

PARCO CULTURALE
DELLA CALABRIA GRECA



Pezo Ce Matthenno
Collana di ludodidattica
per il greco di Calabria

Il racconto della luna

Annunziata Cocuzza



Pezo Ce Matthènno
Collana di ludodidattica
per il greco di Calabria

Il racconto della luna

Annunziata Cocuzza



PSR Calabria 2007/2013 - Asse IV - Piano di Sviluppo Locale *Néo Avlàci*

Ideazione, testo italiano, ludodidattica e disegni di: *Annunziata Cocuzza*

Aspetti linguistici greco-calabri di: *Tito Squillaci*

Progetto grafico: *Francesco Falvo D'Urso*

© GAL Area Grecanica 2016

Sommario

<i>Presentazione, Anthony Mollica</i>	4
<i>Premessa, Tito Squillaci</i>	5
<i>Nota dell'autrice, Annunziata Cocuzza</i>	7
<i>Il signor Fengàri e l'amico Ìglio</i>	9
<i>Parte didattica</i>	20
<i>1_ Il signor Fengari e l'amico Iglìo</i>	21
<i>2_ I preparativi</i>	24
<i>3_ Pame</i>	28
<i>4_ Ta Cheretìmata</i>	32
<i>5_ La Partenza</i>	36
<i>6_ L'Arrivo</i>	40
<i>Appendice</i>	44
<i>Po matthènno to greko, Tito Squillaci</i>	45
<i>Glossario</i>	46

Presentazione

Il racconto della Luna è una lettura che mi ha fatto ricordare come alcuni italo-canadesi parlano l'italiano (parola inglese trasferita "foneticamente", aggiungendo un suffisso italiano nella lingua parlata). Un turista italiano, durante una sua visita invernale in Canada, troverebbe strana una scenetta in cui, dopo una breve nevicata, il marito chiede alla moglie: "Dov'è *la sciabola*?". A me, all'udire questa domanda, venne in mente immediatamente l'immagine di un duello tra il marito e, probabilmente, un vicino di casa. Ma non era così: il marito aveva chiesto una "shovel" (pala) per spazzare la neve caduta sul marciapiede!

L'idea di Nunziella Cocuzza di inserire parole greche in un racconto in italiano è geniale. Mi fa pensare al clamoroso successo editoriale di una serie di manuali pubblicati in Nord America per imparare le lingue "senza lacrime"! Questo è il primo tentativo di inserire alcune parole di greco-calabro, lingua in apprendimento, in un contesto italiano, senza la minima difficoltà!

Ma la ragione di questo "metodo", sospetto, è che Nunziella Cocuzza vuole anche fare appello all'orgoglio del discente di parlare questa lingua, ormai quasi dimenticata, e di apprezzare la "cultura" – poiché lingua e cultura sono inseparabili – e farlo ritornare alle sue radici.

Le spiegazioni grammaticali/lessicali sono chiare e concise. Le attività ludiche che coinvolgono lo studente sono particolarmente stimolanti e offrono una gamma di esercizi che permettono al discente di imparare giocando. E non dimentichiamo che Umberto Eco mette il gioco al quarto posto tra i bisogni fondamentali dell'uomo, dopo il nutrimento, il sonno, l'affetto e prima di "chiedersi perché". Non sorprende, quindi, se concludiamo che l'homo ludens sia forse nato prima dell'homo sapiens! Buona lettura!

Anthony Mollica
Professor emeritus
Brock University (Canada)

Premessa

Il monolinguisimo è curabile
(Anthony Mollica)

L'idea alla base di questo racconto-favoletta è il dato di fatto che i piccoli giocano e imparano. Partendo dall'assunto che *giocare è imparare*, Nunziata Cocuzza si lancia in una meravigliosa avventura: trasmettere a bambini monolingue suoni e significati di una seconda lingua, senza dare l'idea che sta insegnando un altro idioma.

Essa utilizza gli stessi meccanismi che stanno alla base dell'apprendimento della lingua madre, e cioè l'associazione spontanea e graduale tra suoni e concetti (o rappresentazioni di una qualsiasi realtà).

Il metodo, utilizzato dall'autrice in varie esperienze didattiche, è rivolto a bambini e ragazzi a partire dalla scuola materna, e per i più piccoli non prevede lezioni o spiegazioni: il docente parla sempre in italiano, ma denomina alcuni oggetti o figure con termini della seconda lingua. Per esempio, nel caso del greco di Calabria, se in un racconto i protagonisti sono un lupo, una volpe e un asino, il lupo sarà *il signor Liko*, la volpe *la signora Alupùda* e l'asino *il signor Gàdaro*. In tal modo, senza alcuno sforzo, i bambini assoceranno al lupo il termine (suono) "liko", che in greco significa per l'appunto lupo, e così via per le altre denominazioni.

Di volta in volta, in base all'età e al livello di conoscenza della seconda lingua dei bambini, è facile aggiungere nomi di altri animali o di oggetti, parti del corpo, saluti, convenevoli, ecc., ampliando, così, il lessico trasmesso.

In questo libro, al racconto per intero segue la parte didattica, con il testo suddiviso in brevi capitoletti corredati dagli approfondimenti ludici, che permettono l'acquisizione stabile dei termini proposti, da un piccolo sussidio che fornisce alcune basi grammaticali del greco-calabro e dal glossario.

Oltre alla narrazione, l'ulteriore modalità di utilizzo del racconto prevede la sua rappresentazione teatrale, nella quale vengono utilizzati nomi greci anche per mimare realtà come la pioggia (*vre-chi/vre-chi/vre-chi...*), il vento (*vo-rè-e-e-a/vo-rè-e-e-a/vo-rè-e-e-a...*) o il mare (*thà-la-ssa/thà-la-ssa/thà-la-ssa...*), pronunciati modulando opportunamente il tono della voce, in base alla realtà che si intende evocare.



Nella drammatizzazione i bambini utilizzano tutti i termini in lingua che conoscono, o altri che possano essere inseriti, comprese piccole frasi, per esempio, nel caso in cui i protagonisti provengano da terre lontane (come in questo racconto, nel quale i greci parlano in greco).

Di tutto ciò si forniscono piccoli esempi, dopo ogni lettura, come base che l'insegnante potrà adattare a suo piacimento.

