Che bello, sei in prima media!

Eccomi qui, sono io! 2

Siamo una squadra! 6

A scuola per crescere insieme 7

Daniel Pennac Il gusto dell'armonia 7

Raquel Jaramillo Palacio Un giro turistico della galassia 8

Libera-mente A ciascuno la sua galassia 10

A scuola per il gusto di imparare 12

Carlos Ruiz Zafòn Un universo infinito da esplorare 12

Niccolò Ammaniti Le cose che piacciono a Pietro 14

Libera-mente Interessi, passioni, cose che voglio imparare 16

Eccomi qui, sono io!

Stai incominciando la scuola media e certamente avrai una grande curiosità di conoscere le tue **nuove compagne** e i tuoi **nuovi compagni di classe**; sicuramente anche loro moriranno dalla voglia di sapere qualcosa di più su di te. Per rompere il ghiaccio e presentarvi in modo divertente, ecco tanti **giochi originali** da fare tutti insieme per festeggiare l'inizio di questa nuova emozionante esperienza.

TRE OGGETTI PER DIRE CHI SEI

I tuoi oggetti più cari possono raccontare molto di te.

1. **Scegli** tre oggetti che ti stanno particolarmente a cuore e **portali** a scuola, tenendoli ben nascosti nello zaino.
2. **Mettiti in cerchio** e **siediti** a terra con le tue compagne e i tuoi compagni.
3. A turno, ognuno di voi **estrae** dallo zaino un oggetto alla volta e lo **utilizza** per raccontare qualcosa di sé alle compagne e ai compagni.
4. **Spiega** che cosa questi oggetti rappresentano per te, a quale ricordo sono legati, perché in qualche modo possono descrivere il tuo carattere.

I MIEI NUMERI

Hai certamente tutti i numeri per essere una compagna o un compagno speciale: dimostralo in modo divertente!

1. **Descrivi** il tuo carattere, i tuoi *hobby* e le tue passioni attraverso i numeri.
2. **Segui** l'esempio, modificando la struttura come preferisci.

1000 le idee che mi frullano in testa: ... uscire, partecipare a un concerto...
100 buoni propositi dimenticati come... studiare ogni giorno, essere puntuale....
10 le città che adoro: Venezia, Roma...
5 gli sport che mi appassionano: calcio, rugby...
2 le materie che mi piacciono: storia e arte.
1 il mio migliore amico: Luca.

I miei numeri

E TU, CHE ANIMALE SEI?

Presentati alle tue compagne e ai tuoi compagni in modo creativo!

scatola dei materiali

- Fogli da disegno
- Colori

1. **Disegna** un animale che ti rappresenti o, se preferisci, un incrocio tra animali diversi.
2. **Aggiungi** al tuo disegno una didascalia che illustri gli aspetti del tuo carattere che hanno motivato la tua scelta.
3. **Osserva** l'esempio e scopri come si è presentato un ragazzo della tua età.

IO SONO UN... TARTUFANTE

Io potrei definirmi un "tartufante", un po' tartaruga e un po' elefante. Mi identifico con l'elefante perché è un animale che viaggia molto. Inoltre sono un ragazzo che ama dare sempre tanti consigli in base alla propria esperienza, proprio come una tartaruga.

UNA FOTO-STORIA PIEGHEVOLE

Quando visitano una città, i turisti spesso acquistano come ricordo dei pieghevoli pieni di cartoline.

scatola dei materiali

- Fotografie
- Pennarelli
- Cartoncini colorati A4

1. **Recupera** i tuoi ricordi più belli nella scatola delle fotografie.
2. **Scegli** tra le tue foto quelle che ti piacciono di più, poi **incollale** in un pieghevole fatto di cartoncini colorati.
3. **Aggiungi** a ogni foto una breve didascalia e **illustra** il pieghevole alle tue compagne e ai compagni, raccontando loro episodi importanti della tua vita.
4. Al termine, il tuo lavoro e quello delle tue compagne e dei tuoi compagni **potranno essere appesi** alle pareti per decorare la classe.

IL MIO MONDO IN MOVIMENTO

Alla tua età certamente sei sempre in movimento!

scatola dei materiali
- Fogli da disegno
- Pennarelli
- Cartellone

1 **Scegli** dall'elenco tre "verbi di movimento" che, a tuo parere, corrispondono a una delle tue caratteristiche principali e **utilizzali** per comporre un breve testo di autopresentazione.

abbracciare	arrampicarsi	fuggire	piegarsi	
affrettarsi	cadere	indietreggiare	saltare	tuffarsi
agitarsi	correre	lottare	scalare	vacillare
appoggiarsi	decollare	navigare	sdraiarsi	viaggiare
aprire	esplodere	partire	tremare	volare

2 **Disegna** il tuo autoritratto che affiancherai al testo.

