



# A SCUOLA CON IL LUPO

Uno strumento di lavoro  
dedicato a librai e insegnanti.  
Uno spunto per organizzare incontri  
e attività in libreria o in classe.





# PROGETTI PER LA SCUOLA PRIMARIA

CLASSE 1°-2°

CLASSE 3°

CLASSE 4°-5°



# Corso per aspiranti investigatori

Docenti:  
Commissario Gordon  
e Commissaria Buffy



Il lavoro di poliziotto è davvero logorante ma offre anche tante soddisfazioni.

## COSA SI IMPARA CON IL CORSO PER ASPIRANTI INVESTIGATORI?

Ad affinare la capacità di osservazione, a lavorare sugli indizi, a fare collegamenti, a porre domande, a travestirsi se necessario, a sviluppare un atteggiamento collaborativo, a disegnare una mappa, a capire che un problema può avere più soluzioni.

**Il corso può essere utilizzato per introdurre il tema della legalità, per parlare di potere e situazioni a rischio, per sottolineare che la violenza non è mai la soluzione.**

## PRIMA LEZIONE

**Obiettivo: allenare i sensi e lo spirito di osservazione**

*“Dev’esserci qualcosa di strano, perché molti hanno un’aria abbacchiata. Sono tristi.”*

Quando si va in giro, è bene tenere sempre gli **occhi aperti** e, magari, un **taccuino** in tasca.

Può capitare che lungo un percorso che conosciamo ci siano **particolari che colpiscono la nostra attenzione**, come impronte di animali, oggetti dimenticati, un odore che non abbiamo mai sentito...



Annotare le proprie impressioni, fare uno schizzo di quello che ci ha colpito, registrare un elemento che avvertiamo come dissonante incrementa la **capacità di stare nel presente**, facendo attenzione all’ambiente che abbiamo intorno.

Una passeggiata in un bosco, lungo il percorso tra casa e scuola o nel cortile della scuola può essere un buon allenamento per iniziare a formulare ipotesi.

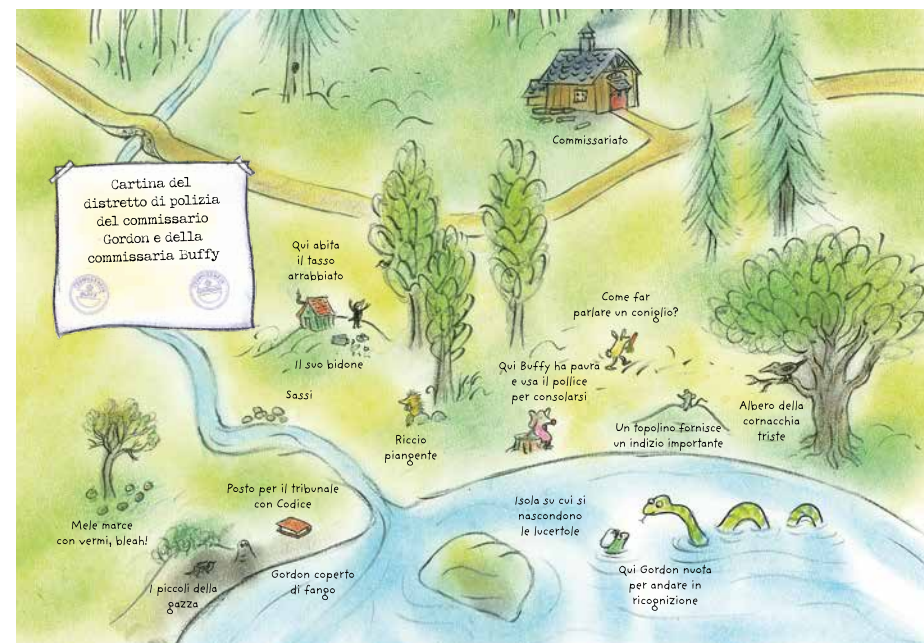


## SECONDA LEZIONE

**Obiettivo: disegnare una mappa**

*“Poi arrivò a un sentiero. E il sentiero portava a una casetta. E la casetta era un commissariato. La finestra era illuminata, perché la polizia teneva la luce sempre accesa.”*

Orientarsi nello spazio è molto importante. Le mappe sono strumenti utili e affascinanti che possono aprire un mondo di conoscenza per i bambini.



Attraverso le mappe, i bambini possono comprendere la diversità dell’ambiente in cui vivono, imparare i nomi dei paesi, delle città e dei continenti e sviluppare una consapevolezza della connessione tra i luoghi.

Prima di iniziare a disegnare, l'insegnante può chiedere ai bambini di **immaginare la mappa mentalmente** e pensare ai punti chiave che vogliono includere.

Si comincia da qui, disegnando i **punti principali della mappa** con una matita, poi si aggiungono strade, percorsi e **dettagli più piccoli**. Con colori vivaci si possono **evidenziare i particolari** importanti e rendere la mappa accattivante.

Una mappa della città disegnata dai bambini non ha come prima necessità quella di indicare i nomi e i dettagli di vie e strade, ma deve essere una rappresentazione di luoghi interessanti per loro.



**Lo scopo è quello di catturare la loro curiosità, oltre ad aiutarli ad orientarsi nello spazio.**

Le mappe di un luogo, del resto, sono più di una semplice lezione di geografia; riflettono anche la storia, gli avvenimenti e la cultura di quel posto. Inoltre, possono essere un ottimo strumento educativo per imparare nuove cose e un'attività divertente e creativa da fare insieme, sia in famiglia che a scuola.

### TERZA LEZIONE

**Obiettivo: raccogliere e analizzare gli indizi**

*“Vedeva benissimo da dove venivano le impronte, e poteva seguirle.”*

Per arrivare alla soluzione del caso, bisogna saper **ricavare gli indizi** (attraverso l'osservazione dell'ambiente, delle persone e degli animali che lo abitano) o attraverso la **risoluzione di indovinelli** pensati ad hoc (anagrammi, dettagli fotografici, piccoli problemi matematici). I vari indizi devono poi essere **riportati sulla mappa**, proprio come fanno Gordon e Buffy: aiuteranno gli investigatori ad avere un colpo d'occhio più completo sul caso.



### QUARTA LEZIONE

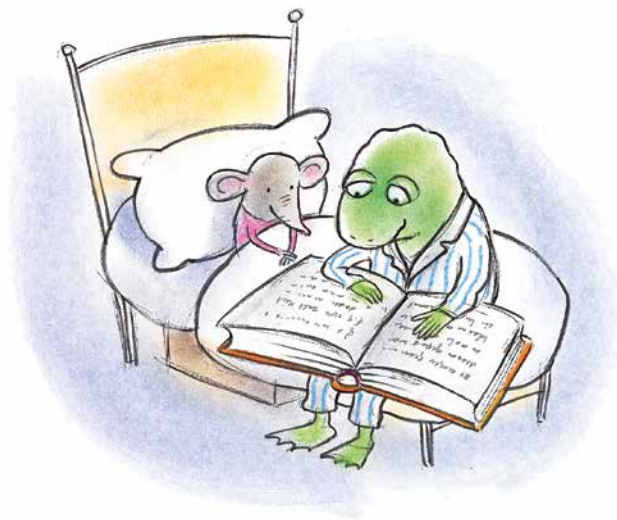
**Obiettivo: parlare di legalità**

*“Era un classico commissariato. Entrando, ci si trovava in uno stanzone. Di fianco alla porta, contro il muro, c'era una teca, e dentro la teca c'erano una pistola e uno sfollagente. Il vetro era molto spesso e la teca era chiusa da una robusta serratura.”*

**Perché Gordon non usa mai la pistola?**

Per parlare di legalità, bisogna partire da un concetto più vicino ai bambini: **le regole**. Perché darsi delle regole? Perché sono così necessarie nella vita di tutti i giorni?

**L'educazione alla legalità avviene ogni volta che accogliamo un amico, che ascoltiamo gli altri senza prevaricare, che costruiamo rapporti basati sulla valorizzazione delle differenze.** Insegnare la legalità significa insegnare ad essere empatici, a conoscere sé stessi e gli altri, a vedere negli altri non potenziali nemici, ma possibili amici.