È possibile ricorrere a tutte le forme classiche di animazione delle favole, come la preparazione di disegni, cartelloni, elaborati multimediali, ecc., ma soprattutto si raccomanda l'uso quotidiano delle parole apprese. Fondamentale, fin dall'inizio, è, infatti, l'utilizzo dei termini greci acquisiti, al posto dei corrispondenti italiani, ogni qual volta se ne presenti l'occasione, non solo in classe (per esempio, i saluti all'ingresso e all'uscita), ma anche nella conversazione ordinaria, in qualsiasi contesto.

Nello specifico caso del calabro-greco, che scarseggia di insegnanti madrelingua, può risultare utile anche il fatto che, per utilizzare questo testo, non è obbligatoria da parte del docente una padronanza assoluta del greco, ma è sufficiente, almeno per i primi livelli, una solida base di conoscenza.

Il metodo, così strutturato, è efficace non solo in quanto capace di fare acquisire un cospicuo numero di termini greci ai bambini, ma anche in quanto li introduce all'ellenismo, che entra a far parte del loro vissuto come processo esperienziale, trasmettendo un senso di appartenenza che va al di là dello stretto ambito linguistico e abbraccia, in senso lato, l'idea che essi costruiranno di se stessi e della loro realtà. Ed è questo l'obiettivo più profondo.

Con nozioni adeguate al livello scolastico, ai bambini sarà infine esplicitato il senso storico delle vicende narrate, illustrando la fondazione delle prime colonie e l'epoca della Magna Grecia.

Il racconto, così, pian piano, porterà i piccoli al momento fondante della loro radice greca: il distacco da una terra, un viaggio e un approdo in un'altra terra, che diventerà patria per i successivi duemila e ottocento anni. Senza mai tagliare le radici, fino ad oggi.

Tito Squillaci



*Alle mie figlie
o Theò na tes avlogài*

L'obiettivo di questa storia è di insegnare il greco di Calabria sotto forma di affascinante mistero, nascosto tra le parole e le righe, quindi far lavorare l'immaginazione tramite il disegno, il gioco e la drammatizzazione per poi mettere a frutto le conoscenze acquisite attraverso la conversazione.

Come una vecchia favola raccontata in una fredda sera d'inverno, seduti attorno al braciere, quando non c'era la televisione a farti ingoiare passivamente le sue immagini e la fantasia galoppava su ogni parola, portandoti dentro una storia che aveva il sapore che tu le davi, tanto da diventare, passo dopo passo, la tua storia.

Così si vuole dare ai bambini il gusto di conoscere, a ogni incontro-lezione, qualcosa di nuovo che gli altri non fanno, il tutto avvolto da un alone di avvincente arcano che stimola la fantasia e li lascia col fiato sospeso, nell'attesa di scoprire fatti e ancor di più... parole. Nell'attesa di liberare la fantasia inventando giochi e conversazioni, per giungere, passo dopo passo, a inorgogliersi perchè questa storia appartiene a loro: è la loro storia; questa lingua appartiene a loro: è la loro lingua. Antica e dimenticata, ma ancora capace di trasmettere orgoglio di appartenenza e amore per le proprie origini.

Annunziata Cocuzza





Il signor Fengàri e l'amico Iglìo

Il signor *Fengàri* cresceva e si faceva ogni giorno più tondo e bello, ed era orgoglioso perché la sua luce illuminava il cammino dei viandanti notturni, rendendolo più sicuro e confortevole.

Man mano che le ore passavano, le stelle sparivano e il signor *Fengàri* impallidiva al sopraggiungere dell'aurora, che ogni mattina si vestiva di rosa e spandeva dappertutto un profumo di nuovo.

Lentamente il signor *Iglìo* si svegliava e il suo amico *Fengàri* stava a guardarlo. Ammirava tanto il suo calore, il suo splendore e la sua magnificenza. Due compiti importanti i loro, lo sapevano bene. Ed erano molto attenti a ciò che succedeva laggiù sulla terra, che con tanto amore guardavano e coccolavano.

«*Kalimèra, filò Iglìo, ti kànnise?*» disse il signor *Fengàri* dolcemente, come un papà dà il buon giorno al suo bambino.

«*Imme kalò, Fengàri, ce esù?*» rispose o *Iglìo*, ancora un pò addormentato.

«*Egò imme charapimèno, iatì...*» e cominciò a raccontare ciò che era successo sulla terra quella notte.

O *Iglìo* spalancava sempre più i suoi occhioni e la sua bocca si allargava in un sorriso di compiacimento.

Era una storia tanto bella, *ce o filò Iglìo* capì subito che qualcosa di molto importante stava accadendo.



I preparativi

O filo Fengàri raccontò che quella notte, man mano che saliva su in cielo, le luci delle case, diversamente dalle altre sere, non si spegnevano ma rimanevano accese.

Era notte fonda quando le lampade si spensero e tante persone con poveri bagagli scesero giù in strada. Lui sentiva l'eco delle loro voci: «*Pedìa, pedìa! Elàte, elàte! Glìgora, glìgora!*».

O filo Fengàri li seguì con attenzione, non elemosinando la sua luce e domandandosi dove stesse andando tutta quella gente.

Gli uomini aiutavano *ta pedìa ce ta pappùdia* e incitavano le donne, che si attardavano a racimolare le ultime cose o a seguire con lo sguardo le loro case in un ultimo saluto. «*Ene tarda, glìgora!*» ripetevano.

To Fengàri vedeva che i primi si dirigevano verso il porto con passo veloce e, da lontano, scorgeva tante luci. Sembrava una festa.

Ma cosa stava accadendo?

Pame

Enan pedì corse veloce avanti e gridò: «*Kanunàte! Ena, dio, tria, tèssera, pende karàvia*».

Ta karàvia si ergevano maestosi sull'acqua, illuminati a giorno da decine di flake, e si dondolavano leggermente come pavoni in bella vista, tanto che nel vederli rimasero tutti a bocca aperta.

Poddà pedìa, fino allora trascinati sonnolenti e



svogliati, ora invece, entusiasti ed impazienti di salirvi, presero a tirare le loro mamme che, al contrario dei piccoli, si erano fermate con un improvviso tuffo al cuore e tanti sentimenti contrastanti, che ora frenavano i loro passi dal proseguire.

Enan pappù, con una lunga e candida barba, fatto un profondo sospiro, strinse forte la manina del suo nipotino e con fare da vero condottiero, orgoglioso e fiero, passò davanti a tutta quella gente e con voce risoluta disse: «*Pame!*».

