

SOTTOSOPRA - I QUADERNI

collana diretta da Giovanni Moretti

Guido Olivieri

Il corno del comando



*Percorsi di lettura e attività didattiche
di Marialuisa Bagatella*

Quaderno di

Come è nata la storia che hai scritto?

La storia, ambientata a Radisasso, nasce dalla cronaca dei nostri giorni. La trama, guardando le notizie degli ultimi anni, potrebbe apparire scontata, ma proprio per questo lascia spazio alle interpretazioni dei personaggi e del lettore.

Come ti è venuto in mente di creare dei personaggi come i ramipodi?

I *ramipodi* sono nati da una visione, un sogno ad occhi aperti vissuto durante l'infanzia. Nella mia cameretta, tra giochi e vecchi mobili scuri, trovai, sotto un grosso tavolo, un foro nel muro, che, non più largo del mio mignolo, era stato misteriosamente chiuso da sudicio cotone. Quell'angolo non era facile da raggiungere, ma un pomeriggio, strisciando sulle mattonelle di graniglia, riuscii a togliere il tappo improvvisato e ad appoggiare l'occhio alla parete.

Vidi un giardino luminoso, unicorni e strani animali che pascolavano sotto un albero carico di frutti splendenti.

Quale messaggio ti piacerebbe trasmettere ai tuoi lettori?

Vorrei che il lettore cogliesse l'importanza di non soffermarsi alle apparenze ed alle facili spiegazioni che il potere ed i media tendono ad offrirci. Affinché si formino cittadini informati ed interessati al bene comune è necessario che ci si abitui ad utilizzare lo spirito critico e la ricerca della verità.



Come è nato il personaggio principale, Demetrio?

Demetrio è il prototipo del buon cittadino soddisfatto della propria vita. Non ha troppe preoccupazioni, non è troppo interessato alla vita pubblica, ama passare del tempo con amici e familiari. Conosce tutti i concittadini ma non s'impiccia degli affari altrui. Ma questo comportamento, per quanto innocente, diventa inaccettabile nel momento in cui è necessario sporcarsi le mani. E Demetrio si rimbocca le maniche e, con tutte le sue paure e incertezze, si lancia nell'avventura. Volevo che il lettore si sentisse chiamato in causa e responsabile dei problemi degli altri, "*il male per trionfare ha bisogno solo che il bene non agisca*".

Secondo te per quale motivo i ragazzi sono attratti dal genere *Fantasy*?

Il *Fantasy* è un meraviglioso strumento per parlare di noi e, come quando ci mettiamo una maschera sul viso, per essere sinceri senza la paura del giudizio. In più ha il potere di trasformare un'azione quotidiana in un'impresa eroica di prima grandezza.

Quando eri bambino ti piaceva più scrivere o disegnare?

Sin da piccolo nel disegno lasciavo sfogare le avventure che continuamente avevo in testa. Con una penna ed un foglio potevo passare interi pomeriggi senza annoiarmi. Nell'età adulta mi sono avvicinato alla scrittura, quando ho sentito l'esigenza di parlare agli adulti di domani dei problemi che li circondano e di come possiamo collaborare alla crescita di una società dell'uomo. Ho provato e mi sono accorto che, non solo mi piaceva, ma mi permetteva di spaziare ancora di più che con la matita. Scrivere è come scrollarsi di dosso un pesante cappotto di regole e "impossibili" per sfrecciare a tutta velocità tra nuvole e cieli colorati, e viaggiando a 300 km orari, a meno di venti centimetri da un prato fiorito, senti la forza di quello che vedi e non puoi fare a meno di volerlo raccontare.

Inizia il gioco

Demetrio e i suoi amici sono i protagonisti de *Il corno del comando*.

Ora, come in un libro *game*, prova a giocare con i personaggi e le loro storie. Ogni gioco che farai ti consentirà di acquisire un punteggio.

Insieme ai tuoi compagni organizza un gioco a squadre.

Al termine del gioco la squadra che ha realizzato più punti ha vinto!

