



GROVER PERDE INASPETTATAMENTE I PANTALONI

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. “Alle persone migliori toccano le sfortune peggiori”. Sei d’accordo con questa frase? Ricordi qualcosa di brutto che sia successo a una brava persona? Al contrario, pensi che alle persone cattive accadano cose belle?
- b. Qual è il posto in cui ti senti più a tuo agio, quello in cui ti piace stare più di qualunque altro?
- c. La tua famiglia ha una meta abituale in cui trascorrere le vacanze? Se sì, descrivila. Altrimenti, prova a pensare dove ti piacerebbe andare in vacanza se non avessi limiti di budget.

DURANTE LA LETTURA

1. Perché Percy lascia Grover alla stazione degli autobus? Tu che cosa avresti fatto al suo posto?
2. Percy dice che «alle persone migliori toccano le sfortune peggiori». In che senso questa frase si può riferire a sua madre?
3. Descrivi Gabe.
4. Perché Percy non dice a sua madre la verità sulla professoressa Dodds e sulle tre vecchiette alla bancarella della frutta?
5. Perché Percy si vendica di Gabe mentre caricano la Camaro?
6. Perché Montauk è così speciale per la mamma di Percy?
7. Perché la mamma di Percy mangia cibo blu, e come mai a lui piace tanto questa cosa?
8. Che cosa viene a sapere Percy su suo padre mentre arrostitisce *marshmallows* con la mamma?
9. Descrivi il sogno di Percy. Che cosa significa, secondo te?
10. Come si realizza la frase del titolo: *Grover perde inaspettatamente i pantaloni*?

ATTIVITÀ FINALI

1. Collage del personaggio

Questa attività si può fare con il computer, utilizzando delle clipart prese da Internet, oppure usando giornali e vecchie riviste. Chiedi ai tuoi studenti, magari divisi a coppie, di fare una lista dei personaggi incontrati nel libro fino a ora. Dovrebbero essere: Percy, Grover, Nancy Bobofit, la professoressa Dodds, il professor Brunner, Gabe il Puzzone e Sally Jackson.

Chiedi poi di cercare e ritagliare delle immagini (o scaricarle sul computer) di persone il cui aspetto potrebbe avvicinarsi a quello dei vari personaggi. Le foto vanno incollate su un cartellone (o inserite in un PowerPoint o un file Word) e sotto ognuna di esse andrà messo il nome del personaggio e una citazione tratta dal libro, ad esempio la descrizione del personaggio o qualcosa che ha detto. Questa attività è utile per ricordarsi i personaggi ed è molto divertente quando i ragazzi confrontano le loro scelte sull'aspetto dei personaggi.

2. Linea temporale illustrata della famiglia Jackson

Nel terzo capitolo vengono rivelate molte informazioni sulle vite di Sally e Percy. Chiedi agli studenti di disegnare una linea temporale con 5-10 eventi tra quelli nominati nella storia, e di realizzare un piccolo disegno per ognuno. Ecco alcuni momenti possibili: i genitori di Sally muoiono in un incidente aereo; Sally incontra il padre di Percy sulla spiaggia; Percy strangola un serpente nella culla, al nido; l'uomo con un occhio solo pedina Percy al parco giochi.

3. Sei come Percy?

Al termine della lettura del terzo capitolo potrai invitare i ragazzi a tracciare un profilo del protagonista con l'aiuto delle schede che trovi nelle pagine seguenti. Potrai decidere, di classe in classe, se approfondire gli aspetti più direttamente legati al personaggio, oppure quelli che emergeranno nel parallelo fra gli studenti e il protagonista.

Si parlerà quindi anche di iperattività e disattenzione (caratteristiche del protagonista esplicitate nel testo), ma con modalità che escludono il riferimento diretto ai casi eventualmente presenti nella classe. Sarà importante dare a tutti la possibilità di esprimersi, di confrontarsi con i compagni e di trovare quindi insieme le soluzioni più adeguate a situazioni di disagio che i ragazzi possono aver vissuto.



