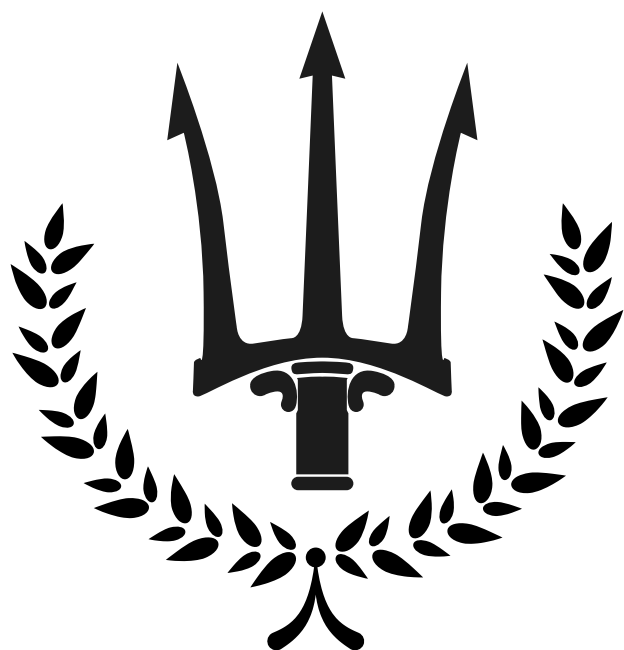


PERCY JACKSON

E GLI DEI DELL'OLIMPO



Guida per gli insegnanti di
RICK RIORDAN

Traduzione di Manuela Salvi

MONDADORI

Questa Guida è stata pensata e “costruita” da Rick Riordan stesso, autore della famosa saga “Percy Jackson e gli dei dell’Olimpo”.

L’obiettivo è quello di offrire agli insegnanti della scuola secondaria di primo grado **materiali di lavoro** che permettano di accompagnare e approfondire la lettura – individuale o collettiva – del Ladro di Fulmini, primo volume della saga, pubblicato nel 2005 e da allora tradotto e ristampato in tutto il mondo con enorme successo.

L’autore prende spunto dai personaggi, i luoghi, le dinamiche sociali e affettive presenti nel romanzo, per suggerire **attività di approfondimento** da condurre in classe e guidare gli studenti nella conoscenza delle tematiche connesse al romanzo, prima fra tutte la mitologia greca.

Oltre a essere un autore per ragazzi di enorme successo, Rick Riordan ha alle spalle una lunga esperienza come insegnante di scuola media; è anche padre di due ragazzi, e infatti la storia del Ladro di Fulmini è nata proprio come storia della buonanotte per uno dei figli.

Per costruire la sua imponente saga, Riordan ha dunque attinto sia alla sua straordinaria conoscenza della mitologia greca, sia alla sua lunga esperienza di insegnante colto e appassionato, particolarmente interessato a raggiungere anche gli studenti meno motivati o con difficoltà di apprendimento.

Secondo Riordan la chiave per coinvolgere i ragazzi nella lettura, come in qualunque altra attività culturale, risiede nel divertimento e nella possibilità di rispecchiarsi: partire da una storia “vicina” ai ragazzi, capace di coinvolgerli e catturare la loro attenzione, è il primo passo per far loro apprezzare attività che abbiano finalità espressamente didattiche.

La Guida è molto ricca e rispecchia un’idea di didattica attenta alla **personalizzazione** e all’**inclusione**. Le attività proposte dall’autore sono varie e pensate per intercettare interessi e talenti diversi: stimolano l’amore per la lettura, la comprensione del testo, le abilità di scrittura, l’espressione orale, la drammatizzazione, la creatività espressivo-artistica... Il tutto partendo sempre dalla quotidianità della vita dei preadolescenti, dalle loro problematiche concrete. Non a caso una delle chiavi del successo di Riordan è proprio la sua capacità di parlare direttamente ai ragazzi, avvicinandoli a tematiche culturali impegnative (come i miti greci) e rivelando ai

giovani lettori la loro attualità o la valenza universale di certe dinamiche psicologiche (per esempio quelle che regolano i burrascosi rapporti tra gli abitanti dell'Olimpo).

Quanto all'**uso della Guida**, Riordan insiste sull'estrema libertà del docente nell'utilizzare i materiali proposti e nell'organizzare il lavoro con gli studenti, adattandoli alla realtà della classe e al proprio stile di insegnamento.

La Guida contiene numerosi materiali che permetteranno di creare una vera e propria **esperienza intorno al libro**: non solo lettura quindi, ma anche confronto fra gli studenti, dialogo con l'insegnante, collaborazione nell'esecuzione delle attività, espressione dei propri punti di vista.

Gli spunti sono numerosi, toccano vari argomenti, e si prestano a ulteriori sviluppi che l'insegnante ritenga idonei rispetto al percorso didattico seguito o agli interessi della classe. Non mancano attività creative e divertenti, che stimolano la curiosità, la capacità di cooperare con i propri compagni e offrono la possibilità di riflettere anche su aspetti legati all'attualità.

Questa Guida può inoltre costituire una traccia di lavoro da applicare anche ad altri libri cui i ragazzi siano interessati: utilizza infatti tecniche di animazione della lettura e di scrittura adattabili a qualunque altro testo per ragazzi.

L'edizione italiana ha tradotto in maniera integrale tutte le attività che Riordan propone per gli insegnanti della scuola media, prima, durante e dopo la lettura del libro. Sono stati invece sostituiti o lievemente adattati alcuni riferimenti alla realtà americana che sarebbero risultati estranei e lontani agli studenti italiani.

Buona lettura e buon divertimento!

Questa Guida contiene una quantità di materiale di gran lunga superiore a quella che un insegnante potrà mai usare in classe.

Ahimè, sono pochi quelli che possono concedersi il lusso di dedicare tante settimane a un unico testo di narrativa.

Detto ciò, ecco alcuni consigli prima di cominciare:

1. Scegli l'attività più giusta per te!

Un mio collega una volta descrisse una buona guida per gli insegnanti come un supermercato. Non ci si aspetta certo che un cliente compri tutto quello che c'è sugli scaffali, ma che ognuno metta nel carrello quello che preferisce. E solo tu puoi sapere ciò che funziona meglio per la tua classe e per i tuoi studenti.

2. È meglio lavorare bene su un solo romanzo che proporre tanti velocemente e in modo superficiale.

Ho imparato questa lezione sulla mia pelle. I romanzi a cui i miei studenti si sono appassionati di più sono quelli che ho arricchito con molte attività, con contenuti speciali, dando loro la possibilità di interagire con il testo. Ogni volta che mi affrettavo per finire un libro perché sentivo di doverlo trattare tutto e di non avere abbastanza tempo per gli "extra", i ragazzi si annoiavano a morte. Imparavano e assorbivano davvero poco. Gli extra non sono extra: sono elementi fondamentali per insegnare bene.

3. D'altra parte, non torturare i ragazzi con un eccesso di lavoro!

Un modo mediocre di usare questa Guida potrebbe essere quello di fotocopiare le decine di domande per la comprensione del testo alla fine di ogni capitolo e pretendere che gli studenti rispondano a tutte quante (ovviamente usando frasi di senso compiuto). Prova prima di tutto a far appassionare i ragazzi al libro. Come con ogni testo, l'obiettivo dovrebbe essere quello di lasciarli con la voglia di leggere di più e non di meno.

4. Divertiti!

Ecco un'altra lezione imparata sulla mia pelle: se non sono io il primo a divertirmi in classe, ci sono davvero poche possibilità che lo facciano gli studenti. E sì, i ragazzi imparano di più quando l'attività è divertente. Non ti succede lo stesso? Mettiti alla prova: diventa uno studente. Cogli l'opportunità di esplorare la mitologia greca più a fondo, per tua conoscenza personale. In altre parole, noi insegnanti abbiamo bisogno di possedere le stesse caratteristiche che ci aspettiamo dagli studenti.

5. Anche se non usi Percy Jackson per insegnare...

Ho riempito questa Guida con decine di idee e proposte di lettura e scrittura che possono essere adattate in ogni classe. Usale senza problemi. Molti spunti possono essere utili per delle lezioni sulla mitologia greca o anche per approcciare qualsiasi testo di narrativa. Potresti anche prendere in considerazione la possibilità di inserire Percy Jackson alla lista delle letture per le vacanze. In questo caso, il tema e le domande aiutano a controllare che i tuoi studenti abbiano davvero letto il libro!

Nota: Hai il permesso di copiare qualsiasi parte di questo materiale per usarlo in classe. Condividilo con i colleghi. Ti chiedo solo di citare il mio sito (www.rickriordan.com) e di non usare nulla a scopo di lucro.

Rick Riordan ha insegnato per quindici anni in scuole medie pubbliche e private nella zona di San Francisco e in Texas. Nel 1997 ha cominciato la sua carriera di scrittore, pubblicando libri per adulti. La sua famosa serie di Tres Navarre ha vinto tre importanti premi americani dedicati a questo genere letterario.

Il Ladro di Fulmini è nato come storia della buonanotte per suo figlio. Il romanzo prende spunto dall'esperienza di Riordan nell'insegnamento della mitologia greca e dalla sua interazione con studenti con difficoltà di apprendimento. È stato il suo primo lavoro per ragazzi.

Rick Riordan adesso scrive a tempo pieno. Vive a Boston con la moglie e i due figli.

INTERVISTA A RICK RIORDAN

Da dove ti è venuta l'idea per scrivere Percy Jackson?

Mio figlio stava studiando i miti greci in seconda media quando mi chiese di raccontargli qualcosa su dei ed eroi. Avevo insegnato questa materia per molti anni, perciò fui felice di accontentarlo. Quando finii le storie classiche, era deluso e mi chiese se potevo inventare qualcosa di nuovo con gli stessi personaggi.

Senza pensarci troppo, inventai Percy Jackson e la sua impresa per recuperare la folgore di Zeus nell'America contemporanea. Mi ci vollero tre serate per raccontare la storia intera, e alla fine mio figlio mi disse che avrei dovuto scriverne un libro.

Sei stato insegnante per molto tempo. Come mai hai lasciato?

È stata una decisione difficile perché amo insegnare e amo lavorare con i ragazzi. Dopo aver finito il primo libro di Percy Jackson, ho pensato che non ce l'avrei fatta a scrivere un libro all'anno e, nello stesso tempo, fare un buon lavoro a scuola, perciò ho fatto la difficile scelta di abbandonare l'insegnamento.

Il lato positivo è che il mio lavoro con i ragazzi continua come autore. Spero di riuscire a interessare sempre più lettori alla mitologia greca.

Hai fatto leggere Percy Jackson a qualche tuo alunno prima che fosse pubblicato?

Mio figlio di nove anni è stato il primo a sentire la storia, ma volevo essere sicuro che appassionasse anche i ragazzi più grandi. Scelsi alcuni alunni di prima, seconda e terza media e chiesi loro se volevano fare da "cavie" per il romanzo. Ero nervoso! Sono abituato a mostrare il mio lavoro agli adulti, ma non avevo idea se Percy sarebbe piaciuto ai ragazzi. Capii all'improvviso come si dovessero sentire loro quando mi consegnavano un tema e aspettavano che assegnassi loro un voto! Per fortuna, i ragazzi adorarono il libro.

Qualche consiglio per i giovani che vogliono fare gli scrittori?

Non aver paura di chiedere aiuto! Cerca un insegnante che rispetti. Scrivi agli autori. Scoprirai che un'email educata ottiene quasi sempre risposta.

Secondo, leggi tanto! Qualsiasi cosa ti capiti tra le mani. Imparerai la tecnica della scrittura immergendoti nelle voci, nello stile e nelle strutture narrative degli scrittori che sono arrivati prima di te.

Terzo, scrivi ogni giorno! Tieni un diario. Appuntati le storie interessanti che senti. Scrivi descrizioni della gente che vedi. Non importa davvero cosa scrivi, ma devi continuare a fare pratica. Scrivere è come uno sport: si migliora solo con tanto allenamento. Se non tieni il passo, il tuo muscolo della scrittura si atrofizza.

Infine, non scoraggiarti! I rifiuti fanno parte della scrittura e fanno male, ma il trucco è continuare. Appendi pure tutte le lettere di rifiuto al muro della tua stanza, se vuoi, ma non mollare.



GUIDA RAPIDA

Il Ladro di Fulmini immerge il lettore nel mondo della mitologia greca. Qui di seguito ci sono i personaggi principali a cui il romanzo fa riferimento.

I DODICI DEI DELL'OLIMPO

Zeus: signore del cielo, capo supremo degli dei dell'Olimpo. Ha guidato la rivolta contro suo padre, il titano Crono. La sua arma è la folgore. Il suo simbolo è l'aquila. Zeus è sposato con Era, ma ha avuto numerose scappatelle con altre dee o donne mortali. Tra i suoi figli mezzosangue ci sono Perseo ed Ercole.

Era: dea del matrimonio e della maternità. Moglie di Zeus, nonché sua sorella, Era è una dea gelosa che soffre dell'infedeltà del marito. Era aiuta alcuni eroi, come Giasone, ma è nemica di altri, per esempio Ercole. I suoi simboli sono la mucca (l'animale dall'aspetto più materno) e il colorato pavone.

Poseidone: dio del mare, fratello di Zeus. Poseidone è un dio mutevole, come l'oceano stesso, a volte violento, a volte pacifico. Ha creato i cavalli dalla spuma delle onde e, come suo fratello Zeus, ha molte storie d'amore con dee e donne mortali. Teseo è il suo figlio mezzosangue più famoso. Il simbolo di Poseidone è il tridente, che usa per creare terribili tempeste marine.

Demetra: dea dell'agricoltura, sorella di Era e Zeus. La storia più famosa che la riguarda racconta di come sua figlia Persefone sia stata catturata da Ade e portata negli Inferi. Demetra e Ade raggiunsero un accordo secondo il quale Persefone doveva trascorrere metà anno con la madre e metà con il suo nuovo marito Ade. Demetra faceva crescere i raccolti solo quando la figlia era con lei. Così furono create le stagioni.