Giochi	Punteggi
Trova i personaggi	.../10
Giochi di parole: i <i>mesostici</i>	.../8
Incipit	.../5
Disegno	.../5
Gioco a squadre	.../12
Mappa	.../5
Punteggio Totale	.../45



Trova i personaggi

Nello schema sono nascosti i nomi dei personaggi. Cercali, e quando li hai trovati, scrivi nelle righe sottostanti. (Ogni personaggio vale 1 punto)

B	Q	C	V	B	N	M	K	A	T	R	A	X	O
O	F	G	D	Y	R	B	N	I	P	A	M	O	I
R	G	H	J	E	O	S	T	C	D	F	G	H	L
O	G	I	P	S	M	X	Z	C	G	Q	C	V	G
G	Q	C	K	C	R	E	L	E	G	I	P	S	I
R	A	A	I	A	H	K	T	T	M	R	R	O	T
I	L	W	J	Z	U	M	B	R	I	N	A	L	R
G	Q	C	V	B	N	M	R	O	I	R	B	N	A
I	A	Q	U	A	D	R	A	C	M	O	M	W	R
O	S	E	R	A	F	I	N	A	V	G	H	O	E
P	O	L	L	I	N	I	A	Z	B	G	P	J	N
E	O	I	L	G	A	M	O	Z	Z	E	M	W	S
L	S	A	D	F	G	H	J	E	A	U	F	G	U
O	B	N	I	P	A	M	O	P	E	R	A	F	I
I	O	D	I	S	A	L	I	S	L	D	F	O	L
A	S	A	D	F	G	H	J	O	R	B	N	I	E
R	I	N	A	A	G	I	P	S	G	A	M	O	N
E	Q	C	V	B	N	M	R	S	M	R	R	O	R
H	P	I	E	T	R	A	Q	U	A	D	R	A	O
G	Y	C	K	B	U	M	R	R	O	V	O	Z	C

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Giochi di parole: i mesostici

Scrivi il nome di uno dei personaggi in verticale. Inserisci, in orizzontale, ciascuna lettera in parole o frasi che alla fine, unite, ti diano un piccolo testo di senso compiuto che mettano in evidenza le sue caratteristiche. Componi 4 mesostici sui personaggi che ti ispirano di più.

Esempio:

ar**D**ue
impr**E**se
co**M**pie
p**E**r
dist**T**ruggere
t**R**ame
del t**I**ranno
ramip**O**de



Ora prova tu:

..... S

..... E

..... R

..... A

..... F

..... I

..... N

..... A

Ogni mesostico vale 2 punti:

Incipit

Incipit è una parola latina, che significa *incominciare*. Si definisce così la parte iniziale di un libro che dovrebbe catturare l'attenzione del lettore e farlo immergere nella storia.

Nel nostro libro c'è anche un *prologo* (un discorso iniziale che fa l'autore prima di iniziare la storia), prova a rileggerlo.

• Tra quali personaggi si svolge il dialogo?

.....

• Che cosa ti fa capire il dialogo?

.....

• Dopo il prologo inizia la storia, rileggi le pagine 15, 16 e 17 ed indica quali personaggi sono presentati?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Incipit

- Metti a confronto il prologo e l'incipit del primo capitolo, e indica le differenze tra le due parti del libro.

.....

.....

.....

- Ora prova tu a scrivere l'incipit della storia. Ricordati di presentare i personaggi principali, e di indicare dove si svolge la storia e cerca di far capire qual è il problema da affrontare, ma cerca di non anticipare troppo la storia. Inoltre devi iniziare lasciando un po' di curiosità nel lettore. (Potresti mettere insieme il prologo e l'inizio del 1° capitolo)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Un incipit ben fatto vale 5 punti.

Gioco a squadre

Con l'aiuto dell'insegnante dividetevi in squadre composte da 4 o 5 ragazzi e ragazze e cercate di rispondere al maggior numero di domande che riguardano la storia che avete letto. (Ogni risposta giusta vale 1 punto).

1) *Radisasso* è

- a) il nome di una pozione magica
- b) il nome di un sasso particolare
- c) il nome della città in cui si svolge la storia
- d) il nome di uno dei protagonisti della storia

2) I *ramipodi* sono

- a) scoiattoli molto evoluti
- b) piante con strani rami
- c) animali rari dotati di zampe particolari
- d) esseri invisibili che vivono sui rami

3) Quale relazione c'è fra Demetrio, Spiga e Rovo?