Si può cominciare chiedendo ai bambini se hanno mai sentito parlare di questo argomento e partire con un piccolo esperimento: l'insegnante chiede loro di cantare, senza dare altre indicazioni; gli alunni faranno confusione, non si sentirà un'unica melodia ma tanti rumori discordanti; a questo punto la maestra potrà guidarli a chiedersi come mai il risultato sia stato così disarmonico, per giungere insieme a comprendere che quando non ci sono regole, c'è solo una gran confusione!

Le regole sono importanti sempre: a scuola, a casa, con gli amici...

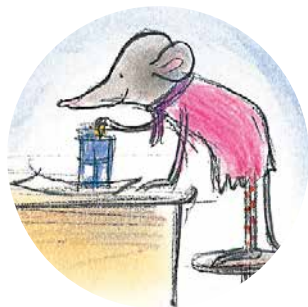
A questo punto si può chiedere ai bambini di riflettere su quanto detto in classe e



proporre loro di dire la prima parola che viene in mente a proposito del rispetto delle regole. E mentre uno per volta tireranno fuori le loro parole chiave, l'insegnante potrà scriverle alla lavagna, creando una "mappa della legalità".

Ciascun alunno in questa fase finale darà forma al concetto di legalità con un disegno libero e una frase a piacere in modo da realizzare un poster da appendere in classe.

**Le regole non si impongono con la forza, con le punizioni, con le armi esattamente come fa Gordon.**



*Mamma mia che freddo! Il commissario si pentì di non aver preso i guanti. Dopo un po' Buffy si fermò.*

*"Qui ci vuole la pistola, commissario."*

*"No, niente pistola!"*

*"Perché no? Perché dici sempre che non dobbiamo prenderla?"*

*Il commissario si mise le mani sui fianchi e la guardò serio.*

*"La pistola si può portare solo se si è molto assennati e prudenti. È molto pericolosa".*

*Buffy si mise a saltellare sul posto, contrariata. I ladri stavano sparando in mezzo agli alberi, ma lei voleva a tutti i costi che prendessero la pistola e che il commissario gliela lasciasse tenere.*

*"Ma tu sei molto assennato e prudente, capo!"*

*"Chi è molto assennato e prudente non se la porta dietro lo stesso!" disse. "È pericolosa!"*

*"Allora perché è nella teca? Perché non la butti via?"*

*"Perché qualcuno potrebbe trovarla e farsi del male. È più sicuro tenerla rinchiusa in commissariato".*



## QUINTA LEZIONE

**Obiettivo: riflettere 'dolcemente' sul tempo che passa**

*"Quando il lavoro d'indagine durava anche fino a notte fonda, era fondamentale poter assaggiare l'ora."*

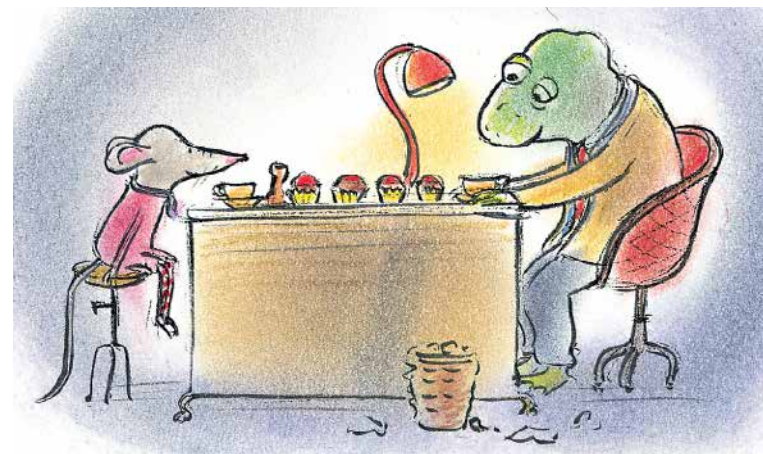


L'importanza del cibo come carburante per il cervello.

Il cervello è un organo molto dispendioso, che richiede un alto apporto di nutrienti e di energia. Come sa bene Gordon, lo zucchero è fondamentale.

La maggior parte dell'energia su cui si basa l'attività del cervello viene quasi esclusivamente dai carboidrati e, in particolare, da uno zucchero chiamato glucosio da cui deriva il 99% dell'energia cerebrale.

Alcune fonti naturali di glucosio sono lo zucchero da cucina (incredibile, ma vero), e tutti i cibi a base di farine di cereali vari.



Quali altri alimenti sono utili al nostro cervello?

Il concetto del "tempo che passa" è molto astratto e per questo di difficile comprensione da parte dei bambini, almeno di quelli in età prescolare.

Prima della scuola elementare i bambini, infatti, hanno una concezione per lo più ciclica del tempo: sanno distinguere la mattina dalla sera e sanno che dopo la notte tutto ricomincia in un ciclo che si ripete.

Imparare a leggere l'orologio, del resto, non è un'impresa facile, molti bambini hanno difficoltà a capire la posizione delle lancette. In classe si possono costruire degli orologi di carta usando i dolcetti di Gordon per posizionare le ore.



## SESTA LEZIONE

**Obiettivo: cosa vuol dire che a volte le cose non sono come appaiono?**

*“Non aveva ben chiaro cosa scrivere. Non ancora. Nel frattempo si accontentò di tirare fuori dal cassetto il vecchio e importantissimo timbro. Lo piazzò in mezzo al foglio. Lo spostò un po' a destra. Lo spostò un po' a sinistra. Ecco, perfetto.*

*Ca-dunc! fece il timbro.*

*Un timbro di gran classe sul foglio.”*



Un altro modo per esercitare lo spirito di osservazione è fare come i veri poliziotti: assumere un altro punto di vista, prendere in esame le cose che si hanno sotto gli occhi ogni giorno e immaginare di usarle in modo diverso.

Pensiamo al cibo, per esempio.

**Si può organizzare un laboratorio creativo che preveda l'utilizzo di frutta e verdura per creare dei timbri personalizzati, come quello di Gordon.**

Quali frutti e ortaggi si prestano meglio per essere utilizzati a questo scopo?

Tra i tanti, ci sono sicuramente il sedano, i peperoni, il radicchio, le patate, la cipolla, le arance, le mele, le piccole pere, i limoni...

Per realizzare i timbri di verdura, si può partire per esempio da quelle parti che di solito si scartano, come la base del radicchio o del sedano o, come nel caso dei peperoni, si può separare la calotta dal resto dell'ortaggio, tagliare a metà la cipolla e le mele...

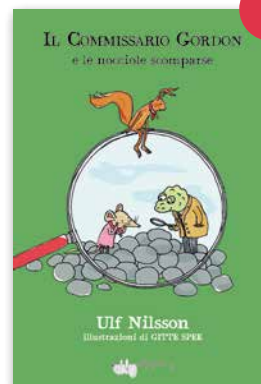
Una volta tagliati i timbri, basterà immergerne l'estremità in un po' di tempera e premere l'estremità del timbro sulla carta.

Quello che prima era un peperone, adesso è un fiore e quello che prima era mezzo limone spremuto, adesso sembra una ruota...



*Luogo*

## LA SERIE DELLE INDAGINI DEL COMMISSARIO GORDON E DELLA COMMISSARIA BUFFY



### Il Commissario Gordon e le nocciole scomparse

Il Commissario Gordon, un rospo pronto a risolvere ogni mistero (e grande amante della buona tavola) ha un importante caso da seguire: qualcuno ruba nocciole dalla foresta e tocca a lui scoprire il colpevole! Sfortunatamente, per risolvere questo enigma, tocca stare in mezzo alla neve e aspettare a lungo. Se solo avesse un assistente – qualcuno piccolo, veloce e intelligente – ad aiutarlo in questo complicatissimo caso...

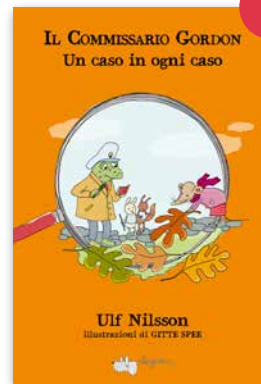


### Il Commissario Gordon - L'ultimo caso?

Nel bosco sta succedendo qualcosa di strano. Gli animali sono molto agitati, ma nessuno osa rilasciare dichiarazioni alla polizia. Il commissario Gordon e la sua assistente Buffy devono indagare!

