del marito, Eglè, infuriata e tradita, tramuta la figlia fragile e impaurita in un pioppo tremante. Quindi trasforma i suoi figli in robusti alberi: una quercia, un frassino e una betulla. Alla fine, la stessa Eglè prenda la forma di un abete rosso.

Nel racconto è palese il parallelismo tra le persone e gli alberi nei quali si sono trasformate: i tre figli

l'ultima, è diventata un abete rosso, un albero sempreverde. Nel racconto è evidente anche la numerologia: dodici figli, tre figlie, tre giorni, tre trabocchetti, tre settimane di banchetto per le nozze, tre figli, nove anni di voto matrimoniale, tre compiti affidati a Eglė da suo marito e nove giorni di visita. Il fatto che questo racconto sia molto antico è dimostrato dalle parole segrete dell'incantesimo che Eglė dovette pronunciare dopo il ritorno dalla casa paterna: "*Žilvinas, Žilvinas! / Se sei vivo, una schiuma di latte; / Se sei morto, una schiuma di sangue*". Queste formule magiche hanno mantenuto la loro antica forma e conferiscono al racconto un aspetto autentico.

**Datazione:** È il più antico racconto popolare lituano, scritto e pubblicato per la prima volta nel 1837 da M. Jasevičius.

**Luoghi collegati al racconto:** Il Mare Baltico e le sue coste



**Figura 12.** Lituania – Mar Baltico

### Attività A: Narrare con la Numerologia

Anche la numerologia è importante nei racconti popolari, ad esempio dodici figli, tre figlie, tre giorni, tre trabocchetti, tre feste settimanali, nove anni di matrimonio, tre compiti affidati a Eglė dal marito e nove giorni di visite.

**Istruzioni:** Organizza un'attività narrativa in cui i partecipanti utilizzino creativamente la numerologia. Ciascuno creerà il proprio racconto inserendo elementi numerologici e simbolici. Si inseriranno i numeri nell'intreccio del racconto e si metterà in luce quale influenza essi abbiano sui personaggi e sulla trama. Al termine dell'attività, i partecipanti condivideranno i loro racconti; potrà seguire una discussione sul significato dei numeri nella vita di tutti i giorni.

### Attività B: Rappresentazione visiva dei personaggi delle fiabe popolari

Nel racconto popolare, ci sono cinque personaggi legati agli alberi: la madre, Eglė (abete rosso), i figli, Ažuolas (quercia), Uosis (frassino) e Beržas (betulla) e la figlia più giovane Drebulė (pioppo tremulo). Il compito è quello di raffigurare i personaggi e gli alberi. Si può disegnare, dipingere o realizzare dei collage che rappresentino la natura (l'albero) di ogni personaggio.

**Istruzioni:** Ciascuno sceglie un personaggio e l'albero corrispondente. Quindi deve associare graficamente il personaggio all'albero. Può farlo disegnando, dipingendo o creando un collage con immagini trovate su Internet. Immagini, colori e forme possono essere utilizzati con valore simbolico. Terminati i lavori, si riuniscono i partecipanti per discutere sulle loro creazioni. Ciascuno può presentare l'opera realizzata, spiegando la ragione delle scelte effettuate: quali caratteristiche collegano la natura degli alberi ai personaggi e quali siano state le scelte estetiche. Si può allestire uno spazio espositivo per esibire le opere, oppure creare un'opportunità di condivisione digitale.

## TESTO 6. NÄKKI – IL FOLLETO DELL'ACQUA

La Finlandia è conosciuta come il paese dalle migliaia di laghi e, per essere ancora più precisi, la Finlandia ne conta 168.000. Ciò significa ovviamente che per chi non sa nuotare la Finlandia potrebbe non essere sempre l'ambiente più sicuro, dato che ogni anno in Finlandia annegano tra le 100 e le 150 persone. Il problema degli annegamenti è oggetto di dibattito in Finlandia. Il governo finlandese ha cercato di affrontare il problema con diverse campagne e linee guida sulla sicurezza, ma il problema sembra persistere. Facendo un paragone, rispetto a Svezia e Norvegia, il numero di persone che annegano ogni anno in Finlandia, in rapporto alla popolazione, è doppio. Tuttavia, il governo non è il solo ad avere queste preoccupazioni. Per diversi secoli, molti genitori in Finlandia hanno cercato di proteggere i propri figli dall'annegamento raccontando la leggenda di Näkki, una creatura che vive in acque profonde e attira le persone, soprattutto i bambini, per farli annegare.

Esistono molte descrizioni diverse di Näkki, a seconda della storia. Di solito Näkki è raffigurata come una donna affascinante e amichevole, che è in grado di cambiare la sua forma per sembrare attraente a chiunque. Altre volte Näkki viene descritto come un grumo informe che potrebbe somigliare a una lucertola o a una rana. Inoltre, in alcune storie Näkki è raffigurata come una vongola gigante che prospera nel lago Saimaa, situato nella zona finlandese sud-orientale dei laghi. Però la descrizione della natura di Näkki sembra corrispondere in tutte le storie, e Näkki è solitamente descritto come un mostro malvagio e infido.

Si raccontano diverse storie su come bandire Näkki dalle acque. Può essere scacciato lanciando un sasso nell'acqua, che creerà un vortice abitato da un drago che lo spaventerà.



**Figura 13. Theodor Kittelsen "Il folletto dell'acqua" (1904)**

Esistono anche diversi incantesimi che possono essere usati per scacciare Näkki. Ad esempio, lanciare un'arma da taglio nelle acque e pronunciare il seguente incantesimo "*Hyi näkki huoran poika, ompa mulla rautoo*" (Vergognati Näkki, figlio di puttana, ho molto ferro). Un altro modo noto per scacciare il Näkki è spruzzare acqua tre volte verso la riva e dire "*Näkki maalle, minä veteen, älä tule puremaan!*" (Näkki alla terra, io all'acqua, non venire a mordermi!).

L'origine di Näkki non è nota con certezza poiché esistono leggende simili in tutta Europa, e anche in Finlandia. Un esempio

può essere trovato in Germania, dove vecchie storie parlano di un Nix che vive nel Danubio e attira le persone facendole annegare. Alcuni sembrano credere che l'origine di Näkki derivi da antiche storie folcloristiche finlandesi su uno spirito malvagio dell'acqua Vetehinen, mentre altri collegano la leggenda con Näcken (svedese di Näkki) del folklore scandinavo.

**Datazione:** la cronologia della leggenda è sconosciuta, ma si possono trovare menzioni di Näkki dal XIV secolo fino ai giorni nostri

**Luoghi:** Lago Saimaa, laghi, stagni, paludi, ruscelli, qualsiasi specchio d'acqua

### Attività A: Lo Spirito malvagio dell'acqua tra noi

Molte leggende di solito presentano variazioni nei diversi paesi e le storie di spiriti acquatici malvagi sono abbastanza comuni in tutto il mondo. In alcuni paesi come la Svezia il malvagio spirito dell'acqua potrebbe essere quasi identico (Näcken), mentre in altri paesi la leggenda potrebbe riguardare le sirene che annegano le persone (ad esempio le sirene nell'Odissea). Esiste uno spirito acquatico malvagio simile nel tuo paese? Trova una leggenda simile su uno spirito acquatico malvagio nel tuo paese e confrontala con la leggenda di Näkki.

**Istruzioni:** scrivi una breve descrizione del malvagio spirito dell'acqua.

Confronta la leggenda con Näkki. Quali sono le principali differenze e somiglianze?