- a) sono fratelli
- b) sono cugini
- c) sono amici
- d) sono vicini di casa

4) Chi sono i *solicorni*?

- a) animali domestici dotati di grandi corna
- b) animali grossi e tozzi con un corno sulla fronte
- c) bestie feroci dedite al combattimento
- d) animali che vivono appartati fuori dal branco

Gioco a squadre

5) Nel prologo gli anziani discutono animatamente con Russo Spezzacorteccia di

- a) strani individui
- b) strani incontri
- c) strane magie
- d) strani furti

6) Chi è Russo Spezzacorteccia?

- a) un ambiguo boscaiolo
- b) un importante anziano della città
- c) un amico di Demetrio
- d) il capo delle guardie

7) Indica per quale motivo, Demetrio e Spiga decidono di arruolarsi tra le Guardie della città

- a) uscire dalla città presidiata e scoprire cosa sta succedendo
- b) difendere meglio la città insieme al Capo delle Guardie
- c) scoprire cosa stanno decidendo gli anziani della città
- d) liberare dal carcere il loro cugino Rovo

8) Sulla cima della torre posta al centro della città c'è un albero, perché gli anziani lo proteggono?

- a) è importante proteggere gli alberi
- b) è l'ultimo di una rara specie di alberi
- c) è l'ultimo albero rimasto che dà un cibo indispensabile
- d) è un albero molto raro che dà strani frutti



Gioco a squadre

10) Indica il significato del termine *rac*, utilizzato nel racconto

- a) un segno particolare
- b) un animale
- c) un'unità di misura
- d) il seme di una pianta

11) Un altro strano termine è "*morastreglia*", indica il significato

- a) il nutrimento per l'albero
- b) la pozione magica
- c) il succo di more
- d) le piante velenose

12) Chi è Serafina?

- a) la sorella di Dem
- b) la moglie di Dem
- c) un'amica di Dem
- d) la cugina di Dem

13) Chi sono i Nèmuri?

- a) gli abitanti della città di Abdicora
- b) una popolazione del Ghiaran
- b) un popolo nemico dei Ramipodi
- c) il gruppo di abitanti di Radisasso



Demetrio soldato

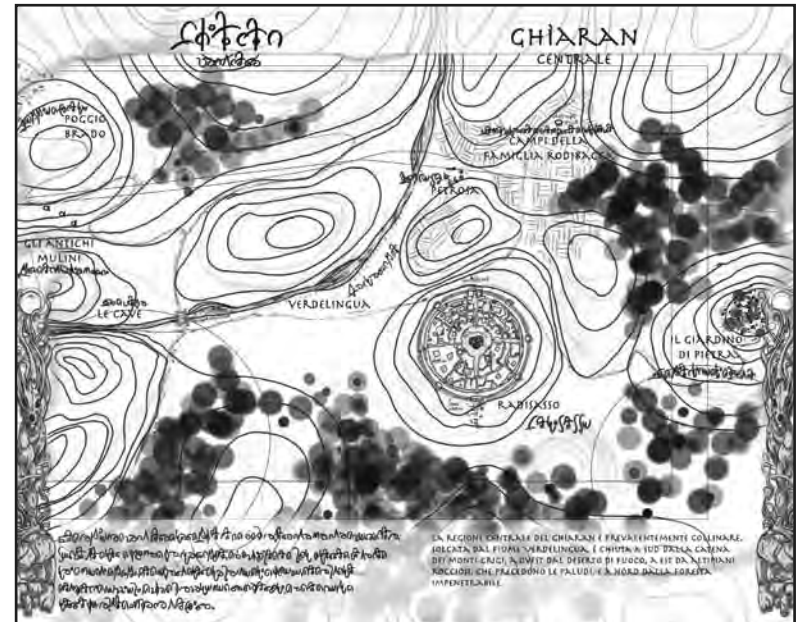
Dopo aver letto la descrizione dell'armatura che devono indossare Demetrio e Spiga (da pag. 149 a 150), disegna il protagonista vestito da soldato; ispirati ai disegni dell'autore. Disegna anche le armi.