PERCY È PROPRIO COSÌ!

Qui di seguito trovi alcune caratteristiche che potrebbero essere proprie di molte/i ragazze/i come te. Ma quali sono le caratteristiche più evidenti di Percy? Evidenzia quelle che secondo te descrivono meglio il profilo del protagonista.

| | | |
|------------|------------|------------|
| | IMPULSIVO | |
| DISTRATTO | | ALLEGRO |
| | GENEROSO | |
| IPERATTIVO | | SOCIEVOLE |
| | PENSIEROSO | |
| SIMPATICO | | TRANQUILLO |
| | GENTILE | |

⚡ Percy ti assomiglia in qualcosa? In quale caratteristica in particolare?

.....

.....

.....

.....

.....

⚡ A volte Percy non si sente capito dagli adulti, altre volte è lui a non comprendere i loro comportamenti. Anche a te è successo di avere problemi di comunicazione con un adulto? In quale occasione? Come ti sei sentito?

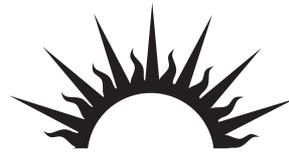
.....

.....

.....

.....

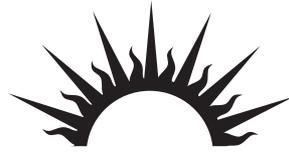
.....



SIMILI O DIVERSI?

Che cosa apprezzi e cosa non condividi del modo di comportarsi di Percy?
 Riporta nella tabella, in sintesi, quattro episodi che ricordi dei primi capitoli del libro.
 Per ognuno scrivi come avresti agito tu al posto del protagonista. Spiega a voce se sei
 d'accordo o meno con il suo atteggiamento e discutine con i tuoi compagni.

| | EPISODIO | CHE COSA AVREI FATTO IO |
|---------------|-------------------------|-------------------------|
| pag. | | |



MIA MADRE MI INSEGNA A LOTTARE CON I TORI

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Qualcuno ti ha mai protetto da un pericolo? E ti è mai capitato di proteggere qualcuno? Pensa a un episodio e raccontalo.
- b. C'è qualcuno per il quale saresti disposto a fare un grande sacrificio? Spiega di chi si tratta e perché.

2. Libro a fumetti

Cerca su Internet o su un'antologia di miti greci la storia di Teseo e leggila ad alta voce in classe. Con i ragazzi, crea uno schema con gli eventi principali della vita dell'eroe. Chiedi poi a ogni studente di scegliere una scena e di trasformarla in una vignetta a fumetti. Quando tutti i ragazzi hanno finito, metti insieme le vignette usando una bacheca appesa al muro o un cartellone.

DURANTE LA LETTURA

1. Che cosa dice Percy per offendere Grover?
2. Secondo Grover, chi sta inseguendo Percy?
3. Qual è la causa dell'incidente con la macchina?
4. Che cosa gli dice di fare la mamma di Percy quando escono dalla macchina e perché Percy le disobbedisce?
5. Secondo Percy, che cosa c'è di strano nell'uomo-toro?
6. Che cosa accade alla mamma di Percy?
7. Perché Grover continua ad attirare l'attenzione dei mostri?
8. Dopo che il mostro si disintegra, che cosa spinge Percy a continuare a correre anche se vorrebbe solo accasciarsi a terra?
9. Qual è l'ultima cosa che Percy ricorda?
10. Prova a indovinare: a chi appartiene la "faccia familiare" che Percy pensa di vedere?

ATTIVITÀ FINALI

1. Le belle statue

Questo è un modo divertente per spingere gli studenti a fare un po' di movimento, interessare i "lettori cinestetici" e aiutare i ragazzi a ricordare le scene principali del libro. Può essere utile, la prima volta, provare l'attività con una scena campione e chiedere agli studenti di offrirsi volontari.

