



UN DIO CI COMPRA I CHEESEBURGER

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. In questo capitolo Annabeth dice: «Perfino la forza deve inchinarsi alla saggezza, ogni tanto». Pensi che sia vero? Preferiresti essere eccezionalmente forte o molto saggio?
- b. Qualcuno ha mai cercato di convincerti a fare qualcosa che non avresti voluto fare? Come hai gestito la situazione? Hai mai convinto qualcuno a fare qualcosa per te? Se sì, come ci sei riuscito?

DURANTE LA LETTURA

1. Che cos'è l'iPhone degli dei? Come funziona?
2. Perché Annabeth vuole andarsene non appena Luke appare nella nebbia?
3. Luke dice: «E di' a Grover che stavolta andrà meglio! Nessuno verrà trasformato in un pino se lui...». Che cosa ci dice questo del passato di Grover?
4. Che cosa dice Ares per convincere Percy ad aiutarlo?
5. Secondo Annabeth, come reagisce Efesto al fatto che sua moglie abbia una storia con Ares?
6. Grover non fiuta nessun mostro al Tunnel dell'Amore, anche se si tratta di una trappola. Come mai?
7. Perché Annabeth non può aiutare Percy quando finisce intrappolato nella piscina?
8. In che modo Percy utilizza la sua conoscenza della fisica per cavalcare la corrente?
9. Che cosa fa Grover per salvare la situazione?
10. Alla fine del capitolo, con chi pensi che Percy sia più arrabbiato, con Efesto o con Ares? E perché?



ATTIVITÀ FINALE

Divinità moderne

In questo capitolo si fa la conoscenza di Ares, che nella nostra epoca indossa abiti da motociclista e guida una Harley-Davidson con delle fondine borchiate. Che aspetto potrebbero avere gli altri dei e dee al giorno d'oggi? Chiedi ai tuoi studenti di scegliere una divinità di cui conoscono le caratteristiche e di cercare delle immagini su Internet. Poi dovranno scrivere una descrizione del loro look moderno. Che vestiti indossano? Taglio di capelli? Macchina preferita?



PRENDIAMO UNA ZEBRA PER LAS VEGAS

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Hai mai litigato con i tuoi genitori? Per quale motivo? Come avete risolto il problema?
- b. Descrivi la tua vacanza ideale. Dove andresti? Che cosa faresti?

2. Un viaggio virtuale a Las Vegas

In questo capitolo Percy e i suoi amici arrivano a Las Vegas. Chiedi ai tuoi studenti che cosa sanno già di questa città e se conoscono attrazioni che potrebbero interessarli (puoi prendere spunto da questo sito: <http://thefamilycompany.it/2014/01/17/las-vegas-con-bambini-perche-no/>). Dopodiché puoi chiedere ai ragazzi di scegliere una città europea e far finta di dover organizzare un viaggio: dovranno preparare una lista delle dieci attrazioni che vorrebbero visitare nella città prescelta.

DURANTE LA LETTURA

1. Che cosa c'è nello zaino che Ares dà a Percy? Se fossi stato in lui, avresti accettato il regalo?
2. Quale informazione dà Ares a Percy riguardo a sua madre?
3. Annabeth dice che Percy non è stato furbo a far arrabbiare Ares. È giusto che Percy abbia risposto al dio per le rime? Perché, o perché no?
4. Che significato hanno le perle della collana di Annabeth?
5. Percy dice che Annabeth dovrebbe scrivere una lettera a suo padre. Tu che cosa le consiglieresti di fare?
6. Il sogno di Percy si svolge in tre parti: che cosa vede lui in ogni scena?
7. Come fa Grover ad assicurarsi che gli animali siano al sicuro una volta liberati?
8. All'Hotel Casinò Lotus, Percy, Grover e Annabeth sono attratti da tre giochi diversi. Quali sono e che cosa ci dicono delle personalità dei tre ragazzi?
9. Quand'è che Percy capisce che il casinò è una trappola?
10. Come fa Percy a far uscire Annabeth dallo stato di trance?

ATTIVITÀ FINALI

1. La trappola perfetta

Chiedi ai tuoi studenti di rispondere sul quaderno alle seguenti domande. L'Hotel Casinò Lotus è progettato in modo che i ragazzi non vogliano più andarsene: pensi che tu ne saresti rimasto ipnotizzato? Descrivi un posto che sarebbe perfetto per "intrappolarti" per sempre. Che aspetto avrebbe? Quali attività si farebbero? Che tipo di cibo si mangerebbe?

2. Viaggio nel tempo

Sempre sul quaderno: il tempo scorre più lentamente all'Hotel Casinò Lotus. Darrin si trova lì dal 1970 ma è ancora un ragazzino, e ha la sensazione di trovarsi lì da pochi giorni. Ti piacerebbe passare del tempo al Casinò Lotus? Quanto avanti nel tempo ti piacerebbe andare prima di uscire nel mondo reale? Ricorda, però, che indietro non si può tornare!



FACCIAMO SHOPPING NEL NEGOZIO DI MATERASSI AD ACQUA

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

La gente è sempre in cerca di nuovi sistemi per vendere le cose. Qual è la pubblicità più brutta o fastidiosa che hai mai visto? E quella migliore, la più divertente?

