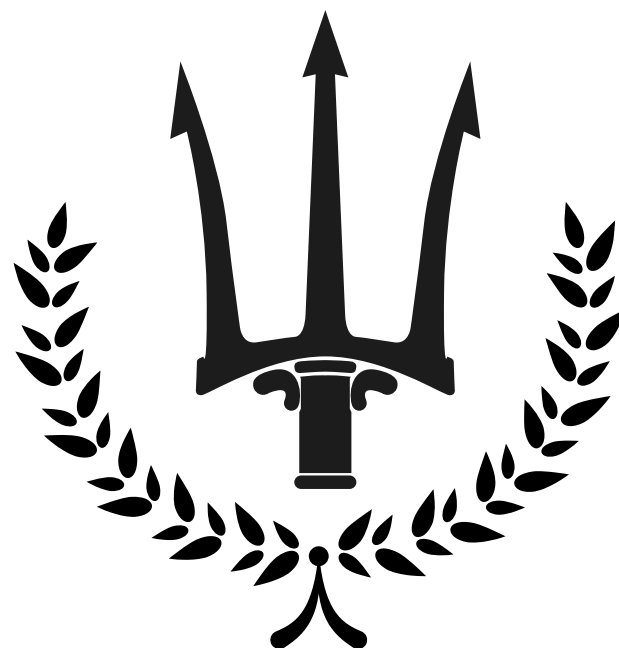


PERCY JACKSON
& GLI DEI DELL' OLIMPO
IL LADRO DI FULMINI



GUIDA PER GLI INSEGNANTI
DI
RICK RIORDAN

Traduzione di Manuela Salvi

MONDADORI

Questa Guida è stata pensata e “costruita” da Rick Riordan stesso, autore della famosa saga “Percy Jackson e gli dei dell’Olimpo”.

L’obiettivo è quello di offrire agli insegnanti della scuola secondaria di primo grado **materiali di lavoro** che permettano di accompagnare e approfondire la lettura – individuale o collettiva – del Ladro di Fulmini, primo volume della saga, pubblicato nel 2005 e da allora tradotto e ristampato in tutto il mondo con enorme successo.

L’autore prende spunto dai personaggi, i luoghi, le dinamiche sociali e affettive presenti nel romanzo, per suggerire **attività di approfondimento** da condurre in classe e guidare gli studenti nella conoscenza delle tematiche connesse al romanzo, prima fra tutte la mitologia greca.

Oltre a essere un autore per ragazzi di enorme successo, Rick Riordan ha alle spalle una lunga esperienza come insegnante di scuola media; è anche padre di due ragazzi, e infatti la storia del Ladro di Fulmini è nata proprio come storia della buonanotte per uno dei figli.

Per costruire la sua imponente saga, Riordan ha dunque attinto sia alla sua straordinaria conoscenza della mitologia greca, sia alla sua lunga esperienza di insegnante colto e appassionato, particolarmente interessato a raggiungere anche gli studenti meno motivati o con difficoltà di apprendimento.

Secondo Riordan la chiave per coinvolgere i ragazzi nella lettura, come in qualunque altra attività culturale, risiede nel divertimento e nella possibilità di rispecchiarsi: partire da una storia “vicina” ai ragazzi, capace di coinvolgerli e catturare la loro attenzione, è il primo passo per far loro apprezzare attività che abbiano finalità espressamente didattiche.

La Guida è molto ricca e rispecchia un’idea di didattica attenta alla **personalizzazione** e all’**inclusione**. Le attività proposte dall’autore sono varie e pensate per intercettare interessi e talenti diversi: stimolano l’amore per la lettura, la comprensione del testo, le abilità di scrittura, l’espressione orale, la drammatizzazione, la creatività espressivo-artistica... Il tutto partendo sempre dalla quotidianità della vita dei preadolescenti, dalle loro problematiche concrete. Non a caso una delle chiavi del successo di Riordan è proprio la sua capacità di parlare direttamente ai ragazzi, avvicinandoli a tematiche culturali impegnative (come i miti greci) e rivelando ai

giovani lettori la loro attualità o la valenza universale di certe dinamiche psicologiche (per esempio quelle che regolano i burrascosi rapporti tra gli abitanti dell'Olimpo).

Quanto all'**uso della Guida**, Riordan insiste sull'estrema libertà del docente nell'utilizzare i materiali proposti e nell'organizzare il lavoro con gli studenti, adattandoli alla realtà della classe e al proprio stile di insegnamento.

La Guida contiene numerosi materiali che permetteranno di creare una vera e propria **esperienza intorno al libro**: non solo lettura quindi, ma anche confronto fra gli studenti, dialogo con l'insegnante, collaborazione nell'esecuzione delle attività, espressione dei propri punti di vista.

Gli spunti sono numerosi, toccano vari argomenti, e si prestano a ulteriori sviluppi che l'insegnante ritenga idonei rispetto al percorso didattico seguito o agli interessi della classe. Non mancano attività creative e divertenti, che stimolano la curiosità, la capacità di cooperare con i propri compagni e offrono la possibilità di riflettere anche su aspetti legati all'attualità.

Questa Guida può inoltre costituire una traccia di lavoro da applicare anche ad altri libri cui i ragazzi siano interessati: utilizza infatti tecniche di animazione della lettura e di scrittura adattabili a qualunque altro testo per ragazzi.

L'edizione italiana ha tradotto in maniera integrale tutte le attività che Riordan propone per gli insegnanti della scuola media, prima, durante e dopo la lettura del libro. Sono stati invece sostituiti o lievemente adattati alcuni riferimenti alla realtà americana che sarebbero risultati estranei e lontani agli studenti italiani.

Buona lettura e buon divertimento!

Questa Guida contiene una quantità di materiale di gran lunga superiore a quella che un insegnante potrà mai usare in classe.

Ahimè, sono pochi quelli che possono concedersi il lusso di dedicare tante settimane a un unico testo di narrativa.

Detto ciò, ecco alcuni consigli prima di cominciare:

1. Scegli l'attività più giusta per te!

Un mio collega una volta descrisse una buona guida per gli insegnanti come un supermercato. Non ci si aspetta certo che un cliente compri tutto quello che c'è sugli scaffali, ma che ognuno metta nel carrello quello che preferisce. E solo tu puoi sapere ciò che funziona meglio per la tua classe e per i tuoi studenti.

2. È meglio lavorare bene su un solo romanzo che proporre tanti velocemente e in modo superficiale.

Ho imparato questa lezione sulla mia pelle. I romanzi a cui i miei studenti si sono appassionati di più sono quelli che ho arricchito con molte attività, con contenuti speciali, dando loro la possibilità di interagire con il testo. Ogni volta che mi affrettavo per finire un libro perché sentivo di doverlo trattare tutto e di non avere abbastanza tempo per gli "extra", i ragazzi si annoiavano a morte. Imparavano e assorbivano davvero poco. Gli extra non sono extra: sono elementi fondamentali per insegnare bene.

3. D'altra parte, non torturare i ragazzi con un eccesso di lavoro!

Un modo mediocre di usare questa Guida potrebbe essere quello di fotocopiare le decine di domande per la comprensione del testo alla fine di ogni capitolo e pretendere che gli studenti rispondano a tutte quante (ovviamente usando frasi di senso compiuto). Prova prima di tutto a far appassionare i ragazzi al libro. Come con ogni testo, l'obiettivo dovrebbe essere quello di lasciarli con la voglia di leggere di più e non di meno.

4. Divertiti!

Ecco un'altra lezione imparata sulla mia pelle: se non sono io il primo a divertirmi in classe, ci sono davvero poche possibilità che lo facciano gli studenti. E sì, i ragazzi imparano di più quando l'attività è divertente. Non ti succede lo stesso? Mettiti alla prova: diventa uno studente. Cogli l'opportunità di esplorare la mitologia greca più a fondo, per tua conoscenza personale. In altre parole, noi insegnanti abbiamo bisogno di possedere le stesse caratteristiche che ci aspettiamo dagli studenti.

5. Anche se non usi Percy Jackson per insegnare...

Ho riempito questa Guida con decine di idee e proposte di lettura e scrittura che possono essere adattate in ogni classe. Usale senza problemi. Molti spunti possono essere utili per delle lezioni sulla mitologia greca o anche per approcciare qualsiasi testo di narrativa. Potresti anche prendere in considerazione la possibilità di inserire Percy Jackson alla lista delle letture per le vacanze. In questo caso, il tema e le domande aiutano a controllare che i tuoi studenti abbiano davvero letto il libro!

Nota: Hai il permesso di copiare qualsiasi parte di questo materiale per usarlo in classe. Condividilo con i colleghi. Ti chiedo solo di citare il mio sito (www.rickriordan.com) e di non usare nulla a scopo di lucro.

Rick Riordan ha insegnato per quindici anni in scuole medie pubbliche e private nella zona di San Francisco e in Texas. Nel 1997 ha cominciato la sua carriera di scrittore, pubblicando libri per adulti. La sua famosa serie di Tres Navarre ha vinto tre importanti premi americani dedicati a questo genere letterario.

Il Ladro di Fulmini è nato come storia della buonanotte per suo figlio. Il romanzo prende spunto dall'esperienza di Riordan nell'insegnamento della mitologia greca e dalla sua interazione con studenti con difficoltà di apprendimento. È stato il suo primo lavoro per ragazzi.

Rick Riordan adesso scrive a tempo pieno. Vive a Boston con la moglie e i due figli.

INTERVISTA A RICK RIORDAN

Da dove ti è venuta l'idea per scrivere Percy Jackson?

Mio figlio stava studiando i miti greci in seconda media quando mi chiese di raccontargli qualcosa su dei ed eroi. Avevo insegnato questa materia per molti anni, perciò fui felice di accontentarlo. Quando finii le storie classiche, era deluso e mi chiese se potevo inventare qualcosa di nuovo con gli stessi personaggi.

Senza pensarci troppo, inventai Percy Jackson e la sua impresa per recuperare la folgore di Zeus nell'America contemporanea. Mi ci vollero tre serate per raccontare la storia intera, e alla fine mio figlio mi disse che avrei dovuto scriverne un libro.

Sei stato insegnante per molto tempo. Come mai hai lasciato?

