NOME _____

DATA _____

Leggi la storia

Al lupo! Al lupo!

Da una favola di Esopo, raccontata con parole nuove


il pastorello


le pecore


il lupo

Un ragazzo faceva il pastore vicino a un villaggio di montagna. Ogni giorno portava le pecore al pascolo e restava con loro fino a sera. Era un lavoro tranquillo, anche troppo: il ragazzo si annoiava.

Un pomeriggio gli venne un'idea per divertirsi. Corse verso il villaggio gridando: «Al lupo! Al lupo! Aiuto, il lupo mangia le pecore!». I contadini lasciarono il lavoro e salirono di corsa con bastoni e forconi. Ma di lupi non ce n'erano: il ragazzo rideva a crepapelle.

Qualche giorno dopo fece lo stesso scherzo, e anche quella volta tutti accorsero. «Ci hai preso in giro un'altra volta!» dissero arrabbiati, e tornarono a valle.

Una sera, mentre il sole tramontava, dal bosco uscì davvero un lupo e si avvicinò al gregge.

«Al lupo! Al lupo! Questa volta è vero!» gridò il ragazzo con tutto il fiato che aveva. Ma al villaggio nessuno si mosse: «È il solito scherzo» pensarono tutti. Così il lupo poté spaventare il gregge e portare via alcune pecore, e il ragazzo capì quanto può costare una bugia.

Disegna il momento della storia che ti è piaciuto di più.

Metti in ordine la storia

Scrivi nella forma il numero giusto (1, 2, 3...) e disegna ogni scena.

NOME _____

DATA _____

Grida «Al lupo!» per scherzo e tutti corrono.

Il pastorello si annoia al pascolo.

Fa lo scherzo una seconda volta.

Arriva il lupo vero, ma nessuno gli crede.

NOME _____

DATA _____

Al lupo! Al lupo!: rispondi

1  **Qual è la morale della favola, cioè che cosa ci insegna? Segna con una X.**

- [ ] I lupi escono soltanto di sera.
- [ ] A chi dice spesso bugie non si crede più, nemmeno quando dice la verità.
- [ ] Fare scherzi è sempre divertente per tutti.

2  **Perché il pastorello grida «Al lupo!» la prima volta?**

- [ ] Per divertirsi, perché si annoia
- [ ] Perché vede un lupo
- [ ] Perché si è perso

3  **Quante volte il ragazzo fa lo scherzo prima che arrivi il lupo vero?**

- [ ] Una
- [ ] Due
- [ ] Tre

4  **Come si sentono i contadini dopo il secondo scherzo?**

_____

5  **Perché l'ultima volta nessuno corre ad aiutarlo?**

_____

_____

6  **Che cosa diresti al pastorello per aiutarlo a farsi credere di nuovo?**

_____

_____

_____

Al lupo! Al lupo!

SOLUZIONI

Le scene in ordine

1. Il pastorello si annoia al pascolo.
2. Grida «Al lupo!» per scherzo e tutti corrono.
3. Fa lo scherzo una seconda volta.
4. Arriva il lupo vero, ma nessuno gli crede.

Domande

1  **Qual è la morale della favola, cioè che cosa ci insegna? Segna con una X.**

- [ ] I lupi escono soltanto di sera.
- [x] **A chi dice spesso bugie non si crede più, nemmeno quando dice la verità.**
- [ ] Fare scherzi è sempre divertente per tutti.

2  **Perché il pastorello grida «Al lupo!» la prima volta?**

- [x] **Per divertirsi, perché si annoia**
- [ ] Perché vede un lupo
- [ ] Perché si è perso

3  **Quante volte il ragazzo fa lo scherzo prima che arrivi il lupo vero?**

- [ ] Una
- [x] **Due**
- [ ] Tre

4  **Come si sentono i contadini dopo il secondo scherzo?**

Arrabbiati, presi in giro.

5  **Perché l'ultima volta nessuno corre ad aiutarlo?**

Perché pensano che sia di nuovo uno scherzo: non gli credono più.