Ta cheretimata

Sta pòdia delle scalette dei *karàvia*, *poddì* marinai aiutavano a portare su i *lighi* bagagli, raccomandando ai *pedìa* che si precipitavano: «*Lèggia, pedìa, lèggia*».

Ta karàvia erano pieni di gente e sul molo solo *lighe* persone, con le lacrime *stu lùkkuu*, agitavano *ta chèria* bisbigliando più volte: «*I Thei na sa vloghiu, i Thei na sa vloghiu*», certi che quelle *lighe* ce povere parole racchiudessero il dono più prezioso che potessero fare a coloro che partivano.

Un dono che misteriosamente permetteva loro di accompagnarli, nonostante rimanessero in quella terra, e che li avrebbe sempre fatti sentire vicini, nonostante la distanza.

La partenza

Un sordo rumore passò dall'orecchio, corse e si tuffò nel cuore come in un gelido lago. Lentamente e rumorosamente salirono le ancore, tirate faticosamente



da forti *vrachònia*, che sembrava strappassero delle robuste *rize* dal profondo del mare.

Ta karàvia, dapprima scossi come da un brivido, si mossero lentamente e silenziosamente verso l'orizzonte e un canto appena sussurrato danzò con *vorea*, avvolgendo teneramente speranze e sogni:

Thàlassa, thàlassa, fere ma ton iglio
pera ce pera, ecì, toso macrìa,
chlène tin kardìa
afùda to perpàtima
na mi ma jirì o vorèa
na mi ma piài i kakokerìa.
Thàlassa, thàlassa, fere ma ton iglio
pera ce pera, stin agrònisti merìa.

Poi... il signor *Siopì* improvvisamente scese sulla terra ce sta *karàvia*, coccolò *ta pedìa* e agitò gli adulti, mentre le *flake*, *lèggia lèggia*, *mia mia*, si spegnevano e un dolce suono cullava e consolava: *thàlassa, thàlassa, thàlassa...*

Il cielo cominciava a vestirsi di rosa: *mia cinùrghia imèra* stava nascendo.

To *Fengàri* finì così il suo racconto, raccomandò al signor *Iglio* di riscaldare con i suoi raggi i naviganti lungo il viaggio, così che anche il loro umore ne avesse beneficio.

Poi si allontanò silenziosamente, mentre *sta karàvia o filo Iplo* passeggiava in punta di piedi, accarezzando tutti *ena ena*, finchè i loro *lùkki* dolcemente si chiudevano.



L'arrivo

Tre giorni di viaggio ininterrotto in cui tre altalenanti sentimenti giocavano facendo una grande confusione. Angoscia ed Entusiasmo si rincorrevano senza sosta, Fiducia si nascondeva molto bene, facendo disperare tutti nel cercarla, poi usciva gridando forte: «*Ena, dio, tria... eleftherìa!*» Solo o *filo Iplo* e la sua amica Saggezza riuscivano a placarli.

Finché al terzo giorno...

Le prime luci del mattino misero in mostra una forma familiare, dai colori conosciuti. Un urlo di gioia: «*Chuma, chuma!*», corse dalla vedetta di bocca in bocca, accendendone il sorriso e illuminando gli occhi.

Poi, man mano che *ta karavia* si avvicinavano, *Siopì*, carico di ricordi e di attese, di preoccupazioni e di speranze, cadde pesantemente, trascinando con sé anche i più piccoli. Ora, anche il profumo che già giungeva alimentava il ricordo.

«*Mana, ìmmaste sto spiti*», urlò in faccia a *Siopì enan pedì* in braccio alla sua mamma.

Si, *spiti*, dolce parola che riscalda il cuore, che appaga la fatica, che dà sicurezza al passo, che placa la tempesta.

Spiti, spiti... sembrava ripetessero le ancore, mentre scendevano abbandonandosi, quasi impazienti di legare le proprie radici a una terra desiderata, sconosciuta ma amata come sorella ritrovata.

Tanto, tanto, tanto tempo dopo...

Carissime Galàtia, Gheorghia e Machi, ricordiamo ancora con grande gioia i giorni da voi trascorsi a Bova Marina.

Nostra nonna ha provato una forte emozione nell'ascoltare la vostra lingua e non solo perché capiva bene ciò che dicevate, ma perché era la sua lingua, quella che la riportava alla sua infanzia, che le rammentava i suoi genitori, i suoi nonni... : un passato che sembrava ormai sepolto è riemerso!

Ogni qualvolta parliamo di voi, le vediamo riempirsi gli occhi di lacrime e perdersi nei ricordi.

È riaffiorato, col suono di quella lingua, anche il colore, il sapore, la dolcezza, la forza, il desiderio di quella lingua e di quell'identità che le appartiene, che è profondamente sua e che noi percepiamo, ogni giorno di più, ritornare sul suo volto, nei suoi gesti, nelle sue ritrovate parole, che, come una bimba, balbetta e dopo, come chi ha ritrovato un gioiello perduto, esultante ripete, per poi nuovamente sognare, rituffandosi nei suoi ricordi.

Grazie per il dono che le avete fatto, grazie per la vostra presenza che ha stimolato anche in noi il desiderio di cercare le radici che alimentano la nostra pianta e le danno stabilità.

Forse un giorno anche noi, piccole foglie di quest'immenso ceppo, ormai quasi privo di foglie, fremeremo nel percepire intimamente che le più tenere radici di due alberi fratelli, piantati in luoghi lontani l'uno dall'altro, si sono incontrate e intrecciate strettamente per non lasciarsi più.

Forse in quel punto potrà rifiorire l'albero.

Me agàpi

María Olímpia, Delia e Mimmy



Parte didattica

Abbreviazioni

<i>f.</i>	<i>femminile</i>
<i>imp.</i>	<i>imperativo</i>
<i>m.</i>	<i>maschile</i>
<i>n.</i>	<i>neutro</i>
<i>pl.</i>	<i>plurale</i>
<i>sg.</i>	<i>singolare</i>

1_ *Il signor Fengari e l'amico Iglio*

Il signor **Fengàri** cresceva e si faceva ogni giorno più tondo e bello, ed era orgoglioso perché la sua luce illuminava il cammino dei viandanti notturni, rendendolo più sicuro e confortevole.

