

## Compagni di viaggio / volume 1

### Unità 4 – Sulle ali del fantasy

#### *Harry Potter e il quidditch*

##### I contenuti

Lo spezzone è tratto dal film *Harry Potter e la pietra filosofale* (2001) trasposizione cinematografica del primo romanzo della serie di Harry Potter di J. K. Rowling (1997).

Nella scuola di magia di Hogwarts sta per iniziare il primo grande incontro del campionato di Quidditch, lo sport preferito dai maghi. Nel filmato assistiamo ai primi momenti della partita.

##### Gli spunti didattici

La visione del filmato è utile per cogliere alcune caratteristiche del racconto fantasy, e in particolare:

- le caratteristiche della narrazione
- le analogie tra racconto scritto e rappresentazione cinematografica

Si può fare riferimento alle seguenti pagine di *Compagni di viaggio 1: Il fantasy* (pp. 211-13), *Lo spazio e il tempo della narrazione. Tecniche narrative ed espressive del fantasy* (pp. 218-19).

##### La comprensione del video

1 Metti nel corretto ordine di successione i fatti elencati alla rinfusa:

- A ☐ gli spettatori esultano e applaudono
- B ☐ i bolidi, il boccino e la pluffa sono liberati
- C ☐ i giocatori entrano in campo volando su una scopa
- D ☐ i giocatori si schierano
- E ☐ i giocatori si scontrano
- F ☐ il Grifondoro segna
- G ☐ lo speaker dà il benvenuto agli spettatori e annuncia i nomi delle squadre
- H ☐ Madama Bumb va a centrocampo e dà inizio all'incontro

2 Dove si svolge la scena?

.....

3 Quali sono le due squadre che si incontrano?

.....

4 Come si distingue l'appartenenza dei giocatori alle due diverse squadre?

.....

5 Di quale squadra fa parte Harry Potter?

.....

6 Madama Bumb dice: "Voglio un gioco pulito!". Che cosa intende dire?

.....

7 A chi appartiene la voce che nel filmato parla e spiega?

- A ☐ All'arbitro della partita.
- B ☐ A uno dei ragazzi che fa lo speaker della partita.
- C ☐ A Harry Potter.
- D ☐ A Madama Bumb.

8 Spiega le regole del Quidditch e i ruoli dei giocatori. Puoi ricavare le informazioni sia dal filmato sia dalla lettura del brano a p. 225 dell'antologia (*Giocare a Quidditch*).

.....

**9** Quali caratteristiche del genere fantasy ritrovi nel filmato? Contrassegna le tre risposte corrette.

- A ☐ Le vicende si collocano al di fuori della normalità
- B ☐ Il fantastico si mescola al meraviglioso
- C ☐ I personaggi sono elfi e hobbit
- D ☐ Sono presenti elementi magici
- E ☐ Il protagonista è un guerriero forte ed eccezionale

**Soluzioni. 1.** C – G – A – D – H – B – E – F. **2.** Nel campo di Quidditch della scuola di Hogwarts. **3.** Serpe Verde e Grifondoro. **4.** Dal diverso colore della mantella che indossano: rossa per i Grifondoro, verde per la Serpe Verde. **5.** Grifondoro. **6.** Intende dire che i giocatori non devono commettere falli, inganni o trucchi. **7.** B. **8** Giocatori: sette per parte e cioè 3 Cacciatori, 2 Battitori, 1 Cercatore, 1 Portiere. Regole: i *cacciatori*, volando su scope magiche, lanciano la *pluffa* (palla) e cercano di farla entrare in uno dei tre anelli (posti a ogni lato del campo) per fare goal. Sono attribuiti 10 punti ogni volta che la *pluffa* passa per uno degli anelli. Il *portiere* vola intorno agli anelli per impedire agli avversari di segnare. I *battitori* proteggono i loro compagni colpendo con una mazza i *bolidi* (palle che schizzano con violenza) e dirottandole contro l'altra squadra. Il *cercatore* deve catturare il *boccino d'oro*, muovendosi a zigzag tra *cacciatori*, *battitori*, *bolidi* e *pluffa*. Chi prende per primo il boccino fa guadagnare alla sua squadra 150 punti, e in questo caso la squadra vince quasi sempre. La partita termina quando il boccino viene catturato. **9.** A – B – D.