Questa leggenda ti era familiare prima di svolgere questa attività? I tuoi genitori hanno usato questa leggenda per proteggerti dal nuotare incustodito quando eri piccolo? Questo mito ti ha spaventato? Lo racconteresti tu stesso agli altri/ai tuoi figli?

### Attività B: Il Näkki

Come immagini Näkki? Leggi la storia di Näkki e disegna il malvagio spirito dell'acqua usando la tua immaginazione e la storia come ispirazione.

Quando i disegni sono completati, confronta la tua opera d'arte con quelle degli altri del gruppo. Domande da utilizzare come riferimento:

1. Com'è l'ambientazione? È analoga a quella degli altri disegni?
2. Com'è la combinazione dei colori? Hai usato colori simili o diversi dagli altri?
3. Hai scelto un tipo di personaggio simile agli altri? Perché l'hai scelto?
4. Che tipo di sensazione suscita la tua opera d'arte? Il disegno è spaventoso, rilassante, allegro...?



**Figura 14. Mappa della Finlandia**

## TESTO 7. OVIDIO

Publio Ovidio Nasone, noto semplicemente come Ovidio, nasce nel 43 a.C. a Sulmona. È stato un poeta romano, tra i principali esponenti della letteratura latina e della poesia elegiaca.

All'età di 12 anni si reca a Roma con il fratello Lucio per completare gli studi. Il padre lo vorrebbe oratore, ma Ovidio si sente già più portato per la poesia. Entra nel circolo di Mecenate, conoscendo i più importanti poeti del tempo: Orazio e Propertio.

In breve tempo diviene il poeta prediletto dei giovani e degli ambienti eleganti. Siamo nel periodo storico della pax augustea e i costumi di Roma tendono a rilassarsi, c'è una concezione più libera e rilassata della morale che arriva dall'influenza ellenistica. Ovidio rifiuta i valori fissi e rigidi della vecchia società romana per aprirsi alle mode del tempo, cercando di assecondare il gusto volubile del pubblico. Nell'8 d.C. Ovidio cade in disgrazia presso l'imperatore Augusto e viene relegato nella lontana Tomis (oggi Costanza - Romania). Il poeta attribuisce l'esilio a un "carmen et error" ("poesia ed errore"), ma tale vaga espressione ha favorito il proliferare di interpretazioni diverse, alcune probabili, altre più fantasiose. Nemmeno Tiberio, succeduto ad Augusto nel 14 d.C. perdonò Ovidio. Morì in solitudine nel luogo ove fu esiliato, l'anno 18 d.C.

Famosa è la sua frase, presente anche sullo stemma della città di Sulmona:

SMPE "Sulmo Mihi Patria Est, gelidis uberrimus undis milia..."- La mia patria è Sulmona, ricchissima di gelide acque...

Poeta dalla vitalità inesauribile, la sua produzione artistica fu caratterizzata dalla tendenza al galante e al piccante, e dall'indifferenza alla vita politica. Dotato di un talento straordinario, è uno dei poeti che ha più influenzato la storia della letteratura occidentale ispirando altri celebri scrittori che ne hanno ripreso i temi o ne hanno imitato lo stile, vedi: Dante Alighieri, Lucano, Apuleio, Stevenson, Kafka, Francesco Petrarca, Giovanni Boccaccio, Ludovico Ariosto, William Shakespeare, Giambattista Marino e Gabriele D'Annunzio. Inoltre, innumerevoli sono gli spunti che le Metamorfosi hanno fornito a pittori e scultori italiani ed europei. Basti citare il capolavoro del Bernini, Apollo e Dafne, perfetta rappresentazione visiva dei versi ovidiani sull'argomento. Il Medioevo lo considerò non inferiore a Virgilio e un'intera stagione della letteratura medievale volgare e mediolatina può essere considerata anche come un rinascimento ovidiano.

Le sue numerose opere possono essere facilmente divise in tre gruppi: le opere giovanili o amorose, le maggiori o della maturità e le opere dell'esilio. Eccone solo alcune, le più conosciute e apprezzate.

Le Metamorfosi (II periodo) sono il suo capolavoro letterario. Nei 15 libri che compongono l'opera, ha cantato la trasformazione, lo studio ora del sentimento ora del corpo e spesso della relazione tra questi elementi. Si va dall'origine dell'universo fino all'apoteosi di Cesare e alla glorificazione di Ottaviano Augusto.

Nei 3 libri degli Amores (I periodo) Ovidio narra la storia d'amore per Corinna, secondo lo stile e le convenzioni dell'elegia amorosa. Vede l'amore come un gioco e questa concezione amorosa si traduce e si esplica in un ribaltamento degli atteggiamenti e dei temi tradizionali.



**Figura 15. L. Tagliana "Partenza di Ovidio esiliato da Augusto" (1821)**



**Figura 16. Caravaggio "Narciso" (1597)**

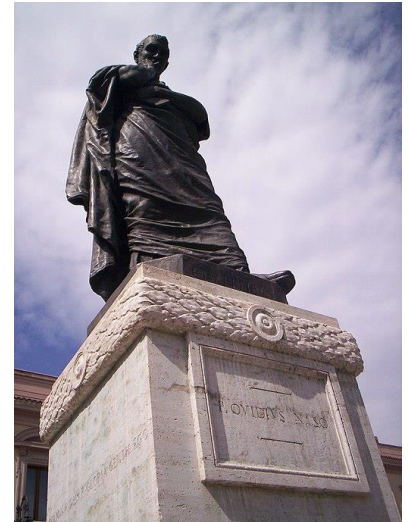
I 3 libri dell'*Ars amatoria* (I periodo), nei quali Ovidio rappresenta vivacemente il quadro sociale del tempo, sono considerati il "capolavoro della poesia erotica latina". I primi due sono dedicati agli uomini e trattano, rispettivamente, la conquista della donna e le tecniche di seduzione. Nel III libro dà preziosi consigli alle donne.

**Datazione: 43 a.C. – 18 d.C.**

**I luoghi associati al personaggio sono le CITTÀ di:**

**Sulmona (città natale), Roma (città dove visse), Costanza (città dell'esilio)**

Sulla vita di Ovidio non si conosce molto e le uniche testimonianze provengono dal poeta stesso che ha scritto un'elegia di natura autobiografica, la 4<sup>o</sup> dei *Tristia* (III periodo), opera in cui ripercorre la carriera poetica e le vicende della propria vita. In particolare, nella 4.10 attribuisce alla poesia funzione consolatoria.



**Figura 17. E. Ferrari "Statua di Ovidio – Sulmona" (1925)**

### **Attività A: Ricerca le opere pittoriche ispirate ai miti raccontati da Ovidio nelle Metamorfosi**

L'attività ha lo scopo di farti conoscere opere e autori che sono stati ispirati da Ovidio.

Ovidio nelle "Metamorfosi" narra più di 250 storie di trasformazioni e sicuramente quest'opera fu il punto di riferimento per molti artisti e letterati che rappresentarono questo tema. In tutte le mitologie e le religioni antiche troviamo racconti in cui persone o cose si trasformano in altro. Probabilmente fu la natura stessa ad ispirare l'uomo nel mondo antico nell'elaborazione di questi miti sulla metamorfosi di personaggi che da umani si trasformano in creature non umane conservando tuttavia la propria identità. I Greci, così, spiegano l'origine di piante, fiori, o animali strani o con caratteristiche particolari.