Man mano che le ore passavano, le stelle sparivano e il signor **Fengàri** impallidiva al sopraggiungere dell'aurora, che ogni mattina si vestiva di rosa e spandeva dappertutto un profumo di nuovo.

Lentamente il signor **Ìglio** si svegliava e il suo amico **Fengàri** stava a guardarlo. Ammirava tanto il suo calore, il suo splendore e la sua magnificenza. Due compiti importanti i loro, lo sapevano bene. Ed erano molto attenti a ciò che succedeva laggiù sulla terra, che con tanto amore guardavano e coccolavano.

«**Kalimèra, filo Ìglio, ti kànnise?**» disse il signor **Fengàri** dolcemente, come un papà dà il buon giorno al suo bambino.

«**Imme kalò, Fengàri, ce esù?**» rispose o Ìglio, ancora un po' addormentato. «**Egò imme charapimèno, iatì...**» e cominciò a raccontare ciò che era successo sulla terra quella notte.

O Ìglio spalancava sempre più i suoi occhioni e la sua bocca si allargava in un sorriso di compiacimento.

Era una storia tanto bella, **ce o filo Ìglio** capì subito che qualcosa di molto importante stava accadendo.

Sussidio didattico

to fengàri *n. sg.*

o ìglio *m. sg.*

kalimèra - kalispèra - kalinistha

o filo *m. sg.* i fili *f. sg.*

i fili *m. pl.* i file *f. pl.*

kalò *m. sg.* kali *f. sg.* kalò *n. sg.*

kali *m. pl.* kalè *f. pl.* kalà *n. pl.*

egò - esù - ecìno *m. sg.*, ecìni *f. sg.*, ecìno *n. sg.*

imme - isse - ene

kanno - kànnise - kanni

charapimèno *m. sg.* charapimèni *f. sg.* charapimèno *n. sg.*

charapimèni *m. pl.* charapimène *f. pl.* charapimèna *n. pl.*

Conversazione

Sotto forma di gioco si saluta un bambino che, a sua volta, saluta un altro e così via fino a quando tutti hanno ripetuto i saluti.

Kalimèra filo/fila... ti kànnise? (kalispèra... kalinìstha...)

Imme kalò/i, ce esù?

Imme charapimèno/i

Disegno

Fare disegnare il sole con gli occhi semiaperti, la luna sorridente e la vignetta con i saluti.

Nota:

La lezione si svolge iniziando con la lettura della favoletta, invitando i bambini a mettersi comodi, creando un'atmosfera di curiosità e mistero e chiedendo loro di cercare di comprendere le paroline strane. Poi si svelano loro i significati (se possibile facendoli scrivere).

Nella prima lezione è preferibile mettere a conoscenza gli allievi solo del singolare dei nomi e delle prime tre persone dei verbi, riservandosi di inserire il plurale al momento opportuno. Tuttavia, può essere utile soddisfare la curiosità dei bambini riguardo al plurale qualora essi lo richiedano o sia necessario nel gioco o nella conversazione.

Dopo aver (eventualmente) controllato che gli scritti siano esatti e completi, si propone ai bambini la conversazione, il gioco o il disegno.

È preferibile non dilungarsi troppo nelle spiegazioni, che devono essere chiare, concise ed accattivanti. I giochi e le attività vanno interrotti appena i bambini mostrano segni di stanchezza.

Da ora in poi l'insegnante dovrà sempre utilizzare le parole conosciute dai bambini, sia in classe che fuori classe, e stimolare i piccoli a fare la stessa cosa con l'insegnante e tra loro.

2_ I preparativi

O filo Fengàri raccontò che quella notte, man mano che saliva su in cielo, le luci delle case, diversamente dalle altre sere, non si spegnevano ma rimanevano accese.

Era notte fonda quando le lampade si spensero e tante persone con poveri bagagli scesero giù in strada. Lui sentiva l'eco delle loro voci: «**Pedia, pedia! Elàte, elàte! Glìgora, glìgora!**».

O filo Fengàri li seguì con attenzione, non elemosinando la sua luce e domandandosi dove stesse andando tutta quella gente.

Gli uomini aiutavano **ta pedia ce ta pappùdia** e incitavano le donne, che si attardavano a racimolare le ultime cose o a seguire con lo sguardo le loro case in un ultimo saluto. «**Ene tarda, glìgora!**» ripetevano.

To Fengàri vedeva che i primi si dirigevano verso il porto con passo veloce e, da lontano, scorgeva tante luci. Sembrava una festa.

Ma cosa stava accadendo?

Sussidio didattico

to pedì *n. sg.*

ta pedia *n. pl.*

ela *imp. sg.*

elâte *imp. pl.*

Introdurre il plurale:

emì

esì

ecini *m. pl.*

ecine *f. pl.*

ecina *n. pl.*

immesta

iste

ene

kànnome

kànnite

kannu (kànnusi)

o pappù

o ciùri

i mana

ta pappùdia

i ciurùdi

i mane

Disegno

Fare disegnare la luna che guarda incuriosita; alcune case con la luce spenta, altre case con la luce accesa e la vignetta: «*Ene tarda, glìgora*»; bambini, uomini e donne per strada, con la vignetta: «*Pedia, elàte, glìgora*».

Conversazione

Sotto forma di gioco (ad esempio, chi risponde bene fa il maestro, va alla cattedra e pone una nuova domanda) i bambini possono essere aiutati a tradurre semplici frasi, utilizzando i termini appresi (si può introdurre «*ela ode*»).

Esempio di domande:

Quanti/e pappùdia, leddìdia, leddàde hai? Quanti pedia iste?

Esempio di frasi da tradurre:

Io sono felice perché il sole è amico. Tu sei felice perché lui è buono.

Lui è felice perché io sto bene. È tardi, andiamo! Venite, bambini!

I bambini sono buoni/felici. Come stai? Lui/lei come sta? Tu stai bene?

Il nonno sta bene? I bambini stanno bene? Io sto bene. Lui e lei stanno bene.

I bambini sono felici. Perché i bambini sono felici?

