

PROPOSTE DI SPUNTI DIDATTICI

MASCHERA

- Provate a delineare con tre aggettivi caratteristici la maschera del protagonista della novella.
- Sorriso, ghigno, smorfia, pianto, grido... se doveste preparare una maschera da teatro greco, quale destinereste al personaggio protagonista della novella?

BESTIARIO PIRANDELLIANO

- Individuate similitudini, metafore, verbi ecc. tratti dal mondo degli animali. Qual è il significato simbolico suggerito dall'autore?

LESSICO D'AUTORE

- I testi delle Novelle sono spesso ricchi di parole ed espressioni che derivano da lessici specifici (ad esempio ne *La patente* dal lessico giuridico, ne *Il treno ha fischiato* dal lessico medico). Trovate e spiegate.
- Cerca i sinonimi e l'etimologia di termini che Pirandello usa in una accezione diversa di quella utilizzata oggi (come ad esempio avviene per il termine *ospizio* ne *Il treno ha fischiato*).

PODIO

- Definisci il podio: protagonista/co-protagonista/antagonista
- Definisci il podio: protagonista 1/personaggio principale/"spalla"

SFIDA

- Definite con un *twyll* l'identikit di uno dei personaggi della novella: sfidatevi quindi a riconoscerlo.

RICERCA

- Identificate quale secondo voi può essere considerato l'oggetto-fulcro narrativo della novella: motivate la scelta con un *twyll*.

TITOLO

- Immaginate un titolo di articolo di giornale, con occhiello e catenaccio, che renda noto

l'episodio di cui è protagonista Belluca.

- Inventate un sottotitolo alla novella, che possa servire da trailer d'interesse per incuriosire e motivare alla lettura.

TEMPO

- Quanto dura la vicenda raccontata?

LUOGO

- I luoghi della novella sono nominati? In quale paese si svolgono i fatti? Si riesce a capire in quale zona di Italia avvengono?
- Individuate e sottolineate tutti i luoghi, interni ed esterni, in cui si svolge la storia.

COLORI

- Scegliete uno/due colori dominanti la novella e motivate in un twyll la vostra scelta.

SCRITTURA CREATIVA

- Immaginate che la storia del protagonista continui: che cosa potrà succedere? Scrivete in un twyll l'idea di un possibile sviluppo