

## LA MIA CENA VA IN FUMO

### ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

#### 1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Sei a cena a festeggiare e puoi scegliere dal menu qualunque cosa ti piaccia. Quali cibi e bevande prenderesti per te e i tuoi amici?
- b. Se potessi frequentare un campo estivo per tutto l'anno invece di andare a scuola, lo faresti? Perché sì o perché no? E se la condizione fosse di non poter lasciare il campo mai più? Cambieresti idea? Perché?

### DURANTE LA LETTURA

1. Chi sono i genitori di Annabeth?
2. Che cosa significa che il genitore di un semidio è "indeterminato"?
3. Perché alcuni ragazzi restano al campo solo durante l'estate e altri invece vi risiedono tutto l'anno? Tu in quale categoria vorresti essere?
4. Che cosa significano le perle sulla collana di Annabeth?
5. Perché Annabeth si sente frustrata quando lei e Percy discutono delle loro imprese?
6. Perché Luke si sente pieno di rancore?
7. Perché a cena Percy chiede una Cherry Coke azzurra?
8. Quale desiderio esprime Percy mentre getta gli avanzi della cena nel fuoco?
9. In che modo Percy si sente diverso quando va al falò?

## ATTIVITÀ FINALI

### 1. Il giorno del Torneo

*Ringrazio il signor Brunner (sì, esiste davvero) che ha creato questa attività di ripasso.*

Dividi la classe in quattro squadre. Cerca di fare dei gruppi il più possibile omogenei per numero di componenti e abilità. Se lo desideri, puoi lasciare che gli studenti diano un nome alla propria squadra, come Le Frecce di Apollo, Le Lame di Bronzo, eccetera. È meglio che i membri di ogni gruppo siano seduti vicini.

Disegna una linea al centro della lavagna o della LIM. Puoi dare alla linea un nome creativo, tipo “confine del campo” o “zona neutrale”. Disegna in un riquadro a parte quattro colonne per il punteggio, una per ogni squadra. Informa gli studenti che stanno per partecipare a un torneo a staffetta con delle domande di ripasso su Percy Jackson. La squadra con più punti vincerà un premio finale: io uso dei coupon che valgono due voti in più per un compito a scelta. Tu potresti usare dei dolci, ma anche non prevedere alcun premio.

Le regole: i componenti di ogni squadra si alternano alla lavagna, a rotazione e secondo un ordine stabilito all’inizio che deve restare invariato. Due squadre alla volta mandano il proprio rappresentante alla lavagna, e per il momento chiamiamo le squadre A, B, C e D. Il primo concorrente della squadra A va alla lavagna a sfidare il concorrente della squadra B. Tu farai la domanda. La prima persona che indovina la risposta e la scrive sulla lavagna, prende il punto. Gli altri ragazzi non possono dare suggerimenti a meno che entrambi i giocatori non siano palesemente in difficoltà, nel qual caso darai l’ordine: “Squadre!”. A quel punto gli altri componenti delle squadre A e B possono andare in aiuto. A scrivere la risposta deve comunque essere il concorrente di turno. In caso di pareggio i due concorrenti restano per una seconda domanda di spareggio. Se nessuno nelle due squadre in gara conosce la risposta, i concorrenti tornano a posto e il punto non viene assegnato. Poi si prosegue con la rotazione: il secondo concorrente della squadra B contro il primo della C. E poi il secondo della C contro il primo della D. E il secondo della D contro il secondo della A, e così via, fino alla fine delle domande o del tempo stabilito.

Per rendere l’attività più coinvolgente, puoi distinguere diverse categorie di domande. Comincia con una da un punto, poi una da cinque punti, e una da dieci. In questo modo le squadre non si scoraggiano se all’inizio partono male. Qui di seguito trovi alcune domande di esempio. Puoi ovviamente inventarne di tue, ma è molto importante che portino a risposte corte e veloci che possono essere scritte in fretta sulla lavagna, e che la risposta corretta sia univoca. Altrimenti passerai il tempo a discutere con i ragazzi.