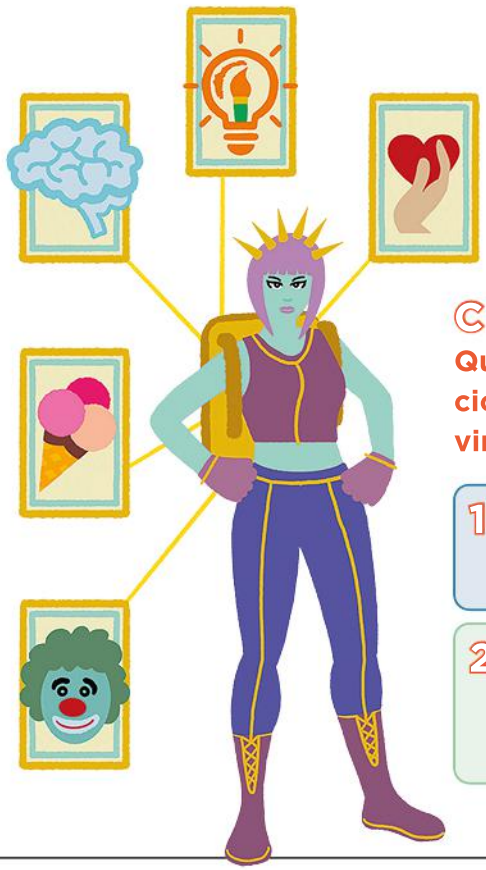
3 Se vuoi, **crea** insieme alle tue compagne e ai tuoi compagni un cartellone da appendere in classe con tutti i vostri ritratti. Segui l'esempio.

Dario ha scelto per descriversi i verbi:

esplodere • partire • tuffarsi

Ecco il breve testo che ha scritto.

- Rischio sempre di **ESPLODERE** da un momento all'altro: sono troppo impulsivo!
- Mi piace prendere l'inizativa: quando **PARTO** con il fare una cosa, non riesco più a fermarmi.
- Mi **TUFFO** in ciò che faccio con grande entusiasmo, sempre determinato a dare il meglio di me.



CHE SKIN!

Quando videogiochi spesso devi scegliere un *avatar*, cioè un personaggio che ti rappresenti nel mondo virtuale.

scatola dei materiali
- Fogli da disegno
- Pennarelli

1 **Disegna** il tuo *avatar* e **aggiungi**, sotto forma di icona, le *skin*, cioè le abilità che ti rendono "speciale".

2 **Mostra** poi alle tue compagne e ai tuoi compagni il tuo personaggio e **spiega** il significato di ciascuna icona.

SOPRANNOMI DA MATTI

Inventa un soprannome simpatico: le tue nuove compagne e i tuoi nuovi compagni avranno il permesso di usarlo!

1 **Scegli** due aggettivi che ti definiscono, poi **fondili** insieme inventando per te un soprannome divertente.

2 **Scrivi** poi una **poesia in rima** con cui presentarti alle tue compagne e ai tuoi compagni.

3 **Ricalca** l'esempio:
- i primi due versi e gli ultimi due devono riportare il tuo **nome**, il tuo **soprannome** e gli **aggettivi** che lo costituiscono;
- i versi centrali dovranno contenere la tua **descrizione** sulla base degli aggettivi scelti.

aggettivi scelti: SVEGLIA - ESTROVERSA
parola macedonia ▶ SVE-RSA: SVE~~GLIA +ESTROVE~~RSA

Mi chiamo PAOLA BIANCHI, per gli amici SVE-RSA
perché sono SVEGLIA e anche un po' ESTROVERSA.
Mi basta sentire velocemente che aria tira
e capisco subito chi proprio non mi ispira.
Con tutti passo il tempo a chiacchierare,
mi piace ridere, divertirmi, scherzare.
Ecco perché gli amici mi chiamano SVE-RSA.
perché sono SVEGLIA ed anche un po' ESTROVERSA.

NELLA STESSA RETE!

Imparate a essere un gruppo indissolubile!

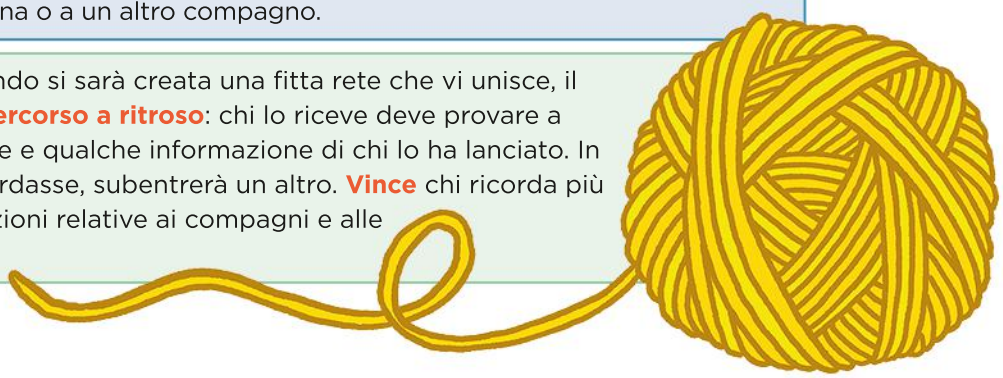
scatola dei materiali
- Un gomitolo di lana

1 **Prendete** un gomitolo di lana e **utilizzatelo** per fare un gioco tutti insieme.

2 Uno di voi a scelta **lega** il filo attorno al proprio polso, quindi **si presenta** agli altri, dicendo il proprio nome e alcune informazioni che lo riguardano (*hobby*, materie preferite, caratteristiche...).

3 Chi ha iniziato il gioco **lancia** il gomitolo a una compagna o a un compagno a piacere che proseguirà presentandosi e lanciando a sua volta il gomitolo a un'altra compagna o a un altro compagno.

4 Al termine, quando si sarà creata una fitta rete che vi unisce, il gomitolo **fa il percorso a ritroso**: chi lo riceve deve provare a ricordare il nome e qualche informazione di chi lo ha lanciato. In caso non lo ricordasse, subentrerà un altro. **Vince** chi ricorda più nomi e informazioni relative ai compagni e alle compagne.



Siamo una squadra!

