

**COSA DICI,  
GERONIMO STILTON?**



**CONCORSO ANNO SCOLASTICO 2016/2017  
per tutte le classi  
della Scuola Primaria**

**GUIDA PER L'INSEGNANTE**



NELL'AMBITO DEL PROGETTO "A SCUOLA CON GERONIMO STILTON",  
EDIZIONI PIEMME LANCIA UN NUOVO CONCORSO PER L'ANNO SCOLASTICO 2016/2017  
PER TUTTE LE CLASSI DI **SCUOLA PRIMARIA**. IN PALIO

## **20 BIBLIOTECHE COMPOSTE OGNUNA DA 25 LIBRI DI GERONIMO STILTON!**

**In questa guida trovi le indicazioni per realizzare l'attività richiesta  
e qualche suggerimento per eventuali sviluppi con la classe.**

### **Come partecipare al concorso?**

Partecipare è semplice, ecco i passaggi da seguire:

1. l'insegnante si iscrive al sito **www.ascuolacongeronimostilton.it**;
2. utilizzando i materiali scaricabili dal sito, la classe immagina una situazione o una storia che metta in relazione Geronimo Stilton a un altro personaggio e crea **una vignetta con dialogo a fumetti** (vedi istruzioni e suggerimenti di seguito);
3. l'insegnante invia al sito **una foto dell'elaborato** accompagnata da un massimo di altre due foto rappresentative del lavoro svolto: le foto, in formato jpg e non superiori a 3 Mb ciascuna, potranno essere inviate dal **7 ottobre 2016 al 21 aprile 2017**;
4. tutti i lavori inviati saranno visibili via via sul sito in una apposita **gallery**;
5. tra tutte le classi che avranno inviato il lavoro in tempo utile saranno estratte a sorte - entro il **2 maggio 2017** - le **20 classi vincitrici**, che riceveranno ciascuna una biblioteca composta da **25 libri di Geronimo Stilton**.

**Invitiamo tutti i docenti che desiderano partecipare al concorso  
a leggere attentamente il regolamento  
pubblicato sul sito [www.ascuolacongeronimostilton.it](http://www.ascuolacongeronimostilton.it)**



## IDEE E SUGGERIMENTI DIDATTICI

### Perché un concorso con Geronimo Stilton?

L'idea alla base del progetto "A scuola con Geronimo Stilton" è che un personaggio amato e portatore di valori positivi come Geronimo Stilton può favorire **l'avvicinamento dei bambini alla lettura** e anche supportare i **percorsi di apprendimento di lettura e scrittura** se utilizzato in modo opportuno come "testimonial" divertente, motivante e autorevole.

Il **concorso**, che si affianca ai numerosi materiali di lavoro offerti dal progetto, è un momento motivante in più, in quanto unisce al piacere di una divertente e semplice attività creativa la prospettiva di vincere per la classe una intera **bibliotechina di libri** di un personaggio così amato dai bambini.

### I materiali e l'elaborato da produrre

Gli insegnanti che intendono partecipare hanno a disposizione alcune immagini **scaricabili dal sito**:

- **8 immagini di Geronimo Stilton** in diversi atteggiamenti, abbigliamenti ed espressioni;
- **8 immagini di personaggi** che fanno parte del mondo di Geronimo Stilton.

I bambini devono scegliere una immagine di Geronimo Stilton e quella di un altro personaggio con il compito di accostarli in una immaginaria situazione o breve storia o semplice dialogo. Quindi incolleranno o copieranno i personaggi su un foglio e scriveranno a fumetti il dialogo immaginato creando così una vignetta.

Per facilitare l'organizzazione del lavoro (vedi indicazioni successive) le immagini sono disponibili in diversi formati:

- 1 foglio con tutte le immagini di Geronimo Stilton
- 1 foglio con tutte le immagini degli altri personaggi
- 1 foglio per ogni singolo personaggio

Ogni bambino potrà lavorare individualmente su un proprio progetto, ma poi la classe deve **sceglierne o realizzarne collettivamente uno e uno solo** per partecipare al concorso.

L'insegnante invierà una **foto** dell'elaborato accompagnato da un massimo di altre due foto che documentino lo svolgimento in classe del lavoro nei suoi momenti più significativi.

Ogni docente può organizzare l'attività come meglio crede, in coerenza con le proprie scelte per la classe e la propria programmazione didattica. Nelle prossime pagine suggeriamo alcuni spunti di riflessione e possibilità di lavoro che favoriscono anche l'inserimento dell'attività in un percorso di **educazione all'immagine** e di **educazione linguistica**.

