

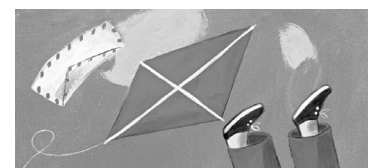
## LE AVVENTURE DI ITAMAR

DAVID GROSSMAN

Traduzione di Giorgio Voghera  
Illustrazioni di Barbara Nascimbene  
Pagine: 64  
Codice: 9788804598992  
Anno di pubblicazione: 2010  
Mondadori, Oscar Junior

### L'AUTORE

David Grossman è un noto e affermato autore israeliano nato a Gerusalemme nel 1954. È conosciuto soprattutto per i suoi romanzi rivolti ai lettori adulti, come *Vedi alla voce: amore*, suo esordio nel 1988, *Che tu sia per me il coltello*, *Bambini a zigzag*, *A un cerbiatto somiglia il mio amore* – dove si rievoca la morte del figlio in guerra nel 2006 – e per saggi che affrontano in modo diretto la questione israelo-palestinese nell'ottica di un percorso di pace. La politica e la delicata situazione del conflitto sono una costante che emerge anche in *Qualcuno con cui correre*, romanzo forte per gli adolescenti, mentre il rapporto tra un papà e il suo bambino ricorre nei racconti per i più piccoli, come nelle diverse storie di Itamar.



DAVID GROSSMAN

Le avventure di Itamar

illustrato da Barbara Nascimbene

junior 



### LA STORIA

Il libro raccoglie quattro brevi racconti. Nel primo Itamar, che frequenta la scuola materna, espone al papà che gli sta facendo il bagno le sue ipotesi su come sarà il fratellino in arrivo: un pallone, un leone, una lepre o di cioccolato. Nel secondo, grazie alla complicità del postino, Itamar diventa una lettera, con tanto di busta e francobollo, recapitata ai genitori per dare avvio a una corrispondenza di disegni e parole. Nella terza storia, Itamar affronta la sua grande paura per le lepri intavolando un dialogo nel bosco con l'animale, scoprendo così che i timori sono reciproci ma dovuti solo al fatto di non conoscersi, e che invece si possono imparare molte cose l'uno dall'altro. L'ultimo racconto è molto fantasioso: un viaggio dentro ai quadri appesi nella cameretta che permetterà al bambino di riportare a mamma e papà leone il loro cucciolo.

### I TEMI

Nelle storie di Grossman si evidenzia il tema del **rapporto**, molto forte, **tra il padre e il figlio**, in cui il primo guida il bambino, lo accompagna e lo supporta nelle nuove esperienze del crescere. Accanto, in generale, emerge il **ruolo della famiglia**, fondamentale per una crescita armonica e affettuosa.

Si racconta poi come i bambini affrontano i loro **timori** e le loro **piccole paure rispetto ai cambiamenti** (rapporti coi fratelli, esclusione e inclusione nelle dinamiche dei genitori, situazioni sconosciute, fantasie).

Un ulteriore spunto è la **fantasia** di cui i bambini sono dotati, e che usano sia per interpretare il mondo sia per giocare.

### SPUNTI DI RIFLESSIONE

- Ti piace fantasticare e immaginare cose che non sono reali? Lo fai per giocare? Racconta alcune situazioni che hai inventato con degli amici e amiche per giocare insieme (ad esempio essere su un'astronave, o vivere in una fattoria piena di animali...).
- La fantasia può servire anche per superare i momenti difficili? Racconta un'esperienza o una situazione in cui hai fatto ricorso alla fantasia.
- Itamar e la lepre che incontra nel bosco pronunciano ad alta voce delle formule magiche scaccia draghi. Imparale a memoria (p. 36 e p. 45). Poi pensa alle cose o alle situazioni che ti fanno più paura: scrivile, e per ciascuna inventa una formula magica per allontanarla.
- Quale delle quattro storie ti è piaciuta di più? Perché?
- Hai sorelle o fratelli? Più grandi o più piccoli? Se sono più piccoli racconta cosa hai pensato quando hai scoperto che la tua famiglia stava crescendo. Se invece sei tu il più piccolo o la più piccola, racconta cosa faresti se fossi il figlio più grande.

**1. E SE, E SE, E SE...**

Nella prima storia, Itamar immagina che il fratellino in arrivo sia tante cose diverse ma non un bambino.

Prova a fare il gioco del "e se". Pensa a una persona a cui vuoi bene e descrivila, sotto tante sembianze diverse.

a) E se fosse... trasparente

.....  
.....

b) E se fosse... una pentola

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

c) E se fosse... una margherita

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

d) E se fosse... un cammello

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

e) E se fosse... Scegli tu!

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

## 2. C'È POSTA PER TE

Itamar vede che i suoi genitori ricevono posta, ma lui no. Finché dalla buchetta delle lettere non spunta una busta proprio per lui.

Hai mai ricevuto una lettera o una cartolina di carta (non digitale)?

Se sì, racconta quando è successo; se non è ancora successo, prova a immaginare chi potrebbe scriverti e perché.

---

---

---

---

---

---

---

---

Adesso scrivi tu un biglietto per qualcuno a cui vuoi bene.

---

---

---

---

---

---

---

---

Secondo te, quando non esistevano il telefono e il computer, come facevano le persone a comunicare tra loro per motivi di lavoro, famiglia e affetto?

Organizzate in classe una ricerca che raccolga le informazioni su come funzionava il sistema postale nelle epoche passate.

Realizzate insieme dei cartelloni da appendere in classe, con scritte e disegni.