UNA PALESTRA IN CUI CRESCERE

Gli antichi immaginavano la scuola come un "**ginnasio**", cioè una **palestra**, in cui i giovani esercitavano il corpo e la mente. Nel tempo, la scuola si è trasformata, ma la sua sostanza è ancora oggi la stessa: un luogo in cui **mettere alla prova tutte le dimensioni della propria personalità**, tutte le capacità che possono aiutarti a **crescere**.

UN ALLENAMENTO INTENSO

In questo percorso di crescita, la **scuola media** rappresenta una tappa importante: una ragazza o un ragazzo della tua età **non sono più delle bambine o dei bambini**, ma cominciano a costruire la propria personalità e a sviluppare capacità e talenti che rendono **le persone uniche**.

Perciò l'"allenamento" si fa più intenso: occorre approfondire l'impegno per apprendere **nuove discipline**, ampliare la cerchia delle proprie **amicizie**, adeguarsi alle richieste sempre diverse dei **numerosi insegnanti**, capire il senso delle **regole** e, anche se è faticoso, imparare a rispettarle.

IL GIOCO DI SQUADRA

La scuola è un **banco di prova** e non sempre ci si sente all'altezza. Alcuni temono di non essere abbastanza intelligenti, altre di non essere affatto simpatiche, altri ancora percepiscono la propria diversità come un limite invalicabile. In effetti, la scuola propone quotidianamente **tante sfide** che potrai superare con successo solo se **crederai in te stessa** o **in te stesso** e se farai affidamento sul **gioco di squadra**: la guida degli insegnanti, l'amicizia delle tue compagne e dei tuoi compagni e il confronto con tutti loro ti faranno crescere.

A scuola per crescere insieme

È molto importante che in una classe si respiri un **clima sereno** e **positivo**. Quando ci **si sente bene** e **a proprio agio**, è più facile **mettersi in gioco**. Per creare un clima così piacevole, fin dai primi giorni di scuola bisogna dimostrarsi molto **rispettosi** verso tutti: ognuno di voi arriva con una storia alle spalle, a volte non facile. Chi decide di **aprirsi agli altri** non va mai preso in giro o giudicato, e la sua fiducia non deve essere tradita.

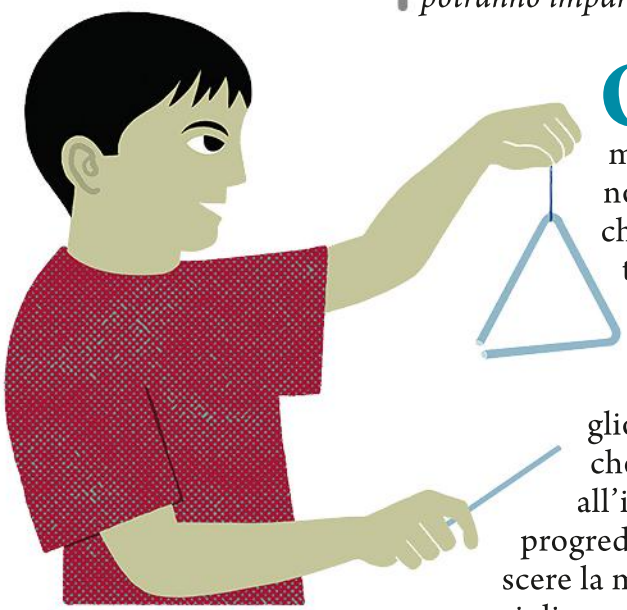
tratto da: *Diario di scuola*, trad. di Y. Melaouah, Feltrinelli, Milano 2008

Il gusto dell'armonia

Daniel Pennac

Diario di scuola • È il racconto autobiografico dell'esperienza scolastica dell'autore che, pur essendo ormai uno scrittore di successo, è stato paradossalmente un alunno dell'ultimo banco, svogliato e senza prospettive. Attraverso la propria esperienza, Pennac racconta la vita di tutti i ragazzi con poca volontà e scarso profitto, il terrore che li coglie davanti agli insegnanti, il loro senso di sconfitta, che può diventare definitivo nella vita.

Stare bene in classe, sentirsi in armonia con gli altri non è secondario: la classe è una piccola orchestra in cui ciascuno deve fare la propria parte, nel miglior modo possibile. Solo così tutti potranno imparare e progredire nella crescita personale.



Ogni allievo suona il suo strumento, non c'è niente da fare. Il difficile è conoscere i nostri musicisti e trovare l'armonia. Una buona classe non è un reggimento che marcia al passo, è un'orchestra che prova la stessa sinfonia. E se si è ereditato un triangolo che sa fare solo "ting ting" o uno scacciapensieri che non fa che "bloing bloing", l'importante è che lo facciano al momento giusto, nel migliore dei modi, che diventino il miglior triangolo e un impeccabile scacciapensieri, e che essi siano fieri della qualità del loro contributo all'insieme. Siccome il gusto dell'armonia li fa tutti progredire, il piccolo triangolo finirà anche lui per conoscere la musica, forse non così brillantemente come il primo violino, ma conoscerà la stessa musica. Il problema è che si vuole credere in un mondo dove solo i primi violini contano.

tratto da: *Wonder*, trad. di A. Orcese, Giunti, Milano 2013

Un giro turistico della galassia

Raquel Jaramillo Palacio

Wonder • August è affetto dalla sindrome di Treacher-Collins, a causa della quale è nato con una tremenda deformazione facciale. Dopo anni di operazioni che gli hanno impedito di vivere una vita normale, si trova ad affrontare per la prima volta il mondo della scuola in prima media. Nonostante le mille difficoltà che dovrà superare per essere accettato dai compagni, August riuscirà a terminare l'anno scolastico con successo, dimostrando grande generosità e disponibilità verso tutti.