## Un concorso che stimola la creatività attraverso il gioco del “binomio fantastico”

Il compito di scegliere due personaggi accostabili in una possibile situazione è un forte stimolo alla creatività. Esso richiama la tecnica del “**binomio fantastico**” proposta da Gianni Rodari nella sua “Grammatica della fantasia”: accostando casualmente due elementi (oggetti o personaggi) possiamo immaginare una situazione che li leghi, un contesto. L’immaginazione viene stimolata, scatta la scintilla da cui può nascere una breve storia, il punto di partenza per una narrazione creativa.

I bambini potranno scegliere due personaggi con qualcosa di simile, accostabili in una situazione plausibile; oppure creare un accostamento inverosimile da cui possono nascere spunti paradossali e divertenti.

### Un compito per tutti

Una caratteristica importante dell’attività proposta è che essa può essere svolta da bambini di **età e capacità strumentali diverse**; ognuno infatti potrà utilizzare i mezzi di cui dispone e creare un dialogo semplicissimo, una vignetta che si esaurisce in sé stessa, oppure immaginare la sequenza di una storia più complessa, che potrà scrivere a parte.

Anche le tecniche utilizzate possono essere diverse: i bambini potranno incollare le immagini stampate oppure disegnarle, arricchirle eventualmente disegnando un contesto coerente con la scenetta immaginata; il dialogo potrà essere una frase molto semplice per i bambini delle prime classi oppure un discorso un po’ più articolato per i più grandi, che saranno in grado anche di scegliere il registro adatto alla situazione.



### Come cominciare?

Si inizia dalla **osservazione delle immagini**, una fase del percorso che si connette con il curriculum di Arte e immagine: suggeriamo di cominciare con le immagini di Geronimo Stilton, da guardare in un primo momento insieme e commentare in classe.

*Chi è il personaggio raffigurato? Lo conosciamo? Che cosa sappiamo di lui?*

Qualcuno sicuramente ha letto i libri di Geronimo Stilton e avrà molte informazioni da condividere con i compagni.

Ma quello che importa non è tanto ciò che già sappiamo del personaggio, ma ciò che ci comunicano le immagini. Osserviamo insieme innanzitutto l’abbigliamento, l’atteggiamento del corpo, l’espressione del viso. Dalla osservazione puntuale nascono stimoli per l’immaginazione: verrà naturale formulare ipotesi, che l’insegnante potrà orientare con domande-guida.

*Dove si troverà Geronimo? In quale attività sarà impegnato? Che cosa sta facendo? Che cosa ci suggerisce la sua espressione? Che cosa starà pensando? Di che umore sarà? Perché? E così via.*

Passiamo poi a osservare allo stesso modo gli altri personaggi: *chi sono? Li conosciamo? Quale legame hanno con Geronimo?*

Lasciamo che i bambini li riconoscano oppure che immaginino identità e ruoli.

Anche per questi personaggi stimoliamo l'osservazione puntuale come abbiamo fatto con Geronimo.

Se vogliamo approfondire l'aspetto delle posture, connettendosi anche a Educazione motoria, possiamo chiedere ai bambini di imitare le posizioni (anche in forma di gioco: un bambino sceglie l'immagine di un personaggio e lo imita e i compagni indovinano di quale immagine si tratta); allo stesso modo possiamo osservare e imitare le espressioni del viso. I bambini più grandi potranno provare a riprodurre con il disegno posture ed espressioni.

Come supporto all'osservazione, abbiamo predisposto una scheda con una griglia da completare (v. scheda **IL PERSONAGGIO MISTERIOSO**), suddivisa in due parti: una dedicata all'osservazione dell'aspetto fisico e dell'atteggiamento, l'altra orientata a stimolare e registrare ipotesi.

Essa può essere utilizzata in diversi modi, sia come guida per un primo lavoro comune di osservazione, sia per un approfondimento individuale, che ogni bambino completerà in relazione ai personaggi scelti (v. paragrafo seguente).

Un modo divertente di utilizzare la scheda di osservazione è il seguente:

- dopo aver sommariamente osservato con i bambini tutte le immagini, chiediamo a ognuno di sceglierne una in particolare senza rivelare la propria scelta;
- distribuiamo le schede e chiediamo ai bambini di compilarne una in relazione al proprio personaggio misterioso;
- i bambini si scambieranno quindi le schede e ognuno, leggendo quella di un compagno, dovrà indovinare quale è il personaggio scelto.

### **Scegliere le coppie**

Superata la prima fase, siamo pronti per affrontare il momento creativo del percorso, che prende l'avvio dalla scelta della **coppia di personaggi**.