È un caso complicato. I due agenti di polizia si dividono i compiti: Buffy interroga i sospettati, mentre Gordon resta in poltrona a pensare. Chi sarà il colpevole?

Una storia delicata e divertente che, con la consueta leggerezza, suggerisce riflessioni su temi importanti quali il bullismo e la capacità di porsi dalla parte dei più deboli.



### Il Commissario Gordon - Un caso in ogni caso

Il commissario Gordon si è preso una vacanza dal lavoro e Buffy è l'unico agente nella piccola stazione di polizia.

Quando le viene sottoposto un caso molto difficile, Buffy decide di chiedere aiuto a Gordon. Dopotutto, due poliziotti pensano due volte meglio e sono due volte più coraggiosi di uno. E ce n'è davvero bisogno in questo momento...

Stavolta non sono alle prese con un furto di nocciole, ma con la scomparsa di due animalotti, uno scoiattolo e un coniglio. Saranno stati divorati da una volpe? Si saranno persi? Troveranno un posto in cui rifugiarsi o hanno fatto perdere volontariamente le loro tracce?



CLASSE 3°

# Caro Giraffa, caro Bambino



Il progetto “**Caro Giraffa, Caro Bambino**” si rivolge alla scuola primaria. Ha l'obiettivo di valorizzare l'importanza della lettura e di approfondire le tematiche oggetto del libro *Caro Giraffa, Caro Pinguino* di Megumi Iwasa, LupoGuido 2019.

*Giraffa è annoiato. Nella savana la vita è monotona e vorrebbe un amico con cui condividere le giornate. Così decide di scrivere una lettera: “Consegnala al primo animale che incontri dall'altra parte dell'orizzonte” dice a Pellicano, che ha appena inaugurato una nuova attività di consegna postale (anche lui per noia).*

*La lettera giunge a Pinguino che diventa così un vero amico di penna. Giraffa non sa nulla dei pinguini e Pinguino non sa nulla delle giraffe. Un giorno i due decidono di incontrarsi e Giraffa propone all'amico di presentarsi da lui travestito da pinguino, seguendo le sue indicazioni in un via-vai di lettere esilaranti da un orizzonte all'altro.*

**parole chiave:** Noia • Consapevolezza • Racconto di sé • Attesa • Ascolto • Curiosità • Scoperta • Sorpresa • Amicizia • Condivisione • Benessere

Il testo si presta a essere sia uno **strumento di scambio** tra compagni di un'unica classe che tra bambini appartenenti a classi diverse di uno stesso istituto o di più scuole.



## Finalità didattiche

**Caro Giraffa, caro Pinguino si legge:**

1. Per lavorare sulla forma epistolare.
2. Per capire quali sono le parole per raccontarsi agli altri, far crescere la conoscenza di sé e l'autonomia.
3. Per capire e gustare il senso d'attesa.
4. Per parlare della vita degli animali, delle loro caratteristiche e del loro habitat.
5. Per stimolare la curiosità verso mondi molto diversi dal nostro.
6. Per lavorare su un sostrato di punti di riferimento comuni, allo scopo di evitare fraintendimenti e difficoltà di comunicazione.
7. Per offrire il piacere di una lettura divertente, per ridere insieme e creare un clima di condivisione.



## Attività di laboratorio

1. Stesura di lettere, da suggerire con i francobolli adesivi che la casa editrice mette a disposizione (la classe delle giraffe scrive a quella delle balene e viceversa).
2. Rappresentazione grafica di sé anche con il supporto di uno specchio.
3. Scrittura delle domande che non si osano fare (si può preparare una scatola che le contenga tutte, da leggere insieme in alcuni momenti prefissati).



Caro Giraffa,

mi chiamo Pinguino e vivo a Capo delle Balene.  
Grazie alla tua lettera ho imparato che esiste una cosa chiamata "collo".  
Forse io non ho il collo.  
O forse sono tutto collo.

Pinguino

Caro Pinguino,

grazie per la risposta.  
Vorrei sapere di più su di te:  
raccontami per favore.  
Per esempio, di che colore sei?

Giraffa

## Punti di forza del libro

1. Attraverso la scrittura epistolare, ci si può avvicinare a persone che non conosciamo, evitando l'imbarazzo di non aver niente da dire sul momento.
2. Ridere degli equivoci che si creano quando guardiamo il mondo attraverso le nostre categorie, ritenendole assolute solo perché non ne conosciamo altre.
3. Scatenare una miriade di domande e avere l'opportunità e la soddisfazione di ottenere risposte.

Caro Pinguino,  
ho deciso di provare a fare la  
tua imitazione, qui nella savana.  
Perché mi piace molto immaginarti,  
senza averti mai incontrato.  
E, se mi viene bene, voglio  
assolutamente venire a conoscerti.  
Perciò, raccontami ancora di te.

Giraffa che fa la tua  
imitazione

Caro Giraffa  
che fa l'imitazione di Pinguino,  
io sono particolarmente  
bravo a nuotare in mare.  
Ho un becco e lo uso per  
catturare i pesci.  
Non vedo l'ora di incontrarti.

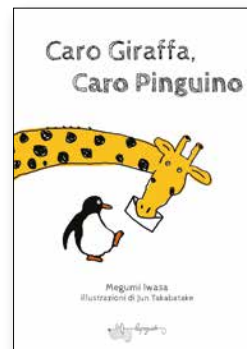
Pinguino  
di Capo delle Balene

## Obiettivi finali

Gli obiettivi di questo progetto toccano aree molto importanti della vita di bambini e adulti: introspettiva, relazionale, esplorativa e decisionale.

Ognuna di queste aree dà la possibilità di essere approfondita in maniera multidisciplinare.

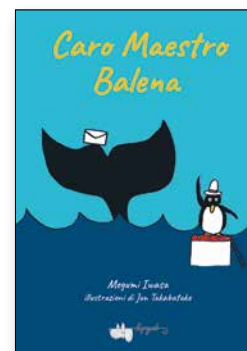
1. Portare a una migliore conoscenza di sé (sviluppo e scoperta di attitudini, abilità e interessi, punti di forza e debolezza...).
2. Rafforzare le competenze di scrittura ed educare alla ricerca, alla creatività e alla socializzazione.



### CARO GIRAFFA, CARO PINGUINO

Giraffa è annoiato, come al solito. Nella savana la vita è monotona e vorrebbe un amico con cui condividere le giornate. Così decide di scrivere una lettera: "Consegnala al primo animale che incontri dall'altra parte dell'orizzonte" dice a Pellicano. La lettera giunge a Pinguino che diventa così un vero amico di penna. Giraffa non sa nulla dei pinguini e Pinguino non sa nulla delle giraffe. Un giorno i due decidono di incontrarsi e Giraffa propone all'amico di presentarsi da lui travestito da pinguino, seguendo le sue indicazioni in un via-vai di lettere esilaranti da un orizzonte all'altro. Riusciranno nel loro intento? Come sarà l'incontro tra i due?

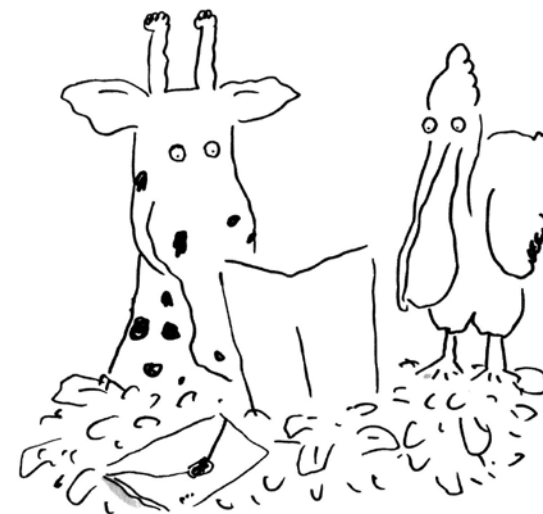
Un libro tutto da ridere, adatto ai primi lettori autonomi.



