

Illustrazioni di Martina Motzo

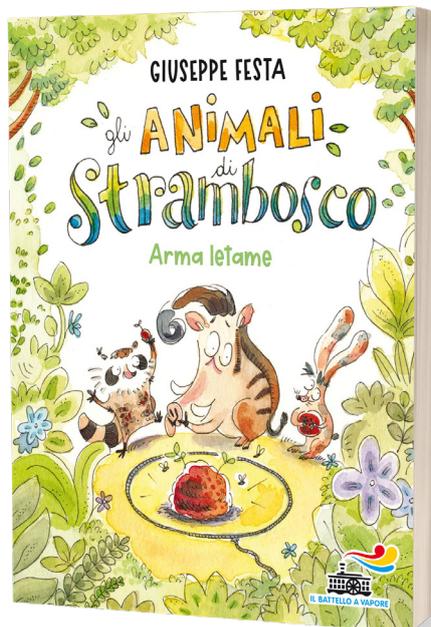
Pagine: 96

Anno di pubblicazione: 2021

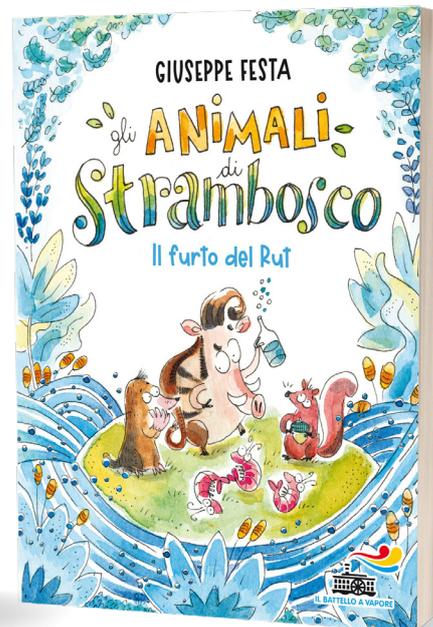
Piemme - Il Battello a Vapore

Miniserie, dai 7 anni

TEMI: animali, ecologia,
ribaltamento dei luoghi comuni.



ISBN: 9788856680423



ISBN: 9788856680430

L'AUTORE

Giuseppe Festa è laureato in Scienze Naturali e si occupa di educazione ambientale.

Ha pubblicato romanzi di successo come *Il passaggio dell'orso* (Salani, 2013; Mondadori Scuola, 2014), *La luna è dei lupi* (Salani, 2016), *Cento passi per volare* (Salani, 2018) e *I figli del bosco* (Garzanti), tradotti in diverse lingue. È fondatore e cantante dei Lingalad, gruppo rock ispirato alle opere di Tolkien con cui ha tenuto concerti in Italia e all'estero.

Sceneggiatore del premiato documentario *Oltre la Frontiera*, è autore di diversi reportage sulla natura trasmessi dalla Rai.

Ha scritto articoli e racconti brevi per "National Geographic", "Corriere della Sera" e "La Repubblica".

ARMA LETAME

A Strambosco tutto è il contrario di tutto e gli animali che ci abitano sono proprio strambi. Così ecco la civetta che ha paura del buio, lo scoiattolo con le vertigini, un falco miope e un orsetto non lavatore. Oggi però la questione è seria e c'è da indagare: chi ha nascosto delle trappole nella radura Puntacqua, alle Paludi Fetenti, sul sentiero vicino al Frizzolago e chissà dove altro ancora?

Per mettere in fuga un losco bracconiere, la stramba banda di Strambosco è pronta a usare anche armi... puzzolentissime.

Animalazzi, all'attacco!

IL FURTO DEL RUT

Allarme a Strambosco, il bosco più strambo che ci sia: qualcuno ha rubato il fiume Rut! Le acque frizzanti del torrente sono svanite nel nulla e il mitico Frizzolago non frizza più. Tuffy, la lontra che non sa nuotare, è decisa a scoprire che fine ha fatto il Rut e con lei c'è tutta la banda di bislacchi animali. Setolo, il cinghiale maniaco della pulizia, e Vertigo, lo scoiattolo che soffre di vertigini, sospettano che la fabbrica di acqua effervescente giù a Valle Fumosa c'entri qualcosa e hanno già uno sgangheratissimo piano... Animalazzi, all'attacco!

NOTA PER L'INSEGNANTE

Queste schede offrono alcuni **spunti di lavoro** per l'insegnante, con una stretta correlazione ai **temi** affrontati nei primi due libri della nuova miniserie **Gli animali di Strambosco**. Volumi di piccolo formato, agili, e soprattutto molto divertenti! Una doverosa premessa da parte dell'autore per chiunque li utilizzerà:

"Proponete il più possibile percorsi all'aria aperta, andate con i bambini in un bosco, raccogliete insieme le tracce lasciate dagli animali... Insomma, coinvolgeteli il più possibile in attività pratiche e divertenti, affinché imparino - anche attraverso il gioco - l'amore per la natura e per tutte le sue bellezze a volte anche piccole e un po' nascoste..." (Giuseppe Festa)

Ci sembra il migliore invito per iniziare questo piccolo e a volte, perché no, bizzarro percorso!

