

# L'ISOLA DEL TESORO

ROBERT LOUIS STEVENSON

Traduzione di Laura Cangemi

Illustrazioni di Gabo Leon Bernstein

Introduzione di Roberto Piumini

Pagine: 432

Codice: 9788856673234

Anno di pubblicazione: 2019

Piemme – Il Battello a Vapore



## L'AUTORE

Fra i maggiori romanzieri d'avventura di sempre, Robert Louis Stevenson (1850-1894) nacque a Edimburgo in una famiglia dell'alta borghesia, ma gravi problemi di salute lo obbligavano a lunghi periodi di isolamento. Lasciati gli studi di ingegneria, e laureatosi in giurisprudenza, si dedicò presto alla scrittura e, appena ne ebbe la possibilità, viaggiò a lungo nelle stazioni climatiche tra l'Europa e l'America, fino alle isole del Pacifico. Proprio in questi anni prese forma *L'isola del tesoro* (1883), che gli diede la maggiore notorietà, insieme a *Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde* (1886) in cui anticipò i temi psicanalitici del subconscio e dello sdoppiamento di personalità. Ma tra i suoi successi si possono citare anche *La freccia nera* e *Ragazzo rapito*. La sua enorme produzione di saggi, articoli per giornali, romanzi storici, racconti d'avventura, narrativa di viaggio e poesia gli valse l'appellativo di *tusitala*, "narratore di storie", con il quale lo salutavano gli abitanti delle Isole Samoa, dove si fermò a vivere dal 1890 fino alla fine della sua vita.

## LA STORIA

Quando il terribile marinaio Billy Bones – che alloggia alla locanda gestita dalla famiglia del giovane Jim Hawkins – viene trovato dai suoi vecchi compagni di avventure, è già un uomo spacciato. Per Jim invece, entrato di nascosto in possesso del segreto di Billy, inizia il viaggio alla ricerca del famoso tesoro del temuto capitano Flint. Tutto parte dal baule che Billy aveva chiesto a Jim di custodire: la mappa di un'isola e un diario di bordo danno il via a una sequenza incredibile di avventure. Per raggiungere l'isola in cui è nascosto il tesoro, il ragazzo parte insieme al dottor Livesey, al nobile Trelawney e a un equipaggio capeggiato dal misterioso cuoco con una gamba di legno, Long John Silver. Colpi di scena, tentativi di ammutinamento, vita di mare, battaglie, fughe tra spiagge e intricate foreste, tradimenti e pericoli tessono la trama di questo classico romanzo d'avventura. Chi riuscirà a seguire le indicazioni della mappa e a trovare per primo il tesoro?

## I TEMI

*L'isola del tesoro* travolge i lettori e le lettrici con una moltitudine di **avventure** e riesce a far vagare libera la **fantasia** grazie a un genere che può essere di pura evasione. L'immersione nell'affascinante mondo della **pirateria** offre l'occasione per approfondire aspetti storici e culturali, per fare

un excursus che – includendo informazioni sulle donne pirata esistite e quindi sfatando il mito di un fenomeno esclusivamente maschile – può arrivare fino alla pirateria moderna, diffusa ancora oggi in molti mari del mondo.

Il **percorso di crescita** del giovane protagonista coinvolgerà poi i ragazzi e le ragazze, mostrando che tutti possono avere l'occasione di mostrare il proprio coraggio e che certe volte nella vita è necessario affrontare timori e paure, ma che da queste prove si esce fortificati.

