



LA CIVETTA

GIORNALINO DELLA SCUOLA PRIMARIA
DI MOIMACCO

DICEMBRE 2014



*Addobbi natalizi
realizzati dagli alunni*



LA LEGGENDA DEL VISCHIO

Tanto tempo fa Balder, dio del Sole, fece un terribile sogno: sarebbe morto e, con lui, sarebbe morta la vita. Terrorizzata, sua madre Frigga, la terra, corse da tutti gli animali e da tutte le piante per strappare loro la promessa di non fare alcun male a Balder.

Tutti promisero. Frigga però si dimenticò del vischio, che cresceva in alto, tra i rami degli alberi.

E Loki, lo scaltro dio del male, colse al volo l'occasione per annientare il Sole. Con i rami di vischio fece una freccia e nel sostizio d'inverno, quando il giorno è più breve la diede a Hoder, il gelido dio dell'inverno. E con quella freccia Balder fu trafitto.

Il Sole impalidì e intorno a lui tutto diventò freddo e grigio. Frigga, disperata, lo tenne stretto al petto e pianse tutte le sue lacrime. Per tre giorni Balder lottò con la morte, ma alla fine l'amore di Frigga trionfò: le sue lacrime cadute sui rami di vischio si mutarono in bacche. E il sole tornò a vivere.

Nella sua gioia, Frigga baciò tutti coloro che passavano sotto l'albero sul quale cresceva il vischio. E decretò che, da allora in poi, mai più la pianta di cui Loki si era servito avrebbe fatto del male. Anzi, chiunque fosse passato sotto di essa avrebbe ricevuto un bacio in segno d'amore.

Tratto da Airone Junior-dicembre 1991



Rametto di vischio



Il Sole ferito



Come Artemide divenne dea della caccia.

Artemide era sorella gemella di Apollo.

Aveva i capelli castani raccolti in una treccia e le piaceva vestirsi con una pelle di animale.

Un giorno vide un cervo e con il suo fedele cane seguì l'animale che entrò nel bosco. L'animale aveva delle grandi corna possenti.

Il cervo si accorse di essere osservato ma non scappò appena vide Artemide, anzi, si avvicinò per farsi accarezzare dalla giovane ragazza.

Artemide ormai si era abituata ad andare ogni giorno nel bosco per andare a trovare il suo nuovo amico cervo. Si costruì un arco e delle frecce con l'aiuto del cervo che le portava dei rami.

Ormai la casa di Artemide era il bosco, così imparò a cacciare con l'arco ed il suo fedele cane. Insegnò agli uomini a cacciare e ad amare i boschi.

Artemide era diventata la dea della caccia.

Mito greco inventato, tratto dall'"Album divino" scritto dai ragazzi della classe quinta.

QUANDO I RIFIUTI DIVENTANO RISORSE...

Noi bambini di classe Quarta e Quinta ci siamo preparati al Santo Natale con una bellissima e piacevole attività: la realizzazione del presepio con materiale riciclato.

Abbiamo riflettuto sull'importanza dei nostri comportamenti a favore di un mondo più giusto e "pulito".



A casa, con l'aiuto prezioso dei nostri genitori abbiamo raccolto il materiale occorrente per la realizzazione dei protagonisti della Nascita di Gesù: bottiglie di plastica, bottoni, tappi di plastica, polistirolo, fili di lana, scatole di cartone.

Ciò che ci ha portato tanta gioia nel cuore è stata la condivisione del materiale portato tra tutti noi bambini. Aiutandoci a vicenda con allegria e collaborando insieme con impegno e fantasia, siamo riusciti a realizzare tanti personaggi e ricreare il paese di Betlemme.

Le nostre classi erano davvero un'esplosione di colori ed emozioni.

Questa esperienza ci ha insegnato che con il contributo originale di tutti si può raggiungere un importante obiettivo comune.

Abbiamo imparato che con i nostri piccoli gesti quotidiani, possiamo prenderci cura della natura e mantenerla pulita senza sprecare nulla, a riciclare le cose che non usiamo per realizzare qualcosa di utile e divertente.



TRACCE....TRACCE....TRACCE...