Chiama quattro o cinque di loro e annuncia che sarai lo scultore. Scegli una scena del *Ladro di Fulmini* e assegna le parti ai ragazzi. Per esempio, potresti optare per il momento in cui Grover appare alla porta della capanna nel mezzo della tempesta. Spiega agli studenti come mettersi in posa e poi ordina loro di restare fermi. Grover potrebbe mimare quando sta sulla soglia, con lo sguardo terrorizzato, Sally potrebbe tenere la porta, guardando Percy con aria spaventata, e Percy potrebbe stare a letto e fissare gli zoccoli di Grover. Gli altri ragazzi potrebbero interpretare il Minotauro che si avvicina. Dai un titolo alla scena, come *Sorpresa di mezzanotte*, e spiega a ognuno il suo ruolo. Infine, comunica ai ragazzi che non appena toccherai un personaggio sulla spalla quello dovrà raccontare i propri pensieri finché non verrà toccato di nuovo.

Una volta che gli studenti si sono fatti un'idea di come si svolge l'attività con questo esempio, dividili in gruppi di quattro o cinque e lascia che ogni gruppo scelga una scena da recitare tra i capitoli già letti. Sarebbe bene fare prima insieme una lista di idee, in modo che nessuno vada nel panico quando è il momento di effettuare la scelta.

Dai ai ragazzi una decina di minuti per distribuire le parti e preparare la scena. Ricorda che uno studente per ogni gruppo deve essere lo scultore, che ogni statua dovrà restare immobile ma pronta a raccontare che cosa le passa per la testa appena viene toccata, e che la scena deve avere un titolo. Se lo desideri, puoi assegnare un piccolo premio per la migliore rappresentazione.

2. La lettera di Percy a Gabe

Chiedi agli studenti di scrivere sul quaderno una lettera a Gabe, facendo finta di essere Percy, per spiegargli come la Camaro sia stata distrutta. Percy dovrebbe cercare di convincere Gabe che non è stata colpa sua. Gli studenti saranno liberi di dire la verità o inventare false spiegazioni, ma dovranno usare la descrizione dei danni alla macchina come è nel libro. Alla fine, chiedi a qualche volontario di leggere la propria lettera ad alta voce.



GIOCO A PINNACOLO CON UN CAVALLO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Se qualcuno ti offrisse l'immortalità (restare come sei, a questa età, per sempre) la accetteresti? Pensa a tutti i pro e i contro che ti vengono in mente.
- b. Come pensi che sarà la vita degli esseri umani tra duemila anni? Spiega come vivrà la gente, in cosa crederà, quali tecnologie userà. E secondo te, che cosa penseranno gli abitanti del futuro di noi, loro lontani antenati?

2. Discussione con i post-it

Per questa attività ogni studente dovrà avere un blocchetto di post-it e una penna o una matita. La cosa positiva di questo metodo è che i ragazzi possono scrivere degli appunti all'interno del libro senza rovinarlo. Mentre gli studenti leggono il capitolo, chiedi loro di appiccicare un post-it nei punti in cui:

1. non capiscono qualcosa, e quindi dovrebbero anche scrivere una domanda sul foglietto;
2. condividono il senso del testo e possono scrivere un commento, per esempio: "Mi sono sentito così quando i miei genitori mi hanno lasciato dalla nonna per una settimana intera";
3. vengono sorpresi dalla scena, e devono quindi annotare la propria reazione.

Dovrebbero cercare di appiccicare almeno un post-it in ogni pagina, ma se vogliono sono liberi di metterne anche di più.

È buona prassi testare il metodo con la prima pagina, tutti insieme, in modo che i ragazzi si facciano un'idea su come procedere. Poi dovranno avere del tempo per leggere il resto del capitolo in silenzio. Una volta che tutti avranno finito, tra compagni di banco potranno parlare di quello che hanno scritto sui post-it: questo è un modo eccellente per avviare una discussione e incoraggiare i ragazzi a condividere i propri pensieri su cosa è importante o non chiaro all'interno del testo.