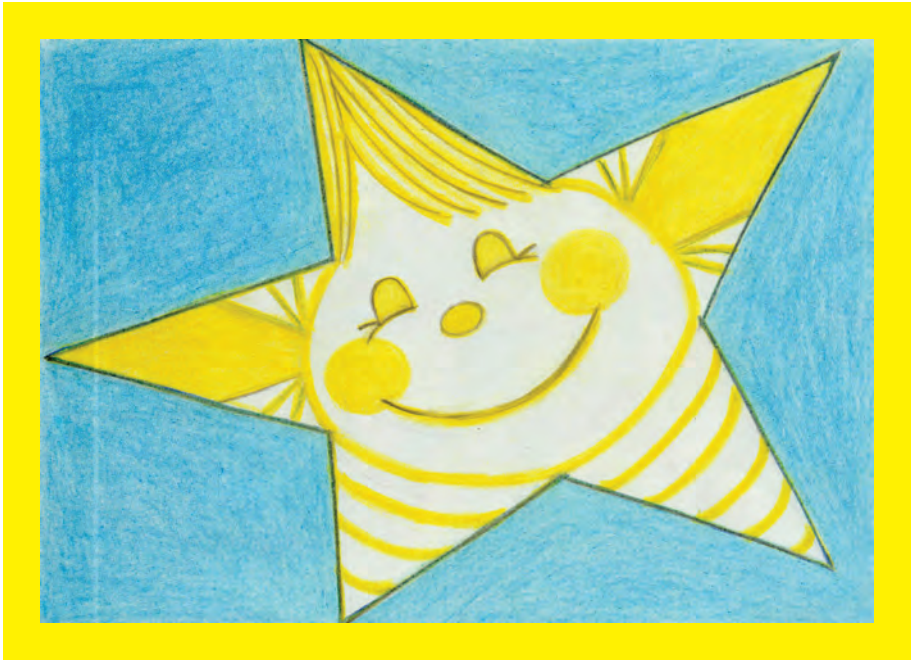
I bambini sono felici perché sono amici. È tardi, venite, bambini!

Vieni presto, amico/nonno. Noi siamo buoni amici. Perché siete buoni amici?

Perché i bambini sono buoni.

Tu e lei siete buoni amici. Noi siamo felici perché voi siete amici.

Loro sono il sole e la luna, io sono felice perché la luna e il sole sono amici.



3_ Pame

Enan pedì corse veloce avanti e gridò: «**Kanunàte! Ena, dio, tria, tèssera, pende karàvia**».

Ta karàvia si ergevano maestosi sull'acqua, illuminati a giorno da decine di **flake**, e si dondolavano leggermente come pavoni in bella vista, tanto che nel vederli rimasero tutti a bocca aperta.

Poddà pedìa, fino allora trascinati sonnolenti e svogliati, ora invece, entusiasti ed impazienti di salirvi, presero a tirare le loro mamme che, al contrario dei piccoli, si erano fermate con un improvviso tuffo al cuore e tanti sentimenti contrastanti, che ora frenavano i loro passi dal proseguire.

Enan pappù, con una lunga e candida barba, fatto un profondo sospiro, strinse forte la manina del suo nipotino e con fare da vero condottiero, orgoglioso e fiero, passò davanti a tutta quella gente e con voce risoluta disse: «**Pame!**».

Sussidio didattico

ena - dio - tria - tèssera - pende - ezze

esthà - osthò - ennèa - deka - èndeka - dòdeka

to karàvi *n. sg.*

to karàvia *n. pl.*

i flaka *f. sg.*

i flake *f. pl.*

o jò - i dichatèra - o leddè - i leddà

i judi - i dichatère - ta leddìdia - i leddàde

pao - pase - pai - pame - paite - pau

kanunào - kanunàse - kanunài - kanunàme - kanunàte - kanunùsi

Gioco

Si dividono i bambini in due squadre e si fanno stare lungo due pareti opposte. Accanto a loro si pongono in fila indiana, formando un corridoio, tante sedioline quanti sono i bambini di ogni squadra, poi s'invita un bambino per ogni gruppo ad andare sul fondo del corridoio di sedie e si fa una domanda (ad esempio: «Chi è iglio?», «Come si chiama la luna?»). Quindi si conta: «*Ena, dio, tria*» e i due bambini corrono fino ad arrivare a prendere il fazzoletto o a far suonare la campanella che l'insegnante tiene in mano. Il bambino arrivato per primo potrà dare la risposta e se questa sarà corretta, siederà su una delle sedioline accanto alla sua squadra. Se qualcuno suggerisce, sarà tolto un punto alla sua squadra, facendo ritornare nel gruppo uno dei bambini seduti sulla sediolina. Se il bambino non conosce la risposta si consulterà con la sua squadra, ma la sua risposta varrà mezzo punto e per raggiungere il punto intero dovrà correre di nuovo. Vince il gruppo che occuperà per primo tutte le sedie.

Conversazione

Nella conversazione si possono introdurre le negazioni *den, dè, udè* in semplici frasi:

Io non sto bene. Io non sono nonno, sono figlio. No, tu non sei mamma, sei figlia. Lui non è papà. Non sono due, sono tre. No, non vado. No, non sono Leo.



4_ *Ta Cheretimata*

Sta pòdia delle scalette dei **karàvia**, **poddì** marinai aiutavano a portare su i **lighi** bagagli, raccomandando ai **pedìa** che si precipitavano: «**Lèggia, pedia, lèggia**».

Ta karàvia erano pieni di gente e sul molo solo **lighe** persone, con le lacrime **stu lùkku**, agitavano **ta chèria** bisbigliando più volte: «**I Thei na sa vloghiu, i Thei na sa vloghiu**», certi che quelle **lighe ce** povere parole racchiudessero il dono più prezioso che potessero fare a coloro che partivano. Un dono che misteriosamente permetteva loro di accompagnarli, nonostante rimanessero in quella terra, e che li avrebbe sempre fatti sentire vicini, nonostante la distanza.