Lasciamo ogni bambino libero di scegliere una propria coppia. Osservando i personaggi saranno già nate fantasie su di essi, spunti per piccole narrazioni: proviamo ora a immaginare l'interazione tra Geronimo Stilton e un altro personaggio. I due personaggi potranno essere scelti per **similitudine** (vestiti in modo analogo o adatto alla medesima situazione, con un'espressione simile o complementare...) oppure per totale **differenza**, in modo da far sorgere situazioni incongrue e divertenti.

Per facilitare questa fase di lavoro abbiamo predisposto i fogli in cui sono raggruppate tutte le immagini di Geronimo Stilton e tutte quelle degli altri personaggi: distribuiremo questi fogli ai bambini oppure li ingrandiremo e li appenderemo in classe in modo che ciascuno possa fare la propria scelta avendo sott'occhio tutte le possibili opzioni.

In alternativa, possiamo procedere **affidandoci al caso**. Per esempio, possiamo riprodurre tante immagini di Geronimo Stilton quanti sono i bambini e altrettante immagini degli altri personaggi e presentare alla classe due mazzi di fogli capovolti, nascondendo l'immagine. Ogni bambino pescherà un foglio dal mazzo di Geronimo e uno dall'altro e si troverà così a lavorare su una coppia creata a caso: una situazione forse più difficile della precedente, ma sicuramente molto stimolante per la fantasia.

Ancora, un'altra possibilità di lavorare su abbinamenti casuali, ma con modalità cooperative, è la seguente. Chiediamo a metà degli alunni di scegliere un'immagine di Geronimo e all'altra metà quella di un altro personaggio, facendosi guidare dalle proprie preferenze e sicuramente già immaginando una situazione, lo spunto per una piccola storia: ma attenzione, i bambini non devono comunicare ai compagni la propria scelta e nessuno deve vedere l'immagine che ogni bambino prende con sé.

A questo punto l'insegnante forma le coppie di bambini con un criterio casuale, per esempio per estrazione a sorte. I bambini di ogni coppia mostreranno al compagno la propria immagine e... sarà una sorpresa scoprire quali personaggi dovranno essere messi in dialogo! I due compagni dovranno quindi costruire insieme una situazione, trovando un punto di incontro tra le fantasie che ciascuno ha già fatto sul proprio personaggio.

### **Il dialogo e la costruzione della vignetta**

La situazione immaginata dovrà essere espressa in modo molto semplice: occorrerà **creare una vignetta** con i due personaggi in dialogo, cioè con un **fumetto** ciascuno.

I due personaggi potranno essere semplicemente incollati su un foglio oppure ridisegnati copiando i modelli. Eventualmente, sulla base della scena che hanno immaginato, i bambini potranno **arricchire l'immagine** disegnando elementi di **contesto**.

Dovranno poi disegnare due balloon e scrivere il **dialogo** tra i personaggi.

### **Quale linguaggio?**

Il dialogo potrà essere semplicissimo, anche di poche parole (in particolare per la 1<sup>a</sup> e la 2<sup>a</sup> classe). Probabilmente sarà spiritoso, secondo il registro comunemente usato nelle vignette, che i bambini avranno di certo presente come modello.

Per i più grandi sarà stimolante l'invito a cogliere, nella lettura, il **particolare linguaggio** di Geronimo Stilton - con i suoi caratteristici modi di dire e le metafore ispirate al mondo fantastico dei topi - e a cercare di imitarlo nella scrittura.

Un altro elemento che tutti potranno osservare leggendo i libri di Geronimo Stilton è la sottolineatura espressiva di alcune parole ottenuta scrivendole con caratteri di fantasia.

I bambini, anche i più piccoli, troveranno divertente provare a imitare questa scrittura e, attraverso i grafismi, rendere i propri brevi dialoghi espressivi anche sul piano visivo.



### Dal lavoro individuale al lavoro di classe

Per partecipare al concorso, ogni classe deve **inviare una sola vignetta**, frutto delle scelte del lavoro di tutti: occorre quindi procedere alla selezione di un solo lavoro o alla creazione di un lavoro comune. Ricordiamo che i vincitori saranno selezionati non con un giudizio di merito ma **per estrazione**, prescindendo dalla qualità dei lavori; tuttavia, poiché i lavori saranno pubblicati nella *gallery* del sito, è auspicabile che la classe converga su una scelta che faccia sentire tutti partecipi e soddisfatti del prodotto finale.