- Leggi alcune storie tra quelle descritte delle "Metamorfosi" e scegli quella che più ti attrae.
- Ricerca (sul Web, su testi o su documenti cartacei) le opere che sono state ispirate dal personaggio di cui si parla nella storia.
- Raccogli le immagini e le informazioni su autore, periodo storico, caratteristiche dell'opera, luogo in cui si trova, e prepara una presentazione (Power point, Word).

### **Attività B: Traduci dal latino alcune famose e semplici frasi tratte dalle opere di Ovidio**

L'attività ha lo scopo di avvicinarti alla lingua latina.

Alcune frasi, citazioni e aforismi di Ovidio, presenti nelle sue numerose opere sono diventati molto popolari. Ecco solo alcuni esempi:

<b>Non posso vivere con te, né senza di te.</b>	<b>Nec sine te, nec tecum vive possum.</b>
<b>La goccia scava la pietra.</b>	<b>Gutta cavat lapidem.</b>
<b>L'esito giustifica le azioni.</b>	<b>Exitus acta probat.</b>

<https://aforisticamente.com/le-frasi-e-i-versi-piu-celebri-di-ovidio/>

Seleziona le frasi che più ti colpiscono nelle opere di Ovidio e prova a tradurle. Se hai necessità di rivedere le regole della lingua latina o apprenderla da zero, puoi seguire dei corsi online sul web di vari livelli: <https://scholalatina.it/scholae-latinae-corsi-di-latino/>, <https://www.latinopratico.it/>

Nel caso tu non abbia le basi per affrontare lo studio dei primi elementi di latino:

- Limitati a selezionare delle frasi, a tuo giudizio più significative, cercando di memorizzarle sia in latino che nella tua lingua madre.

## TESTO 8. AZÉNOR

La storia di Azénor, che risale al VI secolo, è strettamente legata alla Bretagna. È poco conosciuta, ma le sculture e gli elementi architettonici di Brest ne conservano viva la memoria.



**Figura 18. Stemma del Conte Even**

Il conte Even visse con la sua corte nel castello di Brest. Crebbe la figlia Azénor, che era alta, bella e gentile. Divenuta adulta, Azénor volle consacrarsi esclusivamente a Dio e rifiutò sempre di sposarsi, con grande dispiacere di suo padre, che si rammaricava di non avere eredi.

Un giorno, il conte Chunaire de Goëlo, discendente di una nobile famiglia bretone il cui feudo si trovava a Châtelaudren, a un centinaio di chilometri da Brest, venne a chiedere al re la mano di sua figlia. Desiderosa di compiacere suo padre, ma anche molto attratta dal giovane, alla fine Azénor accettò di prenderlo come marito. I novelli sposi condussero una vita felice finché il padre di Azénor, il conte Even, rimase vedovo. Dopo qualche tempo, il Conte decise di risposarsi.

La seconda moglie, la matrigna di Azénor, aveva uno animo oscuro e malevolo. Cercò di fare del male alla nuora con ogni mezzo possibile. Alla fine, convinse il marito di Azénor che lei gli fosse infedele. Il conte di Goëlo, furioso e credendosi disonorato dalla moglie, riportò Azénor dal padre, che la fece imprigionare in una delle torri del castello di Brest.

La giovane fu condannata ad essere arsa viva, ma poiché era incinta la sua pena fu modificata. Fu condannata ad essere chiusa in una botte e gettata in mare. Azénor navigò nella botte e alla fine sbarcò a Beauport, in Irlanda. Diede alla luce un figlio che chiamò Budoc (in bretone "salvato dalle acque").

Dopo qualche tempo, la matrigna, sentendo la morte avvicinarsi, confessò che le sue erano state false accuse. Il padre e il marito di Azénor si misero alla ricerca della giovane. Studiarono le correnti del mare e capirono che il barile doveva essersi diretto verso il Galles. Partirono, attraversarono il mare e varie regioni prima di arrivare a Beauport. Lì, il conte Goëlo incontrò un ragazzo che gli somigliava molto. Era Budoc. Lo portò da Azénor, che faceva la lavandaia. Azénor perdonò suo marito e suo padre. Tornò con la sua famiglia in Armorica – antico nome della Bretagna [NdR].

Budoc consacrò l'esistenza a Dio e condusse vita monastica, prima in Irlanda e poi in Bretagna. Il castello medievale di Brest, dove è ambientata una parte della storia di Azénor, fu costruito nel XIII secolo, su preesistenze gallo-romane. Rafforzato più volte nel corso del tempo, il castello fu completato da Vauban, il famoso ingegnere militare di Luigi XIV. Oltre al mastio, numerose torri e bastioni, costruiti tra il XIII e il XVII secolo, ne costituiscono l'imponente sistema difensivo.

Attualmente il castello presenta cinque torri, una delle quali porta ancora il nome di Azénor.

**Datazione: VI secolo, XIII secolo**  
**Paikkoja tarinasta: Brest, Chatelaudren, Beauport (Irlanda), Galles**

### Attività A

Il racconto di Azénor viene distribuito al gruppo in tanti ritagli quanti sono i partecipanti. Il gruppo deve ricostruire la sequenza delle frasi. Ogni partecipante può parlare soltanto con una delle altre persone alla volta.

Alla fine, a turno, si legge la storia ricostruita; quindi, viene letta la storia originale.



**Figura 19. Torre Azénor del Castello di Brest**

### Attività B

Prepara una cartolina pop-up sulla storia di Azénor.

Piega un foglio di carta a metà e fai dei tagli di diverse dimensioni dalla parte della piega. Apri la carta a metà, quindi spingi verso l'esterno le strisce create con i tagli, invertendo il verso delle pieghe. Disponi la cartolina in orizzontale e crea dei disegni sulla faccia superiore della cartolina. A parte disegna e ritaglia altri personaggi o oggetti che si riferiscono alla storia di Azénor. Incollali sulla parte inferiore delle linguette.

(Per istruzioni più dettagliate vedi, ad esempio: <https://youtu.be/oqyVL2v25lw>)

## TESTO 9. LALLI E IL VESCOVO HENRY – IL CASO DI OMICIDIO PIÙ FAMOSO IN FINLANDIA

Il primo evento storico documentato è quello del famoso omicidio commesso in Finlandia da un contadino di Köyliö, un comune della Finlandia. Lalli era il nome dell'assassino che, intorno all'anno 1156, uccise Henry (vescovo di Finlandia) sul ghiaccio di un lago chiamato Köyliönjärvi. Questa è la leggenda e si discute se questo famosissimo omicidio in Finlandia ci sia stato o meno.

Secondo la leggenda tramandata sotto forma di poesia del XVII secolo, il vescovo Henry era partito per quella che si presume fosse una crociata attraverso la storica provincia di Tavastia, in Finlandia. La leggenda racconta che il vescovo aveva con sé un compagno di viaggio, ma a seconda della storia o della poesia, il compagno di viaggio era il re di Svezia (Eric IX) o un trasportatore senza nome. Durante i suoi viaggi a Tavastia Enrico visitò la casa di Lalli in sua assenza e portò con sé cibo,



**Figura 20. Albert Edelfelt "Il vescovo Henry ucciso da Lalli" (1877)**

birra e fieno. Secondo la leggenda pagò un compenso per le provviste, ma Kerttu (la moglie di Lalli) raccontò a Lalli che il Vescovo aveva preso le provviste con la forza e senza pagare. Questo fece infuriare Lalli che, con i fratelli Pentti e Olavi, partì portando con sé un'ascia, per affrontare il Vescovo e il suo compagno di viaggio, che viaggiavano con una slitta.