Via, la sorella maggiore di August, racconta con affetto la fatica di convivere con i "bisogni speciali" di suo fratello, le cui esigenze oscurano quelle di tutti gli altri. La sua storia personale alle elementari ha avuto un peso importante nelle relazioni con gli altri. Frequentare la scuola media per lei rappresenta un'opportunità: può finalmente essere solo Olivia Pullman, non più la piccola Via, sorella di August.

August è il sole. Io, mamma e papà siamo i pianeti che ruotano intorno al sole. Gli altri membri della nostra famiglia e gli amici sono asteroidi[1] e comete[2] che fluttuano intorno ai pianeti che ruotano intorno al sole. L'unico corpo celeste che non ruota intorno al sole August è Daisy, il cane, e questo solo perché ai suoi piccoli occhi da cane la faccia di August non sembra molto diversa da qualsiasi altro volto umano. Per Daisy, tutte le nostre facce sembrano uguali, piatte e pallide come la luna.

Sono abituata al modo in cui funziona questo universo. Non me ne sono mai fatta un cruccio[3], perché è ciò che conosco da sempre. Ho sempre saputo che August è speciale e che ha bisogni speciali. Se stavo facendo un gioco troppo rumoroso e lui faceva il pisolino, sapevo che avrei dovuto giocare a qualcos'altro, perché lui aveva bisogno di riposare dopo una qualche cura medica che l'aveva lasciato debole e dolorante. Se volevo che mamma e papà mi guardassero giocare a calcio, sapevo che se lo sarebbero perso, perché nove volte su dieci avevano da accompagnare August dalla logopedista[4], o dal fisioterapista[5], o da un nuovo specialista, o a fare un'operazione.

Mamma e papà non facevano che ripetermi che ero la ragazzina più comprensiva del mondo. Io non lo so, so solo che avevo capito che lamentarsi non serviva a niente. L'ho visto, August, dopo le sue operazioni: la sua faccina avvolta nelle bende e gonfia, il suo

1. **asteroidi:** piccoli corpi rocciosi in orbita solare.
2. **comete:** piccoli corpi celesti di polveri e ghiaccio gravitanti intorno al Sole.
3. **un cruccio:** un problema, un dramma.
4. **logopedista:** specialista che si occupa dei disturbi del linguaggio, della comunicazione, della deglutizione e dei relativi disturbi dell'apprendimento.
5. **fisioterapista:** professionista che si occupa delle patologie o disfunzioni nelle aree della motricità.

corpicino pieno di flebo e tubi per tenerlo in vita. E dopo che hai visto qualcun altro passare cose simili, sembra assurdo lamentarsi perché non hai avuto quel giocattolo, o perché la mamma non è venuta a vederti alla recita della scuola. Sapevo tutte queste cose già all'età di sei anni. Le sapevo e basta. [...]

Quello che mi è sempre piaciuto della scuola media è che era uno spazio separato e diverso da casa. Potevo andare lì ed essere Olivia Pullman; non Via, che è come mi chiamano in casa. Via è anche come mi chiamavano alle elementari. All'epoca, tutti sapevano tutto di noi, naturalmente. La mamma veniva a prendermi dopo la scuola e August era sempre nel passeggino. Non c'erano molte persone con i requisiti necessari a fare da baby-sitter ad Auggie[6], perciò mamma e papà lo portavano a tutti i miei spettacoli, concerti e recite di classe, a tutte le cerimonie, i mercatini e le fiere del libro della scuola. I miei amici lo conoscevano. I genitori dei miei amici lo conoscevano. I miei insegnanti lo conoscevano. Il custode lo conosceva. («Ciao, come ti va la vita, Auggie» gli diceva sempre, e dava ad August un bel cinque). August era una specie di istituzione, lì.

Invece alla scuola media un mucchio di gente non sapeva niente di August. I miei vecchi amici sì, ovvio, ma i miei nuovi amici no. O, se lo sapevano, non era necessariamente la prima cosa che sapevano di me. Forse era la seconda o la terza: «Olivia? Sì, è simpatica. Hai sentito che ha un fratello deforme?». La odiavo ogni volta, quella parola, ma sapevo che era il modo in cui la gente descriveva Auggie. E sapevo che quel genere di conversazioni avveniva probabilmente al di fuori della portata delle mie orecchie, ogni volta che uscivo da una stanza a una festa o che mi imbattevo in gruppi di amici in pizzeria. E questo passi pure. Sarò sempre la sorella di un ragazzo con un difetto congenito: non è questo il problema. È solo che non mi va di essere sempre definita così.

