



IL PERCORSO IN BREVE PER PARTECIPARE ALL'INIZIATIVA:

- Scrivete il **soggetto di una storia**, che abbia come protagonisti la **banda Disney** e come tema l'**amicizia**.
- Trasformate una scena del soggetto in una **tavola a fumetti**, con disegni e testi, poi **coloratela**.
- Andate su **fumetto-a-scuola.topolino.it**, entrate nella vostra **area personale** e inviate gli elaborati entro e non oltre il **26 febbraio 2027**.
- La redazione di **Topolino** sceglierà i soggetti più originali, che potranno essere trasformati in **fumetti veri** e pubblicati sulla rivista.

Per maggiori informazioni,
la **segreteria dell'iniziativa** è aperta
dal lunedì al venerdì (9:00-13:00 e 14:00-17:00):
telefono 055.9073.999
e-mail scuola@progettiedu.it

A SCUOLA DI FUMETTO CON Disney **TOPOLINO**

**GUIDA PER
INSEGNANTI**

ANNO SCOLASTICO
2026-2027





Sommario

Perché il fumetto?..... 4

Come creare un fumetto 8

Qui comincia l'avventura..... 11

Lo scheletro della storia 14

Si va in scena 17

Apparecchiamo la tavola 20

La palestra dei disegnatori.....22

Disegniamo e scriviamo 24

Una pioggia di colori 26

Pronti, ai posti, invia!.....28

Un metodo acquisito.....30



Care maestre, cari maestri,

da sempre **Topolino** accompagna generazioni di bambini e bambine, dimostrando quanto il **fumetto** possa essere uno strumento educativo efficace e un alleato prezioso nell’**avvicinare i più piccoli alla lettura**. La sua forza sta nell’unire parole e immagini con un linguaggio immediato e coinvolgente, capace di incuriosire anche i lettori più esitanti e di rendere la lettura un’esperienza accessibile e stimolante.

L’obiettivo di “**A scuola di fumetto con Topolino**”, però, non è solo far leggere fumetti, ma avvicinare i più piccoli a questo **linguaggio**, facendo loro sperimentare le **differenti fasi creative**. Realizzare una storia a fumetti, infatti, è un esercizio straordinario che alimenta l’immaginazione, la capacità di osservazione e altre competenze trasversali, soprattutto se fatto in gruppo!

Da oltre settant’anni **Topolino** propone storie capaci di divertire, emozionare e far riflettere. Portare questo **patrimonio** nelle scuole significa condividere con insegnanti e studenti la convinzione che **leggere** sia una delle **avventure più importanti** che un bambino e una bambina possano intraprendere in una delicata fase del proprio percorso di crescita, e che imparare a **raccontare una storia** sia uno dei modi migliori per iniziare a comprendere il mondo e imparare a far sentire la propria voce.

Buon **viaggio** nel mondo delle storie!

ALEX BERTANI
DIRETTORE DI **TOPOLINO**



Perché il fumetto?

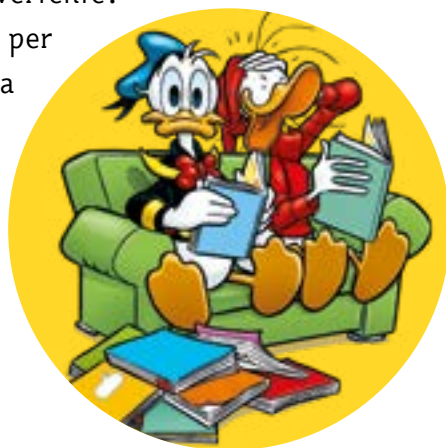
AVVICINARSI ALLA LETTURA

Il **fumetto** è uno strumento potente. Unendo **testo e immagini**, riesce a raccontare storie in modo immediato e accattivante, permettendo alle bambine e ai bambini di avvicinarsi al **piacere della lettura**. Il fumetto è **cultura popolare** alla portata di tutti, facile da leggere e divertente, ma è anche una forma di **espressione artistica**, i cui “maestri” ci hanno donato autentici capolavori. I suoi creatori danno vita a **interi universi**, e così i personaggi più noti – come quelli dell’**universo Disney** – vivono in fumetti, film, libri, parchi tematici, giochi...

UN AIUTO PER LA DIDATTICA

Il fumetto può rivelarsi uno strumento efficace anche per i **lettori pigri**. Fumetti di ambientazione **letteraria** consentono ad esempio di scoprire poemi e romanzi in maniera semplice e divertente.

Quanti ragazzini sono entrati in contatto per la prima volta con i classici della letteratura attraverso **riduzioni a fumetti** o le **grandi parodie Disney**? Fumetti che raccontano eventi storici o scoperte scientifiche possono avere analoghi effetti, risultando di grande aiuto per gli insegnanti.



ALLENARE LE SOFT SKILLS

Nei più piccoli i fumetti stimolano la crescita cognitiva e sviluppano le **soft skills**, tra cui l’ironia, la comunicazione efficace, il senso critico. Se **leggerli** aiuta a crescere, **crearli** è un’esperienza profonda e arricchente. Imparare a **costruire una storia** infatti, cadenzarla in vignette, scriverne i testi e disegnarne le situazioni è un **lavoro interdisciplinare** che mette in gioco e affina molte competenze, a maggior ragione se effettuato in squadra.



UN’INIZIATIVA PER LA SCUOLA

Da queste premesse è nato **A Scuola di Fumetto**, un **percorso didattico** unico e originale che vi permetterà di esplorare il mondo del fumetto e mettervi alla prova come **gruppo di autori**: seguendo le indicazioni di questa **guida**, porterete la classe a scrivere il **soggetto** di una storia e a disegnare la **tavola** di un fumetto. E le storie più belle potrebbero diventare veri fumetti pubblicati sul settimanale **Topolino**! Dunque, da dove cominciare? Ma dal **poster** che avete trovato nel kit! Appendetelo in classe e leggetelo insieme: vi racconterà i passi da compiere per partecipare all’iniziativa.