Quando li raggiunsero, Lalli prese la sua ascia e uccise il vescovo sul ghiaccio di Köyliönjärvi. Si presume dai racconti e dalle poesie che il vescovo abbia avuto un'intuizione grazie alla sua fede, così chiese al suo compagno di viaggio di nascondersi, per poi poter portare via il suo corpo con la slitta e costruire la prima chiesa della Finlandia nel punto in cui i suoi buoi avessero avuto la forza di portarlo. Questa promessa fu mantenuta e nel comune di Nousiainen fu costruita la prima chiesa della Finlandia.

Dopo aver ucciso il Vescovo, Lalli prese la mitra e l'anello del vescovo, se li mise addosso e tornò a casa in sella al suo cavallo. La leggenda presenta diverse versioni su ciò che accadde dopo l'omicidio. Una versione del 1753, basata sui resoconti di un parroco, narra che quando Lalli arrivò a casa e tentò di togliere la mitra, questa gli strappò via tutti i capelli. La stessa cosa accadde con l'anello: quando cercò di toglierlo gli strappò via l'intero pollice. Più tardi una mandria di topi e ratti iniziò a inseguirlo, e Lalli corse verso la riva di un lago e si arrampicò su un albero. I roditori iniziarono a rosicchiare il tronco dell'albero e Lalli dovette saltare giù nel lago, dove poi annegò. Questo lago ora è chiamato Hiirijärvi (Il lago dei topi). Un'altra versione della leggenda narra che Lalli si tolse l'anello del vescovo tagliandosi un dito e facendolo affondare nella neve. L'estate successiva, un bambino e un cieco lo trovarono, e quando il bambino toccò il cieco con il dito, il cieco riacquistò la vista.

Nel Medioevo, il vescovo Henry fu dichiarato santo patrono della [Chiesa di Nousiainen](#), della [cattedrale di Turku](#) e della [Chiesa di Pyhtää](#). È anche considerato il primo arcivescovo di Turku, la più antica diocesi della Finlandia, anche se non ha mai svolto la sua missione a Turku. Nel tempo, il vescovo Henry divenne anche il simbolo della Chiesa in Finlandia durante il Medioevo.

Ancora oggi la leggenda del vescovo Henry continua ad essere presente in Finlandia in diversi modi. Il 19 gennaio è ufficialmente l'onomastico di Henry (Heikki, Henrikki, Henri). La principale chiesa cattolica finlandese, situata a Helsinki, è chiamata [Cattedrale di St. Henry](#). Gli stemmi di Säkylä e Kokemäki riportano un'immagine del vescovo Henry basata sulla tradizione popolare. Inoltre, Köyliönjärvi, dove il vescovo Henry fu assassinato, è in Finlandia un luogo di pellegrinaggio.

**Datazione: 20 gennaio 1156**

**Luoghi intorno alla storia: Tavastia, Köyliö, Köyliönjärvi (Lago Köyliö), Hiirijärvi (Lago Topo)**

### Attività A: "Rappa" la storia

La tradizione popolare e la storia di Lalli sono originariamente basati su poesie e canzoni sulla morte del vescovo Henry. Proveremo a fare lo stesso, ma con un tocco moderno.

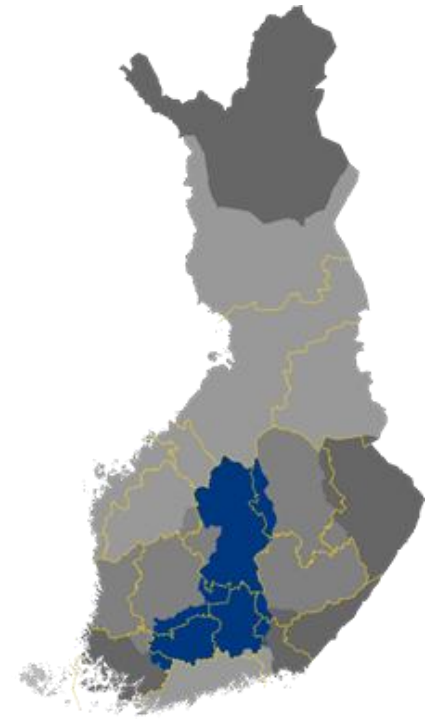
Leggi la storia di Lalli e scrivi un testo rap basandoti su di essa. Il rap dovrebbe riassumere in modo creativo gli eventi della storia. Puoi scrivere il rap solo come storia oppure creare un dialogo in coppia, dove uno dei due è Lalli e l'altro il vescovo Henry.

Dopo aver scritto il rap, presentalo agli altri.

### Attività B: È tempo di riflettere

Leggi, in coppia, la storia di Lalli e rifletti sulle seguenti domande.

- Credi che la storia sia vera e che Lalli abbia davvero ucciso il vescovo Henry sul ghiaccio del Köyliönjärvi nel XII secolo? O credi che la storia sia un mito?
- Perché pensi che la storia abbia interpretazioni diverse?
- Perché pensi che questa storia sia arrivata fino ad oggi, mentre gli altri eventi storici finlandesi di questo periodo non sono stati tramandati?
- Perché pensi che sia così difficile ottenere informazioni affidabili sulla Finlandia del XII secolo? Esistono informazioni reali sulla storia del tuo paese relative al XII secolo o ai secoli precedenti?
- Credi che le persone al potere abbiano influenzato la storia di Lalli e del vescovo Henry? Perché chi è al potere dovrebbe voler alterare il racconto della storia?



**Figura 21. La provincia storica di Tavastia (parte blu della mappa)**

## TESTO 10. PIETRO DA MORRONE – CELESTINO V

Pietro da Morrone, poi Papa Celestino V, nacque tra il 1209 e il 1215 in Molise, da una famiglia di modesti contadini. Da giovane visse per un periodo nel monastero benedettino di Santa Maria in Faifoli, importante abbazia della diocesi di Benevento. Portato all'ascetismo, nel 1239 si ritirò sul Monte Morrone, sopra Sulmona.

Nel 1241, dopo un periodo di studio a Roma, prese gli ordini sacerdotali, quindi ritornò sul monte Morrone, sul luogo dove oggi sorge l'Abbazia Morrone, per vivere una vita semplicissima.

Nel 1264, sotto il papa Urbano IV, Pietro fondò l'ordine poi denominato dei frati Celestini, anacoreti seguaci della regola benedettina più stretta, con sede nell'Eremo di Sant'Onofrio al Morrone.

Nel corso degli anni la sua vocazione ascetica e il suo distacco dai contatti con il mondo esterno si radicalizzarono. Ma, negli anni della vecchiaia, le cose per Pietro da Morrone cambiarono radicalmente.

Nel 1292, morto Papa Niccolò IV, si doveva eleggere il successore. Tuttavia, prima un'epidemia di peste e poi i conflitti interni al collegio cardinalizio avevano determinato una situazione di stallo, tanto che, nel marzo del 1294, Carlo d'Angiò si recò a Perugia, sede del Conclave, per sollecitare l'elezione di un nuovo pontefice.

Fu così che, per l'elezione del nuovo papa, fu proposto il nome di Pietro da Morrone, noto a tutti i regnanti d'Europa come figura ascetica e mistica. Ma Pietro non era cardinale e i suoi sostenitori dovettero superare molte resistenze; alla fine, egli fu eletto papa il 5 luglio 1294.