6. Auggie: diminutivo di August.

Libera–mente

APPRENDIMENTO COOPERATIVO

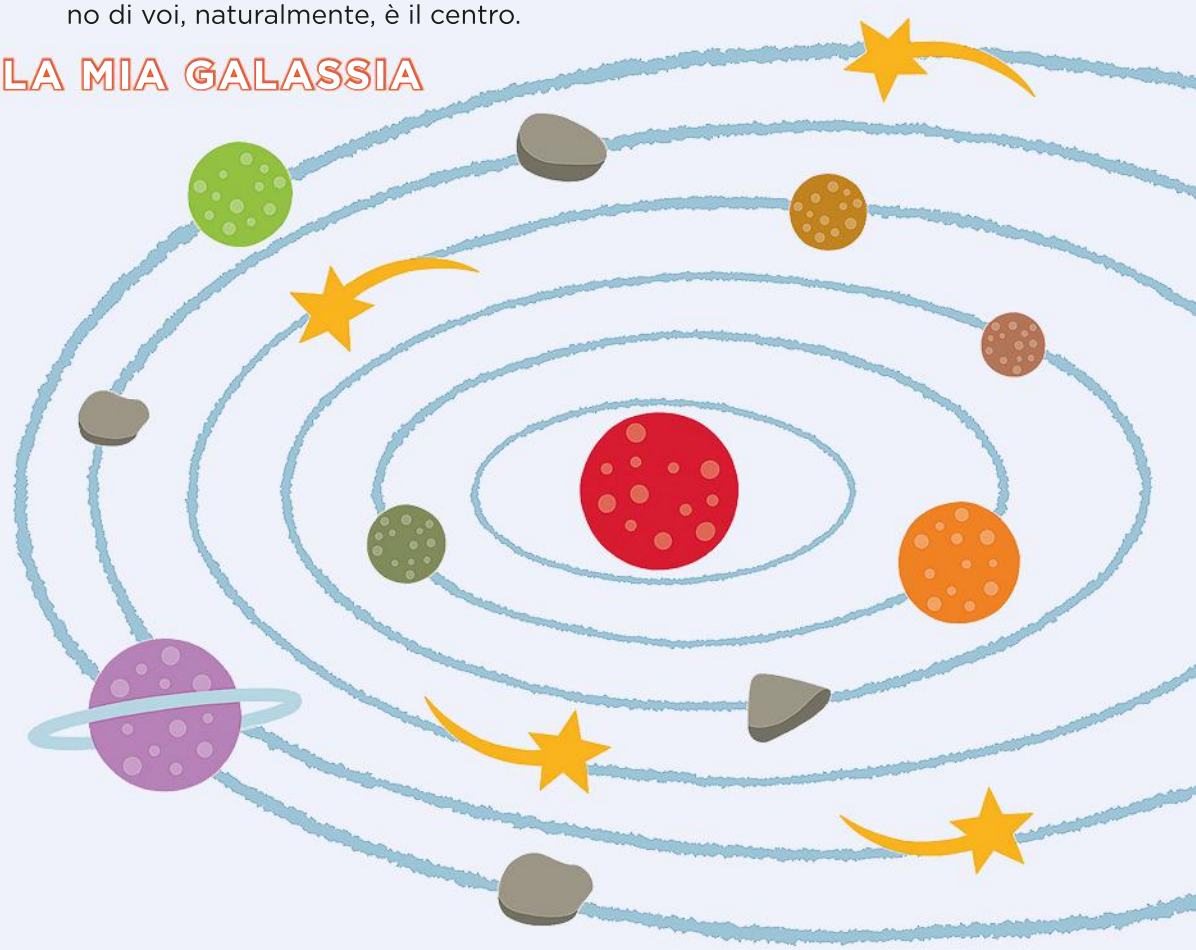
COMPETENZA PERSONALE

A ciascuno la sua galassia

Ogni persona è inserita in una "galassia" di relazioni, basate sulla famiglia e gli amici, che vanno a costituire il suo "universo". Per mostrare alle vostre compagne e ai vostri compagni l'"universo" meraviglioso che ruota attorno a voi, svolgete le seguenti attività prima individualmente, quindi a classe intera.

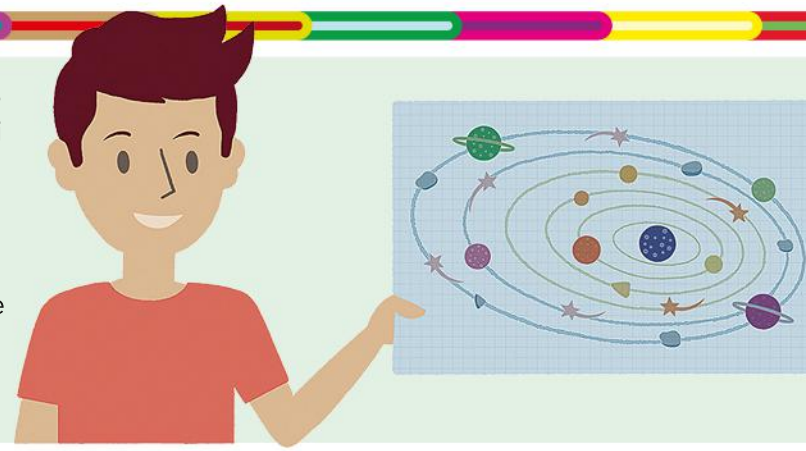
1. **Prendete spunto** dall'immagine e **individualmente immaginate** la rete di relazioni che vi circonda: i familiari, le persone più care, le persone che frequentate. Quindi, ancora **individualmente**, **disegnate** la vostra galassia, in cui ciascuno di voi, naturalmente, è il centro.

