



GLI ACCHIAPPAGUAI

Introduzione

I capitoli del libro sono stati raggruppati in modo da individuare sequenze al loro interno coerenti anche rispetto alle proposte operative.

sezione	capitoli libro	pagine
Inizio del racconto e presentazione dei protagonisti	Prologo (<i>Il pacco nero</i>) Capitolo 1 (<i>Pierre – Un brutto incontro</i>) Capitolo 2 (<i>Kenia – La signora Torres – Zimbo</i>)	5-41
Primo giorno di scuola: nasce un'amicizia	Capitolo 3 (<i>Benvenuto a scuola, Pierre – I Grigni – Uno sguardo non abbassato – In ritardo – Un atto di bullismo</i>) Capitolo 4 (<i>L'amicizia – I figli di Dora – Confidenze</i>)	42-75
Il rapimento di Switzo	Capitolo 5 (<i>La trappola dei Grigni – Il sequestro di Switzo – Una decisione difficile – Una rana in testa – La sospensione</i>) Capitolo 6 (<i>Chi non muore si rivede – L'inseguimento – L'antidoto universale</i>)	76-105
Pierre nei guai per salvare Switzo	Capitolo 7 (<i>Il percorso tra le mattonelle – L'impresa di Pierre – Una stanza fredda e blu</i>) Capitolo 8 (<i>Il letto rifatto – Allo zoo – In cerca di Pierre – Una lotta mortale</i>)	106-135
Conclusione	Capitolo 9 (<i>Il bunker antiatomico – La resa dei conti – In barba a tutti – Libero, finalmente! – Un tifo da stadio – In bocca ai leoni</i>) Epilogo (<i>L'attesa – Una telefonata inaspettata – Gli Acchiappaguai</i>)	136-169



Le attività legate al testo si articolano in tre sezioni principali, segnalate nel titolo delle schede operative del libro.

1. Giocare con le parole: in cui si sviluppano abilità legate all'ortografia, all'approfondimento lessicale e alla riflessione linguistica e all'analisi di frasi e periodi di particolare rilevanza stilistica-contenutistica.

2. Alla scoperta del racconto: con attività di comprensione del racconto o di strutture logiche in esso utilizzate, di analisi delle sequenze narrative e del contesto storico-geografico, di descrizione dei personaggi e di comprensione e sviluppo del messaggio trasmesso dal racconto.

3. Io scrittore: con suggerimenti per rielaborare e reinventare parti del racconto, per riferire situazioni personali e per narrare o descrivere partendo dalla traccia del racconto stesso.

Nell'ultima sezione non viene proposta la pagina "Giocare con le parole" per dare maggior spazio alla ricostruzione dell'intreccio.

Obiettivi delle proposte operative contenute nel volume

riferimento al volume	obiettivi
Inizio del racconto e presentazione dei protagonisti, pp. 5-41	
p. 174 GIOCARE CON LE PAROLE	Ampliare il lessico e in particolare la conoscenza degli aggettivi. Comprendere che alcune parole possono avere un significato concreto e uno figurato e saperli distinguere.
p. 175 ALLA SCOPERTA DEL RACCONTO	Riconoscere le caratteristiche dei diversi personaggi. Riordinare in uno schema le caratteristiche estrapolabili da una descrizione. Confrontare caratteristiche di personaggi diversi.
p. 176 IO SCRITTORE	Raccontare esperienze vissute a partire da un esempio letto. Inventare un racconto seguendo una traccia.

segue ➡



Primo giorno di scuola: nasce un'amicizia, pp. 42-75	
p. 177 GIOCARE CON LE PAROLE	Saper anagrammare parole. Conoscere la valenza offensiva di alcuni termini. C&C* : Comprendere che alcuni termini possono essere offensivi sia in assoluto, sia a seconda del contesto in cui sono usate.
p. 178 ALLA SCOPERTA DEL RACCONTO	Estrapolare il significato di un termine da un testo. Saper ricostruire alcune caratteristiche dei personaggi del racconto, rapportandoli con la propria esperienza. Distinguere gli aiutanti dei protagonisti da quelli degli antagonisti. C&C : Conoscere alcuni elementi che identificano un atto di bullismo.
p. 179 IO SCRITTORE	Raccontare un'esperienza personale seguendo una traccia. Esprimere un'opinione su un avvenimento letto. C&C : Saper cogliere la valenza educativa dei rimproveri.
Il rapimento di Switzo, pp. 76-105	
p. 180 GIOCARE CON LE PAROLE	Saper individuare delle parole lette in un testo a partire dalla loro definizione.
p. 181 ALLA SCOPERTA DEL RACCONTO	Saper riordinare la concatenazione degli eventi di un racconto. Descrivere un personaggio recuperando tutte le informazioni raccolte nell'arco del racconto, anche a distanza di più pagine.
p. 182 IO SCRITTORE	Parlare di sé in maniera appropriata. Sviluppare la fantasia seguendo uno spunto e una semplice traccia. C&C : Cogliere l'importanza di mantenere un segreto e saper valutare quali cose devono restare segrete e cosa invece è meglio rivelare.