... del passato... del nostro territorio...della nostra cucina

Tracce di...tradizioni della regione

Il 4 dicembre si festeggia S. Barbara, la protettrice dei minatori, pompieri, artisti, architetti e di tutti coloro che operano in genere con fuoco ed esplosivo. Ma chi era? Barbara nacque nel 273 d.C. in quella che oggi è la Turchia. Suo padre Deoscuro pagano, non voleva che sua figlia diventasse cristiana. Allora la rinchiuso in una torre con sole due finestre, ma lei ne volle tre come la Trinità.

Il nome Barbara è di origine greca e significa "straniera".



La leggenda dei Krampus



Si narra che tanto tempo fa, nei periodi di carestia, i giovani dei piccoli paesi di montagna si travestivano usando pellicce formate da piume e pelli e corna di animali. Essendo così irriconoscibili, andavano in giro a terrorizzare gli abitanti dei villaggi vicini, derubandoli delle provviste necessarie per la stagione invernale. Dopo un po' di tempo, i giovani si accorsero, però, che tra di loro vi era un impostore: era il diavolo in persona, che approfittando del suo reale volto diabolico si era inserito nel gruppo rimanendo riconoscibile solo grazie alle zampe a forma di zoccolo di capra.

Venne dunque chiamato il vescovo Nicolò, per cacciare la paurosa presenza. Sconfitto il diavolo, tutti gli anni i giovani, travestiti da demoni, sfilavano lungo le strade

dei paesi, non più a depredare, ma a portare doni o a "picchiare i bambini cattivi", accompagnati dalla figura del vescovo che aveva sconfitto il male.

Nella nostra regione sono famose le sfilate nella zona del tarvisiano. Anche quest'anno migliaia di persone sono state attratte da questa tradizione e....i più birichini hanno preso qualche frustata..

Tracce di ... giochi

Nella nostra ricerca di "TRACCE" uno degli argomenti che abbiamo trattato sono i giochi, Ci siamo chiesti come giocavano i nostri genitori e i nostri nonni quando erano bambini? Non avevano certo la quantità di giochi che abbiamo oggi noi e nemmeno c'era la varietà di giochi che ci sono oggi.

Normalmente i giochi venivano inventati sul momento oppure costruiti con materiali e mezzi di fortuna e di solito avevano regole molto semplici .

Tra i passatempi più gettonati c'erano: LA TROTTOLA, LA FIONDA, LE BIGLIE, LA



*Bambini mentre giocano a "sassolini".
foto tratta da internet*

LIPPA, IL CERCHIO E BASTONE, FUCILE ED ELASTICO, I CINQUE SASSOLINI E TELEFONO A BARATTOLI.

Vi spieghiamo come si giocava a "I CINQUE SASSOLINI"

E' un gioco che si può fare all'aperto o al chiuso.

Ci vogliono almeno due giocatori o più.

Non necessita di nulla se non di 5 sassolini simili per dimensioni ma ci vuole molta abilità manuale.

Si appoggiano i sassolini a terra, vicini tra di loro, il giocatore ne prende uno, lo lancia in aria e, prima che ricada, prende un altro sassolino, riprendendo al volo anche il sasso lanciato.

A questo punto lancia i due sassi che ha in mano, raccoglie il terzo e prende al volo gli altri due.

Così via fino all'ultimo sassolino.

Una volta presi tutti, senza farne cadere nessuno, li lancia in aria e li riprende non col palmo della mano ma col dorso. Se non ne cade nessuno vince.

Se durante lo svolgimento del gioco, uno dei sassi cade, il giocatore passa il turno al giocatore successivo.

Come variante si potevano usare i noccioli delle pesche o albicocche lasciati asciugare.

Tracce di ... cucina

Quanti deliziosi e profumati biscotti a forma di stella, cuore, pino, angelo, renna, luna, fiocco di neve, pupazzo, campana, pallina... grazie ancora signora Eva!



GLI ALUNNI E LE INSEGNANTI DELLA
SCUOLA PRIMARIA DI MOIMACCO
AUGURANO A TUTTI I LETTORI
BUONE FESTE



Il coro della Scuola Primaria di Moimacco