È stata una decisione difficile perché amo insegnare e amo lavorare con i ragazzi. Dopo aver finito il primo libro di Percy Jackson, ho pensato che non ce l'avrei fatta a scrivere un libro all'anno e, nello stesso tempo, fare un buon lavoro a scuola, perciò ho fatto la difficile scelta di abbandonare l'insegnamento.

Il lato positivo è che il mio lavoro con i ragazzi continua come autore. Spero di riuscire a interessare sempre più lettori alla mitologia greca.

Hai fatto leggere Percy Jackson a qualche tuo alunno prima che fosse pubblicato?

Mio figlio di nove anni è stato il primo a sentire la storia, ma volevo essere sicuro che appassionasse anche i ragazzi più grandi. Scelsi alcuni alunni di prima, seconda e terza media e chiesi loro se volevano fare da "cavie" per il romanzo. Ero nervoso! Sono abituato a mostrare il mio lavoro agli adulti, ma non avevo idea se Percy sarebbe piaciuto ai ragazzi. Capii all'improvviso come si dovessero sentire loro quando mi consegnavano un tema e aspettavano che assegnassi loro un voto! Per fortuna, i ragazzi adorarono il libro.

Qualche consiglio per i giovani che vogliono fare gli scrittori?

Non aver paura di chiedere aiuto! Cerca un insegnante che rispetti. Scrivi agli autori. Scoprirai che un'email educata ottiene quasi sempre risposta.

Secondo, leggi tanto! Qualsiasi cosa ti capiti tra le mani. Imparerai la tecnica della scrittura immergendoti nelle voci, nello stile e nelle strutture narrative degli scrittori che sono arrivati prima di te.

Terzo, scrivi ogni giorno! Tieni un diario. Appuntati le storie interessanti che senti. Scrivi descrizioni della gente che vedi. Non importa davvero cosa scrivi, ma devi continuare a fare pratica. Scrivere è come uno sport: si migliora solo con tanto allenamento. Se non tieni il passo, il tuo muscolo della scrittura si atrofizza.

Infine, non scoraggiarti! I rifiuti fanno parte della scrittura e fanno male, ma il trucco è continuare. Appendi pure tutte le lettere di rifiuto al muro della tua stanza, se vuoi, ma non mollare.



GUIDA RAPIDA

Il Ladro di Fulmini immerge il lettore nel mondo della mitologia greca. Qui di seguito ci sono i personaggi principali a cui il romanzo fa riferimento.

I DODICI DEI DELL'OLIMPO

Zeus: signore del cielo, capo supremo degli dei dell'Olimpo. Ha guidato la rivolta contro suo padre, il titano Crono. La sua arma è la folgore. Il suo simbolo è l'aquila. Zeus è sposato con Era, ma ha avuto numerose scappatelle con altre dee o donne mortali. Tra i suoi figli mezzosangue ci sono Perseo ed Ercole.

Era: dea del matrimonio e della maternità. Moglie di Zeus, nonché sua sorella, Era è una dea gelosa che soffre dell'infedeltà del marito. Era aiuta alcuni eroi, come Giasone, ma è nemica di altri, per esempio Ercole. I suoi simboli sono la mucca (l'animale dall'aspetto più materno) e il colorato pavone.

Poseidone: dio del mare, fratello di Zeus. Poseidone è un dio mutevole, come l'oceano stesso, a volte violento, a volte pacifico. Ha creato i cavalli dalla spuma delle onde e, come suo fratello Zeus, ha molte storie d'amore con dee e donne mortali. Teseo è il suo figlio mezzosangue più famoso. Il simbolo di Poseidone è il tridente, che usa per creare terribili tempeste marine.

Demetra: dea dell'agricoltura, sorella di Era e Zeus. La storia più famosa che la riguarda racconta di come sua figlia Persefone sia stata catturata da Ade e portata negli Inferi. Demetra e Ade raggiunsero un accordo secondo il quale Persefone doveva trascorrere metà anno con la madre e metà con il suo nuovo marito Ade. Demetra faceva crescere i raccolti solo quando la figlia era con lei. Così furono create le stagioni.

Ares: dio della guerra, Ares è l'orgoglioso e crudele figlio di Zeus ed Era. Ama le battaglie, ma, nonostante la sua forza, non è un abile stratega. Nel cuore è un codardo, come molti bulli. Il suo simbolo è il cinghiale e la sua arma preferita la lancia. È l'amante di Afrodite.



Athena: dea della guerra, della saggezza e delle arti utili. È patrona di Atene, che da lei prende il nome. Athena è nata dalla testa di Zeus, che Efesto dovette aprire per curargli il mal di testa. Ha inventato molte cose, tra cui la biga e il telaio. Ha donato l'ulivo all'umanità. Una delle dee più famose, aiuta spesso gli eroi che sanno usare il cervello, come Ulisse. Non va d'accordo con Poseidone e Ares. I suoi simboli sono il gufo, l'ulivo e l'egida, uno scudo speciale sul quale è montata la testa di Medusa.

Apollo: dio del tiro con l'arco, della divinazione e delle arti. Più tardi Apollo fu associato anche al sole. Bello e talentoso, Apollo è il fratello gemello di Artemide. È il patrono degli arcieri, e ha inventato la musica. Uccise il grande Pitone e divenne la forza dietro all'Oracolo di Delfi, che può predire il futuro. C'erano altri oracoli ma quello di Delfi era il più famoso. L'Oracolo spesso parlava per indovinelli che non venivano chiariti finché l'evento non accadeva. I simboli di Apollo sono la lira, l'albero di alloro e il topo (l'animale che si infila ovunque e origlia molti segreti).

Artemide: dea della caccia e della luna. Artemide ha fatto il voto di restare sempre vergine. Per questo le sue seguaci sono generalmente ragazze nubili che vogliono evitare gli uomini. Grande arciera e cacciatrice, Artemide scorrazza nei boschi insieme alle sue ancelle. I suoi simboli sono il cervo e l'arco.

Efesto: dio del fuoco e dell'arte di lavorare i metalli. Da bambino fu gettato giù dall'Olimpo da suo padre Zeus. A causa di ciò è cresciuto brutto e zoppo, ma è estremamente abile con i lavori manuali. Può costruire qualsiasi cosa con i metalli. Gli è stata data in sposa Afrodite, perché Era pensava che così la dea si sarebbe calmata. Sfortunatamente non è stato così e Afrodite mantiene delle relazioni alle spalle del marito. Efesto cerca sempre di coglierla sul fatto con i suoi amanti.

Afrodite: dea dell'amore, è nata dalla spuma del mare. È la dea più bella, ed è molto vanitosa. Ha una cintura magica con cui può far innamorare di lei chiunque. Sebbene sia sposata con Efesto, il suo compagno è Ares. Il suo simbolo è la colomba.

Ermete: dio dei mercanti, dei viaggiatori, dei ladri e della medicina. Ermete protegge tutti coloro che usano le strade o sono coinvolti nel commercio. Figlio di Zeus, Ermete ha cominciato a parlare fin da quando era solo un infante e una volta rubò il bestiame di Apollo. Si fece perdonare donando ad Apollo la lira, che lui stesso aveva inventato. Ermete usa i suoi sandali alati superveloci per consegnare i messaggi degli dei. Porta un caduceo, un bastone alato lungo cui sono intrecciati dei serpenti, oggi simbolo della medicina.

Dioniso: dio del vino. Nato semidio e in quanto tale mortale, Zeus gli donò l'immortalità quando inventò il vino. Dioniso una volta guidò un esercito di uomini ubriachi in India, dove catturò alcune tigri. Un'altra volta trasformò l'equipaggio di una nave in delfini perché non volevano onorarlo. Dioniso è anche il dio che donò a re Mida il tocco d'oro.



ALTRI DEI E TITANI

Ade: dio degli Inferi, non appartiene tecnicamente all'Olimpo perché non vi ha un trono. Fratello di Zeus, diventò signore degli Inferi quando gli dei presero possesso del mondo. Governa le anime dei morti e tutte le ricchezze del sottosuolo. È anche a guardia degli abissi del Tartaro, dove i Titani e i mostri sono imprigionati dalla fine della grande guerra. Tra i suoi servi ci sono le tre Furie, Caronte il traghettatore di anime, e il cane a tre teste Cerbero.

Crono: signore dei Titani, governava prima degli dei. È chiamato anche il Contorto e prese il controllo del mondo dopo aver fatto a pezzi suo padre Urano con una falce. Per paura che i suoi figli facessero lo stesso con lui, li mangiò non appena nati, ma sua moglie Rea nascose il loro sesto figlio, Zeus, e diede al suo posto da mangiare a Crono una roccia. Quando Zeus crebbe, ingannò suo padre per fargli vomitare gli altri figli. Gli dei, uniti, ingaggiarono una terribile guerra contro di lui. Alla fine Crono fu esiliato nel Tartaro.

Rea: moglie di Crono, madre delle prime sei divinità: Zeus, Poseidone, Ade, Era, Demetra ed Estia.

Estia: dea della terra e della casa. Una divinità umile e gentile, Estia cedette il suo trono sull'Olimpo a Dioniso, in modo da mantenere la pace tra gli dei. Successivamente, si prese cura del focolare al centro della sala del trono. È la dea dell'armonia domestica.

Prometeo: titano che non combatté contro gli dei, Prometeo fu uno dei primi a capire il potenziale degli umani. Andando contro gli ordini di Zeus, Prometeo rivelò agli uomini il segreto del fuoco, permettendo che la civiltà umana cominciasse. Per punizione, Zeus incatenò Prometeo a una roccia, dove degli uccelli rapaci divoravano il suo fegato ogni giorno. Qualcuno dice che fu liberato dal suo tormento da Ercole.

MOSTRI E STRANE CREATURE

Le Furie: le tre Furie sono spiriti vendicatori al servizio di Ade. Hanno ali di pipistrello, fruste fiammeggianti, e a volte sono dipinte con occhi sanguinanti, serpenti al posto dei capelli e testa di cane. Controllano parte dei tormenti negli Inferi, ma Ade le invia anche nel mondo dei vivi per punire le persone malvagie. Possono far impazzire le loro vittime.