segue ➔

* C&C: Cittadinanza e Costituzione



riferimento al volume	obiettivi
Pierre nei guai per salvare Switzo, pp. 106-135	
p. 183 GIOCARRE CON LE PAROLE	Ampliare il lessico, in particolare quello legato ai nomi di animali.
p. 184 ALLA SCOPERTA DEL RACCONTO	Comprendere l'importanza della corretta punteggiatura per la comprensione di un testo. Riconoscere le cause che hanno condotto ad alcuni avvenimenti del racconto, anche se non esplicitati nel testo. Comprendere gli elementi che rendono una situazione divertente.
p. 185 IO SCRITTORE	Saper inventare un nuovo personaggio a partire da quanto descritto nel testo. Conoscere e saper usare opportunamente i contrari di alcune parole. Giocare con le parole per creare situazioni divertenti o curiose.
Conclusione, pp. 136-169	
pp. 186-187 ALLA SCOPERTA DEL RACCONTO	Saper ricostruire un racconto anche lungo e complesso riordinandone le sequenze. Completare opportunamente alcune frasi che descrivono gli avvenimenti del racconto letto. Esprimere pareri personali sul racconto e motivarli.
p. 188 IO SCRITTORE	Saper analizzare le caratteristiche stilistiche di due capitoli diversi. A partire dall'esempio del libro, provare a scrivere un testo che abbia caratteristiche stilistiche precise.



SPUNTI DI LAVORO

Partendo dal presupposto che le attività seguenti sono perlopiù realizzabili se l'intera classe legge il libro contemporaneamente, precisiamo che il libro di narrativa può essere letto dagli alunni secondo una delle seguenti modalità, che presentano vantaggi differenti.

- a)** L'insegnante concorda con i bambini quali pagine vanno lette entro il periodo stabilito (una settimana, il mercoledì seguente ecc.): **questo permette un maggiore controllo del ritmo di lavoro.**
- b)** L'insegnante concorda con i bambini una data entro la quale tutti devono aver terminato di leggere il libro: **questo consente agli alunni una maggiore autonomia; la verifica, passo passo, della comprensione può essere fatta attraverso le operative dedicate nel testo.**

A seconda del momento dell'anno scolastico in cui sarà proposta la lettura del libro e delle capacità raggiunte dalla classe, scegliete la modalità di lavoro che ritenete migliore.

Di seguito proponiamo alcune attività che potrete sviluppare a partire dal testo, coinvolgendo la classe coralmemente, a gruppi o individualmente.

1) Una descrizione accurata

Il libro "Gli Acchiappaguai" presenta numerose descrizioni di luoghi, persone e animali attente e accurate che potrete utilizzare quali esempi e tracce da proporre agli alunni per realizzare, a loro volta, delle descrizioni efficaci e interessanti.

L'uso frequente di aggettivi precisi e che afferiscono ai cinque i sensi possono essere utili per avviare attività di ampliamento del linguaggio.

A tal proposito segnaliamo di seguito alcune attività specifiche.

Chiedete agli alunni di realizzare un "**dizionario degli aggettivi**", individuando gli aggettivi (perlomeno i più interessanti e nuovi) che trovano nel testo e, a mano a mano, scriverli su tre fogli diversi, classificandoli a seconda che facciano riferimento al senso del **tatto** (leggero...), della **vista** (alto...), dell'**udito** (sordo...).

Accanto a ciascun aggettivo dovranno scrivere una breve descrizione e un esempio (anche questo tratto dal libro).

Scheda 1 – PER DESCRIVERE BENE





Proponete agli alunni di raccogliere, a mano a mano che le incontrano nel testo, le descrizioni dei personaggi, creando per ciascuno di essi una scheda che potranno eventualmente aggiornare con le informazioni che trovano nel proseguimento della lettura.