## SPUNTI DI RIFLESSIONE

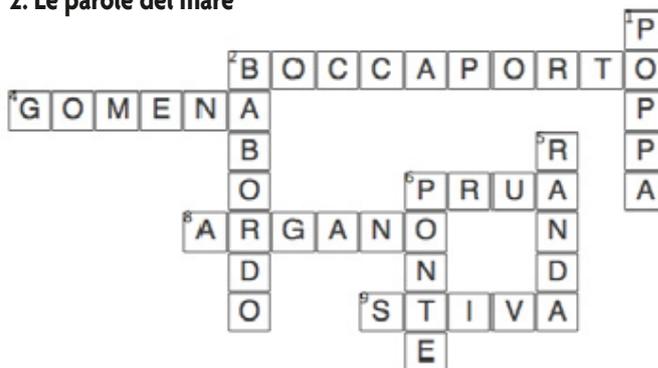
- Jim non è mai salito su una nave e non si è mai allontanato da casa, ma ben presto dimostra coraggio e intraprendenza tali da risolvere più di una difficoltà, arrivando persino a salvare i suoi compagni e la ricerca del tesoro. Racconta un'occasione in cui hai scoperto di avere più coraggio o idee di quanto avresti immaginato.
- Viaggiare e vivere avventure è qualcosa di straordinario, perché ci permette di cambiare, di crescere, di scoprire realtà sconosciute fuori e dentro di noi. Questo è ciò che accade a Jim. A te piace esplorare luoghi nuovi? Vorresti viaggiare più spesso? Racconta un momento avventuroso vissuto durante una gita.
- All'inizio, tra il capitano Abraham Gray e John Trelawney, ci sono contrasti nati da differenti visioni, poi i rapporti si

appiano perché ciascuno riconosce all'altro le capacità e il ruolo che esercita. Secondo te, è importante far capire a una persona che la stimiamo? Perché? Quali sentimenti provi quando gli amici, gli insegnanti o gli adulti che ti sono vicini ti dimostrano affetto e considerazione? Confrontati con i compagni e le compagne.

- Esercitare il comando incutendo solo timore e paura è rischioso. È quello che hanno fatto il capitano Flint e Long John Silver, così, alla prima occasione, la ciurma ha cercato di ribellarsi. Secondo te, quali caratteristiche dovrebbe avere chi esercita un ruolo di potere o ha una posizione all'interno di un gruppo? Se fossi tu a guidare un gruppo di amici per svolgere insieme un compito, quale atteggiamento adatteresti (chiederesti il loro parere, li coinvolgeresti, imporresti quello che vuoi ecc.)? Confrontati in classe.
- Ti piacciono le storie d'avventura? Perché? Quali luoghi preferisci come ambientazione? Quali pericoli da affrontare ti fanno stare con il fiato sospeso?
- Conosci qualche altro libro in cui si narra di tesori, bucanieri, arrembaggi e porti misteriosi? Cercate tra i libri che avete a casa e che trovate in biblioteca. Poi, se possibile, allestite un angolo "avventura" con i libri per il prestito.

## SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE

### 2. Le parole del mare



### 3. Il test dei pirati

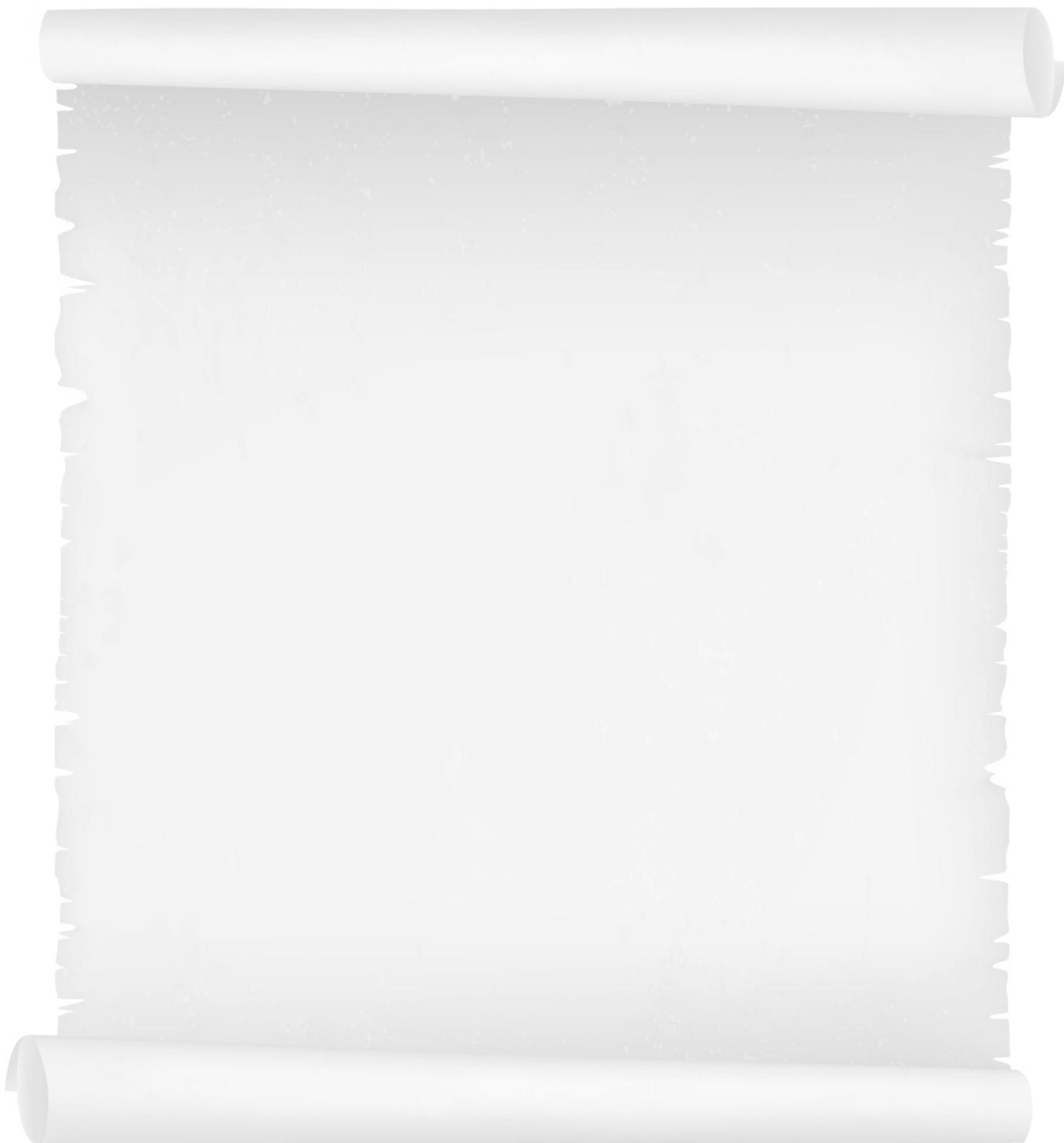
Macchianera, Bristol, cannocchiale, pappagallo, Capitano Flint, mele, tre, Jolly Roger, canoa, Barbanera, *Quindici uomini sulla cassa del morto*, *Yo-ho-ho e una bottiglia di rum!*

### 4. Carte per tutti gli usi

- Carta nautica; carta politica; carta celeste; carta escursionistica.
- 3; 4; 1; 2.

## 1. LA MAPPA DELL'ISOLA DEL TESORO

La ciurma di Long John Silver farebbe qualunque cosa per impossessarsi della mappa del tesoro! Meglio quindi averne una copia, da tenere nascosta. Rileggi la descrizione dell'isola e della mappa alle pagine 83-84, 145, 157-158, 161, 167-168. Prova ora a disegnarla e colorarla. Ricordati di posizionare anche il fortino.



## 2. LE PAROLE DEL MARE

Un vero marinaio deve conoscere perfettamente il linguaggio del mare. Ci sono parole specifiche e tecniche per indicare le parti delle imbarcazioni, le attrezzature, i gesti della navigazione. Jim è costretto a impararle appena salito sulla *Hispaniola* e nel libro questi termini compaiono più volte.

Mettiti alla prova e completa il cruciverba.



### Orizzontali

- 2) Apertura sul ponte della nave per scendere nelle stive e nei locali.
- 4) Grosso cavo usato per ormeggiare, trainare le imbarcazioni.
- 6) La parte davanti della nave.
- 8) Macchina con cavi e funi che permette di sollevare carichi.
- 9) Il locale sotto il ponte destinato a immagazzinare il carico.

### Verticali

- 1) La parte posteriore della nave.
- 2) Si chiama così la parte sinistra della nave, guardandola da poppa verso prua.
- 5) La vela sull'albero principale.
- 6) Parte della nave che va da prua a poppa e separa la parte esterna dai locali interni.

### 3. IL TEST DEI PIRATI

Il romanzo è pieno di fatti, avventure, personaggi e dettagli. Li ricordi tutti? Rispondi a queste domande e metti alla prova la tua memoria!

- Il ceffo cieco che raggiunge il capitano Bill alla locanda di Jim, che cosa gli mette in mano?

- Dal porto di quale città parte Jim?