Ares: dio della guerra, Ares è l'orgoglioso e crudele figlio di Zeus ed Era. Ama le battaglie, ma, nonostante la sua forza, non è un abile stratega. Nel cuore è un codardo, come molti bulli. Il suo simbolo è il cinghiale e la sua arma preferita la lancia. È l'amante di Afrodite.



Athena: dea della guerra, della saggezza e delle arti utili. È patrona di Atene, che da lei prende il nome. Athena è nata dalla testa di Zeus, che Efesto dovette aprire per curargli il mal di testa. Ha inventato molte cose, tra cui la biga e il telaio. Ha donato l'ulivo all'umanità. Una delle dee più famose, aiuta spesso gli eroi che sanno usare il cervello, come Ulisse. Non va d'accordo con Poseidone e Ares. I suoi simboli sono il gufo, l'ulivo e l'egida, uno scudo speciale sul quale è montata la testa di Medusa.

Apollo: dio del tiro con l'arco, della divinazione e delle arti. Più tardi Apollo fu associato anche al sole. Bello e talentoso, Apollo è il fratello gemello di Artemide. È il patrono degli arcieri, e ha inventato la musica. Uccise il grande Pitone e divenne la forza dietro all'Oracolo di Delfi, che può predire il futuro. C'erano altri oracoli ma quello di Delfi era il più famoso. L'Oracolo spesso parlava per indovinelli che non venivano chiariti finché l'evento non accadeva. I simboli di Apollo sono la lira, l'albero di alloro e il topo (l'animale che si infila ovunque e origlia molti segreti).

Artemide: dea della caccia e della luna. Artemide ha fatto il voto di restare sempre vergine. Per questo le sue seguaci sono generalmente ragazze nubili che vogliono evitare gli uomini. Grande arciera e cacciatrice, Artemide scorrazza nei boschi insieme alle sue ancelle. I suoi simboli sono il cervo e l'arco.

Efesto: dio del fuoco e dell'arte di lavorare i metalli. Da bambino fu gettato giù dall'Olimpo da suo padre Zeus. A causa di ciò è cresciuto brutto e zoppo, ma è estremamente abile con i lavori manuali. Può costruire qualsiasi cosa con i metalli. Gli è stata data in sposa Afrodite, perché Era pensava che così la dea si sarebbe calmata. Sfortunatamente non è stato così e Afrodite mantiene delle relazioni alle spalle del marito. Efesto cerca sempre di coglierla sul fatto con i suoi amanti.

Afrodite: dea dell'amore, è nata dalla spuma del mare. È la dea più bella, ed è molto vanitosa. Ha una cintura magica con cui può far innamorare di lei chiunque. Sebbene sia sposata con Efesto, il suo compagno è Ares. Il suo simbolo è la colomba.

Ermete: dio dei mercanti, dei viaggiatori, dei ladri e della medicina. Ermete protegge tutti coloro che usano le strade o sono coinvolti nel commercio. Figlio di Zeus, Ermete ha cominciato a parlare fin da quando era solo un infante e una volta rubò il bestiame di Apollo. Si fece perdonare donando ad Apollo la lira, che lui stesso aveva inventato. Ermete usa i suoi sandali alati superveloci per consegnare i messaggi degli dei. Porta un caduceo, un bastone alato lungo cui sono intrecciati dei serpenti, oggi simbolo della medicina.

Dioniso: dio del vino. Nato semidio e in quanto tale mortale, Zeus gli donò l'immortalità quando inventò il vino. Dioniso una volta guidò un esercito di uomini ubriachi in India, dove catturò alcune tigri. Un'altra volta trasformò l'equipaggio di una nave in delfini perché non volevano onorarlo. Dioniso è anche il dio che donò a re Mida il tocco d'oro.



ALTRI DEI E TITANI

Ade: dio degli Inferi, non appartiene tecnicamente all'Olimpo perché non vi ha un trono. Fratello di Zeus, diventò signore degli Inferi quando gli dei presero possesso del mondo. Governa le anime dei morti e tutte le ricchezze del sottosuolo. È anche a guardia degli abissi del Tartaro, dove i Titani e i mostri sono imprigionati dalla fine della grande guerra. Tra i suoi servi ci sono le tre Furie, Caronte il traghettatore di anime, e il cane a tre teste Cerbero.

Crono: signore dei Titani, governava prima degli dei. È chiamato anche il Contorto e prese il controllo del mondo dopo aver fatto a pezzi suo padre Urano con una falce. Per paura che i suoi figli facessero lo stesso con lui, li mangiò non appena nati, ma sua moglie Rea nascose il loro sesto figlio, Zeus, e diede al suo posto da mangiare a Crono una roccia. Quando Zeus crebbe, ingannò suo padre per fargli vomitare gli altri figli. Gli dei, uniti, ingaggiarono una terribile guerra contro di lui. Alla fine Crono fu esiliato nel Tartaro.

Rea: moglie di Crono, madre delle prime sei divinità: Zeus, Poseidone, Ade, Era, Demetra ed Estia.

Estia: dea della terra e della casa. Una divinità umile e gentile, Estia cedette il suo trono sull'Olimpo a Dioniso, in modo da mantenere la pace tra gli dei. Successivamente, si prese cura del focolare al centro della sala del trono. È la dea dell'armonia domestica.

Prometeo: titano che non combatté contro gli dei, Prometeo fu uno dei primi a capire il potenziale degli umani. Andando contro gli ordini di Zeus, Prometeo rivelò agli uomini il segreto del fuoco, permettendo che la civiltà umana cominciasse. Per punizione, Zeus incatenò Prometeo a una roccia, dove degli uccelli rapaci divoravano il suo fegato ogni giorno. Qualcuno dice che fu liberato dal suo tormento da Ercole.

MOSTRI E STRANE CREATURE

Le Furie: le tre Furie sono spiriti vendicatori al servizio di Ade. Hanno ali di pipistrello, fruste fiammeggianti, e a volte sono dipinte con occhi sanguinanti, serpenti al posto dei capelli e testa di cane. Controllano parte dei tormenti negli Inferi, ma Ade le invia anche nel mondo dei vivi per punire le persone malvagie. Possono far impazzire le loro vittime.

Le Parche: le tre Parche sono misteriose e vecchie streghe che controllano il destino dei viventi dalla nascita alla morte. Tessonano ogni vita come un filo, che tagliano al momento della morte. Anche gli dei immortali temono le Parche.



Arpie: sono delle vergini dalle ali di uccello, selvagge e ribelli, a volte dipinte come streghe orrende. Rubarono il cibo al veggente Fineo come punizione da parte di Zeus. A volte rapiscono le persone per portarle negli Inferi.

Cerbero: cane a tre teste a guardia delle porte degli Inferi. Figlio del mostro Echidna, permette alle anime nuove di entrare nel mondo dei morti, ma non permette a nessuno di uscire.

Caronte: traghettatore dei morti. I Greci lasciavano una moneta sotto la lingua dei cadaveri come pagamento per attraversare il fiume Stige. Quelli che non potevano pagare erano condannati a vagare sulla Terra finché non trovavano un'altra via per entrare negli Inferi.

Chirone: centauro immortale, gentile e saggio. Ha allenato molti eroi, incluso Ercole.

Satiri: creature umane dalla vita in su, e capre nella parte bassa del corpo. Abitano nella natura selvaggia e sono compagni di bisbocce di Dioniso.

Centauro: sono umani dalla vita in su, e cavalli nella parte bassa del corpo. La maggior parte di loro è formata da creature selvagge e barbare, a parte il famoso insegnante Chirone.

Medusa: una delle tre sorelle chiamate Gorgoni, Medusa era un tempo un'adorabile ragazza. Ebbe una storia con Poseidone nel tempio di Atena, e per questo Atena la trasformò in un mostro orribile. I suoi capelli diventarono serpenti vivi, e il suo sguardo poteva pietrificare chiunque la guardasse negli occhi. Perseo le tagliò la testa, che venne montata sullo scudo di Atena, l'egida.

Minotauro: l'orribile figlio di Pasifae, la regina di Creta, che si accoppiò con un toro bianco a causa di una maledizione inflittale da Poseidone. Il Minotauro è per metà umano e per metà toro. Causò così tanta distruzione che il re Minosse chiese al famoso architetto Dedalo di costruire un labirinto per imprigionare la bestia. Ogni anno, alcuni ragazzi e ragazze di Atene venivano sacrificati al Minotauro, finché Teseo non uccise il mostro.

Naiadi: spiriti femminili che vivono in acque dolci, come fiumi e laghi.

Nereidi: spiriti femminili del mare.

Driadi: spiriti femminili della natura, che vivono negli alberi o nelle foreste.

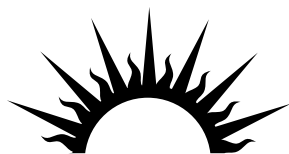
Procuste lo Stiratore: questo gigante sfidò Teseo mentre andava ad Atene. Faceva sdraiare i suoi ospiti su un letto e se erano troppo bassi li stirava finché non arrivavano alla lunghezza del letto. Se l'ospite era troppo lungo, Procuste tagliava tutto ciò che sporgeva.



Echidna: compagna dell'orribile mostro Tifone, Echidna era per metà donna e per metà serpente. Dette la luce a molti figli mostruosi, a cui Zeus diede il permesso di vivere come sfide per i futuri eroi. Tra la sua prole si annoverano Cerbero, il leone di Nemea e la Chimera.

Chimera: era uno dei figli di Echidna. Aveva il corpo di una capra, la testa di leone e la coda di serpente. Terrorizzava l'Asia minore finché fu uccisa dall'eroe Bellerofonte.

I mangiatori di Loto: mentre tornava dalla guerra di Troia, Ulisse si imbatté nella terra dei mangiatori di loto, dove gli abitanti vivevano perfettamente felici senza far nulla se non mangiare fiori di loto tutto il giorno. Questo pigro stile di vita era pericoloso perché tentò i marinai di Ulisse a dimenticare il loro viaggio e a restare sull'isola.



MITI COLLEGATI AL ROMANZO

Capitolo 1:

- La creazione
- Titanomachia (battaglia tra dei e Titani)

Capitolo 2:

- Le Tre Parche
- Le tre Furie (quelle Benevole)

Capitolo 4:

- Teseo e il Minotauro
- I satiri

Capitolo 5:

- Dioniso
- Chirone il centauro

Capitolo 6:

- Ninfe e Naiadi
- Il Consiglio dell'Olimpo
- Ares
- Il matrimonio tra Zeus ed Era

Capitolo 7:

- Atena
- Ermes
- Il giardino delle Esperidi

Capitolo 8:

- Poseidone
- La divisione del mondo tra Zeus, Poseidone e Ade
- Artemide

Capitolo 9:

- Apollo uccide Pitone
- L'Oracolo di Delfi

Capitolo 10:

- Il nome della città di Atene
- Le Gorgoni

Capitolo 11:

- Perseo e Medusa

Capitolo 12:

- Il dio Pan

Capitolo 13:

- Il leone di Nemea
- Tifone ed Echidna
- Bellerofonte e la Chimera

Capitolo 15:

- Aracne e la gara di tessitura
- Ares e Afrodite
- Il matrimonio di Efesto e Afrodite

Capitolo 16:

- La terra dei mangiatori di loto (dall'*Odissea*)
- La guerra di Troia

Capitolo 17:

- Il viaggio di Teseo ad Atene (Procuste lo Stiratore)

Capitolo 18:

- Orfeo, Ercole e Cerbero
- Caronte il traghettatore e le porte degli Inferi

Capitolo 19:

- Gli Inferi
- Persefone



COME USARE IL ROMANZO IN CLASSE

Se scegli di usare *Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo. Il Ladro di Fulmini* nella tua classe, qui di seguito troverai una scheda tecnica che puoi condividere con genitori, presidi ed esperti. Sentiti libero di modificarla secondo le tue necessità.

CLASSE E TARGET

Il Ladro di Fulmini è un romanzo fantasy di tono leggero su un dodicenne dei nostri giorni che scopre di essere figlio di Poseidone, il dio greco del mare. Percy vorrebbe diventare un eroe compiendo un'impresa attraverso l'America per cercare l'accesso agli Inferi e porre fine alla guerra tra divinità. Il romanzo è un'appassionante e divertente introduzione ai miti greci. Funziona bene se utilizzato in parallelo a dei testi di mitologia, un aspetto della cultura classica che fa parte del programma di molte scuole, o anche in seguito a una breve introduzione sulla mitologia, per permettere agli alunni di utilizzare durante la lettura le conoscenze acquisite.

Rick Riordan, l'autore, ha quindici anni di esperienza come insegnante di letteratura nella scuola media. Ha scritto *Il Ladro di Fulmini* in modo che fosse adatto alla lettura per ragazzi dai 9 ai 14 anni, a seconda del livello generale della classe.

Il romanzo offre ai ragazzi un'eccellente opportunità di esplorare l'eredità classica della cultura greca applicata alla civiltà contemporanea; di analizzare gli elementi del "viaggio dell'eroe" inseriti in una storia moderna, con un narratore in prima persona con cui si possono facilmente identificare; e di discutere argomenti importanti come i disturbi dell'apprendimento o il concetto di famiglia, o tematiche come lealtà, amicizia e fede.

LA TRAMA

Attenzione! Non leggere quello che segue se non vuoi conoscere il finale della storia!

Il dodicenne Percy Jackson è considerato un poco di buono. Con una diagnosi di deficit di attenzione e dislessia, Percy frequenta la Yancy Academy, un collegio per adolescenti problematici che si trova nello Stato di New York. Per lui è la sesta scuola in sei anni. Ovunque vada, sembra cacciarsi nei guai senza volerlo: gli accadono cose strane, spesso pericolose.