Sussidio didattico

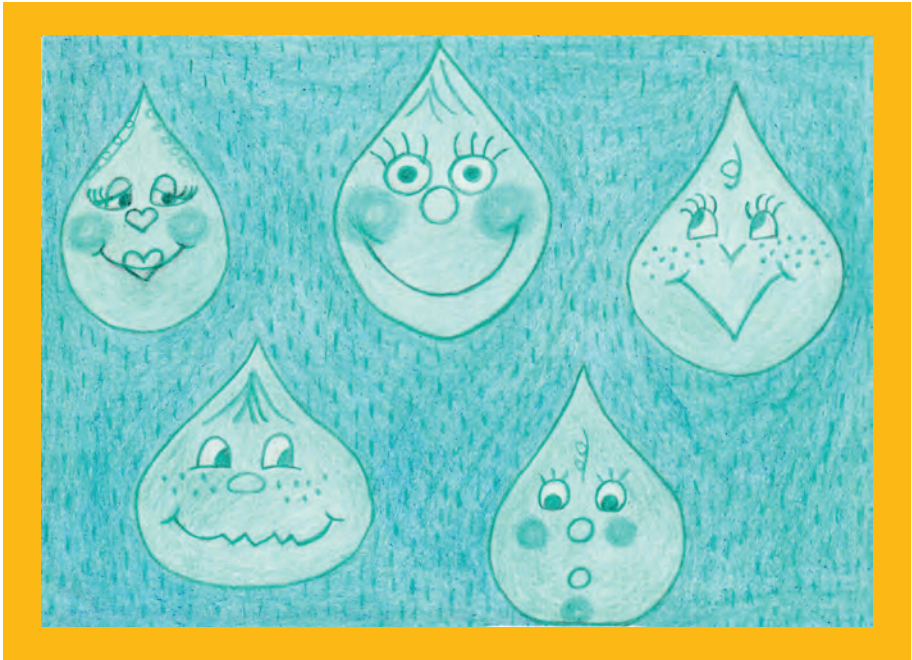
		to podì	<i>n. sg</i>		
		ta pòdia	<i>n. pl.</i>		
		to cherì	<i>n. sg</i>		
		to chèria	<i>n. pl.</i>		
		o lùkkio	<i>m. sg</i>		
		i lùkki	<i>m. pl.</i>		
		o Theò	<i>m. sg</i>		
		i Thei	<i>m. pl.</i>		
poddì	<i>m.</i>	poddè	<i>f.</i>	poddà	<i>n.</i>
ligo	<i>m. sg</i>	lighi	<i>f. sg</i>	ligo	<i>n. sg</i>
lighi	<i>m. pl.</i>	lighe	<i>f. pl.</i>	liga	<i>n. pl.</i>

Gioco

Si possono usare gli opposti per giocare, ad esempio è possibile invitare i bambini a portare alla cattedra (o ad altri bambini) *lighe matite* o *poddà matite* o *ena, dio, tria, tessera, pende...* matite (o altri oggetti), e portarle camminando come una gazzella, *glìgora, glìgora*, o come una lumaca, *leggia, leggia*.

Oppure si può giocare usando le parti del corpo (introducendo altri termini come *asthìa, zzappe, mitti*, ecc.). Si chiamano 3-4 bambini e si nomina una parte del corpo che essi devono toccare, chi sbaglia viene eliminato (e anche chi suggerisce) e viene introdotto un altro bambino. Alla fine si avrà il “campione”, che alla successiva lezione guiderà il gioco.





5_ La Partenza

Un sordo rumore passò dall'orecchio, corse e si tuffò nel cuore come in un gelido lago. Lentamente e rumorosamente salirono le ancore, tirate faticosamente da forti **vrachònia**, che sembrava strappassero delle robuste **rize** dal profondo del mare.

Ta karàvia, dapprima scossi come da un brivido, si mossero lentamente e silenziosamente verso l'orizzonte e un canto appena sussurrato danzò con **vorèa**, avvolgendo teneramente speranze e sogni:

*Thàlassa, thàlassa, fère ma ton iglio
pera ce pera, ecì, toso macrìa,
chlène tin kardìa
afuda to perpàtima
na mi ma jirì o vorèa
na mi ma piài i kakokerìa.
Thàlassa, thàlassa, fère ma ton iglio
pera ce pera, stin agrònisti merìa.*

Poi... il signor **Siopì** improvvisamente scese sulla terra **ce sta karàvia**, coccolò **ta pedìa** ed agitò gli adulti, mentre le **flake**, **lèggia lèggia**, **mia mia**, si spegnevano e un dolce suono cullava e consolava: **thàlassa, thàlassa, thàlassa...**

Il cielo cominciava a vestirsi di rosa: **mia cinùrghia imèra** stava nascendo.

To Fengàri finì così il suo racconto, raccomandò al signor **Ìglio** di riscaldare con i suoi raggi i naviganti lungo il viaggio, così che anche il loro umore ne avesse beneficio.

Poi si allontanò silenziosamente, mentre **sta karàvia o filo Iplo** passeggiava in punta di piedi, accarezzando tutti **ena ena**, finché i loro **lùkki** dolcemente si chiudevano.

Sussidio didattico

		to vrachòni	<i>n. sg</i>				
		ta vrachònia	<i>n. pl.</i>				
		i riza	<i>f. sg</i>				
		i rize	<i>f. pl.</i>				
		i thàlassa	<i>f. sg</i>				
		i thàlasse	<i>f. pl.</i>				
		i imèra	<i>f. sg</i>				
		i imère	<i>f. pl.</i>				
		ena(s) - mia - ena(n)					
		o cinùrghio	<i>m. sg</i>	i cinùrghia	<i>f. sg</i>	to cinùrghio	<i>n. sg</i>
		i cinùrghi	<i>m. pl.</i>	i cinùrghe	<i>f. pl.</i>	ta cinùrghia	<i>n. pl.</i>

Drammatizzazione

Giocando si può rappresentare il viaggio. Mettere in scena 4/6 bambini che, due a due, tenendosi con le mani e muovendole avanti e indietro, ripeteranno: «*Thà-la-ssa, thà-la-ssa...*» (imitando il rumore del mare). Altri bambini entreranno danzando, agitando le braccia e ripetendo: «*Vo-rè-e-e-a, vo-rè-e-e-a...*» (imitando il soffiare del vento). Poi un altro bambino, da fuori scena, dirà: «*Sssssssssss...*» (imitando un maestro d'orchestra e giocando con le dita sulle note del ssss...) finché chiuderà con: «*...Siopi!*» e tutti taceranno.

Questa modalità di richiedere il silenzio può essere usata dall'insegnante ogni qualvolta sia necessario.

A questo punto entreranno in scena *ena, dio, tria, tèssera, pende karàvia*, tutte agghindate come delle vanitose signorine. L'una chiamerà l'altra, la afferrerà per mano e, quando arriverà *vorèa* (soffiando e ripetendo: «*Vorè-e-e-a, vorè-e-e-a...*»), inizieranno a danzare muovendosi come un serpentello in mezzo al mare, che al loro passaggio, lentamente, riprenderà a mormorare: «*Thà-la-ssa, thà-la-ssa...*».