SPUNTI DI LAVORO

Le schede che vi proponiamo, sono impostate in modo da poter essere direttamente stampate e consegnate ai bambini per le attività in classe. Qui di seguito vi suggeriamo invece due attività che potrete svolgere all'aperto: sarà un modo per tenere vivo anche a scuola lo spirito di Strambosco!

Proposta n. 1

Scegliete uno spazio in cui ci sia un po' di natura: può essere il giardino della scuola, oppure uno spazio vicino (ad es. un parco) che consenta ai bambini di esplorare il territorio.

Dovranno farlo provando a usare i sensi degli animali di Strambosco. Ad esempio: come il falco Ceck che non ci vede bene, potrebbero chiudere gli occhi (oppure mettersi una benda) ed esplorare la corteccia degli alberi con il tatto. Oppure potrebbero imitare Setolo, che ha un ottimo olfatto (lo sa bene perché deve sopportare gli odori di Puz...), e concentrarsi sugli odori che percepiscono. Invitate i bambini a raccogliere delle piccole foglie, spremerele tra le dita e metterle in un piccolo contenitore per creare dei profumi speciali (che possano aiutare Setolo a sopportare l'orsetto NON lavatore). E così via.

Proposta n. 2

Un'altra attività all'aperto potrebbe essere questa: raccogliere piccoli elementi naturali (senza strapparli: rametti caduti, foglie secche, sassolini, frutti) e con questi creare sculture bidimensionali sul terreno che rappresentino gli animali di Strambosco. Questo aumenta l'attenzione dei bambini nei confronti delle piccole meraviglie naturali che altrimenti passano inosservate.

SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE

1. Buffi personaggi: Ceck: falco, è miope; Puz: orsetto non lavatore, adora le Paludi Fetenti; Ray: civetta, ha paura del buio; Setolo: cinghiale, non ama sporcarsi; Ursus, orso, è allergico alle api; Vertigo: scoiattolo, soffre di vertigini.

4. Metti in ordine la storia: 1. Vertigo ha fame; 2. Setolo fa il bagno nel Frizzolago; 3. Puz ha una zampa imprigionata in un laccio d'acciaio; 4. Vertigo e i suoi amici trovano la lucciola Watt; 5. Cervox non vuole bramire, dice che è diventato un cantante; 6. Ursus fa la cacca; 7. Il bracconiere trova nel suo garage una grossa tagliola; 8. Gli animali spaventano il bracconiere; 9. Il bracconiere finisce a gambe all'aria.

1. BUFFI PERSONAGGI

Quanti animali strani dentro Strambosco! Te li ricordi? Su questa scheda ne trovi alcuni che hai incontrato in **Arma letame**: metti alla prova la tua memoria e collega ognuno di loro al suo nome e alla sua caratteristica. Usa un colore diverso per ogni personaggio.



È MIOPE

ORSETTO NON LAVATORE

HA PAURA DEL BUIO



FALCO

È ALLERGICO ALLE API



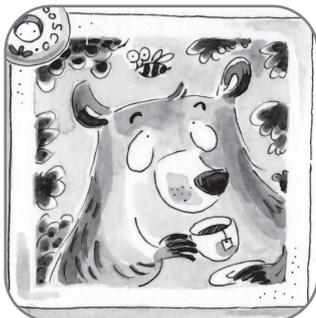
NON AMA SPORCARSI

CIVETTA



CINGHIALE

ADORA LE PALUDI FETENTI



ORSO

SCOIATTOLO



SOFFRE DI VERTIGINI

2. CREA IL TUO... ANIMALAZZO STRAMBO

Scegliete alcuni animali reali e formate piccoli gruppi a seconda delle scelte. Ad esempio: il gruppo degli scoiattoli, il gruppo delle volpi, dei pettirossi, ecc.

Informatevi sulle caratteristiche dell'animale scelto dal vostro gruppo, poi create nuovi personaggi per Strambosco, che naturalmente dovranno avere caratteristiche opposte a quelle reali.

Ognuno di voi, quando avrà in mente il suo personale *Animalazzo strambo*, potrà divertirsi a dargli un nome e poi a disegnarlo nel riquadro della scheda.

Grazie a voi, Strambosco si popolerà di tanti nuovi personaggi!

3. STRAMBO-STORIE IN LIBERTÀ

Ora diventa scrittore anche tu: fai diventare il tuo *Animalazzo strambo* protagonista di una nuova storia. Se vuoi, puoi inserire nel racconto qualche altro animale inventato nei gruppi che avete formato in classe.

Personaggi: chi sono e quali caratteristiche hanno?

Come inizia la storia?

Cosa succede?

Chi ha un'idea per risolvere il problema?

Come finisce la storia?

4. METTI IN ORDINE LA STORIA

Un animaletto dispettoso (ma chi sarà...?) ha messo in disordine alcuni episodi di *Arma letame* e adesso... non è più capace di riordinarla. Riesci a dargli una mano tu?

Scrivi nei quadratini i numeri da 1 a 9.

Ursus fa la cacca.

Setolo fa il bagno nel Frizzolago.

Vertigo e i suoi amici trovano la lucciola Watt.

Il bracconiere trova nel suo garage una grossa tagliola.

Gli animali spaventano il bracconiere.

Cervox non vuole bramire, dice che è diventato un cantante.

Vertigo ha fame.

Il bracconiere finisce a gambe all'aria.

Puz ha una zampa imprigionata in un laccio d'acciaio.