

PICCOLA BIBBIA DELLA MELEVISIONE

Personaggi, creature, linguaggi, nomenclature, usi e costumi, geografia, flora e fauna, misure del tempo e del mondo, feste, ordinamenti, etc.

Tratti dai 1400 copioni scritti fra il 1999 e il 2009, per il programma La Melevisione di Rai 3, da: MELA CECCHI, BRUNO TOGNOLINI, IANNA CARIOLI, MARTINA FORTI, VENCESLAO CEMBALO, LUISA MATTIA, LORENZA CINGOLI, LUCIA FRANCHITTI

Edizione 2009

Indice

A. PERSONAGGI

1. MILO COTOGNO

BREVE STORIA DEL SUO ARRIVO	12
CARATTERISTICHE	12
LE BIBITE	12
La Moraviglia	12
NOME E GENEALOGIA DI MILO	13
Significato del nome	13
Genealogia	13
Milo racconta dei suoi parenti	13
La Prozia Mirtilla	13
Nonno Cartiglio Paleontologo	13
La cugina Mila Melissa	13
Il giorno in cui è nato Milo	13
MILO COTOGNO È UN FIGLIO ADOTTIVO	14
MODI DI DIRE DI MILO COTOGNO	14
ALTRE CARATTERISTICHE	14
Lo Zuffolletto	14
Le Cose Felici di Milo	14
Il Milenario	15

2. FATA LINA

MODI DI DIRE DI FATA LINA	16
MAGIE DI FATA LINA	16
Formula magica per far crescere le piante	16
La Polvere Magica	16
L'anello di Re Salmone	17
La conchiglia magica "Voce del Mare"	17
Polvere di Mammufante	17
Grotta di Abbondanza e Carestia	17
Formula e magia per estrarre le essenze odorose	17
L'acqua Cheta	18
L'acqua Fatalina	18
Magia per far stillare dai libri il loro contenuto	18
Magia del frullo d'ali dei pesci volanti	18

Elisir Coda di Pesce	18
Incantesimi di pronto intervento	18
NOME, PARENTELE, RAPPORTI CON ALTRE FATE	18
Origine del nome	18
Le sorelle Fate Bollicine	18
Un'antenata sirena	19
Fata Ciprea	19
Fate dell'Arcobaleno	19
GERARCHIE DELLE FATE	19
ALTRE CARATTERISTICHE	19
Nuova Fata Nuova Stella	19
Le scarpette della Sirenetta	19
3. STREGA VARANA	
POTERI E ASPETTO	20
La nuova Scopa Scopazia	20
MODI DI DIRE DI STREGA VARANA	21
GERARCHIE DELLE STREGHE	21
Filastrocca delle gerarchie delle Streghe	21
Prove d'esame per diventare Streghe Nere	21
La classifica delle streghe più malefiche	21
FILTRI E MALEFICI	21
Formula magica per spedire qualcuno nei mondi di fiaba	21
Formula magica per rendersi invisibili	21
Bava Puzzante	22
Il Raggio Miraggio	22
Il Filtro Scompiglio	22
Polvere Cancellafigure e Affiorafigure	22
Il Malefico Manuale e la Nonna Ramarra	22
Il Maleficio Dissolvistoria	22
Il Filtro Contrario	22
La Pozione Litigarella	22
Estragone Stregante	23
La Mela Mutamagica	23
Il Filtro Vegetalis Reductorium	23
Il Filtro Spegni-Risate	23
Il Sortilegio Saltagiorno	23
Il Maleficium Scriptorium	23
Il Segnalibrum Scrittofactum	23
OGGETTI, ANIMALI E ALTRE RISORSE MAGICHE	24
Il libro del supremo sapere delle streghe	24
L'Orologio Incatatoio	24
Lo Specchio dei Desideri	24
Il Cannocchiale Scrutafuturo	24
La Scatola Catturasuoni	24
Strillo il pipistrello	24
Il Pipistrillarme	24
Gli Animagici delle Streghe	25
L'Enciclopedia Requerciana	25
Il Libro Prigione	25
La rosa Arida Smorta	25
ALTRE CARATTERISTICHE	25
I Bazar delle Streghe	25
Materie scolastiche studiate dalla strega	25
Amiche di Strega Varana e loro aiutanti	25
Parenti di Strega Varana	26
Leccornie di strega	26
Ricetta dell'Acquamarcia di sardine	26
Ricetta del Minestregone	26
Formula-ricetta del Fritto Misto	26
Altra ricetta di strega	26

La malattia stregale dei Gattorecchioni	26
4. LUPO LUCIO	
MODI DI DIRE DI LUPO LUCIO	27
TORMENTONI DELLA FAME	27
ALTRE CARATTERISTICHE	28
Il lavoro di Lupo Cacciatopi	28
Lupi amici di Lupo Lucio	28
Un Guru dei Lupi di Fiaba	28
Profumo usato da Lupo Lucio	28
Lupo Lucio/Trucio Lupo	28
5. PRINCIPESSA ODESSA	
MODI DI DIRE DI ODESSA.....	29
ALTRE PRINCIPESSA.....	29
Principessa Verbena	29
Principessa Perfettina.....	29
Principessa Levantina	29
La Principessa Fior di pesco e la Regina delle formiche	30
ALTRE CARATTERISTICHE	30
Materie di studio di Principessa Odessa	30
Manicure Principessa.....	30
Cosmetici di Odessa	30
Canzone di Odessa.....	30
La Chiave magica del Diario di Odessa.....	30
6. PRINCIPE GIGLIO	
MODI DI DIRE DI GIGLIO.....	31
CASA REALE DI GIGLIO E ALTRI PRINCIPI	31
La Regina Euforbia.....	31
Origine del nome	31
I cugini del Principe.....	31
Avversari di Principe Giglio.....	32
Amici di Principe Giglio.....	32
ALTRE CARATTERISTICHE	32
La Spada Invincibile degli spadai di Oltracque	32
Lo spadino nella roccia	32
Nome completo di Principe Giglio e sua origine	32
Biscotti “L’Oro del Re”	32
La torta preferita	32
Canzone del Principe Giglio.....	32
7. ORCO MANNO	
LINGUAGGIO ORCHESCO	33
USI E SCOSTUMI DEGLI ORCHI.....	34
Orchiburghia e Sozzalanda	34
Scuole degli Orchi	34
Balli degli Orchi	34
ALTRE CARATTERISTICHE	35
Stivali degli Orchi.....	35
Dieta degli Orchi	35
Bevanda preferite.....	35
Abitudini igieniche	35
Funghi Porcelli	35
Ricetta orchessa.....	35
8. ORCHESSA ORCHIDEA	
MODI DI DIRE DI ORCHIDEA.....	36

ALTRE CARATTERISTICHE	36
Il saluto d'amore	36
Balli e gare.....	37
La rivale.....	37
Ricordi di giochi d'infanzia con Orco Rubio.....	37
Parentele di Orchidea.....	37
9. GENIETTA SCINTILLA SHIRIN	
LA FAMIGLIA DEI GENII.....	38
MODI DI DIRE DI SCINTILLA SHIRIN.....	38
CARATTERISTICHE DI SHIRIN E DEI GENI	39
Filastrocca di Genio Abù per esaudire i desideri	39
Le Tre Leggi Dei Desideri.....	39
La collana magica di Shirin	39
Le Scarpette Fatate di Shirin.....	39
10. BALIA BEA	
STORIA DI BALIA BEA	40
MODI DI DIRE DI BALIA BEA.....	41
RICETTE DI BALIA BEA	41
Biscotti della fiducia	41
Pasta e fagioli	41
Biscotti "L'Oro del Re".....	41
Nuvole di Fata	41
11. GIPO SCRIBANTINO	
I GIORNALI	42
RAPPORTI.....	42
ALTRI GIORNALI DEI REGNI DI FIABA.....	42
MODI DI DIRE DI GIPO SCRIBANTINO	42
12. CUOCO BASILIO	
MODI DI DIRE DI CUOCO BASILIO	44
RICETTE DI CUOCO BASILIO.....	44
ALTRE CARATTERISTICHE DI CUOCO E CUCINA	45
13. RE QUERCIA	
MODI DI DIRE DI RE QUERCIA	46
LA REGGIA E I SUOI MISTERI.....	46
La Magna Ghianda	46
La chiave d'oro	47
La chiave di vetro	47
La Penna Corona	47
La stanza della Torre e il suo Fantasma	47
La Mappa delle Soglie di Fiaba	47
La Sala delle Invenzioni degli Umani.....	47
Il Calendario Perpetuo	47
Il Sotterraneo Corazzato delle Magie Pericolose	48
Incantesimi di Protezione	48
L'Albero Dei Re	48
Cunicolo dallo Studiolo Reale alla stanza dei Tesori del Regno.....	48
I ritratti magici degli antenati.....	48
ALTRE CARATTERISTICHE	48
Onoreficienze	48
Malattie regali.....	48
L'anello di Ferro della Regina	49
Re distratti che perdono anelli e corone.....	49

Il segreto di Re Cedro	49
La bandiera del Fantabosco	49
La Chiave d'Argento che chiude il cancello della Reggia	49
La piantina Radici del Regno.....	49
Archivi del Regno.....	49
GENEALOGIA REQUERCIANA	50
Rami Discendenti	50
Rami ascendenti.....	50
Il Re Cattivo	50
14. VERMIO MALGOZZO	
CACCIATA E RITORNO DI VERMIO	51
MODI DI DIRE DI VERMIO.....	51
15. RADIO GUFO	
MODI DI DIRE DI RADIO GUFO.....	52
ANTENATI DI RADIO GUFO	52
16. TOPO TORPONIO	
PERSONAGGI NOMINATI E MAI APPARSI	
1. MAGHI.....	53
Mago Merlaccio.....	53
Mago della Montagna Incantata.....	53
Mago Parolaio	53
Mago Alabardo	53
Mago Trismefisto e Strega Grimalkin	53
Mago Mandrago	53
Mago Stremago.....	53
Mago Aromante.....	54
Mago delle Sabbie	54
2. STREGHE	54
Strega Suprezia	54
Strega Salmastra	54
Strega Tuia.....	54
Strega Cucurbita	54
Strega Urania	55
Strega Nevilde	55
Amiche di Strega Varana e loro aiutanti	55
3. FATE	55
Fata Zarina.....	55
Fata Ciprea.....	55
Fata Marea.....	55
Fata Luna	55
Fate dell'Arcobaleno	55
4. RE, PRINCIPI E SIGNORI D'ALTRI REGNI	56
Re Nero.....	56
Re dei Regni Di Fiaba del Nord.....	56
Re Brancante di Duroferria.....	56
Re Ghiacciolo	56
Re Orbettino	56
Tosco e Fosco di Entrambina.....	56
Regina Rosa del Deserto.....	56
Altri Principi e altre Principesse	56
5. GRIFO MALVENTO E SUOI MALVAGI ACCOLITI	57
Grifo Malvento	57
Infidio Malvento, Cavaliere di Frondanera, Rubante Da Malgozzo	57
Serpidio Maltaglio	57

6. GUIDOBALDO SBADIGLIO	57
7. DRAGO FOCUS	57
8. SCIUPAFIABE	57
9. REGINOTTA GARDENIA	58
10. PRINCIPESSA LEVANTINA	58
11. GNOMI DEI MESTIERI	58
Diversi Mestieri	58
Gnomi Ortolani	58
12. ALTRI ESSERI DI FIABA	58
Ragnetto Zizi Microniente	58
I Giovani Cammina-Cammina	59
13. GIGANTI	59
Mauro Gigasauro	59
Il Gigante Striccafolletti	59
Giganti Montagne	59
Altri Giganti in transito.....	59

PERSONAGGI CHE HANNO LASCIATO IL FANTABOSCO

1. TONIO CARTONIO	60
LA PARTENZA DI TONIO	60
FILASTROCCHES ABITUALI DI TONIO	60
PARENTELE DI TONIO	61
IDENTITÀ “ETNICA” DI TONIO	61
MODI DI DIRE DI TONIO.....	61
2. STREGA SALAMANDRA	62
LA PARTENZA DI STREGA SALAMANDRA	62
MODI DI DIRE DI STREGA SALAMANDRA.....	62
MISCELLANEA DI STREGA SALAMANDRA.....	62
3. STREGA ROSAROSPA	63
LA PARTENZA DI STREGA ROSAROSPA	63
MODI DI DIRE DI STREGA ROSAROSPA	63
4. GENIO ABÙ BEN SET	63
LA PARTENZA DI ABÙ BEN SET	63
5. GENIO ABÙ ZAZÀ	63
MODI DI DIRE DI ABÙ ZAZÀ	64
LE TRE LEGGI DEI DESIDERI	64
LA PARTENZA DI ABÙ ZAZÀ	64
6. NINA CORTECCIA	64
MODI DI DIRE DI NINA CORTECCIA.....	65
LA PARTENZA DI NINA CORTECCIA.....	65
7. FATA GAIA	65
LA PARTENZA DI FATA GAIA	65
MODI DI DIRE DI FATA GAIA	66
8. GNOMO LAMPO	66
LA PARTENZA DI LAMPO	66
MODI DI DIRE DI LAMPO	66
9. GNOMA FILLA	66
PARTENZA DI FILLA	67
10. GNOMO ECO	67
LA PARTENZA DI ECO	67
11. GNOMO RONFO	67
LA PARTENZA DI RONFO	68
MODI DI DIRE DI RONFO	68
Ronfo Guardiacaccia del Re	68

14. GNOMA LINFA	68
LA PARTENZA DI LINFA	68
MODI DI DIRE DI LINFA	69
USI E STRUMENTI DELLA POESIA	69
ALTRE CARATTERISTICHE DI LINFA	69
Linfa Maestrina	69
Significato del nome di linfa e sua origine	69
Parentele e altre caratteristiche degli gnomi	70
11. JOLLY CEMBALO	70
LA PARTENZA DI JOLLY CEMBALO	70
MODI DI DIRE DI JOLLY CEMBALO	71
12. GAZZA RUBINIA	71
LA PARTENZA DI GAZZA RUBINIA	71
13. GAZZA RUBEZIA	71
LA PARTENZA DI GAZZA RUBEZIA	71
MODI DI DIRE DI GAZZA RUBEZIA	71
14. LUPO FOSCO	71
LA PARTENZA DI LUPO FOSCO	71
15. ORCO BRUNO	72
LA PARTENZA DI ORCO BRUNO	72
16. ORCO BALENO	72
LA PARTENZA DI ORCO BALENO	72
16. ORCO RUBIO	72
LA PARTENZA DI ORCO RUBIO	73
15. DROLLO L'APPRENDISTA	73
LA PARTENZA DI DROLLO	73
MODI DI DIRE DI DROLLO	74
CANZONE DI DROLLO	74
CARATTERISTICHE DI DROLLO	74
Il Pentolino Magico	74

B . USI E COSTUMI, NOMI E COSE DEL FANTABOSCO

NOMI E MISURE DEL TEMPO

GIORNI DELLA SETTIMANA	75
NOMI DEI MESI	75
CALENDARIO ILLUSTRATO (usi e figure dei mesi)	75
STAGIONI	76
MISURE DEL TEMPO	76

NUMERI	76
---------------------	-----------

BIBITE DEI FOLLETTI BIBITIERI

Bibite dei diversi folletti.....	77
Filastrocche per fare le bibite.....	77
Ingredienti per le bibite squisite	78
Altre bibite.....	78
Colori delle bibite	78

Economia del Chiosco (ma le bibite si pagano?).....	78
Le bibite della Prozia Mirtilla	78
Gli Estratti Aromatici	79
I Folletti Bibitieri Rinnegati	79
SOLDI	79
MALATTIE	79
Malattie endemiche del Fantabosco.....	79
Pallinite torcirime.....	79
Valori ematici del Fantabosco	79
Allergie del Fantabosco.....	79
Il mal rovescio.....	79
La malattia stregale dei Gattorecchioni	80
ORDINAMENTI E ISTITUZIONI.....	80
Le tasse al Fantabosco	80
Onorificenza della Valorosa Disubbidienza	80
Onorificenza Cuore d’Oro del Mondo	80
Ronfo e la Freccia Verde, angeli custodi del Fantabosco.....	80
COMMERCIO, SERVIZI, INFRASTRUTTURE	81
Emporio del Malandrino	81
Mercatini al Fantabosco	81
Smaltimento dei rifiuti.....	81
Poste: i Pietrini	81
Poste delle Streghe: i Pipistrelli.....	81
FESTE E TRADIZIONI	82
Una miriade di Feste	82
Capodanno.....	82
Epifania	82
Pasqua	82
Grande mercato degli Oggetti di Fiaba.....	82
Festa dei Pignalibri	82
Festa di Fine Pignalento.....	82
Lo Gnomo dei Doni	83
Compleanni del Fantabosco	83
Festa del Cacao.....	83
Sagra dei Fiori e dei Frutti di Calicanto d’Oriente	83
Il Grande Fagioledì	83
Giornata Senza Risata	83
Cerimonia del Bottone	84
MAGIE E INCANTI, LUOGHI E OGGETTI MAGICI	84

La Fiabola Magica e la Lanterna d'Oro	84
<i>Il Braciere del Fuoco di Fiaba</i>	84
<i>La Lanterna d'Oro</i>	84
<i>Cuoco Basilio fa brillare la Lanterna d'Oro</i>	84
Il Grande Libro di tutte le fiabe.....	85
L'Uovo della Pace.....	85
Libro del Futuro.....	85
Comodino fatato di Odessa	85
La Mappa delle Soglie di Fiaba.....	85
La Pietra Meliormelius	85
Il Ceppo dei Morsi Rimorsi.....	85
La Statua degli Eroi di Fiaba	86
Lo Scettro Fatato.....	86
SCUOLE	86
Ordini scolastici dei Folletti.....	86
Pagella di Tonio	86
Pagella di Orco Rubio.....	86
Materie studiate da Principessa Odessa	87
Materie scolastiche studiate dalla strega.....	87
Libri scolastici	87
Il maestro genio Ali Satut.....	87
Materie studiate dai giovani geni.....	87
SPORT	87
Sport e specialità	87
Squadre di calciopigna.....	87
Torneo del Principe dei Giochi	88
Torneo "La rosa di fiaba"	88
Grande Torneo dei Giganti	88
Orchipigniadi.....	88
Filastrocca di tifo.....	88
Carte di Fiaba.....	88
Torneo maschile di forza e destrezza e sue Specialità.....	88
LETTERATURA E CULTURA DEL FANTABOSCO	89
Tutti i Libroni di Milo.....	89
Il Librone delle Storie	90
La Melevisione.....	90
Lo Sputapallin	91
Fumetti del Fantabosco.....	91
Atlante di Tutti gli Alberi dei Regni di Fiaba	91
Il Grande Libro dei Nomi del Fantabosco	91
Biblioteche e libri in circolazione nel Fantabosco	91

GEOGRAFIA DEL FANTABOSCO

PRIMO CERCHIO: IL POSTO DI MILO	93
La CASA DI MILO	93
Il CHIOSCO DI MILO	93
La CANTINA DI MILO	93
Il FIUME	93
Il LAGHETTO	93
Il PONTE	93
LA PIATTAFORMA SUL LAGHETTO,	93
Il POZZO	93
L'ANTRO DELLA STREGA	94
Il BOSCO	94
DISTANZE FRA I SITI DEL FANTABOSCO	94
SECONDO CERCHIO: IL REGNO DEL FANTABOSCO	94
UN GRANDE BOSCO	94
ORIENTAMENTO DEL FANTABOSCO	94
La PIANA DEL RE	94
Il PICCO MALVENTO	95
La GROTTA DI DRAGO FOCUS	95
Il COLLE SCRIBANTINO	95
La VALLE DEGLI GNOMI	95
VIA REALE	95
ALTRE STRADE	95
La RADURA DEI PIUMPIOPPI	95
La RADURA DEI CASTORI	95
La RADURA DELLE BETULLE	95
La RADURA DEI LAMPONI	95
La TANA DEL LUPO	95
La CASA DEGLI ORCHI	96
La CASA DI FATA LINA	96
TERZO CERCHIO: REGNI E TERRE CONFINANTI	96
QUARTO CERCHIO: TERRE LONTANISSIME	97
Le prime vaghe notizie	97
ALTRI SPUNTI GEOGRAFICI E CARATTERISTICHE DEI REGNI.....	97
Il Mappamondo Fiabesco	97
Il Regno di Quandomai	98
Il Biblioacquario di Oltracque	98

FLORA E FAUNA DEL FANTABOSCO

FLORA

Alberi del Fantabosco	99
Pianta carnivora	99
Mele del Fantabosco	99
Piante officinali	100
Algabella Cristallina	100
Erbe Medimagiche	100
Fungo Ghiottone	100
Altri funghi	100
Cocomeronzoli degli Orchi	100
I Fiori delle Regine e la Rosa Odessa	100

FAUNA

Grifoni	101
Api Stizzette	101
Mosche Muschitte	101
Liocorni azzurri	101
Drago Fiammalunga Montano	101
Drago Cenere	101
Uccellino Arcobaleno	101
Pietrini	101
Ragni	102
Volpi, marmotte, gatti selvatici, scoiattoli, lontre	102

Animali saltatori	102
Farfalle di Fiaba.....	102
Il Grande Cinghiale	102
Il Tremolium Rex	102
Indovinelli sugli animali magici: Drago Focus.....	102
Indovinelli sugli animali magici: Lupo Lucio.....	103
Indovinelli sugli animali magici: Liocorno Azzurro.....	103
Indovinelli sugli animali magici: il Cinghiagnolo.....	103

SCIENZE, TECNICHE, AMBIENTE

L'Energigna.....	104
Astronomia: la Cometa di Castelquercia	104
Cinepresa e proiettore di fiaba.....	104
VENTI E ALTRI FENOMENI ATMOSFERICI FATATI	
Vento Ladrone	104
Gelino e Nordina	104
Vento Desiderio.....	105
Vento Baruffo.....	105
Vento Coltello	105
L'arcobaleno prodigioso.....	105

ANTROPOLOGIA DEL FANTABOSCO

GENEALOGIA DEGLI GNOMI.....	106
GENEALOGIA DEI FOLLETTI.....	106
GENEALOGIA DI RE QUERCIA	106

A. Personaggi

1. MILO COTOGNO.

BREVE STORIA DEL SUO ARRIVO

La Fiabola Magica, un fuoco sempre acceso che testimonia la buona salute dei Mondi di Fiaba, ha cominciato ad affievolirsi. Re Quercia, preoccupato del destino di tutti i Fiabeschi, parte per un difficile viaggio e raggiunge la Collina del Sole dove, in Sette Torri, vive L'Imperatore di tutte le Fiabe. A lui chiede delucidazioni e aiuto. Perché la fiamma si sta spegnendo? Come fare per riportarla al suo normale stato di salute?

Al ritorno, Re Quercia racconterà al suo popolo la stessa storia udita dall'Imperatore. A Città Laggiù ci sono troppi bambini distratti dalla Vernice Fiabante voluta da una Regina vanesia e incosciente. Una Vernice che brilla ma che toglie potere alle Fiabe, che svuota le Storie e pratica, sul Mondo dei Bambini, un commercio sfrenato e pericoloso. Qualcuno deve andare in missione laggiù. Qualcuno deve andare a restituire semplicità e verità alle fiabe...È Tonio il prescelto. Solo lui, con la sua lunga e intensa esperienza, potrà compiere, nel tempo, questa difficile missione. E al suo posto l'Imperatore manda, quasi magicamente, un nuovo folletto: Milo Cotogno.

CARATTERISTICHE

Appartenente alla specie dei Folletti Luminosi, Milo Cotogno viene da un Regno di Fiaba lontano nel boscoso Nord, ma per molti versi molto simile al Fantabosco, il Regno di **FIABISELVA**, limitrofo alla regione dove vive l'Imperatore.

Ha **modi meno candidi** e svagati di quelli di Tonio. È apparentemente **più furbo e malizioso**, più rapido nei calcoli ma, come tutti i Folletti Luminosi, di specchiata moralità. E il suo senso della giustizia, dell'onestà e della solidarietà sono, su tutto, i primi valori che promuove.

Ama la **musica**, e **sa cantare e danzare** magnificamente.

Ama la **lettura** e, incredibile, **ama i numeri**, la Matematica, con cui, ogni tanto, si diverte a confondere, per scherzo, i suoi nuovi amici.

Si è portato dietro dalla sua terra la sua COPERTA dalle speciali qualità: si allunga e si allarga a mano a mano che lui cresce. È un regalo della sua Fata Madrina. Sopra c'è la luna il sole e le stelle. Fra lui e Fata Lina c'è una "tenera amicizia".

LE BIBITE

La Moraviglia

Anche lui, come Tonio, è un esperto bibitiere e, oltre alle canoniche bibite squisite già conosciute al Fantabosco, ne ha inventata una nuova che promette di avere sicuro successo: la **Moraviglia**.

Questa è la ricetta:

*Quattro more appena colte
rigirate per sei volte
una goccia di fragole
mista a canto di cicale
sette gocce di rugiada*

NOME E GENEALOGIA DI MILO

Significato del nome

Puntata 106/07 IL VENTO DEI NOMI PERDUTI. Il nome ‘Milo’ in antica lingua folletta vuol dire ‘figlio di Milla’. È stato scelto infatti da sua madre Milla Cartilla, quando col padre Pigno Cotogno, suoi genitori adottivi, lo ha trovato neonato nel bosco. (...) *È vero! Mia mamma Milla Cartilla era un tipino deciso e diceva che se il cognome Cotogno veniva dal padre, il nome doveva venire da lei.*

Genealogia

- PROZIO CARTUCCIA, forse lontano parente comune con Tonio.
- Bisnonni materni: Bisnonno PERGAMENO e Bisnonna CARTULLIA
- Nonni materni: Nonna PAPIRIA e Nonno CARTIGLIO
- Madre: MILLA CARTILLA
- Bisnonni paterni: Bisnonno TIMO e Bisnonna ANICIA
- Nonni paterni: Nonna VANIGLIA e Nonno MELO
- Padre: PIGNO COTOGNO

Milo racconta dei suoi parenti

Milo così li ricorda: “Qui ci sono mamma Milla Cartilla e papà Pigno Cotogno, con i loro genitori, i miei nonni paterni e materni, nonna Papiria, abilissima a costruire giocattoli di cartoncino, e nonno Cartiglio, con una grande barba e la passione per i libri e le storie. Poi ci sono Nonna Vaniglia, dalla quale ho ereditato l’abilità per le bibite squisite, e Nonno Melo grande esperto di frutta e di erbe aromatiche...”

La Prozia Mirtilla

Nella Puntata 087/06 STREGONE PER UN GIORNO si ha notizia di una Prozia MIRTILLA, sorella di Nonna Vaniglia (vedi sopra Bibite)

Nonno Cartiglio Paleontologo

Nonno CARTIGLIO era un Paleontologo dilettante. durante una delle sue esplorazioni scoprì un prezioso e antichissimo osso di dinosauro.

La cugina Mila Melissa

Nella Puntata 114/07 I PANINI FOLLETTI, si parla della cugina di Milo Cotogno, MINA MELISSA che abita oltre le Praterie libere, nel Regno di Quandomai.

Il giorno in cui è nato Milo

Puntata 48/09 TANTI AUGURI, BALIA BEA! Il giorno in cui è nato Milo lui era il **mentasette del mese di lampadas dell’anno pignantafila pignantavento pignantapigna e uno** (Milo mostra una pagina del Milendario con numero e nome del mese e dell’anno, sole che sorge e tramonta, etc). Il

sole sorgeva prestissimo e tramontava tardissimo. È bello nascere nel mese di lampadas, il giugno di Città Laggiù, sotto tutta quella luce.

MILO COTOGNO È UN FIGLIO ADOTTIVO

Nella puntata 44/07 IL CAPPELLO DEI FIGLI AMATI, per consolare Shirin che sospetta di essere una figlia adottiva (“Figlia di Cuore” e non “Figlia di Pancia”), Milo rivela con estrema naturalezza che lui a sua volta lo è. E alle obiezioni che gli vengono rivolte di non averlo mai detto, risponde semplicemente che non gli era stato mai chiesto, e che non gli pareva una cosa così importante. Nel corso della puntata, con la collaborazione degli Alberi Narratori, si compone la storia della sua nascita e adozione, in questi termini.

“I suoi genitori naturali, mamma e babbo di Pancia, pare fossero due folletti molto poveri, e quando lui nacque molto si disperarono, perché non avevano di che sfamarlo e vestirlo. E a causa sua, poiché era troppo piccolo per un lungo viaggio, non potevano neanche partire in cerca di miglior fortuna in altri regni. Bene: ogni giorno vedevano passare nel bosco una coppia di sposi folletti amorevoli, generosi e assai più benestanti di loro, di cui si sapeva che da tempo desideravano un figlio e non potevano averlo. I suoi genitori di Pancia, pur con grande dolore, si risolsero: lo posarono sul sentiero del bosco e si nascosero per vedere cosa accadeva. Videro i due sposi fermarsi, strabiliare, raccogliere il neonato, mettergli in testa un cappellino che la folletta tolse dalla sporta, vedere che gli stava proprio bene e allora gioire, stringerlo al petto e avviarsi verso casa, dove non vedevano l’ora di arrivare per riempirlo di latte e carezze. E così fecero per molti e molti anni, lo crebbero felice e contento ed eccolo lì: Milo Cotogno, cervello di foglietto ma cuore di folletto! E quei due, Milla Cartilla e Pigno Cotogno, di Pancia o di Cuore che siano, sono stati e sono e saranno per sempre i genitori più fantapignosi di tutti i mondi di fiaba e realtà!

La storia viene integrata da ciò che Shirin sente dagli Alberi Narratori: la cuffietta che la folletta aveva messo in testa al neonato Milo era il Cappello dei Figli Amati, donato ai due sposi per gratitudine da una fata che, sotto le spoglie di una vecchia mendicante, aveva chiesto loro ricovero e cibo, con la profezia che “li avrebbe aiutati a riconoscere il loro bambino, quando l’avessero incontrato”

MODI DI DIRE DI MILO COTOGNO

- Accipigna!
- Milo, Milo, non perdere il filo!
- Milo contento / Testa di vento / Testa di brezze / Non dire sciocchezze!
- Milo Cotogno / Fatto di sogno / Fatto di vento / Folletto contentooooo!

ALTRE CARATTERISTICHE

Lo Zuffolletto

Nella puntata 32/06 MUSICA PER LA FATA Milo suona il suo **Zuffolletto**

Le Cose Felici di Milo

Puntata 132/07 LUCE FELICE. Milo insegna al bambino a costruire un Cofanetto delle Gioie, ed enumera e mostra le i ricordi di momenti felici che lui ha messo nel suo: “Questa è una pignetta raccolta durante una bellissima passeggiata con Fata Lina, un pomeriggio di solestizia di due anni fa... Questo è un sacchetto con dentro un pugno di terra dell’orto in cui giocavo da bambino: ci

passavo mattine stupende... Questo è il biglietto di passaggio per il traghetto sul lago di Oltracque in cui sette anni fa ho fatto un magnifico viaggio... Questo fiore secco è un regalo di Principe Giglio durante una bellissima visita di un giorno intero alla reggia dei Fiori a Calicanto... Questo è un attestato di Re Quercia come miglior folletto bibitiere...”

Il Milenario

Puntata 48/09 TANTI AUGURI, BALIA BEA! Milo accoglie il bambino sfogliando le pagine di un CALENDARIO ILLUSTRATO appeso al muro. È il Milenario, il Calendario Perpetuo speciale che ha disegnato per lui Gipo Scribantino. Segna tutti i giorni, i mesi, gli anni, i pignalenti passati e futuri, dice quando sorgono e tramontano il sole e la luna, che stagione, che frutti, che lavori dei campi occorre fare in quei giorni, e tante altre cose.

2. FATA LINA

Poco più che adolescente, nata dalla stirpe delle Fate Acquatiche, Fata Lina è arrivata al Fantabosco attraverso la rete di fiumi che lo bagnano. Viene da OLTRACQUE, un regno di fiaba retto da RE SALMONE, ricchissimo di fiumi e laghi. Da queste origini trae la sua virtù di fata custode della natura, pronta a sfidare l'Orco o il Lupo e perfino Grifo Malvento, quando con la loro sciatteria o perfidia ne insidiano l'equilibrio. È fresca, curiosissima, pronta a sperimentare, ma meno disposta a imparare con la disciplina e la pazienza che l'arte magica richiede. Possiede infatti poteri magici molto potenti, ma non sa ancora bene come usarli: non ricorda le formule, le confonde, spesso imbrocca una magia solo a naso, o a caso, ma più spesso ancora la sbaglia del tutto, con effetti talora disastrosi. Con il suo potere di fata sa ridare vita alle piante attraverso una magica goccia d'acqua e una piccola formula magica (vedi sotto).

Grazie al Libro Bianco delle Magie, lasciatole da Fata Gaia alla sua partenza, e grazie all'aiuto di Milo durante la sua permanenza al Fantabosco, ha raffinato i suoi poteri e, pur senza perdere il suo carattere "scordarello" comincia ad essere in grado di fronteggiare le insidie di Strega Varana. Attualmente è "FATA ASSISTENTE". Lo è diventata, dando regolare esame, durante la puntata DUELLO DI MAGIA (n. 146 del 16/11/2007). Nella puntata 17/09 MELA FATATA, MELA STREGATA alla qualifica di Fata Assistente è stata associato il nome più degno di "FATA ARGENTEA MINORE" (e l'intera gerarchia delle fate – v. sotto – è stata aggiornata con nomi più suggestivi). La dotazione magica di una fata Argentea è un sacchetto di polvere fatata che va dosata molto bene perché crea magie irreversibili per la fata stessa. Fra Fata Lina e Milo c'è una sottile e delicata simpatia amorosa.

MODI DI DIRE DI FATA LINA

- Per gli alti salti di Re Salmone!
- Pesce Pazienza abbocca alla mia lenza!
- Pesce alibut, aiutami tu!
- Grandi cascate!
- Uffa schiuma!
- Oh sante acque!

MAGIE DI FATA LINA

Formula magica per far crescere le piante

Stagioni vengono, stagioni vanno
Sole padrone, luna madrina
Cresci di un giro, tronco dell'anno
Cresci di un giorno, piantina

La Polvere Magica

Puntata 146 DUELLO DI MAGIA. Si racconta di come Fata Lina, dopo pignalenti e pignalenti di studio, sia finalmente riuscita a superare l'esame per diventare Fata Assistente, guadagnandosi così un sacchetto di preziosissima polvere magica. La polvere magica va usata con molta attenzione, poiché un dosaggio sbagliato può sortire effetti impreveduti e irreversibili.

L'anello di Re Salmone

Puntata 72/05 LA BOCCA DELLA VERITÀ. L'anello di Re Salmone: i Sovrani del Regno di Oltracque se lo tramandano di padre in figlio. Quando Re Salmone indossa l'anello, può comprendere e parlare la lingua di qualunque animale che gli sta di fronte. Se qualcuno che non è un Re di Oltracque indossa l'anello, appena incontra un animale, inizia a comprenderlo perfettamente e ad esprimersi nella sua lingua animale, ma, quando si toglie l'anello, ha la brutta sorpresa di continuare ad esprimersi nella lingua dell'animale che ha incontrato e di non riuscire più a parlare. Questa disavventura capita in questa puntata a Principe Giglio, ed era già capitata a Principessa Odessa nella prima puntata in cui l'anello di Re Salmone ha fatto la sua comparsa: L'anello di Re Salmone (166/2002).