LA BANDA DISNEY

Dopo aver letto il poster, domandate alle bambine e ai bambini **quali fumetti** conoscono e amano di più. Man mano che li citano, chiedete in quale **formato** vengono pubblicati: vignette, strisce, singole tavole, storie lunghe...

TUTTO LO SPAZIO CHE CI SERVE

Il fumetto può assumere vari formati in base alla sua **funzione**, scopriamoli insieme:

- la **vignetta** singola è adatta a battute fulminanti;
- la **striscia** consente di costruire bene una situazione, prima di lanciare la battuta o di realizzare brevi episodi;
- nelle storie formate da **più tavole**, la narrazione si sviluppa con molto più respiro.



UN FUMETTO SPECIALE

Sicuramente alcuni citeranno **Topolino** e **Paperino**. Distribuite le copie del **settimanale Topolino** che avete trovato nel kit, poi chiedete quali formati vedono. Ci sono vignette singole, ma soprattutto **storie** di parecchie pagine. Concentriamoci su quest'ultima tipologia, che sarà l'oggetto della nostra attività, ma soprattutto sui personaggi. Quelli della **Banda Disney** sono davvero speciali, tra i più famosi e riconoscibili a tutte le età. Sono **animali umanizzati**, con caratteri, passioni, pregi e difetti che riflettono i nostri. È per questo che le loro avventure – e le loro disavventure! – ci appassionano e ci fanno divertire, rendendoli i **protagonisti perfetti** per le storie che inventerete.



TOPOLINO, PAPERINO & CO.

Topolino, Paperino e il mondo di parenti, amici e avversari che ruota attorno a loro compongono **due grandi clan**, quello dei **Topi** e quello dei **Paperi**, che danno vita a un'infinità di avventure. Sfogliando **Topolino**, cerchiamone alcuni insieme: li conoscete già tutti? I personaggi della

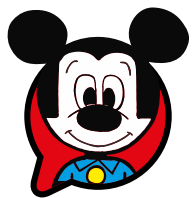
Banda Disney vivono in due città molto famose. A

Topolinia troviamo Topolino, Minni, Pippo e i loro amici Topi, oltre all'acerrimo nemico Gambadi-
legno. Invece Paperino, Paperina, zio Paperone e gli altri Paperi vivono a **Paperopoli**.



UNA LUNGA AVVENTURA

Sono più di 75 anni che la rivista **Topolino** racconta – a grandi e piccoli! – le avventure dei Topi e dei Paperi più amati al mondo. In tutto questo tempo sceneggiatori e disegnatori hanno allargato le due famiglie sviluppandone parentele e genealogie, tralasciando alcuni personaggi e aggiungendone di nuovi. Apriamo la LIM, colleghiamoci a **topolino.it** ed entriamo nella sezione "**Mondo fumetto**" per conoscere da vicino la **Banda Disney**. È tra questi personaggi, leggendo le loro **schede**, che i vostri alunni sceglieranno i **protagonisti** della storia che andranno a creare. Le loro caratteristiche forniranno spunti e idee per la trama: cerchiamo di capire la **personalità** di ciascuno, gli atteggiamenti, le situazioni più tipiche in cui si ritrovano. Osserviamo anche gli **ambienti** in cui compaiono e se hanno **oggetti** che li caratterizzano, dal Manuale delle Giovani Marmotte alle automobili, dal cappello pensatore di Archimede agli accessori di Paperinik. Tutte queste riflessioni saranno utili alla creazione della storia.



Come creare un fumetto

GLI INGREDIENTI DEL FUMETTO

Per creare un fumetto occorre conoscerne **struttura** e **regole**. Albi di **Topolino** alla mano, cominciate quindi a discutere con le bambine e i bambini del modo in cui vengono **costruite le storie**: in questa fase, più che il contenuto, è opportuno studiare il **contenitore**.

IL SENSO DELLA VICENDA

Esaminate con la classe gli episodi pubblicati su **Topolino**, a partire dall'impostazione della **tavola** iniziale con titolo e firme. Fate notare come le pagine siano suddivise in **vignette**, di norma non più di cinque o sei a pagina, e qual è il **senso di lettura**: si procede dall'alto, leggendo da sinistra verso destra, completando ogni fila di vignette prima di scendere. Questo vale sia per le scritte all'interno di ogni vignetta che per il passaggio da una vignetta all'altra. Come curiosità potete ricordare che non è così ovunque. Nei **manga** provenienti dal Giappone, come nella scrittura di quel paese, si legge da destra verso sinistra e le pagine si sfogliano al contrario rispetto alle nostre, benché pure lì si scenda da sopra a sotto. E questo senso è talvolta lasciato anche nelle edizioni italiane dei manga.



PAROLE IN LIBERTÀ... MA NON TROPPO!

I **testi** hanno una precisa collocazione, nei fumetti. Ciò che dice ogni personaggio è scritto in una **nuvoletta** con una punta che lo indica, o più punte se la stessa cosa è detta in coro da vari personaggi.

Talvolta il dialogo contiene **espressioni tipiche**: *Gasp!* per lo stupore, *Sob!* per il rimpianto e così via. Al di fuori delle nuvolette ci sono i tipici rumori dei fumetti, sparsi nella vignetta accanto al personaggio o all'oggetto che li emette: *Crash*, *Thud*, *Bonk*, *Pant pant!* Sono le **onomatopée** che fanno capire bene cosa succede, animando le scene. Potete divertirvi a censirle con la classe, catalogandone i significati. Alcune di queste espressioni sono tipiche dei fumetti Disney, come lo *Sbaraquack* che sostituisce il nostro *Accidenti*. Se lo ritenete utile, potete fare un **approfondimento linguistico** notando come queste parole siano spesso verbi e sostantivi inglesi dal significato simile. Non vale però per tutti questi termini: per un forte bacio si usa *Smack*, dall'inglese, mentre per un bacetto si utilizza il nostrano *Pciù*. Suoni come *Puah* sono onomatopée presenti nella nostra lingua e utilizzate anche al di fuori del fumetto. Altri come *Tzk* vivono solo nei fumetti italiani, dove ogni tanto se ne inventano di nuovi.

