

#territorio?...CASA! Quale titolo poteva esprimere al meglio questo progetto. Ciò che si è voluto proporre ai ragazzi è un piccolo pezzo di storia, la storia della nostra terra, la storia di un popolo dominato dai Longobardi, la storia di guerrieri invasori chiamati Normanni, di un castello sparito nella freccia infinita chiamata tempo. Alcuni di loro hanno voluto esprimere ciò che hanno imparato utilizzando la fantasia, scrivendo così dei racconti inventati sulla storia medievale di San Giovanni Teatino.

...un po' di storia...



#territorio?...CASA! di Valerio Cianci e Marianna Ascani.

In questi giorni trascorsi al comune abbiamo imparato molte cose tra cui la storia del territorio in cui viviamo. La prima popolazione che visse a San Giovanni Teatino nel medioevo storicamente detta «Forcabobolina», furono i Longobardi. In quel periodo il territorio era un «curtis», un villaggio con al centro l'abitazione dell'**arimanno** "sovrano del villaggio" e intorno le case dei contadini con i rispettivi campi coltivabili. In seguito arrivarono i Normanni, una popolazione che proveniva dalle coste della penisola Scandinava, dopo un lungo periodo di guerra tra Longobardi e Normanni, quest'ultimi si appropriarono di Forcabolina e della maggior parte del territorio Abruzzese. Abbiamo scoperto che i Normanni costruirono sulla collina di San Giovanni alta un castello in legno per avere un potere militare maggiore e per sedare le rivolte dei contadini locali e di Aternum (Pescara), il castello si chiamava "Castellum Furca".

dalla storia al fantasy...

555 di Gabriele Cianciulli e Riccardo Mastropasqua

I Normanni erano abili navigatori e grandi guerrieri, il loro nome derivava dalla Normandia, una regione conquistata a nord della Francia. Il loro viaggio li portò nel sud dell'Italia, una terra molto fertile e con un ottimo clima; facile da conquistare. Risalendo il Mar Adriatico incontrarono i Longobardi sulle coste di Ortona, in Abruzzo, e dopo una guerra violenta rimasero un centinaio di longobardi e solo 5 tra i Normanni: i guerrieri più forti tra essi. La vittoria era ad un passo per i Longobardi e l'ultima battaglia si sarebbe combattuta qui a Forcabobolina (Vallestretta e bovino). I 5 guerrieri normanni si divisero in 5 territori; **Central** il loro comandante si stanziò nel centro di Forcabolina, **Vassly** andò in ricognizione sulle coste dell'attuale fiume Pescara dove i suoi fratelli avevano lasciato la loro imbarcazione, **Giova** nei monti più alti, **Drago** nelle colline tra Forcabobolina e Teate e **Parchu** nella silva sambuceti. Tutti e 5 i normanni trovarono una pietra di terra, acqua, natura, fuoco e aria; le pietre con una strana magia si impossessarono delle loro comuni armi trasformandole in armi sovranaturali. La spada di **Central** prese la forma di una chiave e con essa lui era in grado di dominare la terra, il martello di **Vassly** simile a una goccia era in grado di congelare qualunque cosa toccasse. **Giova** rimase stupito dalla sua frusta che divenne pungente come una spiga di zafferano con cui riusciva a dominare tutto ciò che era collegato alla natura, sulla sciabola di **Drago** comparve la testa di un drago sul suo amico e da allora essa fu in grado di controllare il fuoco e infine l'arco di **Parchu** con il manico a forma di cerchio riusciva a manipolare le frecce con il controllo del vento.

Inebriati dal loro potere i 5 condottieri decisero di riunirsi e Central, il loro comandante, diede l'ordine di costruire un castello: il Castellum Furca.

Usando i loro poteri il castello venne eretto nel punto più alto dove Giova trovò la pietra, adesso i Normanni erano pronti a vendicare i loro fratelli e a distruggere senza pietà con il loro enorme potere, i rivali Longobardi.



L'ALCHIMISTA di Chiara Melena, Camilla Cavallone e Chiara Matropasqua.

C'erano una volta nel lontano 1095 due borghi affiancati tra loro: «Silva Sambuceti» e «Forcabobolina». La nostra storia si svolge nel villaggio di Forcabobolina. Lì viveva **Sigmar**, Arimanno del villaggio, con sua moglie Briseide, che aveva una sorella, Adalgisa, felicemente sposata con Alberico, un guerriero longobardo benestante.

Nel villaggio c'era anche Grimaldo, il frate, la sua figura era molto importante, dato che a Forcabobolina tutti erano molto religiosi.

Adalgisa era un'alchimista, una maga in grado di usare le spezie e le erbe per inventare delle cure prodigiose per gli abitanti del borgo. Un giorno però la figlia del panettiere, Marta, prese il medicinale sbagliato dagli scaffali del locale di Adalgisa, dopo qualche giorno iniziò a stare male e morì per una reazione allergica al medicinale.