La conchiglia magica "Voce del Mare"

Puntata 032/06 MUSICA PER LA FATA. "... la Voce del Mare, la preziosa conchiglia che Re Salmone le ha dato per chiamare in soccorso nei momenti di pericolo"

Magia per far scappare la pipì

Grazie alla sua conoscenza e dominio dei liquidi, Fata Lina può far scappare la pipì, pronunciando una piccola formula

Vieni pipì, corri veloce
Scivola scivola ruscelletto
Senti il comando della mia voce
Aperti aperti rubinetto

Polvere di Mammufante

Nella puntata 141/06 UN DRAGODRILLO PER LA FATA Fata Lina nomina la polvere di Mammufante, che ha effetti prodigiosi sulla memoria.

Grotta di Abbondanza e Carestia

Nella puntata 8/06 LUPO CICCIO E PRINCISTECCA Fata Lina ricorre a un incantesimo che sta studiando per l'esame di passaggio da Fata Praticante a Fata Assistente: la **Grotta di Abbondanza e Carestia**, una magia del tipo "Tavolino apparecchiati", che fa mangiare e digiunare (e quindi ingrassare e dimagrire) in un solo secondo quanto si farebbe per tre mesi.

Formula e magia per estrarre le essenze odorose

Nella puntata 88/06 PUZZA DI LUPO Fata Lina prende da terra una foglia, l'annusa, la stringe in una mano, e dicendo la formula Ruba-Odori stilla dall'altra mano tre gocce in una boccetta. Ripete l'operazione con una scheggia di roccia, e poi con un'alga estrae dall'acqua.

Ecco le tre formule:

Foglia del mondo che tocco e che prendo
Dammi il tuo odore profondo e stupendo!
Roccia del mondo che tocco e che prendo
Dammi il tuo odore profondo e stupendo!
Alga del mondo che tocco e che prendo
Dammi il tuo odore profondo e stupendo!

L'acqua Cheta

Puntata 49/07 ATTENTI AL RAGNO! Fata Lina promette che farà un tuffo ad Oltracque a prendere una boccetta di Acqua Cheta, un filtro che rende buoni all'istante.

L'acqua Fatalina

Puntata 01/07 LA CENA DEI REGALI REGALI. Fata Lina regala a Re Quercia una "boccetta di Acqua Fatalina! Un'acqua molto speciale in cui, guardando bene, si vede nuotare una briciolina verde. Se il Re avrà bisogno d'aiuto, gli basterà dire una certa formula che gli insegnerò, e quella briciolina diventerà più grande, più grande, guizzerà fuori dalla fiaschetta e sarà... Io: Fata Lina!"

Magia per far stillare dai libri il loro contenuto

Puntata 88/07 PICCOLE BUGIE. Le Fate conoscono una magia che permette di far stillare da qualunque libro poche gocce fatate, che permettono a chi le beve di imparare all'istante tutto il contenuto del libro. Fata Lina non è mai riuscita a realizzare questa magia in maniera soddisfacente.

Magia del frullo d'ali dei pesci volanti

Puntata 46/07 CHE BIBITE, MILO! Fata Lina racchiude in una scatola il frullar d'ali dei pesci volanti di Oltracque. Ascoltarne il suono rilassa e dispone al buonumore.

Elisir Coda di Pesce

Nella puntata 92/09 TRITON LUCIO, Fata Lina prepara l'Elisir Coda di Pesce che serve per trasformare i Fiabeschi bipedi in sirene e tritoni.

Incantesimi di pronto intervento

Puntata 16/09 UN LUPO GENIALE. Quegli incantesimi che servono a cavarsi d'impiccio al volo... Per esempio la magia della pipì o quella del solletico...

NOME, PARENTELE, RAPPORTI CON ALTRE FATE

Origine del nome

Puntata 106 IL VENTO DEI NOMI PERDUTI. Nel Grande Libro dei Nomi del Fantabosco (vedi sez. B – Magie, incanti etc.) si dice: "Il nome di Fata Lina, che al Fantabosco tutti scrivono staccato, nella sua patria di Oltracque è un nome unico: non vuol dire 'la fata di nome Lina', ma 'la piccola creatura fatale'. Laggiù infatti viene chiamata anche Fatina Fatale"

Milo commenta impressionato col bambino: "Accipigna! Non ci avevo mai pensato. Pensavo anch'io che si chiamasse Lina, un nomicino piccolo e modesto. Invece... Una piccola fata fatale! Fatale si dice per qualcosa che ha a che fare col fato, col destino, che dovrà accadere, prima o poi, che sta scritto. Vuoi vedere che Fata Lina diventerà davvero una fata potente e fatale..."

Le sorelle Fate Bollicine

Puntata 32/07 L'APPRENDISTA STREGHINO. Fata Lina a Milo: "Io quando ero piccola? Be' certo che l'ho fatto, il mio apprendistato. Ricordo delle bellissime giornate di sole, nelle polle d'Acqua Serena delle Grandi Cascate, con le mie undici sorelle Fate Bollicine, a imparare dal vecchio Pesce Gatto gli antichi segreti dell'acqua..."

Le Fate Bollicine sono citate anche nella canzone "I RICORDI".

Un'antenata sirena

Nella puntata 62 LA VOCE PRIGIONIERA, Milo, leggendo l'albero genealogico delle sirene, scopre che una bis-bisnonna di Fata Lina era una appunto una sirena.

Fata Ciprea

Puntata 032/06 MUSICA PER LA FATA. "Oltracque ha subito una razzia da parte dei Pirati dei Mari di Ghiaccio. Tra le tante cose, risulta rubata la bacchetta magica appartenuta a Fata Ciprea, antenata di Fata Lina".

Fate dell'Arcobaleno

Puntata 146/2008 FATA COMANDA COLORI. Vengono citate sette potentissime Fate dell'Arcobaleno, ognuna protettrice di un colore dell'arcobaleno, **zie di Fata Lina**.

GERARCHIE DELLE FATE

- La **Fata Apprendista**, o **Fata Bianca**, possiede solo un oggetto magico personale, come una collana, un anello, un bracciale...
- La **Fata Praticante**, o **Fata Azzurra**, ha guadagnato in un esame il cappello a punta. Fata Lina non lo indossa perché le si impiglia sempre tra i rami degli alberi (cfr. puntata 7/04 LA SCATOLA MAGICA)
- Con un altro esame la fata diventa **Fata Assistente**, o **Fata Argentea Minore**, e guadagna un sacchetto di polvere magica.
- Col grado di **Fata Maestra**, o **Fata Argentea Maggiore**, le fate arrivano all'ambitissima bacchetta magica.
- E alla fine, ultimo livello: **Fata Principalessa**, o **Fata Diamante**, con la possibilità di consultare il Libro bianco delle fate e tutti gli attributi guadagnati fino a quel momento: cappello, polvere magica, bacchetta...

ALTRE CARATTERISTICHE

Nuova Fata Nuova Stella

Nella puntata 126/06 STELLE DI FATA Si narra della nascita di una nuova Fata dei Boschi a Fittaforesta, testimoniata dalla comparsa di una nuova stella nei Cieli di Fiaba, infatti: "Quando nei Mondi di Fiaba nasce una nuova fatina, in cielo comincia a brillare una nuova stella, che la proteggerà e le porterà fortuna per tutta la vita". È consuetudine festeggiare le fatine neonate regalando loro un dono che abbia a che fare con le stelle, loro portafortuna.

Le scarpette della Sirenetta

Puntata 127/07 STREGA SIRENA. Compagno le scarpette che ha indossato la Sirenetta, dopo aver abbandonato il mare e che sono normalmente custodite a Oltracque. Sono scarpette che consentono di danzare con grande eleganza.

La canzone di Fata Lina

"Ah le fate" composta da Mela Cecchi

3. STREGA VARANA

Strega Varana riassume in sé tutte le caratteristiche delle due streghe precedenti: avidità di potere, ambizione, collericità, spietatezza, vanagloria, vanità, sensibilità alle adulazioni. Ciò che la distingue da Strega Salamandra è una maggiore sicurezza di sé e dei suoi mezzi, una maggiore efficacia, e una superiore bellezza. Strega Varana è bella, e diversi personaggi paiono notarlo: Principe Giglio in primo luogo, che pur con cautela e discontinuità la corteggia. Più ancora della sua predecessora, Strega Varana è afflitta da una noia inestinguibile per la insulsa melensaggine della vita nel regno dei “buoni” in cui è stata mandata a esercitare la sua missione, e le ripetute sconfitte non la scoraggiano dal perseverare nel tentativo di ribaltare la situazione in suo favore. Ogni espediente e ogni occasione è buona per tentare di trasformare un singolo personaggio o due o tutti in cattivi, o perlomeno in stolti succubi del suo volere. Per raggiungere questo scopo non disdegna alleanze strategiche e precarie con Vermio Malgozzo, e attraverso la sua mediazione con Grifo Malvento: sempre però che il suo ruolo predominante nel comando e nel guadagno dell’impresa sia ben chiaro, e sempre pronta a fare a pezzi gli accordi al minimo accenno di fallimento, dirottando le sue ire e i suoi strali di pietrificazione contro gli ex-alleati. Più raramente si allea con l’Orco, sviato da qualche frastornante circostanza o turlupinato da qualche trucco della Strega stessa, e col Lupo, indotto dalla fame a una temporanea convergenza di interessi: ma questi due alleati in genere, persuasi in qualche modo dai “buoni”, l’abbandonano a mezzo dell’impresa.

La vita di Strega Varana è in parte cambiata con l’arrivo di Drollo, l’Aiutante che dopo molte e esitazioni e non senza trucchi (puntata 37/07 L’APPRENDISTA STREGHINO) è stata convinta da Milo e amici a prendere con sé. L’ostinazione del giovanotto a voler diventare “Apprendista Stregghino” è pari e simmetrica a quella della Strega a volerlo tenere ben lontano dai segreti della magia e ben inquadrato nel ruolo dello “sguattero”. Talvolta si lascia sedurre da qualche intuizione balorda dell’Apprendista, da qualche piano strampalato di conquista del potere, e gli dà corda: salvo poi inseguirlo intorno al pentolone per fulminarlo all’immane fallimento dell’impresa.

POTERI E ASPETTO

Strega Varana appartiene alla categoria delle Streghe Viola. Dunque, come Strega Salamandra, può fulminare, pietrificare, incenerire, etc. Compose filtri, pozioni e intrugli che fanno perdere la memoria, l’identità, l’indole, ed esercitano insomma ogni altra sorta di maleficio sui poteri fisici e mentali delle sue vittime (vedi la ricca lista di incantesimi qui sotto). Ha il suo Libro Nero degli Incantesimi.

La Nuova Strega è bella: scura di capelli, occhi fiammeggianti e un sorriso falso ma smagliante che lascia incantati. Quando è giunta al Fantabosco aveva sulla fronte degli arabeschi neri che connotavano la sua appartenenza al Regno delle Fiabe Esotiche. Nella puntata 038/05 L’ULTIMA FARFALLA, perderà questi segni a causa della scomparsa dell’ultimo esemplare di una farfalla, la Perfidiosa, portata da Grifo Malvento in dono a Principessa Odessa.

La nuova Scopa Scopazia

Puntata 002/2009 LA SCOPA DELLA STREGA. La nuova scopa stregale di Strega Varana si chiama Scopazia ed è una scopa parlante (dice “sì” e “no”, ringhia, ridacchia e brontola). Scopazia è dispettosa molto riluttante a seguire gli ordini della sua padrona, che quando tenta di volare a cavalcioni della scopa viene immancabilmente disarcionata.

MODI DI DIRE DI STREGA VARANA

- Bisce secche!
- Per tutti i sorci verdi!
- Che mi venisse il colpo della strega!

GERARCHIE DELLE STREGHE

Filastrocca delle gerarchie delle Streghe

Le **Streghe Grigie** fanno il sapone,
fanno le torte di pece e carbone,
sanno cambiare un pollo in gallina
ma sono streghe che stanno in cucina.
Le **Streghe Viola** sanno volare,
solo al tramonto e poi mai sul mare,
fanno incantesimi, filtri e pozioni
chiamano pioggia con lampi e con tuoni.
Le **Streghe Nere** possono tutto,
cento e più anni di sonno in un frutto,
volano in alto, la notte è scura,
le Streghe Nere di vento e paura.

Prove d'esame per diventare Streghe Nere

Puntata (?). “Il Gran Consiglio Della Magia Nera ...dovrete essere così orribilmente perfida da sostenere nuovamente due degli ultimi esami richiesti: Animalvagi e Malefici e Sortilegi; mostrare la propria competenza in Intrugli e Pozioni e fornire un manufatto sufficientemente spaventoso per Attività ripugnanti e pratiche. Ma, soprattutto, dovrete dimostrare di possedere almeno un diploma scolastico. Tutto in non più di cinque giorni”.

La classifica delle streghe più malefiche

Puntata 074/07 BALIA YAGA. Sul Gazzettino del Male compare l'annuale classifica delle streghe più malefiche dei Mondi di Fiaba, pubblicata dal Gran Consiglio della Magia Nera. Con suo grande disappunto, Strega Varana non compare nella classifica.

FILTRI E MALEFICI

Formula magica per spedire qualcuno nei mondi di fiaba

Drago dragoncello dragone
Coda di serpente pitone
Rinoceronte col corno
Vai via senza ritorno

Formula magica per rendersi invisibili

Se tu credi di vedermi – tu mi vedi!
Se io dico questa rima – non ci credi!
Se non credi di vedermi – non mi vedi!

Bava Puzzante

Ingrediente nominato per la realizzazione di sortilegi stregati: la Bava Puzzante

Il Raggio Miraggio

Puntata 031 IL RAGGIO MIRAGGIO. “Come insegnò alle Streghe Viola la perfida Morgana, basta prendere una lente e stregarla di gelo e ghiaccio per creare le più affascinante delle illusioni, il raggio miraggio”. Il Raggio Miraggio illude gli occhi e l’ ‘incantato’ vede realizzato il suo desiderio”. Milo ne neutralizza l’effetto illusorio con la **girandola specchiante**.

Il Filtro Scompiglio

Puntata 056 IL LIBRO SCOMPIGLIO. “Un po’ di ortica, un pizzico di smemorina, essenza di camomilla per addolcire, sciroppo di ragno e bava di rospo... un tocco. E alla fine, è pronto! Il filtro Scompiglio! Basterà versarne qualche goccia su un libro perché chi lo legge non riesca più a ricordare quel che c’è scritto!”. Gli effetti del Filtro Scompiglio sono annullati dal Filtro Ricordarlo, in possesso di Strega Varana.

Polvere Cancellafigure e Affiorafigure

Puntata 108/05 IL TESORO DI BALIA BEA. Strega Varana possiede la Polvere Cancellafigure e quella Affiorafigure.

Il Malefico Manuale e la Nonna Ramarra

Puntata 27/06. “...il Malefico Manuale delle Streghe, edizione numerata di quercianta e quercianta pignalenti prima, ereditato da sua nonna Strega Ramarra, che a sua volta l’aveva avuto in eredità... non si ricorda da chi”

Il Maleficio Dissolvistoria

Nella puntata 162/06 LE RADICI DEL REGNO, Strega Varana attua il terribile e antichissimo Maleficio Dissolvistoria, in grado di cancellare la storia ed estirpare le radici della sua vittima. “Nessuna strega è mai riuscita a compiere quest’incantesimo su un regnante, perché per rendere efficace la maledizione serve un oggetto che sia legato alla storia della vittima...”. Ecco la formula:

Storia passata di vita vissuta,
Ogni tua traccia sia sconosciuta
Il tuo ricordo pian piano svanisca,
Le tue radici scompaiano di vista
Persa per sempre la tua memoria,
La Strega comanda: Dissolvistoria!

Il Filtro Contrario

Dalla puntata 122/06 IL FILTRO DI STREGA ROSÉZIA. Strega Rosézia si vantava molto della potenza del suo Filtro Contrario, che sarebbe stato in grado di trasformare al contrario il carattere di chiunque. “Poche gocce di questo filtro possono trasformare l’Orco più malvagio ed aggressivo nella più gentile e premurosa di tutte le creature di Tutti i mondi di Fiaba. Eviceversa, naturalmente”.

La Pozione Litigarella

Bastano poche gocce (versate nelle bevande o sui cibi) per far sì che tutti inizino a litigare con tutti.

Estragone Stregante

Nella puntata 61/06 DI' LA VERITÀ! Vermio sente parlare dell' Estragone Stregante, un'erba coltivata dalle Streghe di fronte al loro antro, le cui tisane asserviscono ai propri voleri chiunque le beva.

La Mela Mutamagica

Puntata 77/06 FRUTTETI FATATI. Con una lunga formula in rima (v. Filastrocca n. 512, Formula Filastrocca Per Stregare Le Mele Rosse) Strega Varana crea la Mela Mutamagica, bella e pericolosa, in grado di trasformare in meli carichi di pomi fatati ogni pianta che tocca.

Il Filtro Vegetalis Reductorium

Nella puntata 119/06 FIABA E FAGIOLI, viene preso a prestito nell'antro della Strega il Filtro Vegetalis Reductorium, che fa tornare alle originali dimensioni Fagioli Magici, Selve Intricate, Alberi Cantanti e ogni Vegetale di Fiaba che cresca in modo troppo esuberante.

Il Filtro Spegni-Risate

Puntata 33/07 RIDI ANCORA, BALIA BEA. Ingredienti:

Bava di lumacone solo e senza guscio...

Moccio di gnometto che piange disperato...

Fango delle Paludi della Desolazione...

Lacrime dense di Drago Piagnone...

Polvere di giocattoli amati e perduti...

Ricordi di giorni tristi che non tornano, poi...

Ritagli di foto di amori scomparsi, poi...

Il Sortilegio Saltagiorno

Puntata 48/09 TANTI AUGURI, BALIA BEA. Mentre tutti preparano la festa per il compleanno di Balia Bea, Strega Varana prepara “una stregoneria difficilissima, mai vista: il Sortilegio Saltagiorno! Fra poco oggi finirà di colpo, e prima di subito sarà già domani...il giorno dopo il compleanno!”

Il Maleficium Scriptorium

Puntata 72/09 FANTALEGGERE E FANTASCRIVERE. Il maleficio si avvale di “un cofanetto dalla foggia arcana, con una griglia traforata nel coperchio”. Recitando formule magiche con la sola vocale A, con la E, con la I, etc., la Strega imprigiona nel cofanetto quelle vocali, rubandole al mondo e alla lingua di tutti i parlanti, che parleranno senza vocali.

Il Segnalibrum Scrittofactum

Puntata 81/09 COSÌ SIA SCRITTO, COSÌ SIA FATTO. “Infilato in un quaderno in cui qualcuno scriva una storia, farà accadere veramente ciò che viene scritto”.

OGGETTI, ANIMALI E ALTRE RISORSE MAGICHE

Il libro del supremo sapere delle streghe

Puntata 056 IL LIBRO SCOMPIGLIO. “Ormai da pignalenti e pignalenti la preziosa opera malefica “Storia delle storie delle streghe di fiaba”, che contiene il supremo sapere delle streghe, è custodita nella Reggia di Re Quercia. Ignoto è il luogo in cui i libri sono conservati. Certo è che Re Quercia, in tempi recenti, ha dato ordine di rinforzare la guardia al nascondiglio, per impedire che le streghe ne rientrino in possesso!”.

L’Orologio Incatatempo

Puntata 094/05 L’OROLOGIO FRETTOLOSO. Strega Varana consulta il Catalogo degli Oggetti di Fiaba, sul quale è segnalato l’orologio Incatatempo: “Pignalenti fa veniva usato per segnare la XIII° ora, l’ora delle streghe, in cui si portano a compimento gli incantesimi per bloccare e accelerare il tempo. L’Incatatempo può recuperare parte dei suoi poteri con l’incantesimo del tempo fermo. Chiunque girerà la chiave dell’Incatatempo non potrà fare a meno di accelerare, accelerare sempre di più fino a che, al rintocco della XIII° ora, si bloccherà! Ma, attenzione!, se allo scoccare della XIII°ora, le lancette non sono perfettamente al loro posto chi gli sta vicino in quel momento viene colpito da un incantesimo ...”rotto” ...e per le 12 ore seguenticon le parole e i gesti ora correrà come una lepre, ora sarà rallentato come una tartaruga, anche se starà lontano dall’orologio”.

Lo Specchio dei Desideri

Puntata 46/07 DESIDERI ALLO SPECCHIO. Strega Varana possiede nel suo antro lo Specchio dei Desideri, un oggetto di famiglia appartenuto a suo nonno, Mago Stremago. Sulla cornice dello specchio c’è un’iscrizione: “Se davvero desideri, ti vedi. Se davvero ti vedi, esaudisco. Se davvero esaudisco, desideri”. Se ci si piazza davanti allo specchio esprimendo il desiderio più profondo che si ha, lo specchio ce lo mostra e, dopo qualche istante, lo realizza davvero. Il problema è che se il desiderio che è stato espresso è troppo distante dalla realtà, l’immagine riflessa prende il posto della persona reale imprigionandola nello specchio per cento pignalenti, o finché qualcun altro non esprime il suo più grande desiderio allo specchio. Soltanto gli stregoni più grandi dei Mondi di Fiaba sono in grado di avere desideri che non si discostano troppo dallo stato di cose già esistente, visto che sono già così potenti da avere tutto ciò che gli serve.

Il Cannocchiale Scrutafuturo

Trovato un giorno da Ronfo nell’Antro della Strega. Intorno al cannocchiale ci sono delle tacche con su scritto: un pignalento, due pignalenti, tre, etc.

La Scatola Catturasuoni

Dalla puntata 94/06 LA LINGUA DEI DRAGHI. Strega Varana possiede una Scatoletta catturasuoni (simile a quella di proprietà di Strega Salamandra, apparsa nella puntata 109 dell’Edizione 2002 LA PRINCIPESSA SÌ E NO).

Strillo il pipistrello

Puntata 79/06 STRILLO IL PIPISTRELLO: il pipistrello preferito da Strega Varana si chiama Strillo.

Il Pipistrillarme

Nel copione 141/06 UN DRAGODRILLO PER LA FATA, un cartello sulla soglia dell’Antro della Strega ammonisce così: “Fermo lì, scocciatore! Non fare un altro passo o il mio Pipistrillarme

lancerà tanti e tali ghigni, ululati e suoni di trombe da farti secco come un albero cavo!” Quando l’allarme strilla, la Strega, benché lontana, minaccia di tornare in un baleno e incenerire l’intruso.

Gli Animagici delle Streghe

Puntata 082/07 RANA VARANA. Strega Varana è invidiosa delle sue amiche che posseggono un fedele **Animagico**, un animale stregale al loro servizio frutto di un incantesimo su una malcapitata vittima. Aracna ha trasformato un folletto in un gatto nero, Taranta ha stregato un’orchetta facendola diventare una civetta e Malvezia ha mutato in serpente un elfo dei boschi.

L’Enciclopedia Requerciana

Puntata 97/07 LA CHIAVE D’ARGENTO. Strega Varana possiede l’Enciclopedia Requerciana, un vecchio librone impolverato su cui sono riportati tutti i segreti e la storia della Casata Reale.

Il Libro Prigione

Puntata 67/07 CUOCO DI GNOMO. Strega Varana possiede un Libro Prigione, capace di imprigionare al suo interno chiunque abbia la sventura di trovarsi davanti alle sue pagine aperte. Per liberare il malcapitato finito all’interno del libro, è necessario versare sul Libro Prigione una goccia di Filtro Liberitutti.

La rosa Arida Smorta

Puntata 53/07 LA ROSA DI STREGA VARANA. Il Consiglio delle streghe ha regalato a Strega Varana , per aver ottenuto un alto punteggio in Attività Ripugnanti e Pratiche, una rosa secca chiamata ARIDA SMORTA

ALTRE CARATTERISTICHE

I Bazar delle Streghe

Nella puntata 124 LA SCOPA RIBELLE, Strega Varana acquista la scopa magica al Bazar di streghe “Al pipistrello usato”.

Nel Videogiornale 12/07 APPRENDISTI STREGONI viene citato il Grande Emporio Stregamagico di Fittaforesta, dove Drollo è stato mandato a fare la spesa di ingredienti stregali.

Materie scolastiche studiate dalla strega

Il Gran Consiglio della magia nera chiede a Strega Varana di “sostenere nuovamente due degli ultimi esami richiesti: **Animalvagi** e **Malefici e Sortilegi**; mostrare la propria competenza in **Intrugli e Pozioni** e fornire un manufatto sufficientemente spaventoso per **Attività ripugnanti e pratiche**.

Amiche di Strega Varana e loro aiutanti

Puntata 33/96 UN POSTO DA STREGHE. Varana riceve in casa tre amiche streghe: **Malvezia**, **Aracna** e **Taranta**, che poi se ne vanno disgustate dalla melensa bontà del luogo.

Nella puntata 87/06 STREGONE PER UN GIORNO Strega Varana è invidiosa delle sue amiche Malvezia, Aracna e Taranta, che hanno aiutanti dai nomi “orribilmente suggestivi”: **Viscido**, **Vomito** e **Veleno**.

Parenti di Strega Varana

Puntata 67/09 IL NIPOTE DELLA STREGA. Viene nominata la sorella **Strega Basilisca** e il nipote **Streghino Furetto** (4 anni)

In una Puntata sconosciuta viene nominata la zia **Strega Cucurbita**, una strega bizzarra, fissata con le verdure, che faceva esperimenti continui per far crescere ortaggi giganteschi.

Leccornie di strega

Leccornie di strega, per insaporire le pozioni: **lombrichi in salsa di fango, scarafaggi pastellati, torta di pece, pasticcio di uova diragno.**

E ancora: **Strangozzi Stregolati** (*“ un mestolo di brodo di rospo, tre pizzichi di ortica secca*)

Ricetta dell'Acquamarcia di sardine

Una lisca di sardina muffita... un uovo marcio di salmone... quattro foglie di cicuta pestate e un pizzico di polvere di vulcano. Mescolare tre volte a destra e tre a sinistra....

Ricetta del Minestregone

“Friggere, a parte, una decina di code di topo di fogna e, una volta dorate, gettarle nel Minestregone in bollitura. Mescolare a lungo aggiungendo, di tanto in tanto, unghie di pipistrello. Versare una dose, a piacere, di chele di scorpione, scarafaggi, ragni e zampe di rospo. Infine, rialzare il fuoco per un'ultima vigorosa mescolata. Servire caldo e condito da vermi freschi a volontà!”

Formula-ricetta del Fritto Misto

Cuori di rane, zampe di blatte,
Puzze di piedi, cipse di sonno,
Denti rubati ai topini di latte,
Ciuffi di peli di naso di nonno...
Ali di vespa che punge i bambini,
Puzza che puzza che non ti avvicini...
Spine che pungono, spine di rovo,
Schifo di schifo, e schifo di nuovo!

Altra ricetta di strega

Puntata 142 UN CUOCO SMEMORATO. “Un bell'antipasto di bava di drago con foglioline velenose, lombrichi in salsa di fango, scarafaggi pastellati... e poi un primo a base di Strangozzi Sregolati...Minestregone e per finire un bel Fritto misto”

La malattia stregale dei Gattorecchioni

Puntata Puntata 96/09 CUORE D'ORO DEL MONDO. “La Strega, prostrata e dolente, con naso e baffi da gatto e una fazzoletto rigonfio che le fascia mento e orecchie, emette miagolii penosi da strappare il cuore. (...) Si è buscata una forma pesante di Gattorecchioni, gli orecchioni che vengono alle Streghe. Si scioglie il fazzoletto e mostra due acute e pelose orecchie di gatto. Se fanno male?... Fanno malissimo!”

4. LUPO LUCIO

Grandi orecchie, piedi veloci, coda lunga, cervello fino, Lupo Lucio è un classico lupo solitario assillato da una fame che non trova mai soddisfazione. Furbo, mentitore, commediante, estremamente comico, è sempre a caccia di gnomi, di porcellini, di pecore e qualche volta addirittura di Principesse. Ogni tanto riesce a catturare e legare qualcuno, ma i suoi elaborati preamboli culinari (fuocherelli che non si accendono, limone, rosmarino, cipolline) gli fanno sempre ritardare il fiero pasto del tanto necessario al provvidenziale intervento di un salvatore (in genere Milo), che salva al tempo stesso la vittima da un crudo (o cotto) destino e lui dall'esilio perpetuo dal regno, se non peggio.

A Milo e al suo Chiosco scrocca il più possibile, specialmente Tiramisuer, che disprezza violentemente a parole ("Che schifezza!") ma beve in dosi lupesche. Per sue strategie, o per volere degli altri, si presta ai più svariati travestimenti e alle più basse commedie. Inventa trappole nelle quali il più delle volte inciampa. Non manca tuttavia di coraggio: convinto di fare il suo proprio tornaconto e lusingato dalla prospettiva di mitici banchetti, è capace di affrontare imprese molto pericolose; e in non rarissime occasioni è arrivato a mostrare perfino una certa nobiltà d'animo, affrontando avversari temibili per salvare il Fantabosco; salvo poi negare del tutto questa abnegazione, affrettandosi a riportare la sua figura all'abituale infingardaggine.

È spesso in scontro con Principessa Odessa, che nella sua veste di futura regnante fa uso, e talora abuso, di minacce d'esilio; ma Milo finisce sempre per convincere Odessa che un Fantabosco senza il suo Lupo di Fiaba non sarebbe più lo stesso. Particolare e complesso è il suo rapporto con Cuoco Basilio, la cui cucina è per Lupo Lucio un paradiso non proprio inviolabile, che l'occhiuto e collerico cuoco non riesce mai del tutto a difendere dalle barocche trame e truffe del Lupo.

MODI DI DIRE DI LUPO LUCIO

- Nonno sciacallo! Zia iena!
- Mamma Lupa! Luna Jena!
- Nonna sciacalla morta di fame gialla!
- (Dopo aver bevuto un Tiramisuper) "È cattivo! È cattivissimo! Fa veramente schifo!"

TORMENTONI DELLA FAME

Filastrocca della fame, usata spesso in testa ai tormentoni:

Fame, fame, sempre fame
Fame più grande di un grande reame
Stomaco vuoto più buio e più cieco
Che quando ululo si sente l'eco
Stomaco vuoto più buio e più cupo
Fame da sempre, fame da lupo

Filastrocca del Lupo Satollo, usata quando il Lupo ha la pancia piena:

Cibo, polli, carne e preda!
Che viene senza che neanche la chieda
Stomaco pieno di ciccìa e di grasso
Che quando corro pesa come un sasso
Come una palla di pelle di pollo

Lupo Mangione, Lupo Satollo!

Tipico tormentone della fame:

“Sì, le rime! Mi fa ridere la gnometta: se bastassero le rime per sfamarsi! Già, se le parole si potessero mangiare... Se le parole si potessero mangiare, io probabilmente vivrei in un regno dove tutti si esprimono a fischi... E se i fischi si potessero mangiare, io vivrei in un regno dove tutti si esprimono a gesti. Allora andrei nel regno vicino, dove tutti si esprimono a fischi. Ma appena arrivato il re proclamerebbe che è proibito fischiare, e che è obbligatorio bastonare i lupi! Ahuuuuuuuu! Povero Lupo sfortunato! Ahuuuuuuuu!...”

ALTRE CARATTERISTICHE

Il lavoro di Lupo Cacciatopi

Puntata 111/07 LO SPAVENTATOPI. Per una volta in vita sua Lupo Lucio trova un lavoro salariato. Dopo aver cacciato i topi dalla cantina di Milo, spaventandoli, viene chiamato a farlo nelle dispense di Cuoco Basilio. Infine, partendo, comunica a Milo che “La Lupo Lucio Cacciatopi e Affini ha già ricevuto un altro incarico di lavoro dagli Gnomi Contadini: liberare certi bei campi di grano da certi passerelli manigoldi che li devastano”.

Lupi amici di Lupo Lucio

Puntata 074/07 BALIA YAGA. Lupo Lucio ha invitato a cena i suoi vecchi compagni di branco: **Lupo Fosco, Lupo Furbio, Lupo Rauco, Lupo Artiglio, Lupo Zanno e Lupo Fiuto.**

Un Guru dei Lupi di Fiaba

Puntata 12 IL BUON VECCHIO LUPO LUCIO. Si parla di una sorta di guru dei lupi di fiaba: il vecchio e saggio **Lupo Rauco.**

Profumo usato da Lupo Lucio

Acqua di Luponìa

Lupo Lucio/Trucio Lupo

Puntata 49/09 LUPO LUCIO UNICO E RARO. Lupo Lucio si traveste da: lupastro sporco e maleducato, antipatico e pericoloso: Trucio Lupo (Il look dovrebbe essere tipo Gatto e la Volpe, con abiti rattoppati e un po' sudici, cappello sfondato, una benda sull'occhio). Il suo linguaggio è aspro e violento (“Accilupo, mi è rimasto un pezzo di gnomo fra i denti...” – “Tu, pagnottella, così ciccotta lo sai che non avrai vita lunga, vero?” – “Mai provate queste penne per togliere la sporcizia dalle unghie?” Etc.

5. PRINCIPESSA ODESSA

Figlia di RE QUERCIA e della REGINA MIMOSA (morta che lei era bambina), futura Regina del Fantabosco, Principessa Odessa è stanca dei faticosi doveri di corte e trova spesso il modo di sgattaiolare via dal castello per andare al chiosco di Milo. Qui, nonostante alcuni momenti di altezzoso disdegno, si diverte un mondo ad affrontare con gli amici le avventure di ogni giorno. È figlia unica di famiglia reale, quindi giocoforza un po' viziata, spesso prepotente, ma anche pronta a riconoscere i suoi errori e a imparare lezioni di generosità. Nell'ultima edizione del programma abbiamo assistito ad una sua evoluzione. Odessa si è fatta più adulta, più responsabile e giudiziosa, più matura, e anche se non ha abbandonato del tutto il suo carattere capriccioso, tuttavia ha spesso dimostrato di saper reggere le redini del regno in assenza di suo padre e di essere in grado di prendere decisioni anche complicate, magari non disdegnando l'aiuto degli amici più fidati. Il dono che ha ricevuto dalla sua Fata Madrina è la Danza, che coltiva con grande passione, mentre sbuffa alla prospettiva di seguire le lezioni del noiosissimo istitutore di corte, Guidobaldo Sbadiglio. È molto legata alla sua cara Balia Bea, che la coccola e la protegge, sopporta i suoi capricci, ma la sa prendere per il verso giusto e ottiene spesso da lei ciò che vuole. È innamorata del Principe Giglio, che pare la ricambi in modo distratto e, secondo l'indignata Balia, poco affidabile e promettente. I due in realtà sembrano ormai pronti a compiere il grande passo in un futuro neanche troppo remoto. Quella che continua a non abbandonare la principessa è la grande gelosia nei confronti del suo innamorato e la continua richiesta di conferme.

MODI DI DIRE DI ODESSA

- Quando una cosa le piace: “È super-iper-extra-arci-ultra...”
- Fate madrine aiutatemi voi!
- Per la corona di Re Quercia!

ALTRE PRINCIPESSA

Principessa Verbena

Nella puntata 47/05 UN TESORO PRINCIPESCO si parla di Principessa Verbena, famosa per la sua saggezza, sorella minore di Reginetta Pervinca blu, che andò sposa a un sovrano di un Regno lontano. Rimasta vedova, dopo lunghi viaggi, tornò al Fantabosco...

