



LE BUGIE DI CAMILLA

FERDINANDO ALBERTAZZI

Illustrazioni di Desideria Guicciardini

Serie: Bianca n° 83

Pagine: 42

Codice: 9788856663234

Anno di pubblicazione: 2018

L'AUTORE

Ferdinando Albertazzi vive a Torino dal 1968.

Su *Tuttolibri*, supplemento de *La Stampa* sul mondo della lettura, tiene una rubrica dedicata alla letteratura per ragazzi.

Per *Il Battello a Vapore* ha pubblicato alcuni titoli nella Serie Arcobaleno e nella Serie Bianca. Camilla, esuberanza scoppiettante e lunghissime trecchine, è uno dei suoi personaggi più amati.



LA STORIA

Camilla è una bambina dalla fantasia vivace, ma spesso questa sua caratteristica viene scambiata per poca sincerità. La cosa le crea non pochi problemi, soprattutto con gli adulti.

Le giustificazioni che fornisce a chi la rimprovera sono meravigliose! Eppure i grandi sembrano non apprezzare questo aspetto: lei ricama la realtà e loro liquidano la faccenda riducendo tutto a banali bugie...

Tutti la considerano una piccola bugiarda, finché un giorno, quando si tratta di difendere la sua amica del cuore, Camilla si mette in gioco mostrando lealtà e sincerità.

I TEMI

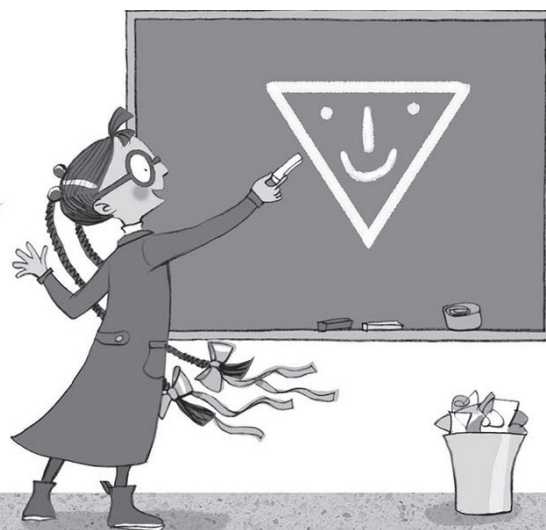
Bambini e adulti percepiscono ciò che li circonda in maniera molto diversa e questo libro lo spiega in un modo divertente e poetico. L'autore strizza l'occhio ai giovani lettori e quasi suggerisce di avere pazienza con gli adulti che, crescendo, hanno perso molta della fantasia con cui sono nati.

Si parla anche di buona fede: i bambini la usano in modo na-

turale, semplicemente perché non contemplano la possibilità che esista un'altra strada; trattare l'argomento con loro può essere un interessante spunto di discussione e di crescita.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Ci sono bugie dette con l'intento di imbrogliare e altre, innocenti, raccontate senza cattive intenzioni, magari per proteggere qualcuno. Ti è mai capitato di dire qualcosa di non vero a fin di bene? Racconta...
- Cosa pensi delle "etichette" che vengono appiccate addosso alle persone, quelle caratteristiche che corrispondono a giudizi affrettati? Tu ne hai una? Racconta cosa ti piace di quello che gli altri pensano di te, e cosa proprio ti dà fastidio.
- È mai successo che nella tua classe sparisse qualcosa? Cosa ha fatto la maestra per risolvere la situazione?
- In questa storia di Camilla si parla di lealtà, amicizia, solidarietà: sapresti definire queste parole? Pensa a un episodio in cui questi valori sono stati determinanti.





1. PER MODO DI DIRE

“Le bugie hanno le gambe corte” è una frase che si usa per dire che le spiegazioni non vere non fanno molta strada...

Sapresti indicare il significato di ognuno di questi proverbi?

SI DICE...	PER DIRE...
Chi ben comincia è a metà dell'opera	
Tutto è bene quel che finisce bene	
La gatta frettolosa fa i gattini ciechi	
Alzare la cresta	
Acqua in bocca	
Battere la fiacca	
Tenere il piede in due scarpe	
Cadere dalla padella alla brace	



3. CHE RAZZA DI CANE!

Un compagno di Camilla è soprannominato Mastino perché, scrive l'autore, come il mastino è *ringhioso e aggressivo*. Ti piacciono i cani? Ne hai uno? Ti piacerebbe?