La storia si apre con Percy che comincia a sospettare che la sua vita non sia come sembra. Durante una gita scolastica al Metropolitan Museum, la sua insegnante di matematica si trasforma in una Furia e lo attacca. Il professore di latino arriva in suo soccorso, e lancia a Percy una penna a sfera che si trasforma in una spada di bronzo. Con la spada, Percy riesce a disintegrare il mostro ma, subito dopo, tutto l'incidente sembra essere stato un'allucinazione. Tutti, incluso il professore di latino, dichiarano che la professoressa di matematica non sia mai esistita.

Alla fine dell'anno scolastico Grover, il migliore amico di Percy, insiste per accompagnarlo a casa, ma il suo comportamento nervoso e i commenti criptici sul fatto che Percy possa essere in pericolo mettono a disagio il nostro eroe che, alla prima occasione, se la fila e torna a casa da solo.

La vita familiare di Percy è tutt'altro che perfetta. Sua madre Sally Jackson è una donna gentile, ma con poca fortuna nella vita. Sogna di diventare una scrittrice, ma lavora in un negozio di caramelle ed è sposata con Gabe Ugliano detto il Puzzone, il patrigno prepotente di Percy che pretende da lui i soldi da giocare a poker in cambio di una stanza per il periodo estivo. Il piccolo appartamento nell'Upper East Side è un luogo triste e Percy fa fatica a capire come mai sua madre, che chiaramente gli vuole bene, insista così tanto per spedirlo in collegio ogni anno.

Quando Percy e sua madre vanno a trascorrere un weekend in un bungalow sulla spiaggia, la loro vacanza viene interrotta da una tempesta e da un ululato orribile nel mezzo della notte, come se un mostro fosse sulle loro tracce. Grover, l'amico di Percy, appare alla loro porta con le sue vere sembianze: quelle di un satiro. È stato incaricato di sorvegliare Percy finché non fosse stato grande abbastanza per frequentare il Campo Mezzosangue, un campo estivo per allenare i semidei. Grover rivela a Percy che forze mostruose gli danno apertamente la caccia, e non hanno altra scelta che scappare al Campo Mezzosangue.

Sulla via verso il campo, vengono attaccati dal Minotauro. Percy riesce a sconfiggere il mostro, ma solo dopo che questo ha messo Grover al tappeto e ha strizzato la madre di Percy fino a farla dissolvere in una pioggia dorata. Con il cuore a pezzi, pensando che sua madre sia morta, Percy porta Grover in salvo all'interno dei confini del Campo Mezzosangue.

Una volta al campo, Percy ritrova il suo professore di latino, che nelle sue vere sembianze è Chirone, centauro immortale e allenatore di eroi. Percy viene a sapere che gli dei greci sono vivi e vegeti, parte integrante della coscienza collettiva chiamata civiltà occidentale.

L'Olimpo, la casa degli dei, si sposta a seconda di dove si trova il cuore di questa civiltà, e al momento galleggia invisibile al di sopra dell'Empire State Building, visto che l'America è l'attuale grande potenza dell'Occidente. Percy viene a sapere anche che gli dei fanno ancora figli con i mortali, e che i mostri sono dediti alla caccia di questi semidei. Il Campo Mezzosangue serve come luogo sicuro in cui questi potenti giovani eroi possono allenarsi e imparare a difendersi. Per i passati sessant'anni, i Tre Pezzi Grossi (Zeus, Poseidone e Ade) hanno tenuto fede al patto di non avere figli mortali, perché la loro natura potente può causare gravi problemi al mondo, ma le altre divinità dell'Olimpo hanno abbastanza figli da riempire il campo estivo. Percy incontra Annabeth, una figlia di Atena, e Luke, un figlio di Ermes. Si fa anche una nuova nemica, Clarisse, una figlia di Ares. Chi sia il genitore di Percy resta un mistero finché un tridente rotante appare su di lui durante un gioco di cattura la bandiera in stile greco. Con grande stupore degli altri ragazzi del campo, Percy viene riconosciuto come figlio di Poseidone: il primo da tre generazioni.

Subito dopo questa rivelazione, Percy capisce che sull'Olimpo ci sono problemi. La Folgore di Zeus (l'arma su cui sono modellati tutti i fulmini) è stata rubata, e Zeus ha accusato Poseidone di aver organizzato il furto. Il signore del cielo crede che Poseidone abbia usato Percy, un eroe umano, per rubare la folgore in modo da rovesciare il suo trono. Zeus ha dato tempo a Poseidone fino al solstizio d'estate (dieci giorni in tutto) per riportargli l'arma. Poseidone è offeso, ma anche spaventato all'idea di una guerra contro Zeus. Ha bisogno dell'aiuto di Percy per scoprire cosa sia successo realmente alla folgore. Chirone crede che Ade, signore degli Inferi, abbia rubato la folgore per vedere i due fratelli scannarsi tra loro. Egli dice a Percy di viaggiare fino all'entrata degli Inferi, a Los Angeles (via terra, dal momento che Zeus lo scaglierebbe giù dal cielo se osasse prendere un aereo), affrontare Ade e riportare la folgore sull'Olimpo prima che il solstizio sia finito, per evitare una guerra tra gli dei.

Come d'usanza, Percy consulta l'oracolo prima di partire. Viene avvisato: non riuscirà a salvare quello che più conta, alla fine, e sarà tradito da un amico. Profondamente turbato, ma convinto che l'impresa negli Inferi sia l'unico modo per rivedere sua madre, Percy parte con i suoi due amici, Grover e Annabeth.

Lungo la strada, i tre amici imparano a fidarsi l'uno dell'altro. Annabeth, la cui madre Atena è una vecchia rivale di Poseidone, deve superare le sue riserve su Percy. Grover il satiro deve fare i conti con la sua paura per i mostri e per i luoghi sotterranei. Solo mostrandosi coraggioso potrà convincere il consiglio dei Satiri Anziani a concedergli la licenza da cercatore a vita e dargli così il diritto di cercare il dio delle selve, Pan. Percy fa i conti con la rabbia nei confronti di suo padre, che si è rivelato all'improvviso dopo averlo ignorato per dodici anni. Nel suo viaggio verso ovest, Percy incontra Medusa, la Chimera, Procuste lo Stiratore, e s'imbatte nell'Hotel Casinò Lotus (la terra dei mangiatori di loto). Incontra anche Ares, il dio della guerra, che gli consegna un misterioso zaino in cambio di un favore, e una Nereide, che dà a Percy tre perle magiche da parte di Poseidone, ognuna delle quali permette di riportare al mare una persona, ovunque si trovi, anche se imprigionata nella terra dei morti.

I tre amici arrivano finalmente negli Inferi solo per scoprire che sono stati ingannati. Il colpevole non è Ade, ma il titano sconfitto Crono, che è intrappolato negli abissi del Tartaro ma è ancora abile nel manipolare i sogni di dei e uomini. Sperando di causare una guerra tra i suoi figli divini, Crono ha convinto un eroe umano, la cui identità resta segreta, a rubare sia la Folgore di Zeus che l'elmo di Ade. Il ladro umano di Crono è stato inaspettatamente catturato da Ares. Il dio della guerra aveva intenzione di tenersi gli oggetti magici, ma Crono ha piegato la sua volontà e lo ha costretto a consegnare la folgore a Percy, nascosta nello zaino magico, in modo che il ragazzo la portasse inconsapevolmente negli Inferi per lui.

Ade è sicuro che Percy sia il ladro, però, sia della folgore che dell'elmo. Il dio dei morti tiene prigioniera la madre di Percy, congelata in una pioggia dorata ma non morta, e chiede a Percy l'elmo in cambio del suo rilascio. Mentre un esercito di morti lo circonda, Percy tira fuori le perle magiche. Ne ha solo tre, e capisce che deve scegliere tra i suoi due amici e sua madre. Alla fine, non riesce ad abbandonare i suoi amici. Promette a sua madre di tornare, e poi i tre scappano insieme in superficie, dove Percy si scontra con Ares per il possesso della folgore e dell'elmo. Percy vince, consegna l'elmo alle Furie affinché lo portino negli Inferi, e torna a New York in tempo per impedire la guerra.

Sull'Olimpo, Percy incontra suo padre per la prima volta. Poseidone sembra distaccato e triste, ma dice di essere orgoglioso di suo figlio. Dice anche di temere che Percy sia nato per vivere il fato tragico di un eroe. Poseidone gli comunica anche che sua madre è tornata (un segno di pace da parte di Ade) e che, quando Percy sarà di nuovo a casa, dovrà fare una scelta importante. Percy corre all'appartamento della sua famiglia, dove trova la testa di Medusa ad aspettarlo, un trofeo che aveva dimenticato di aver spedito a casa tempo prima. Capisce di avere l'occasione di pietrificare il suo patrigno e di salvare sua madre da un matrimonio triste. Sua madre però lo implora di non farlo. Deve essere lei a rompere con Gabe. Percy rispetta il suo desiderio, e in questo modo rompe il percorso obbligato dell'eroe tragico. La profezia si avvera in modo inaspettato:

Percy fallisce nel salvare ciò che più conta permettendo a sua madre di salvarsi da sola. Al ritorno al Campo Mezzosangue, Percy viene tradito dal suo amico Luke, figlio di Hermes, che si rivela essere l'eroe umano che Crono ha usato per il furto. Luke avvelena Percy e prima di andarsene gli dice che Crono risorgerà per distruggere il dominio degli dei. La civiltà occidentale è agli sgoccioli.

Percy guarisce dal veleno con l'aiuto di Chirone e capisce che le sue avventure non sono finite. Adesso è un eroe e deve ostacolare l'attacco dei Titani.

Un romanzo di formazione su un ragazzo che impara a fidarsi degli amici e delle proprie abilità, ad accettare i genitori per quello che sono, e a scegliere l'amore e la lealtà invece del risentimento e della disperazione.

SUPPORTO TEORICO E VALORI

Nonostante si tratti di una storia fantastica raccontata con toni umoristici, *Il Ladro di Fulmini* esplora una serie di problematiche importanti per un giovane lettore.

Percy è un ragazzo con problemi di apprendimento e in famiglia, che gli danno un'immagine di sé molto negativa. È a disagio e sente il bisogno di essere accettato. Allo stesso tempo, è leale con i suoi amici e con sua madre, e ha un forte senso della giustizia e del gioco corretto. Quando scopre la vera identità di suo padre, deve ridefinire la propria individualità. Deve decidere se percorrere la rancorosa via scelta da Luke, fatta di disillusione, o mettere da parte il risentimento per l'assenza di suo padre e cercare di accettarne l'eredità. In questa battaglia interiore, la sua amica Annabeth funge da antagonista. Rifiutata dal suo padre mortale, che ha sposato una donna "normale" e vuole una vita normale con i suoi due nuovi figli, Annabeth ha vissuto come un'orfana al Campo Mezzosangue da quando aveva sette anni. Nel vedere quanto sia infelice, Percy riconsidera la propria rabbia verso Poseidone e aiuta Annabeth a ricongiungersi con suo padre.

Grover il satiro, che legge le emozioni, è la coscienza di Percy, traducendo in parole i sentimenti che Percy, come molti adolescenti, non riesce a esprimere. Grover è anche il centro morale del libro. Parla in difesa degli animali imprigionati sul camion verso Las Vegas. È il primo a offrire di sacrificarsi per salvare la mamma di Percy. Inveisce contro l'umanità che inquina la Terra, ma mantiene l'incrollabile ottimismo che il grande dio Pan possa essere ancora ritrovato (una metafora sulla necessità di ritrovare l'armonia tra uomo e ambiente). Grover crede di poter diventare il primo satiro in duemila anni ad avere successo e a ritrovare il dio.

Tra le domande importanti poste dalla lettura del romanzo, troviamo:

1. Come può un solo individuo fare qualcosa di buono per l'intera umanità?
2. Che cosa si intende per civiltà occidentale e in che modo è cambiata dalle sue origini nell'antica Grecia?
3. Qual è la natura della famiglia, e quali sono i doveri e le responsabilità di un genitore nei confronti del figlio?
4. Qual è la definizione di eroe?
5. Il destino delle persone è predeterminato o ognuno di noi può superare i condizionamenti dell'ambiente e dell'eredità familiare?
6. Quali caratteristiche deve avere un buon amico?
7. La mitologia classica ha ancora un ruolo utile nella società moderna?

Secondo la teoria di Robert J. Havighurst sulle tappe dello sviluppo nella preadolescenza e nell'adolescenza, le seguenti questioni sono di primaria importanza tra i 12 e i 18 anni:

- costruire relazioni più mature con i coetanei di entrambi i sessi;
- accettare la propria fisicità e usare il corpo con consapevolezza;
- raggiungere l'indipendenza emotiva dai genitori e dagli altri adulti;
- prepararsi ad avere un'occupazione;
- sviluppare le capacità intellettuali e i concetti necessari per la competenza civica;
- desiderare di raggiungere dei comportamenti sociali responsabili;
- acquisire una serie di valori e una coscienza etica come guida comportamentale.

Percy e Annabeth personificano chiaramente lo sforzo per raggiungere queste tappe, in modo che i ragazzi possano identificarvisi facilmente. I due, infatti, vacillano tra la sfiducia nei confronti di una persona di sesso diverso e l'interesse reciproco così tipici tra ragazzi e ragazze di quell'età, e alla fine riescono a costruire un'amicizia più matura e basata sulle esperienze comuni.

Quando Percy scopre le sue radici, deve lottare per padroneggiare le capacità fisiche richieste per difendersi, ma anche scoprire cosa significhi essere un eroe a livello intellettuale, morale ed etico. Cresce nel corso del libro, e passa dall'essere un ragazzino goffo e incerto che odia le proprie diversità, a un giovane uomo con alcuni punti fermi che comincia a riflettere sulle implicazioni morali dei suoi nuovi poteri e capisce il valore della collaborazione con gli altri.