Mappe e percorsi

La vicenda si svolge in una regione immaginaria: il Ghiaran centrale, di cui puoi esaminare la mappa, disegnata dall'autore, all'inizio o alla fine del libro. Come saprai, in questo genere di libri (*Fantasy*), i luoghi in cui si svolge l'azione sono molto importanti.

Ricalca con un foglio di carta lucida la mappa e disegna il percorso compiuto da Demetrio e Spiga nel X capitolo (da pag. 155 in poi).



Indicazioni didattiche

Il piacere della lettura

Le attività previste nel Quaderno favoriscono l'esperienza di lettura collettiva a scuola. Tramite le gare di lettura a squadre, dove l'insegnante può svolgere un ruolo di mediazione fra i diversi gruppi, è possibile stimolare la riflessione e il piacere della lettura del testo che offre interessanti spunti di discussione su temi di attualità e su un genere letterario, il *fantasy*, che appassiona molto i giovani lettori.

L'illustrazione

Le illustrazioni del libro ricordano quelle dei fumetti per adulti, le *graphic novel*; le immagini sono curate e accompagnano bene lo stile avventuroso e dinamico della narrazione.

La comprensione

Il testo può presentare qualche difficoltà di lettura soprattutto nella prima parte in cui vengono presentati molti personaggi e luoghi. La lettura collettiva può aiutare la comprensione delle situazioni implicite; le attività proposte nel Quaderno puntualizzano soprattutto le caratteristiche dei personaggi principali e delle vicende iniziali del libro.



Proposte di lettura

Puoi cercare altri libri in biblioteca o in libreria, noi te ne consigliamo alcuni, suddivisi per tematiche.

Libri game

Collana *lupo solitario*

- J. Dever, *L'eroe di Mydnight*, Edizioni EL, Trieste, 2000
- J. Dever, *La crociata della morte*, Edizioni EL, Trieste, 1992

Collana *Sherlock Holmes*

- M. Creighton, *I Dinamitardi*, Edizioni EL, Trieste, 1991.

Libri Fantasy

- N. Gaiman, *Coraline*, Mondadori, Milano, 2004
- N. Gaiman, *Stardust*, Mondadori, Milano, 2005
- C. Paolini, *Eragon. L'eredità*, Fabbri, Milano, 2004
- E. Rizzo, Ethlin: *la dea nascosta*, Dario Flaccovio Editore, Palermo, 2003
- J. R. R. Tolkien, *Il Signore degli anelli*, Bompiani, Milano, 2004.

Film

- P. Jackson, *Il signore degli anelli – Le due torri* (DVD Medusa, 2003)
- M. Vaughn, *Stardust*, DVD, Universal Pictures, 2007.

Per conoscere la soluzione del gioco a squadre, e per saperne di più sui Quaderni e sulle Collane Anicia Ragazzi, visita il sito www.aniciaragazzi.it e scrivi a info@aniciaragazzi.it

Percorsi e attività

Le attività proposte nel Quaderno arricchiscono le esperienze di lettura del libro *Il corno del comando*, scritto e illustrato da *Guido Olivieri*.

Il lettore è accompagnato a esplorare la complessità della comprensione di un testo, a riflettere sulla sua esperienza emotiva, a individuare nuove chiavi di interpretazione della storia, ad arricchire il lessico, attraverso una esperienza stimolante di lettura condivisa con i coetanei, i genitori e gli insegnanti.

Documentazione formativa

Il Quaderno è utile per coinvolgere i bambini nell'esperienza di lettura e documentarla. Il Quaderno, infatti, può essere utilizzato come strumento formativo, per accompagnare diacronicamente, nel corso del tempo, i progressi del lettore, per favorire la maturazione delle sue competenze e soprattutto l'acquisizione di nuove curiosità e passioni.

La documentazione delle esperienze di lettura più interessanti e coinvolgenti vissute dagli alunni, specie se condivise con i coetanei, è un'attività strategicamente rilevante, che consente agli insegnanti, ai genitori e ai giovani lettori di cooperare, per sviluppare capacità metacomunicative, di riflessione sul linguaggio, di autovalutazione e di autoorientamento.