Quando i messi ecclesiastici salirono sul monte Morrone per dargli la notizia nell'agosto 1294 trovarono «... un uomo vecchio, attonito ed esitante per così grande novità...» con indosso «...una rozza tonaca», i cui occhi si erano velati di pianto alla notizia dell'elezione, il quale, con sofferenza, dichiarò di accettare l'elezione. Pietro da Morrone giunse all'Aquila in sella a un asino tenuto per le briglie dal re Carlo II d'Angiò e scortato dal corteo reale. Il 29 agosto 1294, fu incoronato papa, con il nome di Celestino V, nella chiesa di Santa Maria di Collemaggio.

Tra i suoi primi atti ufficiali, emise la "Bolla del Perdono" (un'indulgenza plenaria per chi, confessato e pentito, si fosse recato a Santa Maria di Collemaggio, tra il 28 e il 29 agosto). Nacque la "Perdonanza", una celebrazione che ancora oggi si tiene all'Aquila e che anticipò di sei anni il primo Giubileo del 1300.

Provato nel fisico e nello spirito, per la gravosità di un ruolo così lontano dalla sua natura, il vecchio papa maturò l'idea della rinuncia al pontificato, che comunicò al concistoro il 13 dicembre 1294. Dopo solo undici giorni, il cardinale Benedetto Caetani, che aveva aiutato Celestino V nel suo intento di dimettersi, fu eletto papa con il nome di Bonifacio VIII. Per timore

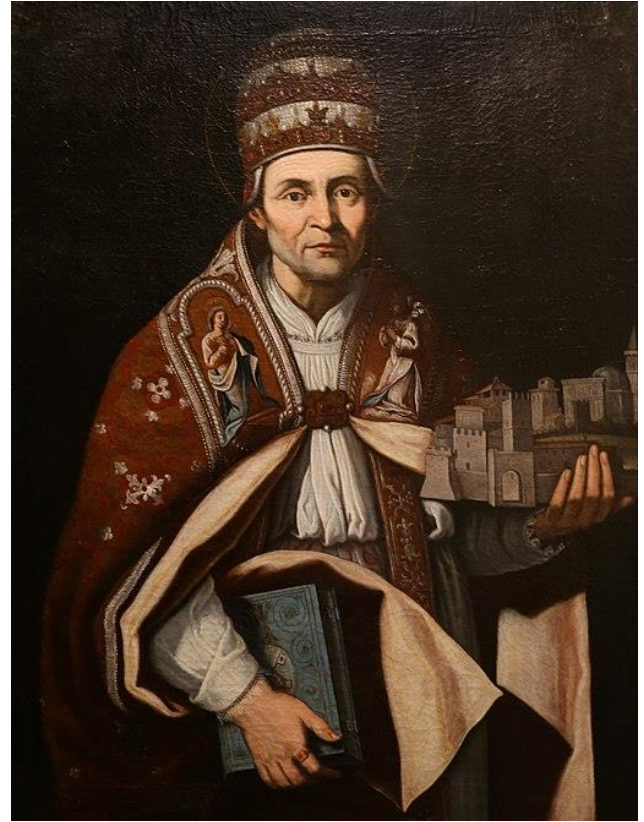


Figura 22. G.C. Bedeschini "Celestino V" (1613)

di uno scisma da parte dei cardinali filofrancesi a lui contrari e per evitarne il rapimento, Bonifacio VIII rinchiuso Pietro nella rocca di Fumone, in Provincia di Frosinone, dove egli morì il 19 maggio 1296.



**Figura 23. Basilica di Collemaggio**

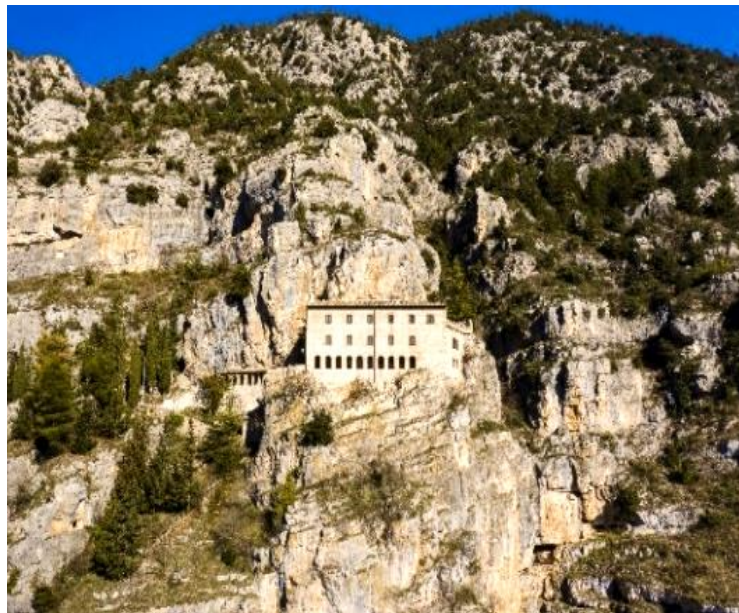
I pareri sulle dimissioni di Celestino V sono controversi. Si ipotizza che Dante Alighieri, contrario a Bonifacio VIII, si sia riferito a Celestino V per il personaggio del III Canto dell'*Inferno*, definito come “...colui che fece per viltade il gran rifiuto.”

Il 5 maggio 1313, Celestino V fu canonizzato da papa Clemente V; nel febbraio 1317, le sue spoglie furono traslate nella basilica di Santa Maria di Collemaggio all'Aquila.

Oggi Pietro da Morrone è venerato come santo, col nome di San Pietro Celestino; si festeggia il 19 maggio.

#### **Luoghi reali associati al personaggio:**

1. Monte Morrone – Eremo di Sant'Onofrio (Comune di Sulmona AQ) e Abbazia di Santo Spirito
2. Città dell'Aquila – Chiesa di Santa Maria di Collemaggio
3. Rocca di Fumone (FR)



**Figura 24. Eremo di Sant'Onofrio**

Tra i tanti testi su Celestino V, segnaliamo il libro di **Ignazio Silone, *L'avventura di un povero cristiano*, 1968.**

Le due attività hanno lo scopo di inquadrare la figura di Celestino V nell'ambito del monachesimo medioevale.

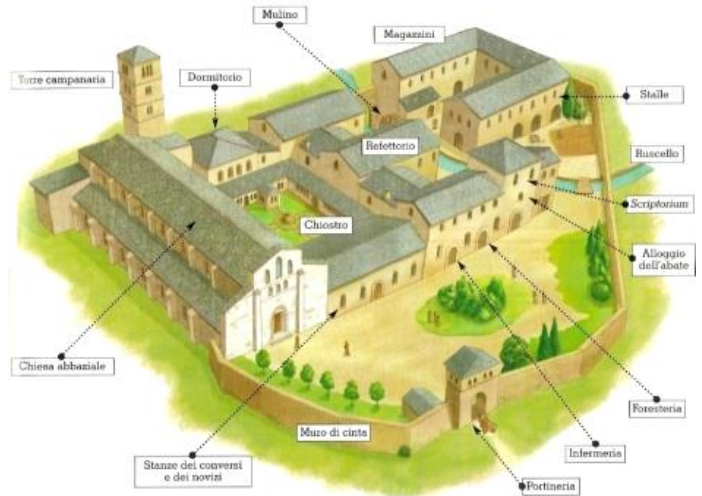
### Attività A: Ricerca sulle Abbazie Benedettine

Tutte le abbazie benedettine, come quella di Santo Spirito al Morrone, sono organizzate intorno a un chiostro e presentano caratteristiche comuni.

- Fai una ricerca su un'abbazia benedettina della tua regione, trova una planimetria o una vista dall'alto.
- Individua i seguenti elementi:
  - a) chiesa;
  - b) chiostro;
  - c) dormitorio/celle dei monaci;
  - d) refettorio;
  - e) sala capitolare;
  - f) foresteria.