Sul retro della scheda potranno disegnare il personaggio, come se lo immaginano. Confrontate quindi il ritratto con la descrizione, oppure chiedete ai ragazzi di fare vicendevolmente questo confronto, e se rilevate delle discrepanze, ragionate insieme sul perché alcune caratteristiche del disegno non coincidano con la descrizione scritta. Fate questa verifica stimolando i ragazzi a riflettere e a comprendere le motivazioni per cui hanno fatto certe scelte piuttosto che per giudicarne gli errori.

L'attività permette di ampliare il lessico, la capacità di descrizione degli alunni e le capacità immaginative che si attivano durante la lettura.

Scheda 2 – SCHEDA-PERSONAGGIO



2) Caccia al personaggio misterioso

Usate le schede dei personaggi costruite con l'attività proposta in questa guida: *Una descrizione accurata* per fare un gioco.

Dividete la classe in due gruppi, uno comprenderà gli investigatori, l'altro i personaggi misteriosi.

Affidate a ciascun alunno di quest'ultimo gruppo la scheda descrittiva di un personaggio (vedi **scheda 2**), senza rivelare di chi si tratta al resto della classe.

Ogni alunno dovrà leggere la propria scheda e, in base alle informazioni che vi sono riportate, decidere come si comporterebbe il personaggio in una determinata situazione: per esempio nel parlare, salutare, camminare ecc.

Lasciate alcuni minuti per studiare la scheda: nel frattempo segnerete sulla lavagna i nomi dei personaggi da indovinare.

I bambini che impersonano i personaggi misteriosi, in seguito, uno a uno, mimeranno l'azione davanti alla classe, che dovrà indovinare di chi si tratta.

Se un alunno indovina, cancellate il nome del personaggio dalla lavagna; dopo tre errori, il personaggio va in un angolo senza rivelare la propria identità.

Se pensate che il gioco sia troppo difficile per la classe, potete dare alcuni indizi scegliendoli tra le caratteristiche indicate nella scheda, senza rendere però l'attività banale. Potete scrivere i tre indizi voi stessi o farli preparare da ciascun bambino-personaggio, sotto la vostra supervisione.

In questo caso organizzate così il punteggio: chi indovina il personaggio senza indizi riceve 4 punti, chi lo indovina dopo 1 indizio conquista 3 punti e così via.

Ecco un possibile esempio di indizi.

Jacko Ostil

- I indizio: *non sono ciò che sembro*
- II indizio: *non voglio iscrivermi al WWF*
- III indizio: *svolgo un ruolo importante nella scuola*

Questa attività vi verrà utile per caratterizzare i personaggi se decidete di mettere in scena la storia degli Acchiappaguai.

L'attività avvia gli alunni alla costruzione coerente e "a tutto tondo" di personaggi.



3) Esercizi di riscrittura

Il racconto alterna scene d'azione e persino cariche di *suspence* a momenti più riflessivi e descrittivi. È importante che gli alunni imparino a distinguere questi diversi stili individuando le relative caratteristiche.

Un primo approccio a questo tipo di analisi viene fatto con l'attività proposta nel libro a pagina 188, potete partire da qui per stimolare l'interesse della classe verso un approfondimento sui diversi stili di narrazione. Se preferite non far scrivere sul libro, vi consigliamo di fare le fotocopie delle pagine che ritenete più significative e di lavorare su queste.

Cominciate con l'analizzare i testi di brani stilisticamente differenti del racconto, attività che potrete proporre sia alla classe sia agli alunni, individualmente o a piccoli gruppi.

Kenia (pp. 26-31)

Chiedete di sottolineare le parti descrittive del racconto e di confrontare quanta parte è data alla narrazione dei fatti (Kenia si alza e va a scuola) rispetto alla parte di descrizione della bambina, del suo modo di vivere e delle persone che la circondano.

Una lotta mortale (pp. 130-135)

Fate osservare come, soprattutto nelle prime due pagine, siano usati molti avverbi e forme avverbiali che rallentano l'azione e servono a creare la *suspence*.

In barba a tutti (pp. 144-147)

Chiedete di sottolineare tutti i verbi e di classificarli sottolineando di rosso quelli che indicano movimento e di blu tutti gli altri.

Infine fate indicare nell'ordine tutti i personaggi che si alternano nella scena, in ordine di apparizione: Jacko Ostil, gli alunni, il professor Comodo Calmo, di nuovo Jacko...