Le Parche: le tre Parche sono misteriose e vecchie streghe che controllano il destino dei viventi dalla nascita alla morte. Tessonano ogni vita come un filo, che tagliano al momento della morte. Anche gli dei immortali temono le Parche.



Arpie: sono delle vergini dalle ali di uccello, selvagge e ribelli, a volte dipinte come streghe orrende. Rubarono il cibo al veggente Fineo come punizione da parte di Zeus. A volte rapiscono le persone per portarle negli Inferi.

Cerbero: cane a tre teste a guardia delle porte degli Inferi. Figlio del mostro Echidna, permette alle anime nuove di entrare nel mondo dei morti, ma non permette a nessuno di uscire.

Caronte: traghettatore dei morti. I Greci lasciavano una moneta sotto la lingua dei cadaveri come pagamento per attraversare il fiume Stige. Quelli che non potevano pagare erano condannati a vagare sulla Terra finché non trovavano un'altra via per entrare negli Inferi.

Chirone: centauro immortale, gentile e saggio. Ha allenato molti eroi, incluso Ercole.

Satiri: creature umane dalla vita in su, e capre nella parte bassa del corpo. Abitano nella natura selvaggia e sono compagni di bisbocce di Dioniso.

Centauro: sono umani dalla vita in su, e cavalli nella parte bassa del corpo. La maggior parte di loro è formata da creature selvagge e barbare, a parte il famoso insegnante Chirone.

Medusa: una delle tre sorelle chiamate Gorgoni, Medusa era un tempo un'adorabile ragazza. Ebbe una storia con Poseidone nel tempio di Atena, e per questo Atena la trasformò in un mostro orribile. I suoi capelli diventarono serpenti vivi, e il suo sguardo poteva pietrificare chiunque la guardasse negli occhi. Perseo le tagliò la testa, che venne montata sullo scudo di Atena, l'egida.

Minotauro: l'orribile figlio di Pasifae, la regina di Creta, che si accoppiò con un toro bianco a causa di una maledizione inflittale da Poseidone. Il Minotauro è per metà umano e per metà toro. Causò così tanta distruzione che il re Minosse chiese al famoso architetto Dedalo di costruire un labirinto per imprigionare la bestia. Ogni anno, alcuni ragazzi e ragazze di Atene venivano sacrificati al Minotauro, finché Teseo non uccise il mostro.

Naiadi: spiriti femminili che vivono in acque dolci, come fiumi e laghi.

Nereidi: spiriti femminili del mare.

Driadi: spiriti femminili della natura, che vivono negli alberi o nelle foreste.

Procuste lo Stiratore: questo gigante sfidò Teseo mentre andava ad Atene. Faceva sdraiare i suoi ospiti su un letto e se erano troppo bassi li stirava finché non arrivavano alla lunghezza del letto. Se l'ospite era troppo lungo, Procuste tagliava tutto ciò che sporgeva.



Echidna: compagna dell'orribile mostro Tifone, Echidna era per metà donna e per metà serpente. Dette la luce a molti figli mostruosi, a cui Zeus diede il permesso di vivere come sfide per i futuri eroi. Tra la sua prole si annoverano Cerbero, il leone di Nemea e la Chimera.

Chimera: era uno dei figli di Echidna. Aveva il corpo di una capra, la testa di leone e la coda di serpente. Terrorizzava l'Asia minore finché fu uccisa dall'eroe Bellerofonte.

I mangiatori di Loto: mentre tornava dalla guerra di Troia, Ulisse si imbatté nella terra dei mangiatori di loto, dove gli abitanti vivevano perfettamente felici senza far nulla se non mangiare fiori di loto tutto il giorno. Questo pigro stile di vita era pericoloso perché tentò i marinai di Ulisse a dimenticare il loro viaggio e a restare sull'isola.



MITI COLLEGATI AL ROMANZO

Capitolo 1:

- La creazione
- Titanomachia (battaglia tra dei e Titani)

Capitolo 2:

- Le Tre Parche
- Le tre Furie (quelle Benevole)

Capitolo 4:

- Teseo e il Minotauro
- I satiri

Capitolo 5:

- Dioniso
- Chirone il centauro

Capitolo 6:

- Ninfe e Naiadi
- Il Consiglio dell'Olimpo
- Ares
- Il matrimonio tra Zeus ed Era

Capitolo 7:

- Atena
- Ermes
- Il giardino delle Esperidi

Capitolo 8:

- Poseidone
- La divisione del mondo tra Zeus, Poseidone e Ade
- Artemide

Capitolo 9:

- Apollo uccide Pitone
- L'Oracolo di Delfi

Capitolo 10:

- Il nome della città di Atene
- Le Gorgoni

Capitolo 11:

- Perseo e Medusa

Capitolo 12:

- Il dio Pan

Capitolo 13:

- Il leone di Nemea
- Tifone ed Echidna
- Bellerofonte e la Chimera

Capitolo 15:

- Aracne e la gara di tessitura
- Ares e Afrodite
- Il matrimonio di Efesto e Afrodite

Capitolo 16:

- La terra dei mangiatori di loto (dall'*Odissea*)
- La guerra di Troia

Capitolo 17:

- Il viaggio di Teseo ad Atene (Procuste lo Stiratore)

Capitolo 18:

- Orfeo, Ercole e Cerbero
- Caronte il traghettatore e le porte degli Inferi

Capitolo 19:

- Gli Inferi
- Persefone



COME USARE IL ROMANZO IN CLASSE

Se scegli di usare *Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo. Il Ladro di Fulmini* nella tua classe, qui di seguito troverai una scheda tecnica che puoi condividere con genitori, presidi ed esperti. Sentiti libero di modificarla secondo le tue necessità.

CLASSE E TARGET

Il Ladro di Fulmini è un romanzo fantasy di tono leggero su un dodicenne dei nostri giorni che scopre di essere figlio di Poseidone, il dio greco del mare. Percy vorrebbe diventare un eroe compiendo un'impresa attraverso l'America per cercare l'accesso agli Inferi e porre fine alla guerra tra divinità. Il romanzo è un'appassionante e divertente introduzione ai miti greci. Funziona bene se utilizzato in parallelo a dei testi di mitologia, un aspetto della cultura classica che fa parte del programma di molte scuole, o anche in seguito a una breve introduzione sulla mitologia, per permettere agli alunni di utilizzare durante la lettura le conoscenze acquisite.

Rick Riordan, l'autore, ha quindici anni di esperienza come insegnante di letteratura nella scuola media. Ha scritto *Il Ladro di Fulmini* in modo che fosse adatto alla lettura per ragazzi dai 9 ai 14 anni, a seconda del livello generale della classe.

Il romanzo offre ai ragazzi un'eccellente opportunità di esplorare l'eredità classica della cultura greca applicata alla civiltà contemporanea; di analizzare gli elementi del "viaggio dell'eroe" inseriti in una storia moderna, con un narratore in prima persona con cui si possono facilmente identificare; e di discutere argomenti importanti come i disturbi dell'apprendimento o il concetto di famiglia, o tematiche come lealtà, amicizia e fede.

LA TRAMA

Attenzione! Non leggere quello che segue se non vuoi conoscere il finale della storia!

Il dodicenne Percy Jackson è considerato un poco di buono. Con una diagnosi di deficit di attenzione e dislessia, Percy frequenta la Yancy Academy, un collegio per adolescenti problematici che si trova nello Stato di New York. Per lui è la sesta scuola in sei anni. Ovunque vada, sembra cacciarsi nei guai senza volerlo: gli accadono cose strane, spesso pericolose.

La storia si apre con Percy che comincia a sospettare che la sua vita non sia come sembra. Durante una gita scolastica al Metropolitan Museum, la sua insegnante di matematica si trasforma in una Furia e lo attacca. Il professore di latino arriva in suo soccorso, e lancia a Percy una penna a sfera che si trasforma in una spada di bronzo. Con la spada, Percy riesce a disintegrare il mostro ma, subito dopo, tutto l'incidente sembra essere stato un'allucinazione. Tutti, incluso il professore di latino, dichiarano che la professoressa di matematica non sia mai esistita.

Alla fine dell'anno scolastico Grover, il migliore amico di Percy, insiste per accompagnarlo a casa, ma il suo comportamento nervoso e i commenti criptici sul fatto che Percy possa essere in pericolo mettono a disagio il nostro eroe che, alla prima occasione, se la fila e torna a casa da solo.

La vita familiare di Percy è tutt'altro che perfetta. Sua madre Sally Jackson è una donna gentile, ma con poca fortuna nella vita. Sogna di diventare una scrittrice, ma lavora in un negozio di caramelle ed è sposata con Gabe Ugliano detto il Puzzone, il patrigno prepotente di Percy che pretende da lui i soldi da giocare a poker in cambio di una stanza per il periodo estivo. Il piccolo appartamento nell'Upper East Side è un luogo triste e Percy fa fatica a capire come mai sua madre, che chiaramente gli vuole bene, insista così tanto per spedirlo in collegio ogni anno.

Quando Percy e sua madre vanno a trascorrere un weekend in un bungalow sulla spiaggia, la loro vacanza viene interrotta da una tempesta e da un ululato orribile nel mezzo della notte, come se un mostro fosse sulle loro tracce. Grover, l'amico di Percy, appare alla loro porta con le sue vere sembianze: quelle di un satiro. È stato incaricato di sorvegliare Percy finché non fosse stato grande abbastanza per frequentare il Campo Mezzosangue, un campo estivo per allenare i semidei. Grover rivela a Percy che forze mostruose gli danno apertamente la caccia, e non hanno altra scelta che scappare al Campo Mezzosangue.

Sulla via verso il campo, vengono attaccati dal Minotauro. Percy riesce a sconfiggere il mostro, ma solo dopo che questo ha messo Grover al tappeto e ha strizzato la madre di Percy fino a farla dissolvere in una pioggia dorata. Con il cuore a pezzi, pensando che sua madre sia morta, Percy porta Grover in salvo all'interno dei confini del Campo Mezzosangue.

Una volta al campo, Percy ritrova il suo professore di latino, che nelle sue vere sembianze è Chirone, centauro immortale e allenatore di eroi. Percy viene a sapere che gli dei greci sono vivi e vegeti, parte integrante della coscienza collettiva chiamata civiltà occidentale.