Principessa Perfettina

Puntata 52/05 UN REGNO PERFETTO. La Principessa Perfettina, cugina di Principessa Odessa, vive nel Regno di Perfézia: “... un Regno dove tutto è perfetto: le case non sono né troppo alte né troppo basse, le strade non sono né troppo strette né troppo larghe, gli abitanti non mangiano né troppo né troppo poco... e puoi star sicuro che in ogni occasione indossano sempre le bretelle adatte.” In tutti i Regni di Fiaba sono famosi i Lupi di Perfézia ed i Maghi di Perfézia.

Principessa Levantina

Bruna, un po' zingaresca, ottima ballerina, Principessina dei regni di Fiaba dell'Est, fa ingelosire Principessa Odessa in più di un copione, generalmente per aver avuto l'ardire di ballare con lui tutta la sera. Il suo carattere irruente e istintivo e la sua bellezza quasi sensuale, la fanno apprezzare perfino da Lupo Lucio.

La Principessa Fior di pesco e la Regina delle formiche

Puntata 129/07 LA REGINA DELLE FORMICHE. Vengono citate la Principessa Fior di pesco, figlia dell'Imperatore del Lontano Oriente e la Regina delle formiche, minuscola ma potentissima sovrana dotata di poteri magici.

ALTRE CARATTERISTICHE

Materie di studio di Principessa Odessa

Inchinologia, Baciamaologia, Regalmaniere, Tronologia, Scettri e Corone.

Manicure Principesca

Dalla puntata 14/06 LE MANI SCAMBIATE. Balia Bea insegna alla sua cocchina un sistema per la Manicure Principesca: “È un'antichissima ricetta, che viene tramandata di balia in balia per la manicure di regine e principesse. Prima si tengono le mani a mollo dieci pignuti in pura acqua sorgiva. Poi si adagiano le mani principesche su un panno tessuto da una fata alla luce di una notte di luna piena. Si avvolgono le mani in foglie di giovani Piumipioppi e si limano le unghie con un bastoncino di Fantasalice...”

Cosmetici di Odessa

Puntata 81 L'ORCHESSA MARINA. Giglio legge: “Lozione ravviva capelli alle alghe... Crema per il viso al fango lacustre... (un po' inorridito) Per tutti gli spadini spuntati, ma che accipigna di roba si mette addosso la mia fidanzata? (continua a leggere) Unguento vellutante alla polvere di conchiglie del Grande Mare Salato... Distillato di olio di pesce per manicure principesche...”

Canzone di Odessa

“Il ballo del Melastico” (Cecchi/Valente)

La Chiave magica del Diario di Odessa

Puntata 141/2008 LA CHIAVE DEI SEGRETI. Il diario segreto di Principessa Odessa, donatole dalla sua Fata Madrina quand'era ancora una bambina, è chiuso da un lucchetto magico che si apre soltanto con la sua antica chiave di ferro.

6. PRINCIPE GIGLIO

Il Principe Giglio (Giglio Chiarocuore il Giovane, Principe di Calicanto d'Oriente) è il primogenito di RE GAROFANO e REGINA GINESTRA, amici di Re Quercia e parenti della sua promessa Reginotta Gardenia. Vive al Castello dei Fiori, nel regno CALICANTO D'ORIENTE, ai confini del Fantabosco. Bello, alto, simpatico, ironico, amabile, ha tutte le qualità che competono ad un vero principe: onestà, senso del dovere, coraggio, rispetto degli amici, nobiltà d'animo. Ama anche gli svaghi e, come ogni principe, è spesso impegnato in cacce, tornei e altri giochi guerreschi. Altrettanto spesso è chiamato a prove e imprese eroiche; dall'altra tende talvolta a sminuire queste prove enunciando la Grande Predestinazione a una non meglio specificata Grande Impresa, formulata il giorno della sua nascita da un potentissimo Mago. Anche lo spadino che porta al fianco, e che non sfodera mai, è riservato a quell'impresa. Tuttavia non è un codardo, e quando deve non esita a farsi valere, sfoderando coraggio, destrezza, mente strategica e una notevole prestantza guerresca.

Odessa è la sua promessa sposa fin dalla nascita. I due si amano e, se inizialmente non davano seguito a questa inclinazione con comportamenti esplicitamente "innamorati", adesso si creano di frequente occasioni per dichiarare esplicitamente il loro amore. Rimane una sorta di asimmetria: Odessa, impaziente, si chiede quando il ragazzo si deciderà a farsi avanti; Giglio lascia intendere che c'è tempo...

MODI DI DIRE DI GIGLIO

- Parola blu di sangue blu!
- Per mille spadini spuntati! Per tutte le lance dei tornei!
- Per tutti gli stendardi del Regno!

CASA REALE DI GIGLIO E ALTRI PRINCIPI

La Regina Euforbia

Oltre Re Garofano e Regina Ginestra, si ha notizia della vecchia e dispotica **Regina Euforbia**, nonna materna di Giglio, che di tanto in tanto si insedia nel castello (Punt. 36/03).

Origine del nome

Puntata 106/07 IL VENTO DEI NOMI PERDUTI. Giglio Chiarocuore il Giovane, Principe di Calicanto d'Oriente. Il nome viene da un sogno fatto dalla Regina Ginestra sua madre la notte prima del parto: aveva sognato un giglio azzurro con gli stami rossi.

I cugini del Principe

Nella puntata 59/03 I CUGINI DEL PRINCIPE, si citano i sette piccoli cugini di Principe Giglio. Sono figli del fratello del padre di Principe Giglio, Re Garofano, e hanno fama di essere estremamente vivaci, "ognuno con il proprio caratterino, tutti con gusti diversi e di età molto lontane da quella di Giglio". Saltuariamente i cuginetti arrivano in visita al Castello dei Fiori e/o al Fantabosco scatenando ogni volta un piccolo terremoto.

Avversari di Principe Giglio

- Nella puntata 91/05 IL PRINCIPE E LA BESTIA, si cita il terribile **Cavalier Mastino Mezzatesta**, avversario di Principe Giglio in un torneo.
- **Principe Gladiolo**, di cui Principe Giglio è geloso: “Principe Gladiolo è un po’ più alto di me... Ha dei lucenti capelli nero corvino... Occhi di un verde intenso come le profondità marine... Carnagione dorata... Mani affusolate... Un sorriso affascinante...”

Amici di Principe Giglio

Principi amici di Principe Giglio: **Principe Vanaldo, Principe Mirabello, Cavaliere Frondanera**

ALTRE CARATTERISTICHE

La Spada Invincibile degli spadai di Oltracque

Nella puntata 4/06 UNA SPADA INVINCIBILE si racconta che i mastri spadai dei Regni di Oltracque forgiavano una spada speciale: se il cavaliere che la impugnerà nei tornei si reca a ritirarla con cuore puro, senza cavallo né armi, quella lama sarà invincibile nei tornei. Principe Giglio ne ha posseduta una.

Lo spadino nella roccia

Puntata 063/07 LO SPADINO NELLA ROCCIA. Principe Giglio racconta che Mago Alabardo, suo precettore e maestro d’armi, ha compiuto un incantesimo sul suo spadino quando lui era ancora un principino: lo spadino può essere conficcato nella roccia, e riuscirà ad estrarlo soltanto chi è in grado di ammettere a se stesso le proprie paure.

Nome completo di Principe Giglio e sua origine

Puntata 106 IL VENTO DEI NOMI PERDUTI. Nel Grande Libro dei Nomi del Fantabosco (vedi sez. B – Magie, incanti etc.) si dice: “Giglio Chiarocuore il Giovane, Principe di Calicanto d’Oriente. Il nome viene da un sogno fatto dalla Regina Ginestra sua madre la notte prima del parto: aveva sognato un giglio azzurro con gli stami rossi”

Biscotti “L’Oro del Re”

Puntata 03/07 L’ORO DEL RE. Principe Giglio custodisce i biscotti, ricetta speciale dei cuochi di Calicanto, denominati ORO del RE, perché hanno l’aspetto di monete d’oro e sono destinati a Re Quercia. Nella puntata 128/07 LA RISCOSSA DEI SENZA-MAGIA, non senza contraddizioni, si dice che sono cucinati da Balia Bea (vedi Ricette della Balia).

La torta preferita

La torta preferita di Principe Giglio è la **Torta Franguglionia**

Canzone del Principe Giglio

“Un principe davanti a te” (Tognolini/Valente)

7. ORCO MANNO

Orco Manno viene dalla Contea di Sozzalanda, un postaccio da Orchi sperduto negli Altri Regni di Fiaba. È proprio lì che suo orcugino Orco Rubio, partito per un lungo viaggio in cerca di bumbi e fortuna, lo incontra e gli racconta di come si stia bene al Fantabosco, favoleggiando delle sue proverbiali bevute di “Bumbomele”. E così, allettato dalla possibilità di cambiare aria e sistemarsi in un Regno di Fiaba più accogliente, Orco Manno si trasferisce al Fantabosco trascinando il suo enorme sacco di provviste con sé e prendendo dimora nella grotta che era di suo orcugino.

Il nuovo Orco è simile al suo predecessore per la grande forza fisica, che lo rende capace di spostare alberi e sollevare gigantesche rocce, oltre che spostare massi, carri e quant’altro. Meno imponente di Orco Rubio, il nostro Orco Manno è uno spilungone dai modi goffi e dal portamento più buffo che minaccioso. La sua altezza esagerata e la sua energia ne fanno, comunque, un temibile avversario nella lotta e nelle prove di forza. È molto ingordo e si nutre prevalentemente di “cinghiagnoli” (cinghiali), di cui va abilmente a caccia sconfinando spesso in territori limitrofi al Fantabosco. I suoi magici Stivali delle Sette Leghe lo rendono velocissimo e imprendibile. Oltre a carni, arrostiti, prosciutti e salami, come tutti gli orchi vorrebbe prima o poi riuscire a papparsi un bambino, ma fortunatamente non ne ha mai visto uno in carne ed ossa, così non è in grado di riconoscerlo.

Piuttosto sporco e unto, sempre spettinato e molto rumoroso: il suo arrivo al chiosco è spesso preannunciato da un grido assordante che fa tremare tutti, così come i suoi pugni sul bancone per ordinare il barilotto di “Bumbomele” (il Blumele, la sua bibita preferita) scuotono il mondo intero. I suoi modi rozzi e grossolani, tuttavia, sono stemperati da un lato più remissivo e romantico, che viene fuori per la prima volta (e con suo stesso stupore) quando Orco Manno incontra Orchidea, di cui si innamora all’istante. Nei confronti dell’Orchessa, che inizialmente non ricambia affatto il suo amore, il bestione si rivela decisamente più docile e per lei compone improbabili e orchesche rime d’amore, accompagnandole con profferte di lardo e salamelle. A lei ha dedicato una irresistibile serenata (“*Sono un orco romanticoooo...*”) che l’ha fatta capitolare.

Orco Manno vive al Fantabosco e obbedisce alle leggi di re Quercia (Re Querciotto, come lui lo chiama) senza particolare voglia disobbedire. Capita che le “buone maniere” condivise da gnomi, folletti e fiabeschi in generale facciano nascere in lui notevoli perplessità: infatti, pulizia, ordine, silenzio non fanno parte del suo stile di vita. Orco Manno non capisce ma frequentemente si adegua. I rapporti con gli altri fiabeschi sono, dunque, segnati da scarsi conflitti, a meno che il fiabesco di turno (Vermio, per esempio) non tenti di farlo agire in contrasto con la sua natura orchesca. Spesso le sue prerogative di forza e velocità sono messe al servizio di una buona causa, in cambio – s’intende – di un premio gustoso: salsicce, arrostiti e quant’altro.

LINGUAGGIO ORCHESCO

Orco Manno, come già Orco Rubio, parla la **lingua** di Orchiburghia una lingua strana, che storpia le parole (che si trovano sparse nei copioni)

– bimbi	<i>bumbi</i>
– bellissimo	<i>bellerrimo</i>
– grandissimo	<i>granderrimo</i>
– tremendo	<i>tremenderrimo</i>
– piedini	<i>piedonzoli</i>
– principessa	<i>principattola</i>
– principe	<i>principale</i>
– damigella	<i>damigiana</i>

- fata *fatonzola*
- mangiare *pappeggiare*
- cuocere *cuoceggiare*
- bere *sgargarozzare*
- fuoco *fuocattolo*
- cinghiali *cinghiagnoli*
- sacco *sacconzolo*

- *Scherzero* (per “Scherzo”, e verbi derivati)
- *Spaventeggiare* (per “spaventare” e derivati)
- *Cespugliolo*, vitaminole, dubbiolo, Fatola ecc.
- *Storiaccole* nella luccica (per palline di Sputapallin)
- *Giornata stupendeggiante*, *granderrimo*, *piccolerrimo*, ecc.
- *Bislungo*, *bislargo*, *bisgrande*, *biscorto*... etc.
- *Ucci ucci... sento odor di bumbucci!* (porcellucci, cinghialucci, etc.)
- *Don Cosciotto*, *Don Chisciotte*; *Rancio Penzola*, *Sancho Panza*

- *Un Bumbomele!*
- *Orco me!*
- *Non me importa una cotica!*
- *Non credo ai miei gnocchi!*
- *Gira al lardo!*

Puntata 18/09 LA CASA DEGLI ORCHI. *Bumboron*, biberon. *Raffermati*, raffinati. *Scapollo*, scapolo. *Sfilanzati*, fidanzati. *Affettato*, affezionato. *Sottosfritta*, sottoscritta. *Gli antiquati*, gli antenati. *Cormicce*, cornici. *Estragni*, estranei.

Puntata 28/09 L'ORCO DA GUARDIA. “*Due crogne ben assetate sullo zuccotto e sono caduti mortadellati e stracchinati!*” – “*Chissà che cosa diranno a Sozzalanda quando scopriranno che sono diventato la guardia del porco della principattola!*” – “*Io non ho bisogno di spadonzole finterrime, io ha un’arma letterale: le mie crogne!*” – “*Ascoltami bene, principattolo, Orchidea non andrà al ballo con voi, lei vuole solo il sottosfritto! E si scortica da sola nel boscolo...*”

USI E SCOSTUMI DEGLI ORCHI

Orchiburghia e Sozzalanda

Simili seppure distanti, le due contee orchesche di Orchiburghia e Sozzalanda hanno strade sono pavimentate di strutto e in cui gli orchetti vengono educati secondo lo stile della loro razza: mangiare quantità incredibili di cibo, non lavarsi mai, buttare dove capita ciò che non serve.

Scuole degli Orchi

Le **materie** insegnate nelle scuole degli Orchi sono: “caccia di bumbi”, “pugno al cinghiale”, “capocciate nel muro”, “crogne sugli alberi”.

Balli degli Orchi

I **balli** orcheschi sono: il **Calciastinco**, il **Pestazoccolo**, l'**Orcopolka**

Nella puntata 89/06 INVITO ALL'ORCOBALLO si racconta che Orco Rubio e Orchidea organizzano l'annuale **Orcoballo**: un picnic con danze e giochi per tutti gli amici del Fantabosco. Invitati d'onore Principe Giglio e Principessa Odessa. Ci saranno cibi e giochi nella migliore

tradizione di Orchiburgia. Milo è divertito e può già immaginare quali saranno i giochi orcheschi in calendario: capocciate sui tronchi, tuffi nel fango e così via. Odessa dovrà partecipare alla sfida di “Cacciacerume”.

ALTRE CARATTERISTICHE

Stivali degli Orchi

Gli Orchi sono muniti di **stivali delle sette leghe**, che in un pignuto permettono di andare dove vogliono. “Vado e svengo”, dicono spesso prima di partire.

Dieta degli Orchi

Gli Orchi mangiano: cinghiali interi, prosciutti, salami e tutte le cose “grasse” che trova in giro. La loro grande aspirazione sarebbe mangiare i “bumbi” (i bambini) che per altro non hanno mai visto dal vero. Dentro il grande sacco di juta che portano sempre con loro hanno le provviste che Lupo Lucio cerca spesso di rubare.

Bevanda preferite

La **bevanda preferita** dagli Orchi è il Blumele, che loro traducono in “Bumbomele”. Il folletto bibitiere ne tiene sempre pronto un barile, che loro ordinano con un pugnone sul bancone che fa tremare il mondo, e bevono in un solo sorso.

Abitudini igieniche

Un orco si lava solo quando piove. Si pulisce i denti solo una volta all’anno col Calcestrutto. Gli orchi sporcano in giro ovunque, e buttano nel Fiumefiorito tutto ciò che a loro non serve, facendo imbestialire Fata Lina.

Orco Manno ha portato al Fantabosco una singolare “cura” di bellezza orchesca: la doccia di fango.

Funghi Porcelli

Dalla puntata 109/06 I FUNGHI PORCELLI apprendiamo che i medesimi sono grossi funghi rosa di cui gli orchi vanno ghiotti, e che mangiati in quantità esagerata danno loro un terribile maldipancia Torcibudella.

Ricetta orchesca

Nella puntata 41/06 UNA CODA DI TROPPO Orco Rubio declama una ricetta di Mamma Orca: “Mischieggiare i salsiccionzoli con qualche grugno di maiale. Cuocere per ora, poi non si sa. Aggiungere una panciata di cotiche e in saporire con una codazza di lupo...”

8. ORCHESSA ORCHIDEA

Un bel giorno, da Orchiburgia, il paese degli orchi, a lungo attesa dal suo “sfilanzato” (fidanzato) Orco Rubio, finalmente è approdata al Fantabosco l’orchessa Orchidea. È alta e grossa, ben in carne e rubiconda. Ha i caratteri comuni alla sua razza: grande forza fisica, che tende a esprimersi sradicando alberi e frantumando pietroni a testate; grande e golosa ingordigia, attitudine a divorare quantità impensabili di carni lardose e insaccati di ogni tipo; grande rozzezza di modi e parole, inclinazione a gesti e versi rumorosi e cafoni; predilezione, fra le bibite Squisite, del “Bumbomele” (il Blumele), che ordina con manate sul bancone che fanno tremare il mondo; Stivali delle Sette Leghe ai piedi, che le consentono di andare e tornare in pochi giganteschi passi da dovunque a ovunque; e tipico eloquio degli orchi, che altera e storpia il fiabesco corrente nelle note forme buffe e incomprensibili.

Orchidea ha un bel ...temperamento. Non tollera le provocazioni né si lascia intimorire da minacce di incantesimi e malefici. Energica e decisa, reagisce minacciando crogne, pugni e pizzicotti per affermare la sua identità, seppur rozza e primordiale. Capace di prepotenze che stempera, però, con una certa disponibilità alla risata, “grassa” s’intende.

Svelta di comprendonio e attenta alla sua forma fisica (i canoni della bellezza orchesca in lei sono presenti al meglio) , è sensibile alla bellezza che viene dalla forza bruta e dalla propensione verso il buon cibo. Ingaggia confronti e sfide con la strega, di cui mal sopporta la cupezza e l’ambizione. Si misura frequentemente con Principessa Odessa che si ostina a volerla ingentilire ed educare in regalmaniere.

La sua visione del mondo è manichea ma Orchidea è in grado, comunque, di distinguere gli imbrogliatori dagli onesti e anche lei, come Orco Manno, non si sottrae all’obbedienza nei confronti del saggio re Quercia che, ovviamente, chiama Querciotto.

Abbandonata da Orco Rubio, Orchidea ha patito per amore e a lungo ha rifiutato la goffa e insistente corte di Orco Manno ma poi...ha ceduto alle sue attenzioni ed ora ama di un amore indiscusso il suo scamorzolone. Il loro rapporto è fatto di complicità gastronomiche e di tenerezze primordiali. Gelosissima di Orcadella, la nostra Orchidea tampina il suo amato e neutralizza qualunque tentativo di corteggiamento da parte di altre orchesse. Del resto Orco Manno non ha occhi che per lei. Il loro è uno *sfilanzamento* allegro e *spensiereggiato*

MODI DI DIRE DI ORCHIDEA

Oltre a tutti i termini strampalati che usa Orco Rubio (bumbi = bambini, damigiana = damigella, fatonzola = fata, cinghiagnoli= cinghiali...), Orchidea ha una sua personale fraseologia orchesca. Scamorzolone : è un appellativo affettuoso che rivolge al fidanzato

ALTRE CARATTERISTICHE

Il saluto d’amore

Orco Rubio e Orchidea, quando si incontrano al Fantabosco, si salutano con un complesso rituale di gesti che potrebbe essere così composto: due testate, poi voltarsi di spalle, due sederate, poi voltarsi di nuovo, prendersi reciprocamente per le orecchie e scuotersi a vicenda la testa qua e là. Talvolta i gesti sono accompagnati da questa filastrocca:

Gongo bello – Manza ganza

Cippa trippa – Bella panza

*Gu! Gu! – Caribù
Orco io e Orco tu
Crognà manca, crognà destra
Orco e Orca fanno orchestra!
Prrrrrrrrr.....*

Balli e gare

Orchidea è una appassionata di Orcoballo e delle orchesche gare di Cacciacerume, dove disputano orchici dai nomi eloquenti: ORCOLARDO, PUZZAPIEDI e UNGHIASUGNA.

La rivale

Nella puntata 72/06 USA E RIUSA apprendiamo che Orchidea ha una rivale in amore, il cui nome è **Orca Maiorca**. Successivamente, si è profilata all'orizzonte orchesco un'altra rivale, che Orchidea teme moltissimo: Orcadella.

Ricordi di giochi d'infanzia con Orco Rubio

Nella sua puntata di debutto 48/06 L'AMORE FRA GLI ORCHI, Orchidea ricorda al suo amore come facevano “da orchetti ragazzini, quando afferravano insieme un bue, uno per le corna e uno per la coda, per lanciarlo sul tetto di paglia di quell'antipatico del vecchio Orco Turio, che gli piovesse sulla tavola”. Risate, ricordi e manate.

Parentele di Orchidea

Dal copione 3/09 IL PRINCIPE DEGLI ORCHI: “**Mamma Orcola**, tenera come un maialonzo. È lei che m'ha insegnato a cucineggiare! (...) E **babbo Orco Ferro** mi ha spiegato come acchiappare un cinghiagnolo! (...) **Nonna Orcamella**, che mangianza buonerrima che faceggiava! Torte di salamella, salsicce, zamponi ”

Inoltre **Orco Stagno** (parente?), che “ama il fango (...). Ci si fa il bagno tutti i giorni! Più la fangazza è grassa e più è contento!”

9. GENIETTA SCINTILLA SHIRIN

Shirin appartiene alla stirpe dei Geni dei Regni di Fiaba d'Oriente. Giovanissima, poco più che adolescente, è guizzante, agile e giocosa.

Come gli altri geni che sono passati per il Fantabosco vive in un vaso, che però nel suo caso è una vera e propria lampada, simile a quella di Aladino, che si illumina e sprizza scintille ogni volta che qualcuno cerca di impossessarsene. Genio Abù Ben Set, Genio Abù Zazà e il loro fratelli (Abù Abacà, Abù Cuscus, Abù Dragon ecc.), disperati per il carattere ingovernabile della piccolina di casa, hanno deciso di chiedere aiuto agli amici del Fantabosco. Shirin sbarca a casa di Milo insieme alla sua lampada, impacchettata come un dono. Insieme alla lampada-casa a Milo giunge anche una lettera in cui Genio Abù prega il folletto di prendersi cura della piccola ribelle: finché l'amata sorellina non imparerà a moderare i suoi scherzi, finché non diventerà un po' più ubbidiente, non potrà mai essere scelta da una bimba di Città Laggiù come Genietta amica del cuore.

Come gli altri Geni passati per il Fantabosco, Scintilla Shirin può esprimere un desiderio al giorno, che il più delle volte le serve per mettere in atto qualche dispetto contro chi cerca di assoggettarla o di usare i suoi poteri magici. Shirin affronta le avversità con un coraggio che sfiora i limiti dell'incoscienza, ma non è una superficiale. È un'attenta osservatrice e un'amica buona e leale. I suoi scherzi sono spesso modi per comunicare delusione, smarrimento, contrarietà per i comportamenti dei "grandi". In realtà lei ama moltissimo i suoi fratelli maggiori e, soprattutto nei primi tempi, prima di ambientarsi e affezionarsi al Fantabosco, è dispiaciuta di esser stata allontanata da loro; fino a manifestare, in un giorno particolarmente nero, il dubbio di essere una figlia "adottata". Soltanto questa nostalgia per i fratelli e i profumi e i cieli d'Oriente riesce a offuscare, ogni tanto, la sua allegria.

Shirin è amica di Fata Lina (che comunque è più grande di lei) ma la loro alleanza a volte sfocia in litigio. La Fata la rimprovera perché usa la magia per fare dispetti e per altri scopi futili.

Quando la Genietta si sente incompresa, sogna di tornare dai suoi fratelli, oppure di partire per un altro Regno di Fiaba o ancora di trovar lavoro in compagnie teatrali o di circensi (vedi puntata IL CIRCO MALVENTO). E' segretamente affascinata da Principe Giglio: lo ritiene bellissimo.

LA FAMIGLIA DEI GENII

I Geni che hanno abitato il Fantabosco provengono da una famiglia numerosa, che conta 21 fratelli, i cui nomi cominciano con le diverse lettere dell'alfabeto

A, Abù Abracà; Bi, Abù Bensèt, che qui al Fantabosco conoscete; Ci, Abù Cuscùs; Di, Abù Dragòn; E, Amin Elisir, la sua sorellina genietta (detta Scintilla Shirin), F, Abù Falafèl; G, Abù Geniàl, H, Abù Henné; I, Abù Ioiò; K, Abù Kefiàh; L, Abù Lelèk; M, Abù Melèk; N, Abù Nanà...

(nessuno lo lascia mai proseguire oltre; se proseguisse, direbbe : Abù Omàr, Abù Pantìn, Abù Qualè, Abù Rashid, Abù Sultàn, Abù Turbànt, Abù Uadì, Abù Visir, Abù Zazà)

MODI DI DIRE DI SCINTILLA SHIRIN

- Per il tesoro di Alì Babà!
- Per mille cammelli!
- Per le perle del marajà!
- Per i miei venti fratelli nei loro vasi!
-

CARATTERISTICHE DI SHIRIN E DEI GENI

Filastrocca di Genio Abù per esaudire i desideri

Assonài, masannài - Darasciri, giri giri

(cui a volte aggiunge, a parte)

E tu e spera, che una sera / Tutto ciò forse s'avvera

Le Tre Leggi Dei Desideri

Dalla Puntata 61/03 UN DESIDERIO AL GIORNO:

“Il Genio non potrà realizzare più di uno o tre desideri al giorno, a seconda della sue età e potenza”.

“Il Genio non potrà realizzare desideri di desideri”. Vuol dire che uno non può chiedermi: ‘Desidero che tutti i miei desideri si avverino’... Eh no! Troppo comodo!

“Il Genio non potrò realizzare i propri grandi desideri, ma solo le piccole necessità quotidiane: perché la sua magia è al servizio degli altri”. Quindi, per me stesso, solo dolcetti e pulizie in casa...

La collana magica di Shirin

Puntata 98/07 LA COLLANA DI SHIRIN. Shirin possiede una collana dotata di poteri magici. Chi la indossa avverte un'ammirazione irresistibile per la prima persona che gli compare davanti.

Le Scarpette Fatate di Shirin

Puntata 122/07 LEZIONI DI DANZA. Shirin possiede un paio di Scarpette fatate, che le sono state regalate da un vecchio Genio. Chi indossa le scarpette inizia a ballare vorticosamente, senza più riuscire a fermarsi.

10. BALIA BEA

È la balia di Odessa, colei che, alla morte della mamma, ha cresciuto e allattato la bambina. Ancora ragazzina è stata presa a servizio da Re Quercia in un villaggio della misera landa di Poverinia, e da allora è cresciuta alla reggia. È la classica “nutrice”: materna, consolatrice, premurosa e apprensiva, ma anche pronta al rimbrotto, sbrigativa, allegra e concreta. Difende devotamente e oltre ogni senno la famiglia di Re Quercia ma, fatta salva questa, non risparmia punzecchiature su vita e abitudini di ogni altra famiglia reale di fiaba. Al castello sa tutto di tutti, è mediatrice, confidente, ruffiana, curiosa e pettegola. Del Principe Giglio naturalmente sa vita, morte e miracoli, e la sua frase preferita a riguardo è: “Se quel benedetto ragazzo si decidesse!”.

È mite e paciosa, ma non estranea a possenti e rapide furie; davanti ai suoi punghi piantati sui fianchi lo stesso Re Quercia deve aver lasciato il campo più volte: figurarsi semplici Lupi, Orchi e Streghe. È stata e ancora è una bella donna: è sensibile al fascino e apprezza i complimenti.

Non ha abilità magiche, se non quelle della cucina e della varia economia domestica.

Nelle cucine reali la sua semplicità e concretezza si contrappongono spesso all’altisonante e un po’ presuntuosa arte culinaria di Cuoco Basilio, dando il via a bonari e divertenti litigi tra i due.

La sua cultura è imbevuta di tradizioni popolari, sa a memoria ninna nanne, fiabe popolari, leggende locali. Conosce cure a base di erbe e rimedi antichissimi e le sue tisane benefiche sono note e apprezzate in tutto il Fantabosco. Ma la sua principale arma è un micidiale “buon senso”, una potente competenza di assennato consigliere, di mediatore e riequilibratore di ogni genere di crisi e conflitto. Con la sua aria paciosa, calma gli animi, ridimensiona i guai, ridona a tutti la presenza necessaria per reagire. La canzone che maggiormente la rappresenta e caratterizza è “Le cose belle”. Ha un rapporto speciale col bambino a casa, cui può rivolgersi direttamente da quando ne ha ottenuto il permesso da Milo e Re Quercia.

STORIA DI BALIA BEA

Nella puntata 117/02 STORIA DI BEA si racconta: “Quando la Regina Mimosa venne a morire, Re Quercia, affranto dal dolore, cercò per la diletta figliola una balia speciale, che avesse in sé il dono più giusto per aiutare la piccola orfana a crescere serena. Si consultò coi sapienti del regno, e partì per un lungo viaggio: travestito da viandante batté i villaggi e le campagne, in cerca della donna giusta. Gira e viaggia, sceglie e scarta, scelse infine una contadinotta della contrada di Poverinia, di nome Bea. Come gli avevano prescritto i sapienti, le pose un compito: doveva partire a sua volta in cerca di un dono, il più prezioso che riuscisse a trovare, e doveva recarlo a lui. Vedendo quel dono, egli avrebbe capito se era la balia giusta per sua figlia. Così Bea, che ancora non si chiamava Balia Bea, si mise in viaggio”.

Bea risolve quattro prove poste da quattro Spiriti, e ne ottiene quattro doni . Lo Spirito della Terra (grano), lo Spirito dell’Aria (lievito), lo Spirito dell’Acqua (sale), lo Spirito del Fuoco (calore). Con questi doni Balia Bea cuoce un pane, che porta al Re, e il Re le dice: “Questo è il pane del buon senso, cara donna. Tu vedi le cose per il loro verso buono, e questo fa sì che esse si sposino insieme, come la farina della terra, il lievito dell’aria, il sale e l’acqua, e il calore del fuoco, per dare questo pane. Tu sei una vera balia nutrice, e di questo pane io voglio che si nutra mia figlia”.

MODI DI DIRE DI BALIA BEA

- Cuciti bocca mia! (quando spettegola)
- Chi non lillera non lallera, cara mia!
- Santa polenta! – Santa polenta taragna! – Oh, beata patata!
- Per tutti i buchi senza ciambella!
- Santo semolino!
- Ciao cuccioletto! (quando si rivolge al bambino)

RICETTE DI BALIA BEA

Biscotti della fiducia

Dalla puntata 133/06 I BISCOTTI DELLA FIDUCIA. Una buccia di limone grattugiata con delle foglie di menta è l'ingrediente segreto che rende eccezionali i Biscotti della Fiducia di Poverinia.

Pasta e fagioli

Nella puntata 119/06 FIABA E FAGIOLI, per l'occasione del Grande Fagioledi (vedi "Feste"), benché tutti sappiano che Cuoco Basilio sarebbe capace di cucinare i fagioli in cento modi più raffinati e gustosi, Re Quercia esige la classica Pasta e Fagioli cucinata da Balia Bea secondo l'antichissima ricetta di Poverinia: "Prima di tutto il soffritto: cipolle, carote, aglio e sedano intero. Poi, in cottura, cotica intera di lardo e croste di formaggio. Dopo un'ora toglierò dall'acqua circa metà dei fagioli, li schiaccerò bene col passaverdure e riverserò la purea a cuocere ancora nella pentola, mescolando bene perché si amalgami..."

Biscotti "L'Oro del Re"

Puntate 3/07 L'ORO DEL RE e 128/07 LA RISCOSSA DEI SENZA-MAGIA. Biscotti tondi di "Pasta Frulla", dall'aspetto semplice e dimesso ma dal sapore squisito, che Balia Bea ha imparato a cucinare da sua mamma e sua nonna: mandano in visibilio Re Quercia e sono invidiatissimi da tutti i regni, nonché da Cuoco Basilio, che non riesce a cucinarli così buoni. Vengono custoditi da Principe Giglio. Nella puntata 3/07 L'ORO DEL RE, non senza contraddizioni, si dice che sono una ricetta speciale dei cuochi di Calicanto (vedi Caratteristiche del Principe Giglio).

Nuvole di Fata

Nel copione 76/09 UN CIELO DI ZUCCHERO, grazie a una speciale macchina, Balia Bea prepara le "Nuvole di Fata", batuffoli di zucchero del tutto simili allo zucchero filato.

11. GIPO SCRIBANTINO

Gipo è uno gnomo scribantino, mestiere che a Città Laggiù oscillerebbe tra il giornalista, lo storico, lo scrivano, l'archivista ed altro ancora. Per incarico di Re Quercia, copre da solo i ruoli di direttore, redattore, illustratore e tipografo del Giornale del Fantabosco, fondato dieci pignalenti (dieci secoli) fa dallo gnomo SCRIBA MELANTONE, austero personaggio (è il quadrisavolo di Gipo) il cui ritratto è appeso nella redazione del Giornale. Allegro e burbero, sapiente e distratto, dalla potente memoria remota ma che dimentica cosa ha detto dieci secondi fa, Gipo Scribantino scrive e illustra a mano il giornale in tutte le sue parti. Gipo vive nella **Torre Scribantina** dove, oltre a lavorare per il Giornale, si prende cura delle sue amate piante nella **Serra Erbolarium**.

I GIORNALI

Per scrivere i NUMERI QUOTIDIANI del Giornale del Fantabosco (che non gli vedremo mai comporre), oltre a osservare la vita della Fantabosco dalla finestra attraverso il suo **Pannocchiale**, raccoglie le informazioni del suo inviato speciale merlo **Fischiolante**, che gli telefona i servizi attraverso il **Merlofono**.

Oltre i quotidiani, Gipo compone ogni sabato un NUMERUS SPECIALIS, un vero e proprio settimanale di approfondimenti. Questo attinge le sue fonti soprattutto alle **Annate del Giornale**, che Gipo cerca con un certo affanno nei suoi scaffali e inserisce nella **Pressa Spremicarta** (dispositivo di lancio delle scene delle puntate precedenti), accompagnando l'atto con la formula "Sparisci scrittura, fiorisci figura". Ma non manca di accompagnare le sue trattazioni con approfondimenti presi da altre discipline scientifiche, magiche, naturalistiche..

