



CI FERMIAMO ALLEMPORIO DEI NANETTI DA GIARDINO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Uno dei consigli più antichi dice: “Non dare confidenza agli sconosciuti”. Pensi che sia sempre la cosa più sicura da fare? Perché, o perché no?
- b. Qual è la peggiore fotografia, o quella più imbarazzante, che ti sia mai stata fatta? Descrivila.

2. Una delle storie raccontate da Annabeth nel capitolo 10 narra l'incontro tra Poseidone e la sua ragazza nel tempio di Atena. Invita gli studenti a fare una ricerca per trovare questo mito. Chi era la ragazza? Per ricevere un voto più alto, i ragazzi potranno tentare di scoprire chi sono i figli nati da questa relazione.

DURANTE LA LETTURA

1. Perché Annabeth si arrabbia quando Percy rischia la propria vita sull'autobus?
2. Che aspetto ha la zia Em quando apre la porta?
3. Che spiegazione dà Percy del fatto che sia entrato nell'emporio dei nanetti da giardino? Questa spiegazione ha senso, secondo te?
4. Perché Grover diventa nervoso nell'emporio? (Ci sono diverse ragioni)
5. Da che cosa si capisce che Percy è confuso subito dopo aver mangiato?
6. Hai indovinato la vera identità di zia Em prima di Percy? Se sì, da che cosa l'hai capito?
7. Perché Annabeth dice che devono uccidere Medusa? Perché non possono semplicemente scappare?
8. La testa di Medusa non si disintegra insieme al resto del corpo. Perché?
9. Quale informazione fondamentale trova Percy nell'ufficio di Medusa?
10. Perché Percy manda la testa di Medusa sul Monte Olimpo? Pensi che sia una buona idea?

ATTIVITÀ FINALI

1. Festa di metà libro

Siete giusti a metà della lettura! Un buon modo per festeggiare è organizzare un torneo con delle domande su tutti i capitoli letti fino ad ora (per le regole del torneo, vedi capitolo 7).

Inoltre, se la scuola lo consente, portate qualche snack a tema antica Grecia!

Chiedi alle tue classi di scrivere le domande per il torneo, su modello di quelle nel capitolo 7. Dopo aver verificato che siano corrette e appropriate, usa le domande di una classe per testarne un'altra.

Fai delle corone di alloro, o qualcosa di simile, per i vincitori del torneo.

2. Il necrologio di Medusa

Leggete qualche necrologio dai giornali o su Internet, poi scrivetene uno per Medusa. Anche ironico, se volete. Assicuratevi che gli studenti usino la mitologia classica per estrapolare i fatti su di lei, e *Il Ladro di Fulmini* per raccontarne la morte. Come sarà il suo funerale? La gente manderà fiori e donazioni? Per un tocco originale, unisci i festeggiamenti descritti nell'attività precedente con una festa funebre per Medusa.



ACCETTIAMO IL CONSIGLIO DI UN BARBONCINO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Descrivi un sogno che hai fatto e di cui ti ricordi. Se non riesci a fartene venire in mente nessuno, descrivi un sogno che ti è stato raccontato da un amico o da un parente. Ritieni che i sogni rivelino sempre informazioni decisive?
- b. Pensi che gli animali capiscano quando gli parliamo? Hai mai avuto un animale che sembrasse capirti alla perfezione?

DURANTE LA LETTURA

1. Perché Grover vuole una licenza da cercatore?
2. Perché il sogno di Grover sembra così disperato a Percy?
3. Quale nuova informazione hai saputo sul passato di Grover e come si collega ad Annabeth?
4. Secondo Grover, perché Percy ha spedito la testa di Medusa sull'Olimpo?
5. Descrivi il posto che Percy vede in sogno.
6. Quale terribile consapevolezza arriva a Percy verso la fine del sogno? Che cosa vuole la voce da lui?
7. Chi pensi che stia parlando a Percy nel sogno? Di chi è quella voce che viene dal baratro?
8. Chi è Gladiola?
9. Qual è il piano di Grover per racimolare i soldi per il viaggio?
10. Se ti venisse richiesta la scelta del sogno di Percy – salvare la vita di un tuo genitore o completare la tua impresa ed evitare una terribile guerra – che cosa sceglieresti?

ATTIVITÀ FINALE

Un SMS a Chirone

In uno dei capitoli precedenti, Percy dice che i telefoni cellulari sono assolutamente vietati ai mezzosangue perché i mostri possono tracciarne il segnale. Ma se Percy non avesse scelta?

Chiedi ai tuoi studenti di immaginare di mandare un SMS a Chirone per dirgli com'è la situazione alla fine del capitolo 12. Percy vuole che Chirone sia informato, ma deve essere breve in modo che i mostri non traccino l'invio. Un SMS può avere un massimo di 160 caratteri (inclusi spazi e punteggiatura). I ragazzi devono scrivere un messaggio efficace e, se lo desideri, possono inviarti il compito direttamente sul tuo cellulare.



MI GETTO TRA LE BRACCIA DELLA MORTE

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Molte persone hanno delle fobie. La paura dell'altezza è una delle più comuni. Tu soffri di vertigini o conosci qualcuno che ne soffre? Hai qualche altra fobia?
- b. In questo capitolo Annabeth dice di voler diventare un architetto e di voler costruire un monumento che duri mille anni. Se potessi essere famoso, per cosa ti piacerebbe essere ricordato?