2. Scrittura veloce

Questa è una maratona di scrittura da un minuto. L'idea è quella di scrivere quante più parole possibili, senza preoccuparsi dell'ortografia o della punteggiatura, ma componendo frasi di senso compiuto e non facendo una lista. Sceglierai tu l'argomento e darai ai tuoi studenti un minuto di tempo cronometrato. Nessuno può smettere di scrivere prima, per nessuna ragione. Se a qualcuno non viene in mente nulla, all'inizio, può scrivere "Non ho niente da dire" mentre si fa venire un'idea, ma non si può scrivere questa frase all'infinito. Lo scopo è aumentare la fluidità della scrittura.

Scegli come primo argomento qualcosa di semplice, come "il colore blu". Poi prova con qualcosa di collegato al capitolo, per esempio "Los Angeles" o "California". Gli studenti scriveranno a raffica qualunque cosa venga loro in mente su quell'argomento. Alla fine dovranno contare le parole e scriverne il numero in cima al foglio. Fai un'indagine per alzata di mano. Chi ha scritto più parole? Fai fare questo esercizio una o due volte al giorno e, alla fine dell'anno scolastico, rimarrai stupito da quanto i ragazzi saranno più veloci a scrivere.



DURANTE LA LETTURA

1. Come fa Annabeth a pagare il viaggio per Los Angeles?
2. Annabeth sembra preoccupata quando viene a sapere della voce dal baratro. Percy pensa che lei sappia di chi si tratti. E tu, puoi fare qualche ipotesi?
3. Chi è lo spirito del mare? Che cosa dà a Percy?
4. Perché ad Annabeth non piace il regalo che Percy ha ricevuto?
5. Secondo Percy, in che modo Los Angeles è diversa da New York?
6. Perché Vortice non funziona con i ragazzini nel vicolo?
7. Che cosa fa Crusty ai suoi clienti?
8. Perché Percy non può attaccare Crusty?
9. Come fa Percy a ingannare il gigante?
10. Come riesce Percy a trovare l'indirizzo degli Inferi?

ATTIVITÀ FINALE

Crea una pubblicità per “Crusty, la reggia del materasso ad acqua”

I tuoi studenti sono stati ingaggiati da Crusty per creare una pagina pubblicitaria per i suoi favolosi materassi ad acqua, da pubblicare su una rivista. Come faranno per attirare i clienti? Quali offerte speciali potrebbero proporre? In alternativa, i ragazzi possono anche scegliere di realizzare una pubblicità televisiva, da recitare dal vivo o da filmare con il cellulare.



ANNABETH CI DÀ UNA LEZIONE DI ADDESTRAMENTO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Sei mai passato attraverso dei controlli di sicurezza, per esempio all'aeroporto? Pensi che servano a proteggere la gente? Perché, o perché no?
- b. Gli umani si sono sempre chiesti che cosa succede dopo la morte. I Greci credevano che gli Inferi fossero governati da Ade. Tu hai una teoria personale su che cosa succeda dopo la morte?

2. I fiumi degli Inferi

I Greci credevano che ci fossero cinque fiumi negli Inferi. Dividi la classe in cinque gruppi, ognuno dei quali farà una ricerca su uno dei fiumi elencati di seguito. Ogni gruppo dovrebbe avere uno scriba, diversi ricercatori, un capogruppo e un reporter che condivida i risultati con il resto della classe.

ACHERONTE COCITO STIGE FLEGETONTE LETE

DURANTE LA LETTURA

1. Perché la guardia di sicurezza dello Studio di Registrazione R.I.P. è infastidita da Percy?
2. Come reagisce Caronte quando capisce che Percy e i suoi amici non sono davvero morti?
3. Alla fine, come riesce Percy a convincere Caronte a lasciarli entrare nell'ascensore?
4. Che aspetto ha il fiume Stige? Perché?
5. Descrivi l'ingresso degli Inferi.
6. Se fossi stato in fila lì, avresti scelto la morte facile, andando direttamente nelle Praterie degli Asfodeli? O avresti rischiato di essere giudicato per le tue azioni terrene?
7. Qual è il piano di Percy per aggirare Cerbero? Perché non funziona?
8. Come fa Annabeth a salvarli? Perché ha l'abilità per farlo?
9. Che cosa capisce Percy sui mostri alla fine del capitolo?
10. Ti dispiace per Cerbero? Se fossi stato al posto di Annabeth, avresti rischiato di giocare con lui?

ATTIVITÀ FINALI

1. Scuola di obbedienza

Chiedi ai tuoi studenti di fare una ricerca in Internet sull'addestramento dei cani. Annabeth ha fatto la cosa giusta? Chiedi ai ragazzi di guardare soprattutto le informazioni sulla razza Rottweiler. Sono facili da addestrare?

2. Suona la ninna nanna a Cerbero

Se la tua classe conosce già piuttosto bene l'inglese, puoi andare sul sito Winged Sandals, dove c'è il gioco musicale dedicato a Orfeo: <http://abc.net.au/arts/wingedsandals/games/cerberus.htm>. Fai giocare i tuoi studenti: riusciranno a far addormentare Cerbero?