Nella puntata 007/2007 Gipo ha ricevuto in dono da Re Quercia la preziosa **Giostra dei Giorni**, che utilizza in alternativa alla Pressa Spremicarta per tornare indietro nel tempo e mostrare al Puerillus scene tratte da puntate precedenti. Per lanciare le canzoni, invece, si serve del **Morganetto**, che alimenta con rotoli di Cartacanzone.

RAPPORTI

Gipo conosce profondamente non solo gli attuali abitanti del Fantabosco, ma perfino i loro antenati. Il suo lavoro è osservarli e scrivere ciò che fanno, e anche se fa mostra di adirarsi delle loro goffaggini, in realtà vedendoli vivere ogni giorno s'è affezionato alla maggior parte di loro. Lo gnomo parla al bambino guardando in camera. Questa modalità (e la rottura del "monopolio" di Milo) è illustrata all'inizio e ribadita di tanto in tanto: "Ti manda Milo, vero? Lo so, me l'aveva detto che ti avrebbe mandato qua. Ormai ti conosce da tanto". Il rapporto tra lo Gnomo e il bambino quindi non scavalca Milo, al contrario è da lui è favorito e garantito.

ALTRI GIORNALI DEI REGNI DI FIABA

Nel Videogiornale 13/05 "All'arrembaggio!", Gipo racconta della sua amica ONDINA MARINA, direttrice dell'ECO DI OLTRACQUE. Insieme hanno frequentato la Scuola Superiore di Fiaba per Giornalisti.

MODI DI DIRE DI GIPO SCRIBANTINO

- Locuzioni di latino maccheronico: Puerillus – Stultus – Nonnullus – Ecce Folium!...
- Per la barba dello Gnomo Archivista!
- Capperorum!

- Formule per i lanci: Dài Spremicarta! Sparisci scrittura, fiorisci figura! – Dritto del ramo, retro del foglio, fammi vedere le cose che voglio! (nel caso di riutilizzo consecutivo di uno stesso folium). – Gira per gioco Giostra dei Giorni, giro per giro quel giorno ritorni (per la Giostra).

12. CUOCO BASILIO

Prima di approdare al Fantabosco, Cuoco Basilio ha girato in lungo e in largo le corti, fino a divenirne uno dei più rinomati cuochi dei Mondi di Fiaba. Di questo girovagare del mestiere ritornano, nei suoi discorsi, racconti esotici e ricordi straordinari. È loquace, un po' maniacale, autocentrico, lievemente supponente, appassionato del suo lavoro e pronto a soddisfare le preferenze del suo re; ma se i suoi piatti non vengono apprezzati a dovere, è in grado di precipitare in un umore nero e ostile. E rombano discorsi fioriti: a differenza di Milo, ama descrivere le sue ricette col fraseggiare largo e ridondante caro all'alta cucina. Detesta, però, essere contraddetto: chiunque suggerisca anche solo una minima variante alle sue indicazioni, viene trattato come uno sciocco incompetente.

In puntigliosa competizione con Balia Bea e col suo approccio semplice e contadino alla cucina, ne apprezza però le doti d'affetto e premura, e spesso se ne avvale per farsi consolare nelle sue crisi ipocondriache. Ammira Milo, e la sua capacità di far bibite e risolvere guai. Odia il Lupo e la sua cieca e ladra voracità, e conduce con lui una perenne partita aperta di guardie e ladri. Non disprezza del tutto l'Orco, di cui teme le incursioni devastanti in cucina, ma con cui ha scambi di salsicce e selvaggina.

MODI DI DIRE DI CUOCO BASILIO

- Metafore e parafrasi fiorite e ridondanti per descrivere i piatti: ciò che lui chiama “Convivio di uova e verdura” Balia Bea riduce spietatamente a “Frittata”.
- Metafore e locuzioni che riportino al fuoco: Ci metterei la mano sul fuoco / Scherzare col fuoco / Mettere troppa carne al fuoco / Trovarsi fra due fuochi.
- Metafore e locuzioni che riportino alle tecniche di cucina: Sono fritto / ...

RICETTE DI CUOCO BASILIO

- Millepani guarnito di erbette delicate.
- Soffice Spianata di fior di farina insaporita da olive orientali.
- Budino di caramello alla cannella cresciuta alla luce della luna.
- Pancrazio mandorlato con uvette delicatamente colte da mani di fate.
- Crema di uova di cigno, spolverata con neve di zucchero.
- Timballo di capperi nani insaporiti con aceto balsamico.
- Dolce Millepiani alla Pandolfa Montata.
- Mousse Notturna per Strega Salamandra.
- Croccantini d'Oltremare allo Zabaione di Uova di Struzzo.
- Morbidotti delle Terre del Sud alla Pasta di Mandorle con Burro di Latte di Drago.
- Latte di capra mescolato a uova di cigno montate a neve, con l'aggiunta di zucchero di stelle e vaniglia dorata al sole.
- Girotondo di frutta dimenticato in caramello (praticamente la macedonia).
- Cuoco Basilio prepara per il Re delle Mille e una Notte un menu chiamato “Il trionfo del Nilo”. Dalla pancia del cocodrillo usciranno: polpettine arabesche con frutti di bosco, lenticchie di riso in salsa di fiaba, crema di cacao di montagna e pepe dell'isola del tesoro, torta di riso e medaglioni d'agnello su un letto di foglie di vite”.
- Simposio di Pepite di Terra in Trionfo Giallo Oro (frittata di patate) Puntata 64/05
L'INGREDIENTE SEGRETO. Uno dei cavalli di battaglia di Cuoco Basilio. Si tratta di un piatto che Cuoco Basilio ha perfezionato con l'aggiunta di un suo ingrediente segreto: i Sospiri

Bianchi di Latte Imbrunito dal Fuoco (lo stesso ingrediente segreto, la provola affumicata, che la mamma di Balia Bea utilizzava quando cucinava la sua frittata di patate).

- Torta Sfogliaquercia, la preferita del re, che Cuoco Basilio prepara per occasioni e feste speciali.

ALTRE CARATTERISTICHE DI CUOCO E CUCINA

Cuoco Arcimboldo e la cucina raffinata.

Dalla puntata 54/06 UN CUOCO CON LA CODA. Cuoco Arcimboldo è l'autore de La Nuova Cucina di Fiaba, un testo considerato la bibbia dell'ultima moda culinaria che impazza nelle Corti dei Regni di Fiaba "più raffinati". Sul libro scritto da Arcimboldo è possibile leggere ricette come la Nuova Bibita di More ("Intingere in una caraffa d'acqua una mora selvatica per un pignuto. Estrarre la mora. Aggiungere un gambo di prezzemolo e tre acciughe") e le Delizie del Cuoco ("Mettete in un piatto un cucchiaino di riso poco cotto e tre pezzi di banana. Aggiungete un gambo di prezzemolo e due gamberoni crudi").

13. RE QUERCIA

Sovrano del Fantabosco e padre di Principessa Odessa, Re Quercia, che ha perso la moglie (Regina Mimosa) alla nascita della loro diletta figlia, è il classico Re delle Fiabe: buono, austero, con un irremovibile senso della giustizia, vagamente assente, pacifista ma anche capace, per difendere il suo Regno, di mettersi alla testa del suo esercito.

Ha un'età indefinita, ma non è il Re Anziano (niente capelli bianchi né rughe scavate): ha una figlia intorno ai vent'anni e una regina 'fidanzata', Reginotta Gardenia, con la quale prima o poi si sposerà. Se dovessimo attribuirgli un'età potremo pensare a un maturo monarca cinquantenne.

Le vicende di cinquecento puntate ce l'hanno indicato come un sovrano attento alla politica culturale del suo Regno: è infatti assai prodigo di Feste, Balli, Gare, Premi e Concorsi.

Anche le sue attività diplomatiche sono intense: riceve spesso visite di regnanti o altri personaggi importanti (grandi Fate, grandi Maghi) da altri Mondi di Fiaba, e a sua volta compie spesso viaggi e spedizioni in Regni Lontanissimi.

I suoi interventi nelle vicende degli amici del Chiosco di Milo saranno però estremamente rari. Farà la sua prima apparizione per Natale, come una concessione straordinaria, e poi tornerà a mostrarsi altre due o tre volte in tutto l'anno, per situazioni eccezionali di giubilo o sciagura. Ciò per non inflazionare la sua regale figura, e perché è impegnato nel governo dell'intero Regno, di cui Milo, il suo Chiosco e la sua Compagnia, è solo una piccola parte.

Re Quercia ha ormai intrecciato uno speciale rapporto di confidenza e affetto con il bambino a casa, che lui spesso definisce "il mio suddito preferito". Il dialogo tra sovrano e bambino si è consolidato con l'appuntamento settimanale de La Giostra di Re Quercia, quando il re usa la sua magica giostra per rivivere una delle tante avventure accadute nel suo regno.

MODI DI DIRE DI RE QUERCIA

Ama ripetere una Filastrocca del Re, che è un vero e proprio motto del suo governo:

D'essere re potrà essere degno
Solo chi ha cuore più grande del regno
Perché il re siede nel cuore del regno
Se il regno siede nel cuore del re

Formula per azionare la Giostra di Re Quercia:

Gira per gioco, Giostra dei Giorni
Giro per giro quel giorno ritorni...

LA REGGIA E I SUOI MISTERI

La Magna Ghianda

È una scultura araldica in forma di ghianda, posta nello Studiolo di Re Quercia, ma in realtà è la sua cassaforte segreta. Nella Puntata 84/04 L'OLIO AGGIUSTAGUAI, la Principessa Odessa la presenta così: "Sembra un ornamento della stanza ma, nessuno lo sa, contiene un luogo segreto dove il Re mio padre conserva tutti le sue cose più preziose: il sigillo originale dei Quercia, le pergamene regali, la Chiave di Cristallo che apre la stanza del Tesoro..." etc. (v. punto che segue).

Si apre con una serie elaborata di azioni su elementi mobili della scultura stessa, la cui sequenza segreta è nascosta in una filastrocca.

Gira una volta una perla di luna
Fermane sette e girane una
Gira una volta un re nel castello
Ferma la testa e gira il cappello
Gira una volta e ti viene la voglia
Ferma la pianta e muove la foglia
Ferma la giostra, prendi un respiro
Gambo del mondo che gira di un giro

La chiave d'oro

Puntata 95/04 LA CHIAVE D'ORO. Custodita nella Magna Ghianda, la chiave d'oro, che Re Quercia protegge con cura, permette di aprire la porta del Fantabosco alla strada più rapida verso il Mondo Reale. Talvolta Re Quercia la presta a Linfa per permetterle di andare a trovare Tonio a Città Laggiù o a Milo per le sue visite a Città Laggiù. Vermio è riuscito una volta a sottrarre la chiave d'oro con l'inganno, e questa sua malefatta gli è costata un lungo esilio punitivo dal Fantabosco.

La chiave di vetro

Puntata 1/05 LA CHIAVE DI VETRO. Custodita nella Magna Ghianda, la chiave di vetro, che Re Quercia spera di non dovere mai usare, apre la porta dove sono racchiusi, da pignalenti e pignalenti, gli antichi tesori degli avi del Regno. "Userai questa chiave solo di fronte a una terribile emergenza!...Così mi disse mio padre".

La Penna Corona

Re Quercia scrive con una Penna Corona ("A me la mia Penna-Corona! E un foglio!").

La stanza della Torre e il suo Fantasma

Nella puntata 158 IL FANTASMA DELLA TORRE si racconta che, dopo millanta pignalenti, è stata ritrovata in un vecchio baule la chiave che apre la stanza in cima alla Torre Ovest del Castello. Nonostante la leggenda dica che sia abitata da un fantasma, Re Quercia ha deciso di trasformarla in un osservatorio per sé e per gli Astronomi di Corte.

La Mappa delle Soglie di Fiaba

Nella puntata 162/06 BAGLIORI AL CASTELLO un incendio divampa dalle cantine e sale verso la Torre Maggiore, sede della biblioteca del Regno. Lì, in un finto libro-scatola, è conservata la preziosa Mappa delle Soglie di Fiaba.

La Sala delle Invenzioni degli Umani

Dalla puntata 148/06 A CENA CON GLI ORCHI: in una sala del Castello di Re Quercia sono esposte alcune ricostruzioni di invenzioni degli Umani, come il computer.

Il Calendario Perpetuo

Nella puntata 53/06 UN CALENDARIO PER LA STREGA Principe Giglio svela che Re Quercia conserva un calendario "perpetuo" che resiste a qualunque sortilegio: una "macchina" del tempo più forte dei marchingegni della strega e che consente di compilare e aggiornare di nuovo tutti i calendari!

Il Sotterraneo Corazzato delle Magie Pericolose

Dalla puntata 083/08 SOGNI SEGRETI: Balia Bea a Shirin, a proposito del Manto Svelasogni che le ha sequestrato: “Lo darò a Re Quercia, che lo custodisca nel Sotterraneo Corazzato delle Magie Pericolose”

Incantesimi di Protezione

Dalla puntata 85/09 LA REGGIA MISTERIOSA. Odessa racconta che i suoi avi, quando costruirono il castello, chiamarono in aiuto tre Fate potenti che lanciarono sul Maniero molti incantesimi di protezione. La formula per aprire la Magna Ghianda, per esempio, è protetta da un incantesimo Smemorio: chiunque la ascolti, se mosso da cattive intenzioni, la dimentica subito. La mappa della Reggia invece si modifica sotto le mani dei malandrini, facendoli perdere in un labirinto di cunicoli.

L'Albero Dei Re

Puntata 047/2008 L'ALBERO DEI RE. L'Albero dei Re è indissolubilmente legato alla storia della Casata Reale: grazie ad esso il Fantabosco è uno dei Regni di Fiaba più solidi e longevi. Piantato nella notte dei tempi, esso rappresenta e protegge tutti i sovrani del Fantabosco e i loro discendenti, che a loro volta lo curano e vegliano su di esso, alimentando così la loro stessa forza. L'Albero dei Re è protetto da un antico incantesimo che impedisce a chicchessia di bruciarlo o abbatterlo. Il suo unico punto debole sono le radici.

Cunicolo dallo Studiolo Reale alla stanza dei Tesori del Regno

Puntata 103/2008 IL PASSAGGIO SEGRETO. Il Castello di Re Quercia è composto da un labirinto di stanze e saloni, collegati tra loro da un intricato sistema di corridoi, porte, finestre e passaggi segreti. Tra questi, ce n'è uno che collega lo studiolo reale con un lungo tunnel che porta alla stanza dei Tesori del Regno, protetta da un unico guardiano, che altri non è che Drago Focus. Il tunnel che si apre dal camino passa infatti attraverso una caverna infuocata che è, appunto, la dimora del Drago.

I ritratti magici degli antenati

Puntata 109/2009 IL RITRATTO DEL RE. Si apprende dal quadro parlante di Re Equiseto che i ritratti degli antenati appesi molti pignolenti orsono alle pareti dello studiolo reale hanno il preciso compito e il potere magico di vegliare sui Re e le Regine della Casata dei Quercia.

ALTRE CARATTERISTICHE

Onoreficienze

Nella puntata 47/05 UN TESORO PRINCIPESCO si dice che Re Quercia è anche Gran Maestro dell'Ordine dei Cavalieri di fiaba.

Malattie regali

Tristicella: rara malattia che colpisce solo le principesse e i principi dei regni di fiaba e talvolta re e regine, rendendoli sempre più tristi e apatici, fino a totale esaurimento delle forze. Moderatamente contagiosa. L'unica cura nota per la tristicella, è una sonora risata.

L'anello di Ferro della Regina

Puntata 118/05 L'ANELLO DELLA REGINA. L'Anello della regina, custodito da re Quercia al Fantabosco, è un semplice anello di ferro, conficcato su una roccia: "... la principessa attraversò il lago per raggiungere il suo innamorato. Arrivata da lui, legò la sua barca a un anello conficcato nella roccia. Un anello di ferro. Per ricordare questa bella storia d'amore, quando i due innamorati si sposarono e diventarono Re e Regina, il popolo dei Mondi di Fiaba chiamò quel modesto anello di ferro...anello della Regina!"

Re distratti che perdono anelli e corone

Puntata 118/05 L'ANELLO DELLA REGINA. Re Quercia e i suoi antenati sono un po' "distratti". "Mio padre, Re Olmo il Favoloso, passato un ponte nelle vicinanze di Fittaforesta, non fece caso ai rami bassi di un fantasalice e ...la corona cadde nel fiume e non fu mai più ritrovata. E aggiungo che mio nonno, il caro Re Salice il Ridente perse l'anello reale mentre faceva il bagno nelle acque di un lago". A causa di questi fatti, quei luoghi si chiamano ora Ponte della Corona e Lago dell'Anello.

Il segreto di Re Cedro

Re Cedro il Luminoso aveva un segreto, e il segreto di Re Cedro faceva sì che tutti i suoi ordini venissero obbediti all'istante dai sudditi.

La bandiera del Fantabosco

Nella puntata 49/06 UNA BANDIERA DA INVENTARE Ronfo costruisce una bandiera del Fantabosco, che porta come simbologia un girotondo di alberi, foglie, animali e la corona e lo scettro di Re Quercia

La Chiave d'Argento che chiude il cancello della Reggia

Puntata 97/07 LA CHIAVE D'ARGENTO. Re Quercia custodisce nella Magna Ghianda la chiave d'argento, che serve per aprire il lucchetto del catenaccio che chiude il cancello della Reggia quando il Re e la sua corte sono assenti. La chiave è antichissima e, col passare del pignalenti, si è annerita.

La piantina Radici del Regno

Puntata 6/09 PIEDI PER ARIA, PIEDI PER TERRA È chiamata Radici del Regno – spiega Cuoco Basilio – una piantina da nulla uguale a mille altre, ma che un Cuoco Regale distingue a colpo sicuro. La tradizione magica del Fantabosco prescrive che ogni nuovo sovrano, al suo insediarsi, mangi una purea di quella radice preparata dal suo Cuoco Regale". Ma Cuoco Basilio ignora (non ha letto fino in fondo le istruzioni del Regale Manuale dei Cuochi) che se la piantina è colta da mani non regali si risveglia il terribile verme gigante TREMOLINGIUM REX (vedi Fauna), che insegue e morde da sotto terra chiunque non salga in piedi su un rilievo.

Archivi del Regno

Puntata 48/09 TANTI AUGURI, BALIA BEA. "Archivio del Regno della Quercia. Contrada di Poverinia: sì, è questo!" Milo spiega che in ogni Regno, nei Mondi di Fiaba e a Città Laggiù, ci sono dei grandi libroni in cui si scrive chi nasce e chi muore, talvolta per migliaia di anni. Si chiamano Archivi. E ora lui ha tirato fuori dagli Archivi di Re Quercia il volume di Poverinia per rintracciare il giorno in cui è nata Balia Bea.

GENEALOGIA REQUERCIANA

Dalla puntata 39/03 GIPO MAGISTER

Rami Discendenti

- Re Quercia, detto il Fiabesco, regna felicemente sul Fantabosco dall'anno Millepiumille credici.
- Nell'anno Millepiumille denti ha sposato Mimosa, Principessa del Regno Calicanto, che è divenuta Regina Mimosa del Fantabosco.
- Dalla coppia regale è nata, nel Millepiumille dentipingue, Odessa, Principessa del Fantabosco.
- Pochi anni dopo, purtroppo, la Regina Mimosa, rapita da morbo crudele, è scomparsa dal mondo delle fiabe.
- Dopo gattordici anni di lutto, Re Quercia ha stretto un patto di regale fidanzamento con la Reginotta Gardenia, sempre di Calicanto. Non si sa quando la coppia regale convolerà a regali nozze.

Rami ascendenti

- Re Quercia, detto il Fiabesco, è figlio di Re Olmo detto il Favoloso, e di Reginotta Begonia, che regnarono fino al Millepiumille credici.
- Re Olmo è figlio di Re Salice, detto il Ridente, e di Reginotta Gerania, che regnarono fino al Mille-e-non-più-mille cottocento.
- Re Salice è figlio di Re Faggio, detto il Fantastico, e di Reginotta Pervinca Blu, che regnarono fino al Mille-e-non-più-mille pinguecento.
- Re Faggio è figlio di Re Cedro, detto il Luminoso, e di Regina Margherita la Semplice, che regnarono fino al Mille-e-non-più-mille gattocento.
- Re Cedro è figlio di Re Cembro, detto il Risplendente, e di Regina Ninfea d'Oltracque, che regnarono fino al Mille-e-non-più-mille buecento.
- Re Cembro è figlio di Re Ulivo, detto Guardia del Sole, e di Regina Bucaneve dei Regni del Nord, che regnarono fino al Mille-e-non-più-mille.
- Re Ulivo è figlio di Re Equiseto, detto l'Antichissimo, e di Regina Felce Primitiva, che regnarono dagli inizi oscuri fino al mille.
- Dei Re che regnarono prima di re Equiseto s'è perso il nome e la memoria. E meglio così perché pare fossero Draghi, che per millenni oscuri hanno regnato solo sui loro medesimi incendi.

Il Re Cattivo

Nella puntata 68/06 LA DANZA STREGATEMPO, apprendiamo da un libro che Balia Bea legge che “tra i buoni Re della genealogia Requerciana, campeggia l'oscura immagine di un Mago malefico. Pignalenti e pignalenti fa, per un breve e terribile periodo, il Fantabosco venne governato da un Mago crudele e dalla sua corte di perfide streghe”

14. VERMIO MALGOZZO

Vermio Viliberto Fangoso da Malgozzo è il Cattivo Viscido e Infido, scagnozzo, consigliere e spia di Grifo Malvento. È giunto al Fantabosco col ruolo ufficiale di suo Esattore delle tasse, e benché restasse questione controversa se il Barone avesse o meno diritto di esigere balzelli nel Regno di Re Quercia, nessuno ignorava che le vere finalità per cui Vermio si aggirava per il Fantabosco erano lo spionaggio, l'intrigo, il sabotaggio. Caduto in disgrazia presso lo stesso perfido Barone per i ripetuti fallimenti delle sue mene, ora non esibisce più il titolo di Esattore e non tenta di riscuotere imposte, ma seguita ad aggirarsi per il Fantabosco in cerca di segreti, piccoli e grandi, dei singoli e della comunità, da trasmettere comunque al suo Signore per riconquistarne il favore. Impresa che pare tuttavia molto ardua, e sentiamo spesso Vermio lamentarsi delle sue disgrazie e paventare le prospettive di essere cacciato via a calci da Picco Malvento se anche stavolta non riuscirà a compiacere con qualche losca impresa il barone Grifo. Per scongiurare questo destino, o per pura e mera inclinazione alla perfidia, Vermio non cessa quindi di tramare, complottare, stringere alleanze coi cattivi locali; calunnia e semina discordie e maldicenze; tenta di sobillare l'uno contro l'altro, e tutti contro Re Quercia; tenta di mettere in buona luce la figura e l'operato del suo Signore; promuove intrighi personalmente, o si associa a ogni altro intrigo promosso da qualunque altro cattivo, al solo scopo di "destabilizzare" il Regno. In queste occupazioni è intelligente, perspicace, sensibilissimo: intuisce per istinto i segreti, gli intrecci, gli accadimenti in corso. Ha l'abitudine di apparire improvvisamente alle spalle dei personaggi, facendoli sobbalzare (- *Vermio, mi hai fatto prendere uno spavento... ma è possibile che tu debba sempre arrivare alle spalle, strisciando in silenzio come un verme?!*). È "veramente" ghiotto di Blumele, e in qualche modo vive questa condizione come un punto di debolezza; ostenta questa golosità come il motivo vero della sua frequentazione del Chiosco, e malgrado lui in parte è davvero così.

CACCIATA E RITORNO DI VERMIO

Puntata 95/04 LA CHIAVE D'ORO. Vermio riesce a sottrarre con l'inganno la chiave d'oro che Re Quercia protegge con cura, e che permette di aprire la porta del Fantabosco alla strada più rapida verso il Mondo Reale: questa malefatta gli costerà un lungo esilio punitivo dal Fantabosco.

Puntata 93/05 IL RITORNO DI VERMIO. Vermio viene riammesso dalla magnanimità di Re Quercia al Fantabosco, dietro promessa che non farà più il gabelliere di Grifo Malvento. Pur tuttavia, abita ancora nella foresteria del suo tristo signore e si mette al servizio ora dell'uno ora dell'altro cattivo: soprattutto Strega e Grifo.

MODI DI DIRE DI VERMIO

- Non mi sono spiegato... Non mi avete capito...
- Sul mio onore non ho mai detto...
- Per mille ganci contorti!

15. RADIO GUFU

È una buffa Radio con occhiali che ‘gufa’ bizzarri gufonotiziari, pettegolezzi, anticipazioni di grandi eventi. Ha un carattere un po’ scontroso e spesso si offende per piccole cose. Ma è un onesto compagno prima di Tonio e poi di Milo e partecipa, insieme a lui, a tutte le avventure che capitano ogni giorno alla Melevisione.

Adora farsi leggere le fiabe dal suo amico folletto e spesso si allea con il bambino a casa per vedere i cartoni animati.

MODI DI DIRE DI RADIO GUFU

- Radio Gufo vi gufa il buondi!
- Accendimi! Accendimi!
- Zia Pianola!
- Stiamo per gufare il gufonotiziario...
- Per tutte le valvole!

ANTENATI DI RADIO GUFU

Nonno Radiolone, Nonna Civetta Valvoletta, Papà Fono Gufo, Mamma Radiola, Zia Pianola, Zio Gracchiolante

16. Topo Torponio

Viene dal copione 086 Melevisione ‘99- 2000 ‘Un pifferaio al Fantabosco’ nel quale si contemplò un’invasione di topi al Fantabosco. Si riuscì a farli evacuare tutti meno uno che trovò l’ambiente assai accogliente (soprattutto casa di Milo).

Per le regole di convivenza vedere l’ultima scena del copione. Attualmente vive sotto il letto di Milo. Topo Torponio compare, molto raramente, soltanto nella giornata in cui Milo scrive il diario.

PERSONAGGI NOMINATI E MAI APPARSI

1. MAGHI

Mago Merlaccio

Non è un vero mago (è stato espulso dalla Scuola per Maghi). Truffatore ed imbroglione. Potente ipnotizzatore. Ogni tanto compare, sotto mentite spoglie, alla Reggia di Re Quercia.

Mago della Montagna Incantata

Mago potentissimo, grande amico di Re Quercia e di Fata Gaia, di cui, in gioventù, è stato innamorato.

Mago Parolaio

Puntata 81/05 L'ALBERO DELLE VOCI. Il Mago Parolaio è un mago permalosissimo e molto potente, che ritiene di essere un grande poeta. Si racconta che una volta, offeso dal fatto di essersi classificato solo secondo ad un concorso di poesia, abbia trasformato per due settimane in gallina il vincitore del primo premio. È stato citato la prima volta nella puntata 12/02 IL TESORO DI LINFA.

Mago Alabardo

Puntata 131/07 MORICELLA GUASTAFESTE. Istitutore e maestro d'armi di Principe Giglio. "... la festa che si svolgerà stasera al Castello dei Fiori in onore del centesimo compleanno di Mago Alabardo, l'istitutore e maestro d'armi di Principe Giglio. Il vecchio e potente mago, discendente diretto di Mago Merlino, verrà festeggiato dalle più importanti creature magiche di tutti i Mondi di Fiaba"

Mago Trismefisto e Strega Grimalkin

Nella puntata 52/06 LA SALITA DELLA PACE, un "Gufonotiziario sulle guerre attualmente in corso in tutti i Regni di Fiaba" afferma che "Il MAGO TRISMEFISTO e la STREGA GRIMALKIN, da venti anni continuano il loro duello magico, e la regione è nera e fumante per miglia intorno ai loro castelli.

Mago Mandrago

Nella puntata 61/06 DI' LA VERITÀ!, il Mago Mandrago, in visita al suo amico Re Quercia, per contraccambiarne l'ospitalità si è offerto di insegnare l'uso delle erbe medimagiche a quattro sudditi del Regno. Hanno risposto al bando Milo (per migliorare le sue bibite), Cuoco Basilio (per gli odori di cucina), Gipo Scribantino (per arricchire il suo Herbarium) e Vermio (a sua detta per intraprendere un nuovo hobby).

Nella puntata 84/07 IL RUBINO GIGANTE Drollo trova il "diario di Mago Mandrago". Mago Mandrago era un instancabile esploratore, si racconta che fosse riuscito a scendere nelle viscere della terra dove si nasconde un tesoro, un rubino di immenso potere...

Mago Stremago

Puntata 46/07 DESIDERI ALLO SPECCHIO. Nonno di Strega Varana. "Il prezioso e potentissimo Specchio dei Desideri, un oggetto di famiglia che apparteneva al MAGO STREMAGO. Se ci si

piazza davanti esprimendo il desiderio più profondo che si ha, lo specchio ce lo mostra realizzato e, dopo qualche istante, lo realizza davvero. Se davvero ti vedi, esaudisco...

Il problema è che se il desiderio che è stato espresso è troppo distante dalla realtà, l'immagine riflessa prende il posto della persona reale imprigionandola nello specchio per cento pignalenti, o finché qualcun altro non esprime il suo più grande desiderio allo specchio. E così, i malcapitati che ci finiscono dentro non fanno che desiderare di non aver mai espresso il desiderio e che qualcuno li liberi. Se davvero esaudisco, desideri... Capito, adesso? Soltanto gli stregoni più potenti dei Mondi di Fiaba, com'era suo nonno, sono in grado di avere desideri profondi e al tempo stesso ragionevoli, che non si discostino troppo dallo stato di cose già esistente”

Mago Aromante

Puntata 128/07 LARISCOSSA DE ISENZA-MAGIA. Il regno è minacciato da “Mago Aromante, un mago potentissimo nella magia degli aromi incantatori, che altre volte ha manifestato losche mire sul Fantabosco”. Aromante, che fa “le magie con gli odori”, sarà sconfitto da l'potentissimo puzzo pell'Orconzòla di Grotta putrefatto di Orco Manno.

Mago delle Sabbie

Nella puntata 121/08 IL MAGO DI SABBIA, si narra del Mago delle Sabbie. Potente e benefico, capace di trasformarsi in sabbia e rendersi invisibile, il Mago dorme da millenni dentro un grande sarcofago dorato.

2. STREGHE

Strega Suprezia

Nelle putnate 03/96 L'APPRENDISTA PASTICCERA e 111/96 L'ARCOBALENO RUBATO (e in altre precedenti) è nominata Strega Suprezia come “la più grande di noi”, in grado di promuovere e degradare le Streghe, probabilmente Principalessa del Gran Consiglio della magia nera.

Strega Salmastra

Puntata 54/07 UN MOSTRO DI PALUDE. Si parla di Strega Salmastra, un perfida Strega di palude che, uscita dai suoi territori, sfruttando le correnti potrebbe arrivare al Fantabosco. Le conseguenze sarebbero devastanti. Strega Salmastra avvelena le acque e così alghe e pesci. Chiunque entri a contatto con l'acqua si trasforma lentamente in una creatura in suo potere.

Strega Tuia

Nella puntata 107/06 GLI ALBERI NARRATORI si narra che molti pignalenti fa la Strega Tuia, potentissima Strega che allora abitava il Fantabosco, trasformò in Alberi Narratori certi attori girovaghi gnomi che avevano rubato le sue fiabe per narrarle in giro per i Regni (Vedi “Piante”).

Strega Cucurbita

Zia di Strega Varana, era una strega bizzarra, fissata con le verdure. Faceva esperimenti continui per far crescere ortaggi giganteschi.

Strega Urania

In 06/08 LA GALASSIA OSCURA si cita Strega Urania. Pignalenti fa, questa strega era riuscita a comunicare con i malefici abitanti della lontana Galassia Oscura. Urania scomparve in una notte di tempesta. Si narra che sia andata ad abitare tra gli extraterrestri.

Strega Nevilde

Puntata 114/2009 LA REGINETTA DELLE NEVI. Viene citata la potente Strega Nevilde, cugina di Strega Varana che vive nei Regni delle Fiabe del Nord.

Amiche di Strega Varana e loro aiutanti

Puntata 33/96 UN POSTO DA STREGHE. Varana riceve in casa tre amiche streghe: MALVEZIA, ARACNA e TARANTA, che poi se ne vanno disgustate dalla melensa bontà del luogo.

Nella puntata 87/06 STREGONE PER UN GIORNO Strega Varana è invidiosa delle sue amiche Malvezia, Aracna e Taranta, che hanno aiutanti dai nomi “orribilmente suggestivi”: VISCIDO, VOMITO e VELENO.

3. FATE

Fata Zarina

- Fata regina delle Fate del Nord. Potentissima e molto permalosa. Ha un difetto di pronuncia (erre moscia) che la rende estremamente irritabile e molto vendicativa contro chiunque osi farglielo notare.
- Nella puntata 24/06 LA STREGA DELLE NEVI si scoprono su di lei altre cose: la Fata giunge al Fantabosco sulla sua slitta “trainata da lupi bianchi”; indossa un mantello candido, un colbacco peloso e possiede una bacchetta magica di ghiaccio che ha poteri raggelanti; ogni pignalento controlla che tutti gli animali siano andati in letargo, che gli alberi abbiano perso per bene le foglie, insomma che tutto sia in ordine in vista del grande gelo.

Fata Ciprea

Puntata 032/06 MUSICA PER LA FATA. “Oltracque ha subito una razzia da parte dei Pirati dei Mari di Ghiaccio. Tra le tante cose, risulta rubata la bacchetta magica appartenuta a Fata Ciprea, antenata di Fata Lina”.

Fata Marea

Nella puntata 101/06 LE MAGICHE BACCHETTE, Fata Lina è “incaricata da Fata Marea, regina delle Fate acquatiche, di conservare delle preziose bacchette magiche che serviranno a Fata Zarina al suo arrivo al Fantabosco”.

Fata Luna

Puntata 21 FATA LINA E FATA LUNA. Si parla di Fata Luna che, laggiù dove vive Zio Coyote, protegge la cova e le nascite degli animali del bosco.

Fate dell’Arcobaleno

Puntata 146/2008 FATA COMANDA COLORI. Vengono citate sette potentissime Fate dell’Arcobaleno, ognuna protettrice di un colore dell’arcobaleno, **zie di Fata Lina**.

4. RE, PRINCIPI E SIGNORI D'ALTRI REGNI

Re Nero

Sfidante di Re Quercia, apparso nella puntata 101/00 IL RE NERO.

Re dei Regni Di Fiaba del Nord

Questo re venne in visita al castello di Re Quercia assieme alla corte e con un unicorno. Ha un figlio che si era ammalato ed è stato guarito grazie alle risate che gli ha fatto fare Jolly Cembalo il quale si è fermato nel loro regno.

Re Brancante di Duroferria

Nella puntata 052 LA SALITA DELLA PACE, un “Gufonotiziario sulle guerre attualmente in corso in tutti i Regni di Fiaba” afferma che “Nell’estremo Nord, RE BRANCANTE DI DUROFERRIA assedia da cinque anni la tranquilla contea indipendente di Vallequieta.

Re Ghiacciolo

Puntata 36/07 CHE BIBITE, MILO! Si parla di re Ghiacciolo, caro amico d’infanzia di Re Quercia e persona molto difficile alla risata.

Re Orbettino

Puntata 121/07 IL SERPEDRAGO. Si parla di Re Orbettino, sovrano dei Regni di Fiaba delle Terre Emerse

Tosco e Fosco di Entrambina

Puntata 52/05 LA SALITA DELLA PACE. Vi si impara che TOSCO E FOSCO, duchi gemelli di ENTRAMBINA, si contendono il castello ducale a forza di assedi e assalti da dieci anni.