**Domande per il torneo:****1 PUNTO**

1. Chi è la mamma di Annabeth? (Atena)
2. Chi è il padre di Clarisse? (Ares)
3. Che creatura è il professor Brunner? (centauro)
4. Che creatura è Grover? (satiro)
5. Due parole: il nome della scuola di Percy. (Yancy Academy)
6. Le tre vecchiette che Percy vede sul ciglio della strada sono in realtà le Tre... (parche)
7. Quanti sono gli dei dell'Olimpo? (12)
8. Che albero c'è in cima alla collina Mezzosangue? (pino)
9. Qual è il nome del signor D? (Dioniso)
10. Chi sono i nemici contro cui gli dei combatterono un'aspra guerra? (titani)

**5 PUNTI**

1. La testa di quale animale è appesa sulla capanna di Ares? (cinghiale)
2. Nomina una cosa della quale Hermes è dio. (viaggiatori, ladri, mercanti e strade)
3. Chi è la moglie di Zeus? (Era)
4. Che fantasia c'è sulla camicia del signor D? (tigrata)
5. Dove amano andare in vacanza Percy e sua madre? (Montauk)
6. Tre parole: secondo la madre di Percy, come è sparito suo padre? (disperso in mare)
7. Chi è il padre di Dioniso? (Zeus)
8. Da che cosa deve stare lontano Dioniso? (vino e alcolici)
9. Quale parte della Casa Grande sembra misteriosa a Percy? (soffitta)
10. Che cosa usa Percy per sconfiggere Clarisse quando lei cerca di fare la bulla? (tubi)

**10 PUNTI**

1. Quali creature vivono nel lago delle canoe? (Naiadi)
2. Tre parole: Dioniso è confinato nel Campo Mezzosangue perché ha cercato di catturare chi? (ninfa dei boschi)
3. A parte il pinnacolo, ci sono altri due giochi che Dioniso considera una grande conquista dell'umanità: quali? (le lotte dei gladiatori e Pacman)
4. Due parole: come sono morti i nonni materni di Percy? (incidente aereo)
5. Qual è il cognome di Gabe il Puzzone? (Ugliano)
6. Quale animale cercò di attaccare Percy mentre dormiva all'asilo nido? (serpente)
7. Chi era la madre di Zeus, che lo nascose a Crono? (Rea)
8. Chirone dice che l'aquila degli Stati Uniti d'America in realtà è il simbolo di chi? (Zeus)
9. Chirone dice che nel Rockefeller Center c'è la statua di quale personaggio mitologico? (Prometeo)
10. Chi è il dio dei morti? (Ade)



## CATTURIAMO UNA BANDIERA

### ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

#### 1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Quando ci sono delle squadre da formare durante l'ora di Educazione fisica, preferisci scegliere tu o che sia l'insegnante a farlo? Perché?
- b. Se fossi costretto a scegliere adesso il mestiere che farai da grande, che cosa ti piacerebbe diventare? E quale lavoro sei sicuro che non vorresti mai fare?

**2. Forma la tua squadra perfetta per la Caccia alla Bandiera.** Prima di leggere il capitolo, chiedi ai tuoi studenti di far finta di essere Annabeth, la caposquadra della capanna di Atena, e di dover affrontare la capanna di Ares. Usando quello che hanno appreso sugli dei, scriveranno una lista dei ragazzi e delle ragazze delle altre capanne che gli piacerebbe avere al loro fianco. Faranno poi una classifica, dal primo all'ultimo, e confronteranno le loro scelte con quelle del compagno di banco. Devono essere pronti a spiegarle anche al resto della classe.

### DURANTE LA LETTURA

1. Come mai i capigruppo trovano difficoltà a decidere chi sia il dio padre di Percy?
2. In che modo Percy sorprende tutti durante la sua prima lezione con la spada? Come mai è così capace, secondo te?
3. Secondo Grover, perché i tre pezzi grossi dell'Olimpo hanno giurato di non avere mai più figli?
4. Perché la storia di Talia fa sentire Percy "inadeguato e anche in colpa"?
5. Perché durante il gioco della Caccia alla Bandiera Percy si sente tagliato fuori dall'azione?
6. Come fa Percy a sopraffare i ragazzi della capanna di Ares?
7. Qual era il piano di Annabeth per conquistare la bandiera?
8. Perché Annabeth chiede a Percy di stare nell'acqua?
9. Che cosa dice Chirone riguardo al segugio infernale che fa irruzione nel campo?
10. Quando hai scoperto l'identità di Percy, sei rimasto sorpreso o lo avevi intuito? Quali indizi erano stati dati, nei capitoli precedenti?