- Quale oggetto è l'insegna della locanda di Long John Silver?

- Long John Silver che animale possiede? Come si chiama?

- Jim si nasconde in un barile pieno di

- Per quanti anni Ben Gumm rimane da solo sull'isola del tesoro?

- Come è chiamata la bandiera dei pirati?

- Che cosa usa Jim per avvicinarsi all'Hispaniola in piena notte e sottrarla ai pirati?

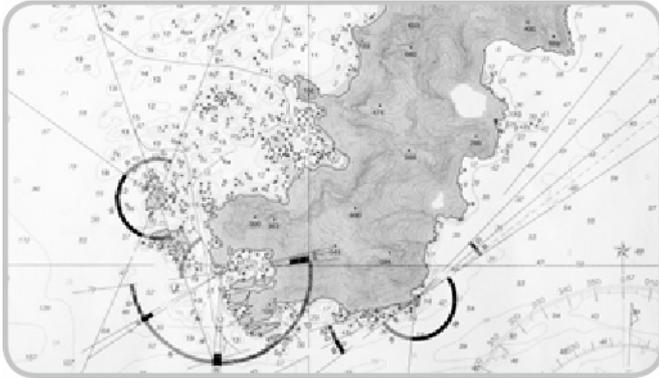
- Sapresti scrivere e cantare il ritornello della nota e terribile canzone marinara?



**4. CARTE PER TUTTI GLI USI**

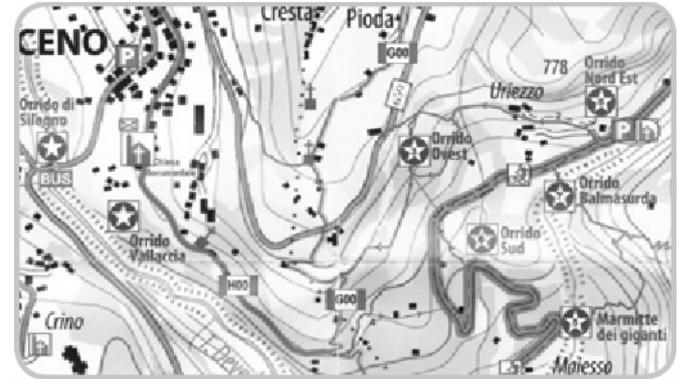
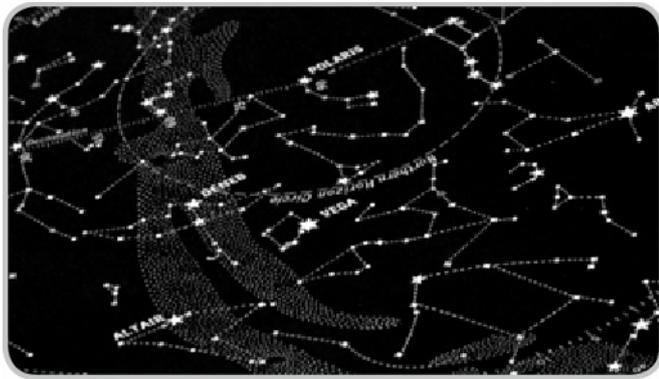
Non c'è tesoro senza una mappa! Di mappe e carte, però, ce ne sono di tanti tipi. Ognuna ha caratteristiche specifiche, simboli ed elementi grafici adatti per i differenti scopi.

a) Osserva questi esempi di carte e scrivi sotto a ciascuna il nome giusto, scegliendo tra: nautica • escursionistica • celeste • politica.



1) Carta .....

2) Carta .....



3) Carta .....

4) Carta .....

b) Associa a ogni carta la sua definizione: scrivi i numeri corrispondenti.

- Rappresenta il cielo notturno, o una sua parte, e tutte le stelle e costellazioni visibili, con indicazioni di latitudine e longitudine per individuarle.
- Indica i sentieri e i percorsi per trekking e in bicicletta, le misure e le distanze, i livelli del terreno, la posizione dei rifugi.
- Rappresenta la costa per la navigazione, fornendo dettagli degli ostacoli (come gli scogli) e le diverse profondità dell'acqua.
- Rappresenta gli elementi antropici di un territorio: i confini degli Stati, le regioni, le città, i paesi...