Regina Rosa del Deserto

Nella puntata 35/08 CICOGNE DI FIABA si parla dei sovrani del Regno delle Sabbie, in visita al Fantabosco. La Regina Rosa del Deserto, che aspettava un bambino, partorisce in anticipo, proprio al Castello di Re Quercia.

Altri Principi e altre Principesse

Vedi “ALTRI PRINCIPI” e “ALTRE PRINCIPESSE” nelle schede di Principe Giglio e Principessa Odessa

5. GRIFO MALVENTO E SUOI MALVAGI ACCOLITI

Grifo Malvento

Barone feudatario ribelle e infido di Re Quercia. È il cattivo assoluto. Il Fantabosco rappresenta il territorio di conquista concupito. Alleato naturale di Strega Salamandra e occasionalmente di Lupo Lucio e Orco Rubio che tenta di attirare nella sua orbita di dominatore. Possiede un sinistro avvoltoio meccanico. I suoi armigeri e i suoi guardiacaccia scorrazzano spesso sul limitare del Fantabosco e se ne odono i richiami dei corni, i latrati dei cani, il galoppo dei cavalli, pur senza averli mai visti. È bis bis bisnipote del PIRATA NEROVENTO

Infidio Malvento, Cavaliere di Frondanera, Rubante Da Malgozzo

Una volta è stato nominato un suo amico e degno compare di nequizie, tale Rubante Da Malgozzo. Un'altra volta è stato nominato un altro amico: il Cavaliere di Frondanera. Nella puntata 37/05 UN'ATLETA DI SANGUE BLU, compare suo fratello Infidio Malvento, abile arciere.

Serpidio Maltaglio

Puntata 107 TRAPPOLA PER ORCHI. Si narrano le nefaste gesta di Serpidio Maltaglio, il più spietato tra i bracconieri al soldo di Grifo Malvento, terrore di tutti gli Animali di Fiaba, draghi compresi. Serpidio è un losco figuro dal ghigno malefico con i capelli arruffati e una vistosa cicatrice su una guancia. Principessa Odessa lo condanna alla cattura e alla reclusione nelle prigioni del Castello per il reato di caccia di frodo.

6. GUIDOBALDO SBADIGLIO

Istitutore al castello di Principessa Odessa, grande noioso. Figlio di Archeobaldo Sbadiglio.

7. DRAGO FOCUS

Drago mitico della stirpe dei draghi di fiaba che vive in una grotta ai limiti del Fantabosco. Custode di pietre preziose, cattura chi si avvicina alla sua grotta e tiene lontani gli intrusi con le sue fiamme. Il suo sangue è nero. La mamma si chiama Draghessa Fiamma, il padre Drago Piro e lo zio Drago Inferno (vedi altri draghi in B – Flora e fauna)

8. SCIUPAFIABE

Ectoplasma indefinito e assai pauroso che scombina la vita e le azioni dei personaggi delle fiabe. Nella puntata 63/05 LA STORIA DEL TERRIBILE SCIUPAFIABE si raccontano le origini di Sciupafiabe: è un usuraio di nome Pauf, maledetto da una principessa-strega (vedi fiaba 'Biscia e Pauf') e costretto a tagliuzzare tutte le storie.

Nella puntata 01/09 REGINETTA ODESSA scopriamo che gli Sciupafiabe sono un popolo intero che abita la Terra senza Fiaba.

9. REGINOTTA GARDENIA

Promessa sposa di Re Quercia. Di salute cagionevole e di buon carattere. A lei sono stati destinati i regali mitici portati dagli gnomi: la parola zitta, il mantello del sonno sveglia e l'anello della corsa immobile. Si divide fra la reggia di Re Quercia e il suo paese di origine, un piccolo regno molto lontano dal Fantabosco, che si trova in un'isola del Mar Fiorito che si chiama Giardinia...

10. PRINCIPESSA LEVANTINA

Bruna, un po' zingaresca, ottima ballerina, Principessa dei regni di Fiaba dell'Est, fa ingelosire Principessa Odessa in un solo copione (Bella come Odessa), ballando tutta la sera con il Principe Giglio.

11. GNOMI DEI MESTIERI

Diversi Mestieri

In diverse puntate, negli anni, vengono menzionati:

- Gnomo Dottore
- Gnomo Dentista
- Gnomo Tipografo
- Gnomo Orologiaio
- Gnomi Pompieri
- Gnomo fattore
- Gnomo contadino

Gnomi Ortolani

Nella puntata 49/07 TROTTA TROTTA CAVALLINO, si parla di Gnomi Ortolani che portano gli ortaggi a Cuoco Basilio con un carretto trainato da un asino.

Nomi di Gnometti

Nella puntata 83/08 AMMAZZASETTE sono citati i nomi di gnometti: BRINA, FILLA, MIRTO, REFOLO.

12. ALTRI ESSERI DI FIABA

Ragnetto Zì Microniente

Le sue gesta si limitano a adirarsi, inveire e poi riappacificarsi col Gigante Mauro Gigasaurò (vedi sotto), che peraltro non si accorge mai nemmeno che lui ci sia. Sappiamo di lui solo da Radio Gufo, che ne parla diffusamente quando tergiversa, in genere interrotto da Tonio, che adirato gli dice di venire al sodo (vedi anche Animali).

I Giovani Cammina-Cammina

Puntata 32/07 L'APPRENDISTA STREGHINO: "Ondata di Giovani Cammina-Cammina. Dal Regno di Nuovaurora è partita sei giorni fa una nuova onda migratoria di Giovani in Cerca di Fortuna". Eh sì, è una questione di generazione, credo: molti fiabeschi in certi regni nascono nello stesso periodo, crescono e, quando diventano giovinotti, tutti più o meno nello stesso momento partono in cerca di fortuna.

13. GIGANTI

Mauro Gigasauro

Le sue gesta si limitano a subire, senza peraltro mai accorgersene, le furie e le riappacificazioni del ragnetto Zizi Microniente. Anche di lui sentiamo parlare solo da Radio Gufo quando tergiversa (vedi sopra).

Il Gigante Striccafolletti

Dal copione 114/01 IL GIGANTE STRICCAFOLLETTI: dal Librone Di Esseri Fiabeschi "Gigante Striccafolletti: creatura malvagia, molto alto e molto magro, col corpo arrotolato di catene. Si nutre di erbe marce, ma ama sopra ogni cosa far fuori ogni folletto che incontra, e in modi piuttosto crudeli.

Dalla scaletta 007/10 SPADE, CROGNE E BEFFE: "... per chissà quale antica ragione preferisce striccare i folletti, e quindi si chiama Striccafolletti, ma in realtà finisce sempre per striccare, pestare e schiacciare ogni essere vivente che incontra sul suo cammino".

Giganti Montagne

Nella puntata 23/06 GIGANTI IN TRANSITO si narra che una Compagnia di Giganti Montagne in viaggio, secondo i calcoli di Gipo Scribantino, si accinge a passare per il Fantabosco. Così li descrive Ronfo: "Sono alti come tre piumipioppi uno sull'altro; portano zoccoli di granito, con cui scrocchiano le case come noci; quando siedono a riposare, coi sederoni appiattiscono un'intera collina; e quando hanno sete svuotano i laghi come tazze di caffelatte!"

Altri Giganti in transito

31/09 ORCHIDEA MANGIA GIGANTI. Milo: "aal Fantabosco sono passati i giganti! Lo attraversano ogni pignalento". Milo mostra al bambino una maglia enorme e commenta: "È la misura che va bene a un gigantello, come quello che si è perso nel bosco. I suoi genitori lo stanno cercando. E non se ne andranno finché non lo avranno trovato"

PERSONAGGI CHE HANNO LASCIATO IL FANTABOSCO

1. TONIO CARTONIO

Tonio Cartonio, folletto del Fantabosco e proprietario del chiosco dove si possono gustare le sue Bibite Squisite, è l'amico aggiusta-guai, il costruttore di oggetti meravigliosi che le sue mani follette creano, di volta in volta, per offrire doni agli amici o, più semplicemente, per insegnare al bambino a casa come si fa un gioco usando materiali semplici: carta, colla, spago, mollette da bucato...

Ha un rapporto privilegiato con lo spettatore con il quale, a differenza degli altri personaggi che lo vedono e gli parlano solo occasionalmente, è in comunicazione diretta (spesso ascolta le domande o i suggerimenti del bambino e risponde).

Deve stare molto attento a Strega Salamandra la quale, assillata dal desiderio di impossessarsi del chiosco, trama in continuazione alle sue spalle.

La sua casa è costruita nel tronco di un albero e, se non fosse un po' disordinato, sarebbe una delle dimore più graziose di tutto il Fantabosco. Sotto il suo letto abita Topo Torponio.

Tonio non ha poteri magici ma è l'unico, insieme a Fata Gaia, che può andare a Città Laggiù dove si reca saltuariamente a fare spese travestito 'da umano'.

Non è molto ordinato ed è spesso sbadato.

Collezione francobolli, Ha il "Librone delle storie" dal quale esce ogni giorno un cartone diverso. Tiene un Diario, chiuso da un grosso lucchetto che scrive e legge solo insieme al bambino.

LA PARTENZA DI TONIO

Nelle puntate 12, 13 e 14, del 3, 4 e 5 febbraio 2003 (Janna, Bruno e Mela), si racconta che la Fiabola Magica, il fuoco sempre acceso che testimonia la buona salute dei Mondi di Fiaba, ha cominciato ad affievolirsi. Re Quercia, preoccupato del destino di tutti i Fiabeschi, parte per un difficile viaggio e raggiunge la Collina del Sole dove, in Sette Torri, vive L'Imperatore di tutte le Fiabe. A lui chiede delucidazioni e aiuto. Al ritorno, racconterà al suo popolo la storia udita dall'Imperatore. A Città Laggiù ci sono troppi bambini distratti dalla Vernice Fiabante voluta da una Regina vanesia e incosciente. Una Vernice che brilla ma che toglie potere alle Fiabe, che svuota le Storie e pratica, sul Mondo dei Bambini, un commercio sfrenato e pericoloso. Qualcuno deve andare in missione laggiù. Qualcuno deve andare a restituire semplicità e verità alle fiabe...È Tonio il prescelto. Solo lui, con la sua lunga e intensa esperienza, potrà compiere, nel tempo, questa difficile missione.

E al suo posto l'Imperatore manda, quasi magicamente, un nuovo folletto: Milo Cotogno.

FILASTROCCHIE ABITUALI DI TONIO

Rimetta di tonio quando è sbadato:

Folletto folletto,
cervello di foglietto
portato via dal vento,
vuoi stare un po' più attento!

A volte perde una scarpa, non trova le bretelle, un libro o altre cose della sua casa fittissima di oggetti e per ritrovarli ha una filastrocca speciale:

Gnoma Fortuna, senti il mio verso.
Fammi trovare la cosa che ho perso.
Fruga le fronde, cerca fra i sassi.
Guida i miei passi... Là!!!

Filastrocca per aprire il diario:

Caro diario che mi ascolti
I tuoi fogli sono molti
Ma i miei giorni sono tanti
E i ricordi sono canti
Li racconto e li rivivo
Li ricordo se li scrivo
E se non ricordo più
Li racconti tu

PARENTELE DI TONIO

- NONNO TONIOLONE: (nonno paterno) un signor Folletto molto saggio. Non si arrabbiava mai e la sapeva lunga su qualunque argomento. È morto a 900 anni.
- NONNA TONINA, (nonna materna moglie di Toniolone) una follettina piccina e svelta che faceva cento cose, e tutte bene, in una volta sola.
- MAMMA TINA E PAPA' CARTOLINO CARTONIO
Abitano oltre il vecchio mulino, dietro al Castello di Re Quercia... Tonio va a trovarli, soprattutto la domenica. Mamma Tina è un po' apprensiva nei confronti di Tonio. Gli scrive missive, ogni tanto, in cui si raccomanda di portare la canottiera, di mettere la maglia pesante e di mangiare perché 'è più magro di una forchetta di profilo'.
- NONNO CARTONIUS e NONNA CARTILLA, (nonni paterni), due folletti molto bravi nel disegno, nella scrittura e nel canto.
- ZIO SOGNO CARTONIO. Da punt. 53/03: "Questo è un libro che contiene tante storie per dormire Me lo ha regalato il mio protozio Sogno Cartonio quando ero piccolo".

IDENTITÀ "ETNICA" DI TONIO

Quando è arrivata al Fantabosco Nina Cortecchia, nella puntata 86/02 dell'11/03/2002, abbiamo scoperto identità "etnica" di Tonio: è un tipico esemplare della **specie dei FOLLETTI, genere dei FOLLETTI SILVANI, stirpe dei FOLLETTI LUMINOSI**. Questi sono dotati di due precipue abilità: fare *cose buone con le mani* (bibite in questo caso), e fare *cose buone con gli atti* e i comportamenti (mediare e aggiustare i guai).

MODI DI DIRE DI TONIO

- Accipigna!... Triplo accipigna!... Santa pigna!... Per tutte le pigne spignolate!... (e altre varianti)
- Mamma folletta!... Mamma folletta, e Nonna Tonina folletta prima di lei!
- Folletto, folletto, cervello di foglietto!
(e opzionalmente: ... portato via dal vento, vuoi stare un po' più attento?)
- Folletto testa di vento!
- Anzi no...
- Prima di subito!

2. STREGA SALAMANDRA

Avida, egoista, vanitosa, spietata sfruttatrice dell'ambiente in cui vive, Salamandra è una temibile Strega che colpisce, con i suoi poteri qualunque malcapitato cerchi di ostacolare i suoi piani. È forse la massima potenza magica del Fantabosco: può fulminare, pietrificare, incenerire, trasformare le persone in animali; i suoi filtri – quando li imbrocca – fanno perdere la memoria, la parola, l'identità.

Strega Salamandra desidera con tutte le sue forze divenire padrona del Chiosco di Tonio. Più volte, grazie agli intricati meccanismi di incanti e imbrogli che mai si stanca di tramare, è stata sul punto di raggiungere il suo scopo. L'abilità di Tonio non basta, da sola, per arginare questa potenza magica malefica, e il folletto è costretto a ricorrere ad alleanze con gli altri abitanti e a trucchi sempre più astuti per sconfiggerla. La Strega invece si allea spesso con Grifo Malvento, che si serve di lei per tessere perfidie ai danni di Re Quercia; a sua volta Salamandra arruola – per amore o per forza – il Lupo o l'Orco al suo servizio nei nefasti piani.

La sua bibita preferita è la Scivolizia, meglio se con vermi e altre elaborate schifezze. Le formule dei suoi incantesimi sono racchiuse nel suo Libro Nero senza il quale è perduta.

LA PARTENZA DI STREGA SALAMANDRA

Nella puntata 1 del 19/01/2003 Tonio riceve una lettera: “Caro insulso folletto, è con gioia orribilmente sfrenata che ti comunico i risultati dell'esame annuale che ho mirabilmente sostenuto davanti al Gran Consiglio di tutti i Maghi e le Streghe Nere dei Regni di Fiaba. Sono anch'io, da oggi, una Strega Nera! Massimo dei poteri e dominio totale di un Regno che mi è stato affidato da subito: il Regno delle Fiabe delle Paludi. Mi trasferirò colà immediatamente!” etc. Lo stesso Consiglio delle Streghe destina al Fantabosco Strega Varana.

MODI DI DIRE DI STREGA SALAMANDRA

- Che mi venga il colpo della strega!...
- Idea serpentina
- L'avverbio “orribilmente” – es.: “Tutto questo è orribilmente divertente!”
- Pentolacce e pentoloni!
- Stridi e ridi, astuta strega! Truffa e imbrogli, froda e frega!
- Strega Invisibile, Strega Invincibile, Inevitabile Strega!
- Che idea Stregale!
- Per mille bisce secche!
- Punto e biscia!

MISCELLANEA DI STREGA SALAMANDRA

- MINESTREGONE : “Friggere, a parte, una decina di code di topo di fogna e, una volta dorate, gettarle nel Minestregone in bollitura. Mescolare a lungo aggiungendo, di tanto in tanto, unghie di pipistrello. Versare una dose, a piacere, di chele di scorpione, scarafaggi, ragni e zampe di rospo. Infine, rialzare il fuoco per un'ultima vigorosa mescolata. Servire caldo e condito da vermi freschi a volontà!”
- ERBE: Strozzagamberi, Rosparino (cop. “La Pecorite”, Ianna – 2003)
- GIOCO DI CARTE: Scala Tarantola

3. STREGA ROSAROSPA

In parte simile, per cattiveria, ambizione e avidità alla sua successora Salamandra. Fra le differenze, il possesso di una scopa del tutto inetta al volo, che per questo motivo la strega maltrattava e insolentiva. Fata Gaia, all'oscuro della verità, nutrive nei confronti della scopa l'invidia simmetrica a quella che Rosarospa nutrive per le sue ali, del pari incapaci di volare.

LA PARTENZA DI STREGA ROSAROSPA

Strega Rosarospa appare l'ultima volta nella puntata 98 LA GIGA BRACE dell'11/06/99; nella puntata 2 UN CAPPELLO PER TRE del 12/10/99 (Martina) fa la sua apparizione Strega Salamandra, senza che si dica nulla dell'avvicendamento. Non si sa da dove sia stata tratta la leggenda che Strega Rosarospa sia partita "per seguire un corso in Moldavia che le permettesse, da Strega Viola, di diventare, finalmente, Strega Nera".

MODI DI DIRE DI STREGA ROSAROSPA

Enonseneparlipiù!

4. GENIO ABÙ BEN SET

Abù Ben Set è il primo genio apparso al Fantabosco, nel secondo anno di Melevisione, e solo per quell'anno. Fratello maggiore di Abù Zazà – che invece dimorerà al Fantabosco per vari anni – è più serio e ieratico, arcigno e legnoso del suo ilare e scherzoso fratellino. Vive nel suo vaso da Genio, che da fuori pare piccolo e umile, ma che a suo dire contiene stanze e sale, cortili e scale, cucine e bagni e stalle e piscine. Questo vaso pare sia caduto dall'asino del suo 350° padrone, "un mercante brutto, basso, pazzo, vile e ladro", che attraversava in viaggio il Fantabosco. Ed essendo stato evocato per caso da qualcuno (Linha) che non aveva nessuna intenzione di avere un genio schiavo, Abù Ben Set è finalmente libero. In questo stato pare possa esaudire desideri, ma non è obbligato a farlo: di qui gare e seduzioni dei vari personaggi per convincerlo. Qualche volta, in situazioni estreme, a suo piacimento e nascondendo quanto più può formule e gesti, lo farà. In compenso, sa tantissime cose, anche perché è vissuto millenni, e non lesina questa sapienza.

LA PARTENZA DI ABÙ BEN SET

Ma in qualche modo Abù Ben Set non si è trovato del tutto a suo agio al Fantabosco. Lo rivelerà, spiegando le ragioni del suo arrivo, il suo successore e fratello minore Abù Zazà. Avendo capito che quel regno era spesso visitato da misteriosi e invisibili spettatori bambini, Abù Ben Set ha deciso che era più adatto al suo fratello minore, sempre in cerca del suo padroncino perduto, mentre per lui sarebbe stato meglio un regno di fiaba più serio e arcano, più "da grandi". Così ha organizzato il trasloco di vaso.

5. GENIO ABÙ ZAZÀ

Abù Zazà, come si racconta poco sopra, arriva al Fantabosco con un "cambio di vaso" e di regno col fratello maggiore Abù Ben Set.

Di carattere sereno, giocoso, pacifico, Abù Zazà è arrivato al Fantabosco alla ricerca del suo padroncino perduto. Infatti è un Genio dei bambini, da loro ha imparato centinaia di giochi divertenti: e ora spera di ritrovare il padroncino fra tutti quelli che guardano la Melevisione.

Conosce posti e storie e tradizioni di paesi lontani, soprattutto del luogo in cui è nato, il Medio Oriente coi suoi deserti sconfinati. È un Genio giovane, ancora poco esperto, e può esaudire un desiderio al giorno. Quando qualcuno però, per estremo bisogno, ricorre a lui, quest'unica cartuccia è quasi sempre già stata sparata per dolci e altre futili ragioni. È diventato un grande amico di Milo, che stima sia per la lealtà e generosità, che per l'abilità folletta a costruire giuochi. Abù Zazà, ha un eloquio fiorito, incantatore e levantino, che usa soprattutto quando deve raggirare la strega per mandare a monte i suoi propositi.

Ha 20 fratelli il cui nome comincia per una diversa lettera dell'alfabeto

A, Abù Abracà; Bi, Abù Bensèt, che qui al Fantabosco conoscete; Ci, Abù Cuscù; Di, Abù Dragòn; E, Amin Elisir, la sua sorellina genietta... F, Abù Falafèl; G, Abù Geniàl, H, Abù Henné; I, Abù Ioiò; K, Abù Kefiàh; L, Abù Lelèk; M, Abù Melèk; N, Abù Nanà...

(nessuno lo lascia mai proseguire oltre; se proseguisse, direbbe : Abù Omàr, Abù Pantìn, Abù Qualè, Abù Rashid, Abù Sultàn, Abù Turbànt, Abù Uadi, Abù Visir, Abù Zazà)

MODI DI DIRE DI ABÙ ZAZÀ

- Per mille spiriti imbottigliati! - Per mille cammelli!
- Per i miei venti fratelli nei loro vasi!
- FILASTROCCA DEL GENIO PER ESAUDIRE I DESIDERI
- Assonài, masannài - Darascìri, giri giri
- (cui a volte aggiunge, a parte)
- E tu e spera, che una sera / Tutto ciò forse s'avvera

LE TRE LEGGI DEI DESIDERI

Dalla Puntata 61/03 UN DESIDERIO AL GIORNO:

“Il Genio non potrà realizzare più di uno o tre desideri al giorno, a seconda della sue età e potenza”.

“Il Genio non potrà realizzare desideri di desideri”. Vuol dire che uno non può chiedermi: ‘Desidero che tutti i miei desideri si avverino’... Eh no! Troppo comodo!

“Il Genio non potrò realizzare i propri grandi desideri, ma solo le piccole necessità quotidiane: perché la sua magia è al servizio degli altri”. Quindi, per me stesso, solo dolcetti e pulizie in casa...

LA PARTENZA DI ABÙ ZAZÀ

Nella puntata 22/05 I TRE DESIDERI si racconta che Genio Abù ha lasciato il Fantabosco per stabilirsi a Città Laggiù insieme al suo padroncino, finalmente ritrovato. “Caro Milo, scusami se non ti ho salutato, ma avevo troppa fretta di partire perché... meraviglia delle meraviglie, ho ritrovato il mio padroncino! Per paura di non essere riconosciuto da lui, ho indossato il mio vecchio abito e ho lasciato il mio gilè a Lupo Lucio come ricordo. A Orco Rubio ho regalato il mio vecchio vaso. Io, per non perdere più il mio padroncino, mi sono fatto costruire vaso piccolissimo, che lui potrà portare in tasca... Sono tanto felice...”

6. NINA CORTECCIA

Nina Corteccia è una folletta della stessa stirpe di Tonio e Milo i *folletti luminosi*, che tradizionalmente sono esperti nella distillazione di bibite squisite e in altre abilità artigianali. Il suo ingresso al Fantabosco risale alla terribile crisi di pignaccola del folletto “titolare”, che ha reso necessaria la ricerca di un aiutante e sostituto. Nina ha svolto così bene il suo compito che anche dopo la guarigione di Tonio, con sua grande gioia continuerà a sostituirlo per i rari giorni in cui i viaggi a Città Laggiù lo tengono lontano dal chiosco.

Nina Corteccia quindi ha tratti e abilità simili a quelli di Tonio: colori chiari di occhi e capelli, sguardo incantato sul mondo, intelligenza e curiosità di sapere e di spiegare, abilità manuale (viene da una famiglia di folletti cartai); ma soprattutto le due grandi abilità dei folletti luminosi: capacità di distillare le celebri bibite squisite, e di parlare coi bambini, porgendo loro interpretazioni e valori sugli eventi del giorno.

Ma Nina è più giovane di Tonio, e molto più inesperta; e poi è una folletta femmina: ha quindi anche dei tratti che la distinguono da lui. Proprio l'inesperienza, la timidezza, il timore di intromettersi troppo, e forse anche una certa frivolezza (è così giovane!) rendono gli scambi con l'amico di Tonio più casuali e spicciativi (del resto Tonio lo conosce da cinquecento puntate!); ma in compenso Nina Corteccia canta bene, danza, salta e si arrampica. E inoltre introdurrà nel menù del chiosco una nuova bibita, di sua invenzione: il Pignolato.

MODI DI DIRE DI NINA CORTECCIA

- Ghiande e pinoli!
- Bacche secche!

LA PARTENZA DI NINA CORTECCIA

Nella puntata 4/05 L'ACQUA BAMBINA si racconta che Nina Corteccia ha lasciato il Fantabosco per stabilirsi nel Regno di Fiaba dell'Imperatore di Tutte le Fiabe. La fama del Pignolato ha infatti attraversato tutti i confini, facendo sì che l'Imperatore la chiamasse a corte per diventare la sua folletta bibitiera ufficiale.

Nina è partita lasciando al Fantabosco Ronfo, che occupava un posto speciale nel suo cuore. Lo Gnomo, dopo la sua partenza, confida agli animaletti del bosco: "Certo che la vedrò!... Magari... un po' più di rado. Ci scriveremo una volta al giorno, e ogni tanto faremo un viaggio per vederci. E poi... ha detto che prima o poi tornerà. E resterà qui con noi. Forse (sospiro) per sempre."

7. FATA GAIA

È una grande e buona Fata le cui ali, però, non sono cresciute quanto lei e non sono in grado, dunque, di farla volare.

È ottimista, un po' distratta e, qualche volta, molto pasticciona. È inguaribilmente golosa. Ama la Natura e il suo potere magico è proprio la Forza del Bosco. Conosce i segreti più remoti per fare pozioni, tisane, sciroppi e fertilizzanti magici; protegge tutte le piante e tutti gli animali, compreso Lupo Lucio perché, sostiene, è un esemplare in via di estinzione. Fa piccole magie e non tollera le ingiustizie. Ogni tanto, come Tonio, va a Città Laggiù per consolare bambini tristi o ammalati. Ma è difficile incontrarla perché diventa invisibile.

Sua acerrima nemica è Strega Salamandra.

È stata appassionatamente amata da Orco Bruno, che ha lasciato il Fantabosco in cerca di fortuna, spinto dal desiderio di apparire diverso agli occhi dell'amata. Anche Orco Baleno sembra avere una certa inclinazione per lei.

Ha volato una sola volta, la notte di un Capodanno, grazie alla forza del pensiero di tutti.

La sua bibita preferita è il Pioggialatte tiepido.

LA PARTENZA DI FATA GAIA

Nella puntata 11 LA MISSIONE DI FATA GAIA del 19/11/2001 (Martina), si viene a sapere che il potere di Strega Salamandra di provocare incendi e piogge acide e ogni sorta di devastazione ambientale si estende anche a Città Laggiù. Fata Gaia comunica: "La mia missione al Fantabosco è

finita. Il bosco è rigoglioso e pieno di vita, ora andrete avanti da soli. A Città Laggiù hanno bisogno di me”. E parte.

Nella puntata 23 del 18/02/2003 un lungo comunicato da Città Laggiù, che descrive le operazioni di riciclaggio dei cartoni da imballaggio è firmato “assessore all’ambiente Gaia Fatoni”.

MODI DI DIRE DI FATA GAIA

- Oh, beh, sai com’è!
- Mamma natura!

8. GNOMO LAMPO

Lo gnomo Lampo è la **gioia della velocità**, della corsa e dell’argento vivo: è piccolo, ha solo 200 anni, ha un timo grande come una pigna e non sta un attimo fermo. È una risorsa per quando c’è da fare qualcosa in fretta: per esempio andare a controllare posti lontani, o portare messaggi urgenti, o inseguire qualcuno. Tende a essere un po’ geloso e dispettoso. Litiga con Ronfo, ma non più di tutti i fratelli. Da quando è partito per la grande impresa ordinata da Re Quercia per trovare l’anello della corsa immobile (il dono di nozze per la Reginotta Gardenia) ed è stato nominato cavaliere, si pavoneggia continuamente dell’impresa (come certi ex combattenti) ricordando la terra dei ghiacci con “le case delle streghe che correvano su zampe di gallina”. Questo suo rivangare l’impresa esaspera i fratelli gnomi e Tonio.

LA PARTENZA DI LAMPO

Nella puntata 2 LA TERRIBILE BABA YAGA del 06/11/2001 (Janna) Lampo parte all’improvviso, lasciando una lettera. È stato chiamato da Re Quercia per una missione segretissima: Baba Yaga, la terribile strega che vive nella casa costruita sopra una enorme zampa di gallina (quella stessa che Lampo vide andando a cercare l’anello della corsa immobile), offesa per non essere stata invitata ai festeggiamenti per la guarigione del piccolo principe delle nevi, ha minacciato il Re dei Regni di Fiaba del nord: non appena il principino metterà il naso fuori dal castello, lei lo tramuterà in una statua di ghiaccio. Solo Lampo, che corre tanto veloce da non essere nemmeno visto, può sperare di farla franca e passare sotto la terribile zampa, con il principino nascosto sotto il grosso giaccone che ha sottratto a Tonio, e portarlo in salvo nel Regno della Regina delle Aurore Boreali.

MODI DI DIRE DI LAMPO

- Partenza a bombarda supercataliticaaaaaa!
- Frenata a biturbo con scarto a doppio scoppio!

9. GNOMA FILLA

È una dolce gnoma, sorella di Eco e molto amica di Linfa dalla quale ha ereditato, per un certo periodo, la Seggiolina della Poesia. Le gnome del Fantabosco, infatti, per antica tradizione, sanno comporre poesie e filastrocche e Filla non è da meno della sua amica partita, tempo fa, alla ricerca di uno dei doni per le nozze di Re Quercia.

Filla è generosa, un po’ ingenua, assillata dal fratello che la segue ovunque vada per proteggerla dai pericoli.

PARTENZA DI FILLA

Nella puntata 109 IL LUNGO VIAGGIO DI FILLA del 15/03/2001 (Mela) si racconta che Filla è partita al seguito di Reginotta Gardenia in veste di dama di compagnia della futura sposa di Re Quercia. Il viaggio, una visita al paese d'origine della Reginotta prima delle nozze, non si sa quanto durerà.

10. GNOMO ECO

Rosso di capelli, con le orecchie a punta, desideroso più di ogni altro di andare a Città Laggiù con Tonio, Eco, il fratello gemello di Filla, (più giovane di un solo secondo) ha un dono particolare: può udire suoni, rumori, voci e versi di animali da grandissima distanza e, anche dopo averli ascoltati una sola volta, può imitarli perfettamente. Questo suo dono ha salvato, più di una volta, la sorella dalle sgrinfie di Lupo Lucio.

È uno gnomo molto alto perché, a differenza degli gnomi che vivono nel cuore del Fantabosco, sia lui che sua sorella sono nati quasi al confine con Fittaforestà, dove gli gnomi, appunto, hanno una statura diversa. È uno gnomo di frontiera.

LA PARTENZA DI ECO

Nella puntata 7 CITTÀ LAGGIÙ del 13/11/2001 (Mela), a capo di varie vicissitudini, gli amici leggono su un giornale di Città Laggiù: "Inaugurazione del Nuovo Grattacielo della Salis e Salis. Splendidi uffici, centro commerciale al centesimo piano raggiungibile con un ascensore superrapido guidato da un simpaticissimo addetto: Eco Rossignomi". Tonio vuole correre a Città Laggiù per riprendere quella testa calda di Eco, ma il Genio lo ferma: nessuno ha il diritto di vietare a Eco la sua brava esperienza a Città Laggiù. Bisogna rispettare la sua scelta e augurare ogni bene allo gnomo avventuroso.

11. GNOMO RONFO

Gnomo Ronfo, assieme alla sorella Linfa, un tempo era uno gnomo tagliatore di sughero e fornitore di tappi per il chiosco, ed ha un particolare fiuto per le cortecce delle querce, e per il sughero più adatto ad ogni bibita.

Fraternizza con ogni creatura che cada in letargo, e spesso questa sua dote è preziosa per rimediare guai che erano insorti con pericolosi orsi, e addirittura con Drago Focus. Ma soprattutto per altre ragioni Ronfo è una risorsa, e spesso addirittura l'ultima ratio per gli abitanti del Fantabosco: perché quando dorme sogna idee geniali, chiaroveggenze che aiutano a risolvere le situazioni in stallo. Di recente, grazie anche al suo **nuovo incarico di Ambasciatore degli Animali**, pur non perdendo il **dono del sonno**, ne ha perso il **vizio**.

Dormirà per recuperare l'energia spesa nei suoi studi, nelle ricerche e nelle imprese dentro il Fantabosco o, addirittura, in altri Mondi di Fiaba. Dormirà per familiarizzare con alcuni animali, per farsi accettare o capirne ancora meglio i comportamenti (vedi Lorenz)...ma dormirà anche quando le emergenze lo richiederanno: per svelare, con il suo potere chiaroveggente, i nodi di alcune vicende.

I suoi modi rallentati non subiranno un brusco cambiamento: Ronfo sa bene che, nell'approccio con gli animali, sia reali che fantastici, non bisogna mai essere né aggressivi, né troppo propositivi. Ma, all'occorrenza, saprà reagire con prontezza e determinazione: la sua competenza crescerà con l'andar del tempo e i suoi sogni saranno spesso relativi a visioni, informazioni e viaggi in tempi in cui esistevano animali ora del tutto estinti.

Ronfo non scopre né eredita un particolare dono per comprendere e parlare i linguaggi degli animali: semplicemente LI IMPARA. Studia, osserva, ascolta, prova, sbaglia, ritenta, si procura fischietti, piccoli strumenti per aiutare la fonetica... Si scopre, semmai, una spiccata attitudine all'imitazione che gli faciliterà straordinariamente il percorso.

Sarà Studioso, Conservatore, Riparatore ma, come dichiara la denominazione del suo ruolo, Ambasciatore degli Animali, cioè **colui, nel Fantabosco, che si farà carico delle proteste, o richieste, sia fra creature non animali e animali, che fra animali stessi.**

In seguito verrà nominato anche **Guardiacaccia del Re** (v. sotto).

LA PARTENZA DI RONFO

Nella puntata 58 LINFA CHI? del 21/02/2008, Linfa, di ritorno da un lungo viaggio ("Siamo partiti perché avevamo finito i nostri lilleri, ed era ora di ricorrere alla pignatta dell'oro"), Linfa racconta che "Sulla strada del ritorno (...) in una casa gnoma di un lontano regno dell'ovest" Ronfo "ha conosciuto una gnometta bruna e piccolina, incantevole e scatenata. E si è innamorato". Quella gnometta "è figlia unica adorata di una coppia di vecchi gnomi, che senza di lei non avrebbero più aiuto né affetto (...). Ne abbiamo parlato per una intera notte, e io gli ho detto che doveva star lì: era la cosa giusta. Io e lui possiamo viaggiare, ci faremo delle visite". Si lascia intendere che Ronfo tornerà, qualche volta, a trovare Linfa e gli amici, ma in realtà non lo vedremo più.

MODI DI DIRE DI RONFO

- Per mille cuscini (materassi, sogni, incubi, etc.) Mondo giaciglio! Per mille pisolate!
- Per tutti i sogni a testa in giù!