### CARO MAESTRO BALENA

Ora che è andato in pensione, Maestro Balena scrive molte lettere. Foca e Pellicano sono sempre più impegnati con le consegne e Pinguino è diventato insegnante. Un giorno Maestro Balena riceve una lettera da un vecchio amico che gli ricorda, con nostalgia, i tempi in cui si svolgevano le Olimpiadi a Capo Balena, e gli fa tornare la voglia di organizzare nuove gare di spruzzo e rivedere il suo mare pieno di balene. Nel seguito di *Caro Giraffa, Caro Pinguino* prende avvio una nuova intensa corrispondenza oltre gli orizzonti.

Le lettere riuniscono pinguini, balene e foche nelle famose Olimpiadi di Capo Balena, dove i veri vincitori sono l'amicizia, la lealtà e l'umorismo.





CLASSE 4°-5°

## Sopravvivere al primo giorno di scuola con LO ZAINO DI HEDVIG

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



Il progetto **Lo zaino di Hedvig**, si rivolge ai bambini della **scuola primaria**, in particolare a quelli di quarta e quinta, nell'ottica di un percorso di continuità e raccordo coi bambini della scuola dell'infanzia che si affacciano alla prima elementare.

Il passaggio da una scuola a un'altra, da una classe a quella superiore a volte è vissuto con un po' di ansia e molta curiosità:

**Come mi troverò? Cosa potrò portare con me? Riuscirò a conoscere nuovi amici?**



“ Quando arrivano nel corridoio con i ganci per le giacche, tutti quelli che andranno in prima si riuniscono davanti a una porta gialla. Nessuno ha l'aria contenta.  
In fondo, dove ci sono i lavandini, Hedvig vede una bambina con la maglia rosa e il naso all'insù che stringe i denti fissando i compagni con occhi di ghiaccio. Hedvig si affretta a guardare da un'altra parte.  
Di colpo ha cambiato idea. Non vuole più andare a scuola. Preferisce ciondolare in giardino finché non andrà in pensione. ”

La proposta di lettura incentrata su un personaggio che vive quelle stesse emozioni si completa con la **creazione di uno zainetto**: i bambini più grandi possono suggerire a quelli più piccoli di quali oggetti avranno bisogno in prima elementare.

**Lo zainetto, sotto forma di progetto ritagliabile, può essere personalizzato a piacere.**

**La busta di carta inclusa sarà il contenitore di tutto quello che il bambino riterrà necessario.**

## ATTIVITÀ LABORATORIALE

1. Ritagliare e colorare lo zaino.
2. Scrittura di messaggi di benvenuto.
3. Disegno di oggetti indispensabili per affrontare il primo giorno di scuola.
4. Lista di suggerimenti/consigli per le maestre della classe che li accoglierà.



SCARICA  
LO ZAINETTO



NELL'ULTIMA  
PAGINA

## FINALITÀ DEL PROGETTO

*Hedvig si presta molto bene a una lettura condivisa in classe per:*

1. Affrontare l'argomento dell'identità: chi sono? Come mi vedo? Quali sono gli oggetti che mi fanno star bene? Come mi vedono gli altri?
2. L'empatia: come ci sentiamo in alcune situazioni? Cosa può farci sentire a nostro agio? Cosa possiamo fare per dare una mano a chi si sente in difficoltà in un contesto nuovo?
3. Parlare di emotività, del concetto di responsabilità e fair play.
4. Favorire lo scambio di opinioni su quello che i bambini pensano di maestre e compagni.

## PUNTI DI FORZA DEL LIBRO

1. Spinge a mettersi in gioco, a immedesimarsi, a chiedersi "cosa avrei fatto al posto di Hedvig?"
2. Si riflette sugli equivoci e su come si reagisce quando si sbaglia.





**HEDVIG**  
Frida Nilsson  
illustrazioni di Ilaria Mancini

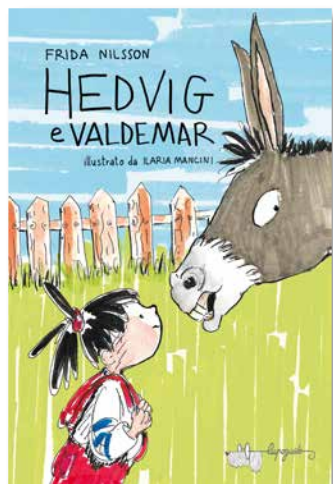
**H**edvig è una bambina che vive con i suoi genitori in una fattoria quasi ai confini del mondo, nella campagna svedese. Non ha molti vicini e, soprattutto, nessun bambino con cui fare amicizia. Aspetta con una certa impazienza l'inizio della scuola: è convinta che lì dimenticherà la noia, incontrerà tanti amici e vivrà vere avventure. Quando finalmente arriva il grande giorno... tutto le appare spaventoso! La paura le mangia la voce e comincia a pensare di non piacere agli altri. Non ci mette molto però a capire che la bambina seduta accanto a lei, Linda, è altrettanto nervosa e questo la aiuta a rompere il ghiaccio. Diventano subito grandi amiche e la scuola, un giorno dopo l'altro, non le sembra più un luogo così terrificante.

Il vero problema è che a Hedvig vengono in mente idee stravaganti...

Hedvig è una bambina intraprendente e il suo comportamento impulsivo la mette regolarmente nei guai. Le sue avventure sono divertenti ma anche incredibilmente reali e, in qualche modo, guidate da una logica bizzarra e buffa.

Non vi sembra una buona idea, per esempio, versare un po' di sapone nella limonata di un bullesso?

O evocare un fantasma nei bagni della scuola?



**HEDVIG E VALDEMAR**  
Frida Nilsson  
illustrazioni di Ilaria Mancini

**Q**uest'anno Hedvig frequenta la seconda e lei e quasi tutte le bambine della sua classe hanno l'ossessione per i cavalli. Non fanno altro che galoppare per il cortile della scuola, hanno le tasche piene di segnalibri a forma di cavallini e negli zaini ci sono riviste dedicate a cavalli e pony. Il più grande desiderio di Hedvig, in effetti, è avere un cavallo tutto suo. Nella fattoria in cui vive con i genitori ci sono maiali, anatre, galline, pecore... ma sente che la vita sarebbe molto più bella se avesse un cavallo. Invece non ce l'ha. Perché i cavalli costano tantissimo... Finché non si presenta un'occasione incredibile e il papà le porta, tutto orgoglioso, una bestia ossuta, con le orecchie lunghe, grande amante dei calci sferrati a casaccio e dei ragli rabbiosi. È Valdemar, l'asino più strano del mondo. Da quel momento la vita di Hedvig cambia radicalmente.



**L'ILLUSTRATRICE**  
**ILARIA MANCINI**

Ilaria Mancini è nata e cresciuta a Torino. Dopo essersi laureata in Architettura si trasferisce a Milano per lavorare come urban designer. Nel 2015 l'esperienza della maternità le apre gli occhi e si convince del fatto che attraverso un buon libro un bambino possa provare a cambiare il mondo. Riprende quindi la sua passione per il disegno, formandosi come illustratrice presso la scuola di Sarmede e lo Spazio BK di Milano. Oggi lavora come illustratrice free-lance e vive a Milano con la sua famiglia, i suoi colori e la sua bicicletta.



# Chi ha paura... ... della paura?

UN PROGETTO PER AFFRONTARE LA PAURA  
CON "INCANTESIMI", LABORATORI ED ESPERIMENTI  
IN COMPAGNIA DI AMUND E OTILIA



Amund è un orfano abituato a passare inosservato nel mondo degli adulti: lavora come sguattero nella cucina del duca e ogni giorno combatte per rimanere vivo ed evitare di essere messo alla porta. Otilia è la figlia più giovane del duca Ludbert, non sopporta la vita di corte, l'indifferenza verso le sofferenze degli esseri umani e degli animali che, invece, sono pienamente praticati dalla sua famiglia.



