



LA CITTÀ DEI TOPI

GUIDO QUARZO

Illustrazioni di Marco Paschetta

Serie Arancio n° 171

Pagine: 176

Codice: 9788856659672

Anno di pubblicazione: 2017

L'AUTORE

Guido Quarzo, torinese, è stato insegnante e formatore per molti anni.

Si è occupato di teatro per ragazzi scrivendo testi e organizzando laboratori.

Nel 1999 ha lasciato l'insegnamento per potersi dedicare esclusivamente alla scrittura di libri rivolti a giovani lettori.

Le sue storie sono pubblicate dalle più importanti case editrici del settore.



LA STORIA

A Malaerba la vita scorre tranquilla finché un giorno il mondo degli onesti agricoltori viene messo sotto assedio; a ridurre in ginocchio il paese, un esorbitante numero di topi che rosicchiano e distruggono tutto quel che trovano.

Il panico serpeggia e il giovane bracciante Giovanni lancia un'idea per salvare la situazione: insieme al suo padrone Tonio e a don Gaspare partirà, felice di vedere com'è fatto il mondo, per cercare qualcuno in grado di aiutare Malaerba a fronteggiare l'emergenza. A colorire ulteriormente il gruppo, si aggiungeranno Vezzoso, consigliere del Principe, e un maiale molto intelligente ma decisamente poco principesco.

Di ritorno da un viaggio fatto di equivoci ma anche di solidarietà, Don Gaspare e Tonio, gli unici a non essersi fermati per strada affascinati dall'idea di una nuova vita, scopriranno che l'intera popolazione di Malaerba si è trasferita sulle barche ancorate nel lago per sfuggire ai topi che, nel frattempo, hanno abbandonato il paese dopo averlo ripulito per bene.

I TEMI

Facendo ridere di gusto il lettore con le avventure degli spassosi personaggi, l'autore porta a riflettere sull'importanza della solidarietà, che ci rende forti e capaci di fronteggiare le avversità siano esse... topi, oppure difficoltà della vita.

Nelle pagine del libro è ben spiegato anche il concetto, quanto mai attuale, di convivenza con il diverso: non sempre facile ma non certo impossibile. Ci sono condizioni davanti a cui siamo tutti uguali; una volta compreso questo, gli spigoli vengono smussati e si capisce come la tolleranza possa migliorare la vita

di tutti. Il libro presenta una numerosa serie di eventi, non pianificati dai protagonisti, che aiutano a riflettere su come un episodio, vissuto come un noioso contrattempo, possa essere invece decisivo per l'evoluzione della vicenda. Non ci si aspetterebbe, ad esempio, la nuova vita sull'acqua, elemento con cui i Malaerbesi non hanno mai avuto confidenza, e che invece offre loro ospitalità nel momento del bisogno.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Nonostante vivano vicino al lago, gli abitanti di Malaerba hanno un cattivo rapporto con l'acqua: a te piace? Dove nuoti di solito? Ti è mai capitato di nuotare in un lago? Ti ha dato sensazioni diverse dal mare? Ti senti a tuo agio quando sei... a mollo?
- Ti è mai successo di ripensare a un imprevisto e di capire solo un po' di tempo dopo che è stata una grande fortuna? Racconta come è andata.
- Nel libro Plinio, dopo essersi innervosito all'idea di viaggiare stretto tra Giovanni e Tonio, si dimostra tollerante smorzando i toni; il conducente giustifica infatti la propria insofferenza spiegando ai due la concentrazione che richiede il suo lavoro di cocchiere. Tu ti ritieni tollerante? Hai pazienza?
- Ti piacciono le leggende popolari? Chiedi ai tuoi nonni di raccontartene una e poi condividila con i tuoi compagni.

SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE

1. IL CRUCIVERBA DI MALAERBA

1. profumo / 2. Plinio / 3. carrozza / 4. fazzoletto / 5. acqua / 6. Berto / 7. cardellino / 8. biciclo / 9. maiale / 10. selvatico.

AL Libro ad Alta Leggibilità

Il libro è stato progettato e realizzato con caratteristiche grafiche e di impaginazione che **favoriscono la leggibilità e l'accessibilità al testo**. Il carattere tipografico utilizzato, il **leggimi**, aiuta il lettore a non confondere le lettere tra loro, mentre alcune scelte di impaginazione, come l'**interlinea** ampia, l'**allineamento** del testo a sinistra **senza divisione sillabica delle parole**, una **distanza costante tra le lettere** che compongono le parole e la scelta di **non interrompere le righe di testo** con le illustrazioni, sono improntate a una facilitazione della lettura.

Non si tratta di un testo semplificato nei contenuti ma di un libro che, grazie a queste caratteristiche, risulta accessibile anche a **bambini con DSA e BES**.

N.B.: le attività del piano di lettura non sono state pensate nello specifico per i bambini con difficoltà di lettura.



2. CAMBIO VITA!

Vezzoso e Giovanni, stregati da piante e profumi, si fermano ad Albaredo. Immagina come sarebbe la tua vita se domani ti trasferissi in un'altra città: dove ti piacerebbe andare? Come sarebbe la tua giornata? Racconta.

Fino a ieri abitavo a

Durante il giorno

.....

Da ieri, invece, vivo a

Mi sono trasferito perché

.....

e ho cambiato vita. Ora la mia giornata

.....

Sono contento/a perché

.....

Una cosa che proprio non mi piace è

.....