L'Olimpo, la casa degli dei, si sposta a seconda di dove si trova il cuore di questa civiltà, e al momento galleggia invisibile al di sopra dell'Empire State Building, visto che l'America è l'attuale grande potenza dell'Occidente. Percy viene a sapere anche che gli dei fanno ancora figli con i mortali, e che i mostri sono dediti alla caccia di questi semidei. Il Campo Mezzosangue serve come luogo sicuro in cui questi potenti giovani eroi possono allenarsi e imparare a difendersi. Per i passati sessant'anni, i Tre Pezzi Grossi (Zeus, Poseidone e Ade) hanno tenuto fede al patto di non avere figli mortali, perché la loro natura potente può causare gravi problemi al mondo, ma le altre divinità dell'Olimpo hanno abbastanza figli da riempire il campo estivo. Percy incontra Annabeth, una figlia di Atena, e Luke, un figlio di Ermes. Si fa anche una nuova nemica, Clarisse, una figlia di Ares. Chi sia il genitore di Percy resta un mistero finché un tridente rotante appare su di lui durante un gioco di cattura la bandiera in stile greco. Con grande stupore degli altri ragazzi del campo, Percy viene riconosciuto come figlio di Poseidone: il primo da tre generazioni.

Subito dopo questa rivelazione, Percy capisce che sull'Olimpo ci sono problemi. La Folgore di Zeus (l'arma su cui sono modellati tutti i fulmini) è stata rubata, e Zeus ha accusato Poseidone di aver organizzato il furto. Il signore del cielo crede che Poseidone abbia usato Percy, un eroe umano, per rubare la folgore in modo da rovesciare il suo trono. Zeus ha dato tempo a Poseidone fino al solstizio d'estate (dieci giorni in tutto) per riportargli l'arma. Poseidone è offeso, ma anche spaventato all'idea di una guerra contro Zeus. Ha bisogno dell'aiuto di Percy per scoprire cosa sia successo realmente alla folgore. Chirone crede che Ade, signore degli Inferi, abbia rubato la folgore per vedere i due fratelli scannarsi tra loro. Egli dice a Percy di viaggiare fino all'entrata degli Inferi, a Los Angeles (via terra, dal momento che Zeus lo scaglierebbe giù dal cielo se osasse prendere un aereo), affrontare Ade e riportare la folgore sull'Olimpo prima che il solstizio sia finito, per evitare una guerra tra gli dei.

Come d'usanza, Percy consulta l'oracolo prima di partire. Viene avvisato: non riuscirà a salvare quello che più conta, alla fine, e sarà tradito da un amico. Profondamente turbato, ma convinto che l'impresa negli Inferi sia l'unico modo per rivedere sua madre, Percy parte con i suoi due amici, Grover e Annabeth.

Lungo la strada, i tre amici imparano a fidarsi l'uno dell'altro. Annabeth, la cui madre Atena è una vecchia rivale di Poseidone, deve superare le sue riserve su Percy. Grover il satiro deve fare i conti con la sua paura per i mostri e per i luoghi sotterranei. Solo mostrandosi coraggioso potrà convincere il consiglio dei Satiri Anziani a concedergli la licenza da cercatore a vita e dargli così il diritto di cercare il dio delle selve, Pan. Percy fa i conti con la rabbia nei confronti di suo padre, che si è rivelato all'improvviso dopo averlo ignorato per dodici anni. Nel suo viaggio verso ovest, Percy incontra Medusa, la Chimera, Procuste lo Stiratore, e s'imbatte nell'Hotel Casinò Lotus (la terra dei mangiatori di loto). Incontra anche Ares, il dio della guerra, che gli consegna un misterioso zaino in cambio di un favore, e una Nereide, che dà a Percy tre perle magiche da parte di Poseidone, ognuna delle quali permette di riportare al mare una persona, ovunque si trovi, anche se imprigionata nella terra dei morti.

I tre amici arrivano finalmente negli Inferi solo per scoprire che sono stati ingannati. Il colpevole non è Ade, ma il titano sconfitto Crono, che è intrappolato negli abissi del Tartaro ma è ancora abile nel manipolare i sogni di dei e uomini. Sperando di causare una guerra tra i suoi figli divini, Crono ha convinto un eroe umano, la cui identità resta segreta, a rubare sia la Folgore di Zeus che l'elmo di Ade. Il ladro umano di Crono è stato inaspettatamente catturato da Ares. Il dio della guerra aveva intenzione di tenersi gli oggetti magici, ma Crono ha piegato la sua volontà e lo ha costretto a consegnare la folgore a Percy, nascosta nello zaino magico, in modo che il ragazzo la portasse inconsapevolmente negli Inferi per lui.

Ade è sicuro che Percy sia il ladro, però, sia della folgore che dell'elmo. Il dio dei morti tiene prigioniera la madre di Percy, congelata in una pioggia dorata ma non morta, e chiede a Percy l'elmo in cambio del suo rilascio. Mentre un esercito di morti lo circonda, Percy tira fuori le perle magiche. Ne ha solo tre, e capisce che deve scegliere tra i suoi due amici e sua madre. Alla fine, non riesce ad abbandonare i suoi amici. Promette a sua madre di tornare, e poi i tre scappano insieme in superficie, dove Percy si scontra con Ares per il possesso della folgore e dell'elmo. Percy vince, consegna l'elmo alle Furie affinché lo portino negli Inferi, e torna a New York in tempo per impedire la guerra.

Sull'Olimpo, Percy incontra suo padre per la prima volta. Poseidone sembra distaccato e triste, ma dice di essere orgoglioso di suo figlio. Dice anche di temere che Percy sia nato per vivere il fato tragico di un eroe. Poseidone gli comunica anche che sua madre è tornata (un segno di pace da parte di Ade) e che, quando Percy sarà di nuovo a casa, dovrà fare una scelta importante. Percy corre all'appartamento della sua famiglia, dove trova la testa di Medusa ad aspettarlo, un trofeo che aveva dimenticato di aver spedito a casa tempo prima. Capisce di avere l'occasione di pietrificare il suo patrigno e di salvare sua madre da un matrimonio triste. Sua madre però lo implora di non farlo. Deve essere lei a rompere con Gabe. Percy rispetta il suo desiderio, e in questo modo rompe il percorso obbligato dell'eroe tragico. La profezia si avvera in modo inaspettato:

Percy fallisce nel salvare ciò che più conta permettendo a sua madre di salvarsi da sola. Al ritorno al Campo Mezzosangue, Percy viene tradito dal suo amico Luke, figlio di Hermes, che si rivela essere l'eroe umano che Crono ha usato per il furto. Luke avvelena Percy e prima di andarsene gli dice che Crono risorgerà per distruggere il dominio degli dei. La civiltà occidentale è agli sgoccioli.

Percy guarisce dal veleno con l'aiuto di Chirone e capisce che le sue avventure non sono finite. Adesso è un eroe e deve ostacolare l'attacco dei Titani.

Un romanzo di formazione su un ragazzo che impara a fidarsi degli amici e delle proprie abilità, ad accettare i genitori per quello che sono, e a scegliere l'amore e la lealtà invece del risentimento e della disperazione.

SUPPORTO TEORICO E VALORI

Nonostante si tratti di una storia fantastica raccontata con toni umoristici, *Il Ladro di Fulmini* esplora una serie di problematiche importanti per un giovane lettore.

Percy è un ragazzo con problemi di apprendimento e in famiglia, che gli danno un'immagine di sé molto negativa. È a disagio e sente il bisogno di essere accettato. Allo stesso tempo, è leale con i suoi amici e con sua madre, e ha un forte senso della giustizia e del gioco corretto. Quando scopre la vera identità di suo padre, deve ridefinire la propria individualità. Deve decidere se percorrere la rancorosa via scelta da Luke, fatta di disillusione, o mettere da parte il risentimento per l'assenza di suo padre e cercare di accettarne l'eredità. In questa battaglia interiore, la sua amica Annabeth funge da antagonista. Rifiutata dal suo padre mortale, che ha sposato una donna "normale" e vuole una vita normale con i suoi due nuovi figli, Annabeth ha vissuto come un'orfana al Campo Mezzosangue da quando aveva sette anni. Nel vedere quanto sia infelice, Percy riconsidera la propria rabbia verso Poseidone e aiuta Annabeth a ricongiungersi con suo padre.

Grover il satiro, che legge le emozioni, è la coscienza di Percy, traducendo in parole i sentimenti che Percy, come molti adolescenti, non riesce a esprimere. Grover è anche il centro morale del libro. Parla in difesa degli animali imprigionati sul camion verso Las Vegas. È il primo a offrire di sacrificarsi per salvare la mamma di Percy. Inveisce contro l'umanità che inquina la Terra, ma mantiene l'incrollabile ottimismo che il grande dio Pan possa essere ancora ritrovato (una metafora sulla necessità di ritrovare l'armonia tra uomo e ambiente). Grover crede di poter diventare il primo satiro in duemila anni ad avere successo e a ritrovare il dio.

Tra le domande importanti poste dalla lettura del romanzo, troviamo:

1. Come può un solo individuo fare qualcosa di buono per l'intera umanità?
2. Che cosa si intende per civiltà occidentale e in che modo è cambiata dalle sue origini nell'antica Grecia?
3. Qual è la natura della famiglia, e quali sono i doveri e le responsabilità di un genitore nei confronti del figlio?
4. Qual è la definizione di eroe?
5. Il destino delle persone è predeterminato o ognuno di noi può superare i condizionamenti dell'ambiente e dell'eredità familiare?
6. Quali caratteristiche deve avere un buon amico?
7. La mitologia classica ha ancora un ruolo utile nella società moderna?

Secondo la teoria di Robert J. Havighurst sulle tappe dello sviluppo nella preadolescenza e nell'adolescenza, le seguenti questioni sono di primaria importanza tra i 12 e i 18 anni:

- costruire relazioni più mature con i coetanei di entrambi i sessi;
- accettare la propria fisicità e usare il corpo con consapevolezza;
- raggiungere l'indipendenza emotiva dai genitori e dagli altri adulti;
- prepararsi ad avere un'occupazione;
- sviluppare le capacità intellettuali e i concetti necessari per la competenza civica;
- desiderare di raggiungere dei comportamenti sociali responsabili;
- acquisire una serie di valori e una coscienza etica come guida comportamentale.