## ATTIVITÀ FINALI

### 1. Il Teatro dei Lettori

Dividi gli studenti in gruppi di tre o quattro e scegli una pagina di dialogo da leggere ad alta voce come se fosse un copione. I ragazzi si assegnano le parti e ognuno legge solo le battute del proprio personaggio. La zuffa di Percy con i ragazzi della capanna di Ares, o la scena finale con Chirone, Clarisse, Annabeth e Percy sono adatte a questo tipo di lavoro. Quando gli studenti si sono esercitati sulle battute per qualche minuto, dai il via alla recitazione davanti a tutta la classe.

### 2. Il quaderno delle predizioni

Ora che tutti sanno chi è il padre divino di Percy, in che modo cambierà l'atteggiamento delle persone nei suoi confronti? È una buona cosa o una cosa negativa che Percy sia il figlio di Poseidone? Perché?

Chiedi agli studenti di trascrivere su un quaderno le loro ipotesi: potranno successivamente verificare se le loro predizioni erano corrette o meno.

### 3. Impara il greco antico

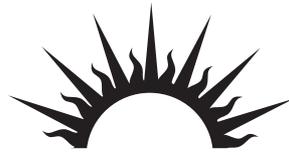
Chiedi ai tuoi studenti di usare lo schema successivo per far pratica con la lingua antica, proprio come fa Percy durante le lezioni mattutine con Annabeth.



## IMPARA IL GRECO ANTICO

Ogni mattina Percy prende lezioni di greco antico da Annabeth. Secondo lei, il cervello di un semidio è “programmato” per impararlo. Mettiti alla prova con l’alfabeto greco qui in basso. Puoi provare a scrivere il tuo nome o quello degli dei dell’Olimpo usando le lettere greche.

Minuscole	Maiuscole	Nome della lettera	Lettera italiana
α	A	alfa	a
β	B	beta	b
γ	Γ	gamma	g,n
δ	Δ	delta	d
ε	E	epsilon	e
ζ	Z	zeta	z, dz
η	H	eta	ē
θ	Θ	theta	th
ι	I	iota	i
κ	K	cappa	k
λ	Λ	lambda	l
μ	M	my	m
ν	N	ny	n
ξ	Ξ	xi	x
ο	O	omicron	o
π	Π	pi (pi greco)	p
ρ	P	rho	r
σ	Σ	sigma	s
τ	T	tau	t
υ	Υ	upsilon	ü, y
φ	Φ	phi	f, ph
χ	Χ	chi	ch
ψ	Ψ	psi	ps
ω	Ω	omega	ō



# MI OFFRONO UN'IMPRESA

## ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

### 1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Ti è mai stato rubato qualcosa? Conosci qualcuno a cui sia successo? Descrivi la situazione e come ti sei sentito. Come hai reagito?
- b. Qual è la cosa più rischiosa che tu abbia mai fatto? È stata intenzionale o non era programmata?
- c. Credi che sia possibile prevedere il futuro? Credi negli oroscopi, nelle sfere di cristallo o nei biscotti della fortuna? Perché?

2. **Fai svolgere una ricerca sull'Oracolo di Delfi.** Che cos'era? Perché era importante? Un modo divertente per cominciare a cercare informazioni (e per allenare l'inglese) è andare sul sito Winged Sandals: <http://abc.net.au/arts/wingedsandals/oracle/>. Qui si può vedere un video animato su come Apollo si conquistò il suo Oracolo a Delfi. Un'iscrizione nel tempio di Apollo a Delfi riportava: "Conosci te stesso". Chiedi ai tuoi studenti che cosa significa secondo loro questa massima.