Ronfo Guardiacaccia del Re

Puntata 111/07LOSPAVENTATOPI. Odessa a Ronfo, nel comunicargli la sua nomina a Guardiacaccia del Re: "No, Ronfo, te lo sei solo meritato. Mio padre il Re ha ragione: la tua passione per gli animali e per i boschi ormai è una cosa utile a tutti, e quindi è giusto che diventi un lavoro, pagato dai soldi di tutti, cioè dai forzieri del re. Pagato... (...) Cento lilleri al mese!"

14. GNOMA LINFA

La Gnoma Linfa è la gioia della poesia, intesa sia come musica di parole in rima e metro, e sia come attitudine dell'anima sognante e incantata davanti al mondo. Quando non è impegnata a scrivere filastrocche sul suo celebre Quaderno delle Rime, trovava sempre il tempo per andare a parlare con Tonio Cartonio, di cui forse era un po' innamorata. Anche lei è una risorsa nelle difficoltà, e le chiede un tempo Tonio, ora Milo, le chiede una filastrocca per incoraggiare gli animi (non per risolvere le cose: le filastrocche formule magiche sono prerogativa della fata e della strega). Linfa è fiera e combattiva, quando occorre, ed è seconda solo a Fata Lina nella difesa del bosco e dei suoi equilibri. Come suo fratello Ronfo, la sua peculiare abilità artigiana di gnoma, oltre che i versi, sono i tappi di sughero, che taglia e produce per le bibite di Tonio. E come Ronfo, ma forse ancora di più, è la preda maggiormente concupita da Lupo Lucio.

Linfa è la maestra della Scuola Elementina del Fantabosco (v. sotto)

LA PARTENZA DI LINFA

Nella puntata 79/09 FIORE CON FIUME, SOLE CON SEME Milo racconta che Linfa era partita, ormai quattro mesi prima, per andare a trovare il fratello Ronfo, nel lontano regno dell'ovest in cui viveva, perché di lì a poco Ronfo avrebbe celebrato le nozze con la sua fidanzata gnometta e lei non

poteva mancare. Ma passavano i mesi e del ritorno di Linfa non si sentiva ancora notizia. Milo cominciava a preoccuparsi. Finché un giorno arrivò una lettera, non dal regno dell'ovest dove viveva Ronfo, ma da... Città Laggiù. Linfa scriveva che alle nozze di Ronfo aveva incontrato Tonio Cartonio, l'antico folletto bibitiere del Fantabosco, che da tempo vive a Città Laggiù fra gli umani, fingendosi uno di loro, per proteggere di nascosto i bambini dalle tante minacce che in quel mondo incombono sulle loro fiabe. Linfa, a rivedere Tonio, aveva sentito rinascere più potente che mai l'antico amore che negli anni passati, pur mai esplicitamente dichiarato, l'aveva legata a lui. Lo stesso, a specchio, era accaduto a Tonio, che in tutti questi anni mai aveva trovato in nessuna ragazza umana quello che un fiabesco cerca per innamorarsi. Insomma, i due s'erano parlati, riconosciuti, intesi, e dopo le nozze di Ronfo Linfa era ripartita con Tonio per Città Laggiù. E lì ora vive e lavora contenta, aiutando Tonio nel suo compito di proteggere le fiabe dei bambini. Pare che stia tentando di diventare scrittrice di poesie per bambini umani. Non ha ancora convinto nessun editore umano a pubblicare un suo libro, ma forse fra poco accadrà.

MODI DI DIRE DI LINFA

- Creatura... (rivolto a tutti gli interlocutori)
- Come ti ha trattato oggi il vento?
- Sante parole!
- Per mille rime... etc.

USI E STRUMENTI DELLA POESIA

Per lungo tratto Linfa ha usato, e ora non usa più, la SEGGIOLINA DELLA POESIA, che si tirava dietro per sedercisi nel momento del poetare.

Scriva i suoi versi esclusivamente su CARTAPOESIA, servendosi di PIUMIPENNE. I suoi QUADERNETTI DELLE POESIE son fatti di Cartapoesia, che può essere usata anche in fogli sciolti.

Alcune filastrocche restano nei suoi Quadernetti; altre, scritte su foglietti di Cartapoesia, vengono ripiegate e inserite nelle PALLINE DI SPUTAPALLIN. Da lì, vengono estratte da tutti i personaggi e lette come RESPONSORI ORACOLARI, talora perfettamente adatti all'occasione, talora ambigui ma oscuramente pertinenti, e talora francamente fuori luogo.

ALTRE CARATTERISTICHE DI LINFA

LINFA MAESTRINA

Nell'edizione 2005 (Puntata 13/05 UNA MAESTRA DAVVERO SPECIALE) si introduce una grande novità: il Direttore della Scuola Elementina accoglie "con estremo piacere la domanda della Gnoma Linfa per il posto di supplente nella nostra Scuola Elementina". Col tempo la posizione di "supplente" sarà sfumata e abbandonata, e Linfa andrà ogni giorno ad insegnare agli gnometti.

Nella Puntata 113/05, L'AIUTO DEL LUPO, Linfa partecipa ad un concorso per un posto di Maestro nel Regno di Calicanto, un concorso aperto a tutte le Maestre ed i Maestri che abbiano insegnato come Supplenti per almeno un mese in una qualunque Scuola Elementina di un qualunque Regno di Fiaba.

SIGNIFICATO DEL NOME DI LINFA E SUA ORIGINE

Puntata 106 IL VENTO DEI NOMI PERDUTI. Nel Grande Libro dei Nomi del Fantabosco (vedi sez. B – Magie, incanti etc.) si dice: "Linfa l'ho già cercata prima che arrivassi tu, ed è come

immaginavo: si chiama così perché la poesia è il sangue chiaro delle parole, come la linfa è il sangue chiaro che nutre gli alberi”

PARENTELE E ALTRE CARATTERISTICHE DEGLI GNOMI

Nonna Lanfironia

Appena citata in mille storie, appare per esteso nella Puntata 129/2001 BRODO DI NONNA. Di lei dicono gli Gnomi: “Il fatto è che adesso comincia a dimenticarsi un po’ le cose... non ti può correre dietro perché adesso cammina con il bastone...”. Ma Lupo Lucio la trova piuttosto in gamba: “Quanti ricordi! Quante storie! Lo sapete che conosce tutte, ma dico tutte, le fiabe con il lupi!”

Nonno Letargio

Marito di Nonna Lanfironia. Ronfo: “Io al suo confronto sono un pivellino! Faceva il pastore, ed era capace di dormire mentre contava le pecore, senza perdere mai il conto!”

Scrigno di Ammazasette Seminarovina

Puntata 108/05 IL TESORO DI BALIA BEA. Gli gnomi posseggono e custodiscono lo scrigno di Ammazasette Seminarovina.

I Tappi Ninnagnomi

Nella puntata 28/06 IL BACIO DELL’ORCO, per aiutare Linfa che non riesce a dormire, “Ronfo si fruga nella tasca e prende due piccoli conetti o tappi fantaboschizzati che possano essere messi nelle orecchie e li porge a Linfa. Sono tappi ninnagnomi, la aiuteranno ad addormentarsi e faranno sì che il suo sonno non venga turbato da nessun rumore esterno.

Gli amori di Gnoma Rosa Spinetta

Puntata 102/07 IL PENTOLINO DELL’AMORE. Ronfo legge esasperato l’ennesima lettera della cugina Rosa Spinetta, che millanta i suoi spasimanti:

“Lo gnomo Cerisio... che mi ha regalato sette perline di resina di ciliegio scolpite a Fatalandia...

E lo gnomo Saliceto, che piangeva ogni notte lacrime amare pensando a me...

E lo gnomo Granato, che ha scritto su un muro una bellissima cosa che hanno letto tutti:

‘Per te il mio cuore è una melagrana aperta’...”

E no! Basta! Uffffff!

11. JOLLY CEMBALO

Alla corte dei Re non manca mai un buffone. Quello di Re Quercia è Jolly Cembalo. Mobile, elastico, coloratissimo, il suo passo risuona di campanelli. Sa giocare con le parole: per lui un ‘lampone è un grosso lampo e un ‘vulcano’ è un cane che fa ‘vulbao, vulbao...’ Conosce tantissimi indovinelli, barzellette, colmi, ha sempre la battuta pronta e ridicolizza i difetti degli altri, compresi quelli della Principessa che spesso lo tiranneggia. Spiffera i segreti del castello ma ha a cuore la salute e il benessere del suo Re. E se ci sono guai in vista, se qualche piano ordito dai cattivi del Fantabosco minaccia il trono di Re Quercia o la vita dei suoi amici, non si tira indietro e, per quanto difetti molto in coraggio, spesso ha aiutato Tonio a risolvere situazioni difficili. Infingardo e fifone, ma con una sua astuzia di fondo.

LA PARTENZA DI JOLLY CEMBALO

Nella puntata 128 L’ARTE DEL RISO dell’11/04/2001 (Janna), il Re dei Regni di Fiaba del Nord, passato di recente in visita al Fantabosco, manda un drammatico messaggio a Re Quercia: suo

figlio, il piccolo principe della neve, è ammalato e triste e lui non sa cosa fare. Re Quercia, non potrebbe inviare da lui quel buffone che lo ha fatto tanto ridere durante la sua visita al Fantabosco? Dopo vari indugi e renitenze, e dopo un bilancio della sua vita inutile, Jolly Cembalo decide di partire.

MODI DI DIRE DI JOLLY CEMBALO

- Per mille maramei!
- Non racconto bugie, racconto balle!
- Parola bucata di Buffone!

12. GAZZA RUBINIA

Cugina e predecessora di Gazza Rubezia, più o meno con le stesse caratteristiche (vedi sotto).

LA PARTENZA DI GAZZA RUBINIA

Nella puntata 8 SERVO DI DUE PADRONE del 25/10/2000 (Janna), Gazza Rubinia comunica la sua intenzione di fermarsi ai Tropici. Ma niente paura: sua cugina, Gazza Rubezia, ha deciso di fare un viaggio e passare dal Fantabosco. Se si troverà bene, potrebbe anche decidersi a restare.

13. GAZZA RUBEZIA

Come tutte le gazze, Gazza Rubezia ama le cose che brillano e, più svelta di una saetta, le ruba. A sentir lei non è furto: lo fa per conservarle meglio, perché le persone sono distratte, disordinate... Tanto è acuta la sua vista, quanto debole il suo udito e spesso cambia i nomi che non ricorda. Jolly Cembalo, per esempio, diventa Jonny Pendolo. Tonio Carbonio ecc. Non è né buona né cattiva ma, su qualunque sentimento, vince la sua avidità di possesso. In alcune occasioni, però, è stata anche lei di grande aiuto per sventare gli imbrogli dei maligni che abitano il Fantabosco.

LA PARTENZA DI GAZZA RUBEZIA

Nell'ultima puntata in cui appare, la 147 GIOCO DI SQUADRA, in onda l'8/05/2001, non si dà notizia della sua partenza. Qualche accenno sparso in qualche puntata del seguito informa che Rubezia ha raggiunto la cugina Rubinia nei mari del Sud.

MODI DI DIRE DI GAZZA RUBEZIA

- E a me che me ne viene?
- Non ne ho neanche per me!

14. LUPO FOSCO

Lupo simile a Lupo Lucio ma, forse, meno furbo, meno scattante di testa e di intenti.

LA PARTENZA DI LUPO FOSCO

Lupo Fosco appare l'ultima volta nella puntata 96 LO SPAVENTAPICCHIO (Mela) del 10/06/99; nella puntata 7 VITA DA LUPO (Martina) del 19/10/99 fa la sua apparizione il nuovo Lupo Lucio,

senza spiegare alcunché della scomparsa del suo predecessore. Nella puntata 84 FANTABOSCO DEL SUD (Bruno) del 03/04/2000, Tonio dice “Lupo Lucio, che ha scambiato il territorio di caccia col Lupo Fosco; Strega Salamandra, che ha ereditato la casa di Rosarospa...”

15. ORCO BRUNO

A parte l'essere privo di stivali, e molto innamorato di Fata Gaia, Orco Bruno condivide – o piuttosto fonda come capostipite – le caratteristiche degli Orchi successivi.

LA PARTENZA DI ORCO BRUNO

Nella puntata 11/00 ORCO BALENO del 30/10/2000 (Mela), Fata Gaia trova una lettera: “Gaia, Fata del mio cuore. So che non sogno indegno di te. So che i tuoi occhi di fatola non possono occhieggiarmi come vorrei fino a che sogno un Orco Bruno come sogno. Vendo tutto e parto a fare fortuna. Tornerò riccio e famoloso. Aspetami. Saluta tutti gli amici. Orco Bruno”.

16. ORCO BALENO

Successore di Orco Bruno, non si è mai dimostrato alla sua altezza. Sua unica caratteristica erano i famosi stivali dalle sette leghe che funzionavano soltanto con una formula magica complicata.

FILASTROCCA DEGLI STIVALI DELLE SETTE LEGHE

Due stivali, quattro ali
Pochi e tanti. Dietro e Avanti
Alto e Basso, Danzo e Passo
Più o meno, vai Balenooooo!

Di memoria corta, quest'Orco tendeva spesso a confondere le parole della formula, col risultato che gli stivali partivano in retromarcia o a saltelli. Come tutti gli orchi era ghiotto di prosciutti e salami ma il suo sogno, come per Lupo Lucio, era quello di papparsi un “bumbo”. Lungo la sua permanenza al Fantabosco, tuttavia, non pare averci mai realmente provato, preferendo perdere tempo con i suoi stupidi giochi di parole (gli orchiverbi).

LA PARTENZA DI ORCO BALENO

Come adeguato coronamento del suo poco glorioso soggiorno scomparirà dandosi alla fuga. Nella puntata 9 LA SFIDA del 15/11/2001 (Janna), il Giornale del Fantabosco riporta la notizia: “Orco Baleno è fuggito dal Fantabosco perché ha saputo dell'arrivo del terribile Orco Rubio, l'Orco che spaventa anche gli altri Orchi”

16. ORCO RUBIO

Orco Rubio viene da Orchiburghia, il paese degli orchi, un posto poco raccomandabile in cui nelle scuole si insegnano materie come “caccia di bumbi”, “pugno al cinghiale” e “capocciate nel muro”. È il più cattivo degli orchi apparsi finora, tanto è vero che Orco Baleno fugge alla notizia del suo arrivo. S'è fermato al Fantabosco perché, coi suoi torpidi ragionamenti, si è convinto che questo sia un buon territorio di caccia ai bumbi.

È lento nei movimenti e nei pensieri, ma è fortissimo: lo si aggira facilmente, ma se riesce a agguantare la preda questa non gli scappa più. Indossa un paio di Stivali delle Sette Leghe, che gli

consentono di correre con grande velocità dietro ai cinghiali, di cui si nutre copiosamente. Porta sempre con sé un grosso sacco, che non si sa mai bene cosa contenga. È stupido e feroce, rozzo nel linguaggio (parla una lingua orchesca tutta sua), ma non privo di un certo impeto galante nei riguardi delle Orchesse (racconta di grandi corteggiamenti nei suoi frequenti ritorni a Orchiburghia, dove è fidanzato con la Orchesa Orchidea). Spesso si rende complice – ma più che altro succube – delle trame di Strega Varana o di Grifo Malvento: ma il più delle volte è sufficiente dimostrargli d’essere stato ingannato, e allora la sua terribile furia si rivolta contro di loro. Apprezza tra le bibite il Blumele, che però chiama “Bumbomele”.

LA PARTENZA DI ORCO RUBIO

Nella puntata 04/07 L’IRA DI ORCHIDEA, l’Orchesa apprende che “il suo Orco Rubio se n’è andato! Dopo tanti inutili tentativi di trovare i bumbi al Fantabosco, ha deciso di partire. Orchidea voleva seguirlo ma ha insistito per andare da solo. Quel viaggio è troppo pericoloso. All’alba, quando si è svegliata, ha trovato un biglietto sul cuscino che ora legge tra soffiare di naso da far tremare la scena: ‘Camminerò oltre la montagna di fuoco, sgruferò nelle grotte della terra dei draghi... e penserò sempre a te!’ (...) Un’edizione straordinaria del Giornale del Fantabosco registra che Orco Rubio è partito in cerca di bumbi. I merli giornalisti corrispondenti di Oltreconfine annunciano che l’Orco ha già varcato i Monti Azzurri e sta per giungere nei Regni di Fiaba del Nord”.

15. DROLLO L’APPRENDISTA

In una giornata d’inverno arriva al Fantabosco un Giovane Cammina-cammina, uno di quei giovani che nelle fiabe “sentendo che è arrivato il momento di partire in cerca di fortuna, si mettono in viaggio”. Il nostro non pare aver idee chiare, tranne una: vuole fare l’Apprendista. Si offre come Apprendista alla Fata, a Milo, a tutti, ma quando vede Strega Varana è il colpo di fulmine: sarà Apprendista Stregghino o niente. E tanto fa che (complice Milo) riesce a farsi “assumere” dalla Strega. Su ruoli e mansioni, a dire il vero, non sono del tutto d’accordo: lui dice “apprendista”, lei “sguattero”. Chi la vincerà?

Drollo è giovane, pasticcione, irruento, entusiasta, importuno. Come per Vermio e altri, non si specifica la sua razza: probabilmente è uno gnomo, ma non è detto. Di certo non è una creatura magica, e mai lo sarà a dispetto dei suoi sogni. Naturalmente, infatti, sogna di apprendere i segreti della Strega e diventare un potente mago. In realtà è un naturale procuratore di disastri. Nel tentativo di conquistare credibilità di fronte alla strega, esagera, aggiunge “del suo” a pozioni e formule, convinto di poter migliorare le ricette stregate; e rovescia, mescola, inverte ingredienti, capisce male i comandi, provocando spesso il contrario di ciò che Varana vuole ottenere. Forse un po’ invaghito di lei, la segue passo passo, ripetendone le parole e provando ad anticiparne i voleri. Fra loro si intreccerà il classico rapporto del padrone burbero col servo sciocco e ossequioso. Quando si aggira da solo per il Fantabosco, Drollo cerca di darsi arie di stregone già formato, o almeno di essere in grado di compiere magie, ma nessuno lo prende molto sul serio. Avrà comunque delle doti nascoste, che lo faranno accettare pian piano a tutti, compresa la sua adorata e temuta Padrona. Quali sono, ancora nessuno lo sa, ma presto si manifesteranno.

LA PARTENZA DI DROLLO

Puntata 034/09 APPRENDISTA CERCASI. Si narra della partenza di Drollo dal Fantabosco che, dopo aver rischiato di venir fulminato da Strega Varana per l’ennesimo pasticcio combinato, si è stabilito nel Regno di Quandomai e ha preso servizio nell’antro di un famoso mago che, al contrario della sua vecchia padrona, gli permette di sperimentare con boccette e pozioni e gli insegna tutti i segreti della magia.

MODI DI DIRE DI DROLLO

- Pulisci, Drollo, pulisci e ripulisci!...
- Pensa, Drollo, pensa e ripensa!... Etc.
- Perfetto, padrona. Ben pensato, padrona!
- Altri modi di dire simili ma non identici a quelli della Strega, tipo: “per tutte le serpi nei capelli”

CANZONE DI DROLLO

“COSA FARAI DA GRANDE” (Testo: B. Tognolini - Musica: P. Serazzi)

CARATTERISTICHE DI DROLLO

Il Pentolino Magico

Puntata 102/07 IL PENTOLINO DELL'AMORE. Non avendo libero accesso al Pentolone di Strega Varana, Drollo si apparta per fare i suoi esperimenti stregoneschi con un modesto Pentolino da cucina. Ma lui se ne esalta: “Ah sì! Mi sembra già di sentire la storia raccontata di padre in figlio: ‘cominciò in piccolo, con un pentolino da niente nel rifugio di uno gnomo, ma poi con gli anni diventò... Drollo, il più grande Stremago di tutti i Regni di Fiaba!”

B . Usi e costumi, nomi e cose del Fantabosco

NOMI E MISURE DEL TEMPO

GIORNI DELLA SETTIMANA

Lunedì	FIOREDÌ
Martedì	MOREDÌ
Mercoledì	LAMPONEDÌ
Giovedì	PIGNEDÌ
Venerdì	PESCEDÌ
Sabato	SORBOLO
Domenica	DOMELICA

NOMI DEI MESI

Gennaio	NEVAIO
Febbraio	MASCHERAIO
Marzo	PROFUMOSO
Aprile	NUOVILE
Maggio	ROSILE
Giugno	LAMPADAS
Luglio	SUDONE
Agosto	LEONE
Settembre	PASSERO
Ottobre	CASTAGNO
Novembre	FUNGAIO
Dicembre	ULTIMO

CALENDARIO ILLUSTRATO (usi e figure dei mesi)

Dal copione 163/03 "Lupodanno".

Dodici figli dodici, in fila
Giorni con notti per dodicimila
Coi loro sacchi di piume e di pesi
Passano i dodici mesi

Ecco la descrizione dei Mesi Fantaboscani nelle parole di Tonio:

- Il mese di NEVAIO, quando lo gnomo Ronfo protegge con le sue cure il sonno del ghio, della lumaca, della biscia, dell'orso, del tasso... Da te si chiama Gennaio.

- Il mese MASCHERAIO. Quando era qui Jolly Cembalo, questo era il suo mese: correva a far maschere e insegnare linguacce a tutti! A Città Laggiù è il mese di Febbraio.
- Il mese PROFUMOSO, quando Strega Salamandra va in estasi per le bizze del cielo, e grida e danza sotto gli scrosci e i fulmini improvvisi. Voi lo chiamate Marzo.
- Poi NUOVILE, mese di fiori e rime, Aprile a Città Laggiù. Linfa fa sgorgare un fiume di nuove rime per ogni nuovo fiore, per ogni risveglio di bestie dormiglione.
- Nel mese ROSILE, invece, che tu chiami Maggio, è la Principessa Odessa che comanda: riempie la reggia di rose, danza per tutto il regno, fa girare la testa alla Balia.
- Il mese di LAMPADAS è il preferito del Principe Giglio: si scatenano le scorribande a cavallo per le valli, i bagni nei fiumi gelati, le cacce. Da te si chiama Giugno.
- E poi SUDONE, il mese dell’Orco. Si vede in giro quasi solo lui, per le valli caldissime, assordanti di cicale, a fare scorpacciate di cinghiali. Da voi è il mese di Luglio.
- Il mese LEONE, mese d’oro del Genio Abù Zazà, che ritrova i giorni accecanti di luce e le notti brulicanti di stelle dei suoi deserti fatati. Voi lo chiamate Agosto.
- Poi il mese PASSERO, per te Settembre, il mese che preferiamo noi folletti. Dà i frutti più dolci e sugosi per le bibite, la luce più bella e i pensieri più saggi dell’anno.
- Nel mese CASTAGNO, con le foglie che cadono, Lupo Lucio ulula la sua malinconia ancora di più. E intanto si approfitta degli animali insonnoliti. Ottobre, lì da te.
- FUNGAIO, il vostro Novembre, è il mese di Balia Bea, che imperversa coi proverbi, con il riordino di armadi e corredi, con le diete d’inverno, il sonno e le conserve.
- E infine il mese ULTIMO, Dicembre. Il mese del Re. Re Quercia riunisce tutti i sudditi, a migliaia, nella piana della Reggia, e ripete uno a uno i nostri nomi. Solo quello, solo i nomi. Chissà come fa a ricordarli tutti. E ti giuro che... anche dopo tanti anni... quando arriva a dire il mio, mi viene un nodo alla gola... qui... e allora so che un altro anno è passato, e io sono Tonio Cartonio, folletto del Fantabosco, e quello è il mio Re.

STAGIONI

Primavera	PIGNAVERA
Estate	SOLESTIZIA
Autunno	BOSCOROSSO
Inverno	NEVERNO

MISURE DEL TEMPO

- I secoli si chiamano PIGNALENTI
- Anni, mesi, settimane e giorni e ore hanno lo stesso nome.
- I minuti si chiamano PIGNUTI.
- Nel Giornale del Fantabosco n. 11 Gipo Scribantino ha parlato di ORCOSECONDI, MAGOSECONDI, GNOMOSECONDI (unità di grandezza decrescente).

NUMERI

Uno, bue, re, gatto, pingue, lei, mette, sotto, dove, ceci, giudici, codici, medici, melodici, indici, credici, pignestrette, pigneotto, pignenuove, Denti!

Menta (30), Quercianta (40), Quinquaglia (50) Sestipla (60), Settipla (70), Ottavola (80), Nonnanta (90), Lento (100).

La combinazione di decine e unità sarà come in italiano: Mentaré, Querciantabue, Settiplasotto (?)...ecc.

Lo zero è detto pero.

Senza sostituire rigidamente i numeri italiani, saranno usati preferibilmente in due casi:

a) Nelle serie: “Conto fino a dieci: uno, bue, re, gatto, pingue...”

b) Nei numeri iperbolici: “Pinquacentogattantamila volte!”

Vanno usati con cautela, invece, come normali aggettivi numerali cardinali: potremo forse ancora dire “il giorno pingue del mese Fungaiò”, ma non certo “le re fatine” o “le gatto stagioni”...

NUMERI IPERBOLICI (Dal copione 14/05 Re Braccio d’Oro)

“querciantabue triglioni di bigliardi di lilleri... quinquaglia fogliardi di lilleri... quercianta filioni di lilleri... nonnanta mila mila mila lilleri... pignenuove friggioni di lilleri... indicimila meravigliardi di lilleri... pignestrette agrifogliardi di lilleri...”

BIBITE DEI FOLLETTI BIBITIERI

Bibite dei diversi folletti

- **Tonio: TIRAMISUPER, FAVOLIZIA, SCIVOLIZIA, PIOGGIALATTE, BLUMELE, CREMIA, ACQUOLINA, SPUMOSA, SCHIUMANTE, FRUZZIANTE, STAPPAFIABE** (in fiala).
- Nina Cortecchia, folletta luminosa esperta in lavori della carta e fabbricazione di bibite, non è ancora in grado di produrre le bibite di Tonio e Milo ma ha una sua specialità: il **PIGNOLATO**.
- Milo Cotogno, il folletto bibitiere che sostituì Tonio, oltre alle canoniche bibite squisite già conosciute al Fantabosco, ne ha inventata una nuova che promette di avere sicuro successo: la **MORAVIGLIA** (vedi la sua scheda personaggio per la ricetta)
- Nella puntata 128/05 LACRIME DI STREGA una rinomata bibita folletta si chiama **LACRIME DI STREGA**

Filastrocche per fare le bibite

COME SI FA IL PIOGGIALATTE

Il cielo è un grande pascolo di azzurro,
pieno di grandi nuvole di burro.
Arriva un vento zucchero e le sbatte
e sulle mani piove Pioggialatte!

COME SI FA IL BLUMELE

Luna spremuta e nuvole cotte
Cielo di fresco limone di notte
Nero frizzante di stelle candele
Strizza la notte e zampilla Blumele!

Ingredienti per le bibite squisite

Talvolta Tonio comincia a elencarli, poi si accorge e si interrompe

“ZUCCHERO, ZENZERO, FRIGILLO, BABA MIX, BIOLINA, CROSTIGLIA, CACAONE, e insomma tutti gli ingredienti segreti ... Che non ti dico! E non insistere!”

Alla sua apparizione, Fata Lina li ha individuati tutti. Ecco come li elenca:

“Venti gocce di frigillo, quattro lacrime di grillo, succo d’uva fragolina, mezzo uovo di gallina, latte, quello effervescente, e poi...acqua di sorgente!” - “Biolina, acqua di pioggia della mattina, acqua di pozzo presa al tramonto, frullato di limone, succo d’erba di dragone...e un sacco di Baba mix!”

Altre bibite

Bibite di altri regni, dal copione 137/02 IL CHIOSCO ALLA ROVESCIA:

“Nel Mondo delle Fiabe marine, va fortissima la **Marinosa**... un po’ salata per i miei gusti. E poi, nel Mondo delle Fiabe d’oriente, ho bevuto la **Sherazina**, molto particolare. Nel mondo delle Fiabe del Nord, vanno pazzi per la **Ghiacciolata**. Mi si gela la lingua solo a pensarci!”

Colori delle bibite

- TIRAMISUPER: marrone
- BLUMELE: blu
- PIOGGIALATTE: bianco
- SCIVOLIZIA: gialla
- FAVOLIZIA:rossa
- SPUMOSA: verde
- MORAVIGLIA: viola
- PIGNOLATO: azzurro
- ACQUA FRUZZIANTE: trasparente

Economia del Chiosco (ma le bibite si pagano?)

Puntata 157/03 LO SCRIGNO DELLA DISCORDIA. Tonio, nel contare i suoi risparmi, dice: “Io non son proprio un gran risparmiatore! Il fatto è che... be’... hai visto anche tu: lì per lì, quando bevono le bibite al chiosco, nessuno mi paga. Poi vengono uno ad uno, una volta al mese, e mi pagano tutto il conto. Tutto quello che ci ricordiamo, naturalmente. E naturalmente io mi fido di tutti. E anche se il povero lupo, qualche volta, non ha proprio tutti i soldi da darmi, e si scorda qualche bevuta, be’... faccio finta di niente”.

Puntata 111/LOSPAVENTATOPI. Milo al bambino: “Che non vedi mai nessuno che mi paga?... *(ride)* Be’, sì, hai ragione anche tu, ma... è solo perché vendo le bibite, come si dice, ‘a credito’. Ogni mese tutti gli amici del Fantabosco, che sono anche i miei clienti, vengono a trovarmi e mi e pagano per le bibite che hanno preso in quel mese. *(ci pensa un po’ su)* Be’, non proprio tutti, a dire il vero: Lupo Lucio se ne dimentica molto spesso. Anzi, più sempre che spesso”.

Le bibite della Prozia Mirtilla

Nella Puntata 87/06 STREGONE PER UN GIORNO, Milo riceve uno strampalato ricettario di bibite follette dalla sua Prozia Mirtilla, sorella di Nonna Vaniglia. La Prozia è sempre stata negata per l’arte bibitiera, caso più unico che raro nella sua famiglia. Nonostante questo però, non si è mai arresa e ha passato la vita a inventare nuove ricette di bibite che nessuno mai berrà, visto che gli ingredienti mescolati fanno cose strane (fumano, scoppiano, si solidificano ecc.)

Gli Estratti Aromatici

Puntata 33/07 RIDI ANCORA, BALIA BEA. Balia: “Cosa sono gli estratti aromatici?... Be’, Milo ha tutto un suo sistema segreto, che non dice a nessuno, per seccare e tritare e mescolare questi pezzetti di frutta, per cui alla fine vengono delle polverine colorate che fanno squisite le sue bibite”

I Folletti Bibitieri Rinnegati

Milo racconta che molti pignalenti fa alcuni di Folletti Bibitieri vennero rinnegati da tutti per aver cercato di sperimentare la magia preparando delle bibite stregate.

SOLDI

Lilleri di rame, d’argento e d’oro (c’è anche il mezzo lillero e un quarto di lillero, indicato, questo, come ultimo gradino prima della miseria)

Eurolilleri, che il Gran Consiglio delle Banche Gnome, in accordo con le banche dei territori confinanti con il Fantabosco (Bosco Vicino, Fittaforesta e Valle di Fondo), ha deciso di usare come moneta unica

MALATTIE

Malattie endemiche del Fantabosco

In diverse puntate: **Pallinite**, **Orecchionite**, **Moricella**, **Maldipanca torcibudella**, **Tristicella**, **Paura Striccagnoma**, **Bullus Bacillus** (*chi abbia esigenza estrema di conoscere sintomi e decorso, chieda a Bruno di rintracciare i relativi copioni, che non son stati segnalati dagli autori*)

Pallinite torcirime

Nella puntata 103/06 UN ORCO DI MONTAGNA, Linfa è malata di “**Pallinite torcirime**”, una rara forma di pallinite che, oltre a coprire la pelle di puntini, fa dimenticare le rime. Per curarla occorre la “**rosmarima**”, una pianta che crescere sulle alte vette.

Valori ematici del Fantabosco

Nella puntata 139/06 SANGUE DI Re si parla di **Cioccolemia** (che a Città Laggiù chiamano Glicemia) e **Cicciosterolo** (a Città Laggiù Colesterolo)

Allergie del Fantabosco

Allergie degli abitanti del fantabosco. Nella puntata 143/06 IL COMLOTTO DEL CUOCO scopriamo che Balia Bea è allergica ai **pollini** e al **pelo del lupo**, Principessa Odessa alle **fragole**

Il mal rovescio

Puntata 69/09 IL MAL ROVESCIO. Il mal rovescio è un potente virus che influisce sul carattere, facendo comportare le persone al contrario: chi è buono diventa cattivo, chi è cattivo buono, chi è

ricco si sente povero, chi è povero crede di essere ricco, chi è stonato diventa intonatissimo, chi è intonato non azzecca una nota...

La malattia stregale dei Gattorecchioni

Puntata Puntata 96/09 CUORE D'ORO DEL MONDO. “La Strega, prostrata e dolente, con naso e baffi da gatto e una fazzoletto rigonfio che le fascia mento e orecchie, emette miagolii penosi da strappare il cuore. (...) Si è buscata una forma pesante di Gattorecchioni, gli orecchioni che vengono alle Streghe. Si scioglie il fazzoletto e mostra due acute e pelose orecchie di gatto. Se fanno male?... Fanno malissimo!”

ORDINAMENTI E ISTITUZIONI

Le tasse al Fantabosco

Puntata 44/05 IL PONTE DEL PRINCIPE. Ogni anno gli abitanti del Fantabosco compilano la Pergamena dei Guadagni, in cui indicano la somma che hanno guadagnato, e, sulla base della loro Pergamena dei Guadagni, pagano le tasse, che vengono impiegata da Re Quercia per fronteggiare le spese necessarie al benessere del Regno.

L'argomento era già stato trattato nella puntata Vermio Malgozzo (39/2004).

Onorificenza della Valorosa Disubbidienza

Dalla puntata 123/06 LA SCELTA GIUSTA. La medaglia di **Cavaliere della Valorosa Disubbidienza** è un'onorificenza tenuta in grandissimo conto nei Regni di Fiaba: viene attribuita a chi si è distinto per aver disubbidito ad un ordine ingiusto di un suo superiore (nel caso di Medaglia d'Oro della Valorosa Disubbidienza l'ordine ingiusto a cui si è avuto il coraggio di disubbidire era stato impartito dal legittimo Sovrano in persona).

Onorificenza Cuore d'Oro del Mondo

Puntata 96/09 CUORE D'ORO DEL MONDO. Su incarico di Re Quercia viene distribuito “fra gli abitanti del Fantabosco un foglio con tanto di sigillo regale, su cui ogni suddito dovrà scrivere il nome della creatura che secondo lui è stata la più buona e amorevole in quell'anno. Alla fine ogni Re di ogni Regno di Fiaba ritirerà le indicazioni dei suoi sudditi, e le trasmetterà all'Imperatore di tutti i Regni di Fiaba, che proclamerà il “Cuore d'Oro del Mondo”, un onore che nella Fiaba è tenuto in gran conto. Niente premi in denaro, una sobria cerimonia e una medaglia di legno intagliato a mano, ma nessun onore nei Regni di Fiaba è apprezzato come quello”.

Ronfo e la Freccia Verde, angeli custodi del Fantabosco

Puntata 16 LA FRECCIA VERDE. Si parla di Ronfo dei boschi e di un gruppetto di suoi aiutanti riuniti sotto il nome de “La Freccia Verde”, che controlleranno il Fantabosco in sua assenza..