Ci sono anche altre parole che non compaiono nelle nuvolette. A volte i **cartigli**, rettangoli solitamente confinati in alto nelle vignette o talvolta separati, riportano brevi **didascalie**, utili per far capire la successione delle scene: "Intanto...", "Nel frattempo a casa di Pape-rina...", "Più tardi...", "Due giorni dopo...". Talvolta vi figurano commenti di vario genere o la voce fuori campo di un narratore, in tal caso le parole sono messe fra virgolette.



C'È NUVOLA E NUVOLA!

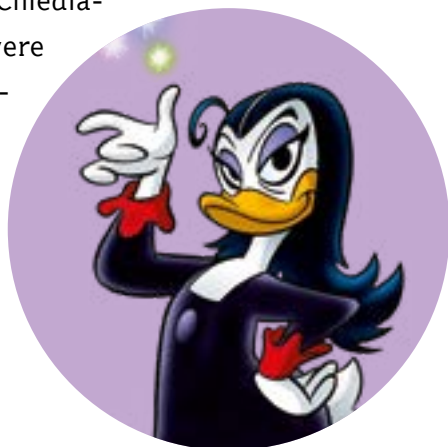
Attenzione, non tutte le nuvolette sono uguali. Chiedete alle bambine e ai bambini di **censirle** con voi, mostrando loro degli esempi:

- se il bordo è **liscio**, il personaggio parla in tono normale;
- se il bordo è **tratteggiato**, il personaggio sussurra sottovoce;
- se il bordo è **frastagliato** con molte punte, il personaggio grida;
- se il bordo è **zigzagante**, parla un telefono, una radio, una tv, un computer, un macchinario...
- se la nuvoletta è tondeggiante e la freccia è sostituita da una **serie di cerchietti**, il personaggio non sta parlando ma pensando in silenzio.

LA DINAMICA DELL'AZIONE

Esaminiamo adesso, sempre a partire dalle copie di **Topolino** distribuite, come viene raccontata una storia a fumetti. Vediamo assieme come si sviluppa ogni scena, attraverso i **dialoghi** e le **azioni** rappresentate. Abbiamo già visto che il **ruolo delle didascalie** è separare le scene e far capire il passaggio del tempo tra l'una e l'altra. Chiediamoci se l'uso di **vignette più grandi** può avere

il senso di rendere più spettacolari o drammatici certi momenti. Osservate quando i personaggi sono a figura intera e quando a mezzo busto o in primo piano. Raccogliete ogni altra osservazione che venga dagli alunni, ragionando sulle tecniche espressive utilizzate nelle storie a fumetti.



Qui comincia l'avventura

Ora che abbiamo studiato com'è costruito un fumetto e conosciuto i personaggi, lavoriamo alla **storia**! Ricordiamo alla classe cosa stiamo per fare: **Topolino** ha lanciato un'iniziativa per inventare nuove storie a fumetti e vogliamo partecipare. Le classi selezionate potrebbero vedere la loro storia trasformata in un **vero fumetto** da sceneggiatori e disegnatori professionisti, con tanto di pubblicazione sul settimanale! Per partecipare non occorre realizzare una storia completa, ma solo il necessario perché si possano valutare senso e qualità della proposta.



COSA SERVE PER PARTECIPARE

La classe dovrà inviare due elaborati:

- il **soggetto** originale di una storia;
- una **tavola a fumetti**, che racconti una scena del soggetto.

Come già sapete, i protagonisti della storia dovranno essere i **Topi o i Paperi della Banda Disney**. Quello che invece ancora non sapete è che il tema del soggetto dev'essere l'**amicizia**. Gli elaborati dovranno poi essere inviati, in formato elettronico, accedendo a **fumetto-a-scuola.topolino.it**, dove troverete anche le modalità di partecipazione.



CI FERMIAMO QUI?

Anche se per l'iniziativa non è necessario sviluppare tutta la storia, questa è sempre un'opzione. Valutate voi, in base al tempo e all'impegno che volete investire, se limitarvi a quello che viene richiesto o se volete proseguire lo sviluppo del vostro fumetto facendone realizzare alla classe **tutte le tavole**, anche se poi ne dovrà essere **inviata soltanto una**. Non è una scelta che dovete fare dall'inizio: potete parlare alla classe di questa opportunità in un secondo momento e proporla solo dopo aver realizzato il materiale da inviare, decidendo in base all'entusiasmo e alla partecipazione riscontrati.



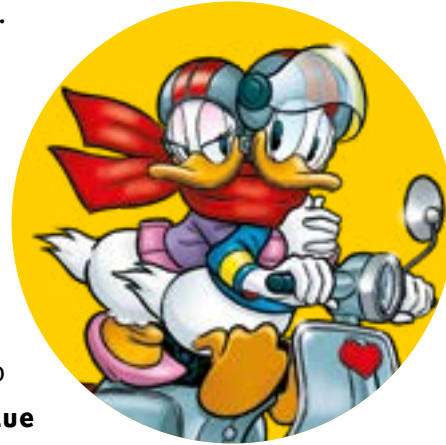
INTRECCIAMO LA TRAMA

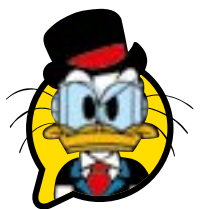
Immaginate una storia assieme. Chiedete di dare libero sfogo alla fantasia: gli unici requisiti sono che i personaggi appartengano al **mondo di Topolino** o di Paperino – quelli che avete già scelto – e che **il tema sia l'amicizia**. Poniamoci delle domande: quali problemi deve risolvere il protagonista e qual è lo scopo da raggiungere? Come ci riuscirà nonostante ostacoli e avversari, e soprattutto come va a finire? Chi lo aiuterà e chi gli metterà i bastoni tra le ruote? Scatenate la **discussione**, confrontando tutte le idee e gli spunti che vengono fuori, tenendo conto delle caratteristiche dei personaggi scelti: potete partire dal loro carattere o da una situazione che sembra interessante, sviluppando da lì una traccia. L'attività può diventare **multidisciplinare**. Se il protagonista è alle prese con un problema, magari un'informazione scientifica può aiutarlo; si potrebbe inserire nella trama un enigma in italiano o in inglese, magari un problema

di tipo matematico, un'informazione storica utile a sciogliere la situazione, un'ispirazione letteraria... Insomma, si può prendere spunto da **qualsiasi materia**! Ovviamente Arte e immagine sarà fondamentale più avanti, quando realizzeremo i disegni della tavola.