Percy e Annabeth personificano chiaramente lo sforzo per raggiungere queste tappe, in modo che i ragazzi possano identificarvisi facilmente. I due, infatti, vacillano tra la sfiducia nei confronti di una persona di sesso diverso e l'interesse reciproco così tipici tra ragazzi e ragazze di quell'età, e alla fine riescono a costruire un'amicizia più matura e basata sulle esperienze comuni.

Quando Percy scopre le sue radici, deve lottare per padroneggiare le capacità fisiche richieste per difendersi, ma anche scoprire cosa significhi essere un eroe a livello intellettuale, morale ed etico. Cresce nel corso del libro, e passa dall'essere un ragazzino goffo e incerto che odia le proprie diversità, a un giovane uomo con alcuni punti fermi che comincia a riflettere sulle implicazioni morali dei suoi nuovi poteri e capisce il valore della collaborazione con gli altri.

Il bisogno di indipendenza emotiva dai genitori, bilanciato dal bisogno di mantenere una connessione, è centrale nella motivazione che spinge Percy e Annabeth ad affrontare l'impresa negli Inferi.

Jean Piaget, nel 1962, sosteneva che i ragazzi dell'età di Percy e Annabeth elaborano teorie e fanno deduzioni logiche sulle conseguenze dei loro comportamenti senza nessuna esperienza precedente con un dato soggetto. Possono affrontare concetti astratti ed esplorare mentalmente similitudini e differenze, pensando al proprio modo di risolvere problemi nuovi e conservando o eliminando le qualità assimilate nelle passate esperienze. Percy e Annabeth personificano chiaramente questa attitudine nel *Ladro di Fulmini*, quando comparano i loro diversi eppur simili background per capire il loro ruolo nell'impresa negli Inferi, e più in generale nel mondo dei mortali. Devono anche costantemente valutare e contrastare gli archetipi e gli elementi della mitologia greca in riferimento alla propria impresa in epoca moderna, in modo da superare gli ostacoli: sia la minaccia esterna dei mostri, sia i pericoli tutto interiori dell'egoismo, del sospetto, della paura e dell'insicurezza.

Percy e Annabeth ripercorrono le tappe dello sviluppo psicosociale come illustrate da Erik Erikson nel 1968, diventando degli specchi per i lettori che esplorano problematiche e preoccupazioni rilevanti per la loro età.

A dodici anni, i ragazzi passano dal binomio industriosità/inferiorità a quello identità/confusione dei ruoli. Stanno rinsaldando le capacità necessarie per raggiungere un senso di competenza, specialmente a scuola, in modo da evitare sentimenti di inadeguatezza. Allo stesso tempo, cominciano a testare i propri limiti e a rompere i legami di dipendenza, cercando di fare chiarezza sulla propria identità e sui propri obiettivi nella vita.

Percy, e in qualche modo anche Annabeth, ancora fa fatica a canalizzare l'industriosità dopo essere stato bollato nell'ambiente scolastico a causa delle sue difficoltà di apprendimento. La rivelazione di essere un semidio gli porta un nuovo senso di competenza e capacità, mentre gli apre un mondo di nuove domande sulla propria identità di ragazzo e di eroe. Allontanato forzatamente da sua madre, riscopre sia il legame con lei che quello con il padre, ma solo alla fine di un'impresa che è un rito di passaggio: Percy personifica il testare e ridefinire il legame tra genitore e figlio necessario a ogni ragazzo.

OBIETTIVI, METODO DIDATTICO E ATTIVITÀ

Obiettivi suggeriti:

1. analizzare il cambiamento di comportamento di Percy nei confronti di sua madre, suo padre e del suo patrigno
2. studiare lo sviluppo dell'amicizia tra Percy e Annabeth
3. confrontare e discutere di come i miti greci vengono interpretati, modernizzati e citati nel romanzo
4. paragonare il comportamento di Luke con quello di Percy
5. esaminare il modo in cui Grover matura nel corso dell'impresa
6. esaminare gli elementi positivi e negativi della civiltà occidentale come rappresentata nel romanzo e personificata dagli dei greci
7. confrontare il comportamento di Annabeth verso la sua famiglia con quello di Percy
8. analizzare gli elementi del viaggio dell'eroe all'interno del romanzo

Tracce per i temi e le attività suggerite:

la Guida offre un'ampia scelta di temi e attività da utilizzare in classe.

POSSIBILI OBIEZIONI

I romanzi per adolescenti non esistevano prima del 1950. In anni recenti sono stati spesso nel mirino dei censori, sia quando affrontano in modo onesto problematiche reali degli adolescenti, sia quando utilizzano soggetti fantastici come la magia o la mitologia che per alcuni sono in contraddizione con le fedi religiose.

Alcune motivazioni che i censori del *Ladro di Fulmini* potrebbero opporre:

1. paganesimo/politeismo
2. elementi fantastici come mostri e magia
3. violenza
4. famiglie non tradizionali/genitori non sposati

PERCHÉ IL LADRO DI FULMINI NON DOVREBBE ESSERE CENSURATO

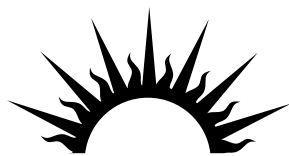
Il difficile miscuglio tra la tradizione greco-romana e i valori giudeo-cristiani è il conflitto più antico della civiltà occidentale. Comprendere entrambe le eredità culturali, che si sono fuse nella nostra moderna mentalità, è importante per diventare membri informati della società in cui viviamo. *Il Ladro di Fulmini* esplora la mitologia greca in un contesto contemporaneo, ma lo fa come un divertente testo fantastico, e non tenta in alcun modo di ribaltare o contraddire gli insegnamenti della religione giudeo-cristiana. All'inizio del libro il personaggio di Chirone fa una netta distinzione tra Dio con la lettera maiuscola, il creatore dell'universo, e gli dei greci, con la minuscola. Chirone dice che non desidera addentrarsi in argomentazioni metafisiche su Dio, ma non ha problemi nel discutere gli dei dell'Olimpo perché sono "materia di minore importanza". Gli dei dell'Olimpo sono descritti come esseri potenti che interagiscono con i loro figli e chiedono rispetto. Sono forze archetipiche profondamente radicate nel pensiero occidentale, inseparabili da esso. Comunque non c'è nessuna allusione nel libro al fatto che un culto pagano dovrebbe essere resuscitato, o che dovrebbe rimpiazzare le religioni moderne. Piuttosto, la cultura occidentale nel suo insieme è vista come un tributo all'eterno legame con l'Olimpo.

In modo simile, gli elementi fantastici del romanzo sono presi direttamente dalla mitologia greca, e quindi lavorano a livello simbolico. Come tutte le storie basate sul viaggio dell'eroe, *Il Ladro di Fulmini* usa i mostri come manifestazioni esterne dei conflitti interni che Percy deve superare per crescere. La battaglia contro Medusa è il simbolo della tensione tra Percy e Annabeth. La gorgone è il vecchio rancore tra i loro genitori, che devono lasciarsi alle spalle. Il combattimento con la Chimera sull'arco di St Louis riguarda in realtà Percy che affronta la propria paura di essere inadeguato. Il viaggio negli Inferi è centrale affinché Percy cambi la propria visione del mondo. Quando ritorna dalla sua famiglia, comprende che non può semplicemente pietrificare il suo patrigno, per quanto si odino a vicenda, perché adesso capisce cosa significhi essere mortali e la responsabilità che deriva dal suo potere. Ora comprende davvero le conseguenze di togliere una vita. Nonostante sia una storia fantastica, Percy non è un mago. Deve fare affidamento sulle sue abilità con la spada, la sua forza, e soprattutto sul suo ingegno per tirarsi fuori dai guai.

La violenza nel *Ladro di Fulmini* non è visiva né gratuita. Percy disintegra i mostri con la spada, ma persino questi non muoiono davvero, secondo le regole fantastiche che regolano il mondo del romanzo. Annabeth e Chirone dicono che i mostri sono forze che possono essere disperse solo temporaneamente. Nessun umano muore, a parte la sottointesa pietrificazione di Gabe Ugliano che accade fuori scena alla fine del libro. Percy viene ferito molte volte ma anche questo non viene descritto in modo visivo, né ci sono scene di lotta più dettagliate di quanto non serva per creare un credibile senso di pericolo in una storia per ragazzi.

Quanto al problema dei genitori non sposati, uno dei temi più evidenti nel *Ladro di Fulmini*, il punto sta nel modo delicato in cui le famose scappatelle tra dei greci e mortali diventano una metafora per come i ragazzi di oggi possono affrontare la propria famiglia allargata. Sia Percy che Annabeth devono fare i conti con genitori distanti e apparentemente inavvicinabili che ammirano e odiano allo stesso tempo. Devono cercare di capire il modo in cui padri e madri li amano, e perché il rapporto tra i loro genitori è alla fine irrecuperabile. Nel farlo, i due amici affrontano una sfida comune a molti giovani lettori, e incoraggiano la discussione sulla natura della famiglia offrendo una metafora innocua contenuta in una storia fantastica.

Censurare un libro sulla base di argomentazioni come quelle appena analizzate rende un disservizio ai giovani lettori che stanno imparando a pensare in modo critico. Come dice Henry Reichman nel suo articolo del 1988 (*Censorship and Selection*): «Eliminando i materiali in cui ci sono idee e temi che non condividono, i censori producono uno sterile conformismo e una mancanza di crescita intellettuale ed emozionale negli studenti». È il concetto dichiarato anche nel documento *Il diritto dei ragazzi alla lettura* (1982), redatto dal Consiglio nazionale americano degli insegnanti di letteratura: «La censura lascia gli studenti con un'immagine distorta e inadeguata degli ideali, dei valori e dei problemi della loro cultura».

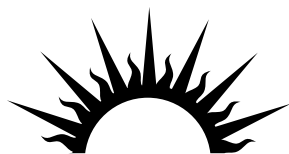


DOMANDE PER LA DISCUSSIONE

Queste attività sono ideate per creare interesse tra gli studenti prima che comincino a leggere il libro. Ad ogni modo, alcune possono essere riadattate e utilizzate anche durante le lezioni.