Il padre di Marta, Edmondo, sparse la voce in città dicendo che Adalgisa era una strega, tutti gli credettero ad eccezione di sua sorella Briseide e Arduino, lo speciale del villaggio.

I due decisero di stipulare un'alleanza per dimostrare agli abitanti di Forcabobolina, che Adalgisa non era una strega, ma una semplice guaritrice; così assoldarono un manipolo di mercenari: Teodorico il Germanico, Adalberto il Longobardo e infine Guglielmo da Teate.

I tre mercenari dopo una lunga battaglia a colpi di spade e scudi, riuscirono a liberare la guaritrice salvandola dalle fiamme del rogo.

Il panettiere venne accusato di infamia e Alberico si scusò con Adalgisa tornando insieme.

I due si sposarono e successivamente ebbero una bellissima bambina di nome Desideria, nessuno dopo quel giorno nel villaggio era più lo stesso.

LO SCONTRO di Matteo Gialloredo, Samuele e Leonardo Pannunzio

Nel lontano 1090, in un piccolo bosco dove oggi sorge San Giovanni Teatino chiamato "silva sambuceti", si incontrarono due ragazzi: **Teodorico** figlio di Ragnarock (re vichingo) e **Gurgunda** figlia di Sigmar (re longobardo).

I due, dopo una lunga conversazione, si innamorarono follemente e si fidanzarono.

Presi dalla felicità corsero a dirlo ai propri padri: Ragnarock ne fu contento;



al contrario Sigmar non voleva che i due stessero insieme e preso dalla rabbia dichiarò guerra ai Normanni. Ragnarack chiamò i suoi combattenti migliori, tra cui "Rapace" (migliore arciere) e intrepido soprannominato "cavaliere nero" perché vestiva sempre con abiti scuri. Sigmar non avendo tanti combattenti chiamò in guerra la sua guardia del corpo Igor. Nel bel mezzo della battaglia si scontrarono Igor e il Cavaliere nero.

Fu un combattimento all'ultimo sangue ma grazie alla sua agilità e alla bravura da combattente, Igor vinse. Subito dopo Rapace con la sua grande mira colpì Igor sul petto che, già indebolito dallo scontro contro il cavaliere nero, morì sul colpo. Ragnarock preso anche lui dalla guerra uccise Sigmar con un colpo di spada.

Ci siamo poi spostati al di là della ferrovia dove a **LI VASS** un tempo zona rude e contadina, oggi vi si sviluppa la più grande area industriale di tutta la regione. E non solo, vi si presenta anche un bellissimo Ippodromo, riferimento della contrada. Siamo stati bravi a disegnarlo!



Ma le zone di verde nel nostro territorio non mancano, come la contrada de **LU' PARC**, dove nonostante i cambiamenti e lo sviluppo urbano che vi è avvenuto, il nostro Parco Bocciodromo ci regala sempre momenti di relax e piacere con un'area attrezzata per lo sport e lo svago. Ma non è finita qui, perché il nostro Comune non si è fermato e ha regalato alla cittadina una Cittadella dello Sport con piscine, campi di calcio e tennis attrezzati e tanto altro.



Le contrade non sono finite, infatti abbiamo ricollocato sulla cartina anche **LU' DRAGONAR**. Contrada dove in pochi anni si sono sviluppati altri diversi centri commerciali. Ma essa rimane famosa per il suo Hotel - Ristorante Dragonara, struttura ricettiva di alta qualità.



Abbiamo concluso, infine, ricollocando e disegnando quella che fa da cappello alla città. Il paese di **SAN GIOVANNI ALTA**, storia del nostro paese. E' qui dove i «Calanchi» fanno da scenografia e la Chiesa, la scuola e soprattutto il Monumento dei Caduti vi fa da protagonisti.

Aver lavorato tutti assieme non è stato facile, ma ne è valsa la pena. I nostri tutor, infatti, hanno poi deciso di valutare i nostri lavori e di nominare il migliore, ma ci siamo impegnati troppo che le hanno nominate entrambe vincitrici; le nostre cartine erano bellissime e noi siamo stati davvero bravi!



Gruppo Cartografi

Edoardo Mulla, Edoardo Criscuolo, Tommaso Di Gregorio, Victoria Maria Midiri, Giulia Diodati, Mattia Di Cintio, Francesco Diodato, Maurizio Lanzi.

e l'ambiente? Le contrade?

3 Nexti Confini... CITTA' ESEMPLARE

Gruppo cartografi.

Rielaborazione cartografica del territorio di San Giovanni Teatino.