UN DISTILLATO DI SPUNTI

Alla fine della discussione, **decidete collettivamente l'idea migliore** sintetizzandola in quella che gli addetti ai lavori chiamano **sinossi**, cioè un brevissimo riassunto della storia da usare come riferimento nello sviluppo successivo del lavoro. La sinossi deve essere formata da **due o tre righe** che riassumano l'idea principale di quello che succede. Rileggendola, pensate ai personaggi. L'avete raccontata decidendo già chi è il protagonista e quali suoi amici, aiutanti e avversari compariranno? Se non avevate ancora deciso, rileggete le schede per ispirarvi e stabilire tutto il cast di cui avete bisogno. In ogni caso, ora che avete la storia, valutate bene **se i personaggi selezionati siano davvero i più adatti**. Siete ancora convinti di aver scelto la "famiglia" giusta? È più una storia da Topi o da Paperi? Solo in casi molto speciali i membri dei due clan si incontrano. Una volta che siete certi della decisione, vedete se fare qualche sostituzione. Ricordatevi le caratteristiche di ognuno, sempre aiutandovi con le schede della **Banda Disney** che trovate sul sito: a uno specifico ruolo potrebbe essere più adatto lo stravagante Pippo o l'ingegnoso Archimede, lo scansafatiche Ciccio o il fortunato Gastone? Se le bambine e i bambini non ragionano spontaneamente in questi termini, aiutateli con qualche esempio. E non dimenticate mai che **il tema della storia è l'amicizia**.





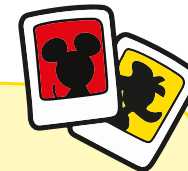
Lo scheletro della storia

Definiti sinossi e personaggi, è giunta l'ora di elaborare il racconto nel dettaglio **scrivendo il soggetto** vero e proprio, cioè una sintesi di tutto ciò che succede nella storia.

L'OGGETTO DEL SOGGETTO

Il soggetto è la **descrizione di ogni scena**, scritta in terza persona e senza dialoghi. Partendo dalla sinossi, cioè dall'idea, sviluppate la storia raccontandola passo per passo con la classe. Per semplificare, dividetela in **scene**, ciascuna delle quali si svolgerà in un luogo, avrà uno o più protagonisti e presenterà un avvenimento.

Quindi, raccontata una scena, passate alla successiva, che si svolgerà in un altro luogo e presenterà altri avvenimenti. Per ogni scena sentite il parere di tutti e chiedete a uno degli alunni di **riassumerla** in una frase o due. Scrivetela andando a capo dalla precedente. La **LIM** vi sarà molto utile: tenere il soggetto sempre sotto gli occhi aiuta a rifinire ogni passaggio, chiedendo alla classe se è chiaro e completo o se qualcuno ha suggerimenti per migliorarlo. Siate sintetici ma mettete ogni elemento necessario a capire cosa accade: chi legge deve farsi un'idea completa della **vicenda**. Non temete i ripensamenti: la sinossi guida, ma se escono idee diverse e più efficaci, siate pronti a modificare la sinossi.



LE FASI DELLA VICENDA

Nel soggetto va raccontato tutto ciò che accade, e solitamente si presenta diviso in **tre fasi**:

- all'inizio c'è il protagonista presentato in una sua tipica situazione, finché **qualcosa fa scattare la storia**: è un evento che stravolge le sue abitudini o dà al personaggio un obiettivo;
- il cuore della trama è formato da una **serie di ostacoli** che si oppongono all'eroe e che lui supera man mano, da solo o aiutato da altri (ricordate che il tema è proprio l'**amicizia**...);
- nel finale il protagonista raggiunge (o meno) lo **scopo** prefissato.

NON LASCIAMO FUORI NULLA...

Una volta completata la storia, **rileggetela insieme** e valutate se c'è davvero tutto ed è chiara: altrimenti intervenite. Potrebbe essere utile un **collaudo**. Invitate in classe qualcuno che non ha partecipato al lavoro, leggetegli il soggetto e vedete se vi fa domande per sapere qualche dettaglio in più: potete così capire se sono necessarie delle aggiunte. Le bambine e i bambini possono copiare il soggetto, portarlo a casa e fare lo stesso con famiglia o amici, segnandosi domande e dettagli richiesti: tornati in classe, potrete confrontarvi ed effettuare le **eventuali integrazioni**.



SIAMO MISURATI!

I soggetti degli sceneggiatori non vengono “misurati” in righe o pagine, ma con le **cartelle**. Una cartella corrisponde a **1800 battute di testo**, spazi inclusi; contarle è facile, basta utilizzare un programma di videoscrittura. Per partecipare all’iniziativa, vi è richiesto di fare rientrare il vostro soggetto **in una cartella**: questo significa che la storia non deve superare le 1800 battute. Naturalmente, mentre stendete il soggetto e siete concentrati sulla creatività, potete superare le 1800 battute. Ma a lavoro finito dovete controllare e, se il testo è troppo lungo, **fate qualche piccolo taglio** per rientrare nella cartella: è un esercizio utile e divertente, un’occasione per imparare i trucchi del mestiere. Potete togliere qualche aggettivo o avverbio di troppo, frasi non necessarie a far capire cosa accade, oppure giocare coi sinonimi: scrivete “usa” al posto di “utilizza” o “piano” anziché “lentamente”. Quando il testo definitivo – titolo escluso! – è della lunghezza giusta, l’obiettivo è raggiunto.