## 1 OBIETTIVO: TRASFORMARE UN SENTIMENTO APPARENTEMENTE NEGATIVO IN PERCORSI PER ESPRIMERSI IN MODO CREATIVO

«Siamo condannati a morte, io e te. Finiremo in pasto a dei mostri. Non hai paura?»  
Per tutta la sua vita, Amund si era dato da fare per sopravvivere di giorno in giorno. Era abituato a sgridate, botte, dolore e fame. Non capiva ancora perché doveva andare con i soldati, ma essere gettato in mezzo alla strada lo spaventava più di qualsiasi mostro. E, con sua grande sorpresa, si accorse di non avere poi tanta paura.

### ATTIVITÀ:

Come affrontare le situazioni che ci fanno paura?

Innanzitutto occorre offrire uno spazio in cui ci sia un'atmosfera serena e accogliente in modo che i bambini possano condividere le proprie paure con gli altri.

Si chiede loro quali siano le paure che più li spaventano: si possono scrivere alla lavagna e le prime cinque/sei più condivise, diventano materia su cui si organizzeranno delle attività, magari dividendoli in piccoli gruppi.



Si creano cinque/sei gruppi e ogni gruppo è chiamato a riflettere e a confrontarsi sulla paura assegnata e quindi sugli stati d'animo/emozioni che suscita. Poi su un foglio A3 si realizzano macchie di colore, non disegni. Ogni paura ha un colore diverso e ogni macchia è diversa dalle altre. Per questa attività devono essere messi a disposizione tempere, acquerelli, pennelli.



L'INCANTESIMO SUGGERITO È IL DISEGNO CHE GALLEGGIA.

### Materiale occorrente:

Pennarelli/marcatori per lavagna bianca  
cucchiaini  
ciotola con acqua

### Procedimento:

Sul dorso di ogni cucchiaino si disegna con il pennarello qualcosa che fa paura: un piccolo ragno, lo sciroppo per la tosse, i numeri del compito di matematica. Si inserisce lentamente il cucchiaino in acqua e, come per magia, la "paura" galleggerà, staccandosi dal cucchiaino.

## 2

### OBIETTIVO: VINCERE LA PAURA DEI MOSTRI

La manticora era una delle poche creature portentose di cui aveva veramente paura, un essere onnisciente simile al leone, con volto umano e coda di scorpione.  
«È così terribile che quasi non ho il coraggio di dirlo» rispose.  
«Sentiamo» incalzò von Lekkin, chinandosi su di lei. «Alle manticore piacciono i bambini» sussurrò Otilia con un brivido lungo la spina dorsale. «Per cena.»  
«Ah sì?» disse lui, impallidendo leggermente.

Una delle paure più diffuse è quella dei mostri, collegata alla paura del buio e dell'abbandono.

La notte rappresenta il momento in cui ci si sente più vulnerabili e in preda al pericolo.

Il bambino, rispetto all'adulto, legge la realtà anche da un punto di vista magico e animistico, per cui ogni cosa è dotata di anima propria e di intenzionalità.

Per sconfiggere la paura dei mostri c'è solo una cosa da fare: bisogna andare a cercarli tutti insieme, soprattutto nei posti più impensati, nel frigorifero, nei cassetti che apriamo di meno, in soffitta, dentro al wc, sotto il letto...



#### ATTIVITÀ:

- Si può fare una piccola classifica dei mostri più orribili mai incontrati (nei libri, nei film...) o immaginati e creare un Bestiarium come quello di Ottilia con i disegni fatti dai piccoli lettori.
- Cosa mangia un mostro per essere così brutto? Si può allestire un banchetto "mostruoso" con cibi che, di solito, incutono timore o perplessità.
- Avete mai toccato un mostro? L'esperimento suggerito è la bava di drago.

#### Materiale occorrente:

Amido di mais

Ciotola d'acqua

Colorante alimentare verde

#### Procedimento:

Si versa l'amido di mais in una ciotola e si mescola con l'acqua colorata di verde, fino ad ottenere una soluzione fluida. Se immergiamo la mano con il pugno chiuso, il fluido si trasforma in un solido durissimo. Se invece lo muoviamo delicatamente sarà molto più malleabile. Questo accade perché si è realizzato un liquido non newtoniano. I fluidi non newtoniani si comportano in maniera diversa a seconda della forza che viene applicata su di essi. Per esempio, se si capovolge rapidamente il contenitore in cui si trova, tenderà a comportarsi come un solido. Se, invece, si applica una forza debole, come l'inserimento lento di un cucchiaino nel fluido, si manterrà nel suo stato liquido.



### 3 MA SIAMO SICURI CHE LA PAURA SIA SEMPRE UN'EMOZIONE NEGATIVA? TRASFORMARE LA PAURA IN UN'OCCASIONE PER GODERSI I BRIVIDI, MA ANCHE PER ACCETTARE LE DIVERSITÀ ED ACCOGLIERNE IL VALORE.

*Il suo preferito era il Bestiarium di Emilius Maximus. Adorava sfogliarlo e leggere degli strani mostri e portenti che dimoravano nel folto della foresta tutt'intorno alla città. Poi li ricamava. Blemmi e basilischi, manticore e minotauri. Ottilia si sentiva stranamente al sicuro, circondata dalle spaventose creature della foresta.*



Ci si può trasformare da persone impaurite a persone che fanno paura attraverso il trucco e i travestimenti: cambiare la prospettiva da cui osserviamo chi appare diverso è molto utile per capire come ci si sente nei panni dell'altro, di qualcuno che ha un aspetto che giudichiamo pauroso.

#### ATTIVITÀ:

Si può organizzare un piccolo party travestiti da mostri.



#### IL BANCHETTO DEL SECOLO

C'era una volta una città governata da due duchi. Ludbert e Obert erano gemelli ed erano sempre stati litigiosi. Così, alla morte dei genitori, la città fu divisa in due parti uguali. Un giorno Ludbert decise di dare una grande festa con centinaia di prelibatezze e ospiti provenienti da tutto il mondo. Ma Obert, intrufolatosi tra gli ospiti, sparse la voce che Ludbert avrebbe servito una pietanza misteriosa, preparata con ingredienti rarissimi, parti di creature fantastiche che la nipote Ottilia studiava e amava da sempre. In cucina cominciarono a montare l'ansia e il panico, finché non fu deciso di usare come esca Amund, un piccolo sguattero, che sarebbe stato sacrificato per catturare quelle bestie feroci. Amund e Ottilia furono così costretti a misurarsi con pericoli inimmaginabili e con la paura di non farcela.





INCONTRI!  
CON GLI  
AUTORI!

5-12 ANNI

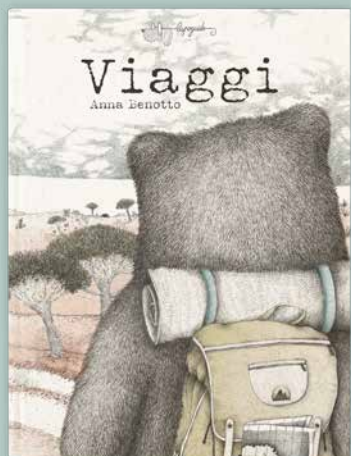
5-12 ANNI

## PROPOSTA DI LETTURA E LABORATORIO con l'autrice Anna Benotto

# Chi sono io, quando viaggio?

Attraverso le avventure di un orso nel quale tutti possiamo identificarci, ci si interroga sul rapporto che abbiamo con l'esperienza del viaggio, sul desiderio e al tempo stesso sul timore di scoprire un altrove che ci porta un po' più lontano dalle nostre certezze e dalle abitudini del quotidiano.

Dalla lettura del libro nasce un dibattito e un confronto su come i viaggi ci hanno cambiato, con la proposta di fissare su carta, anzi, su **cartolina**, l'istantanea del proprio viaggio.



**VIAGGI** è un albo illustrato con poche parole, il diario di viaggio di un orso con una folta pelliccia e un grande desiderio di girare il mondo, ma è anche un libro sul bisogno di movimento, su quella voglia di attraversare lo spazio e il tempo per esplorare nuovi territori, per tenere a bada aspettative e realtà, per mettersi alla prova.