DURANTE LA LETTURA

1. Che cosa chiede la ragazza bionda a Percy mentre gli dà il dolce?
2. Che cosa c'è di insolito nell'uomo che osserva Percy mentre dorme?
3. Perché Grover dice di aver recuperato il corno del Minotauro?
4. Come si sente Percy dopo aver provato la strana bevanda?
5. Mentre guarda il campo estivo dal portico, da che cosa viene sorpreso Percy?
6. Descrivi il signor D. Immagina: sarà un buono o un cattivo? Da che cosa lo deduci?
7. Che cosa colpisce Percy dell'aspetto di Annabeth?
8. Quali sono gli indizi che portano Percy a indovinare l'identità del signor D?
9. Quale prova usa Chirone per dimostrare che gli dei greci sono in America?
10. Secondo Chirone, qual è la grande domanda per la quale tutti vorrebbero una risposta? Prova a indovinare: qual è la risposta?

ATTIVITÀ FINALI

Invita i ragazzi a fare una ricerca sui centauri, su Internet, con un'enciclopedia tradizionale o con qualsiasi altro libro sui mostri greci. Ce ne sono tre tipi diversi. Crea una mappa mentale con la parola *centauro* nella casella centrale, da cui partono tre frecce che portano ai tre diversi tipi di centauro. Per ognuno, fai una lista di almeno cinque caratteristiche. La mappa può essere anche disegnata a mano. Il programma per computer *Inspiration* (<http://www.inspiration.com/Inspiration>) è un altro modo divertente per realizzare mappe mentali.

Dove dovrebbe essere inserito Chirone all'interno della mappa?



DIVENTO SIGNORE SUPREMO DEL BAGNO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Hai mai subito episodi di bullismo o sei stato trattato male da qualcuno più grande di te? Nella tua scuola, i ragazzi più grandi prendono di mira gli studenti più piccoli? Fai degli esempi o, se pensi che questo non accada, spiega perché.
- b. Sei mai stato “quello nuovo” a scuola? Se sì, come ti sei sentito? Se no, ti è mai capitato che nella tua classe arrivasse uno studente nuovo? È stato facile per lui/lei integrarsi?

2. Apprendimento di gruppo su Ermes

Dividi la classe in tre gruppi e assegna a ognuno di essi la lettura di una versione diversa della storia o della descrizione del dio Ermes. Ecco alcune fonti da cui puoi attingere:

<https://it.wikipedia.org/wiki/Ermes>

<http://mitoarte-memo.blogspot.it/p/2.html>

<http://www.treccani.it/enciclopedia/ermes/>

Ogni gruppo dovrebbe leggere l'articolo, ognuno per conto proprio (scrivendo i punti principali) o ad alta voce (passandosi il testo, in modo che ciascun ragazzo legga un passaggio). C'è bisogno comunque di prendere appunti in entrambi i casi. Avvisa gli studenti che alla fine dovranno raccontare la storia a qualcuno che non la conosce, usando solo agli appunti presi.

Quando ogni gruppo ha completato la lettura, ridividi la classe in gruppi da tre, ognuno composto da un membro dei tre grandi gruppi precedenti. I ragazzi poi, a turno, faranno un resoconto della loro versione della storia agli altri due componenti della squadra. Mentre una persona racconta la storia, un'altra funge da segretario e appunta i fatti principali. L'obiettivo è diventare il trio con la lista più lunga di informazioni su Ermes. Ovviamente ci saranno alcune sovrapposizioni tra le tre versioni, ma ogni fatto può essere elencato solo una volta. Assegna comunque un minimo di informazioni, diciamo dieci, ma sottolinea che se qualcuno arrivasse fino a venti sarebbe meglio. Metti in palio un piccolo premio per il gruppo con la lista più dettagliata. Questo lavoro procede meglio se viene stabilito un tempo massimo, con l'ultima fase che dovrebbe durare circa 15 minuti. Alla fine, gli studenti sapranno tutto su Ermes!