COS’HAI NELLA CARTELLA?

Nel giornalismo, ai tempi della macchina da scrivere, si concordava la lunghezza degli articoli fissando il numero di **cartelle**: pagine di 30 righe a doppia spaziatura, ognuna di 60 battute. Una **battuta** è ogni volta che si tocca un tasto per scrivere un carattere o inserire uno spazio. Ancora oggi, con i programmi di **videoscrittura**, i testi vengono calcolati in cartelle: per misurarle, si divide il totale dei caratteri del testo (spazi inclusi) per 1800... curioso numero equivalente appunto a 30 righe da 60 battute!



Si va in scena

Ora che avete il soggetto, dovete scegliere insieme una scena della storia da trasformare in una **tavola a fumetti**. Il criterio decidetelo voi: sarà la scena più divertente o quella più importante, quella più dinamica o semplicemente quella che vi piace di più! E proprio di questa scena, sarà necessario fare la **sceneggiatura**.

PRIMA PERÒ IL NOME...

Prima di disegnare, serve una cosa molto importante: il **titolo** della storia! Rileggetevi il soggetto, parlatene insieme e trovate un titolo che invogli a leggerlo. Qualcosa di ispirato alla trama, ai personaggi... Qualcosa che possa incuriosire, ma che non sveli il finale e i colpi di scena rovinando la sorpresa al lettore. Sceglierlo attentamente, discutendo le proposte di tutti: il titolo è importante perché è il **biglietto da visita** del fumetto.



LE ISTRUZIONI PER CHI DISEGNA

Decisa la scena da trasformare in una tavola, è arrivato il momento di scrivere la sua **sceneggiatura**, che deve comprendere tutte le indicazioni utili a realizzare **ogni singola vignetta**: sia per quanto riguarda il **disegno** sia i **testi**, dialoghi e didascalie. Dove ci troviamo? Quali personaggi sono

presenti all'inizio, quali arrivano, quali escono? Cosa fanno? Cosa dicono? Pensiamo al **numero di vignette** in cui vogliamo raccontare la scena. Il consiglio è, come su **Topolino**, dividere la tavola in **5 o 6 vignette**, dunque cerchiamo di strutturare la scena in modo che entri in una pagina. Se poi è più lunga, raccontiamone solo una parte. Ricordiamo sempre che la partecipazione all'iniziativa richiede **l'invio di una sola tavola**. Come sempre, mentre spiegate questi dettagli, fate sfogliare **Topolino** alle bambine e ai bambini perché trovino esempi da condividere. Ora cerchiamo di descrivere il **contenuto di ogni singola vignetta**, come se la storia dovesse essere disegnata da una classe diversa dalla nostra che non ha partecipato a tutte le discussioni preparatorie: spieghiamo quindi tutto quanto per filo e per segno. Per ogni vignetta dettagliamo quali sono i personaggi presenti, uno o più, e che cosa si vede in primo piano e sullo sfondo.

CIACK, AZIONE!

Descriviamo anche come i personaggi e gli oggetti vengono **inquadrati**. Possiamo utilizzare la terminologia cinematografica e indicarli nella sceneggiatura con le relative sigle:

- nel **piano intero** (PI) i personaggi si vedono dalla testa ai piedi;
- nel **piano americano** (PA) dalle ginocchia in su;
- nel **piano medio** (PM) dalla vita in su;
- nel **primo piano** (PP) dalle spalle in su;
- nel **primitissimo piano** (PPP) il solo viso, a volte tagliato nelle parti più alte e basse;
- nel **dettaglio** (DT) si vede solo un pezzo del volto o di un oggetto.

DETTO IN BREVE

I **dialoghi** e le **didascalie**, nei fumetti, devono avere ritmo ed essere essenziali. Utilizziamo frasi sintetiche ed efficaci. Una volta scritte le varie battute dei dialoghi, rileggiamole assieme e vediamo se c'è qualche frase un po' verbosa che si può asciugare, qualche forma passiva o verbo servile che si può togliere, qualche parola inutile. Niente poemi!

Anche in questo caso può essere utile rileggere assieme, magari facendo **recitare la scena** a due o più bambini. Sentire il dialogo fa un'impressione diversa che leggerlo sulla carta e aiuta a trovare la forma più naturale per le frasi.



Paperoga Pasticci D'Autore – Questioni di Logica.
Da **TOPOLINO** 3610 del 29 gennaio 2025
©Disney



A Lezione di Risparmio – Il Problema.
Da **TOPOLINO** 3611 del 5 febbraio 2025.
©Disney



Apparecchiamo la tavola

Prima di disegnare, ogni tavola va suddivisa in **vignette**. Prendete un foglio da disegno liscio o di cartoncino Bristol, meglio se A3 così da lavorare in grande, e suddividetelo in tanti **riquadri** quante sono le vignette previste. Come per gli altri compiti, la classe potrà incaricare tra i bambini e le bambine chi ritiene più adatto a tracciare i bordi delle vignette a matita o a inchiostro nero, come preferite.

COME USA TRA TOPI E PAPERI

Il formato classico di **Topolino** prevede la tavola divisa in **tre strisce** orizzontali, ciascuna composta da **due vignette** o di rado da una sola più larga. In casi eccezionali, se si vuol dare particolare evidenza a un istante, alcune tavole presentano una grossa vignetta quadrata che occupa due file. Per comprendere la scansione delle vignette, sfogliate **Topolino**. Per la tavola da inviare all'iniziativa consigliamo **le classiche tre file**. Bambine e bambini, sceneggiatura alla mano, decideranno assieme come sia meglio suddividerle.

TUTTI A BORDO!

La **cornice delle vignette** è normalmente tracciata in nero, con linee dritte. Se invece gli angoli sono arrotondati o il bordo è ondeggiato, trat-



teggiato o tremolante, **non siamo nel presente** della storia ma in qualcosa di diverso, come nel passato o in un sogno. A volte, per movimentare la lettura, ci sono vignette senza bordo e senza sfondo, o cornici non tracciate in corrispondenza delle nuvolette, o altre eccezioni ancora. Ne potete trovare di ulteriori sfogliando il settimanale.