Ma l'orso sa bene che viaggiare significa abbandonare i luoghi del cuore, quelli in cui si sente al sicuro, protetto dagli oggetti che sono casa: è una tensione continua tra la solitudine e la ricerca degli altri, tra la voglia di andare e l'urgenza di tornare, tra la velocità e la necessità di andare piano, in uno scambio antinomico reso meravigliosamente dalle illustrazioni di **Anna Benotto** che, con un tratto avvolgente e morbido, dà voce alla tenera vita interiore del viaggiatore.



### L'AUTRICE ANNA BENOTTO

Anna Benotto vive a Torino, ma è nata e cresciuta tra le colline del Roero, in Piemonte.

Restauratrice di formazione, dopo anni dedicati alla conservazione delle opere d'arte, riprende in mano le matite per scrivere e disegnare il suo primo albo illustrato, *Viaggi*.

Nella trama dei suoi tratteggi convivono personaggi immaginari e soggetti reali, in una danza creativa di istinto e minuziosità.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



5-12 ANNI

## PROPOSTA DI LABORATORIO

con l'illustratrice Anna Benotto

# Un, due, tre... Storia!

Quanti buoni motivi esistono per mettersi in viaggio?

Si può viaggiare ancor prima di partire e questo gioco ne è la prova.

Combinando insieme le **carte racconto illustrate**, daremo vita a una **storia collettiva** avvincente, divertente, allegra, triste oppure tutte queste cose insieme.

Unica condizione, la **carta valigia**: la storia dovrà sempre prevedere un viaggio, uno spostamento.



Una volta inventata, **disegneremo la storia** su carta, creando un vero e proprio libro a figure. Ogni bambino la illustrerà secondo il proprio sentire.

Saranno ancora una volta le immagini a guidarci nel tratteggiare i luoghi, i personaggi e gli oggetti protagonisti di un racconto che nessuno ha ancora scritto, illustrato o ascoltato: **la nostra personale storia di viaggio!**



SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



### STORIE DI VIAGGI

**40 carte, create dall'illustratrice Anna Benotto**, appartenenti ad ambiti semantici differenti (i protagonisti sono animali buffi in situazioni insolite, luoghi del cuore e oggetti tra i più disparati). **Le carte, combinate tra loro, danno vita a infinite trame.**

**Un gioco dall'anima multiforme**, in cui si mette alla prova per raccontare la storia più bella e cercare di vincere, ma anche uno strumento per **nutrire l'immaginazione** e l'uso del linguaggio, per allenare lo sguardo a catturare i dettagli delle illustrazioni, per sfidarsi a rappresentare la propria storia attraverso il disegno o la recitazione.

Si può giocare in macchina per ingannare le lunghe ore di noia, in classe con i compagni, a casa con gli amici e ovunque ci siano bambini curiosi di scoprire che **una carta con una valigia può portare praticamente in ogni luogo reale o immaginario.**

5-10 ANNI

## PROPOSTA DI LETTURA E LABORATORIO

con l'illustratrice Anna Benotto



BUON NATALE,  
*Cipollino!*



### Quanti desideri riesci a disegnare?

Una stella di carta arancione appesa alla finestra di casa ricorda a Stig, detto Cipollino, che il Natale sta per arrivare. Nella sua lista dei desideri ci sono una bicicletta per correre veloce e un papà. Riuscirà a esaudirli entrambi? Cipollino è convinto di sì.

Partendo dalla lettura di alcune pagine di Frida Nilsson, costruiremo insieme un calendario dell'avvento su cui disegnare o annotare promesse e aspettative. Con carta, matite e pastelli colorati daremo forma ai nostri desideri, in un'attesa che profuma di cannella e biscotti appena sfornati.



**BUON NATALE, CIPOLLINO!** è il libro perfetto per scaldare le fredde serate dell'Avvento, quando il buio cala troppo in fretta e il Natale appare poco più che una promessa.

La storia di Stig, che la mamma chiama Cipollino, prende il via proprio in questo periodo: nella sua lista dei desideri natalizi ci sono una bicicletta per correre veloce (senza dover far finta di averne una, come fa ogni mattina quando sfreccia verso la scuola, immaginandosi di pedalare a più non posso) e un padre. Entrambi i desideri, però, sono quasi irrealizzabili e Stig lo sa: la mamma non può permettersi una spesa così ingente e, per colmo di sfortuna, non sa come rintracciare suo padre. E allora, piuttosto che litigare con Elmar e sopportare le occhiate compassionevoli degli altri compagni, decide di prendere in mano la situazione. Avrà una bicicletta e troverà il suo papà!



SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



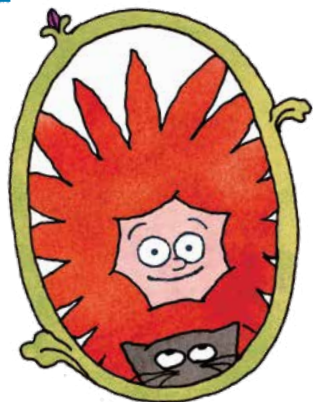


4-7 ANNI

## FUCINA DI IDENTITÀ POSSIBILI

lettura e laboratorio con l'autore Bruno Zocca

# qualcos'altro



**E se un giorno vi svegliaste e foste qualcos'altro?**

**Se foste distesi su un tavolo, potreste essere una tovaglia?**

**Se foste un giardino, cosa fareste?**

Bruno, ad esempio, un giorno si è stancato di essere "il solito Bruno", così ha preso carta e forbici, un pennarello e un paio di cartoncini colorati e ha deciso che da quel momento sarebbe stato una torta. Si è costruito una nuova carta d'identità e ha iniziato una vita più dolce. Il problema è che le torte finiscono presto e ora Bruno vorrebbe diventare un'altra cosa.

**E voi, volete essere qualcos'altro?**



### E SE FOSSI QUALCOS'ALTRO?

Due occhi spalancati spuntano da una massa informe di schiuma che sembra panna montata. Cosa sarà? Un bambino? Un pasticcino? E se fosse qualcos'altro?

Un libro per solleticare l'immaginazione, per esplorare tutti i mondi possibili, soprattutto quelli più impensati. Un gioco per riflettere sulla ricchezza della propria identità.



**L'AUTORE  
BRUNO ZOCCA**

Bruno Zocca è nato a Verona, ha studiato illustrazione e grafica all'ISIA di Urbino, ora vive e lavora a Bologna. Nel 2014 i suoi lavori sono stati selezionati alla Mostra degli Illustratori della Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna, dove ha vinto l'Ars In Fabula Grant Award. Ha illustrato copertine di libri e ha contribuito con illustrazioni al New York Times. Dal 2016 fa parte del collettivo artistico sperimentale Ufficio Misteri.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



3-5 ANNI

## LETTURA E LABORATORIO

con l'autore Bruno Zocca

# La nottataccia

Purtroppo capita a tutti di passare una Nottataccia. Ne esistono di noiose, di pericolose, di paurose, ci sono quelle in cui va tutto male, quelle che è meglio dimenticare e quelle talmente strane che si fanno fatica a raccontare.

Ad esempio, una notte a Federico è capitato di chiudere gli occhi per pochi minuti e di essere trasportato alla velocità della luce su un'isola circondata da squali. Giorgio, verso le due di notte, è diventato piccolo come una formica ritornando poi di dimensioni normali al suono della sveglia. Gemma, una volta, dopo aver dato la buonanotte alla mamma, è rimasta a fissare il soffitto per sei ore senza un briciolo di sonno.



### Tu hai mai passato una nottataccia?

Magari se spegniamo la luce per qualche secondo e proviamo a russare tutti insieme, ci potrebbe venire in mente.