Se si vuole inserire anche la pioggia, alcuni bambini fuori campo ripeteranno: «*Vre-chi, vre-chi...*», tamburellando leggermente con le dita sul tavolo. Smetteranno non appena su un altro tavolo salirà il signor *Iglio* esclamando: «*Calimèra, pedia*».

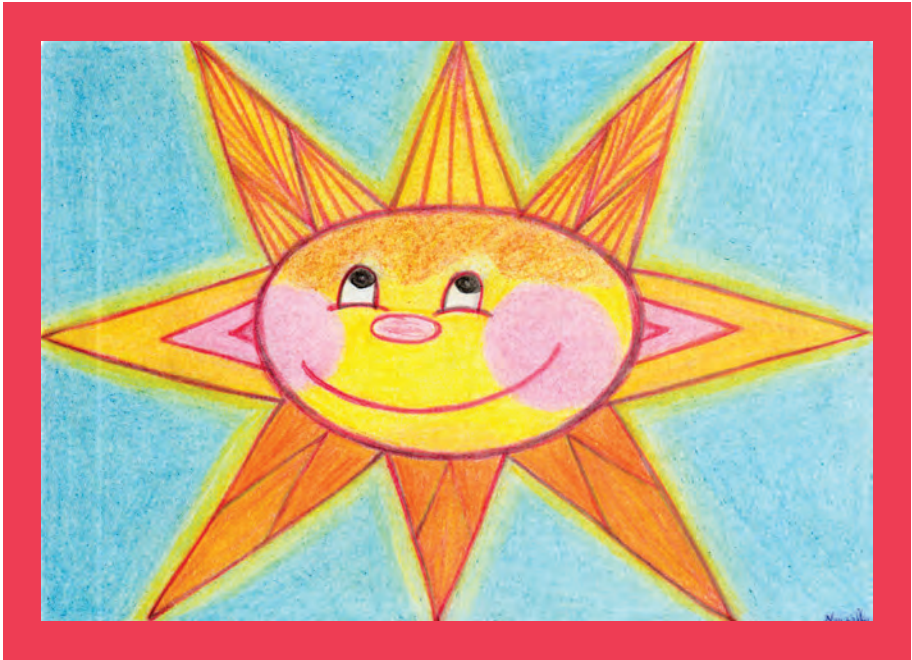
Tutti risponderanno: «*Calimèra, signor Iglio*».

Dopo un po' entrerà anche il signor *Fengari* dicendo: «*Calispèra, fili*» e tutti risponderanno: «*Calispèra, signor Fengàri*».

Per ultimo sopraggiungerà il signor *Iplo*, che accarezzierà uno a uno tutti i bambini dicendo dolcemente: «*Ìplo, iplo...*». In quel momento ogni bambino smetterà di fare ciò che stava facendo e farà finta di addormentarsi, sedendosi a terra.

Questa rappresentazione potrà essere ripetuta all'inizio della successiva lezione e, quando i bambini saranno seduti per terra, si procederà alla lettura dell'ultimo capitoletto, che descrive l'arrivo.

Alla fine della narrazione i bambini salteranno in piedi al grido di: «*Chuma, chuma!*», lanciato da uno di loro (la vedetta), e tutti risponderanno: «*Spiti, spiti!*».



6_ L'Arrivo

Tre giorni di viaggio ininterrotto in cui tre altalenanti sentimenti giocavano facendo una grande confusione. Angoscia ed Entusiasmo si rincorrevano senza sosta, Fiducia si nascondeva molto bene, facendo disperare tutti nel cercarla, poi usciva gridando forte: «**Ena, dio, tria... eleftherìa!**»

Solo **o filo Ìplo** e la sua amica Saggezza riuscivano a placarli.

Finché il terzo giorno...

Le prime luci del mattino misero in mostra una forma familiare, dai colori conosciuti. Un urlo di gioia: «**Chuma, chuma!**», corse dalla vedetta di bocca in bocca, accendendone il sorriso e illuminando gli occhi.

Poi, man mano che **ta karàvia** si avvicinavano, **Siopì**, carico di ricordi e di attese, di preoccupazioni e di speranze, cadde pesantemente, trascinando con sé anche i più piccoli. Ora, anche il profumo che già giungeva alimentava il ricordo.

«**Mana, ìmmesta sto spiti!**», urlò in faccia a **Siopì enan pedì** in braccio alla sua mamma.

Sì, **spiti**, dolce parola che riscalda il cuore, che appaga la fatica, che dà sicurezza al passo, che placa la tempesta.

Spiti, spiti... sembrava ripetessero le ancore, mentre scendevano abbandonandosi, quasi impazienti di legare le proprie radici a una terra desiderata, sconosciuta ma amata come sorella ritrovata.

Sussidio didattico

i eleftherìa *f. sg.*

i eleftherie *f. pl.*

o iplo *m. sg.*

i ipli *m. pl.*

to chuma *n. sg.*

ta chùmata *n. pl.*

to spiti *n. sg.*

ta spitia *n. pl.*

dekatrìa - dekatèssera - dekapènde - dekàzze

dekasthà - dekosthò - dekannèa - ikosi

Gioco

Dividere i bambini in due squadre-nazioni (Italia e Grecia) e fare loro preparare quindici barchette di carta (*karàvia*) per ogni gruppo, dipinte con i rispettivi colori nazionali.

I bambini di una nazione dovranno regalare una parolina o una frase a quelli dell'altra nazione e inviare un ambasciatore col dono. Gli italiani regaleranno una parolina italiana e i greci una greca.

I bambini di una squadra scrivono la parolina, la mettono nelle mani del loro ambasciatore ed egli la depositerà in quelle di un bambino della nazione amica. Se questi sarà capace di tradurla diventerà, a sua volta, ambasciatore del suo gruppo e gli saranno donate *tria karàvia*. Se non sa tradurre, la sua nazione dovrà intervenire e sceglierà un altro ambasciatore, ottenendo solo *ena karàvi*. Se nessuno del gruppo sarà capace di tradurre, tradurrà l'ambasciatore che ha portato la parolina, guadagnando per la sua nazione *dio karàvia* dall'altra squadra.