LO STORYBOARD

Volendo, prima di realizzare il fumetto, potete creare uno **storyboard**: una versione disegnata della sceneggiatura per progettare in scala ridotta quel che poi si farà. Non è necessario, ma aiuta a capire l'effetto delle decisioni prese con la sceneggiatura ed eventualmente a correggerle. Per ogni tavola prendete un foglio più piccolo, basta mezzo A4, e dividetelo in scala come la pagina definitiva. In ogni vignetta **schizzate il contenuto a matita**. Siate schematici: tondi per le facce, ovali per i corpi, linee per gambe e braccia, niente sfondi ma solo gli ingombri degli oggetti essenziali. Come nuvolette mettete ovali vuoti, più o meno grandi secondo il testo previsto. Incaricate di questo lavoro alcuni alunni. Tutto ciò aiuterà a controllare che in ogni vignetta ci sia spazio per tutto e che il flusso dell'azione funzioni. Altrimenti occorrerà semplificare e cambiare: è più facile e rapido sullo storyboard che sul disegno finale!

LO SGUARDO CHE SCORRE

Attenzione: così come le nuvolette si leggono da sinistra a destra e dall'alto in basso, nelle vignette anche il **personaggio** che parla per primo deve stare a sinistra e chi risponde a destra. Scorrendo lo sguardo nel senso in cui è abituato a leggere, il lettore li deve vedere nell'ordine in cui parlano.





La palestra dei disegnatori

Siamo arrivati al cuore del laboratorio. In questo step la classe si concentrerà sul **disegno** per realizzare il fumetto vero e proprio. Appuntate le matite perché si parte! Un po' di esercizio per riscaldarsi e poi la storia prenderà finalmente vita sulla pagina.



UN LAVORO DI SQUADRA

Per preparare un fumetto servono diverse figure. Ecco le principali:

- **sceneggiatore:** inventa e scrive la storia, realizzando il soggetto e la sceneggiatura;
- **disegnatore:** disegna a matita personaggi e sfondi, lasciando vuoti gli spazi per i testi.
- **inchiostratore:** ripassa le linee del disegno con la china, realizzandone i contorni;
- **letterista:** scrive i testi all'interno di cartigli e nuvolette;
- **colorista:** colora tutto il disegno, completando ogni vignetta.

Di solito questi compiti sono affidati a persone differenti, ma c'è chi ne svolge anche più di uno e non è detto che in una specifica lavorazione ci siano tutti: ovviamente le tavole in bianco e nero non hanno coloristi! Nel fumetto d'autore e nelle piccole produzioni, molti artisti fanno tutto da sé.

PRENDIAMOCI LA MANO

Ispirandosi ai numeri di **Topolino** trovati nel kit, le bambine e i bambini possono **allenarsi a disegnare i personaggi** necessari. Ciascuno potrà riempire un proprio foglio di prova ispirandosi alle vignette degli albi e alle schede sul sito. Ma c'è di più: i **Topolino** che avete ricevuto contengono delle pagine con **una guida** che passo dopo passo spiega come realizzare Paperi e Topi: sono le pagine da 125 a 134!

Fate disegnare la classe in libertà, non importa quali personaggi o in che atteggiamenti. In questa fase lo scopo è **prendere familiarità** con i personaggi Disney da voi scelti riproducendoli in pose diverse. Il consiglio è utilizzare matite nere e gomme, per poter cancellare e correggere gli errori.

NON SOLO PAPERI E TOPI

Su altri fogli le bambine e i bambini possono disegnare gli **ambienti della storia**, delimitando due o tre vignette in forme a piacere e facendo altrettante prove degli sfondi. Possono sperimentare anche **punti di vista e prospettive differenti**: dall'alto, dal basso, attraverso una finestra... Date libero sfogo alla fantasia: sono disegni preparatori, non definitivi, e ci si può divertire a sperimentare. Fate anche **prove di scrittura** in nuvolette e cartigli, in stile analogo a quello di **Topolino**. Non occorre usare lo stesso font del settimanale, ma comunque un maiuscolo chiaro e pulito. Mantenete le stesse proporzioni che trovate sui fumetti di **Topolino** fra l'altezza dei caratteri e le distanze tra una riga e l'altra. Fate sì che gli alunni adottino una grafia uniforme.





Disegniamo e scriviamo

A questo punto organizzatevi per realizzare il **fumetto definitivo**. Cercate di coinvolgere il più possibile tutta la classe, così che ognuno possa sentire tutto questo lavoro come il proprio, anche se già il soggetto è un'opera collettiva.

A CIASCUNO IL SUO

Le prove appena effettuate aiutano le bambine e i bambini a capire i propri punti di forza. Anche in base a quelle, potete scegliere a chi far disegnare i **personaggi**, a chi gli **sfondi**, a chi fare inserire i **testi**. Formate **piccole squadre** che includano almeno un disegnatore (magari uno o più per i personaggi e uno o più per gli sfondi), un letterista, uno o più coloristi. Per quanto possibile, cercate di decidere assieme alla classe e non d'autorità. Se la classe è poco numerosa, ciascuno può avere più ruoli. Potete affidare **una vignetta a ogni gruppo**: potete creare una copia della tavola e ritagliarla così che ogni team riceva una vignetta da riempire e poi incollare sul foglio originale.

CI SIAMO!

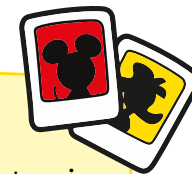
A questo punto si passa al **definitivo**. Tenendo ben presente la sceneggiatura e l'eventuale storyboard, per ogni vignetta si disegnano i **personaggi**



delineando al tempo stesso i contorni di **cartigli e nuvolette**: per fissarne l'estensione, potrebbe aiutare che i letteristi scrivano per prova ogni testo su un pezzetto di carta, ritagliandolo della dimensione necessaria e spostandolo sulla vignetta per trovare il punto migliore.