DURANTE LA LETTURA

1. Perché Percy cerca di passare inosservato sul treno?
2. Quale nuova informazione su suo padre ci dà Annabeth in questo capitolo?
3. Annabeth dice che un paio di amici si sono presi cura di lei quando è scappata di casa. Hai idea di chi possano essere? Perché?
4. Perché Percy ride quando Annabeth gli dice che cosa vuole diventare da grande?
5. Qual è l'oggetto magico di Ade? Quali sono i suoi poteri?
6. Descrivi la Chimera.
7. Echidna dice che Percy dovrebbe sentirsi onorato a essere ucciso da lei. Perché?
8. Qual è l'errore fatale di Percy mentre combatte contro la Chimera?
9. Perché Percy ritiene di non avere altra scelta che saltare? Tu che cosa avresti fatto al suo posto?
10. In che modo la battaglia sarebbe stata diversa se sul Gateway Arch non ci fossero stati spettatori mortali?

ATTIVITÀ FINALE

Il puzzle del Ladro di Fulmini

Quando gli studenti hanno finito di leggere il capitolo per conto loro, di solito uso i crucipuzzle come attività di riempimento. Sono giochi facoltativi, divertenti e ottimi per tenere impegnati i lettori più veloci mentre il resto della classe finisce di leggere.

Un sito americano, <http://puzzlemaker.school.discovery.com/>, permette di crearne sempre nuovi: basta andare su Word Search e inserire, all'interno dello Step 5, le parole da trovare. Il programma è gratuito ed è possibile immettere le parole in italiano.



IL CRUCIPUZZLE DEL LADRO DI FULMINI

G A B E T Y O Y M J M J P S P I S E Z X
 L G I M L S G P L H Y W O W K E E E V F
 T B O G I O D A Q L X I S C R P F W A K
 V X X N W I N C Q D A I E A S E C B T Z
 C B O Z L N V G U V O S I V S T G R M E
 Z I C Q A U F J I O P R D T V U K X L U
 D G I B G E K U M S W U O E B F R G G S
 E J E B A B D E A G L N N Y R A H L F K
 B T M B W O V G Y R Z A E O G N R Q X F
 H S Y E R E Q O D O F R N J L H K H G F
 A V E R N O M V Y V X Y C D I H M W M W
 N V T M E Y N K K E B C D X O W F X G S
 E X F K I I H L T R N B K E H I M C R Q
 T U O H Y D U F M A E R J C E R B E R O
 A Z B C W Q I Y K I F N K I K G X N C N
 K E Q H Y E Y O W C E X O T D X F P W N
 E S S I R A L C H C R S G R V W Z Y I X
 S Q V S N R O P Y C R E P O I E F V E H
 O S R S N P M Z V K V X L V W H X P G F
 Y Q T Z Z P P H N S N E L T J U C J I Q

LE PAROLE DA TROVARE

ANNABETH	CHIRONE	GABE	PERCY	VORTICE
ARES	CLARISSE	GROVER	POSEIDONE	ZEUS
ATENA	DIONISO	LONGISLAND	SALLY	
CERBERO	EFESTO	LUKE	SEMIDIO	



DIVENTO UN NOTO RICERCATO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

C'è un vecchio detto che dice: "Non esiste la cattiva pubblicità". Che cosa significa? Pensi sia vero? Ti piacerebbe diventare famoso sul telegiornale nazionale, anche se fosse per qualcosa di negativo?

DURANTE LA LETTURA

1. Quando Percy finisce nel fiume Mississippi, di che cosa resta meravigliato?
2. Perché Percy si vergogna del fatto che Poseidone l'abbia salvato?
3. Quale messaggio porta a Percy la donna nell'acqua? Qual è il suo avvertimento?
4. Che cosa apprende Percy ascoltando i discorsi dei giornalisti fuori dall'arco?
5. Che cosa è successo alla famiglia che era nell'arco insieme a Percy?

ATTIVITÀ FINALE

Le carte del *Ladro di Fulmini*

Usando lo schema allegato, chiedi agli studenti di creare una carta ciascuno su un personaggio del *Ladro di Fulmini*: un mostro, un umano o un dio. Puoi variare le linee guida. Se decidi di assegnare a ogni carta un punteggio, gli studenti potranno persino inventare dei giochi con il mazzo di carte finale.

LE CARTE DEL LADRO DI FULMINI

Su un pezzo di carta o di cartoncino, crea una carta da gioco con un personaggio del *Ladro di Fulmini*. Può essere un dio, un mezzosangue o un mostro. Puoi disegnare il personaggio o usare un'immagine presa da Internet. Se scegli un personaggio come Percy, Annabeth o un altro ragazzo del campo, dovrai usare la tua immaginazione. Decidi quali informazioni includere sulla carta. Oltre al nome, dovresti inserire anche una breve descrizione del personaggio e i suoi poteri speciali. Potresti anche assegnargli un valore di attacco e uno di difesa, in modo da poter poi giocare con i tuoi amici.

Qui sotto vedi un esempio di carta già compilata, mentre nella pagina successiva trovi delle carte vuote da completare.



- **Categoria:** dio
- **Poteri speciali:** tridente magico, terremoti, tempeste marine
- **Alleati:** Ares, Apollo, le creature del mare
- **Rivali:** Titani, Atena, Ade, Zeus
- **Descrizione:** Poseidone, fratello di Zeus, è il potente e umorale dio del mare!



- **Categoria:**
- **Poteri speciali:**
-
- **Alleati:**
-
- **Rivali:**
-
- **Descrizione:**
-
-



- **Categoria:**
- **Poteri speciali:**
-
- **Alleati:**
-
- **Rivali:**
-
- **Descrizione:**
-
-



- **Categoria:**
- **Poteri speciali:**
-
- **Alleati:**
-
- **Rivali:**
-
- **Descrizione:**
-
-



- **Categoria:**
- **Poteri speciali:**
-
- **Alleati:**
-
- **Rivali:**
-
- **Descrizione:**
-
-