Nel libro troverete moltissime altre occasioni per far osservare le differenti caratteristiche stilistiche delle scene narrate. Una volta che questa fase vi sembrerà sufficientemente approfondita, proponete agli alunni di giocare a trasformare testi diversi modificandone non solo il contenuto, ma anche lo stile.

Nella pagina seguente troverete dei semplici esempi di ciò che si può fare. Proponeteli alla classe se lo ritenete necessario e scegliete quelli più adatti alla sensibilità dei vostri alunni.



Biancaneve 1 (scena romantica)

Il coraggioso principe si avvicinò alla teca di cristallo brillante di raggi di sole che penetravano nel bosco; lì dormiva la bellissima Biancaneve, adagiata su un tappeto di fiori colorati. Intorno tutto era silenzioso. Il principe batté sul vetro, più volte, disperatamente, chiamandola, ma ella rimase immobile. Lentamente sollevò il pesante coperchio trasparente, con un gesto gentile le diede una lieve carezza, quindi l'abbracciò e sollevandola delicatamente, la baciò. A poco a poco, un delicato colore rosato tornò a ravvivare il viso della fanciulla, ella sbatté le palpebre e con dolcezza aprì i suoi luminosi occhi color delle castagne. E sospirò: – Finalmente, amore mio, sei arrivato a salvarmi...

E la radura si rianimò di trilli e canti di gioia.

Trasformate ora la scena in una situazione di paura: tagliate le descrizioni, trasformate le subordinate in coordinate, modificare gli avverbi e cambiate alcuni termini con sinonimi più... paurosi. L'importante è creare *suspence*.

Biancaneve 2 (scena del terrore)

L'investigatore si scivolò silenzioso fino alla bara: pallidi raggi di luna saettavano nella buia foresta; lì giaceva un fantasma bianco come la neve, rigido su un tappeto di velluto nero. Tutto era silenzio. L'uomo batté sul vetro, il colpo riecheggiò più volte; gridò: nessun segnale di vita. Allora, con cautela sollevò il coperchio che cigolò, con un gesto tremante sfiorò il terreo volto, quindi cercò di sollevarne il corpo. All'improvviso il viso della morta si fece arrossato, le palpebre si spalancarono: aveva occhi neri come le tenebre. Poi gridò: – Ora sei mio...

E il bosco si riempì di urla e strida.

Per trasformare il primo testo in una scena d'azione bisogna dare un ritmo veloce: frasi brevi, pochi aggettivi, avverbi che rendano l'idea del tempo che passa veloce. L'uso di verbi che indicano movimento, magari al tempo presente, rendono la scena più immediata. Qualche punto esclamativo, per mettere l'accento sull'azione.

Biancaneve 3 (scena d'azione)

L'esploratore balza rapido verso il sarcofago. I geroglifici brillano sotto i raggi della torcia: certo Biancaneve è rinchiusa lì dentro! Immobilizzata, con mani e piedi legati. All'improvviso... silenzio! L'esploratore colpisce ripetutamente la serratura con una pietra. La chiama: nessuna risposta. Veloce scardina il sarcofago, il coperchio vola via. Biancaneve è lì! Subito la colpisce sul volto per farla rinvenire, quindi la solleva agilmente e le fa la respirazione bocca a bocca. In un attimo, il viso della ragazza prende colore; lei apre gli occhi e prontamente esclama: – Sempre in ritardo, mio eroe! Ma nella foresta già si sentono le grida dei predoni.



Proponete ai ragazzi di giocare in maniera simile a quanto fatto negli esempi precedenti, inventando ex novo delle situazioni di volta in volta comiche, tristi, d'azione o descrittive a partire da un argomento comune:

- un cane e un gatto si trovano da soli a casa;
- un bambino si perde in un supermercato;
- una famiglia trascorre una giornata al mare.

Altrimenti potete prendere un brano dal libro "Gli Acchiappaguai" o dal libro di letture e chiedere di modificarlo in modo da trasformarlo in un testo con uno stile narrativo differente dall'originale.

Infine potete prendere il testo della **scheda n. 3** e chiedere agli alunni di sostituire le parole evidenziate in modo da trasformare il brano in un racconto differente.

Potete anche copiare il testo su un documento di videoscrittura e far eseguire l'attività alla LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) o al computer.