Se vuoi, puoi mettere a confronto tra loro due diverse abbazie, per individuare analogie e differenze.

Puoi presentare il tuo lavoro utilizzando un file di testo, delle slide o un video.



**Figura 25. La struttura di un'abbazia benedettina**

### Attività B: Ricerca sulla regola di San Benedetto



**Figura 26. Il foglio di apertura della Regola di San Benedetto**

Celestino V si formò seguendo la *Regola dell'Ordine di San Benedetto* (in latino *Regula monachorum* o *Sancta Regula*), che fu dettata da San Benedetto da Norcia nel 534. La Regola consta di un "Prologo" e di settantatré "capitoli".

Puoi trovarla, ad esempio su questi siti:

[https://www.ora-et-labora.net/RSB\\_it.html](https://www.ora-et-labora.net/RSB_it.html) (Italiano e Latino)

<http://www.archive.osb.org/rb/text/toc.html> (Inglese).

- Scegli di approfondire la parte che ti interessa, il Prologo o uno dei capitoli.

- Commenta la sezione che ti interessa (Prologo - parte o Capitolo – se si tratta di un testo lungo, puoi lavorare solo su una parte).

- Scrivi con precisione il titolo del testo; quindi, crea una tabella con due colonne (ad es. con Word): sulla sinistra trascrivi il testo originale, dove evidenzierai parole ed espressioni "chiave", sulla destra scriverai i tuoi commenti.

- Potrai organizzare una discussione di gruppo, magari con altre persone che hanno svolto un'attività analoga.

## TESTO 11. GEDIMINAS - GRANDUCA DI LITUANIA

Gediminas (nato intorno al 1275, regnò dal 1316 al 1341) fu il Granduca di Lituania. Spesso definito nelle fonti come "Re dei Lituani e molti dei Ruteni", fu uno dei sovrani più importanti della Lituania. La Lituania di Gediminas divenne la patria di persone di diverse nazionalità e fedi, e sia le tradizioni culturali bizantine orientali che quelle latine occidentali prosperarono.

Gediminas fu un politico talentuoso, un diplomatico astuto e un condottiero abile, destreggiandosi tra il Papa, l'Imperatore, l'Ordine Teutonico, la Polonia e la Moscovia. Ai suoi tempi, la Lituania aveva un ruolo politico a livello europeo.

Da lui prese il nome la nuova dinastia regnante in Lituania: i Gediminidi. I loro discendenti (gli Jagelloni) regnarono sulla Lituania, nonché sui regni di Polonia, Ungheria e Boemia (la regione storica più occidentale e più grande della Repubblica Ceca).



**Figura 27. Gediminas Granduca di Lituania, incisione del XVII secolo**

La città di Vilnius fu menzionata per la prima volta in una lettera di Gediminas datata 25 gennaio 1323. Questa fu la prima testimonianza documentata da fonti scritte della città, la storica capitale della Lituania. La città divenne il luogo d'origine di Gediminas e della sua dinastia, mentre il castello di Vilnius servì da residenza principale della dinastia dei Gediminidi-Jagelloni, i cui rappresentanti salirono sul trono di alcune monarchie europee. Tra il 1323 e il 1324, il Granduca di Lituania, Gediminas, dettò le sue famose lettere, che furono inviate a papa Giovanni XXII, alle città della Lega Anseatica e alle confraternite francescane e domenicane, invitando mercanti, artigiani, contadini, cavalieri e monaci a venire a Vilnius.

A Gediminas è associata una leggenda molto interessante sulla fondazione di Vilnius:

### La leggenda della fondazione di Vilnius

Un giorno, il Granduca di Lituania Gediminas andò a caccia a dieci miglia dall'allora capitale, Trakai.

La caccia fu un successo: il Granduca si imbatté in un enorme bestione, un toro, e lo uccise. Essendo troppo tardi per tornare a Trakai, il Granduca Gediminas si fermò nella valle di Šventaragis e lì passò la notte. Mentre dormiva, fece un sogno in cui un grande lupo di ferro stava in piedi sulla montagna e ululava così forte che sembrava ci fossero in lui centinaia di lupi che ululavano.

Risvegliandosi dal sonno, Gediminas si rivolse al suo sacerdote Lizdeika: "Ho fatto un sogno strano" e descrisse tutto ciò che era accaduto nel suo sogno. Lizdeika era il capo sacerdote pagano. Egli disse: "Granduca, il Lupo di ferro rappresenta un castello e una città che tu costruirai su questo sito. Questa città sarà la capitale delle terre lituane e la dimora dei loro governanti, e la gloria delle loro gesta riecheggerà in tutto il mondo".

Il giorno seguente, il Granduca Gediminas inviò immediatamente uomini per costruire un castello nella valle di Šventaragis e un altro su una montagna alta nelle vicinanze. Seguendo così la volontà degli dei, Gediminas costruì la città e le diede il nome di Vilnius, dal torrente del fiume Vilnia.

**Datazione: XIII-XIV secolo**

**Luoghi attorno alla storia: Vilnius, Lituania**

### Attività A: Rappresentazione di una breve opera teatrale

Organizza una rappresentazione teatrale basata sulla leggenda. I partecipanti possono creare sceneggiature, assegnare ruoli e recitare la storia del Lupo di Ferro. Questa attività può essere svolta individualmente o in gruppo, offrendo ai partecipanti l'opportunità di esplorare i personaggi, i dialoghi e le emozioni all'interno della leggenda.

**Istruzioni:** Familiarizza con la leggenda del Lupo di Ferro, prendendo nota dei personaggi principali, dei punti della trama e degli eventi importanti che vorresti includere nello spettacolo. Quando scrivi la sceneggiatura, adatta la leggenda del Lupo di Ferro ai dialoghi e alle scene. Sii creativo pur rimanendo fedele all'essenza della storia. Suddividi i ruoli e fissa la data e l'ora dello spettacolo. Invita le persone del pubblico, come amici o altri partecipanti, a guardare lo spettacolo. Recita e goditi l'esperienza di dare vita alla leggenda del Lupo di Ferro sul palco.

### Attività B: Conoscere Vilnius

Il compito è organizzare una visita guidata di Vilnius, dove i partecipanti potranno visitare luoghi importanti legati a Gediminas. Si possono visitare i luoghi menzionati nella storia, come la torre del castello di Gediminas, e conoscere meglio la storia e la cultura di Vilnius lungo il percorso.

#### Istruzioni:

1. Inizia ricercando attentamente i posti migliori da visitare a Vilnius. Utilizza la mappa di Vilnius (es. Google) e i materiali preparati dal Centro informazioni turistiche di Vilnius (<https://www.govilnius.lt/visit-vilnius/places>).



**Figura 29. Monumento al Granduca Gediminas**



**Figura 28. G. Braun & F. Hogenberg "Metropoli di Vilna Lituaniae" (1572)**

2. Crea l'itinerario, pianifica gli aspetti pratici del tour, come tempo e durata.
3. Prepara materiale didattico contenente informazioni di base sulle attrazioni di Vilnius, in particolare relative a Gediminas. Potrebbe trattarsi di brochure, volantini o dispense con fatti storici, mappe e illustrazioni.
4. Il giorno del tour, riunire i partecipanti nel punto di incontro fissato. Inizia il tour fornendo una panoramica della storia di Gediminas. Conduci il gruppo in ogni luogo, offrendo approfondimenti e condividendo storie. Se necessario, fai delle pause, lasciando il tempo per domande, discussioni e foto.