## DURANTE LA LETTURA

1. Perché Percy si sente a terra quando viene assegnato alla sua capanna?
2. Secondo l'articolo di giornale che Percy trova sotto la porta, che cosa sta succedendo nel mondo reale mentre lui è al campo?
3. Che cos'è la "folgore originale"?
4. Perché Zeus pensa che Percy abbia rubato la folgore?
5. Perché gli dei non possono recuperare la folgore da soli?
6. Che cosa turba Percy della profezia dell'Oracolo?
7. Secondo Chirone, qual è la prova che sia stato Ade a rubare la folgore?
8. Perché Percy deve andare a ovest?
9. Che cosa succederà al solstizio d'estate se la folgore non verrà restituita a Zeus?
10. Che cosa c'è di strano nella tempesta che si abbatte sul campo?



## ATTIVITÀ FINALI

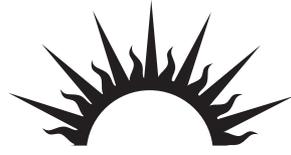
### **1. Realizza il tuo vaso greco**

Fai usare le schede che seguono per riprodurre una scena del romanzo in stile antica Grecia.

### **2. Il quaderno delle predizioni**

Come pensi che la profezia si avvererà per Percy? In che modo verrà tradito da un amico? Che cosa significa: “E alla fine non riuscirai a salvare ciò che più conta”?

Chiedi agli studenti di trascrivere su un quaderno le loro ipotesi: potranno successivamente verificare se le loro predizioni erano corrette o meno.



## REALIZZA IL TUO VASO GRECO

Le rappresentazioni sui vasi greci erano in genere scene di vita quotidiana o episodi riguardanti i miti. Intorno ai bordi avevano sempre una decorazione astratta. Qui sotto puoi vedere due esempi:

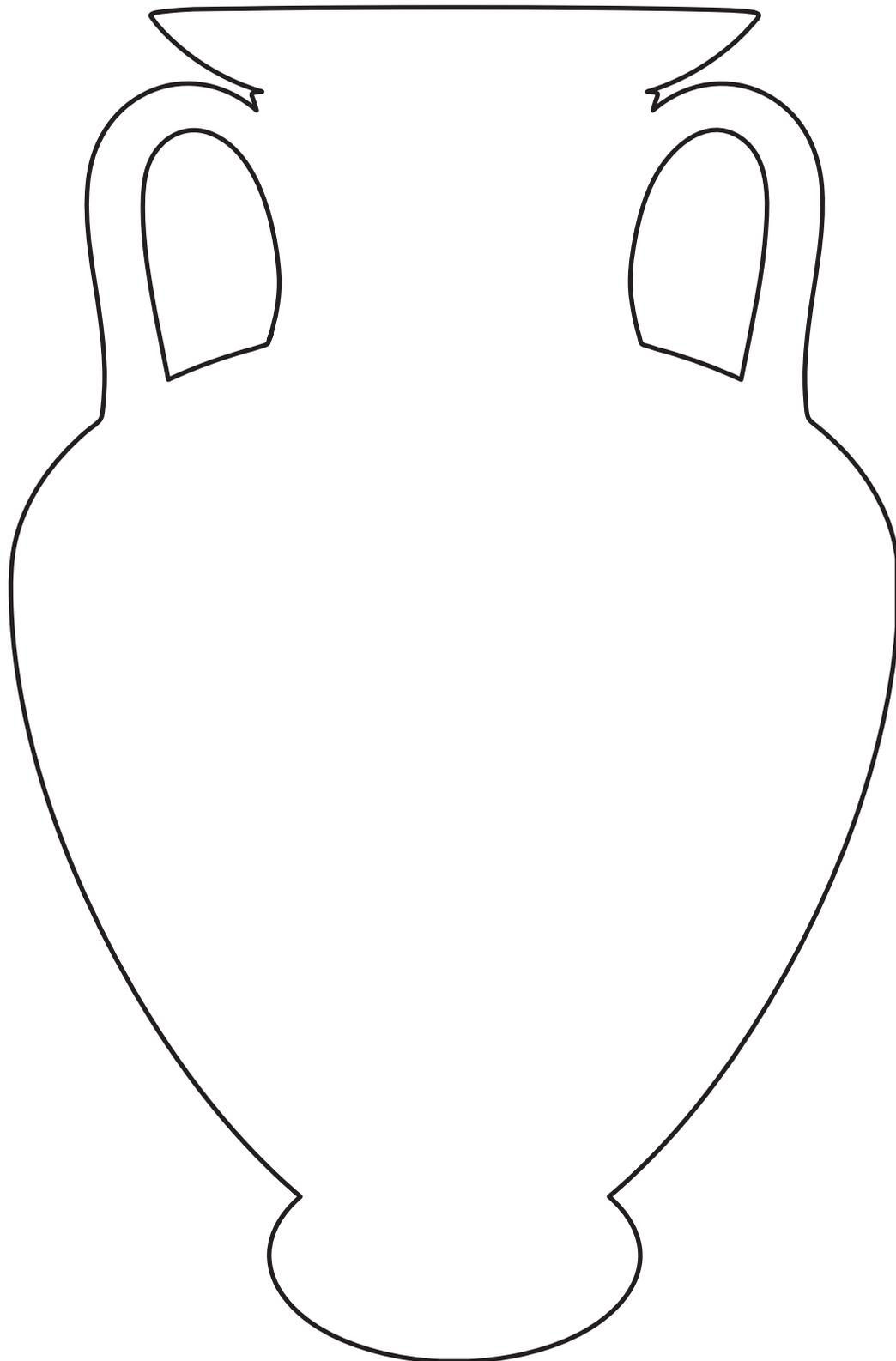


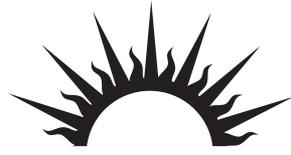
Usa il modello che trovi nella scheda seguente e progetta il tuo vaso greco con una scena presa dal *Ladro di Fulmini*. Può trattarsi di uno degli eventi principali o una scena di vita quotidiana al campo.

Per le immagini dei vasi © elmm/Shutterstock



# REALIZZA IL TUO VASO GRECO





# DISTRUGGO UN AUTOBUS CHE FUNZIONAVA A MERAVIGLIA

## ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

### 1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Molti ragazzi del Campo Mezzosangue possiedono degli oggetti magici: Clarisse ha la lancia elettrica, Annabeth il cappellino che la rende invisibile. Quale oggetto magico sarebbe utile a Percy come figlio del dio del mare? Disegnalo.
- b. In questo capitolo Percy prova a guidare un autobus. Difendi o contesta questa affermazione: "L'età minima per poter guidare dovrebbe essere 13 anni". Ti viene in mente qualche motivo per cui il Parlamento potrebbe davvero convincersi ad approvare una legge simile?

## DURANTE LA LETTURA

1. Chi è Argo e perché non può mai essere colto di sorpresa?
2. Quale dono Luke consegna a Percy? E perché Percy non può usarlo?
3. Quale caratteristica speciale ha Vortice?
4. Che cos'è la Foschia?
5. Quali motivazioni dà Annabeth per il fatto che Poseidone e Atena non vanno d'accordo?
6. Secondo Grover, perché la madre di Percy ha sposato Gabe?
7. Percy dice di non aver accettato l'impresa per recuperare la folgore. Qual è la vera ragione che lo ha spinto a partire?
8. Come fa Percy ad arrivare nella parte anteriore dell'autobus?
9. Perché Percy non scende dall'autobus quando ne ha l'occasione?
10. Come fanno Percy, Grover e Annabeth a perdere i bagagli?

## ATTIVITÀ FINALI

### 1. Disegna la tua Furia

Usa la scheda seguente per mostrare ai ragazzi come gli antichi Greci immaginavano le Furie. Poi invitali a disegnare la loro versione aggiornata.

### 2. Agenzia Turistica dell'Olimpo

Percy Jackson ha dieci giorni per andare da New York a Los Angeles e tornare indietro, e non può usare l'aereo. È possibile? Chiedi ai ragazzi di usare Internet per "prenotare" un viaggio per Percy e i suoi amici usando autobus e treni. Quanto costerebbe il viaggio? Quanto tempo ci impiegherebbero?



## DISEGNA LA TUA FURIA

Gli antichi Greci avevano diverse idee sull'aspetto delle Furie. Qui sotto ci sono alcuni esempi tratti da vasellame dell'epoca. Disegna la tua versione aggiornata di una Furia moderna.