Piazzati **personaggi e nuvolette**, si disegnano gli **sfondi** mentre i letteristi inseriscono i **testi** definitivi. Ricordiamoci i **rumori** sparsi qui e là. Volendo, introduciamo anche le **linee cinetiche**, quelle serie di curve e quelle righe seguite da piccole nuvole che nei fumetti sottolineano i movimenti più veloci e frenetici. Se la tavola termina con l'ultima vignetta della storia, non dimentichiamo la parola **FINE!**

Se avete optato per chine o pennarelli, ora si ripassano i disegni e si cancellano le matite; lo stesso vale per i bordi delle vignette, se sono a matita. Nuvolette, cartigli e testi si tracciano direttamente a inchiostro.



GIÙ PER LA CHINA

Prima di decidere se ci siano inchiostраторi, valutate che tecnica usare. I professionisti disegnano a **china** i contorni di personaggi, oggetti e ambienti sugli abbozzi a matita, con pennelli sottili. Poi cancellano le matite. Ma la china è impegnativa e si rischiano macchie. Un **pennarello nero a punta fine** è più a portata degli alunni, però si rischia di sbavare con le dita o quando si cancella la matita. E gli errori sono impossibili da correggere. Anche in base a età e abilità della classe, e volendo dopo qualche prova di inchiostrazione, potete decidere più semplicemente di non usare l'inchiostro e **realizzare tutto a matita**. L'effetto sarà un po' meno simile a quello del **Topolino**, ma lavorerete più serenamente e senza incidenti.



Una pioggia di colori

Adesso la tavola è pronta, completa e leggibile. Potete rimirla con orgoglio. Ma **Topolino** è tutto a **colori** e voi volete esserne all'altezza! Rendetela vivace e bella con una ricca mano di colore.

MANO ALLE TINTE

Innanzitutto, decidete la **tecnica** da usare: la stessa per tutte le vignette, in modo da avere uno stile il più possibile uniforme. Potete usare quello che volete, anche acquarelli o tempere, ma se volete imitare lo **stile Disney** i pennarelli e le matite sono quelli che si avvicinano di più alla resa finale delle storie su **Topolino**. Valgono le stesse considerazioni che abbiamo già fatto per i contorni dei disegni: i **pennarelli** hanno un effetto più pieno e brillante, simile alla pagina stampata, ma sono a maggior rischio di sbavature e problemi. Le **matite** sono più precise e facili da controllare, non sbavano e tra l'altro si possono applicare con più leggerezza e sensibilità, creando effetti e sfumature.

C'È COLORE E COLORE

Ora selezioniamo i colori da utilizzare: la **palette**, come si dice in termini tecnici. Sfogliando il settimanale possiamo esaminare le tipiche colorazioni delle **storie Disney**. Chiedete alle bambine e ai bambini se qualcuno ha



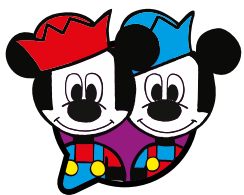
visto i vecchi giornalini dei padri e dei nonni e ne ricorda i colori: utilizzavano poche tinte fondamentali come blu, rosso, giallo, verde, marrone, arancio e rosa. Più le storie sono recenti e più sono **ricche di colori e sfumature**, grazie anche all'uso del computer.

In ogni caso, personaggi e oggetti devono essere coerenti. Siamo tutti d'accordo sul fatto che Pippo abbia cappello e pantaloni blu, maglia rossa, gilet nero, scarpe gialle. Ma di quale blu, quale rosso, quale giallo tra le tante sfumature che esistono? Si fa presto a dire "blu"! Parliamone e decidiamolo assieme. Scegliamo la **tinta** e cerchiamo di usare tutti la stessa matita o lo stesso pennarello, per uniformità, o i più simili tra loro. In un fumetto professionale, questa fase preliminare sarebbe la stesura di una **"style guide"**. Alla fine, potete anche selezionare le sfumature esatte, scegliendo le matite, i pennarelli o altro che vi corrispondono, e far sperimentare le bambine e i bambini colorando prove eseguite in precedenza durante la "palestra dei disegnatori", o almeno su quelle che ciascuno di loro ritiene più riuscite.

ULTIMO PASSAGGIO

Siamo alla fine: scateniamo i coloristi e concludiamo le vignette. Se volete, potete prima **fotocopiarle** in bianco e nero per sicurezza, mettendovi al riparo da ogni eventuale incidente. Volendo, potete anche **scansionarle**, se avete un buono scanner. Quando tutto sarà colorato, non resta che **montare la tavola** unendo le singole vignette, per ammirare con soddisfazione la vostra opera!





Pronti, ai posti, invia!

Adesso è tutto pronto: potete appendere alla parete della classe il risultato delle vostre fatiche e ammirarlo tutti assieme. O riprodurlo in più copie perché ciascuno abbia la propria. Ma per partecipare alla nostra iniziativa, manca ancora un passo fondamentale: **spedire la vostra opera!**

SCENDIAMO IN CAMPO

Andate su **fumetto-a-scuola.topolino.it** e accedete tramite login alla vostra **Area personale**. Quindi, cliccate su **"Invia elaborato"** e comparirà la pagina con i vari campi da riempire. I primi sono quelli dell'**anagrafica della scuola**. Poi, dopo aver indicato la classe e la sezione partecipante, dovete inserire il **titolo della storia** e, sotto **"Descrizione progetto"**, il vostro **soggetto**. Potete ridigitarlo o, più semplicemente, copiarlo e incollarlo direttamente dal vostro file di testo. Ricordatevi che il limite massimo è di 1.800 battute spazi inclusi.

ARRIVANO LE VIGNETTE!