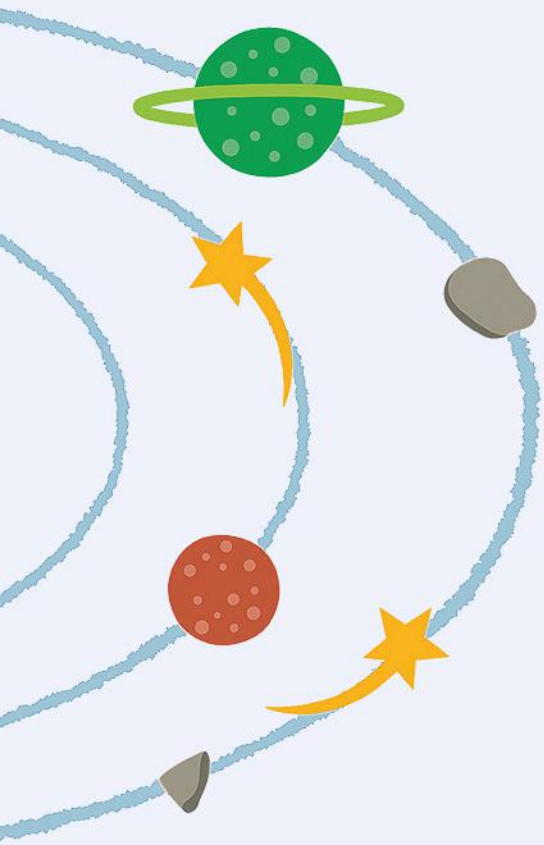
LA MIA GALASSIA



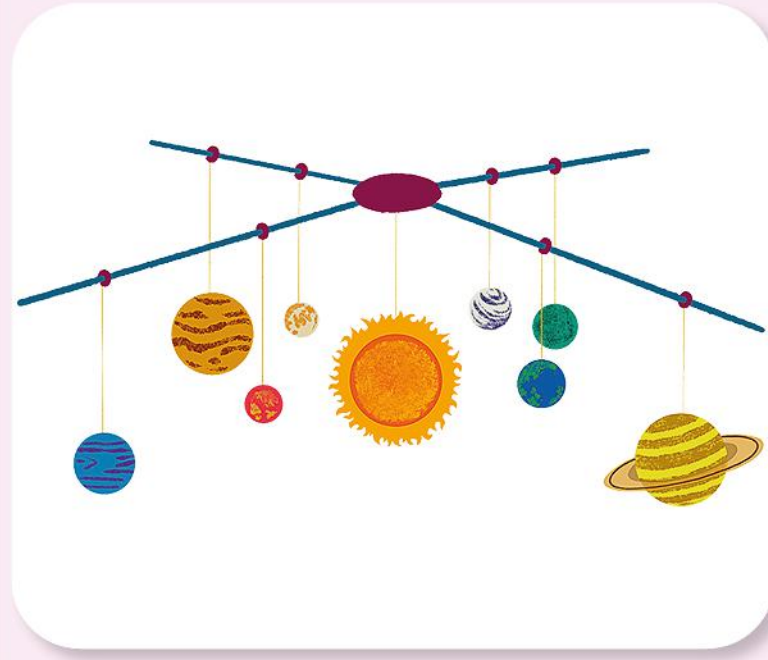
2. Nel disegno, **distinguete e assegnate** un nome a:
PIANETI ▶ sono le persone con cui avete buoni rapporti;
COMETE ▶ sono le persone con cui avete un rapporto speciale;
METEORITI ▶ sono le persone con cui avete rapporti non sempre positivi e che mettono in crisi il vostro equilibrio.

3. **A classe intera**, con l'aiuto dell'insegnante, **mostrate** i vostri disegni alle compagne e ai compagni, raccontando loro in tutta libertà la vostra "galassia". Questo vi aiuterà a entrare in relazione con loro in modo più profondo, superando le apparenze.





4. Ora, di nuovo **individualmente**, **realizzate** un modellino della vostra galassia: **decorate** delle palline di polistirolo e **collegatele** a dei bastoncini in legno attraverso dei fili. Al termine **appendete** i vostri lavori in classe: saranno una bellissima decorazione.



scatola dei materiali

- Palline di polistirolo bianche con appigli (natalizie)
- Bastoncini in legno (tipo spiedo)
- Pennarelli
- Materiale per collage (se necessario)
- Perline e materiali di recupero per la decorazione (se necessario)

A scuola per il gusto di imparare

La scuola media può riservarti molte **sorprese**: forse ti avranno detto che è un percorso molto difficile, dove dovrai impegnarti di più che alle elementari. Sarà tuttavia **molto interessante studiare** tante materie nuove: potrai scoprire **nuovi interessi** e sperimentare sempre più il **gusto di imparare**.

tratto da: *L'ombra del vento*, trad. di L. Sezzi, Mondadori, Milano 2010

Un universo infinito da esplorare

Carlos Ruiz Zafòn

L'ombra del vento • 1945, Barcellona. Daniel è un ragazzino di undici anni che un giorno viene condotto da suo padre, proprietario di un negozio di libri usati, nel Cimitero dei Libri Dimenticati, un luogo segreto in cui vengono conservati testi di cui il tempo ha cancellato il ricordo. In questo modo il ragazzo entrerà in possesso di un libro maledetto che lo introdurrà nella storia inquietante del suo autore, una storia che presenta misteriosi parallelismi con la sua vita.

Daniel, insieme a suo padre, viene introdotto nel Cimitero dei Libri Dimenticati, una gigantesca biblioteca piena di scaffali altissimi, zeppi di libri. Al ragazzo sembra di essere penetrato nel tenebroso tempio del sapere.

Mio padre si chinò su di me e, guardandomi negli occhi, mi parlò con il tono pacato riservato alle promesse e alle confidenze.