### 3. QUATTRO CHIACCHIERE CON NUOVI AMICI

C'è un animale o un insetto che ti fa paura? Se sono di più, scegline uno e immagina di incontrarlo, come accade a Itamar con la lepre nel terzo racconto del libro.

a) Pensa alle caratteristiche fisiche dell'animale e alle tue. Elencale mettendole a confronto. Per esempio, occhi: due/tanti; denti: corti/lunghi; arti: quattro zampe/due gambe; peli: pochi/tanti ecc.

.....

.....

.....

b) Decidi il luogo dell'incontro e descrivilo brevemente.

.....

.....

c) Rifletti su che cosa l'animale potrebbe insegnarti e, viceversa, cosa tu potresti fargli imparare.

.....

.....

.....

.....

d) Infine scrivi un dialogo tra voi: lo scopo è diventare amici!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

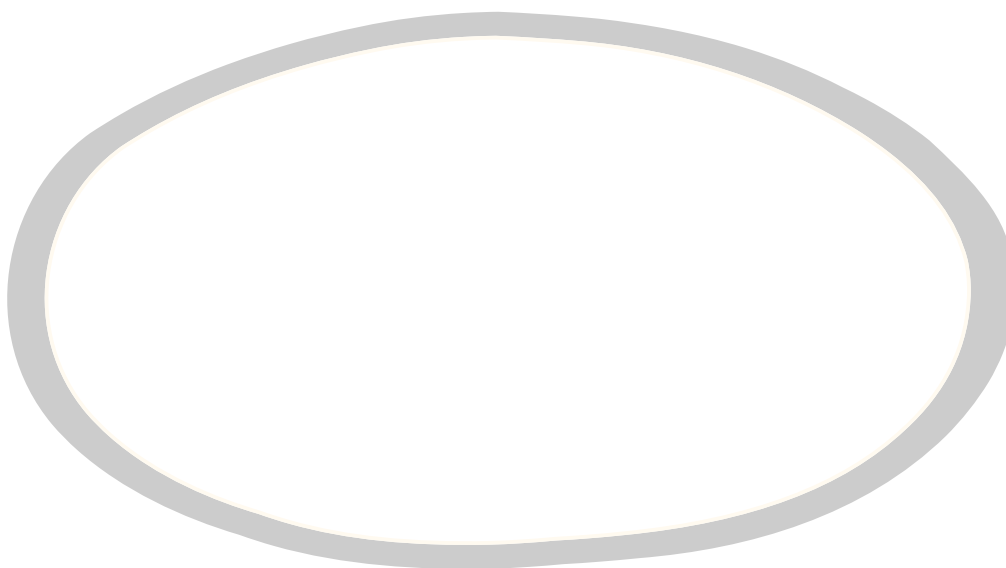
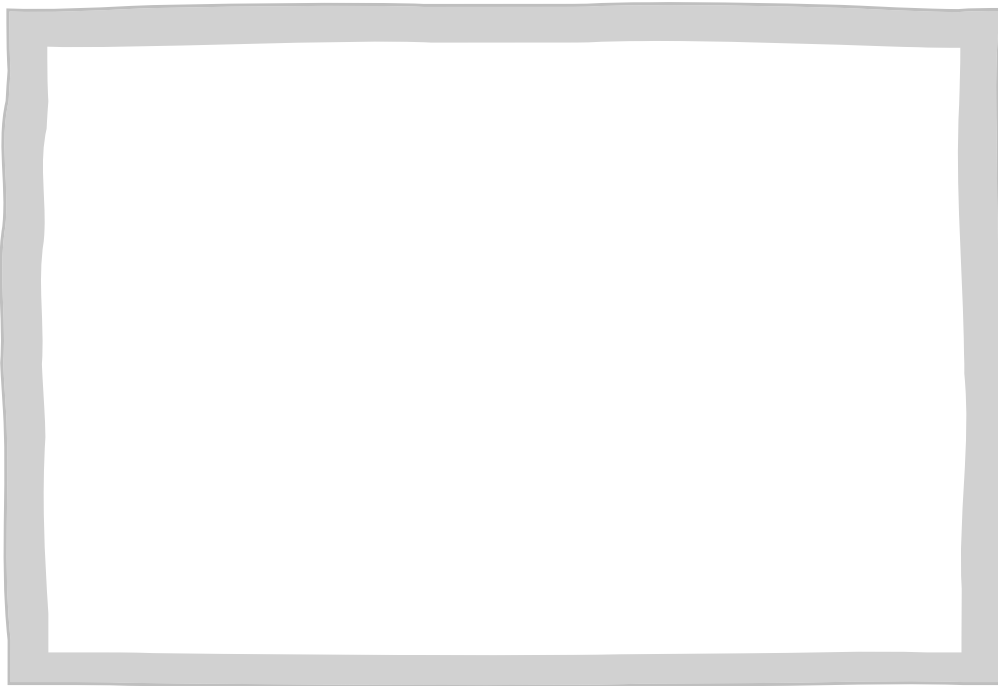
.....

.....

#### 4. QUADRI MAGICI

Nel racconto *Itamar passeggia sulle pareti*, il bambino vive la magica avventura di entrare e uscire dai quadri della sua cameretta e di interagire con i personaggi e gli oggetti che sono lì raffigurati.

Nella tua stanza, o in casa, ci sono dei poster o dei quadri? Scegline due e disegnalne nei riquadri qui sotto; colora anche la cornice come ti piace.



Ora che hai disegnato, immagina e inventa una piccola storia in cui, come Itamar, passi da un quadro all'altro e si susseguono degli avvenimenti.