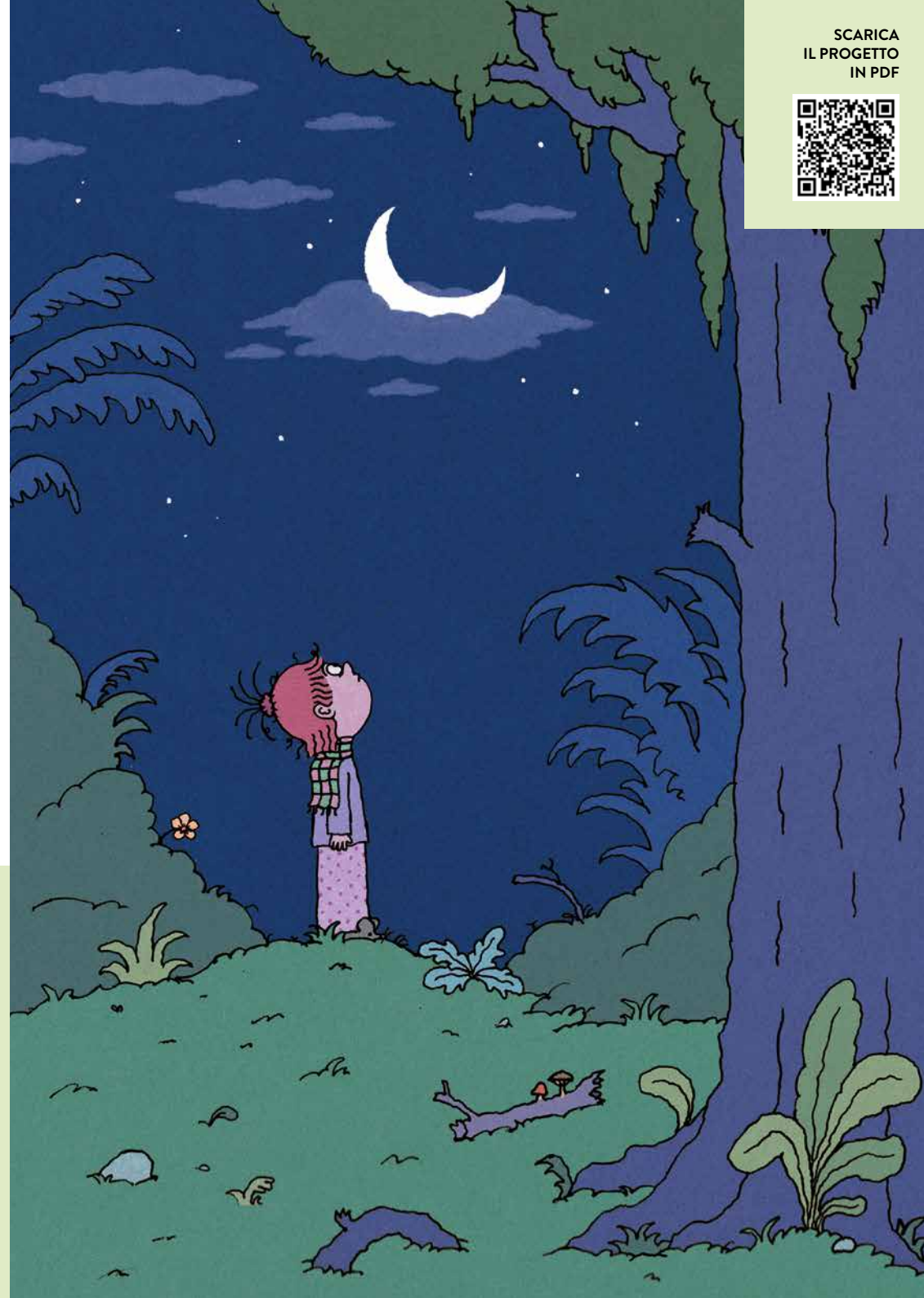
### LA NOTTATACCIA

Quando la bambina protagonista di questo delizioso albo illustrato non riesce ad addormentarsi, pensa di aver saltato uno dei suoi rituali della buonanotte (lavarsi i denti, indossare il pigiama, dare la buonanotte al papà), quindi ripete tutto daccapo.

Niente da fare, la bambina non riesce proprio a prendere sonno!

Così si avventura fuori casa, dove incontra un orso molto assonnato con il suo stesso problema.

Per aiutarlo, la bambina gli legge una storia della buonanotte e l'orso inizia a russare in un batter d'occhio. È allora che si ricorda cosa aveva dimenticato di fare: leggere la sua storia della buonanotte!



SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



4-7 ANNI

## INCONTRO CON ALESSANDRO RICCONI

### *Una proposta di sguardo e accoglienza*

In questa storia l'autore rende personaggio qualcosa di inanimato, come la strada che ci accompagna nella vita, capace di provare sentimenti (sorpresa, paura, empatia, divertimento), nonostante sia fatta di pietra.

**È una strada che non si lascia calpestare, sembra che si faccia attraversare, ma nella sua quiete inizia a reagire.**

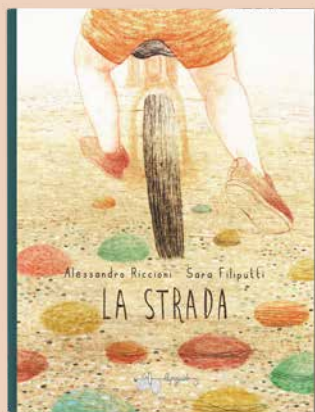
Un incontro per imparare ad accogliere l'altro e l'inatteso, *rendendoci più lisci possibile*, e suggerire una riflessione su di noi e sull'altro da noi, sul cammino compiuto e su quello da compiere.

## LABORATORIO CREATIVO CON SARA FILIPUTTI

### *Racconto la strada, secondo me*

Grazie a colori e cartoncino, si invita a confezionare alcuni segnalibri a forma di strada, che rappresentino per ogni lato uno stato d'animo diverso.

Mettendoli vicini, si svilupperà una rete di incroci, per osservare affinità e differenze del sentire, proprio e altrui.



### LA STRADA

C'era una volta una strada. Non era una strada lunga. Non era asfaltata, ma fatta con ciottoli lisci e rotondi, di diversi colori. La strada se ne stava tranquilla, senza nessuna invidia per i viali e le piazze affollate del centro, dove la gente camminava elegante e impettita. D'un tratto, però, giunse da un angolo una voce allegra e sottile. Poi una risata...

Un libro per pensare alle strade, ai nostri passi, alle meraviglie che possiamo scoprire se solo abbassiamo lo sguardo. Perché, per una strada o per l'altra, le sorprese non mancano: un passo svelto, un grido bambino, una carezza, un dialogo silenzioso ma ricco di significati per ricordarci che, a volte, accadono cose così, come per caso.



L'AUTORE  
ALESSANDRO  
RICCONI

Alessandro Riccioni è nato a Lizzano in Belvedere (BO). Ha studiato Lingue Straniere all'Università di Bologna. Ha insegnato per anni e ora è bibliotecario "di montagna". Da molti anni si occupa anche di promozione della lettura e partecipa a progetti di formazione per insegnanti, colleghi bibliotecari, genitori. Ha pubblicato diversi libri di poesia e, dal 2011, scrive anche per bambini. Alcuni suoi libri sono pubblicati in Brasile, Cina, Corea del Sud e Francia. Di recente, ha ricominciato ad occuparsi anche di traduzione, soprattutto di albi illustrati e libri di divulgazione per ragazzi.



L'ILLUSTRATRICE  
SARA  
FILIPUTTI

Sara Filiputti è nata a Roma. Si diploma nel 2003 all'Accademia delle Belle Arti e successivamente si forma e lavora nell'ambito della grafica pubblicitaria. Nel 2017 si avvicina al mondo dell'illustrazione per l'infanzia, iniziandone gli studi.

Nel 2018 frequenta il biennio del corso diretto da Simone Rea presso la Scuola Romana dei Fumetti e nel 2019 rientra nella selezione del Concorso Lucca Junior - Premio editoriale Livio Sossi. La tecnica che ad oggi Sara predilige è quella tradizionale delle matite colorate e dei pastelli. Allo stesso tempo ama sperimentare, aprendosi sempre a nuove possibilità espressive, avvalendosi anche del mezzo digitale.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



4-7 ANNI

**LETTURA CONDIVISA**  
con l'autrice Emanuela Nava



## UNA COLLEZIONE... DI PAROLE

**Lettura condivisa con l'autrice  
e laboratorio di parole.**

**Ogni partecipante, grande  
o piccolo, è invitato a portare  
con sé il proprio sasso preferito.**

Baci, stelle, nuvole, sassi, suoni e canti che incantano. Quante cose lievi o pesanti, lontane o vicine si possono raccogliere nelle mani o nei pensieri pesati con cura? Quanti desideri e semi di bellezza si possono custodire in un quaderno dai fogli di carta paglierina? Tra suoni sordi e acuti, crepitii e fruscii... si scoprirà nell'ultima pagina che è tra le pietre che è nascosta la musica del mondo intero.