## TESTO 12. BARBORA RADVILAITĖ



**Figura 30. Barbora Radvilaitė (litografia di F. Grenier da un dipinto di un artista sconosciuto della metà del XVI secolo a Nesvizh, dopo il 1857, dall'Album di Vilnius di J. K. Vilčinskis)**

Barbora Radvilaitė, conosciuta anche come Barbara Radziwiłł, fu Granduchessa di Lituania e Regina di Polonia come moglie di Sigismondo Il Augusto, l'ultimo monarca maschio della dinastia Jagellone.

Barbora nacque a Vilnius nel 1520 o 1522. Era la più giovane della famiglia. Crebbe a Vilnius, nella bellissima e lussuosa villa dei suoi genitori sulle rive del fiume Neris, circondata dalla nobiltà di Vilnius, costituita da persone istruite e famose. Barbora ricevette un'eccellente educazione, parlava correntemente diverse lingue ed era una lettrice vorace. Le sue conoscenze di storia, politica e geografia, la sua abilità nel gioco degli scacchi e la sua bravura nella caccia stupivano anche gli uomini. Nel 1536 suo padre stipulò un contratto di matrimonio con la famiglia Goštautas di Rodūnė, secondo il quale lei avrebbe sposato Stanislovas Goštautas. Cinque anni dopo, il marito di Barbora morì improvvisamente, lasciandola vedova giovane.

Barbora aveva una figura armoniosa, alta circa 162 cm (l'altezza media delle donne era 148-154 cm). Aveva una corporatura minuta con una vita straordinariamente sottile e fianchi relativamente larghi, che la rendevano perfettamente proporzionata. Barbora amava molto il trucco, si adornava di profumi e aveva

l'abitudine di fare il bagno quotidianamente. Questo sorprende la gente, poiché all'epoca si credeva che fare il bagno frequentemente potesse essere malsano. Le piaceva vestirsi bene e in modo elegante. Il guardaroba di Barbora Radvilaitė era mozzafiato: abiti di broccato, damasco, raso e seta; gilet ricamati con fili d'oro e d'argento; pellicce di ermellino e di zibellino; cappelli traforati decorati con rose; berretti in stile centroeuropeo; corone in argento dorato; diademi di perle a sette fili e molto altro ancora. La bella nobildonna amava il verde, il bianco e soprattutto il rosso. Barbora aveva un gran numero di anelli con rubini, zaffiri, agate e perle, oltre a diademi, catene d'oro, braccialetti e orologi... Il preferito della regina è sopravvissuto: un anello d'oro con smalto nero e tre gemme grandi come piselli: un diamante, un rubino e uno smeraldo. Spesso indossava una collana di sei fili di perle con rubini e una ghirlanda d'oro.

Nel 1543 il fascino di Barbora Radvilaitė attirò Sigismondo Augusto, re di Polonia e Granduca di Lituania (1520-1572). Il loro amore reciproco fu straordinariamente forte. Nel 1547 Sigismondo Augusto e Barbora si sposarono segretamente. La loro storia d'amore e il matrimonio furono un caso particolare nella storia della metà del XVI secolo. Il sovrano, sfidando i costumi medievali europei, vinse l'opposizione dei suoi genitori, della nobiltà e del popolo e sposò per amore un membro di una famiglia non reale.

Quando non erano insieme, gli amanti si scrivevano spesso. Nelle sue lettere a Sigismondo Augusto, Barbora gli parlava di tutto il suo amore: era costantemente preoccupata per la sua salute, lo ringraziava per il suo affetto, gli chiedeva di non dimenticarla e gli inviava nelle lettere

bellissimi regali. In una delle sue lettere, scritta a Dubingiai nel dicembre 1547, Barbora inviò all'amato marito un anello e un orologio, chiedendogli di ricordarla per un'ora al giorno.

Per volontà del marito, Barbora Radvilaitė fu incoronata Regina di Polonia nel 1550. Tuttavia, poco dopo l'incoronazione, Barbora si ammalò gravemente e morì nel 1551. Prima di morire, Barbora espresse il desiderio di essere sepolta a Vilnius, la città dove aveva vissuto felicemente con il marito Sigismondo Augusto.

Dal XVIII secolo, la vita di Barbora è stata romanzata come una grande tragica storia d'amore. La sua storia ha catturato l'immaginazione del pubblico e ispirato molti artisti nella creazione di poesie, opere teatrali, film e altro. Questo ha reso Barbora Radvilaitė una delle donne più famose e conosciute nella storia del Granducato di Lituania e del Regno di Polonia.

**Datazione: 6 dicembre 1520/1522 – 8 maggio 1551**

**Luoghi attorno alla storia:**

**Vilnius, Lituania e Cracovia, Polonia**

**Attività A: Scrivere lettere**

Barbora Radvilaitė era nota per la sua corrispondenza e lo scambio di lettere con personaggi influenti del suo tempo, tra cui il marito, la madre e il fratello. Il compito è scrivere una lettera immaginaria pensando di essere Barbora Radvilaitė, approfondendo i suoi pensieri, le sue aspirazioni e le sue sfide.

**Istruzioni:** Fate una ricerca sulla vita di Barbara Radvilaitė, sulle sue origini, sulla sua famiglia, sul suo matrimonio con Sigismondo Augusto e sul suo coinvolgimento nella politica. Questa ricerca vi aiuterà a comprendere il contesto storico del periodo in cui ha vissuto Barbora. Decidete se la lettera sarà formale, trattando questioni politiche, o intima, rivelando pensieri ed emozioni personali, o forse entrambi? Al termine dell'attività, si può organizzare una sessione di lettura in cui ogni persona a turno legge ad alta voce le proprie lettere.

**Attività B: Moda e design del costume**

Barbora Radvilaitė era famosa per il suo senso della moda e per i suoi abiti lussuosi. Organizza un'attività di progettazione di articoli di moda o di costumi, in cui i partecipanti realizzano creazioni ispirate alle tendenze della moda del Rinascimento, in particolare allo stile di Barbora Radvilaitė. Si possono fare ricerche su abiti, tessuti e accessori storici e interpretare creativamente i costumi rinascimentali.

**Istruzioni:** Fai una ricerca sulla moda rinascimentale, concentrandoti in particolare sugli stili dell'abbigliamento, sui tessuti e gli accessori che erano popolari all'epoca. Per trarre ispirazione e comprendere meglio le tendenze della moda rinascimentale, puoi utilizzare una varietà di fonti: libri, articoli online.

Prendi nota dei principali elementi che caratterizzano questo periodo, come silhouette, scollature, stili delle maniche, tessuti e decorazioni. Disegna o crea le tue interpretazioni di abiti ispirati al Rinascimento, rifacendoti allo stile di Barbora Radvilaitė. Organizza una sfilata di moda o una presentazione per mostrare i tuoi costumi ispirati al Rinascimento. Condividi con il gruppo le ragioni della tua scelta e discuti sulla rilevanza storica dei costumi.