Il bisogno di indipendenza emotiva dai genitori, bilanciato dal bisogno di mantenere una connessione, è centrale nella motivazione che spinge Percy e Annabeth ad affrontare l'impresa negli Inferi.

Jean Piaget, nel 1962, sosteneva che i ragazzi dell'età di Percy e Annabeth elaborano teorie e fanno deduzioni logiche sulle conseguenze dei loro comportamenti senza nessuna esperienza precedente con un dato soggetto. Possono affrontare concetti astratti ed esplorare mentalmente similitudini e differenze, pensando al proprio modo di risolvere problemi nuovi e conservando o eliminando le qualità assimilate nelle passate esperienze. Percy e Annabeth personificano chiaramente questa attitudine nel *Ladro di Fulmini*, quando comparano i loro diversi eppur simili background per capire il loro ruolo nell'impresa negli Inferi, e più in generale nel mondo dei mortali. Devono anche costantemente valutare e contrastare gli archetipi e gli elementi della mitologia greca in riferimento alla propria impresa in epoca moderna, in modo da superare gli ostacoli: sia la minaccia esterna dei mostri, sia i pericoli tutto interiori dell'egoismo, del sospetto, della paura e dell'insicurezza.

Percy e Annabeth ripercorrono le tappe dello sviluppo psicosociale come illustrate da Erik Erikson nel 1968, diventando degli specchi per i lettori che esplorano problematiche e preoccupazioni rilevanti per la loro età.

A dodici anni, i ragazzi passano dal binomio industriosità/inferiorità a quello identità/confusione dei ruoli. Stanno rinsaldando le capacità necessarie per raggiungere un senso di competenza, specialmente a scuola, in modo da evitare sentimenti di inadeguatezza. Allo stesso tempo, cominciano a testare i propri limiti e a rompere i legami di dipendenza, cercando di fare chiarezza sulla propria identità e sui propri obiettivi nella vita.

Percy, e in qualche modo anche Annabeth, ancora fa fatica a canalizzare l'industriosità dopo essere stato bollato nell'ambiente scolastico a causa delle sue difficoltà di apprendimento. La rivelazione di essere un semidio gli porta un nuovo senso di competenza e capacità, mentre gli apre un mondo di nuove domande sulla propria identità di ragazzo e di eroe. Allontanato forzatamente da sua madre, riscopre sia il legame con lei che quello con il padre, ma solo alla fine di un'impresa che è un rito di passaggio: Percy personifica il testare e ridefinire il legame tra genitore e figlio necessario a ogni ragazzo.

OBIETTIVI, METODO DIDATTICO E ATTIVITÀ

Obiettivi suggeriti:

1. analizzare il cambiamento di comportamento di Percy nei confronti di sua madre, suo padre e del suo patrigno
2. studiare lo sviluppo dell'amicizia tra Percy e Annabeth
3. confrontare e discutere di come i miti greci vengono interpretati, modernizzati e citati nel romanzo
4. paragonare il comportamento di Luke con quello di Percy
5. esaminare il modo in cui Grover matura nel corso dell'impresa
6. esaminare gli elementi positivi e negativi della civiltà occidentale come rappresentata nel romanzo e personificata dagli dei greci
7. confrontare il comportamento di Annabeth verso la sua famiglia con quello di Percy
8. analizzare gli elementi del viaggio dell'eroe all'interno del romanzo

Tracce per i temi e le attività suggerite:

la Guida offre un'ampia scelta di temi e attività da utilizzare in classe.

POSSIBILI OBIEZIONI

I romanzi per adolescenti non esistevano prima del 1950. In anni recenti sono stati spesso nel mirino dei censori, sia quando affrontano in modo onesto problematiche reali degli adolescenti, sia quando utilizzano soggetti fantastici come la magia o la mitologia che per alcuni sono in contraddizione con le fedi religiose.

Alcune motivazioni che i censori del *Ladro di Fulmini* potrebbero opporre:

1. paganesimo/politeismo
2. elementi fantastici come mostri e magia
3. violenza
4. famiglie non tradizionali/genitori non sposati

PERCHÉ IL LADRO DI FULMINI NON DOVREBBE ESSERE CENSURATO

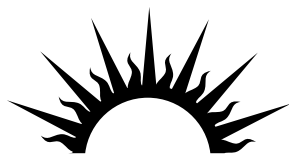
Il difficile miscuglio tra la tradizione greco-romana e i valori giudeo-cristiani è il conflitto più antico della civiltà occidentale. Comprendere entrambe le eredità culturali, che si sono fuse nella nostra moderna mentalità, è importante per diventare membri informati della società in cui viviamo. *Il Ladro di Fulmini* esplora la mitologia greca in un contesto contemporaneo, ma lo fa come un divertente testo fantastico, e non tenta in alcun modo di ribaltare o contraddire gli insegnamenti della religione giudeo-cristiana. All'inizio del libro il personaggio di Chirone fa una netta distinzione tra Dio con la lettera maiuscola, il creatore dell'universo, e gli dei greci, con la minuscola. Chirone dice che non desidera addentrarsi in argomentazioni metafisiche su Dio, ma non ha problemi nel discutere gli dei dell'Olimpo perché sono "materia di minore importanza". Gli dei dell'Olimpo sono descritti come esseri potenti che interagiscono con i loro figli e chiedono rispetto. Sono forze archetipiche profondamente radicate nel pensiero occidentale, inseparabili da esso. Comunque non c'è nessuna allusione nel libro al fatto che un culto pagano dovrebbe essere resuscitato, o che dovrebbe rimpiazzare le religioni moderne. Piuttosto, la cultura occidentale nel suo insieme è vista come un tributo all'eterno legame con l'Olimpo.

In modo simile, gli elementi fantastici del romanzo sono presi direttamente dalla mitologia greca, e quindi lavorano a livello simbolico. Come tutte le storie basate sul viaggio dell'eroe, *Il Ladro di Fulmini* usa i mostri come manifestazioni esterne dei conflitti interni che Percy deve superare per crescere. La battaglia contro Medusa è il simbolo della tensione tra Percy e Annabeth. La gorgone è il vecchio rancore tra i loro genitori, che devono lasciarsi alle spalle. Il combattimento con la Chimera sull'arco di St Louis riguarda in realtà Percy che affronta la propria paura di essere inadeguato. Il viaggio negli Inferi è centrale affinché Percy cambi la propria visione del mondo. Quando ritorna dalla sua famiglia, comprende che non può semplicemente pietrificare il suo patrigno, per quanto si odino a vicenda, perché adesso capisce cosa significhi essere mortali e la responsabilità che deriva dal suo potere. Ora comprende davvero le conseguenze di togliere una vita. Nonostante sia una storia fantastica, Percy non è un mago. Deve fare affidamento sulle sue abilità con la spada, la sua forza, e soprattutto sul suo ingegno per tirarsi fuori dai guai.

La violenza nel *Ladro di Fulmini* non è visiva né gratuita. Percy disintegra i mostri con la spada, ma persino questi non muoiono davvero, secondo le regole fantastiche che regolano il mondo del romanzo. Annabeth e Chirone dicono che i mostri sono forze che possono essere disperse solo temporaneamente. Nessun umano muore, a parte la sottointesa pietrificazione di Gabe Ugliano che accade fuori scena alla fine del libro. Percy viene ferito molte volte ma anche questo non viene descritto in modo visivo, né ci sono scene di lotta più dettagliate di quanto non serva per creare un credibile senso di pericolo in una storia per ragazzi.

Quanto al problema dei genitori non sposati, uno dei temi più evidenti nel *Ladro di Fulmini*, il punto sta nel modo delicato in cui le famose scappatelle tra dei greci e mortali diventano una metafora per come i ragazzi di oggi possono affrontare la propria famiglia allargata. Sia Percy che Annabeth devono fare i conti con genitori distanti e apparentemente inavvicinabili che ammirano e odiano allo stesso tempo. Devono cercare di capire il modo in cui padri e madri li amano, e perché il rapporto tra i loro genitori è alla fine irrecuperabile. Nel farlo, i due amici affrontano una sfida comune a molti giovani lettori, e incoraggiano la discussione sulla natura della famiglia offrendo una metafora innocua contenuta in una storia fantastica.

Censurare un libro sulla base di argomentazioni come quelle appena analizzate rende un disservizio ai giovani lettori che stanno imparando a pensare in modo critico. Come dice Henry Reichman nel suo articolo del 1988 (*Censorship and Selection*): «Eliminando i materiali in cui ci sono idee e temi che non condividono, i censori producono uno sterile conformismo e una mancanza di crescita intellettuale ed emozionale negli studenti». È il concetto dichiarato anche nel documento *Il diritto dei ragazzi alla lettura* (1982), redatto dal Consiglio nazionale americano degli insegnanti di letteratura: «La censura lascia gli studenti con un'immagine distorta e inadeguata degli ideali, dei valori e dei problemi della loro cultura».



DOMANDE PER LA DISCUSSIONE

Queste attività sono ideate per creare interesse tra gli studenti prima che comincino a leggere il libro. Ad ogni modo, alcune possono essere riadattate e utilizzate anche durante le lezioni.

Scrivi sulla lavagna una delle seguenti domande. Dai ai tuoi studenti 3-5 minuti per scrivere una breve relazione. A coppie, condivideranno le loro impressioni e opinioni. Seguirà una discussione in classe. Ogni domanda potrà facilmente essere usata come traccia per un tema, più avanti durante la lettura del testo.

1. Sei mai stato trattato ingiustamente da un insegnante (o da un genitore, o da un altro adulto)? Descrivi che cosa è successo e perché consideri ingiusto il modo in cui sei stato trattato.
2. Ci sono ragazze e ragazzi che fanno più fatica di altri nello stare attenti a scuola (forse capita anche a te): pensi che una persona con queste difficoltà dovrebbe avere più tempo per completare i compiti in classe? O magari dovrebbe avere meno compiti degli altri? Illustra la tua opinione.
3. Nei tempi antichi i Greci avevano un dio per ogni aspetto importante della loro vita: il mare, le tempeste, l'agricoltura, la musica, la medicina, la poesia, il tiro con l'arco ecc. Perché pensi che avessero immaginato tanti dei diversi invece di uno solo? Secondo te, questo rendeva le cose più confuse o più chiare?
4. Credi in qualcosa che la scienza non può provare, come la magia, i fantasmi, o le creature come il mostro di Loch Ness? Perché, o perché no?
5. Sei mai stato a un campo estivo? Se sì, descrivi che cosa ti è piaciuto e che cosa no. Altrimenti, immagina e descrivi come pensi che sia un campo estivo: magari ti viene qualche idea dai programmi televisivi o dai film che hai visto?
6. Ti viene concesso un oggetto magico a tua scelta. Quale sceglieresti, e che poteri avrebbe? Spiega il perché della tua decisione.



UN'ANTEPRIMA DEL LIBRO

1. Gioco dell'indice

Leggi l'indice del libro alla classe, oppure chiedi agli studenti di leggerlo per conto proprio. Chiedi poi a ognuno di scegliere due o tre capitoli che dal titolo sembrano più interessanti. Invitali a condividere la loro preferenza con il compagno di banco e poi discutine con tutta la classe. Infine, chiedi agli studenti di scrivere alcune righe su cosa pensano che possa succedere in un dato capitolo a scelta. Si tratta di un lavoro per stimolare l'immaginazione e fare delle congetture, non devono ovviamente indovinare il vero contenuto del testo. Fai poi leggere alcuni elaborati ad alta voce.

Ecco un esempio per il capitolo 21: *Pareggio i conti*.

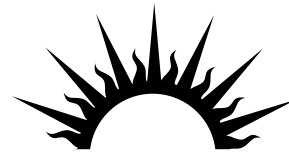
Penso che in questo capitolo il protagonista si metterà nei guai perché cerca di uscire dal ristorante senza pagare il conto. La cameriera lo acchiappa e lo costringe a lavare i piatti. Qualcosa succederà in cucina mentre lui esegue il lavoro, perciò finirà per salvare le vite di tutti quelli che si trovano nel ristorante. Ecco come farà a pareggiare i conti.