Un testo che sviluppa magistralmente la tematica è "Esercizi di stile" di Raymond Quenau, seppure un po' difficile in alcune parti può essere divertente leggere alcuni "esercizi" in classe.

L'attività avvia alla comprensione che ogni testo deve essere scritto con un registro stilistico adatto all'argomento trattato. Se svolto al computer favorisce l'apprendimento di tecniche informatiche di videoscrittura.

Scheda 3 – *COPIARE... CON FANTASIA!*



ESPANSIONI ALLE ATTIVITÀ *proposte nel volume di narrativa*

Inizio del racconto e presentazione dei protagonisti, pp. 5-41

p. 174 Giocare con le parole

Proponete di usare gli aggettivi trovati nel primo esercizio per descrivere oggetti o situazioni diverse oppure chiedete di descrivere lo stesso oggetto usando un aggettivo per ciascun senso.

Chiedete agli alunni di cercare altre parole che possono essere usate in senso figurato, con l'aiuto di un dizionario. Proponete infine di scrivere alcune frasi, usando le parole trovate sia in senso letterale sia in senso figurato.

Scheda 1 – PER DESCRIVERE BENE

p. 175 Alla scoperta del racconto

Chiedete di disegnare i due animali come gli alunni li immaginano, aiutandosi con la tabella e dopo aver letto la loro descrizione.

p. 176 Io scrittore

Potete proporre in aggiunta la scheda n. 4

Scheda 4 – CHE COSA ACCADRÀ?

Primo giorno di scuola: nasce un'amicizia, pp. 42-75

p. 177 Giocare con le parole

Proponete di giocare con gli anagrammi. Ogni alunno sceglie una parola a piacere: potete fissare voi il numero massimo di lettere da cui può essere composta. Fate costruire alcuni foglietti quadrati di carta tutti uguali, e chiedete di scrivere la parola in stampato maiuscolo, una lettera su un foglietto. Quindi dovranno mescolare le lettere in modo da formare sul banco un'altra parola, anche senza senso. Al vostro via i ragazzi si scambieranno di posto e dovranno risolvere l'anagramma.

Scheda 5 – PAROLE IN GIOCO



p. 179 Io scrittore

Chiedete agli alunni che cosa amerebbero fare nel loro rifugio: leggere, giocare, chiacchierare con gli amici...? Domandate loro se pensano che fare queste azioni nel rifugio sarebbe più piacevole rispetto a farle, per esempio, in casa o a scuola e di spiegare il motivo della loro risposta.

Proponete di scrivere un testo o di fare un disegno per narrare una delle azioni che vorrebbero fare nel rifugio.

Scheda 6 – IL RIFUGIO SULL'ALBERO

Il rapimento di Switzo, pp. 76-105

p. 181 Alla scoperta del racconto

Chiedete agli alunni di ordinare gli eventi secondo un ordine diverso da quello del racconto. Quindi fate scrivere la storia che si è sviluppata scrivendo gli eventi secondo il nuovo ordine, collegandoli opportunamente e cercando di dare un senso al racconto.

p. 182 Io scrittore

Giocate al telefono senza fili: gli alunni si mettono in fila, uno accanto all'altro. Al primo affidate un "segreto" che subito egli dovrà trasmettere, in un orecchio, al vicino, sussurrandolo rapidamente. Il compagno dovrà cercare di capire che cosa gli è stato detto e riferirlo a sua volta, e così via di voce in voce. L'ultimo bambino della catena rivelerà il segreto a voce alta: è lo stesso detto in partenza?

Un altro gioco divertente è trasmettere un segreto, esagerandolo un po' di volta in volta: ci si dispone come nel gioco precedente. Il primo bambino dice, in maniera comprensibile, una semplice frase all'orecchio del compagno (per esempio: *Pierre è andato a scuola*). Egli a sua volta dovrà riferire il segreto al bambino accanto, aggiungendo un particolare, reale o inventato (*Pierre è andato a scuola con il nonno*) e così via. L'ultimo della fila dice il segreto a voce alta.

Pierre finisce nei guai, pp. 106-135

p. 183 Giocare con le parole

Chiedete ai ragazzi di scrivere sul quaderno la definizione di tutte le parole del labirinto. Possono aiutarsi con il dizionario.