COMMERCIO, SERVIZI, INFRASTRUTTURE

Emporio del Malandrino

Puntata 142/08 LA CHIAVE DEI SEGRETI. Vermio “Ha fatto proprio bene ad approfittare dell’offerta all’Emporio del Malandrino di Picco Malvento: oltre al travestimento da guardia reale infatti, ha comprato anche tutta una serie di strumenti indispensabili per il suo disonesto lavoro... come questo mazzo di chiavi universali...”

Mercatini al Fantabosco

Puntata 110/09 MERCATINO FANTABOSCO. La Fata allestisce “presso il Cippo una bella bancarella decorata di ciuffi d’alghe e motivi fluviali, che reca l’insegna “*ACQUAMAGICA – Cose di Fata*”. Sui ripianetti posa pietre di fiume, conchiglie, cestinetti d’alghe intrecciate, bamboline di sirene e tritoni, specchi, pettini, bacchette magiche e altra varia oggettistica che possa essere ricondotta a una fata d’acqua, a piacere della scenografia”.

Per farle concorrenza Lupo Lucio tira su “la bancarella più brutta del mondo, con stracci e legacci, rami storti fissati male, pelli rognose di bestie incerte a mo’ di decorazione, teloni strappati, polvere e macchie” La bancarella reca l’insegna “*SECONDA ZAMPA – Cose preziose di boschi e lupi*” e il Lupo vi vende “La Pigna che cadde in testa a Cappuccetto Rosso quando uscì fuori dalla pancia del Lupo... Una collana di zampette di Pietrini... Una tagliola che non mi ha mai preso... La pietra bianca che una volta era l’occhio finto di mio zio One Eye, che aveva perso un occhio in una zuffa fra lupi...L’osso del prosciutto di uno dei Tre Porcellini...”.

Smaltimento dei rifiuti

Puntata 17/07 UN PRINCIPE MOLTO DECISO: “...basta la legge di Re Quercia, che impone di scaricare i rifiuti solo nella VALLETTA DEI RATTI”

Poste: i Pietrini

Numerose Puntate negli anni. I messaggi vengono affidati a piccioni viaggiatori chiamati tutti col nome di Pietrino seguito da un ordinale: Pietrino Quarto, Quinto, Dodicesimo... Quando riescono a sfuggire alla caccia spietata che Lupo Lucio dà loro nonostante i divieti (Puntata 11/07 VIETATO MANGIARE I PIETRINI), i Pietrini lasciano cadere dall’alto il rotolino del loro messaggio direttamente sul destinatario.

Poste delle Streghe: i Pipistrelli

67/09 IL NIPOTE DELLA STREGA. Viene nominato il sistema di spedizione urgente delle streghe: un servizio di pipistrelli (l’estensore della Bibbia suggerisce di cambiarlo in **Pipistrilli**)

FESTE e TRADIZIONI

Una miriade di Feste

Una miriade di Feste, Ricorrenze, Celebrazione e Gran Balli, di cui Re Quercia pare appassionato, spesso menzionate una sola volta. Si invitano gli autori che le hanno inventate a elencarle qui sotto:

- Festa del Mese Castagno
- Festa delle Uova (Pasqua)
- Festa di Solestizia
- Festa di Pignavera
- Natale
- Ultimo giorno dell'anno in cui c'è la consegna dei sacchi pieni di errori e cose malfatte.

Capodanno

Al Fantabosco è tradizione scrivere una lettera-promessa che sarà appesa, entro la mezzanotte, al Filo d'Oro delle Promesse, un filo teso tra i due fantasalici ridenti più anziani del bosco, nella radura degli Alberi Nonni. Ma se una di quelle promesse verrà tradita allora il filo d'oro annerirà proprio nel punto della lettera...

Epifania

Nella puntata 64/06 STREGA BEFANA, Milo informa il bambino che “al Fantabosco le calze le appendiamo proprio tutti, perfino Re Quercia! Siccome la Befana è anziana, e abbiamo deciso di non farla stancare troppo, le calze vengono sistemate solo in due o tre punti del bosco: al mio chiosco, al rifugio di Ronfo e, talvolta, all'albero pilastrum, il vecchio albero degli gnomi...”

Pasqua

Nella puntata 134/06 L'UOVO IN PALIO, Linfa informa che “si svolgerà al Fantabosco la grande gara di ricerca delle uova che verranno cotte e decorate in occasione dell'imminente Festa delle Uova. Ci sarà una gara di ricerca di uova che verranno nascoste in tutto il Fantabosco. Chi ne troverà di più vincerà un grande uovo di cioccolato realizzato appositamente dagli gnomi pasticceri, all'interno del quale è stata nascosta una bellissima sorpresa! Ed io sarò il giudice di gara!”

Grande mercato degli Oggetti di Fiaba

Puntata 058/05 CONCHIGLIE DI SABBIA. Al Fantabosco si svolge il Grande mercato degli Oggetti di Fiaba, dove si vendono libri di parole fatate e penne con la punta di cristallo dei regni del freddo.

Festa dei Pignalibri

Puntata 027/06. “Ci saranno danze, canti e storie raccontate dagli antichi libri di gnomi, fate e folletti, che avranno il posto d'onore. Ogni abitante porterà il libro più vecchio che ha in casa. Lui porterà il suo libro – alfabetiere”.

Festa di Fine Pignalento

Nella puntata 59/06, L'ORCO RANOCCHIO si parla della grande festa di fine pignalento e si dice che “con l'avvicinarsi della fine del pignalento nei mondi di Fiaba accadono fatti straordinari. Tutti i principi animali, per esempio, durante la fatidica notte riprendono le loro sembianze umane per poi tornare gatte, ranocchi, cervi, con le prime luci dell'alba”.

Lo Gnomo dei Doni

Dalla puntata 34/06 UN CERVO PER IL PRINCIPE: lo GNOMO DEI DONI è uno Gnomo magico, che, una volta all'anno, con la sua Renna fatata, porta regali agli Gnometti dei Mondi di Fiaba.

Compleanni del Fantabosco

Nella puntata 31/06 IL COMPLEANNO DELLA STREGA, Milo enumera:

“Mese Nevaio: compleanno di papà Pigno Cotogno...

Mese Mascheraio: compleanno di Ronfo...

Mese Profumoso: compleanno di Fata Lina...

Mese Nuovile c'è il compleanno di Re Quercia...

Nel mese Fungajo è nat... Per tutte le pigne spignolate, oggi è il compleanno di Strega Varana! Guai a dimenticarsene, potrebbe decidere di pietrificare il bosco intero!”

Festa del Cacao

Nella puntata 31/06 IL COMPLEANNO DELLA STREGA, si narra che nella radura dei castori ha luogo la Grande Festa del Cacao. “Tutti i pasticceri del regno hanno esibito le loro creazioni: castelli, torri, giocattoli e perfino animali a grandezza naturale, fatti esclusivamente di cioccolato. Ogni abitante del Fantabosco, grande o piccino, è stato invitato a mangiarne a volontà”

Sagra dei Fiori e dei Frutti di Calicanto d'Oriente

Puntata 77/06 FRUTTETI FATATI. Re Garofano, per l'annuale Sagra dei Fiori e dei Frutti di Calicanto d'Oriente, indice un concorso per le migliori mele dei regni circostanti. Giuria di Esperti formata da maiali, gnometti, orsetti lavatori e nonni ghiottoni del Regno, presieduta da Principe Giglio. Premio, un giorno intero in compagnia di Principessa Odessa. Più una mela d'oro del valore di pignantamila lilleri.

Il Grande Fagioledì

Nella puntata 119/06 FIABA E FAGIOLI si narra del Grande Fagioledì, un giorno della settimana che viene solo una volta all'anno e in cui si festeggiano i fagioli (che per i fiabeschi sono molto importanti). Re Quercia fa consegnare a casa di ciascun suddito un sacchetto pieno di fagioli, ceci e lenticchie mescolati con cenere, in ricordo di Cenerentola. Ognuno dovrà scegliere e mondare i fagioli, rimmetterli nel sacchetto e portarli alla Cucina della Reggia, dove Balia Bea cucinerà una Pasta e Fagioli gigantesca, che alla sera l'intero regno è invitato a consumare insieme con canti e danze nella radura dei Piumipioppi.

Giornata Senza Risata

Dalla puntata 136/06 RIDE BENE CHI RIDE BUFFO. La Giornata Senza Risata è un'antica tradizione, voluta pignalenti e pignalenti fa da Re Salice Piangente, un re era triste che non rideva mai: aveva stabilito che “per un giorno all'anno, dall'alba fino al tramonto, nessuno deve ridere. Chi ride paga pegno con tre ore di lavoro gratuito e utile agli altri, che il Re regnante di volta in volta designerà. E chi invece arriva al tramonto senza aver mai riso è premiato con un sacchetto di lilleri d'oro”. Tutti ovviamente si impegnano a fondo per resistere al riso e per far ridere gli altri.

Cerimonia del Bottone

Dal copione 44/09 IL BOTTONE MAGICO. Nella Cerimonia del Bottone “si nomina Gran Maestro dell’Ordine dei Cavalieri di Fiaba! (...) Sarà forse un principe, forse un arciduca, forse una principessa...Riceverà il Bottone magico che ha il potere di conquistare l’obbedienza di tutti i cavalieri per almeno un pignalento! (...) E Strega Varana lo vuole, per usarlo nei suoi sortilegi...”

MAGIE E INCANTI, LUOGHI E OGGETTI MAGICI

Vedi anche:

- 1) STREGA VARANA/FILTRI E MALEFICI
- 2) FATA LINA/MAGIE DI FATA LINA

La Fiabola Magica e la Lanterna d’Oro

Il Braciere del Fuoco di Fiaba

Puntata 61/01 LA FIABOLA MAGICA Nella Grotta della Fiabola Magica un invisibile Guardiano custodisce il **Braciere del Fuoco di Fiaba**. un’incursione di Sciupafiabe al Fantabosco ha provocato pericolosi scompigli nei Mondi di Fiaba e, per ricondurre la situazione alla normalità, Tonio, Eco e Filla sono penetrati nella Grotta della Fiabola Magica (dopo aver superato tre prove) ed hanno ravvivato il Fuoco di Fiaba (mettendo nel Braciere un libro di fiabe che era stato stregato da un maleficio di Sciupafiabe)

La Lanterna d’Oro

Puntate 04/02 LA LANTERNA D'ORO e 101/02 IL FOLLETTO CHE NON UBBIDÌ. Si parla della **Lanterna d’Oro**. Una volta all'anno la Lanterna d'Oro viene prelevata dalla grotta in cui è custodita e portata nella Sala Grande del Castello, per la Notte delle Storie. Seduti in circolo attorno alla Lanterna, gli abitanti del Fantabosco e visitatori prevenienti da tutti i mondi di Fiaba raccontano a turno una storia. Raccontare storie non è solo bello, è anche importantissimo: sono le storie raccontate ad alta voce che permettono alla Lanterna d’oro di brillare. “Se la Lanterna d’oro smettesse di brillare, i Mondi di Fiaba inizierebbero a sparire nel nulla. Prima sparirebbero i ruscelli, poi i fiumi. Poi scomparirebbero gli alberi e le foreste. E poi i sassi, le grotte, le tane degli animali e dei Draghi. E poi i castelli, e poi... poi inizieremmo a scomparire noi, creature dei Mondi di Fiaba... Folletti, Gnomi, Fate... di noi si perderebbe anche il ricordo...”

Data la materia simile delle due leggende, si decide di unificarle, stabilendo che l'invisibile guardiano della Grotta della Fiabola Magica custodisce, oltre al braciere del Fuoco di Fiaba, anche la Lanterna d'Oro.

Cuoco Basilio fa brillare la Lanterna d’Oro

Puntata 066 IL CUOCO CHE NON SI ADDORMENTÒ. Cuoco Basilio, raccontando una storia, riesce a far brillare di nuovo la Lanterna d’Oro (che era stata annerita da un’ incursione di Sciupafiabe). L’impresa di Cuoco Basilio, che salva da sicura distruzione tutti i Regni di Fiaba, era

già stata compiuta una volta da Balia Bea (puntata 101 dell'edizione 2001-2002, Il Folletto Che Non Ubbidi).

Il Grande Libro di tutte le fiabe

Dalla scaletta della puntata 63/03 IL PRINCIPE LUPO: “Tonio le dice che da pignalenti e pignalenti è stato custodito nella Sala dei Libri di Viaggi della Biblioteca del Castello, dove cataste e cataste di altri libri, col profumo delle loro narrazioni, hanno camuffato al sensibilissimo olfatto di Sciupafiabe l'inconfondibile profumo che emana Il Grande Libro Di Tutte Le Fiabe. Guai se Sciupafiabe riuscisse a mettere le grinfie sul Grande Libro Di Tutte Le Fiabe... le conseguenze per tutti i Mondi di Fiaba sarebbero terribili”.

L'Uovo della Pace

Puntata 99/05 L'UOVO DELLA PACE. L'Uovo della Pace si schiude una volta ogni pignalento e solo in una terra dove regna la giustizia e dopo che un Re giusto ha pronunciato una formula speciale.

Quando l'Uovo della Pace si schiude, fuoriesce dall'Uovo una brezza leggera, un vento rasserenante, che sparge i suoi benefici effetti in tutti i Regni di Fiaba.

Libro del Futuro

Puntata 142/05 IL GENIO DELLA PENTOLA. Il Libro del Futuro è un potente oggetto magico che, se viene aperto, mostra al suo interno le immagini di quello che avverrà nel futuro. È apparso per la prima volta nella puntata Il Libro del Futuro (151/2003).

Comodino fatato di Odessa

Puntata 29, IL COMODINO FATATO. Principessa Odessa possiede un comodino che la ha donato la Fata Madrina. Il mobiletto ha un potere magico: riponendo un oggetto amato nel cassetto si cade in sonni sereni e, durante il sonno, si avverano piccoli desideri (nel senso di desideri “a breve temine”).

La Mappa delle Soglie di Fiaba

Nella puntata 162/06 BAGLIORI AL CASTELLO un incendio divampa dalle cantine e sale verso la Torre Maggiore, sede della biblioteca del Regno. Lì, in un finto libro-scatola, è conservata la preziosa Mappa delle Soglie di Fiaba.

La Pietra Meliormelius

Dalla puntata 111/06 UN ORCO PIÙ ORCOLO. Orco Rubio sbriciola una Pietra Meliormelius, guadagnandosi con la sua azione l'approvazione e la lode di Re Quercia. Le pietre Meliormelius sono oggetti magici: si tengono fra le mani, si pronuncia la parola magica “Meliormelius” e all'istante la Pietra dovrebbe far sparire i difetti di chi ha pronunciato la parola magica, e dovrebbe farlo diventare “migliore”: più bello, più forte, etc.

Il Ceppo dei Morsi Rimorsi.

Puntata 69/07 DIAVOLO DI UN LUPO! Balia Bea spiega a Giglio e Odessa, che dopo aver compiuto delle malefatte sono tormentati dai morsi di nemici invisibili: “Avete detto che eravate nel bosco seduti su un ceppo... Un vecchio ceppo in una radura? È il Ceppo dei Morsi Rimorsi. Quelli

che hanno qualcosa da rimproverarsi, li vengono assaliti dai Morsi dei Rimorsi, che li tormentano finché non li mettono in fuga. Avete qualcosa da rimproverarvi, voi due ragazzi?”

La Statua degli Eroi di Fiaba

Nella puntata 103/09 IL VERMIO DI PIETRA si dice che in occasione della Festa della Compagnia della Quercia, il gruppo di cavalieri di cui fa parte anche Principe Giglio, Re Quercia ha deciso di donare al Regno una magnifica statua dedicata a questi eroi di fiaba. La Statua viene portata nella piazza centrale del villaggio degli Gnomi perché gli gnometti, coi loro giochi, possano sempre tenerle compagnia.

Lo Scettro Fatato

Nella puntata 101/08 LO SCETTRO FATATO, Fata Lina regala a Principessa Odessa un magnifico scettro. Le Fate del Mare l'hanno scolpito nel corallo e decorato con le perle rosa, Fata Zarina l'ha cosparso di polvere fatata, Fata Fiamma ci ha incastonato un prezioso zaffiro proveniente dalle caverne dei Monti azzurri. Lo zaffiro ha la proprietà di brillare (a comando fatato), rivelandone la presenza, mentre le conchiglie emettono un incredibile suono e la polvere fatata svela le impronte di chi tocca il prezioso oggetto.

SCUOLE

Ordini scolastici dei Folletti

Dalla puntata 39/02 GIPO MAGISTER: Scuole dei Folletti: Asilo-Cuccia Boscomolle, Scuola Folletta Elementina, Scuola Media Fiabante, Scuola Folletta Superiore.

Pagella di Tonio

“Scuola Folletta Superiore del Fantabosco.

Anno Millepiumille e nonnanta gatto.

Alunno: Cartonio Tonio, figlio di Mamma Tina e Papà Cartolino Cartonio. Pagella finale di meriti e bravure.

Pignologia: distinto volante.

Flora e Fauna di Fiaba: distinto camminante.

Geografia di Fiaba: distinto strisciante.

Matemagica: sufficiente piatto.

Lingua Umana: ottimo aguzzo.

Lingua Animala: ottimo schiacciato.

Pignastica: buono sudato.

Canto, danza e incanto: lasciamo perdere.

Promosso.”

Pagella di Orco Rubio

“Scuola Orca Unica e Basta di Orchiburghia. Anno Millepiumille e quinquaglia pingue.

Alunno: Orco Rubio, figlio di Orca Zizi e Orco Burbio.

Pagella finale di meriti e bravure.

Caccia ai bumbi: buono cotto.

Pugno al cinghiale: ottimo ripieno.
Craniate nel muro: distinto bernoccolo.
Strangologia, striccologia, squartologia: distinto stretto.
Lingua di fiaba: scadente insufficiente.
Corsa Sette Leghe Ostacoli: ottimo fulminante.
Puzza: buono terrificante.
Promosso.”

Materie studiate da Principessa Odessa

Inchinologia, Baciamanologia, Regalmaniere, Tronologia, Scettri e Corone.

Materie scolastiche studiate dalla strega

Il Gran Consiglio della magia nera chiede a Strega Varana di “sostenere nuovamente due degli ultimi esami richiesti: **Animalvagi** e **Malefici e Sortilegi**; mostrare la propria competenza in **Intrugli e Pozioni** e fornire un manufatto sufficientemente spaventoso per **Attività ripugnanti e pratiche**.

Libri scolastici

“PIGNE E PINOLI, libro sussidiario per le Scuole Follette Elementine”

Il maestro genio Alì Satut

Puntata 16/09 UN LUPO GENIALE. “Shirin è rimasta indietro con la scuola e deve recuperare. Ci siamo già accordati con Principessa Odessa affinché possa fare lezione con Guidobaldo Sbadiglio su tutto quello che concerne i bambini di fiaba e quelli di Città laggiù, ma, tre volte alla settimana, dentro al suo vaso, il maestro genio Alì Satut le farà anche lezioni di geniologia”

Materie studiate dai giovani geni

Puntata 16/09 UN LUPO GENIALE: sogni e desideri, volo col tappeto, sfregamento lampade, Genealogia di Aladino, inchini e ossequi

SPORT

Sport e specialità

Pallapigna – Calciopigna, pignavolo, pignacanestro, saltailramo, saltailfosso, pignapong, scivosci. Olimpignadi.

Squadre di calciopigna

- La squadra del Fantabosco è la **Gnomentina**. La sua bandiera e la sua maglia hanno i colori dell'arcobaleno.
- Squadre avversarie finora note: **Orchientus** (maglia rossa con logo Stivali), **Lupina** (grigio chiaro con logo Orecchie di lupo), **Streganta** (viola con logo Pipistrello), **Malventus** (nera con logo Scure), **Realfiorita** (azzurra con logo giglio), **Gigasaura** (marrone con logo orma di piede).

Torneo del Principe dei Giochi

Puntata 018/05 IL PRINCIPE DEI GIOCHI. Torneo dei Giochi di Fiaba che mette in palio il titolo di Principe dei Giochi. Il torneo NON comporta gare di abilità cavalleresche ma nei giochi tradizionali. Giochi nominati e realizzati: **Giostra di Piume** (Simile a Rubabandiera), **Il lupo e l'agnello** (una sorta di "acchiapparella").

Torneo "La rosa di fiaba"

Puntata 101/05 IL TORNEO DEI GIGANTI. Il Grande Torneo "La rosa di fiaba" è un Concorso tra gli gnomi giardinieri per scegliere la più bella rosa del Regno di Re Quercia.

Grande Torneo dei Giganti

Puntata 101/05 IL TORNEO DEI GIGANTI. Il Grande Torneo dei Giganti: "Parteciperanno giganti e orchi in rappresentanza di tutti i Mondi di Fiaba, per misurarsi in un leale confronto di abilità. Al Torneo ci vanno i campioni più bravi in crogne sui tronchi, lancio di macigni e galoppo di orchi e giganti".

Orchipigniadi

Nella puntata 118/1009 L'ORCAVALIERE VALOROSO si parla della Orchipigniadi, il più importante torneo sportivo degli Orchi, durante il quale ogni anno i bestioni si sfidano nelle più celebri specialità orchesche.

Filastrocca di tifo

Alè! Alè! Alè!
Vai più in alto, scimpanzé!
Dài! Dài! Dài! Dài!
Elefante, ce la fai!
Forza! Forza! Forza! Forza!
Vai gazzella a tutta corsa!
Sù! Sù! Sù! Sù!
Corri, lupo! Fuggi, gnu!
Spingi forte! Picchia duro!
Salta meglio - canguro!

Carte di Fiaba

Nella puntata 142/06 AL LUPO! AL LUPO!, Lupo Lucio e Milo giocano a CARTE DI FIABA (carte da gioco illustrate poco più grandi delle normali). I due calano e nominano le carte, prendendosele a vicenda a seconda del valore. "Mago!" – "Drago prende Mago!" – "Ah, che sfortuna! Cosa mi dài adesso?" – "Ti do... Buffone Matto" – "E Barone Perfido prende Buffone Matto!" etc. (vedi copione)

Torneo maschile di forza e destrezza e sue Specialità

Puntata 80/98 FANTOLINO E BULIOMBÒ. Nel Fantabosco viene indetto il Torneo Maschile Di Forza E Destrezza, nel cui proclama si legge: "I fiabeschi potranno presentarsi alle seguenti Prove: **Corsa Veloce, Tiro con l'arco, Grandi Risate, Agilità e Sveltezza, Forza Brutale, Mangiare e Bere, Spada e Lancia, Salta Fossato, Accendi Fuoco, Sputo Distante, Lotta Fiabesca, Aggiusta Tutto, Trattieni Fiato, Spacca Tronchi...**"

LETTERATURA E CULTURA DEL FANTABOSCO

Tutti i Libroni di Milo

Nel corso degli anni, sono stati sfogliati da Milo i seguenti Libroni.

GLI ANTENATI
LIBRO DELLE POLENE
LIBRO DI MATEMATICA
LIBRO DEI DENTI
CITTÀ DI CITTÀ LAGGIÙ
MASCHERE DI CITTÀ LAGGIÙ
IL LIBRO DELLA POSTA
IL LIBRO DEL SOLE
IL LIBRO DELLE PIETRE
STORIA DELLA STORIA DI CITTÀ
LAGGIÙ
COME SI MISURA IL TEMPO
I CINQUE COLORI DELLA NATURA
IL CORPO UMANO
IL LIBRO DEI LETTI
IL LIBRO DEI FIORI
GRAN MANUALE DEI LAVORI
DOMESTICI
GRANDI SCIENZIATI
IL LIBRO DEL SONNO
IL LIBRO DEL FOLLETO POSSENTE
ATLANTE
IL LIBRO DELLE ACQUE
LE SETTE MERAVIGLIE DEL MONDO
LE CALZATURE DELLA STORIA
IL LIBRO DEGLI STRUMENTI DI FIABA
IL LIBRO DELL'ALFABETO
IL LIBRO DEGLI OCCHIALI
IL LIBRO DELLE STELLE COMETE
IL LIBRO DEL GIARDINAGGIO
LA CINA
LE SPADE DI FIABA
IL LIBRO DEGLI AUTOMI
PRODIGI E SPACCONATE DELLE FIABE
MALATTIE DEI MONDI DI FIABA
IL LIBRO DELLA MAGIA
IL LIBRO DEI VENTI
NUVOLE
MILLE MODI DI FARE UNA
DICHIARAZIONE D'AMORE
TUTTO IL PANE DEL MONDO
ANAMORFOSI
IL LIBRO DEI SOGNI

GLI AMICI DEL FANTABOSCO
LIBRO DI MAGIE
MILLANTA E UNA RICETTA PER
CUCINARE I BUMBI
I TRE MOSCHETTIERI
STORIE DI ANIMALI
LIBRO DEI VACCINI
LIBRI DELLE ALLERGIE
ALBUM DI FOTOPIGNE
MANUALE DEL PICCOLO SCIENZIATO
GLI ANTICHI EGIZI
LIBRO DEGLI UCCELLI
MANUALE DEL PERFETTO CAVALIERE
ISTRUZIONI SULLA NAVIGAZIONE
RACCONTI DI MARE
LIBRO DEI SEGNI ZODIACALI
LIBRI DEI METEORITI
LIBRO DEL VIAGGIO
LIBRO DEGLI STRUMENTI MUSICALI
IL MANUALE DEL PERFETTO
INVESTIGATORE
FIABE DEL DESERTO
STORIA E ANTROPOLOGIA ANTICA
LIBRO DI PINOCCHIO
STORIE DI DEI ED EROI
LEGGENDE DI DRAGHI
CAVALIERI E SPUTAFUOCO
FIABE DEI REGNI DEL NORD
BARBABLÙ
L'ANELLO DELLA REGINA
HANSEL E GRETEL
IL POMO DELLA DISCORDIA
LA LEGGENDA DI ROBIN HOOD
ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE
LE MUTANDE DEL CONTE
PISSIDERONE
FANCIULLE TORRI E GROTTI SEGRETE
DON CHISCIOTTE
BELMIELE E BELSOLE
LE AVVENTURE DI ULISSE
PETER PAN
PELLE D'ASINI
CENERENTOLA

IL LIBRO DELLE FATE
IL GRANDE GIGANTE BUONO
LA SIRENETTA
LE AVVENTURE DI PINOCCHIO
LA BELLA E LA BESTIA
FABULE PER PUERILLUS
IL LIBRONE DELLE FIABE
ALBUM DEI BACI DI FIABA
LA PRINCIPESSA INCANTATA
LA PICCOLA FIAMMIFERAIA
IL PRINCIPE RANOCCHIO
LA BELLA ADDORMENTATA
LA FATA
IL LIBRO DELLE CODE
IL LIBRO DEI DRAGHI
RARI UCCELLI DI FIABA
IL LIBRO DELLE IMPRONTE
IL LIBRO DELLE FARFALLE
GALLINE
IL LIBRO DEI VERSI DEGLI ANIMALI
IL LIBRO SUGLI INSETTI DI FIABA
BESTIARIO
IL GRANDE LIBRO DELLE AVVENTURE
ACQUATICHE
ANIMALI ANTICHI AMICI
IL LIBRO DEI TOPI
ANIMALI
TIPI DI TOPI
ANIMALI IN ESTINZIONE
I DENTI DEGLI ANIMALI
GLI ANFIBI
GLI ANIMALI DEL MONDO
IL LIBRO DEI PIPISTRELLI
IL LIBRO DELLA PASTA
MILLANTA DECORAZIONI FOLLETTE
PER LA TAVOLA
IL LIBRO DELLE MELE
CIBI DEL MONDO ANTICO
SALSE DEL MONDO ANTICO
LIBRO DI CUCINA

IL GRANDE LIBRO DELLA CARTA
LIBRO DEI TOPI
LIBRO DI PELI E CAPELLI
LIBRO DEI VERSI DEGLI ANIMALI
LIBRO DEI FUNGHI DI CITTÀ LAGGIÙ
LA BOCCA DELLA VERITÀ
L'ARTE DI ADDOMESTICARE GLI
ANIMALI
SCARPETTE DI FIABA
OROLOGI DI FIABA
FIABE RUSSE
IL LIBRO DELL'EVOLUZIONE
IL LIBRO DEI CAMMELLI
STORIE DEL FANTABOSCO
IL TESORO DELLA MUMMIA
IL LIBRO DEI MAMMIFERI
IL LIBRO DEI PAVONI
IL LIBRO DELLE LILIACEE
IL LIBRO DEI LIBRI ANTICHI
IL LIBRO DELLE SCIMMIE
IL LIBRO DELLE RICETTE
STORIE DELLE GIOSTRE E DEI
CAVALIERI
IL LIBRO DEGLI ALBERI
STORIA DI UN FIGLIO DI CARTA
L'ORIGINE DELLA MONETA
IL LIBRO DELLE VOLPI
GLI ANIMALI CHE FANNO LE UOVA
TERRE D'OLTREMARE
IL LIBRO DEI COCCODRILLI
ANIMALI MALVAGI
IL LIBRO DEL CINEMA
MAMMIFERI
HANSEL E GRETEL
FUOCO VELENO E TESORI
I GRANDI FIUMI DELLA TERRA
IL LIBRO DEGLI UCCELLI
GRANDI PITTORI DI CITTÀ LAGGIÙ
IL GRANDE LIBRO DELLE SPEZIE
CORTEGGIAMENTI

Il Librone delle Storie

Si trovava a casa di Tonio . Il Folletto lo apriva ogni volta che doveva lanciare un cartone.
Con la scomparsa dei cartoni dalla Melevisione, è scomparso anche il Librone.

La Melevisione

Accanto al Bancone, quasi parte integrante di esso, campeggia la “Melevisione”, un apparecchio televisivo “arboreo” dotato di uno sportello laterale in cui si introducono mele e altre frutta, che la

macchina digerisce (rumorosamente) dando in cambio i suoi cartoni. Sotto la Melevisione, un grande vassoio di “scorte energetiche”, sempre pieno di frutta di ogni tipo. Col programma in versione “Fiction”, nella puntata 101/03 MELEVISIONE, CRESCI!, la Melevisione, stufa di raccontare le sue storie nell'affanno fra gli eventi tumultuosi del Fantabosco, chiede e ottiene da Re Quercia di poterle raccontare solo in un tempo speciale, per chi le vuole ascoltare e vedere.

Lo Sputapallin

Poco più in là, un'altra classica macchina da bar “truccata” da oggetto semi-arboreo: un dispensatore automatico di palline a sorpresa, quelli in cui si inserisce una moneta, si gira una manopola, e si vede cadere in un'apposita vaschetta una pallina di plastica. Un tempo erogava cartoni, ora eroga filastrocche.

Nella puntata 101/03, MELEVISIONE, CRESCI!, con la scomparsa dei cartoni animati dal programma, Re Quercia ne ha sancito un nuovo utilizzo: (di nuovo con aria di proclama) D'ora in poi nelle palline di Sputapallin si troveranno solo filastrocche; che si leggeranno per vedere se aiutano a risolvere qualche situazione, o a esprimere qualche sensazione. (più confidenziale) E... naturalmente, ci vorrà chi lo rifornisca, questo Sputapallin, vero Linfa?”

Fumetti del Fantabosco

L'**Uomo Pigna** è l'eroe mascherato protagonista di una serie di fiabe nuvolette che vanno fortissimo al Fantabosco. Il suo nemico giurato è il perfido **Dottor Malevolo** con la sua banda di scherani, che “assomiglia al nostro Grifo Malvento”

Atlante di Tutti gli Alberi dei Regni di Fiaba

Nella puntata 107/06 GLI ALBERI NARRATORI Milo ha preso in prestito alla biblioteca Scribantina il Grande Atlante di Tutti gli Alberi dei Regni di Fiaba, dove confronta forme e margini di foglie, gemme e cortecce. “Salice odoroso, *Salix pentapropumius*. Foglia con margine finemente dentato, di forma ellittica, verde scura e lucida; da non confondere con figura 425, *Salix Fragilis*, che ha foglia grossolanamente dentata”...

Il Grande Libro dei Nomi del Fantabosco

Puntata 106/07 IL VENTO DEI NOMI PERDUTI. Milo, mostrando e consultando un grosso libro: “L'ho preso in prestito dalla Libreria Scribantina, ed è una meraviglia! Ci sono tutti i nomi del Fantabosco: significato, origine, leggende collegate, eccetera e pigneccetera” (Vedi origine e significato dei nomi di Milo, Giglio, Linfa, Fata Lina).

Biblioteche e libri in circolazione nel Fantabosco

Nella puntata 112/06 BIBLIOTECHINA PIGNADORO Linfa, col contributo di tutti i personaggi del Fantabosco, che offrono i loro libri, apre un banchetto di biblioteca ambulante. In quell'occasione Milo, Linfa e Lupo Lucio dichiarano le loro letture. I libri che seguono parafrasano (in forme comprensibili) titoli di volumi coperti da diritti d'autore.

LIBRI DI MILO COTOGNO

“*Lo Gnomobbit*” : J. R. R. Tolkien, LO HOBBIT

“*Lo Strevisco*” : R. Piumini, LO STRALISCO

“*La fabbrica di caramelle*” : R. Dahl, LA FABBRICA DI CIOCCOLATO

“*Il Piccolo Re*” . Saint Exupery, IL PICCOLO PRINCIPE

Una edizione illustrata di PINOCCHIO

R. L. Stevenson, L'ISOLA DEL TESORO

LIBRI DI LINFA

“*L'incredibile storia di Lucinia*” : B. Pitzorno, L'INCREDIBILE STORIA DI LAVINIA

“Titti Calzeastrisce” : A. Lindgren, PIPPI CALZELUNGHE
“I Mumìni d’inverno” : T. Jansson, MAGIA D’INVERNO
“La storia senza fine” : M. Ende, LA STORIA INFINITA
Lewis Carrol, ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE
J. M. Barrie, PETER PAN NEI GIARDINI DI KENSINGTON

I LIBRI DI LUPO LUCIO

Fiaba I TRE PORCELLINI

Fiaba CAPPUCETTO ROSSO

Fiaba IL LUPO E I SETTE CAPRETTINI

Favola IL LUPO E L’AGNELLO

J. London, IL RICHIAMO DELLA FORESTA

R. Kipling, IL LIBRO DELLA GIUNGLA

GEOGRAFIA DEL FANTABOSCO

Nota: questa descrizione della geografia del Fantabosco è stata scritta *anche* come guida all'illustratore che doveva disegnarne la carta. Tutti i riferimenti a questa funzione (indicazioni all'illustratore) possono essere in questa sede ignorati.

Il Fantabosco è uno dei tanti Regni di Fiaba. Lo immaginiamo centro di 4 cerchi concentrici:

- 1) IL POSTO DI MILO
- 2) IL REGNO DEL FANTABOSCO
- 3) I REGNI E LE TERRE CONFINANTI
- 4) ALTRE TERRE LONTANE E LONTANISSIME

PRIMO CERCHIO: IL POSTO DI MILO

- **Il Posto di Milo è lo studio**, tutto quello che abbiamo sempre visto nelle puntate. Tralasciando collinette, cespugli, tronchi, etc., i suoi siti attivi sono i seguenti.

La CASA DI MILO

Con letto, tavolo, tavolini, giocattoli, etc.

II CHIOSCO DI MILO

Con bancone, scaffali, tavolini, Melevisione, Sputapallin, Albero dei Messaggi, etc.