2. Voci dal futuro

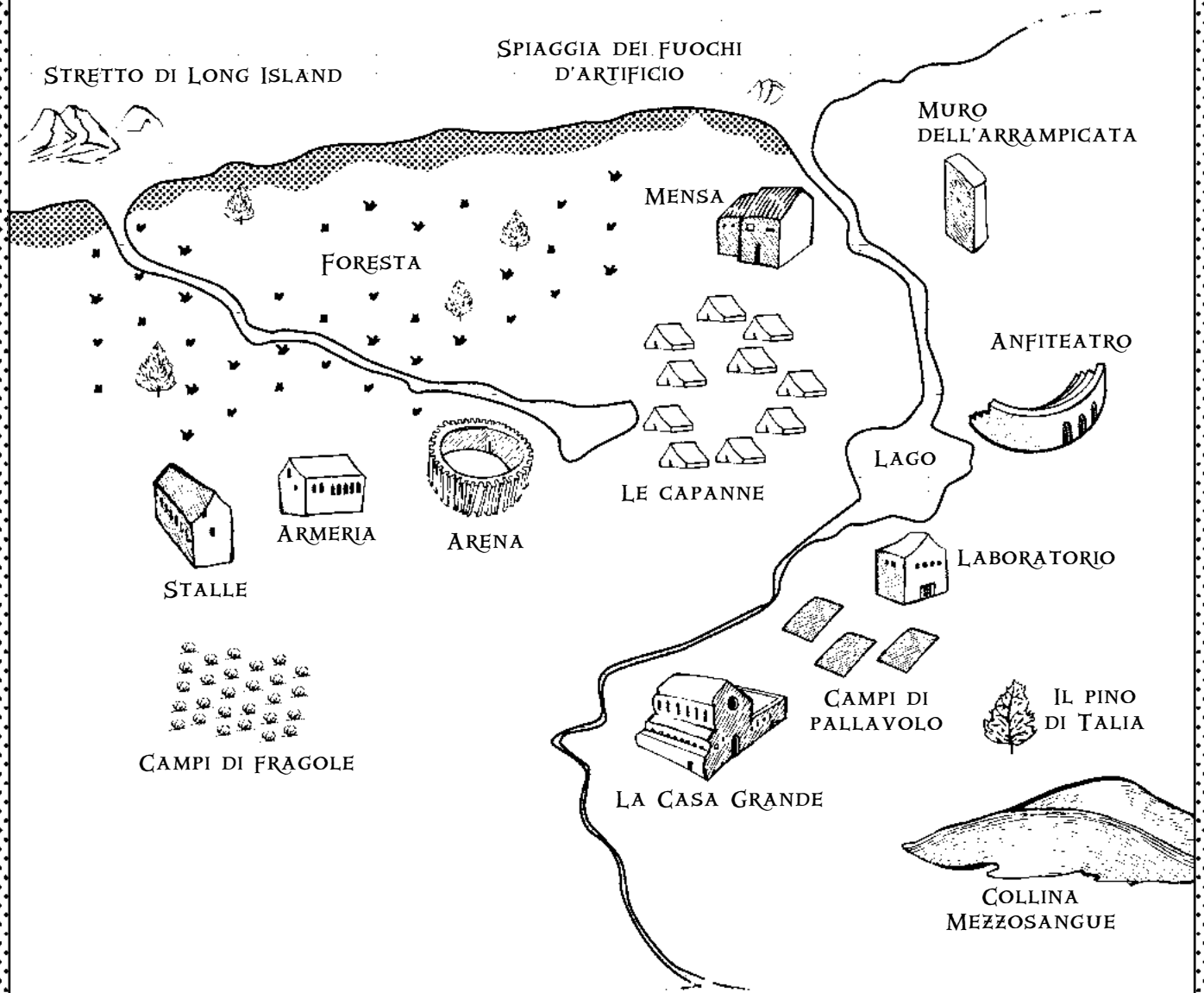
Usa il metodo del "teatro del lettore" per lavorare in anteprima sui dialoghi. Dividi i tuoi studenti in gruppi di due o tre, poi cerca nel libro uno scambio di battute di dialogo di almeno una decina di righe. I ragazzi dovrebbero provare a leggerle tra loro come un copione (senza "disse" e "rispose", quindi). Chiedi poi a dei volontari di eseguire la scenetta davanti alla classe, e avvia una discussione su cosa pensano che stia succedendo in quel capitolo, considerato quello che hanno sentito.

3. Esplorando la mappa

Mostra agli studenti la mappa del Campo Mezzosangue sul sito di Percy Jackson (<http://rickriordan.com/extra/a-map-of-camp/>). Se avessero la possibilità di visitare un solo luogo del campo, quale sceglierebbero e perché? Chiedi ai ragazzi di rispondere in forma scritta o in piccoli gruppi di discussione, e poi espandi il dibattito a tutta la classe. Incoraggiali a fare congetture sui luoghi il cui nome non è molto intuitivo, per esempio la Casa Grande, il pino di Talia o l'armeria.



IL CAMPO MEZZOSANGUE

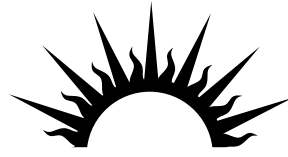




**COLLEGARSI
ALLE CONOSCENZE ACQUISITE**

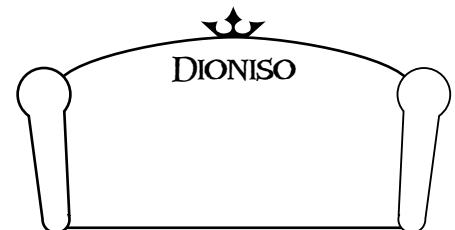
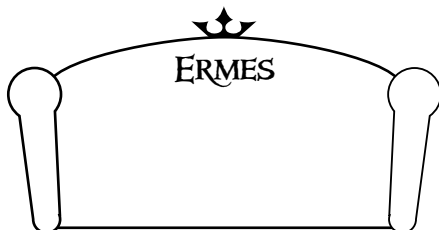
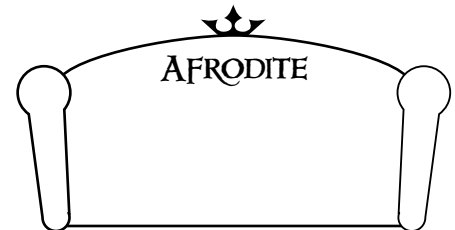
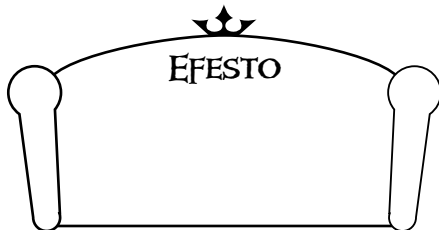
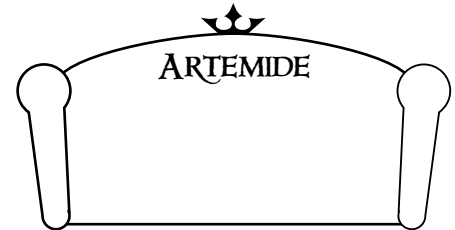
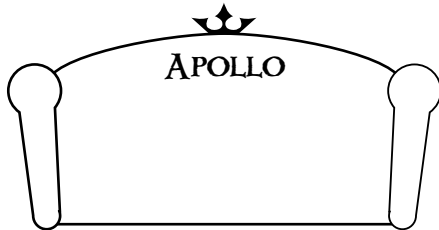
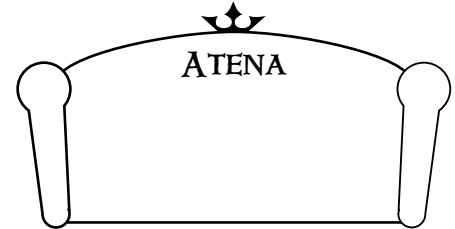
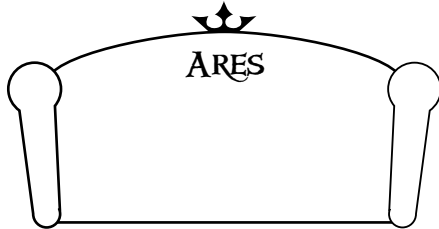
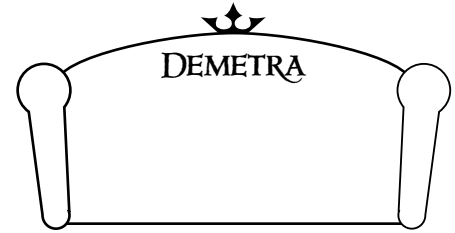
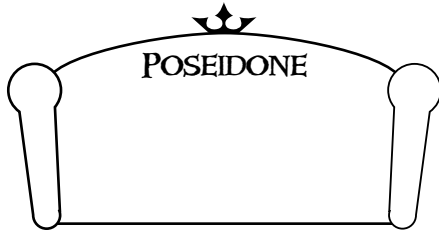
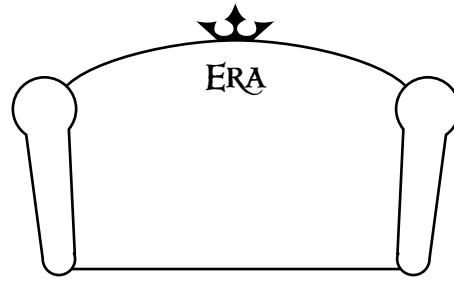
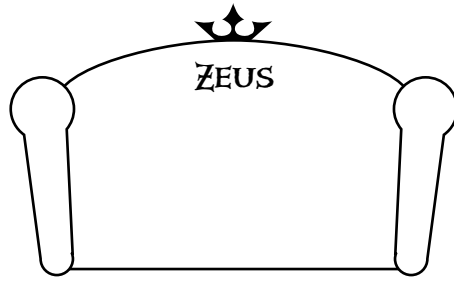
Fai compilare ai tuoi studenti la scheda che segue, con l'attività chiamata *Gli dei dell'Olimpo*, per vedere quanto già conoscono della mitologia greca. Una volta che avranno risposto da soli usando le proprie conoscenze, chiedi loro di comparare il lavoro con quello di un compagno o una compagna. Questa attività funziona molto bene dando un tempo stabilito, magari coinvolgendo i ragazzi in una gara a chi riesce a compilare più informazioni in 2-5 minuti. Ovviamente sottolinea che sbagliare non è una tragedia, dal momento che stanno solo cercando di rinfrescarsi il più possibile la memoria. Sarebbe preferibile stampare la scheda in formato A3, in modo che i ragazzi abbiano più spazio per scrivere.

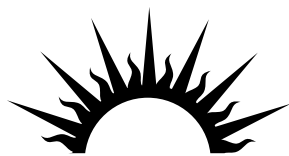
Questo stesso esercizio può essere replicato alla fine della lettura del volume, per verificare competenze e nozioni acquisite.



GLI DEI DELL'OLIMPO

Scrivi in ogni trono tutto quello che sai sulle dee e gli dei dell'antica Grecia.





ALTRE IDEE PER INCURIOSIRE PRIMA DELLA LETTURA

1. Se hai accesso al laboratorio di informatica, chiedi ai tuoi studenti di preparare una presentazione sugli dei dell'Olimpo usando PowerPoint, Hyperstudio o programmi analoghi. Se i computer sono pochi, i ragazzi potrebbero lavorare a coppie o in gruppi di tre e svolgere il lavoro a rotazione. Ogni gruppo potrà scegliere un dio o una dea su cui fare una piccola ricerca, oppure trattare tutti e dodici gli dei per una panoramica generale. Scegli la migliore presentazione per mostrarla alla classe. Se invece l'aula è provvista di una LIM, potresti chiedere ai ragazzi di lavorare alle presentazioni a casa, e poi usare il tempo in classe per mostrare il lavoro di tutti.
2. Ricorda ai tuoi studenti che gli dei facevano spesso figli con i mortali. Chiedi loro di realizzare una ricerca e di scegliere con quale dio o dea vorrebbero essere imparentati. Per delle idee, visita il sito https://it.wikipedia.org/wiki/Portale:Mitologia_greca oppure <http://mitologiagreca.blogspot.it>. I ragazzi dovrebbero creare una lista delle loro tre divinità preferite e spiegare il perché della loro scelta.
3. Usando una mappa degli Stati Uniti d'America, chiedi ai tuoi studenti di definire un percorso per arrivare da New York a Los Angeles. Dovranno scegliere almeno cinque città in cui vorrebbero fare una sosta e dovranno elencare per ognuna almeno tre attrazioni (monumenti, natura, arte...) che vorrebbero visitare. La mappa si può reperire online su siti come questo: <http://maps.yahoo.com>, oppure usando atlanti e testi di geografia.
4. Chiedi ai tuoi studenti di scegliere un mostro o una creatura fantastica dei miti greci e di farne un'illustrazione. Sul sito <http://www.theoi.com> sono reperibili molte informazioni in proposito e nello stesso tempo ci si allena con l'inglese! Una volta realizzate tutte le immagini, si potrà allestire una piccola mostra sulle pareti dell'aula.
5. Organizza la "Discussione tra gli amici degli dei dell'Olimpo" usando la scheda fotocopiabile qui inclusa. Distribuisci una copia a ogni studente e invita i ragazzi a prendere "appuntamento" tra di loro per ogni divinità. È importante che entrambi gli studenti si annotino gli appuntamenti sul foglio. Per esempio, se Marco e Giulia sono

amici di Ares, allora il nome di Marco va scritto sul foglio di Giulia nel riquadro di Ares, e viceversa.

Dai ai ragazzi 5-10 minuti per segnarsi tutti gli appuntamenti e prendi nota se ci sono delle divinità lasciate fuori. Per alcune potrebbero esserci gruppi dispari. Comunque gli studenti dovranno segnare una persona diversa per ognuna delle dodici divinità e poi conservare il foglio. Per sicurezza, potresti farne delle copie per te, per avere il quadro completo.

Ci vorrà un po' per organizzare questa attività, ma una volta fatto, avrai un ottimo sistema per dividere i tuoi studenti in piccoli gruppi di discussione. Ti basterà decidere quali appuntamenti far partire. Per esempio: «Incontratevi con il vostro appuntamento Afrodite e condividete le vostre risposte».