DURANTE LA LETTURA

1. Che cosa nota Percy mentre si allontana dalla fattoria? Che cosa lo turba della soffitta?
2. Perché Percy si sente in colpa per il fatto che Grover è finito nei guai?
3. Perché pensi che Percy chieda a Chirone informazioni sugli Inferi? Dice: «Il barlume di un'idea, un minuscolo fuoco di speranza, cominciò a prendere forma nella mia mente». Che cosa significa?
4. In base alla descrizione, a quale dio greco è dedicata la capanna numero tre?
5. Perché Annabeth è arrabbiata con Percy quando escono dalla capanna undici?
6. Come fa Annabeth a sapere che Percy è “uno di loro”?
7. Percy dice che la ragazza massiccia della capanna di Ares gli ricorda Nancy Bobofit. Clarisse è come Nancy? Perché o perché no? Motiva la tua risposta.
8. Perché Percy non vuole che Annabeth lo aiuti nel combattimento contro Clarisse?
9. Che cosa succede a Clarisse e ai suoi amici nel bagno?
10. In che modo questo incidente cambia l'atteggiamento di Annabeth nei confronti di Percy?

ATTIVITÀ FINALI

1. Il metodo RAFT

Il metodo RAFT è stato inventato da Nancy Vandevanter, un'insegnante di Lettere del Montana, in America. È uno strumento semplice ma efficace per insegnare agli studenti a strutturare la propria scrittura. Un esercizio RAFT può essere eseguito su qualunque tema, ma deve tener conto di quattro componenti base:

R – ROLE: il ruolo dello scrittore. Chi scrive? Il presidente, un attivista politico, una cellula del sangue, un albero. Va bene qualsiasi cosa, l'importante è che poi lo scrittore scriva immedesimandosi in quel ruolo e da quella precisa prospettiva.

A – AUDIENCE: il pubblico. Per chi si scrive? Per una madre, un bambino, il Parlamento, gli spettatori di MTV. Il pubblico influenzerà ampiamente il tono della scrittura e il contenuto.

F – FORMAT: la forma. In che cosa consisterà lo scritto? Una lettera, un discorso, un necrologio, una pubblicità per la radio. Ci sono molte possibilità oltre il solito tema in classe.

T – TOPIC: l'argomento (più un verbo incisivo che illustri lo scopo). Qual è lo scopo del pezzo? Qual è l'obiettivo che ci prefiggiamo? Per esempio: convincere il presidente a porre fine alla guerra; indurre il fratellino a contribuire ai lavoretti di casa.

Comincia la lezione creando un tuo esercizio RAFT su un argomento qualsiasi, e chiedi ai tuoi studenti di scrivere alcune annotazioni sul quaderno. Per esempio: *Sei un nuovo studente di questa scuola. Scrivi un reclamo al preside per convincerlo che c'è una cosa assolutamente necessaria affinché la scuola diventi un posto migliore per i ragazzi.*

Dopo aver discusso con i tuoi studenti le loro idee, introduci il metodo RAFT e chiedi ai ragazzi di trovare i quattro elementi nell'esercizio che hai scelto.

Successivamente, chiedi agli studenti di creare il proprio esercizio da svolgere a casa. Dovranno realizzare un RAFT basato su uno qualunque dei capitoli letti nel *Ladro di Fulmini*. Potresti aiutarli con qualche esempio, condividendo la lista che segue più avanti. Invita i ragazzi a discutere le loro idee in coppia e poi ad ampliare la discussione a tutta la classe: dovranno controllare a vicenda che negli esercizi scelti siano presenti tutti e quattro gli elementi richiesti. Come compito a casa o in classe, chiedi infine ai ragazzi di svolgere il proprio esercizio in una pagina di quaderno.