Casa Comunale. Quarto giorno, cartine e colori in mano. Nella Sala Consiliare del Comune il 26 Luglio, divisi in due gruppi assieme ai nostri tutor Valeria, Riccardo e Paride abbiamo, dopo approfondite lezioni di ieri e oggi, ritracciato i confini del territorio del paese in cui viviamo, inquadrato principalmente le 5 contrade che lo caratterizzano quali: Il Centro (Lu' Centr), Il Parco (Lu' Parc), Dragonara (Lu' Dragonar), Il Fiume (Li' Vass) e San Giovanni Alta (San Giuann').

Ognuno di noi aveva un compito ben preciso: c'era chi studiava la cartina d'origine completa, chi disegnava e chi da bravi contorsionisti, intrecciando mani e braccia ha colorato. Abbiamo disegnato l'Aeroporto d'Abruzzo, la ferrovia che sfreccia dividendo il paese in due e la zona industriale e allo stesso tempo ricreare il territorio naturale, quindi pianure, zone collinari quali i famosissimi Calanchi che caratterizzano la zona alta del paese, e il fiume Aterno- Pescara che segna il confine del nostro territorio con quello di Pescara.

Per completare l'opera, Valeria ci ha consegnato delle piccole foto-immagini che ritraevano le principali strutture che caratterizzano e differenziano le 5 contrade, il tutto da ricollocare al posto giusto.



Abbiamo iniziato dal **CENTRO** dove la trasformazione di ieri ed oggi è stata più che evidente! Dove prima nasceva la vecchia Chiesa di San Rocco, oggi si sviluppa un'ampia piazza pedonale ottimo punto di ritrovo per tutta la cittadina di grandi e piccini. Un grande complesso architettonico sta rivoluzionando il famoso incrocio di Via Roma, dove un tempo si sviluppava la «via della fornace».

Un altro punto di svolta per il nostro centro è stato il «Parco dei 120 alberi», dove un tempo sarebbero dovuti nascere 120 appartamenti, oggi l'Amministrazione ha regalato a tutti un'area attrezzata di verde, piantando 120 alberi. Lo sviluppo urbanistico è stato d'impatto ma funzionale, un complesso scolastico e residenziale in Largo Wojtila ha reso piacevole anche la scuola!



LANCIO DEL FORMAGGIO

Il lancio del formaggio che consiste nell'arrotolare una fune attorno ad un pezzo di formaggio, prendere la rincorsa e lanciare il formaggio più lontano possibile. Questo gioco ce l'ha spiegato un ragazzo di nome **Mattia Di Cintio**, che è il campione regionale del lancio del formaggio.

Sissi e Cristina D'Agresta

RUBA BANDIERA



RUBA BANDIERA

Venerdì abbiamo giocato a rubabandiera con l'Assessore e Sig. Luciano che teneva la bandiera. Poi ci siamo divisi in due squadre, ci hanno numerato da 1 a 18 e abbiamo iniziato a giocare. Il sig. Luciano diceva un numero e noi correvamo a prendere la bandiera, ma se venivamo toccati dall'avversario vinceva l'altra squadra.

Riccardo Angelucci e Sabrina Terrenzio



SASSETTI

I bambini posizionano un mattone sul terreno e lanciano delle monete con l'obiettivo di farle avvicinare di più ad esso. I primi quattro classificati mettono le loro monete sul mattone dal lato della croce. Il primo classificato lancia un sasso contro le monete per farle cadere capovolte e vince le monete cadute, le altre restano sul mattone impilate, a questo punto tocca ai successivi classificati giocare lanciando il sasso.

Sissi e Cristina D'Agresta



CAMPANA

con i gessetti di colore diversi abbiamo disegnato delle caselle con dentro i numeri da uno a dieci.

Si prende un sasso e si lancia su una casella, in base a dove si ferma bisogna procedere saltando a piedi alterni, riprendere il sasso e tornare indietro facendo lo stesso procedimento. Vince chi completa il percorso toccando tutte le caselle.

Riccardo Angelucci e Sabrina Terrenzio



SBATTAMURA

Si disegna a terra una linea di confine ad una certa distanza da un muro, contro il quale si lancia una moneta che, rimbalzando cade a terra.

Vince chi riesce a far cadere la propria moneta più vicina alla linea di traguardo.

Chiara Cavallone e Alessia Paludi

Gruppo Gioco

E. Mulla, E. Criscuolo, T. Di Gregorio, V. Maria Midiri, G. Diodati, M. Di Cintio, F. Diodato, M. Lanzi, R. Angelucci, G. Cianciulli, M. Gianloredo, J. & M. Giunchedi, A. Paludi, S. Terrenzio, G. Grazia, N. D'aurelio, L. Cirillo, C. Mennucci, G. Inzirillo, M. Ascani, S. & L. Pannunzio, C. & R. Mastropasqua, C. & S. D'Agresta, C. Melena, C. & C. Cavallone, V. Cianci, S. Gigante, C. & F. Filippone.