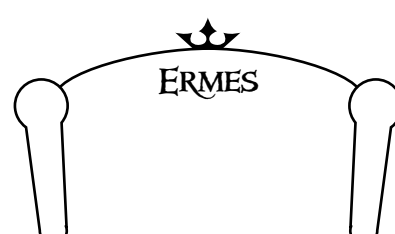
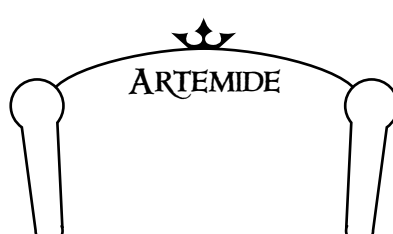
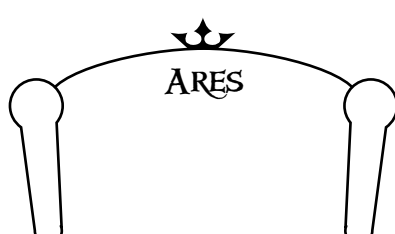
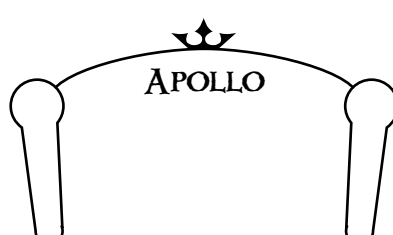
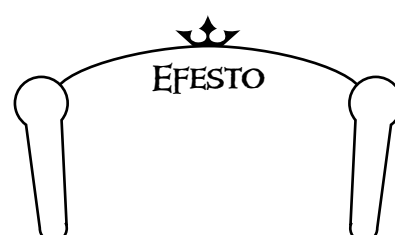
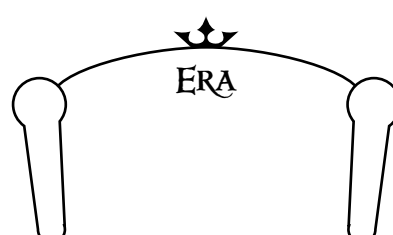
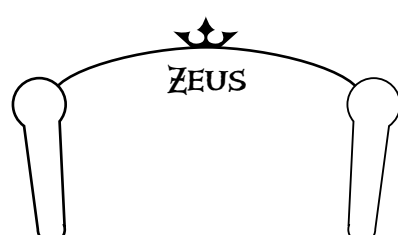
6. Domande extra per i ragazzi che vogliono fare qualcosa in più:

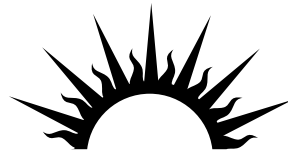
- A.** Trova un eroe figlio di Zeus (facile).
- B.** Trova un eroe figlio di Poseidone (difficile).
- C.** Trova un eroe figlio di Afrodite (più difficile).
- D.** Dioniso è l'unico ad avere il suo trono sul lato delle divinità femminili nella sala del trono dell'Olimpo. Scopri come è successo. Suggerimento: ha a che fare con Estia.
- E.** Qual è uno dei maggiori dei greci che però non ha un trono sull'Olimpo, e perché?
- F.** Quali sono i nomi romani per le dodici divinità dell'Olimpo?



GLI AMICI DEGLI DEI DELL'OLIMPO

Combina dodici appuntamenti in modo da avere dei compagni di discussione. Scrivi il nome di ogni compagno nella casella giusta. Assicurati di scrivere il tuo nome nella stessa casella sul suo foglio. Devi avere un nome diverso in ogni casella. Conserva il foglio! Ne avrai bisogno per le prossime attività.





DISINTEGRO ACCIDENTALMENTE LA PROF DI MATEMATICA

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Pensa a tutte le gite scolastiche a cui hai partecipato. Qual è stata la migliore (o peggiore) esperienza che tu abbia mai fatto durante una gita?
- b. Ti è mai capitato di imparare qualcosa a scuola di cui sei stato assolutamente certo che non ti sarebbe mai servito nella vita? Racconta.

2. Organizza una visita virtuale al Metropolitan Museum of Art di New York (<http://www.metmuseum.org/home.asp>)

Vai su “Collection” e cerca “Greek and Roman Art”, magari usando la LIM. Esplora la collezione con i tuoi studenti e invitali a trovare le seguenti informazioni per almeno cinque oggetti diversi:

ANALISI DEGLI OGGETTI D'ARTE

Di che tipo di oggetto si tratta?.....

Di quale materiale è fatto?.....

Ha un qualche utilizzo, oltre alla sua valenza artistica? Se sì, quale?.....

Quando è stato creato?.....

Da dove proviene?.....

Descrivi il suo aspetto:

È decorato con immagini dei miti greci? Se sì, quali?.....

.....

DURANTE LA LETTURA

È consigliabile leggere il primo capitolo ad alta voce alla classe, o chiedere a qualche studente che sappia interpretare con un po' di teatralità. In questo modo darai la possibilità ai tuoi studenti di abituarsi al tono della narrazione e di venire catturati dalla storia.

Alle seguenti domande si può rispondere durante la lettura, oppure come compito a casa, o alla fine per valutare la comprensione del testo. È una buona idea chiedere ai ragazzi di leggere le domande prima, ma non c'è bisogno che rispondano a tutte. Puoi alternarle tra pari e dispari oppure dividerle in piccoli gruppi.

1. Che tipo di scuola è la Yancy Academy?
2. Quali brutti ricordi ha Percy Jackson delle passate gite scolastiche?
3. Perché Percy non può reagire quando Nancy comincia a prendere in giro Grover sull'autobus?
4. Perché a Percy non piace la professoressa Dodds?
5. Quando hai cominciato a sospettare che la professoressa Dodds potesse essere anormale/sovrannaturale?
6. Nella storia degli dei e dei Titani, chi era Crono e che cosa gli è successo dopo che è stato battuto dagli dei?
7. Perché Percy si arrabbia con il professor Brunner? Come ti saresti sentito al suo posto?
8. Che cosa hai capito sulla vita familiare di Percy nella scena in cui guarda i taxi sulla Quinta Strada?
9. Come fa Percy a mettersi nei guai con la professoressa Dodds? Pensi che sia stata colpa sua?
10. In che modo sono cambiate le cose quando Percy torna sulla scalinata d'ingresso del museo?

ATTIVITÀ FINALI

1. Nota disciplinare

Dai ai tuoi studenti la possibilità di scrivere una nota a Percy perché spinge Nancy nella fontana. O se preferisci, una nota a Nancy perché prende in giro Grover. Dovrebbero descrivere l'accaduto e suggerire la punizione più appropriata.

2. La battaglia tra dei e Titani

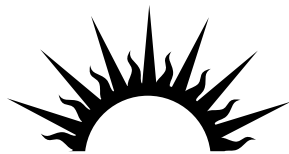
Leggi un racconto sulla *Titanomachia*, la guerra tra dei e Titani. Comparalo alla versione che Percy dà al professor Brunner al museo. Insieme ai tuoi studenti, fai una lista di tutte le differenze tra le due versioni, e una con i dettagli che Percy dimentica di includere.

3. La stele

Fai disegnare ai ragazzi un'immagine di come la stele (la lapide greca) poteva essere. Immagini campione possono essere trovate su Google immagini.

4. Predizioni

Chiedi agli studenti di scrivere in cinque minuti come pensano che proseguirà la storia. Che cos'era in realtà la professoressa Dodds? Perché tutti sembrano dimenticarla a parte Percy? Il combattimento è avvenuto veramente o era tutto nella testa di Percy? Che cosa succederà quando Percy tornerà alla Yancy Academy? Chiedi agli studenti di scambiare le loro predizioni con il compagno o la compagna di banco, poi alcuni volontari possono discutere delle proprie idee con tutta la classe.



TRE VECCHIETTE SFERRUZZANO I CALZINI DELLA MORTE

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Hai mai avuto un insegnante che ti spingeva a fare bene a scuola? Se sì, cosa ti portava a rispettare l'opinione di quell'insegnante? Se invece non ti viene in mente nessuno, quali caratteristiche dovrebbe avere un insegnante per guadagnarsi il tuo rispetto?
- b. A volte si usa l'espressione: "Ho un cattivo presentimento". Pensi sia possibile predire il futuro? Hai mai avuto la sensazione che qualcosa di brutto stesse per accadere?

2. Tabella dei pro e dei contro

Chiedi ai tuoi studenti di dividere un foglio di carta a metà e di considerare i pro e i contro di una scuola con il dormitorio e quelli di una scuola normale. Dovrebbero riuscire a mettere in ogni colonna almeno tre idee e condividerle poi con il compagno di banco. Ogni studente infine dovrà decidere se restare in una scuola normale o trasferirsi in una scuola con il dormitorio.

DURANTE LA LETTURA

1. Perché Percy pensa che tutti a scuola gli stiano facendo uno scherzo?
2. Perché Percy decide di studiare per il compito di latino anche se ha mollato tutte le altre materie?
3. Che cosa induce Percy a credere che Grover e il professor Brunner pensano che sia in pericolo?
4. Dopo il compito di latino, che cosa pensi che il professor Brunner stia cercando di dire a Percy? Perché Percy reagisce in modo astioso alle parole del professore?
5. Perché Percy dice di essere diverso dagli altri ragazzi della Yancy Academy?
6. Perché Percy dice a Grover che è un pessimo bugiardo?
7. Quale responsabilità Grover dice di avere e perché a Percy sembra così strano?
8. Come finiscono Percy e Grover sul ciglio dell'autostrada?
9. Come reagisce Grover quando Percy gli racconta che ha visto le tre vecchie tagliare il filo?
10. Che cosa pensa Percy che significhi il taglio del filo? Grover è d'accordo con lui o no?

ATTIVITÀ FINALI

1. Mappa dell'azione

Usando una cartina dello Stato di New York, magari proiettata sulla LIM, chiedi ai tuoi studenti di trovare il fiume Hudson e di scegliere una posizione ipotetica per la Yancy Academy, la scuola che frequenta Percy Jackson. Poi cerca di individuare con la classe l'autostrada imboccata da Grover e Percy per arrivare a New York e di stabilire dove possono essersi imbattuti nella bancarella della frutta.

2. Disegna un poster

Il poster conterrà la rappresentazione grafica del capitolo. Si può realizzare della misura di un foglio A4 oppure usare dei cartelloni più grandi. Può essere realizzato in gruppo o singolarmente, l'importante è dare queste indicazioni sugli elementi che deve contenere:

- deve esserci al centro un'immagine che sia emblematica del capitolo: può essere un oggetto importante, per esempio l'autobus o le forbici. L'oggetto deve essere colorato con almeno tre colori, in modo che ognuno rappresenti qualcosa. Bisogna scrivere la motivazione della scelta. Per esempio: "Il rosso simboleggia la rabbia di Percy per essere stato espulso".
- A ogni angolo del poster inserisci una citazione dal capitolo. La citazione dovrebbe essere costituita da una o due righe che ti sembrano significative, importanti, o che rivelano qualcosa su uno dei personaggi. Dopo la citazione, bisogna spiegare perché la si è scelta e che cosa significa.
- Il titolo del capitolo e il nome dell'autore o degli autori del poster vanno messi in cima al foglio.

Una volta che gli studenti avranno preso dimestichezza con il poster, potranno cimentarsi con altri capitoli di Percy Jackson oppure con altre storie.

Nella pagina seguente uno schema di esempio.

ESEMPIO DI POSTER

(questo è per il capitolo 1, voi comincerete dal capitolo 2)



POSTER PER IL CAPITOLO DISINTEGRO ACCIDENTALMENTE LA PROF DI MATEMATICA

REALIZZATO DA

Avevo detto a Grover che pensavo che la Dodds non fosse umana. Lui mi aveva guardato, serissimo, e aveva replicato: «Hai assolutamente ragione».

Ho scelto questo brano perché lascia prevedere che cosa accadrà con la professoressa Dodds.

Citazione n. 2

.....
.....
.....
.....

Il panino di Nancy



Il rosso rappresenta la rabbia di Percy contro Nancy

Il marrone rappresenta la sensazione spiacevole quando qualcuno ti lancia del cibo addosso

Il bianco rappresenta la paura di Grover per la professoressa Dodds

Citazione n. 3

.....
.....
.....
.....

Citazione n. 4

.....
.....
.....
.....

POSTER PER IL CAPITOLO

REALIZZATO DA

Citazione n. 1

Citazione n. 2

Citazione n. 3

Citazione n. 4



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.
pag.
pag.
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	Incidine, 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.		



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:

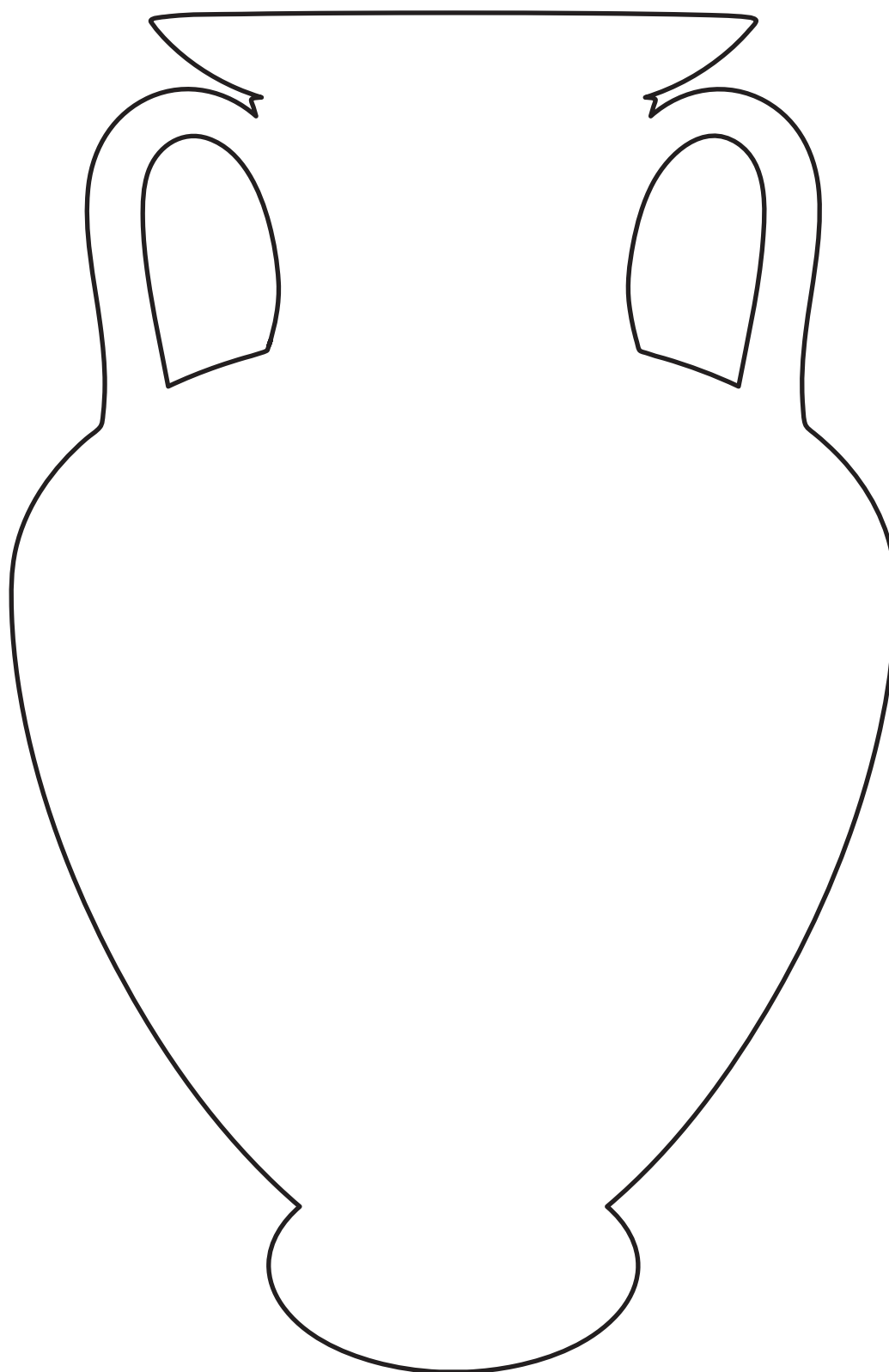


Usa il modello che trovi nella scheda seguente e progetta il tuo vaso greco con una scena presa dal *Ladro di Fulmini*. Può trattarsi di uno degli eventi principali o una scena di vita quotidiana al campo.