Un'idea possibile: *Sei il bidello del Campo Mezzosangue. Scrivi un reclamo al signor D per protestare riguardo a quello che i ragazzi hanno combinato nei bagni.*

Il metodo RAFT allena gli studenti a capire il punto di vista e il target, due elementi critici di una scrittura efficace. Inoltre aumenta la consapevolezza dei diversi modi di scrivere e dei diversi utilizzi della scrittura. Ancora più importante, trasforma i ragazzi in studenti attivi in grado di decidere quali domande porsi!

Possibili ruoli e pubblico

Agenzia pubblicitaria, atleta, fumettista, editore, personaggio di un romanzo, avvocato, genitore, stella del cinema, studente o fratello più giovane/più grande, personaggio storico, personaggio televisivo, poeta.

Possibili formati

Pubblicità, scuse, domanda di ammissione, fumetto, pubblicità radiofonica, reclamo, poesia, confessione, intervista, invito, poster, adesivo per auto, diario, notizia di giornale, necrologio, volantino, canzone rap, sms, sceneggiatura televisiva, poster per ricercati, testamento.

Verbi

Ammonire, accusare, consigliare, attaccare, implorare, convincere, confondere, difendere, negare, chiedere, scusare, stupire, aggredire, giustificare, protestare, scioccare, ironizzare, avvisare.

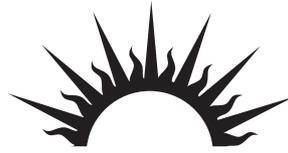


2. I dodici dei dell'Olimpo + 2

Questo è un ottimo punto del libro per definire bene gli dei dell'Olimpo. Usa il grafico vuoto a pagina seguente sulla LIM, distribuiscine una copia a ogni studente e compilatelo insieme in classe. Alcune informazioni verranno dai ragazzi, altre potrai fornirle tu grazie al grafico già compilato che trovi qui sotto. Otterrete una divertente e agile scheda di riferimento per i futuri ripassi.

I DODICI DEI DELL'OLIMPO +2

| DIO/DEA | SFERA DI CONTROLLO | ANIMALE/SIMBOLO |
|----------------|---|--|
| 1. Zeus | Cielo, padre degli dei | Aquila, fulmine |
| 2. Era | Maternità, matrimonio | Mucca (animale materno), leone, pavone |
| 3. Poseidone | Mare, terremoti | Cavallo, tridente |
| 4. Demetra | Agricoltura | Papavero, orzo |
| 5. Efesto | Lavorazione dei metalli | Incudine, quaglia (cammina un po' come lui) |
| 6. Atena | Saggezza, battaglia, arti utili | Civetta |
| 7. Afrodite | Amore, bellezza | Colomba, cintura magica (che fa innamorare gli uomini) |
| 8. Ares | Guerra | Cinghiale, lancia insanguinata |
| 9. Apollo | Musica, medicina, poesia, tiro con l'arco, celibato | Topo, lira |
| 10. Artemide | (sorella gemella di Apollo), Nubilato, caccia | Orsa |
| 11. Ermes | Viaggiatori, commercianti, ladri, messaggeri | Elmo alato, sandali alati, caduceo |
| 12. Dioniso | Vino | Tigre, uva |
| 13. Estia | Casa, cuore | Gru (ha ceduto il suo trono a Dioniso) |
| 14. Ade | Inferi | Elmo del terrore |



I DODICI DEI DELL'OLIMPO +2

| DIO/DEA | SFERA DI CONTROLLO | ANIMALE/SIMBOLO |
|---------|--------------------|-----------------|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 4. | | |
| 5. | | |
| 6. | | |
| 7. | | |
| 8. | | |
| 9. | | |
| 10. | | |
| 11. | | |
| 12. | | |
| 13. | | |
| 14. | | |