### Come procedere dunque per la scelta?

Innanzitutto commenteremo con i bambini i diversi lavori: cercheremo di evitare una graduatoria dei più belli e di osservare invece che cosa ogni singolo lavoro esprime, valutando **l'efficacia dell'accoppiamento** dei personaggi, **la coerenza del dialogo** con l'aspetto dei protagonisti, **l'originalità** della situazione immaginata; chiedendosi, nel caso probabile di una situazione umoristica, che cosa ci fa ridere: se la stranezza della situazione o il linguaggio adottato o l'espressività di una battuta ecc.

Successivamente, possiamo scegliere fra due diverse opzioni:

- la prima, la più semplice, è **far votare i bambini** per scegliere la vignetta che ritengono più meritevole di essere inviata per il concorso;
- la seconda è **realizzare insieme una vignetta** facendo tesoro delle osservazioni svolte in classe, partendo eventualmente da uno dei lavori individuali ma per migliorarlo insieme.

Qualunque sia la strada scelta, suggeriamo di far realizzare in grande la vignetta scelta, su un **formato poster**, in modo tale da poter coinvolgere materialmente il maggior numero possibile di alunni nella realizzazione esecutiva.

Inoltre, la vignetta-poster ben si presta ad essere appesa e ammirata da tutta la classe (o dalla scuola) e ad essere fotografata per poi inviarla al sito.

### Oltre il concorso: dalla vignetta alla storia alla recitazione

Sicuramente verrà spontaneo ai bambini arricchire la situazione immaginata per arrivare a costruire una piccola storia, più o meno articolata a seconda della fantasia degli autori e dei loro strumenti di scrittura.

Se vogliamo, possiamo dunque sviluppare l'attività facendone il punto di partenza per un esercizio di **scrittura creativa**. Inviteremo allora i bambini a scrivere la situazione immaginata. Per i più piccoli sarà sufficiente una semplice didascalia che racconti in breve che cosa sta accadendo. Per i più grandi potrà essere una breve storia, articolata in una struttura narrativa: qual è il contesto, chi sono i personaggi, che cosa dà l'avvio alla vicenda, come si sviluppa, come si conclude.

Le vignette accompagnate dalle relative didascalie o storie possono essere legate tutte insieme in un libro da conservare in classe.

Vignette e storie possono trasformarsi anche in sketch e **piccole recite** messe in scena dai bambini. Possiamo semplicemente chiedere a ogni bambino di presentare il proprio lavoro alla classe raccontando la storia e recitando il dialogo.

Naturalmente, il dialogo diventa più espressivo se “recitato” da una coppia di bambini che impersonano ciascuno un personaggio cercando di assumere atteggiamenti ed espressioni del personaggio stesso. Questo passaggio sarà naturale nel caso in cui i bambini abbiano lavorato in coppia anche per inventare la storia.

Questi sviluppi del lavoro non sono richiesti ai fini del concorso, tuttavia essi potranno entrare nella documentazione inviata. Infatti il concorso prevede che l’insegnante invii per ogni classe una foto della vignetta più un massimo di altre due fotografie che documentino **momenti significativi di lavoro** in classe sul progetto.

### **La gallery**

Tutte le foto inviate saranno visibili nel sito in una apposita *gallery*, dove ogni classe partecipante sarà presente da protagonista con il proprio nome e i propri lavori. Alla fine dell’anno, sarà gratificante per i bambini vedere non solo il proprio lavoro (e poterlo mostrare con orgoglio alle famiglie!), ma osservare anche quello di tante altre classi in tutta Italia, accomunate dal piacere di leggere e di creare!





# IL PERSONAGGIO MISTERIOSO

## OSSERVO E DESCRIVO

È  adulto  giovane  maschio  femmina

### Aspetto fisico

corporatura .....

.....

colore pelliccia .....

.....

colore occhi .....

.....

capigliatura (colore, acconciatura) .....

.....

segni particolari .....

.....

### Abbigliamento e accessori

vestiti .....

.....

accessori (borse, cappelli, gioielli, ...) .....

.....

oggetti (ha qualche oggetto in mano?) .....

.....

elementi particolari (un oggetto o un accessorio particolarmente strano o elegante, una caratteristica che si nota, ecc.) .....

.....

.....

.....

.....

.....



# IL PERSONAGGIO MISTERIOSO

## IMMAGINO

**Dove** si trova? .....

.....

.....

Che cosa **sta facendo** o che cosa sta per fare? .....

.....

.....

Di che **umore** è? .....

.....

.....

Che cosa **sta pensando**? .....

.....

.....

Quali saranno le qualità del suo **carattere**? .....

.....

.....

Sai **chi** è il personaggio? Scrivi qui il suo **nome** e le notizie che sai.

.....

.....

.....

Se non lo conosci dagli tu un nome di fantasia, e poi immagina il suo lavoro e qualche notizia su di lui/lei.

.....

.....

.....