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.





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.



POSEIDONE

- **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:**
-
-



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?



SCOPRIAMO LA VERITÀ, PIÙ O MENO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Nell'ultimo capitolo, Grover dice: «Ma la maggior parte della gente, be', è vissuta e basta. Non ha fatto niente di speciale, né di buono né di cattivo». Pensi sia vero? Pensi che le persone, per natura, siano buone, cattive, o una via di mezzo?
- b. Qual è la persona più malvagia che ti viene in mente, guardando la Storia o pensando a ciò che accade oggi? Che cosa rende una persona cattiva? Una persona cattiva può avere delle buone qualità?

2. Il mito di Persefone

Molti studenti avranno già sentito alcune versioni di questo celebre mito, ma potrebbe essere un buon momento per rileggerlo insieme. Ecco alcune domande per la discussione: l'accordo tra Demetra e Ade è giusto? Che cosa ne penseresti se fossi Persefone? Lei ha la possibilità di dire la sua opinione?

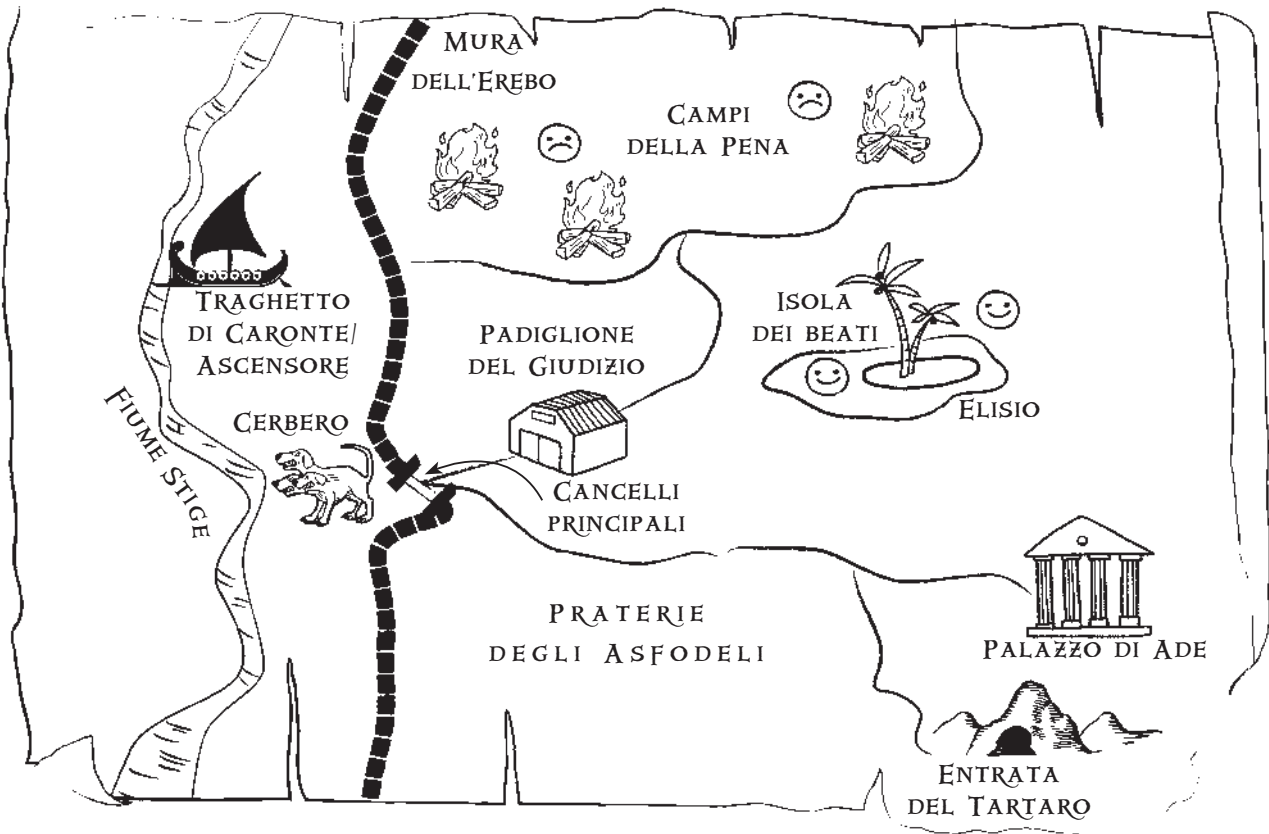
DURANTE LA LETTURA

1. Che aspetto hanno le Praterie degli Asfodeli?
2. Che cosa bisogna fare per entrare nell'Isola dei Beati?
3. Come mai Percy, Grover e Annabeth finiscono nel baratro del Tartaro?
4. In che modo l'aura di Ade è diversa da quella di Ares? Come si sente Percy quando si trova alla presenza di Ade?
5. Descrivi le guardie del palazzo di Ade.
6. Di quali problemi si lamenta Ade?
7. Perché lo zaino di Percy diventa più pesante?
8. Quale terribile decisione deve prendere Percy quando usa le perle? Avresti fatto la sua stessa scelta, se fossi stato al suo posto? Perché o perché no?
9. In che modo Annabeth e Grover dimostrano a Percy di essere dei veri amici?
10. Qual è il potere delle perle?

ATTIVITÀ FINALE

Mapa degli Inferi

Chiedi agli studenti di disegnare la propria mappa degli Inferi, basandosi sulla descrizione del libro. Poi fai confrontare le loro mappe con quella di Grover, disponibile sul sito dell'autore: <http://rickriordan.com/extra/map-of-the-underworld/>.



LA TERRIFICANTE MAPPA DEGLI INFERI DI GROVER

«I satiri non sanno disegnare, perciò ho usato delle clipart. Spero che questo non faccia venire gli incubi a nessuno.»

I disegni della mappa sono © Shutterstock



MI BATTO CON QUELL'IDIOTA DI MIO CUGINO

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Vai d'accordo con i tuoi genitori? Se la tua famiglia organizzasse una grande festa con tutti i parenti, chi avresti più piacere di rivedere? E chi invece vorresti che non venisse affatto?
- b. Qual è la cosa più gentile che un amico abbia mai fatto per te? E a te è mai stato chiesto aiuto da un amico?

2. Armature e armi greche

All'inizio del libro, Percy accenna al fatto che il professor Brunner possiede un'incredibile collezione di armature e armi antiche. Usa la scheda di pagina 86 per discutere l'argomento in classe. Ecco alcune domande per cominciare:

1. Perché l'elmo ha quella forma?
2. A che cosa serviva la cresta di crine di cavallo in battaglia?
3. Perché la spada ha una lama a forma di foglia?
4. Quale pensi che sia l'arma principale, la lancia o la spada? Perché?
5. Perché gli scudi sono rotondi e piccoli? Come mai non erano più grandi?

DURANTE LA LETTURA

1. Perché Percy vuole inzupparsi d'acqua?
2. Ares dice che la guerra migliore è quando i parenti si azzuffano tra loro. Perché afferma che questo tipo di battaglia è il più feroce?
3. Perché Percy comincia a sospettare che Ares non abbia agito da solo, e che stesse prendendo ordini da qualcuno?
4. A quali fallimenti si riferisce Ares quando dice a Percy che "gli manca la stoffa"? Ti sembra un giudizio giusto? Perché o perché no?
5. Quale patto stringe Percy con Ares?
6. Perché il suo deficit di attenzione salva Percy durante la battaglia?
7. Quale strategia usa Percy per battere Ares?
8. Dopo che Percy ferisce Ares, succede qualcosa di strano che costringe il dio ad arretrare. Di che cosa si tratta?
9. Perché è importante che le Furie siano testimoni della battaglia?
10. Alla fine del capitolo, che cosa decide di fare Percy per completare l'impresa?

ATTIVITÀ FINALI

1. Rappresentare la battaglia

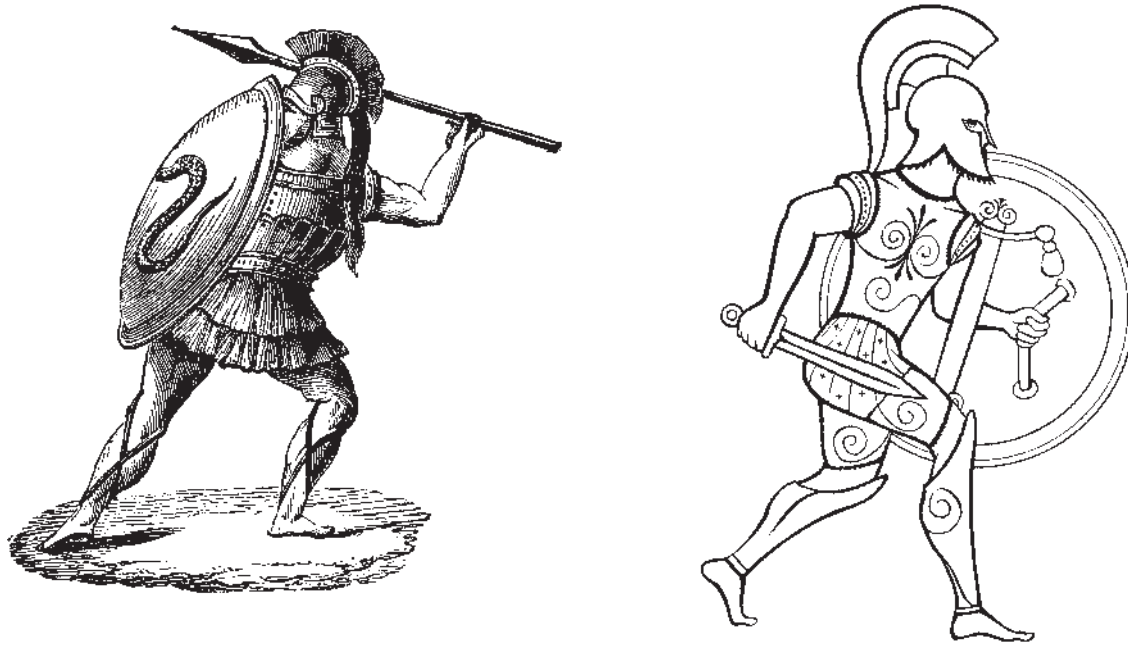
Dividi la classe a coppie. Leggi la scena in cui Percy si batte con Ares e chiedi alle coppie di ricostruirla con la maggiore accuratezza possibile (le mosse giuste, le battute esatte). Chiedi a dei volontari di esibirsi davanti alla classe (magari con delle spade di cartone?).

2. Il diario di Annabeth e di Grover

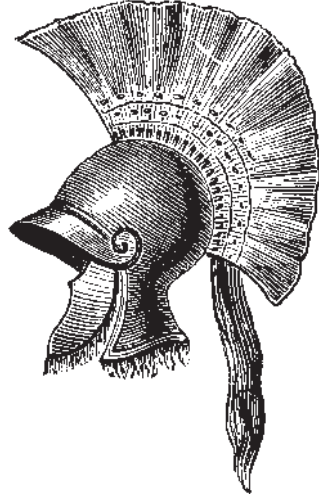
Annabeth e Grover hanno due opinioni diverse sulla battaglia contro Ares: lei la definisce "terrorizzante", mentre Grover pensa che sia "forte". Chiedi ai tuoi studenti di scrivere una pagina di diario per ognuno dei due personaggi, raccontando che cosa è successo quel giorno sulla spiaggia dal punto di vista di entrambi.



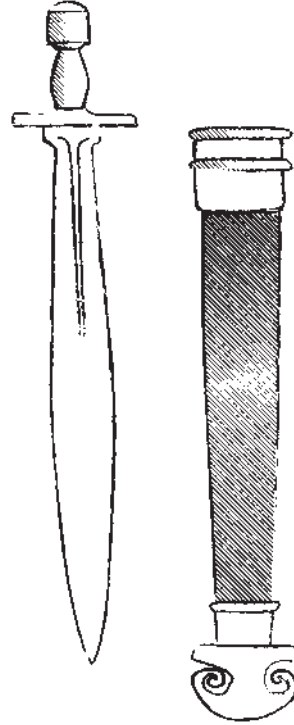
ARMATURE E ARMI DELL'ANTICA GRECIA



Due versioni dell'armatura greca



Un elmo greco



Una spada greca



La punta di una lancia greca



PAREGGIO I CONTI

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Che cosa preferiresti, un genitore distaccato che non manifesta i propri sentimenti, o un genitore molto affezionato che esprime le sue emozioni in modo esagerato? Perché? Quali sono gli svantaggi dei due comportamenti?
- b. Hai mai provato il desiderio di farla pagare a qualcuno? Che cosa ti era successo? E alla fine ti sei davvero vendicato?