«Questo luogo è un mistero, Daniel, un santuario. Ogni libro, ogni volume che vedi possiede un'anima, l'anima di chi lo ha scritto e l'anima di coloro che lo hanno letto, di chi ha vissuto e di chi ha sognato grazie a esso. Ogni volta che un libro cambia proprietario, ogni volta che un nuovo sguardo ne sfiora le pagine, il suo spirito acquista forza. Molti anni fa, quando mio padre mi portò qui per la prima volta, questo luogo era già vecchio, quasi come la città. Nessuno sa con certezza da quanto tempo esista o chi l'abbia creato. Ti posso solo ripetere quello che mi disse mio padre: quando una biblioteca scompare, quando una libreria chiude i battenti, quando un libro si perde nell'oblio, noi, custodi di questo luogo, facciamo in modo che arrivi qui. E qui i libri che più nessuno ri-

corda, i libri perduti nel tempo, vivono per sempre, in attesa del giorno in cui potranno tornare nelle mani di un nuovo lettore, di un nuovo spirito. Noi li vendiamo e li compriamo, ma in realtà i libri non ci appartengono mai. Ognuno di questi libri è stato il miglior amico di qualcuno. Adesso hanno soltanto noi, Daniel. Pensi di poter mantenere il segreto?»

Il mio sguardo si smarrì nell'immensità di quel luogo, nella sua luce fatata. Annuii e mio padre sorrise.

«E sai qual è la cosa più bella?»

Scossi la testa in silenzio.

«La tradizione vuole che chi viene qui per la prima volta deve scegliere un libro e adottarlo, impegnandosi a conservarlo per sempre, a mantenerlo vivo. È una promessa molto importante» spiegò mio padre. «Oggi tocca a te.»

Mi aggirai in quel labirinto che odorava di carta vecchia, polvere e magia per una mezz'ora. Lasciai che la mia mano sfiorasse il dorso dei libri disposti in lunghe file, affidando la mia scelta al tatto. Tra titoli ormai illeggibili, scoloriti dal tempo, notai parole in lingue conosciute e in decine d'altre che non riuscivo a identificare. Vagai lungo gallerie e ballatoi a spirale riempiti da centinaia, migliaia di volumi che davano l'impressione di sapere di me molto più di quanto io sapessi di loro. Mi balenò in mente il pensiero che dietro ogni copertina si celasse un universo infinito da esplorare e che, fuori di lì, la gente sprecasse il tempo ascoltando partite di calcio e sceneggiati alla radio, paga della sua mediocrità[1]. Non so dire se dipese da queste riflessioni, dal caso o dal suo parente nobile, il destino, ma in quell'istante ebbi la certezza di aver trovato il libro che avrei adottato, o meglio, il libro che avrebbe adottato me. Sporgeva timidamente da un ripiano, rilegato in pelle color vino, col titolo impresso sul dorso a caratteri dorati. Accarezzai quelle parole con la punta delle dita e le lessi in silenzio.

1. **paga della sua mediocrità:** soddisfatta della sua limitatezza, dei suoi interessi insignificanti.

Non conoscevo né il titolo né l'autore, ma non mi importava. Era una decisione irrevocabile, da entrambe le parti. Presi il libro e lo sfogliai con cautela: le sue pagine palpitarono come le ali di una farfalla a cui viene restituita la libertà, sprigionando una nuvola di polvere dorata. Soddisfatto della scelta, tornai sui miei passi ripercorrendo il labirinto con il volume sottobraccio e un sorriso sulle labbra. Forse l'atmosfera magica di quel luogo mi aveva contagiato, ma ebbi la sicurezza che quel libro mi aveva atteso per anni, probabilmente da prima che nascessi.

tratto da: *Ti prendo e ti porto via*, Einaudi, Torino 2014

Le cose che piacciono a Pietro

Niccolò Ammaniti

Ti prendo e ti porto via • Pietro è un dodicenne introverso, che vive a Ischiano Scalo, un paese del Sud Italia. Il ragazzo, figlio di un pastore, prova un amore inconsapevole per la bella Gloria, che proviene da una buona famiglia borghese. La storia di Pietro per una serie di circostanze si intreccia tragicamente con quella della professoressa Flora Palmieri, donna sola, innamorata di un chitarrista sciupafemmine, tornato al paese dopo anni di bagordi.

Pietro si sente diverso degli altri ragazzi: non ama le attività sportive, ma prova un forte interesse verso gli insetti e gli animali particolarmente ributtanti, che in lui scatenano un'irresistibile curiosità scientifica.

A Pietro non piaceva giocare a basket, né a pallavolo e ancora meno a calcio.

Non che non ci avesse mai provato. Ci aveva provato, eccome, ma tra lui e la palla doveva esserci un problema di comprensione. Lui desiderava che la palla facesse una cosa e quella faceva esattamente la cosa opposta.

E secondo Pietro, quando capisci che c'è un problema di comprensione tra te e qualcosa, è meglio lasciar perdere. Poi lui aveva altre cose che gli piacevano.

Per esempio la bicicletta. Adorava andare in bici nelle stradine del bosco.

E adorava gli animali. Non tutti. Certi.

Quelli che la gente dice che sono schifosi a lui piacevano moltissimo. Serpenti, rane, salamandre[1], insetti, questo genere di animali. Se poi vivevano nell'acqua, era ancora meglio.

Tipo la tracina[2]. D'accordo, fa un male bestiale quando ti pizzica, ha una brutta faccia e vive nascosta nella sabbia, ma il fatto che con quel pungiglione che contiene un veleno (che gli scienziati non hanno ancora ben capito di cosa sia fatto esattamente) sia pronta a paralizzarti un piede, gli piaceva.

Ecco, se lui avesse potuto scegliere tra essere una tigre o una tracina, avrebbe certamente preferito essere quest'ultima.

E un altro animale che gli piaceva era la zanzara.

Erano dovunque. E non potevi fregartene.