Scrivi sulla lavagna una delle seguenti domande. Dai ai tuoi studenti 3-5 minuti per scrivere una breve relazione. A coppie, condivideranno le loro impressioni e opinioni. Seguirà una discussione in classe. Ogni domanda potrà facilmente essere usata come traccia per un tema, più avanti durante la lettura del testo.

1. Sei mai stato trattato ingiustamente da un insegnante (o da un genitore, o da un altro adulto)? Descrivi che cosa è successo e perché consideri ingiusto il modo in cui sei stato trattato.
2. Ci sono ragazze e ragazzi che fanno più fatica di altri nello stare attenti a scuola (forse capita anche a te): pensi che una persona con queste difficoltà dovrebbe avere più tempo per completare i compiti in classe? O magari dovrebbe avere meno compiti degli altri? Illustra la tua opinione.
3. Nei tempi antichi i Greci avevano un dio per ogni aspetto importante della loro vita: il mare, le tempeste, l'agricoltura, la musica, la medicina, la poesia, il tiro con l'arco ecc. Perché pensi che avessero immaginato tanti dei diversi invece di uno solo? Secondo te, questo rendeva le cose più confuse o più chiare?
4. Credi in qualcosa che la scienza non può provare, come la magia, i fantasmi, o le creature come il mostro di Loch Ness? Perché, o perché no?
5. Sei mai stato a un campo estivo? Se sì, descrivi che cosa ti è piaciuto e che cosa no. Altrimenti, immagina e descrivi come pensi che sia un campo estivo: magari ti viene qualche idea dai programmi televisivi o dai film che hai visto?
6. Ti viene concesso un oggetto magico a tua scelta. Quale sceglieresti, e che poteri avrebbe? Spiega il perché della tua decisione.



UN'ANTEPRIMA DEL LIBRO

1. Gioco dell'indice

Leggi l'indice del libro alla classe, oppure chiedi agli studenti di leggerlo per conto proprio. Chiedi poi a ognuno di scegliere due o tre capitoli che dal titolo sembrano più interessanti. Invitali a condividere la loro preferenza con il compagno di banco e poi discutine con tutta la classe. Infine, chiedi agli studenti di scrivere alcune righe su cosa pensano che possa succedere in un dato capitolo a scelta. Si tratta di un lavoro per stimolare l'immaginazione e fare delle congetture, non devono ovviamente indovinare il vero contenuto del testo. Fai poi leggere alcuni elaborati ad alta voce.

Ecco un esempio per il capitolo 21: *Pareggio i conti*.

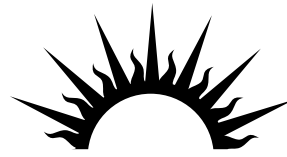
Penso che in questo capitolo il protagonista si metterà nei guai perché cerca di uscire dal ristorante senza pagare il conto. La cameriera lo acchiappa e lo costringe a lavare i piatti. Qualcosa succederà in cucina mentre lui esegue il lavoro, perciò finirà per salvare le vite di tutti quelli che si trovano nel ristorante. Ecco come farà a pareggiare i conti.

2. Voci dal futuro

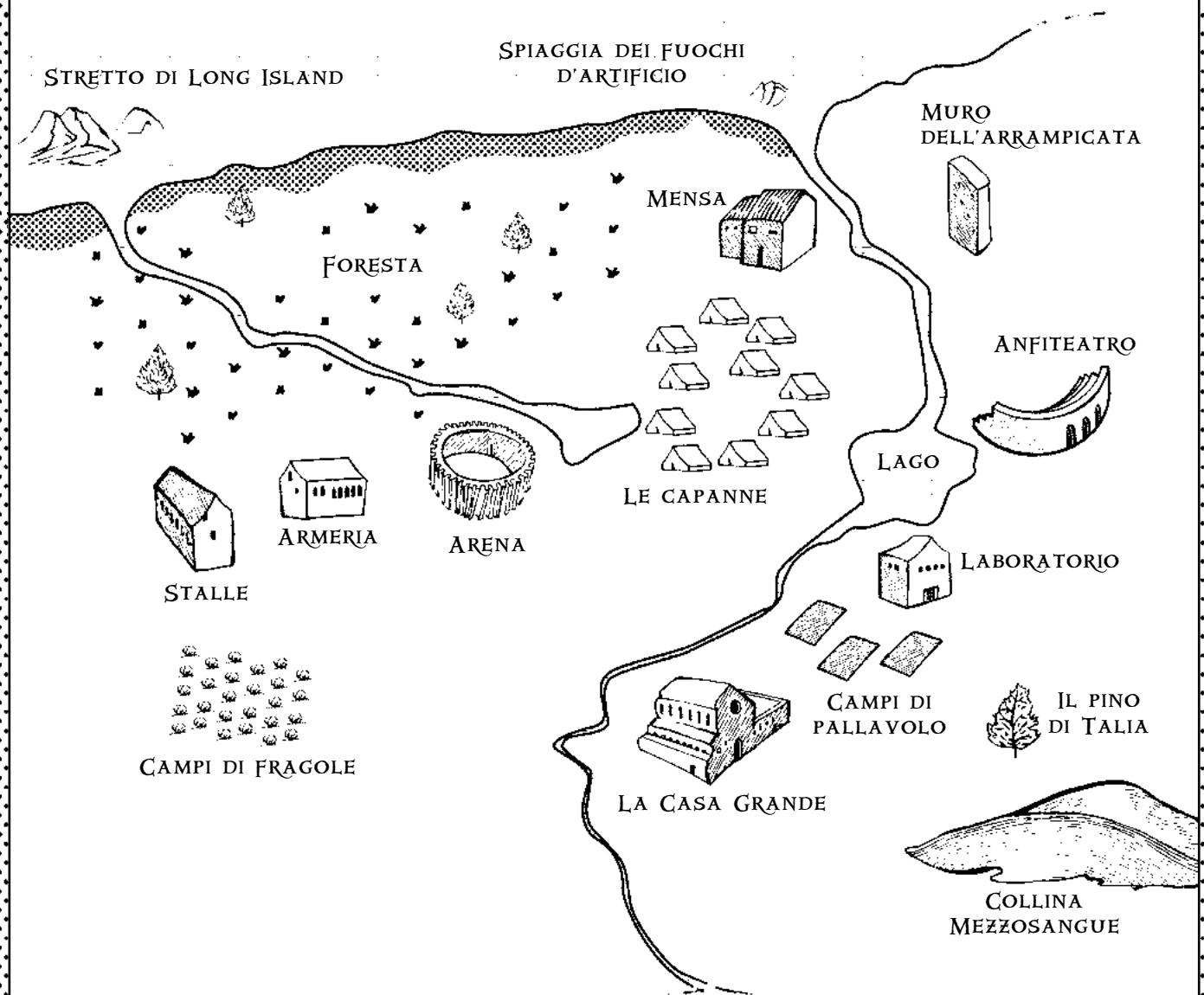
Usa il metodo del "teatro del lettore" per lavorare in anteprima sui dialoghi. Dividi i tuoi studenti in gruppi di due o tre, poi cerca nel libro uno scambio di battute di dialogo di almeno una decina di righe. I ragazzi dovrebbero provare a leggerle tra loro come un copione (senza "disse" e "rispose", quindi). Chiedi poi a dei volontari di eseguire la scenetta davanti alla classe, e avvia una discussione su cosa pensano che stia succedendo in quel capitolo, considerato quello che hanno sentito.

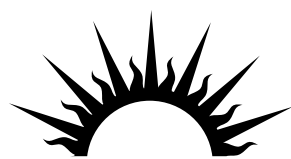
3. Esplorando la mappa

Mostra agli studenti la mappa del Campo Mezzosangue sul sito di Percy Jackson (<http://rickriordan.com/extra/a-map-of-camp/>). Se avessero la possibilità di visitare un solo luogo del campo, quale sceglierebbero e perché? Chiedi ai ragazzi di rispondere in forma scritta o in piccoli gruppi di discussione, e poi espandi il dibattito a tutta la classe. Incoraggiali a fare congetture sui luoghi il cui nome non è molto intuitivo, per esempio la Casa Grande, il pino di Talia o l'armeria.