2. Il quaderno delle predizioni

Predizione: che cosa pensi che cosa succederà quando Percy porterà la folgore a Zeus? Se dovessi scrivere la prossima scena, come sarebbe?

DURANTE LA LETTURA

1. Quando i giornalisti di Los Angeles lo intervistano, come riesce Percy a farla pagare a Gabe?
2. Perché Percy, Annabeth e Grover si separano appena arrivati a New York?
3. Come fa Percy a convincere la guardia dell'Empire State Building a lasciarlo andare da Zeus?
4. Che cosa vede Percy mentre va sull'Olimpo?
5. Perché Percy comincia a sentirsi dispiaciuto per Ade quando vede il palazzo di Zeus?
6. Percy dice di essere felice, in qualche modo, che Poseidone sia così distaccato. Perché? Secondo te ha senso?
7. Come viene premiato Percy da Zeus?
8. Chi è che parlava dal baratro? Perché Zeus non ne vuole discutere, secondo te?
9. Come pensi che si senta Poseidone nei riguardi di Percy? Come lo sai?
10. Perché Percy non pietrifica Gabe quando ne ha l'occasione? Tu che cosa avresti fatto?



ATTIVITÀ FINALE

La lettera di Percy a suo padre

Chiedi ai tuoi studenti di immaginare che Percy debba scrivere una lettera a suo padre, Poseidone, per spiegargli la sua scelta di non pietrificare Gabe. Che cosa direbbe? Come spiegherebbe la sua scelta? Vorrebbe dire a suo padre anche qualcos'altro? Desideri o richieste?



LA PROFEZIA SI AVVERA

ESERCIZI DI RISCALDAMENTO

1. Domande preliminari alla discussione in classe:

- a. Sei mai stato tradito o deluso da un amico? Se sì, siete ancora in amicizia? In tal caso, come avete fatto a fare pace?
- b. Se qualcuno sapesse che qualcosa di brutto sta per accadere nella tua vita, e non ci fosse nulla da fare, preferiresti saperlo o che non te lo dicesse? Perché?

DURANTE LA LETTURA

1. Qual è la tradizione per i ragazzi del Campo che tornano da un'impresa? Come onorano Percy i ragazzi della cabina di Ares?
2. Come fa la mamma di Percy a trovare i soldi per iscriversi all'università?
3. Che cosa succede a Grover in questo capitolo? Prova a immaginare: tornerà nel prossimo libro?
4. Qual è la perla della prima estate di Percy?
5. Perché pensi che sia difficile per Percy decidere se rimanere al Campo tutto l'anno o andare a frequentare la seconda media?
6. Che cos'ha di particolare Vipera, la nuova spada di Luke?
7. Perché è pericoloso gettare rifiuti nel verde, al Campo Mezzosangue?
8. Luke dice: «La civiltà occidentale è un cancro». Che cosa pensi che voglia dire?
9. Perché Luke è così amareggiato?
10. In che modo Annabeth accetta il consiglio di Percy?



ATTIVITÀ FINALI

1. Poster del Ricercato

Adesso che sappiamo che Luke è il traditore del Campo Mezzosangue, chiedi ai tuoi studenti di disegnare una locandina da ricercato da mettere in giro per il Monte Olimpo. Avranno bisogno di un ritratto di Luke, probabilmente in stile fototessera; dovranno inoltre includere una descrizione fisica, una lista dei crimini per cui è ricercato, il luogo in cui è stato visto l'ultima volta, poteri o armi speciali a cui bisogna prestare attenzione e un premio per la cattura.

2. La scelta di Percy

Fai scrivere ai tuoi studenti un paragrafo per difendere o criticare la scelta di Percy di lasciare il Campo Mezzosangue durante l'anno scolastico. È una scelta saggia? Perché o perché no?

DOMANDE CONCLUSIVE PER I RAGAZZI

1. A Percy è stato diagnosticato il deficit di attenzione con iperattività. I tratti principali di questa sindrome sono mancanza di attenzione, iperattività e impulsività. Chi ne è affetto di solito fa fatica a tenere la mente concentrata su una cosa e a organizzarsi per portare a termine dei compiti; si sente irrequieto e inconcludente; può sparare commenti inopportuni e agire senza pensare. Questo profilo corrisponde a quello di Percy? Discutine in classe con i compagni.
2. Percy dice: «Il signor Brunner pretendeva che fossi bravo come tutti gli altri, nonostante la mia dislessia e il mio disturbo da deficit dell'attenzione, e nonostante non avessi mai superato la soglia del sei meno in vita mia. Anzi: non pretendeva che fossi bravo come gli altri; pretendeva che fossi migliore degli altri». Che ne pensi del professor Brunner?
3. Quando descrive sua madre, Percy dice: «È la persona migliore del mondo, il che dimostra che alle persone migliori toccano le sfortune peggiori». In che senso questa frase si può riferire a sua madre? È vera questa teoria nella vita reale? E nei miti greci?
4. Percy è esasperato da sua madre perché sopporta Gabe il puzzone, ma è anche molto orgoglioso di lei perché “ha un'indole ribelle, come me”. Pensi che quello di Sally Jackson sia un personaggio forte? Riesce a difendersi? E riesce a difendere suo figlio?
5. Il primo incontro di Percy con una divinità dell'Olimpo è quello con il signor D, Dioniso. All'inizio Percy stenta a credere che sia immortale. Quale sarebbe la tua reazione nell'incontrare Dioniso nel modo in cui è descritto nel libro? Gli dei greci avevano tratti molto umani: questo rende più facile o più difficile credere nella loro esistenza?
6. Chirone descrive la civiltà occidentale come “una forza vivente. Una coscienza collettiva che brilla da migliaia di anni”. Dice che gli dei greci ne fanno parte e che risiedono sempre nella Nazione che, di volta in volta, è il fulcro del potere della civilizzazione occidentale: la Grecia, Roma, la Germania, la Francia, l'Inghilterra, e infine gli Stati Uniti. Che cosa ne pensi di questa teoria? L'Occidente è chiaramente identificabile come forza culturale?
7. Annabeth è la figlia di Atena, la dea della saggezza e del conflitto. Leggi la descrizione di Atena in questa guida. Cerca i miti che la riguardano, inclusi quelli di Aracne, Medusa e della fondazione di Atene. Annabeth assomiglia a sua madre? C'è qualcosa di lei che ti colpisce perché è molto diverso da Atena?

8. Quando Percy scopre di essere un mezzosangue, si chiede chi sia suo padre. Scopre anche che alcuni mezzosangue non lo sapranno mai. Dice: «Ripensai ad alcuni dei ragazzi che avevo visto nella capanna di Hermes: in fondo, mi erano sembrati spenti e depressi, come se stessero aspettando una chiamata che non sarebbe mai venuta. Avevo conosciuto dei ragazzi del genere alla Yancy, scaricati in collegio da genitori danarosi che non avevano il tempo di occuparsi di loro. Ma gli dei avrebbero dovuto comportarsi meglio». Come ti sentiresti al posto di Percy?
9. Quando finalmente Percy scopre di essere il figlio di Poseidone, sei rimasto sorpreso? Quali indizi sono stati disseminati prima della rivelazione? In che modo la personalità di Percy rientra/non rientra nelle caratteristiche del dio Poseidone?
10. Nel corso del libro, l'umorismo è usato per controbilanciare le situazioni difficili che Percy si trova ad affrontare. Per esempio, il Minotauro indossa un paio di mutandoni, e Percy vuole dire all'Oracolo mummificato: «Grazie, ho sbagliato stanza, cercavo il bagno». Qual è la tua reazione a queste battute? Ti sembrano credibili per un narratore di undici anni? Cambiano la tua percezione della mitologia?
11. Quando descrive gli effetti della nebbia, Chirone dice: «È buffo come gli umani riescano a farsi una ragione delle cose adattandole alla loro versione di realtà». Questa cosa è vera nel romanzo? Nella mitologia greca? Nella vita reale?
12. Medusa tenta di convincere Percy a restare con lei come statua. Lo avvisa che altrimenti sarà solo una pedina nelle mani degli dei. Ti sembra che Percy sia una pedina? Perché o perché no? Se ti fosse affidata l'impresa di Percy, la accetteresti o ti ribelleresti?
13. Leggi il racconto di Grover sulla ricerca di Pan nel capitolo 12. Percy si chiede se tentare di richiamare il dio delle selve non sia un'impresa senza speranza. Pensi che la ricerca di Pan sia una metafora appropriata per la relazione che l'uomo moderno ha con la natura? La natura selvaggia è persa per sempre?
14. I sogni hanno un ruolo importante nella narrazione. A Montauk, Percy sogna per la prima volta il cavallo e l'aquila che lottano sulla spiaggia. Più tardi, sogna la voce dal profondo del baratro. Mentre si avvicina a Los Angeles, i suoi sogni si fanno più spaventosi e dettagliati. Come sarebbe il libro senza questi sogni? Ci sono delle informazioni che Percy riesce a ottenere solo dai sogni?
15. La battaglia contro Echidna e Chimera butta Percy giù di morale. Comincia a dubitare delle sue capacità di eroe. Perché si sente così? Secondo te i suoi dubbi sono ragionevoli? Che cosa rivela questa scena del carattere di Percy?
16. Il dio Ares dice di amare l'America. La definisce "il posto più divertente dopo Sparta". Che cosa significa? Credi sia una critica giusta alla società americana? Perché o perché no?

17. Il Casinò Lotus a Las Vegas è la versione moderna della terra dei mangiatori di loto, che Ulisse visita mentre ritorna da Troia. Leggi la versione originale dell'Odissea. Quali sono le differenze tra i due racconti? Il pericolo che affronta Ulisse è simile a quello affrontato da Percy e dai suoi amici? La società di oggi è dominata in modo più evidente dai "mangiatori di loto"?
18. Mentre la storia procede, veniamo a conoscenza di un numero sempre maggiore di dettagli sulla storia della famiglia di Annabeth, e sul suo rapporto infelice con il padre. Qual è il paragone con la storia di Percy? In che modo questo aiuta i due mezzosangue a superare la diffidenza iniziale?
19. Leggi la versione modernizzata degli Inferi, al capitolo 18: la morte facile, i demoni della vigilanza, l'inquinamento dello Stige. Che cosa ne pensi di questa descrizione della vita dopo la morte? Percy dice che gli Asfodeli lo deprimono perché ben poche persone fanno del bene nella propria vita. Pensi che credere nel paradiso e nelle punizioni renda le persone più propense a fare del bene? Che cosa pensi degli Asfodeli greci, un'area neutra in cui la maggior parte delle anime è mandata a far nulla per l'eternità?
20. Il viaggio di Percy negli Inferi si rivela diverso da come se lo era aspettato. Che cosa pensi della decisione di Percy di abbandonare sua madre? Che cosa ci dice la scena nella stanza del trono sui tre amici (Annabeth, Grover e Percy)?
21. Quando finalmente Percy incontra suo padre, Poseidone sembra distaccato e imperscrutabile. Percy dice di esserne felice: «Se avesse tentato di scusarsi, di dirmi che mi voleva bene o anche solo di sorridere, sarebbe sembrato falso. Come un padre umano che inventa scuse per giustificare la sua assenza». Sei d'accordo con Percy? Ti piace Poseidone o no?
22. Come si avvera l'ultima riga della profezia ("E alla fine non riuscirai a salvare ciò che più conta")? Che cosa ne pensi di questo finale? Percy ha fatto la scelta giusta? E tu che cosa avresti fatto al suo posto?
23. Alla fine del libro, riesci a simpatizzare con i sentimenti di Luke? In che modo la sua storia funziona da contrappunto a quella di Percy?

LE DOMANDE SENZA RISPOSTA

1. Nel capitolo 2, Percy vede le tre Parche tagliare il filo della vita di qualcuno. Grover lo avvisa che ciò significa che qualcuno (forse Percy stesso) sta per morire. Veniamo a sapere di chi era quel filo? Che cosa pensi che predica quella scena? È la morte simbolica di Percy come “ragazzo normale” che diventa un semidio? Rappresenta la morte di Gabe? Considerando che Percy Jackson è una serie, è possibile che questa morte debba ancora avvenire?
2. Percy si chiama come il grande eroe Perseo. Eppure il vero Perseo era figlio di Zeus, mentre Percy è figlio di Poseidone. Questo non è spiegato nel *Ladro di Fulmini*, ma perché pensi che Sally Jackson abbia scelto questo nome per suo figlio? Teseo sarebbe stata una scelta più appropriata, visto che è il figlio più famoso di Poseidone. Indizio: leggi le storie di Perseo e Teseo, soprattutto come sono morti. Pensa a quello che Poseidone dice al figlio nel capitolo 21, ovvero che il destino di un eroe non è mai felice, ma è sempre tragico.

LA FESTA DELL'OLIMPO – “UN GIORNO SULL'OLIMPO”

Festeggiate la fine delle lezioni sulla mitologia greca con un Giorno sull'Olimpo. Coinvolgete anche i genitori! Mandate degli inviti due settimane prima e concordate le modalità con la presidenza. Quando ho organizzato il Giorno sull'Olimpo, ho chiesto ai miei studenti di preparare delle scenette basate sui miti greci o sul *Ladro di Fulmini*. Abbiamo imparato a drappeggiare le toghe e le abbiamo indossate per la festa, in cui abbiamo anche mangiato cibo greco, portato dai genitori. Dopo le scenette e la festa, abbiamo fatto dei giochi a tema olimpico distribuendo dolciumi per premio. Alcune idee potrebbero essere: corsa su un solo piede, lancio del giavellotto (con sturalavandini o mazze di scopa), corsa a tre gambe, braccio di ferro, lancio del disco con i frisbee. La festa è durata un'ora di lezione più la ricreazione. È stata un'esperienza memorabile e divertente, di cui i ragazzi hanno parlato per mesi. Provare per credere!