### LA COLLEZIONE DI BACI

Elia ha uno zio strano, che abita in riva al mare e custodisce un segreto. Un giorno prende per mano il nipote, tira le tende in modo che nessuno possa vederli e sfilta dal cassetto della sua scrivania un vecchio taccuino contenente il suo tesoro: tra le pagine bianche (per chi non sa vedere!), si nasconde infatti la sua personalissima collezione di baci. L'idea di raccogliere, catalogare, custodire, esercita un fascino irresistibile sul piccolo Elia che subito decide di cimentarsi nella sua, di collezione. Sì, ma di cosa?



**L'AUTRICE  
EMANUELA NAVA**

“Sono nata a Milano, dove vivo e lavoro. Da bambina volevo fare la disegnatrice di lavandini, ma, a furia di dirmi che non sapevo dipingere, ho buttato via il pennello e mi sono messa a scrivere. “Da grande voglio andare in Africa a parlare con i leoni” ho scritto sul muro della mia camera. Così, appena ho potuto, zaino in spalla e teiera in mano, sono partita. I leoni rimasero stupefatti: soffiavo così forte dentro la teiera che ne usciva proprio un bel ruggito. Da allora ho pubblicato molte storie per bambini e ragazzi, che consiglio anche agli adulti che sono stati bambini sognatori come me. Comunque in Africa sono tornata molte volte. E in uno stagno sacro ho persino accarezzato un cocodrillo. Non ho più paura di nulla, ho pensato. Se certe cose incredibili possono accadere, la vita è molto più di un sogno.”

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



5-7 ANNI

## PROPOSTA DI LETTURA E LABORATORIO

con l'autrice Barbara Ferraro

### *Come nasce una storia illustrata?*

**Cosa avviene prima che un libro arrivi in tipografia?**

**Quali sono le fonti di ispirazione di una storia?**

**A quale bagaglio attinge una scrittrice?**

**E come si fa a illustrare una storia?**

**Quali sono le strade che un'illustrazione percorre prima di diventare quella giusta?**



#### ATTIVITÀ

Dopo aver letto la storia di Guinefort, si racconta la leggenda medievale che l'ha ispirata e si ragiona con i bambini sulla possibilità di trarre ispirazione da un racconto molto noto per crearne un altro originale e del tutto nuovo.

Poi con fogli da disegno, pennarelli, forbici, spiedini di legno e scotch di carta i bambini realizzeranno una versione personale di Guinefort, raccontandone la storia.



#### GUINEFORT

Due fratelli scappano di casa per trovare un rimedio che curi la loro mamma e che solo Guinefort, un cane magico che vive in Francia, può procurargli.

Hanno con sé tutto il necessario: la mappa, il taccuino con le informazioni, la bussola di ottone del nonno, un po' di spago, le matite, la macchina fotografica e il cioccolato fondente, che se è quello buono ha più vitamine della frutta.

L'importante è non confondersi all'incrocio tra corso Svizzera e via Monte Baldo, perché altrimenti invece che in Francia ci si ritrova in Germania e si perde la via.

Una storia moderna, che affonda le radici nella fiaba classica, fatta di cura, coraggio, complicità e determinazione.



L'AUTRICE  
BARBARA  
FERRARO

Scrittrice, libraia, esperta di letteratura per l'infanzia. Ha una libreria indipendente a Roma, Il Giardino Incartato. Di formazione filologa, è esperta di fiabe, racconti, leggende popolari. Dopo la laurea in Lingue e letterature straniere ha lavorato presso la Fondazione Roberto Rossellini indagando il rapporto tra parola e immagine. Scrive per diverse riviste specializzate e sulla rivista di Alir, l'Associazione librerie indipendenti per ragazzi, di cui è vicepresidente.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



5-7 ANNI

## PROPOSTA DI LETTURA

con l'autore Alessandro Riccioni

# PICCOLO SONNO, grandi pensieri

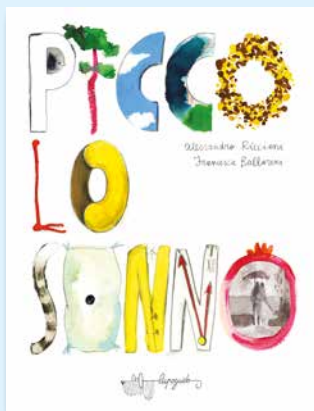
### ATTIVITÀ

Dopo la lettura del libro, si lascia il tempo a bambine e bambini di fare alcune domande sulla storia e sul libro. Subito dopo, o nel caso non ci siano domande, è possibile ragionare su quanto letto/ascoltato partendo da tre domande dell'autore/dell'insegnante:

- 1) In questa storia è più importante il giorno o la notte?
- 2) Qual è il giorno o la notte più importante nella storia?
- 3) Qual è il momento più importante della storia?

Una volta che la storia appare compresa nei suoi aspetti principali, si passa ad analizzare il libro: illustrazioni, cadenza di chiaro e scuro, immagine preferita (l'autore/l'insegnante dice qual è la sua), copertina, risguardi.

Come spunto finale, visto che la storia è quella di un vecchio signore e di un uccellino, si fa notare a bambine e bambini l'assenza di una bambina/un bambino nella storia, fino a quando si scopre la quarta di copertina con il signor Giuseppe e un bambino. Chi sarà mai quel bambino?



### PICCOLO SONNO

Una mattina d'estate, il signor Giuseppe si è appena seduto sulla solita panchina quando sente un fruscio tra i cespugli e il tipico soffiare dei gatti arrabbiati. Si gira e vede un grosso gatto tigrato che punta, minaccioso, un uccellino nero. Ma è solo dopo averlo salvato che Giuseppe scopre che si tratta dell'uccellino della morte, venuto a dargli la grande notizia.

La gentilezza di Giuseppe ha la forza di cambiare il suo destino, modificando l'annuncio funesto nell'occasione della vita: quella di rivedere sua moglie.

Una storia in cui amore e morte si intrecciano indissolubilmente, al confine tra sogno e realtà.



L'AUTORE  
ALESSANDRO  
RICCIONI

Alessandro Riccioni è nato a Lizzano in Belvedere (BO). Ha studiato Lingue Straniere all'Università di Bologna. Ha insegnato per anni e ora è bibliotecario "di montagna". Da molti anni si occupa anche di promozione della lettura e partecipa a progetti di formazione per insegnanti, colleghi bibliotecari, genitori. Ha pubblicato diversi libri di poesia e, dal 2011, scrive anche per bambini. Alcuni suoi libri sono pubblicati in Brasile, Cina, Corea del Sud e Francia. Di recente, ha ricominciato ad occuparsi anche di traduzione, soprattutto di albi illustrati e libri di divulgazione per ragazzi.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF





## LupoGuido

Datanova S.r.l., via A. De Togni, 27 – 20123 Milano

Tel. +39 02 89013399 – Fax +39 02 877046

[www.lupoguido.it](http://www.lupoguido.it) – [info@lupoguido.it](mailto:info@lupoguido.it)

Direzione Editoriale: Guido Tommasi – [guido@guidotommasi.it](mailto:guido@guidotommasi.it)

Amministrazione: Silvia Cesaris – [silvia@guidotommasi.it](mailto:silvia@guidotommasi.it)

Assistenza clienti: Karen Mancini – [karen@guidotommasi.it](mailto:karen@guidotommasi.it)

Responsabile commerciale: Paolo Sasso – [paolo@guidotommasi.it](mailto:paolo@guidotommasi.it)

Redazione e comunicazione: Giusy Marzano – [giusy@guidotommasi.it](mailto:giusy@guidotommasi.it)

Ufficio grafico: Carolina Quaresima – [carolina@guidotommasi.it](mailto:carolina@guidotommasi.it)

Responsabile editoriale e comunicazione: Virginia Portioli – [virginia@lupoguido.it](mailto:virginia@lupoguido.it)