Alla fine di ogni viaggio, la nazione che avrà guadagnato, conterà di quanti *karàvia* è in possesso. Qualora fosse necessario, s'insegneranno ai bambini i numeri di cui non sono ancora a conoscenza.

Vincerà la nazione che, dopo cinque viaggi da una parte e cinque dall'altra, avrà ricevuto più *karàvia*.

Per festeggiare la vittoria tutti i bambini dovranno contare a voce alta quanti *karàvia* hanno ottenuto.

Lavoro finale

I più grandi possono realizzare un lavoro mettendo su computer i loro disegni a fumetti. Una voce fuori campo narrerà la storia e i bambini reciteranno i dialoghi, rappresentati nelle vignette. È opportuno lasciare loro la libertà di aggiungere altre frasi alla conversazione.

Si può realizzare una colonna sonora scegliendo una musica greca come inizio del racconto, passando poi a una calabra lungo il viaggio e all'arrivo.

La creazione della colonna sonora dà l'opportunità all'insegnante di introdurre i bambini alla conoscenza della musica greca e di quella greco-calabra. È bene fare ascoltare più brani e lasciare scegliere ai bambini stessi quelli che più piacciono.

Si possono anche mostrare gli strumenti musicali tipici, possibilmente dal vivo, e anche balli greci e calabresi, magari insegnando qualche passo di entrambi.



Appendice



Po matthènno to greko

Tito Squillaci

*Filastrocca didattica dall'asilo alla pensione
per apprendere circa 30 numeri e termini in una mezzoretta.*

Per contare fino a cinque
dico *tria - tèssera - pende*,
attenzione, c'è un errore!
ena - dio devo iniziare:
ena - dio
tria - tèssera
pende - ezze
esthà - osthò.

Ezze - esthà cosa vuol dire?
sei e sette per seguire,
con *osthò - ennèa ce deka*
fino a dieci mi fa dire.
Kalimèra caro *filo*,
filo che? Filo di lana?
udè, udè, filo è l'amico
s'è di lana si chiama *nnema*.
Lo saluto *kalimèra*
ma s'è sera *kalispèra*,

quando è ora di dormire
kalinistha devo dire,
quando vado *state kalà*
stin kalin ora se resto qua.

Otu pèzonda, jelònda
pao matthènnonda to greko
apòì tegliònno cheretònda
ce sa(s) difo po(s) to zzero:
Ena - dio
tria - tèssera
pende - ezze
esthà - osthò
ennèa ce deka.
Kalimèra an ene imèra
kalispèra an en' vradià
Kalinistha san scotàzi
state kalà san pao ta fatti.

Glossario

(I termini in corsivo sono neogreci)

afudào	aiutare	ela	vieni
agrònisto	sconosciuto	elàte	venite
alupùda (i)	volpe	eleftheria (i)	<i>libertà</i>
an	se	emì	noi
asthì (to)	orecchio	ena	uno
avlogào	benedire	èndeka	undici
ce	e	ene	è, sono (essi)
charapimèno	felice, contento	ennèa	nove
cheretào	salutare	esi(s)	voi
cherètima (to)	saluto	esthà	sette
chèri (to)	mano	esù	tu
chleno	scaldare	ezze	sei (numero)
chuma (to)	terra	fatto (to)	fatto
cinùrghio	nuovo	fengàri (to)	luna
ciùri (o)	padre	ferro	portare
dè	no	filo (o)	amico
deka	dieci	flaka (i)	fiaccola
dekannèa	diciannove	gàdaro (o)	asino
dekapènde	quindici	gligora	presto, in fretta
dekasthà	diciassette	greko (to)	la lingua greca di Calabria
dekatèssera	quattordici	iati	perchè
dekatria	tredici	ìglio (o)	sole
dekàzze	sedici	ìkosi	venti
dekosthò	diciotto	imèra (i)	giorno
den	non	imme	(io) sono
dendrò (to)	quercia, albero	ìmmesta	siamo
dichatèra (i)	figlia	iplo (o)	sonno
difo	mostrare, indicare	isse	(tu) sei
dio	due	iste	siete
dòdeka	dodici	jelào	ridere
ecì	lì	jirizo	girare, capovolgere
ecìni	lei, loro	kakokeria (i)	maltempo
ecìno	egli, esso	kalimèra	buongiorno
egò	io	kalinìstha	buonanotte

kalispèra	buonasera	perpàtima (to)	cammino
kalà	bene	pezo	giocare
kalò	buono	piànno	prendere
kanno	fare	poddi	molto
kanunào	guardare	pòdi (to)	piede
karàvi (to)	veliero	po(s)	come
kardia (i)	cuore	puddi (to)	uccello
kosmo (o)	mondo	riza (i)	radice
leddà (i)	sorella	san	quando, come
leddè (o)	fratello	sa(s)	vi, a voi
lèggia	piano, lentamente	siopì (i)	<i>silenzio</i>
ligo	poco	sinnofò (to)	nuvola
liko (o)	lupo	spiti (to)	casa
lùkkio (o)	occhio	steko	stare
mana (i)	mamma	sto	nel
ma(s)	ci, a noi	tarda	tardi
matthènno	imparare	teglìonno	finire
merìa (i)	luogo	tèssera	quattro
mi	affinché non	thàlassa (i)	mare
mia	una	thèò (o)	Dio
mitti (i)	naso	ti	che, che cosa
macria	lontano	to	il <i>n.</i>
mungibèddo (to)	Etna	tosso	tanto
nnema (to)	filo	tria	tre <i>n.</i>
o	il <i>m.</i>	udè	no
ode	qui	vlogào	benedire
ora	ora	vorèa (o)	vento
osthò	otto	vrachòni (to)	braccio
ozzia (i)	montagna	vrechi	piove
pao	andare	zzappa (i)	spalla
pappù (o)	nonno	zzero	sapere
pedi (to)	bambino, ragazzo		
pende	cinque		
pera	dall'altra parte, al di là		





UNIONE EUROPEA



MINISTERO DELLE POLITICHE AGRICOLE
ALIMENTARI E FORESTALI



Regione Calabria
Assessorato Agricoltura
Foreste e Forestazione



PSR 2007/2013
CALABRIA



PSR Calabria 2007/2013 - Asse IV - Piano di Sviluppo Locale *Néo Avlàci*

GRECANICA
AGENZIA DI SVILUPPO LOCALE