La CANTINA DI MILO

Con la sua porta, il breve tratto di corridoio visibile e praticabile, lo sviluppo di corridoi e stanze che si immagina oltre quello

II FIUME

Battezzato in origine FIUMEFIORITO (ma il nome non è quasi mai stato usato) si riduce attualmente a un tratto di ruscello, che tempo fa sfociava nel Laghetto (oggi non più)

II LAGHETTO

(oggi non più visibile)

II PONTE

Dove spesso si accendono conflitti territoriali, istanze di tasse e pedaggi, o dove Principe e Principessa fissano i loro romantici appuntamenti

LA PIATTAFORMA SUL LAGHETTO,

In origine detta TORRETTA DEL LAGO; poi per diversi anni attrezzata come RIFUGIO DI RONFO, con dispositivi per l'osservazione e l'assistenza degli animali (vedi copione 34/04 IL RIFUGIO DI RONFO); infine indicata come RIFUGIO DI LUPO LUCIO, dove il Lupo spesso si ritira per dormire

II POZZO

Un Pozzo oracolare, che viene spesso usato per ottenere responsi (vedi filastrocca 393 PER CHIEDERE RESPONSAL POZZO), per cercare di catturare astri che vi siano o vi sembrano caduti (17/99 LA LUNA NEL POZZO, 117/07 LA STELLA NEL POZZO) o per tentare di esaudire desideri lanciandovi dentro monetine o altri oggetti preziosi (63/09 IL POZZO DEI DESIDERI). Come si è più irriverentemente dimostrato nella puntata 93/04 IL POZZO

PERNACCHIO, e il Pozzo del Bosco è collegato, per misteriose vie d'acqua sotterranee, col Pozzo della Cucina della Reggia; altre puntate ce lo mostrano collegato col Fiume, col Laghetto e in sostanza con ogni altro corso d'acqua del regno.

L'ANTRO DELLA STREGA

In una stanza principale troviamo il Pentolone, lo Specchio, gli Scaffali coi Libri magici e le fiale dei filtri; in un più piccolo ambiente secondario ancora Scaffali con libri e filtri e un piccolo Tavolino; sulla soglia fra i due ambienti uno Scaffale Segreto con doppio fondo. Fuori dell'Antro le Terre Desolate, con serpi rinsecchiti e bruciati, roccia nuda e pietre.

II BOSCO

Del Bosco possiamo scorgere solo piccole porzioni e propaggini in diversi punti, ma si immagina che circonda ad anello la Radura del Chiosco

DISTANZE FRA I SITI DEL FANTABOSCO

Nell'esperienza dello spettatore tutti questi luoghi sono stati percepiti *in continuità visiva* (spesso compresenti nelle inquadrature) o separati e mai in compresenza. I personaggi, per spostarsi dall'uno all'altro, impiegano sempre un tempo discontinuo, interrotto dai cambi di scena e da brevi "cuscinetti" di dialogo e altre azioni, che rendano l'idea del trascorrere di un tempo imprecisato nello spostamento. A dispetto delle regie che li hanno mostrati uno di sfondo all'altro, **questi luoghi sarebbero da intendere, comunque, non contigui ma separati da una certa distanza.**

SECONDO CERCHIO: IL REGNO DEL FANTABOSCO

- Il Posto di Milo occupa quindi il cerchio centrale della nostra Carta. Attorno a lui si sviluppano, nel secondo cerchio concentrico, tutti i restanti territori del Regno del Fantabosco.
- Gran parte dei siti che caratterizzano questo Regno sono **ben noti** agli spettatori, per essere stati infinite volte citati dai personaggi, ma **non sono mai stati visti** nelle puntate.

UN GRANDE BOSCO

La regione del Fantabosco, come dice il suo nome, è molto boscosa: **un unico grande bosco, disseminato di radure, colli, altipiani e crepacci.**

ORIENTAMENTO DEL FANTABOSCO

Fissiamo i punti cardinali sul bancone di Milo, al centro della Carta, orientato sull'asse EST-OVEST: **di fronte al Bancone c'è il SUD, alle spalle del Bancone** (oltre la Cantina nella roccia) **c'è il NORD.**

- Intorno al cerchio centrale del Chiosco, sono disseminati nel Regno del Fantabosco questi luoghi salienti:

La PIANA DEL RE

Radura maggiore del Regno, aperta e ridente, dove sorge la **Reggia di Re Quercia** (per i dettagli della Reggia vedi Personaggi/Re Quercia/La reggia e i suoi misteri), a MEDIA DISTANZA dalla Radura del Chiosco verso SUD-OVEST. Della reggia vediamo due interni: la cucina e lo studio del Re.

II PICCO MALVENTO

Un monte erto e roccioso, spoglio e incombente, da cui domina il **Castello di Grifo Malvento**, a GRANDE DISTANZA dal Chiosco in direzione opposta alla Reggia, verso NORD-EST.

La GROTTA DI DRAGO FOCUS

Al centro di una depressione rocciosa e riarsa si apre la **Grotta di Drago Focus**, a GRANDE DISTANZA dal Chiosco in direzione NORD-OVEST.

II COLLE SCRIBANTINO

Una mite collina su cui sorge la **Torre Scribantina**, sede di Gipo e del suo Giornale, a MEDIA DISTANZA dal Chiosco in direzione SUD.

La VALLE DEGLI GNOMI

Una grande valle ridente a MEDIA DISTANZA in direzione SUD-EST. In questa valle, fra **campi coltivati** e altri segni d'alacre lavoro, sorge il **Villaggio degli Gnomi**, che raggruppa le case (mai descritte nei dettagli) di Linfa e Ronfo e di altri Gnomi (mai nominati), e le botteghe (nominate spesso) di Gnomi Dottori, Gnomi Dentisti, Gnomi Salumieri, etc.

- Anche se non è mai stata nominata, possiamo immaginare anche una **RETE DI STRADE**.

VIA REALE

La principale, la **Via Reale**, partendo dalla Reggia si snoda da una parte, verso nord-ovest, fino al Chiosco (magari attraversando il Fiume sul Ponte); e dall'altra, verso est, superando i confini del Regno, collega la Reggia di Re Quercia con quella di Re Garofano (e di Principe Giglio) nel contiguo Regno di Calicanto d'Oriente.

ALTRE STRADE

Altre strade uniranno la Reggia alla Torre Scribantina e al Villaggio degli Gnomi, e a loro volta la Torre e il Villaggio al Chiosco di Milo. Una diramazione stentata e contorta può congiungere il Chiosco di Milo col Castello di Grifo Malvento.

- La rimanente superficie boscosa del Regno è interrotta da **QUATTRO RADURE**, che sono state più volte citate nelle puntate:

La RADURA DEI PIUMIPIOPPI

Detta anche degli Alberi Nonni; circondata da grandi alberi maestosi, si apre a BREVE DISTANZA dal Chiosco in direzione non specificata.

La RADURA DEI CASTORI

Attraversata dal fiume, che vi produce una rete di rivoli e laghetti, a MEDIA DISTANZA dal Chiosco in direzione non specificata.

La RADURA DELLE BETULLE

Arcana e un po' fatata, caratterizzata da alberi diversi da quelli del resto del Fantabosco, si apre a GRANDE DISTANZA dal Chiosco in direzione non specificata.

La RADURA DEI LAMPONI

Accogliente, disseminata di fragole e lamponi, si apre a BREVE DISTANZA in direzione non specificata.

- In questi territori si dislocano le Case di alcuni personaggi:

La TANA DEL LUPO

Dalla partenza di Ronfo (edizione 2008), se non una vera e propria Tana, un Rifugio di Lupo Lucio viene indicato nella Piattaforma sul Laghetto.

La CASA DEGLI ORCHI

Vediamo l'accesso di una grande grotta, con qualche mobile o suppellettile (fra cui una poltrona a dondolo) che talvolta occupano lo spazio antistante.

La CASA DI FATA LINA

La casa di Fata Lina (mai nominata) può essere ospitata da un anfratto della roccia, dissimulato dietro una cascata che il Fiumefiorito produce in qualche suo tratto non troppo lontano dal Chiosco.

TERZO CERCHIO: REGNI E TERRE CONFINANTI

- Il regno del Fantabosco confina:
 - a OVEST con BOSCO VICINO
 - a EST coi regni di CALICANTO D'ORIENTE (da cui viene il Principe Giglio), e di OLTRACQUE (da cui viene Fata Lina)
 - a NORD con FITTAFORESTA e con ORCHIBURGHIA (da cui vengono gli Orchi)
 - a SUD con le TERRE VALLINFONDE, terre inesplorate, o perlomeno di cui ancora niente si è narrato
- **OVEST > BOSCO VICINO.** È un grande bosco, più “civilizzato” del Fantabosco, che costituisce una sorta di terra di mezzo tra fiaba e realtà, dove gli umani già circolano. Questa parziale antropizzazione di Bosco Vicino può essere testimoniata da **qualche strada, qualche cartello, segni di spazzatura**, etc. (tutto con molta parsimonia: siamo pur sempre ai confini della Fiaba...).
- **EST > CALICANTO D'ORIENTE.** È il Regno di fiaba da cui viene il Principe Giglio. La sua reggia, il CASTELLO DEI FIORI, non sarà troppo distante dalla frontiera col Fantabosco, per rendere plausibili i frequenti viaggi (a cavallo) del Principe fino al Chiosco. I **fiori** sono il motivo dominante del Regno, che gli danno nome e identità: **aiuole, piantagioni, giardini**, etc.
- **EST > OLTRACQUE.** È il Regno d'acque da cui viene Fata Lina: **laghi, fiumi, cascate, stagni, paludi**, etc. Lo immaginiamo meno esteso di Fantabosco e Calicanto.
- **NORD > FITTAFORESTA.** Non è un Regno, ma un Territorio. I boschi del Fantabosco si diradano, verso il nord, per riprendere vigore oltre i confini in una grande e fittissima foresta, più selvaggia del Fantabosco. Niente è mai stato detto, nelle puntate, sulle caratteristiche di queste terre, quindi libera scelta all'illustratore, all'interno del soggetto “foresta selvaggia”.
- **NORD > ORCHIBURGHIA.** Anche di questo regno si è detto poco. Non vi sono Re Orchi né Regge. Vi possono essere collocati, invece, due villaggi: ORCHIBURGHIA (la “capitale”) e ORCHIVILLIA (villaggio minore, mai nominato). Case sparse, dello stesso stile della casa di Orco Rubio al Fantabosco, possono costellare il suo territorio. Il quale sarà in parte boscoso e – per non esagerare coi boschi – in parte brullo, o montuoso, o tenuto a pascolo. Alberi sradicati, qua e là, possono rendere ragione di questo disboscamento. Rocce divelte e altri segni della brutta intemperanza dei suoi abitanti possono essere sparsi, con parsimonia, per il luogo.
- **SUD > le TERRE VALLINFONDE.** Niente si sa anche di queste terre. Non sono nemmeno mai state nominate. La lacuna verrà probabilmente colmata presto, e per intanto ci si potrà tenere sul modello delle “terre calde meridionali”, con deciso diradamento dei boschi, ampi

tratti pianeggianti, accenno di zone riarse, etc. Poche le case e le strade. Unica forte caratteristica, un GRANDE FIUME, di cui il nostro Fiumefiorito è affluente, e di cui possiamo vedere un breve tratto.

- Nel copione 59/09 **LA RADURA DEI RE**, Milo camminando nel bosco scopre una radura non segnalata sulle mappe del Regno. Sia Principe Giglio, sia Principessa Odessa sono certi che la nuova radura appartenga ai loro reciproci Regni. In realtà la “**Radura dei Re**” si trova esattamente sul confine tra il Regno di Calicanto e il Fantabosco. Pignalenti addietro questo pacifico angolo di bosco era il luogo preferito dei giochi dei futuri sovrani Quercia e Garofano. I due principini avevano piantato un alberello di mele al centro della radura in segno della loro grande amicizia.

QUARTO CERCHIO: TERRE LONTANISSIME

Le prime vaghe notizie

- Come nelle fiabe deve accadere, quanto più ci allontaniamo dal Chiosco tanto più le notizie su genti e paesi si fanno vaghe. Al di là dei territori del 3° cerchio, che abbiamo esposto, su quelli del 4° abbiamo solo vaghe dicerie. Tranne un caso, unico ma capitale: **Città Laggiù**.
- A OVEST del Fantabosco si stende, abbiamo detto, Bosco Vicino. A OVEST di Bosco Vicino, dopo pianure di campi coltivati e fabbriche, c'è Città Laggiù, il mondo del bambino spettatore amico di Milo.
- **Probabilmente sarà meglio non raffigurare affatto questo luogo importante, ma indicarne la direzione con una freccia che punta oltre il bordo della Carta (o simili).**
- Per quanto riguarda il resto del mondo, eccone le poche notizie che abbiamo:
 - a EST, oltre Calicanto d'Oriente e Oltracque, si stendono INFINITI ALTRI REGNI DI FIABA, popolosi e colorati, brulicanti e diversi, di mille fogge ed estensioni
 - a NORD, oltre Fittaforesta e Orchiburghia, si favoleggiano i REGNI DELLE FIABE DEL NORD, più arcani e deserti, sconfinanti nei freddi perenni; in località imprecisate di questi territori si erge la MONTAGNA DEL FUOCO, fosco vulcano frequentato da draghi
 - a SUD, oltre le Terre Vallinfonde, altre terre inesplorate si stendono fino alle rive del Grande Mare Salato, di cui ancora pochissimo si sa.

ALTRI SPUNTI GEOGRAFICI E CARATTERISTICHE DEI REGNI

Il Mappamondo Fiabesco

Nella puntata 148/05 comparirà il Mappamondo Fiabesco (anticheggiante, ingiallito, con mostri marini tra i flutti, galeoni e quant'altro...). Sui continenti, che ricorderanno quelli reali, anche se non fedelmente, ci saranno delle indicazioni di Regni di fiaba. Alcuni sono già conosciuti e citati, altri si vedranno sul mappamondo per la prima volta.

- Regno delle fiabe d'Oltremare, in America,
- Regno delle fiabe del Nord, Nord Europa,
- Regno delle fiabe dei Marajà, in India,
- Sultanato delle fiabe delle Sabbie, in nord Africa,
- Califfato delle Mille e una notte, in Arabia,
- Regno delle Fiabe del lontanissimo Oriente, in Cina,

– Regno delle Fiabe del Sole Cocente, in centro Africa.

Il Regno di Quandomai

Nella puntata 114/07 I PANINI FOLLETTI si parla della cugina di Milo Cotogno, Mina Melissa che abita oltre le Praterie libere, nel Regno di Quandomai.

Il Biblioacquario di Oltracque

Puntata 22/07 FATA LINA E FATA LUNA. Fata Lina prende in prestito libri al Biblioacquario di Oltracque.

Il Paese dei Giganti

Nella puntata 12/10 L'OSSO DELL'ORCOSAURO è nominato il Paese dei Giganti, da cui Orchidea torna col cosciotto di un cinghiale gigantesco.

FLORA E FAUNA DEL FANTABOSCO

FLORA

Alberi del Fantabosco

- **ALBERI VARI.** Nella puntata 22/01 L'EROE CACCIAMOSTRI, descrivendo lo sfracello provocato dall'Orco, sono menzionate “Tre querce giovani schiantate... un olmo antico mutilato di un ramo maggiore... sei piumipioppi adulti abbattuti... un agrifoglio sradicato...”
- **MELO.** Al Fantabosco cresce, in una radura segreta, un Albero delle Mele, un “albero fatato che ha voluto Fata Gaia... Un solo albero per tutte le mele del mondo, anche quelle mitiche, anche quelle magiche...” (83/01 “Le mele del Fantabosco”).
- **ALBERO PILASTRIUM.** Al Fantabosco cresce un Albero Pilastrium, uno dei sette alberi sparsi nel mondo che reggono su il tendone del cielo (63/01 “La Gnoma Rampicante”)
- **QUERCE DA SUGHERO.** Tre querce da sughero vengono nominate da Linfa coi loro nomi propri: Zia Frondiventa, Zia Passeraia e Zia Ghiandimille (53/02 “Altri tipi di tappi”)
- **ALBERI NARRATORI.** Nella puntata 107/06 GLI ALBERI NARRATORI è narrata l'origine di questi strani alberi, che fino ad allora nessuno aveva mai visto nel Fantabosco: erano una piccola compagnia di attori gnomi che, recarono offesa alla potentissima Strega di allora, la Strega Tuia: le rubarono un libro di fiabe nere, e presero a recitarle in giro per il regno. Furono trasformati in alberi, ma fu consentito loro di continuare a raccontare le loro storie: “Se qualche viaggiatore perduto capita in questa Radura e siede fra voi, senza parole voi narrerete a lui le vostre fiabe. E a lui saranno di conforto per le paure della notte, e di consiglio per i guai della vita”
- **NONNO ULIVO.** Dalla puntata 88/09 NONNO ULIVO. In una remota radura del bosco sorge un ulivo millenario. Da pignalenti tutto l'olio del Regno diventa buono e profumato proprio grazie alle olive del vecchio albero. Bastano poche olive dell'albero nonno, mescolate e spremute insieme alle altre, per dare a quel nettare un aroma superlativo che ha reso l'olio fantaboschino famoso in tutti i Regni di Fiaba.
- **L'ALBERO DEI RE.** Puntata 047/2008 L'ALBERO DEI RE. L'Albero dei Re è indissolubilmente legato alla storia della Casata Reale: grazie ad esso il Fantabosco è uno dei Regni di Fiaba più solidi e longevi. Piantato nella notte dei tempi, esso rappresenta e protegge tutti i sovrani del Fantabosco e i loro discendenti, che a loro volta lo curano e vegliano su di esso, alimentando così la loro stessa forza. L'Albero dei Re è protetto da un antico incantesimo che impedisce a chicchessia di bruciarlo o abatterlo. Il suo unico punto debole sono le radici.

Pianta carnivora

- Puntata 019/05 L'OSPITE INSAZIABILE. Pianta carnivora proveniente da Poverinia: **Famelica Insaziabilis.**
- Da vari Giornali del Fantabosco (06): Gipo possiede una pianta carnivora della specie *Famelica insaziabilis*, di nome **Vòracix**. È piuttosto irrequieta e mangia otto volte al giorno.

Mele del Fantabosco

- Qualità di mele del Fantabosco: Mele **Sughine**, le **Amarante**, le **Asprimocca**...

- Nel Videogiornale 05/06 si aggiungono le **Verdigne**, le **Croccantine**, le **Dolcisucco**
- Nel copione 59/09 LA RADURA DEI RE si parla della **Mela Calibosco**. Frutto, dolcissimo e croccante, le mele Calibosco sono il risultato di un innesto sperimentato tanti pignalenti fa dai giardinieri di Fantabosco e Calicanto in occasione del compleanno degli allora principini Quercia e Garofano. Si dice che esista un solo albero di queste mele in tutto il Regno, quello che sorge al centro della Radura dei Re.

Piante officinali

Nella Serra Erbolarium di Gipo ci sono sia erbe officinali “vere” che erbe di come Fiaba come la **Tormentilla**, l'**Erba Canterina**, **Erba di perle di Schiumacascata**.

Algabella Cristallina

Nella puntata 42/06 ACQUA CHE VIENE ACQUA CHE VA si nomina l' Algabella Cristallina, un'alga che vive sul fondo del Grande Lago Dolce. Depura le acque.

Erbe Medimagiche

Nella puntata 61/06 DI' LA VERITÀ!, il Mago Mandrago, in visita al suo amico Re Quercia, per contraccambiarne l'ospitalità si è offerto di insegnare l'uso delle **Erbe Medimagiche** a quattro sudditi del Regno. Hanno risposto al bando Milo (per migliorare le sue bibite), Cuoco Basilio (per gli odori di cucina), Gipo Scribantino (per arricchire il suo Herbarium) e Vermio (a sua detta per intraprendere un nuovo hobby).

Fungo Ghiottone

Dal copione 14/09 IL FUNGO GHIOTTONE. “Scatena insopportabili mal di pancia torcibudella. E' identico al Fungognomo dal largo cappello. Lo sa riconoscere solo una Strega Viola”

Altri funghi

Dal copione 14/09 IL FUNGO GHIOTTONE. “**Poveraccio delle coliche... Colombina fetida... Petto di lupo... Tignosa verdognola... Porcino strizzabudella... Amanita imbrogliona... Prataiolo vomitoso ... Amanita cacamosche!**”

Cocomeronzoli degli Orchi

Nel copione 70/09 IL GRANDE COCOMERONZO l'Orchessa Orchidea pianta nel suo orto degli ortaggi dall'aspetto orrido: i Cocomeronzi (o Cocomeronzoli). Nonostante siano bitorzoluti e di un colore poco invitante, questi ortaggi tipicamente orcheschi hanno un gusto sopraffino. Inoltre i cocomerzoli possono crescere e diventare giganteschi in pochi pignuti se annaffiati con un concime speciale: la cacca di Drago

I Fiori delle Regine e la Rosa Odessa

Dalla puntata 145/08 IL PANE E LE ROSE: fin dai tempi della notte dei tempi ciascuna Regina del Fantabosco ha un fiore fatato che la protegge e che le viene donato da bambina, il giorno della festa di nascita. I fiori delle Regine crescono nei Giardini Reali, in una grande aiuola. Il fiore di Principessa Odessa, la “Rosa Odessa”, ha delle proprietà magiche: il suo arbusto “germoglia con l'affetto sincero e si rafforza se concimato con la bontà e la saggezza”.

FAUNA

Grifoni

Nella puntata 11/05, UNA MAGICA BEVANDA, si parla di Grifoni: creature magiche metà aquile e metà leoni, che depongono un solo uovo ogni cinque anni. Le rupi di Picco Malvento sono l'abituale dimora dei Grifoni.

Api Stizzette

Puntata 36/05 IL SENTIERO DELLA PACE Api Stizzette: la loro puntura rende permalosi e litigiosi. Chi è punto da un'Ape Stizzetta trasmette il contagio a tutti quelli con cui viene in contatto. Le Api Stizzette erano già apparse nella puntata L'ALVEARE NERO (44/2003).

Mosche Muschitte

Puntata 61 ATTENTI AL RAGNO. Si parla di una "invasione di piccole mosche muschitte fuoriuscite in massa dal Paese degli Orchi"

Liocorni azzurri

Dolcissimi ed indifesi, invisibili a tutti, tranne che ai bambini appena nati, possono essere sognati dai puri di cuori nei sogni che si fanno all'alba. Sono state le Fate dei Boschi a renderli invisibili, per proteggerli dai malintenzionati, e, sempre per lo stesso motivo, le Ninfe delle Rocce hanno reso inaccessibile l'unico passaggio fra le rocce che conduce alla radura segreta nella quale vivono. Una volta all'anno, nel giorno in cui si fidanzano, vengono al Fantabosco ed è possibile udire il loro canti d'amore.

Drago Fiammalunga Montano

Puntata 072/07 UN UOVO A SORPRESA. Strega Varana ha acquistato a caro prezzo da Serpidio Maltaglio un uovo di Fiammalunga Montano, pregiatissima specie di drago d'altura che vive sulla Montagna del Fuoco. Il Fiammalunga Montano depone un unico uovo ogni cento pignalenti e vive tra rocce incandescenti e fiumi di lava vulcanica, che alimenta costantemente con le possenti fiammate delle sue fauci infuocate.

Drago Cenere

Videogiornale 06/07 DRAGO, DRAGONE E DRAGONCELLO. Gipo racconta che Drago Focus ha ricevuto la visita del suo vecchio amico Drago Cenere, col quale ha ingaggiato una gara per vedere chi sputasse le fiamme più lunghe, rischiando così di dar fuoco alla Radura dei Lamponi.

Uccellino Arcobaleno

Specie rarissima di Uccello di Fiaba.

Pietrini

Piccioni viaggiatori, equivalenti -nel Fantabosco- della nostra Posta Celere. È un'intera dinastia, (siamo arrivati a Pietrino XXII nella puntata 67/2005 ARRIVA LA POSTA) che viene inesorabilmente divorata da Lupo Lucio.

Ragni

- ZIZÌ MICRONIENTE. Compare ogni tanto nei racconti del Fantabosco il minuscolo ragnetto **Zizi Microniente**, in perenne e sproporzionato litigio del gigante Mauro Gigasauo, che regolarmente non si accorge nemmeno che il ragnetto sta litigando con lui.
- Da vari Giornali del Fantabosco (06): - In un angolo tra soffitto e libreria della Torre Scribantina, ha tessuto la sua tela il minuscolo e fifone **ragnetto Aracnibus**, che ha il terrore di essere mangiato da Vòracix, la pianta carnivora di Gipo, o – peggio – di finire nella raccolta di ragni di Strega Varana. Gipo qualche volta gli parla e spesso deve tranquillizzarlo.

Volpi, marmotte, gatti selvatici, scoiattoli, lontre

Puntata 6/05 PITUS PIDOCCHIUS: **volpe rossa** di Fittaforesta, **marmotte** di Bosco Vicino, **gatto selvatico** di Calicanto, **scoiattolo** delle Praterie Libere, **lontra** d’Oltracque.

Animali saltatori

Puntata 106/06 UN ANIMALE ECCEZIONALE: il più grande saltatore fra tutti gli animali dei Regni di Fiaba è la **Pulce Rossa**, erroneamente creduta estinta. Altri eccezionali saltatori sono la **Lepre Salterina** (capace di saltare fino a cinque volte la sua altezza) e il **Canguro Nano delle Terre d’Oltremare** (capace di saltare fino a venti volte la sua altezza).

Farfalle di Fiaba

Nella puntata 108/06 BUON VIAGGIO FARFALLE! Ronfo accudisce le larve di **farfalle Regina dei Mondi di Fiaba**: ha con sé la “casa delle farfalle”, un contenitore portatile all’interno del quale ci sono foglie e fiori che accoglieranno i bruchi. Poiché le farfalle Regine sono migratrici, devono spiccare in volo al tramonto, quando il sole sfiora le cime degli alberi di Fittaforesta. Né prima né dopo. Se non accadesse al tempo giusto, le farfalle perderebbero l’orientamento e morirebbero.

Il Grande Cinghiale

Nel copione 75 /09 UN LUPO DI VALORE “Un gruppo di giovani cavalieri, diretti alla reggia per duellare con la spada durante i festeggiamenti in onore dei Pietrini, si è perso! (...) Il principe sta andando in loro aiuto, perché la zona in cui i ragazzi si sono persi è abitata dal Grande Cinghiale! (...) Il Grande Cinghiale sarebbe capace di schiantare un drappello di cavalieri con una sola spallata! Speriamo che Principe Giglio arrivi in tempo!”

Il Tremolingium Rex

Puntata 6/09 PIEDI PER ARIA, PIEDI PER TERRA Da un’edizione speciale del Giornale del Fantabosco: “Allarme di Gipo Scribantino! Mettetevi in salvo tutti! Una mano non regale ha estirpato una Radice del Regno (vedi RE QUERCIA/ALTRE CARATTERISTICHE), che può essere colta solo dal Re in persona! Il Tremolingium Rex, un lombrico gigante protettore dei re del Fantabosco, è infuriato! Mettetevi in salvo! È pericoloso stare coi piedi per terra! Salite subito su qualsiasi cosa, tavoli, sedie, rocce, qualsiasi rialzo! Il Tremolingium Rex infuriato coi bipedi, quando sente piedi posati per terra corre, scavando nel sottosuolo, e li morde!”

Indovinelli sugli animali magici: Drago Focus

Hocus Pocus, ha le squame
Hocus Pocus, fa le fiamme

Sta in un antro di bagliori
È custode di tesori
Non è un mago, Hocus Pocus
Ma si chiama...

Indovinelli sugli animali magici: Lupo Lucio

Perde il pelo, non il vizio
Ed ha fame, sempre fame
La sua pancia è un precipizio
È il più ladro del reame
Se lo tocco non mi brucio
Il suo nome è...

Indovinelli sugli animali magici: Liocorno Azzurro

Non è un cavallo ma ha zoccoli e groppa
Si vede solo alla fine del giorno
Non è un centauro, ma trotta e galoppa
Dietro ha la coda, e davanti un bel corno
Scivola intorno come un sussurro
È un invisibile...

Indovinelli sugli animali magici: il Cinghiagnolo

Grande bestia pelosa e col grugno
Orco Rubio ne fa colazione
Lo cattura con un solo pugno
E lo mangia in un solo boccone
Poi fa un verso che sembra un maiale
E si beve un intero rigagnolo
Lì da te tu lo chiami cinghiale
Orco Rubio lo chiama...

SCIENZE, TECNICHE, AMBIENTE

L'Enerpigna

- Puntata 079/05 LE MERAVIGLIE DELLA CARTA. Che cos'è l'Enerpigna? Qui nel nostro Regno, usiamo solo energia da fonti rinnovabili. Che vuol dire? Energia che sfrutta esclusivamente risorse naturali. L'energia idroelettrica, per esempio, quella che proviene dall'acqua: pensa ai fiumi, alle cascate...l'energia solare, prodotta dal calore del sole...e l'energia eolica, quella generata dal vento che muove le pale dei mulini. Ebbene, ognuno di noi paga, ogni tanto, una tassa per questa Enerpigna... non è molto... qualche lillero d'oro, giusto per coprire le spese di manutenzione...
- Nella puntata 68/08 UNA CRISI DI ENERPIGNA, Milo racconta: “l'Enerpigna è una forza elettromagica che si scatena grazie alla potenza delle Schiumacascate. Cadendo dall'alto per pignantamimetri, la forza dell'acqua, convogliata nella grande fucina, muove e fa girare vorticosamente tre schegge di vulcano montate su raggi di legno di piumipioppo. Le faville elettromagiche vengono poi raccolte in un grande cesto di rame intrecciato da gnomi anziani nelle notti senza luna. Tutta questa forza viene poi incanalata in 500 catenelle d'oro che, correndo fuori dalla fucina verso il villaggio, il chiosco, il castello e altri luoghi, portano l'enerpigna in tutto il Fantabosco”.

Astronomia: la Cometa di Castelquercia

Puntata 136/05 LA STELLA BAMBINA. “Questa notte, per la prima volta, una nuova cometa, vicina e luminosissima, è comparsa sopra la torre del castello di Re Quercia. La cometa, che è stata notata dagli Astronomi di sua Maestà, è stata denominata la COMETA di CASTELQUERCIA”

Cinepresa e proiettore di fiaba

Nella puntata 84/09 UNA INTERPRETAZIONE STREGALE si ribadisce: la cinepresa è la **Macchina acchiappafigure**; il proiettore è la **Macchina mostrafigure**

VENTI E ALTRI FENOMENI ATMOSFERICI FATATI

Vento Ladrone

Era il più cattivo. Rubava il profumo delle caramelle dei bambini per farli piangere e gli odori dai nasi dei cani per farli perdere. Adesso, trasformato in statua di marmo, fa da ornamento al caminetto della Gran Consigliera delle Streghe.

Gelino e Nordina

Venti bambini, figli di Vento Gelone. Vivono nelle regioni di Fiaba del Profondo Nord e solo lì dovrebbero soffiare. Qualche volta, però, perdono la strada di casa.

Vento Desiderio

Brezza leggera, che, soffiando incessantemente su tutti i Mondi di Fiaba e su Città Laggiù, permette a tutti di avere desideri. Se si fermasse, anche solo per un attimo, nessuno potrebbe più desiderare nulla, e tutti i Mondi sarebbero preda della Noia. Una volta all'anno soffia sul Fantabosco. In quell'occasione può decidere di sfiorare il viso di chi vuole e il prescelto, se ha la prontezza di esprimere un desiderio, se lo vede esaudire all'istante.

Vento Baruffo

Il Vento Baruffo è un vento molto dispettoso, che soffia solo nei Mondi di Fiaba, e quando arriva fa diventare tutti nervosi.

Vento Coltello

Puntata 059 UN BRUTTO VENTO. Vento Coltello è un vento malefico, che soffia solo nei Mondi di Fiaba. Proprio come un coltello divide in due le comunità: dopo il suo arrivo, le parti divise cominciano all'improvviso a trovarsi molto diverse fra di loro, e a guardarsi con sospetto. Chiaramente erano molto diverse anche prima dell'arrivo di Vento Coltello, ma "prima" questa diversità non li impensieriva per nulla.

L'arcobaleno prodigioso

Nella puntata 113/06, L'ARCOBALENO RUBATO si dice che nei mondi di fiaba, se appare un arcobaleno, accadono cose prodigiose. Le Fate, anche quelle inesperte come fata Lina, riescono a compiere potenti magie benefiche.

ANTROPOLOGIA DEL FANTABOSCO

GENEALOGIA DEGLI GNOMI

Albero degli Gnomi

APPENDICE AL COPIONE DEL GIORNALE DEL FANTABOSCO N. 7 “GNOMI”

SPECIE : GNOMI

Genere : GNOMI SILVANI

(Gli altri tre generi, di cui parleremo un'altra volta, sono: **MONTANI, MARINI, DOMESTICI**)

Stirpe: GNOMI SELVAGGI

Sottostirpe: GNOMI BIZZARRI

Sottostirpe: GNOMI FEROCI

Stirpe: GNOMI ARTIERI

Sottostirpe: GNOMI DELLE ARTI

(Arte della corsa, Arte del sonno, Arte dei suoni, Arte degli odori, etc.)

Sottostirpe: GNOMI DEI MESTIERI

(Gnomo Dottore, Gnomo Dentista, Gnomo Salumiere, Gnomo Sugheraio, Etc.)

Stirpe: GNOMI SCRIBI

Sottostirpe: GNOMI SAPIENTI

(Gnomi Storici, Gnomi Geografi, Gnomi Cronisti, Gnomi Professori, Etc.)

Sottostirpe: GNOMI POETI

(Gnomi Cantastorie, Gnomi Canzonieri, Gnomi Fiabolari, Etc.)

GENEALOGIA DEI FOLLETTI

Quando è arrivata al Fantabosco Nina Corteccia, nella puntata 86/02 dell'11/03/2002, abbiamo scoperto identità “etnica” di Milo: è un tipico esemplare della **specie dei FOLLETTI, genere dei FOLLETTI SILVANI, stirpe dei FOLLETTI LUMINOSI**. Questi sono dotati di due precipe abilità: fare cose buone con le mani (bibite in questo caso), e fare cose buone con gli atti e i comportamenti (mediare e aggiustare i guai).

GENEALOGIA DI RE QUERCIA

Dalla puntata 39/03 GIPO MAGISTER

RAMI DISCENDENTI.

- Re Quercia, detto il Fiabesco, regna felicemente sul Fantabosco dall'anno Millepiumille credici.
- Nell'anno Millepiumille denti ha sposato Mimosa, Principessa del Regno Calicanto, che è divenuta Regina Mimosa del Fantabosco.
- Dalla coppia regale è nata, nel Millepiumille dentipingue, Odessa, Principessa del Fantabosco.
- Pochi anni dopo, purtroppo, la Regina Mimosa, rapita da morbo crudele, è scomparsa dal mondo delle fiabe.
- Dopo gattordici anni di lutto, Re Quercia ha stretto un patto di regale fidanzamento con la Reginotta Gardenia, sempre di Calicanto. Non si sa quando la coppia regale convolerà a regali nozze.

RAMI ASCENDENTI.

- Re Quercia, detto il Fiabesco, è figlio di Re Olmo detto il Favoloso, e di Reginotta Begonia, che regnarono fino al Millepiumille credici.
- Re Olmo è figlio di Re Salice, detto il Ridente, e di Reginotta Gerania, che regnarono fino al Mille-e-non-più-mille cottocento.