IL CAMPO MEZZOSANGUE

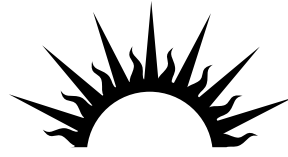




COLLEGARSI ALLE CONOSCENZE ACQUISITE

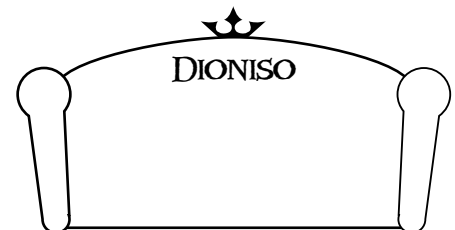
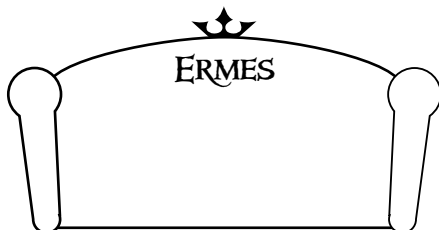
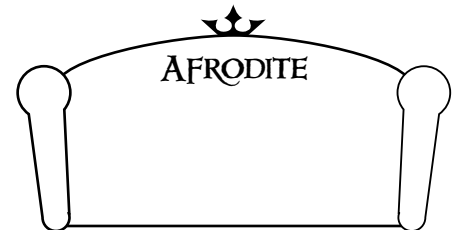
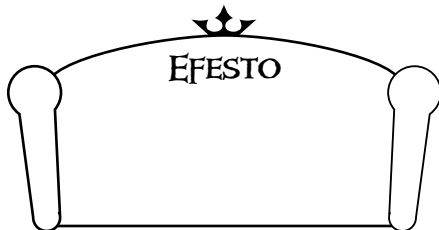
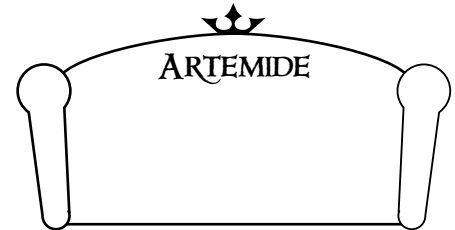
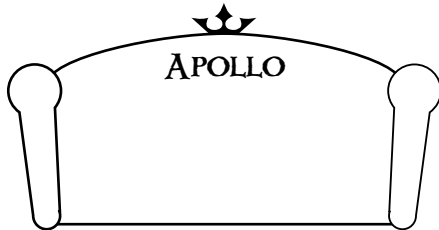
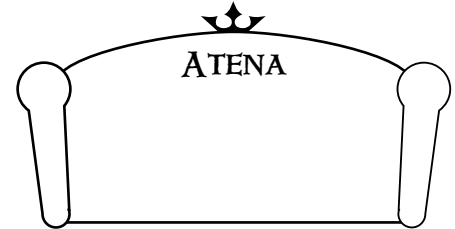
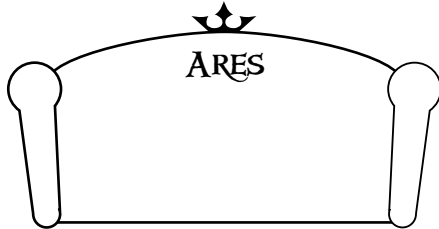
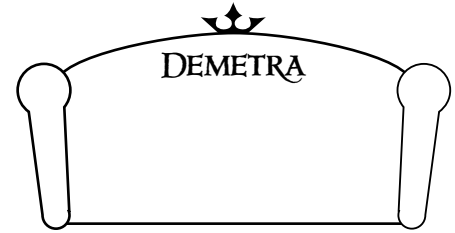
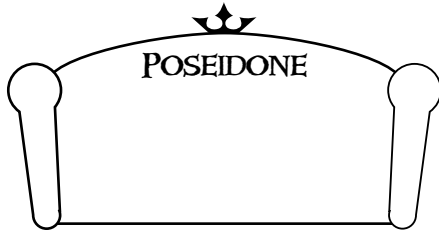
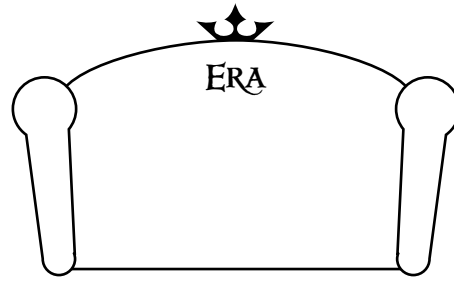
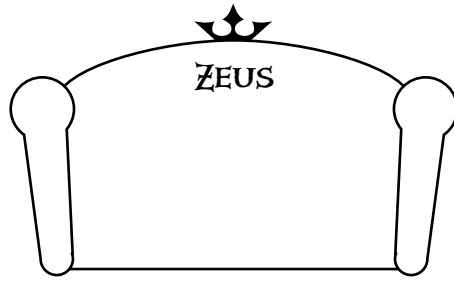
Fai compilare ai tuoi studenti la scheda che segue, con l'attività chiamata *Gli dei dell'Olimpo*, per vedere quanto già conoscono della mitologia greca. Una volta che avranno risposto da soli usando le proprie conoscenze, chiedi loro di comparare il lavoro con quello di un compagno o una compagna. Questa attività funziona molto bene dando un tempo stabilito, magari coinvolgendo i ragazzi in una gara a chi riesce a compilare più informazioni in 2-5 minuti. Ovviamente sottolinea che sbagliare non è una tragedia, dal momento che stanno solo cercando di rinfrescarsi il più possibile la memoria. Sarebbe preferibile stampare la scheda in formato A3, in modo che i ragazzi abbiano più spazio per scrivere.

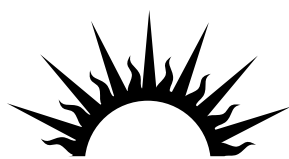
Questo stesso esercizio può essere replicato alla fine della lettura del volume, per verificare competenze e nozioni acquisite.



GLI DEI DELL'OLIMPO

Scrivi in ogni trono tutto quello che sai sulle dee e gli dei dell'antica Grecia.





ALTRE IDEE PER INCURIOSIRE PRIMA DELLA LETTURA

1. Se hai accesso al laboratorio di informatica, chiedi ai tuoi studenti di preparare una presentazione sugli dei dell'Olimpo usando PowerPoint, Hyperstudio o programmi analoghi. Se i computer sono pochi, i ragazzi potrebbero lavorare a coppie o in gruppi di tre e svolgere il lavoro a rotazione. Ogni gruppo potrà scegliere un dio o una dea su cui fare una piccola ricerca, oppure trattare tutti e dodici gli dei per una panoramica generale. Scegli la migliore presentazione per mostrarla alla classe. Se invece l'aula è provvista di una LIM, potresti chiedere ai ragazzi di lavorare alle presentazioni a casa, e poi usare il tempo in classe per mostrare il lavoro di tutti.
2. Ricorda ai tuoi studenti che gli dei facevano spesso figli con i mortali. Chiedi loro di realizzare una ricerca e di scegliere con quale dio o dea vorrebbero essere imparentati. Per delle idee, visita il sito https://it.wikipedia.org/wiki/Portale:Mitologia_greca oppure <http://mitologiagreca.blogspot.it>. I ragazzi dovrebbero creare una lista delle loro tre divinità preferite e spiegare il perché della loro scelta.
3. Usando una mappa degli Stati Uniti d'America, chiedi ai tuoi studenti di definire un percorso per arrivare da New York a Los Angeles. Dovranno scegliere almeno cinque città in cui vorrebbero fare una sosta e dovranno elencare per ognuna almeno tre attrazioni (monumenti, natura, arte...) che vorrebbero visitare. La mappa si può reperire online su siti come questo: <http://maps.yahoo.com>, oppure usando atlanti e testi di geografia.
4. Chiedi ai tuoi studenti di scegliere un mostro o una creatura fantastica dei miti greci e di farne un'illustrazione. Sul sito <http://www.theoi.com> sono reperibili molte informazioni in proposito e nello stesso tempo ci si allena con l'inglese! Una volta realizzate tutte le immagini, si potrà allestire una piccola mostra sulle pareti dell'aula.
5. Organizza la "Discussione tra gli amici degli dei dell'Olimpo" usando la scheda fotocopiabile qui inclusa. Distribuisci una copia a ogni studente e invita i ragazzi a prendere "appuntamenti" tra di loro per ogni divinità. È importante che entrambi gli studenti si annotino gli appuntamenti sul foglio. Per esempio, se Marco e Giulia sono

amici di Ares, allora il nome di Marco va scritto sul foglio di Giulia nel riquadro di Ares, e viceversa.

Dai ai ragazzi 5-10 minuti per segnarsi tutti gli appuntamenti e prendi nota se ci sono delle divinità lasciate fuori. Per alcune potrebbero esserci gruppi dispari. Comunque gli studenti dovranno segnare una persona diversa per ognuna delle dodici divinità e poi conservare il foglio. Per sicurezza, potresti farne delle copie per te, per avere il quadro completo.

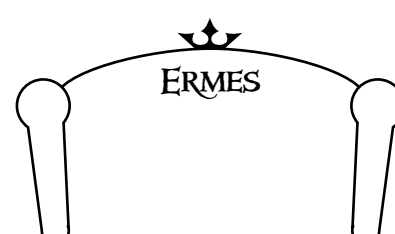
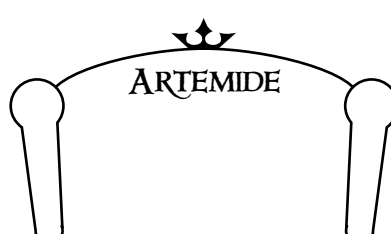
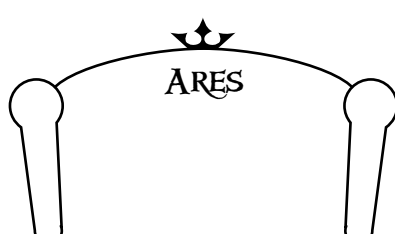
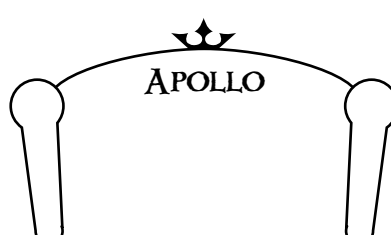
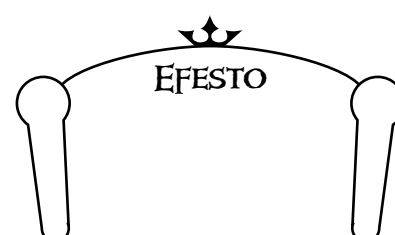
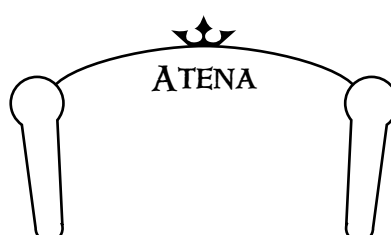
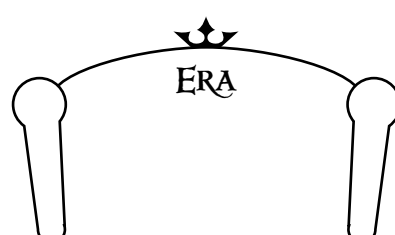
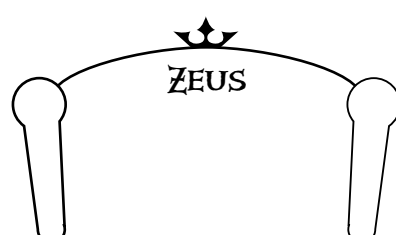
Ci vorrà un po' per organizzare questa attività, ma una volta fatto, avrai un ottimo sistema per dividere i tuoi studenti in piccoli gruppi di discussione. Ti basterà decidere quali appuntamenti far partire. Per esempio: «Incontratevi con il vostro appuntamento Afrodite e condividete le vostre risposte».