3. LINGUAGGIO IN CODICE

Mastro Leone conosce la lingua degli orsi e Berto Piumini può parlare con margherite e pioppi.

Scegli una pianta o un animale e prova a pensare a come potresti comunicarci (ad esempio con versi, carezze, cantilene, fischi o gesti); scrivi una frase che riassume la tua tecnica e poi recitala al tuo nuovo amico.

Caro/a, ho capito che per comunicare con te devo

Ne sono felice perché ora finalmente posso dirti che

4. GLI ANTENATI DEGLI OGGETTI

Molti oggetti che oggi fanno parte della nostra vita quotidiana non hanno sempre avuto l'aspetto che hanno oggi. Il biciclo che guida Berto Piumini, ad esempio, è l'antenato di un mezzo a due ruote che probabilmente usi anche tu...

Collega il nome di ogni oggetto moderno a quello della sua prima versione.

BICICLETTA

MERIDIANA

TELEFONO

ABACO

CALCOLATRICE

GRAMMOFONO

LIBRO

OMNIBUS

AUTOMOBILE

TELEGRAFO

OROLOGIO

CARROZZA

AEREO

BICICLO

LETTORE CD

CAMERA OSCURA

TRAM

ALIANTE A MOTORE

MACCHINA FOTOGRAFICA

TAVOLETTA DI ARGILLA



5. IL PROFUMO DELLE SPEZIE

Firmino Malerba faceva lo speziale: sai cosa vuol dire?

.....

Scrivi i nomi di alcune spezie che conosci poi chiedi all'insegnante di suggerir-
tene altre e documentati su come possono essere utilizzate.

.....

.....

.....

Alcune di queste si possono trovare facilmente in commercio. Cercale, osser-
vate, annusale: quali sensazioni ti danno i loro profumi? Ti fanno affiorare alla
mente qualche ricordo? Sono odori buoni oppure pungenti? A quali colori li
abbineresti? Scegli quelle che preferisci e completa la tabella della pagina
successiva.





SPEZIA			
Sensazione	Ricordo	Odore	Colore
.....
.....		

SPEZIA			
Sensazione	Ricordo	Odore	Colore
.....
.....		

SPEZIA			
Sensazione	Ricordo	Odore	Colore
.....
.....		

SPEZIA			
Sensazione	Ricordo	Odore	Colore
.....
.....		

SPEZIA			
Sensazione	Ricordo	Odore	Colore
.....
.....		



COLORIAMO LA REALTÀ CON L'IMMAGINAZIONE!



con **La città dei topi**

di Guido Quarzo – Serie Arancio n° 171

MOTIVAZIONE

L'attività mette bene in luce l'importanza dell'immaginazione: Berto racconta come gli elementi reali e quelli che lui definisce elementi magici si completino a vicenda.

Ai bambini viene richiesto con questa attività di combinare nomi concreti e nomi astratti per creare nuove storie. Alla fine del lavoro sarà chiaro quanto Berto avesse ragione!

PREPARAZIONE

Bisogna preparare insieme due scatole di cartone: la prima per gli elementi concreti e la seconda per quelli astratti, che possiamo presentare ai bambini come "magici".

I contenitori possono essere decorati in modo che sia facilmente intuibile, prima ancora di guardarci dentro, se contengono elementi reali o astratti (disegnando o incollando, ad esempio, una casa sulla prima e delle note musicali sulla seconda).

Per l'attività i bambini dovranno avere a disposizione matite colorate, colla, forbici, ritagli di giornale.

L'insegnante riempie le scatole mettendo in ognuna tanti cartoncini quanti sono i bambini e accertandosi di riporre da una parte i foglietti con i nomi concreti, dall'altra i foglietti con i nomi astratti.

REALIZZAZIONE

L'insegnante divide la classe in gruppi di cinque bambini.

Ciascuna squadra siede in cerchio per terra, ognuna intorno a un grande foglio.

Ogni componente del gruppo pesca, a turno, un foglietto da ciascuna scatola.

Radunati tutti i biglietti, ci si riunisce con i propri compagni di squadra e si pensa a come strutturare un racconto usando le parole che si hanno a disposizione, mescolando realtà e fantasia grazie alla presenza di elementi concreti e astratti.

Ogni gruppo scrive poi la propria personalissima storia, sostituendo sul foglio alcune parole con i relativi cartoncini, da incollare in mezzo alle frasi scritte.

A questo punto ogni gruppo di scrittori inventa un titolo per la propria storia.

Infine ciascuna squadra, a turno, elenca agli altri le parole pescate e legge il racconto creato, sottolineando la natura - materiale o magica - delle parole usate.



AL Libro ad Alta Leggibilità

Il libro è stato progettato e realizzato con caratteristiche grafiche e di impaginazione che **favoriscono la leggibilità e l'accessibilità al testo**. Il carattere tipografico utilizzato, il **leggimi**, aiuta il lettore a non confondere le lettere tra loro, mentre alcune scelte di impaginazione, come l'**interlinea** ampia, l'**allineamento** del testo a sinistra **senza divisione sillabica delle parole**, una **distanza costante tra le lettere** che compongono le parole e la scelta di **non interrompere le righe di testo** con le illustrazioni, sono improntate a una facilitazione della lettura.

Non si tratta di un testo semplificato nei contenuti ma di un libro che, grazie a queste caratteristiche, risulta accessibile anche a **bambini con DSA e BES**.