Per quello aveva scelto di farci la ricerca di Scienze insieme a Gloria. La malaria e la zanzara. E quel pomeriggio sarebbe andato con la sua amica a Orbano da un dottore amico del padre di lei a fargli un'intervista sulla malaria.

Ora stava leggendo un libro sui dinosauri. E anche qui si parlava di zanzare. Grazie a loro avrebbero un giorno ricreato i dinosauri. Avevano trovato delle zanzare fossili e gli avevano tirato fuori il sangue succhiato ai dinosauri e scoperto il codice genetico dei dinosauri. Insomma, non gli era chiarissimo, fatto sta che senza le zanzare niente *Jurassic Park*[3].

1. **salamandre:** sono degli anfibi.
2. **tracina:** un pesce piuttosto brutto: ha la testa arrotondata, la bocca molto grande rivolta verso l'alto e gli occhi posti molto in alto sulla testa.
3. ***Jurassic Park:*** famoso film (1993) di Steven Spielberg, basato sull'omonimo romanzo di Michael Crichton. La storia racconta di ciò che accade in un'isola in cui è stato realizzato il progetto di riportare in vita molti dinosauri per farne un vero e proprio parco dei divertimenti.

Interessi, passioni, cose che voglio imparare

La scuola media ha un compito importante: far crescere in voi quella passione per la conoscenza che ciascuno già coltiva in sé, magari senza saperlo. Per scoprire i vostri interessi e quelli delle vostre compagne e dei vosti compagni, svolgete le seguenti attività prima individualmente, quindi a classe intera.

1. **Immagina** che ti sia data la possibilità di scrivere il tuo orario scolastico, fatto di 30 ore settimanali. Procedi in questo modo:

- **completa** la tabella indicando il numero di ore che assegneresti a ciascuna disciplina in base ai tuoi interessi;
- **aggiungi** al tuo orario scolastico delle nuove materie, per cui nutri un personale interesse (cucina, *coding*, *bricolage*...), completando le righe vuote della tabella.

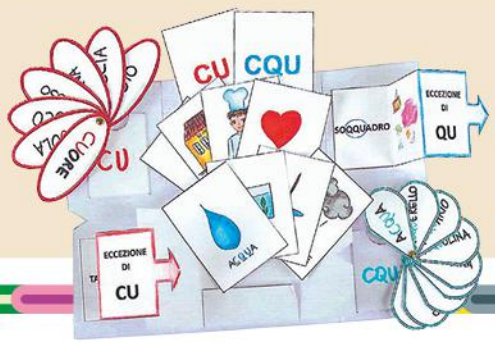
materie	n. ore settimanali
italiano	.....
storia	.....
geografia	.....
matematica	.....
scienze	.....
inglese	.....
2° lingua	.....
tecnologia	.....
musica	.....
arte	.....
religione	.....
educazione motoria	.....
educazione civica	.....
.....	.....
.....	.....

2. **Osserva** la tua tabella per capire che cosa ti piace imparare e ti appassiona, quindi **realizza** un *lapbook* dal titolo:

INTERESSI, PASSIONI, COSE CHE VOGLIO IMPARARE

Che cos'è un *lapbook*?

Il *lapbook* è una cartelletta con delle falde che si chiudono e si sovrappongono su sé stesse. Al suo interno sono conservati *minibook* sfogliabili, tasche e parti ripiegabili, come tanti cassetti da aprire e chiudere per ritrovare i contenuti.



Il mio lapbook

scatola dei materiali

- Cartoncini di diverso colore A4
- Pennarelli
- Pastelli
- Riga e squadra
- Forbici e colla
- Materiali di recupero (bottoni, stoffa)
- Fermacarta (se necessario)

a. **Procurati** tutto il materiale indicato nella **Scatola dei materiali**.
b. **Progetta** il *lapbook* in tutte le sue parti come segue.

LA CARTELLA RICHIUDIBILE

Le immagini mostrano un *lapbook* classico, le cui falde si aprono e si chiudono, creando una cartella richiudibile. Il titolo trova posto all'esterno, con un formato ben visibile a falde chiuse.

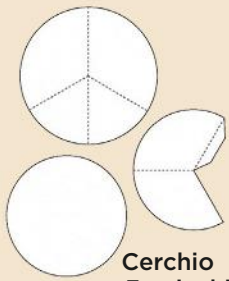
LA PARTE INTERNA

La parte interna contiene le informazioni che si desiderano inserire (nel vostro caso le materie preferite, gli *hobby*, gli interessi e le passioni). Per farlo, potere scegliere una di queste modalità.

Flip-flap

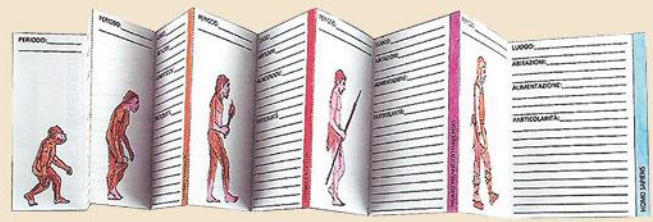
Pentagono a fiore

Fisarmonica con copertina



Cerchio a 3 spicchi

Minibook a fisarmonica scalare



c. **Realizza** il tuo *lapbook*, dando libero spazio alla tua creatività.

3. Ora **a classe intera**, con l'aiuto dell'insegnante, **mostrate** e **descrivete** i *lapbook* da voi realizzati alle vostre compagne e ai vostri compagni: sarà un modo per trovare amici e amiche che hanno i vostri stessi interessi e dimostrare tutta la vostra creatività.