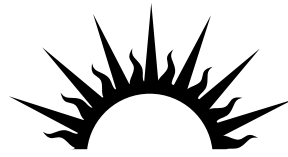
- 6.** Domande extra per i ragazzi che vogliono fare qualcosa in più:
- A.** Trova un eroe figlio di Zeus (facile).
 - B.** Trova un eroe figlio di Poseidone (difficile).
 - C.** Trova un eroe figlio di Afrodite (più difficile).
 - D.** Dioniso è l'unico ad avere il suo trono sul lato delle divinità femminili nella sala del trono dell'Olimpo. Scopri come è successo. Suggerimento: ha a che fare con Estia.
 - E.** Qual è uno dei maggiori dei greci che però non ha un trono sull'Olimpo, e perché?
 - F.** Quali sono i nomi romani per le dodici divinità dell'Olimpo?



GLI AMICI DEGLI DEI DELL'OLIMPO

Combina dodici appuntamenti in modo da avere dei compagni di discussione. Scrivi il nome di ogni compagno nella casella giusta. Assicurati di scrivere il tuo nome nella stessa casella sul suo foglio. Devi avere un nome diverso in ogni casella. Conserva il foglio! Ne avrai bisogno per le prossime attività.





DISINTEGRO ACCIDENTALMENTE LA PROF DI MATEMATICA

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Pensa a tutte le gite scolastiche a cui hai partecipato. Qual è stata la migliore (o peggiore) esperienza che tu abbia mai fatto durante una gita?
- b. Ti è mai capitato di imparare qualcosa a scuola di cui sei stato assolutamente certo che non ti sarebbe mai servito nella vita? Racconta.

2. Organizza una visita virtuale al Metropolitan Museum of Art di New York (<http://www.metmuseum.org/home.asp>)

Vai su “Collection” e cerca “Greek and Roman Art”, magari usando la LIM. Esplora la collezione con i tuoi studenti e invitali a trovare le seguenti informazioni per almeno cinque oggetti diversi:

ANALISI DEGLI OGGETTI D'ARTE

Di che tipo di oggetto si tratta?.....

Di quale materiale è fatto?.....

Ha un qualche utilizzo, oltre alla sua valenza artistica? Se sì, quale?.....

Quando è stato creato?.....

Da dove proviene?.....

Descrivi il suo aspetto:

È decorato con immagini dei miti greci? Se sì, quali?.....

.....

DURANTE LA LETTURA

È consigliabile leggere il primo capitolo ad alta voce alla classe, o chiedere a qualche studente che sappia interpretare con un po' di teatralità. In questo modo darai la possibilità ai tuoi studenti di abituarsi al tono della narrazione e di venire catturati dalla storia.

Alle seguenti domande si può rispondere durante la lettura, oppure come compito a casa, o alla fine per valutare la comprensione del testo. È una buona idea chiedere ai ragazzi di leggere le domande prima, ma non c'è bisogno che rispondano a tutte. Puoi alternarle tra pari e dispari oppure dividerle in piccoli gruppi.

1. Che tipo di scuola è la Yancy Academy?
2. Quali brutti ricordi ha Percy Jackson delle passate gite scolastiche?
3. Perché Percy non può reagire quando Nancy comincia a prendere in giro Grover sull'autobus?
4. Perché a Percy non piace la professoressa Dodds?
5. Quando hai cominciato a sospettare che la professoressa Dodds potesse essere anormale/sovrannaturale?
6. Nella storia degli dei e dei Titani, chi era Crono e che cosa gli è successo dopo che è stato battuto dagli dei?
7. Perché Percy si arrabbia con il professor Brunner? Come ti saresti sentito al suo posto?
8. Che cosa hai capito sulla vita familiare di Percy nella scena in cui guarda i taxi sulla Quinta Strada?
9. Come fa Percy a mettersi nei guai con la professoressa Dodds? Pensi che sia stata colpa sua?
10. In che modo sono cambiate le cose quando Percy torna sulla scalinata d'ingresso del museo?

ATTIVITÀ FINALI

1. Nota disciplinare

Dai ai tuoi studenti la possibilità di scrivere una nota a Percy perché spinge Nancy nella fontana. O se preferisci, una nota a Nancy perché prende in giro Grover. Dovrebbero descrivere l'accaduto e suggerire la punizione più appropriata.

2. La battaglia tra dei e Titani

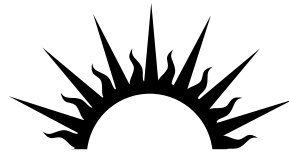
Leggi un racconto sulla *Titanomachia*, la guerra tra dei e Titani. Comparalo alla versione che Percy dà al professor Brunner al museo. Insieme ai tuoi studenti, fai una lista di tutte le differenze tra le due versioni, e una con i dettagli che Percy dimentica di includere.

3. La stele

Fai disegnare ai ragazzi un'immagine di come la stele (la lapide greca) poteva essere. Immagini campione possono essere trovate su Google immagini.

4. Predizioni

Chiedi agli studenti di scrivere in cinque minuti come pensano che proseguirà la storia. Che cos'era in realtà la professoressa Dodds? Perché tutti sembrano dimenticarla a parte Percy? Il combattimento è avvenuto veramente o era tutto nella testa di Percy? Che cosa succederà quando Percy tornerà alla Yancy Academy? Chiedi agli studenti di scambiare le loro predizioni con il compagno o la compagna di banco, poi alcuni volontari possono discutere delle proprie idee con tutta la classe.



TRE VECCHIETTE SFERRUZZANO I CALZINI DELLA MORTE

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Hai mai avuto un insegnante che ti spingeva a fare bene a scuola? Se sì, cosa ti portava a rispettare l'opinione di quell'insegnante? Se invece non ti viene in mente nessuno, quali caratteristiche dovrebbe avere un insegnante per guadagnarsi il tuo rispetto?
- b. A volte si usa l'espressione: "Ho un cattivo presentimento". Pensi sia possibile predire il futuro? Hai mai avuto la sensazione che qualcosa di brutto stesse per accadere?

2. Tabella dei pro e dei contro

Chiedi ai tuoi studenti di dividere un foglio di carta a metà e di considerare i pro e i contro di una scuola con il dormitorio e quelli di una scuola normale. Dovrebbero riuscire a mettere in ogni colonna almeno tre idee e condividerle poi con il compagno di banco. Ogni studente infine dovrà decidere se restare in una scuola normale o trasferirsi in una scuola con il dormitorio.

DURANTE LA LETTURA

1. Perché Percy pensa che tutti a scuola gli stiano facendo uno scherzo?
2. Perché Percy decide di studiare per il compito di latino anche se ha mollato tutte le altre materie?
3. Che cosa induce Percy a credere che Grover e il professor Brunner pensano che sia in pericolo?
4. Dopo il compito di latino, che cosa pensi che il professor Brunner stia cercando di dire a Percy? Perché Percy reagisce in modo astioso alle parole del professore?
5. Perché Percy dice di essere diverso dagli altri ragazzi della Yancy Academy?
6. Perché Percy dice a Grover che è un pessimo bugiardo?
7. Quale responsabilità Grover dice di avere e perché a Percy sembra così strano?
8. Come finiscono Percy e Grover sul ciglio dell'autostrada?
9. Come reagisce Grover quando Percy gli racconta che ha visto le tre vecchie tagliare il filo?
10. Che cosa pensa Percy che significhi il taglio del filo? Grover è d'accordo con lui o no?

ATTIVITÀ FINALI

1. Mappa dell'azione

Usando una cartina dello Stato di New York, magari proiettata sulla LIM, chiedi ai tuoi studenti di trovare il fiume Hudson e di scegliere una posizione ipotetica per la Yancy Academy, la scuola che frequenta Percy Jackson. Poi cerca di individuare con la classe l'autostrada imboccata da Grover e Percy per arrivare a New York e di stabilire dove possono essersi imbattuti nella bancarella della frutta.

2. Disegna un poster

Il poster conterrà la rappresentazione grafica del capitolo. Si può realizzare della misura di un foglio A4 oppure usare dei cartelloni più grandi. Può essere realizzato in gruppo o singolarmente, l'importante è dare queste indicazioni sugli elementi che deve contenere:

- deve esserci al centro un'immagine che sia emblematica del capitolo: può essere un oggetto importante, per esempio l'autobus o le forbici. L'oggetto deve essere colorato con almeno tre colori, in modo che ognuno rappresenti qualcosa. Bisogna scrivere la motivazione della scelta. Per esempio: "Il rosso simboleggia la rabbia di Percy per essere stato espulso".
- A ogni angolo del poster inserisci una citazione dal capitolo. La citazione dovrebbe essere costituita da una o due righe che ti sembrano significative, importanti, o che rivelano qualcosa su uno dei personaggi. Dopo la citazione, bisogna spiegare perché la si è scelta e che cosa significa.
- Il titolo del capitolo e il nome dell'autore o degli autori del poster vanno messi in cima al foglio.

Una volta che gli studenti avranno preso dimestichezza con il poster, potranno cimentarsi con altri capitoli di Percy Jackson oppure con altre storie.

Nella pagina seguente uno schema di esempio.

ESEMPIO DI POSTER

(questo è per il capitolo 1, voi comincerete dal capitolo 2)



POSTER PER IL CAPITOLO DISINTEGRO ACCIDENTALMENTE LA PROF DI MATEMATICA

REALIZZATO DA

Avevo detto a Grover che pensavo che la Dodds non fosse umana. Lui mi aveva guardato, serissimo, e aveva replicato: «Hai assolutamente ragione».

Ho scelto questo brano perché lascia prevedere che cosa accadrà con la professoressa Dodds.

Citazione n. 2

.....
.....
.....
.....

Il panino di Nancy



Il rosso rappresenta la rabbia di Percy contro Nancy

Il marrone rappresenta la sensazione spiacevole quando qualcuno ti lancia del cibo addosso

Il bianco rappresenta la paura di Grover per la professoressa Dodds

Citazione n. 3

.....
.....
.....
.....

Citazione n. 4

.....
.....
.....
.....

POSTER PER IL CAPITOLO

REALIZZATO DA

Citazione n. 1

Citazione n. 2

Citazione n. 3

Citazione n. 4