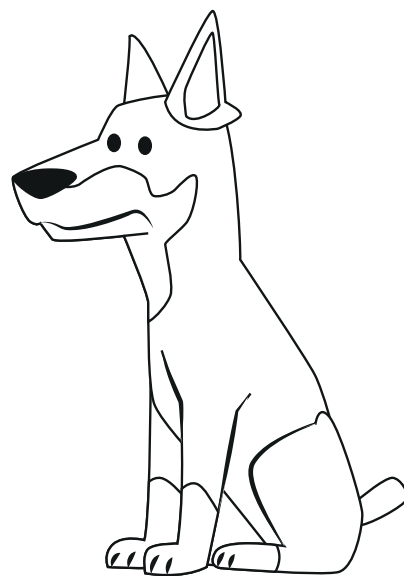
Con l'aiuto della maestra, collega ogni razza alla relativa immagine.

Poi colora i disegni e trova un nome a ciascun cane, spiegando a voce perché hai scelto di chiamarlo così!

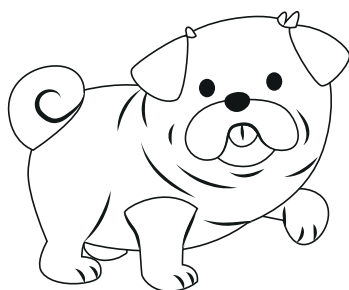
DOBERMANN



BASSOTTO

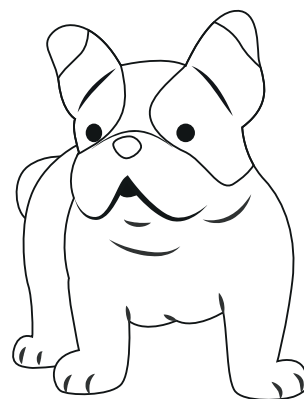
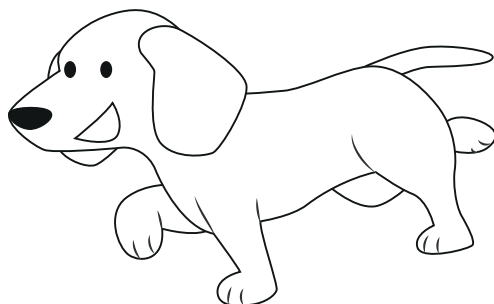


BULLDOG



CHIHUAHUA

CARLINO





4. ACCUSE INGIUSTE

Quando Camilla accusa Mastino del furto del telefono di Valeria, il bambino bulletto le dice che è una bugiarda. In realtà Camilla ha detto la verità e lui le risponde così solo per tentare di difendersi.

Hanno mai detto una bugia su di te? Come è andata?