**Figura 31. Mappa della Polonia e della Lituania in seguito all'Unione di Lublino nel 1569. Tratto da "The Cambridge Modern History Atlas", 1912, Londra: Cambridge University Press.**

## RIFERIMENTI

- Barbora Radvilaitė a Dubingiai (2023). <<https://dubingiai.info/barbora-radvilaite-dubingiuose>>, consultato il 29.5.2023.
- Heikkilä, Mikko K. (2016). Chi era il signor Henry? Il mistero del vescovo Henry. Tampere University Press. <<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0305-1>>, consultato il 25.5.2023.
- Huuhtanen, Anna (2023). Che diavolo è una capra pazza? La tradizione speciale del giorno del Nuutin è estranea a molti al giorno d'oggi. *Kaksplus 1.1.2023.*, consultato il 26.5.2023.
- Il Bestiario D'Italia. Mappa delle creature leggendarie delle nostre regioni (2019) <<https://montermovieitalia.com/2019/02/21/bestiario-italia-mappa-creature-leggendarie-racconti-regioni>>, consultato il 27.5.2023.
- Jaakkola, Jalmari (1936). "Vähän Lallista ja Lalloilasta". Satakunta - Kotiseutumuksia X [A proposito di Lalli e delle sue gesta. Ricerca sulla regione di provenienza]. <[Helsingin yliopiston Satakuntalainen osakunta](https://helsingin.yliopiston.satakuntalainen.osakunta)>, consultato il 25.5.2023.
- Consiglio dell'USL per l'istruzione (2012). Spruce, la regina dei serpenti. <[https://www.svietimotaryba.org/wp-content/uploads/2017/08/egle\\_angliskai.pdf](https://www.svietimotaryba.org/wp-content/uploads/2017/08/egle_angliskai.pdf)>, consultato il 25.5.2023.
- Karalius, Gediminas (2023). Lettere di Gediminas - Letteratura e folclore lituano Istituto di letteratura e folclore di Gediminas, Vilnius.
- Biblioteca pubblica della contea di Kaunas (2023). Eglė la Regina dei Serpenti nel XIX secolo a oggi. <<https://knyga.kvb.lt/lt/daugiau-naujienu/itemlist/tag/M%20Jasevi%C4%8Dius>>, consultato il 25.5.2023.
- Un parco di montagna affacciato sul mare (2023) <<https://www.parcomajella.it/Le-bellezze-di-Maja.htm>>, consultato il 28.5.2023.
- Lahola, Marjaana (2018). Nuutti porta via il Natale il sabato - il nome del giorno deriva dai santi danesi e il Nuuttipukki conclude la celebrazione di Yule - un'usanza ancora viva. Etelä Suomen Sanomat. ESS.fi 8.1.2018 <<https://www.ess.fi/art2428341>>, consultato il 26.5.2023.
- Istituto di letteratura e folclore lituano (2007). La fiaba "Eglė zalčių karalienė" volumi I-V. [La fiaba "Eglė la regina dei serpenti"].
- Mankkinen, Jussi (2022). Serpenti giganti che emettono gas velenosi e creature non morte che urlano nella foresta: questi sono gli orrori del folclore finlandese [creature mitiche finlandesi]. Anno 25.10.2022. <<https://yle.fi/a/3-12666395>>, consultato il 26.5.2023.
- Matuškaitė, Marija (2008). La regina Barbora e le sue immagini - Versus Aureus, Vilnius.
- Palazzo del Museo Nazionale del Granducato di Lituania. Il Granduca di Lituania Gediminas e il 700° anniversario di Vilnius. <<http://bareljefai.valdovurumai.lt/lt/bareljefai/i/169>>, consultato il 26.5.2023.
- Nikžentaitis, Alvydas (1989). Gediminas. - Redazione dell'Enciclopedia principale, Vilnius.
- Centro investigativo sugli incidenti OTKES (2022). <[Ta-pa-tur-mai-set huk-ku-mi-set 2021](https://ta-pa-tur-mai-set-huk-ku-mi-set-2021)> [Fatti di annegamento accidentale], consultato il 25.5.2023.
- Ovidio: dai consigli sulle strategie d'amore, all'esilio (2020) <<https://lecuriositadisophia.wordpress.com/2020/03/19/ovidio-dai-consigli-sulle-strategie-damore-allesilio>>, consultato il 27.5.2023.
- Parco Nazionale d'Abruzzo: ecco la Lista Completa dei Sentieri Turistici (adatti a tutti) tra Natura e Bellezza (2021) <<https://www.viaggiando-italia.it/parco-nazionale-dabruzzo-ecco-la-lista-completa-dei-sentieri-turistici-adatti-a-tutti>>, consultato il 28.5.2023.
- Petrini, Vincezo Lisciani (2023). Publio Ovidio Nasone: vita e poetica. <<https://www.studenti.it/publio-ovidio-nasone-vita-e-poetica.html>>, consultato il 27.5.2023.

- Porthan, Tiina e Porthan, Tero (2022). Il libro finlandese dei morti: dei, spiriti e creature degli inferi nella mitologia e nel folklore finlandese. Pubblicato in modo indipendente (5 agosto 2022).
- Pulkkinen, Risto (2014). Religione popolare finlandese. Helsinki: Gaudeamus, e-book.
- Rantanen, Jari (2004). Turku Sanomat TS.fi 13.1.2024 La visita in maschera termina nel periodo natalizio. <<https://www.ts.fi/viihde/1073939292>>, consultato il 26.5.2023.
- Rete sentieristica (2023) [The Park Trails] <<https://www.parcoabruzzo.it/rete-sentieristica.php>>, consultato il 28.5.2023.
- Sieppi, Julia (2015). Non vai a pescare nel giorno di riposo - Le creature mitiche dei vecchi tempi controllavano le persone. Anno 16.11.2015. <<https://yle.fi/a/3-8458438>>, consultato il 25.5.2023.
- Siuro.info. Vede väki - [entisajan uskomuksia](#) [Credenze dei vecchi tempi], consultato il 25.5.2023.
- Staudinger, Suvi (2019). Finlandia, il paese dai 57.000 ai 168.000 laghi [\[blog\]](#). [Maanmittauslaitos \(MML\)](#) 12.7.2019, consultato il 26.5.2023.
- Statistiche preliminari sugli annessamenti di SuH.fi [SUH:n](#), consultato il 29.5.2023.
- Dizionario etimologico della Finlandia (1992-2000). [Näkki](#), consultato il 26.5.2023.
- Un Parco di Montagna Affacciato sul Mare (2020) <<https://www.parcomajella.it/Organizza-un-escursione.htm>>, consultato il 28.5.2023.
- Vätäinen, Erika (2023). Scandificazione. Esplorando le creature della mitologia finlandese e il [folklore finlandese](#), consultato il 25.5.2023.
- Vähäkangas, Kirsti (2003). [Raahenmatkailuoppaat.fi 20.12.2003](#) Il buon Tomas porta il Natale, il cattivo Knut lo porta via, consultato il 26.5.2023.
- Vaitkevičius, Gediminas (2010). Fondazione di Vilnius. - Museo Nazionale della Lituania, Vilnius.
- Enciclopedia universale lituana. Barbora Radvilaitė. <<https://www.vle.lt/straipsnis/barbora-radvilaite>>, consultato il 29.5.2023.
- Enciclopedia universale lituana. Gediminas. <<https://www.vle.lt/straipsnis/gediminas>>, consultato il 26.5.2023.
- Wikidata Inno funebre del vescovo Henry [Piispa Henrikin surmavirsi](#), consultato il 26.5.2023.
- Wikipedia.fi [Näkki](#), consultato il 26.5.2023.
- Wikiquote [proverbi finlandesi](#), consultato il 26.5.2023.



Cofinanziato  
dall'Unione europea

Il progetto è realizzato da:



<https://delartetdautre.com>



LITHUANIAN COUNTRYSIDE  
TOURISM ASSOCIATION

<https://www.atostogoskaime.lt>



UNIVERSITY  
OF TURKU

<https://www.utu.fi>



<http://www.webpertutti.eu>