Ora manca solo la **tavola a fumetti**. Se ne avete prodotta più di una, scegliete quella che preferite. Poi scansionatela a colori, facendo attenzione alla qualità dell'immagine e che tutto sia ben leggibile. Dovete salvarla **in formato jpg**, possibilmente



regolando la qualità perché sia alta. Non è necessario usare uno **scanner**, che potete comunque trovare in qualsiasi copisteria. Va bene anche scansionare l'originale ben illuminato e senza ombre con un cellulare, utilizzando **un'app che funge da scanner**: il risultato è migliore rispetto a scattare una semplice fotografia. A questo punto è inutile ritoccare e rielaborare l'immagine: la vostra opera verrà valutata senza pretendere che sia un lavoro professionale! Sono più importanti la genuinità e l'autenticità di quello che i vostri ragazzi e le vostre ragazze hanno realizzato con le proprie forze. Dunque, una volta caricata l'immagine, cliccate **"Salva e invia"**. Il gioco è fatto! Ora restate in attesa. La redazione di **Topolino** valuterà i vostri elaborati. E le storie più belle, a suo insindacabile giudizio, potrebbero essere affidate a veri professionisti per la pubblicazione sul settimanale!



MISSIONE COMPIUTA... E ORA?

Se l'esperienza vi è piaciuta, non fermatevi qui. Avete sperimentato uno strumento in più per la **didattica** e potrete riutilizzarlo in futuro. Valutate pure la possibilità di creare fumetti **storici**, **letterari** o dai **contenuti scientifici**: sono un'ottima occasione per approfondire alcuni argomenti con la classe. Sarà sufficiente scegliere ogni volta tema e ambientazione, a seconda dei legami con il programma. La fase iniziale di approfondimento dell'ambientazione scelta è un momento di studio prezioso, in cui gli alunni sono stimolati a trovare loro stessi informazioni di ogni genere sul tema trattato sotto la spinta di voler inventare una storia a fumetti.



Un metodo acquisito

Per i futuri fumetti in classe potete creare personaggi originali o continuare a usare la **Banda Disney**, se preferite. Del resto, varie storie di **Topolino** sono ambientate in altre epoche, in luoghi remoti o in celebri opere letterarie: gli spunti didattici sono molti.

Un'opportunità interessante, se volete provarci, è realizzare **storie a bivi** come quelle dei **libri-gioco** che appassionano ragazzi e adulti: la storia si interrompe più volte, il lettore sceglie tra due o più alternative come far continuare la trama ed è rimandato a un paragrafo o a un altro. Di scelta in scelta, percorsi alternativi portano a diversi finali.

L'esperienza nelle classi indica che creare una storia a bivi porta ad approfondire molto di più l'ambientazione scelta.

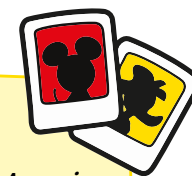
SCEGLIERE CON CLASSE

Le **storie a bivi** si possono leggere anche in **gruppo**, votando le scelte a maggioranza. Imparare a scriverle, magari dopo averne lette alcune per prenderne confidenza, è didatticamente molto utile. Anziché un soggetto lineare si crea con la classe **uno schema**, appuntando brevemente in un riquadro l'inizio della storia e disegnando per ogni scelta una freccia verso altri riquadri. Ogni nuovo riquadro riassume cosa accade; altre frecce-scelta portano a ulteriori riquadri. Alcuni saranno finali senza ulteriori scelte. Quando possibile,



ricollegiamo le scelte a riquadri già presenti nello schema anziché crearne di nuovi. Terminato il diagramma, **numerare i blocchi** e distribuiteli agli alunni perché trasformino ciascuno di essi, da soli o in gruppo, in un paragrafo di testo (se volete un semplice racconto-gioco) o in una o più tavole di fumetto.

Scrivere storie-gioco è impegnativo ma anche interessante e gratificante. Se avete buone proposte su come far procedere un racconto tradizionale, dovete privilegiarne una e scartare le altre. Grazie ai bivi, invece, potete portare avanti **tutte le possibilità**: è davvero una creazione collettiva! A bivi o no, vi invitiamo comunque a ripetere la creazione di fumetti in classe: gli alunni ve ne saranno grati e ne trarranno indubbi benefici.



IL PRIMATO DI TOPOLINO

Il primo fumetto a bivi pubblicato al mondo, *Norman vs. America* di **Charles Platt**, è del 1971 e resta a lungo un caso isolato. Ma a metà anni '80 il filone riprende in Danimarca, in Inghilterra e da noi. Il primo autore italiano di fumetti-gioco è lo sceneggiatore **Bruno Concina**, che nel 1985 realizza ***Topolino e il segreto del castello***: disegnato da **Giorgio Cavazzano**, esce sul n. 1565 di ***Topolino*** ed entusiasma i lettori. Concina sceneggia poi altre 18 storie a bivi, tradotte pure all'estero. Altri autori disneyani ne creano a loro volta: ancora oggi ne escono di nuove e si ristampano quelle d'epoca. Concina era anche insegnante e ha lavorato in classe con i fumetti-gioco di Paperino: si è laureato proprio con una tesi su queste esperienze intitolata ***Il fumetto "a bivi" come una proposta educativa***.

Appunti di un progetto educativo

Sono l'insegnante

.....

Ho lavorato con la classe

.....

Quanto tempo abbiamo dedicato al progetto

.....

Quali sono stati i momenti migliori

.....

.....

Quali sono stati i momenti più difficili

.....

.....

Qual è il titolo della nostra storia

.....

Hanno lavorato davvero tutti gli alunni?

.....

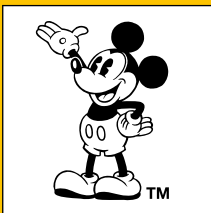
Come in futuro userò il fumetto nella didattica

.....

.....

.....

Progettazione editoriale: Librì progetti Educativi
Coordinamento editoriale: Marta Ceotto
Supervisione: redazione e ufficio marketing di *Topolino* – Panini Comics
Testi: Andrea Angiolino
Progetto grafico: Laura Venturi
Illustrazione di copertina: Paolo de Lorenzi
Redazione: Fabio Leocata



librì.it • topolino.it
© 2026 Disney
Prima edizione: settembre 2026
Stampato presso Quintily S.p.A., Roma