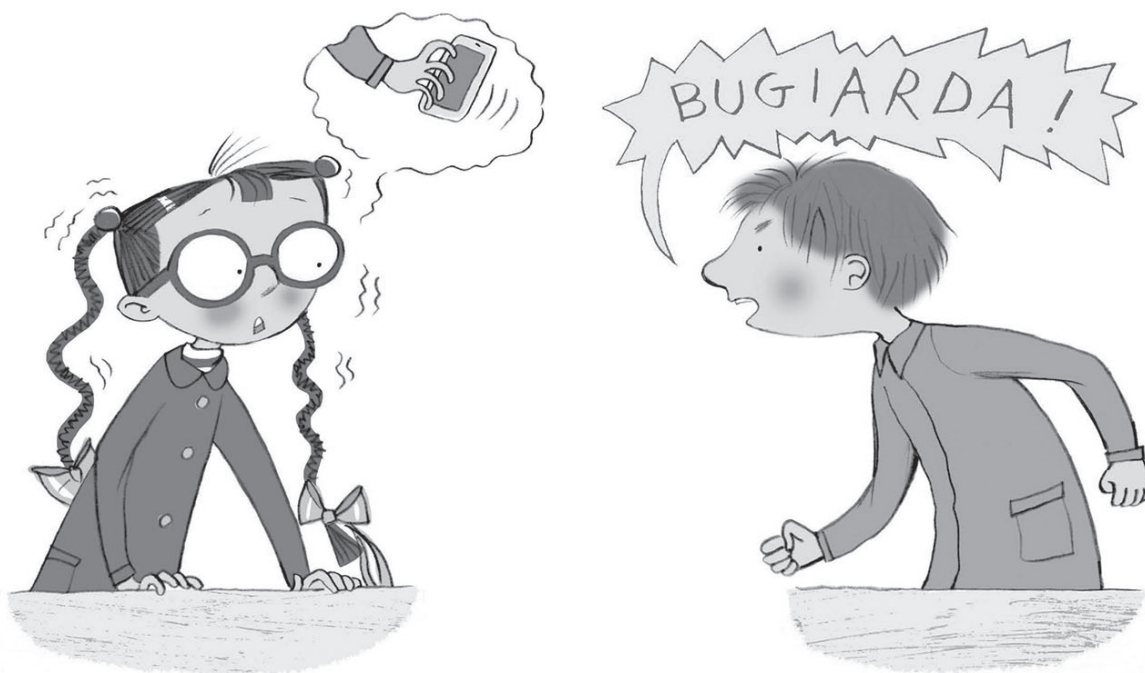
Vi racconto di quella volta che

ha detto una bugia su di me: ha raccontato che io

L'ho fatto perché

Mi sono sentita/o

Ecco come è finita:





5. BACCHETTA MAGICA

Immagina di avere una bacchetta come i maghi o le fate e inventa una formula magica tutta tua: può essere una sola parola o una piccola frase (vietato dire *Abracadabra* o *Ocuspocus*!).

Poi riempi i due spazi qui sotto: nel primo raffigura la situazione (o la persona, o l'ambiente) che vorresti cambiare. Dopo un colpo di bacchetta, nella nuvola, disegna il risultato della magia e scrivi la tua formula!

1

2



GULP! WOW! SGRUNT! SOB!

con **Le bugie di Camilla**

di Ferdinando Albertazzi – Serie Bianca n° 83



MOTIVAZIONE

L'attività spiega come la comunicazione possa avvenire anche se non si emette alcun suono. La lingua scritta può essere efficace e rapida quanto quella orale. Quello dei fumetti è un mondo da sempre molto amato dai ragazzini; per questo motivo la seguente attività risulterà divertente e accattivante.

PREPARAZIONE

- L'insegnante darà una breve spiegazione dei termini tecnici *balloon*, lo spazio in cui viene scritto il testo pronunciato dai protagonisti del fumetto, e *lettering*, cioè l'uso della dimensione e dello stile grafico delle lettere per influenzare il lettore e rendere il suono espresso, anche in modo visivo.
- Da alcuni cartoncini si ritagliano tante forme di fumetto abbastanza grandi, almeno una per ogni bambino: tutti i fumetti vuoti verranno riposti in un grande contenitore. Quindi si prepara un'altra grande scatola di cartone – che si potrebbe chiamare *GULP! WOW! SGRUNT! SOB!* – e ci si dedica alla preparazione del contenuto, cioè i *balloon* dedicati esclusivamente alle onomatopее usate nei fumetti. La scatola – i cui lati si potranno rivestire ognuno con uno dei suoni che danno il titolo all'animazione – conterrà, quindi, solo *balloon* che riportano versi, sospiri, pianti, risate, sussurri e così via, che i bambini prepareranno secondo ciò che hanno appreso sul concetto del *lettering*.
- Entrambi i contenitori saranno a disposizione di tutti; ognuno potrà attingere liberamente all'una e all'altra scatola quando necessario. Ogni bambino ha a disposizione un pennarello dalla punta grossa; la classe viene divisa in gruppetti di 3-4 bambini.

REALIZZAZIONE

Ogni gruppo si riunisce per decidere una situazione da rappresentare.

Uno dopo l'altro, davanti alla classe e all'insegnante, i piccoli attori metteranno in scena ognuno il proprio *sketch*: i fumetti, che a turno i bambini si terranno di fianco alla bocca, parleranno al posto loro.

Prima di iniziare, ogni membro del gruppo prenderà dalla prima scatola i fumetti necessari per recitare la propria parte e vi scriverà sopra, con il pennarello, la battuta prevista (anche più di una). Per ottimizzare il lavoro, naturalmente, di ogni fumetto si utilizzerà sia il fronte che il retro.

Poi partirà il botto e risposta con gli altri membri del gruppo, ognuno dei quali avrà riempito il proprio *balloon* con la frase che intende pronunciare.

A disposizione di tutti, la scatola *GULP! WOW! SGRUNT! SOB!*: le onomatopее intervalleranno il dialogo arricchendo il lavoro dei ragazzi e sottolineando, con una buona dose di comicità, lo stato d'animo degli attori.