Potete anche proporre agli alunni di costruire uno schema simile con regole diverse: per esempio si devono seguire solo le parole che contengono i personaggi del racconto "Gli Acchiappaguai", o solo nomi di piante ecc.



p. 184 Alla scoperta del racconto

Proseguite la prima attività chiedendo agli alunni di disegnare due vignette per ciascuna frase costruita, per esempio di illustrare sia *"Mentre Pierre scappa, nel laboratorio il nonno lavora"* sia *"Mentre Pierre scappa nel laboratorio, il nonno lavora"*.

Se l'attività risulta proficua e piacevole per gli alunni, chiedete di inventare altre frasi ambigue in cui sia necessario usare la virgola per comprenderle correttamente. Le situazioni, oltre che illustrate, possono essere "recitate".

Rispetto alla seconda attività, proponete agli alunni di fare essi stessi delle domande da scambiare con i compagni in merito alle cause di alcuni eventi del racconto. La costruzione di domande a volte è ancora più utile del dare le risposte, perché richiede un'elaborazione più approfondita delle proprie conoscenze.

p. 185 Io scrittore

Potete proseguire l'attività chiedendo di descrivere altri personaggi con nomi curiosi che suggeriscano le qualità del personaggio. I nomi possono essere quelli del secondo esercizio di questa pagina, possono essere inventati dagli alunni, o suggeriti da voi (Allegra Bencontenta...).

Potete costruire il serpente seguendo le indicazioni del **Laboratorio** nella scheda n. **8** e il burattino a dita di Switzo, seguendo le istruzioni che trovate nel **Laboratorio** della scheda n. **10** nel materiale allegato al libro: *Bianco più bianco del bianco* della collana **I Piccoletti**. Con questi personaggi sarà possibile rappresentare la scena del combattimento mortale descritta nel libro.

Scheda 7 – IL SERPENTE

Scheda 8 – VISITA ALLO ZOO

Conclusione, pp. 136-169

pp. 186-187 Alla scoperta del racconto

Proponete di condividere con la classe quali sono i personaggi del racconto che sono piaciuti di più e di meno. Fate riflettere sui risultati ottenuti: ci sono capitoli che sono piaciuti a gran parte della classe? Se sì, quali? Sono piaciuti per gli stessi motivi o per motivi differenti?

Potete inserire anche il gradimento nelle schede personaggio costruite con l'attività *Una descrizione accurata* proposta in questa guida.



DENTRO IL RACCONTO

Nascosti tra le pieghe del racconto si possono trovare alcuni interessanti spunti per affrontare argomenti vicini agli interessi dei bambini del secondo biennio della scuola primaria che si stanno affacciando all'adolescenza.

1) *Il bello è nella diversità*

Ognuno di noi ha delle caratteristiche che lo rendono unico, individuo distinto dagli altri. Ci sono differenze che saltano agli occhi, come per esempio il colore della pelle, e altre meno evidenti: per questo per scoprire l'individualità di ogni persona, nel bene e nel male, è importante "avvicinarci" a essa e conoscerla.

Prima di affrontare le attività proposte in questo capitolo, vi consigliamo di condividerle, nei contenuti e nei modi, con le altre insegnanti del team di classe e con i genitori, in modo da affrontare l'argomento con la collaborazione e nel rispetto di tutti, soprattutto se nella vostra classe sono presenti elementi che hanno qualche caratteristica particolare (origine, abilità, famiglia...) che li distingue dalla maggioranza.

Non pensate, però, che la loro presenza debba essere, a priori, un ostacolo nell'affrontare certi argomenti in classe: anzi, probabilmente scoprirete come questi ragazzi siano una vera risorsa.

Vi proponiamo di avviare il discorso sull'unicità personale affrontandola da un punto di vista "artistico": a partire dalle osservazioni fatte in tale ambito, potrete in seguito esplicitare i modi diversi di "essere bambini" per far capire che il contributo di ogni personalità sia necessario ad arricchire il gruppo classe.

Naturalmente lo sviluppo integrale o solo parziale delle fasi descritte di seguito è a vostra discrezione.

Fase 1: lettura di immagini

Mostrate alcune immagini (potete proiettarle alla LIM, se ne avete a disposizione una, mostrarle al computer o stamparle a colori) come quelle proposte nella **scheda n. 9** e in una discussione di classe chiedete di descriverle e di esprimere il proprio parere in proposito. Guidate la discussione attraverso alcune domande.

- Giudicano le foto belle o divertenti?
- Che cosa le rende particolari?
- Secondo loro, se tutti gli elementi dell'immagine fossero uguali, sarebbero più o meno "belle"?

Mettete in luce come sia proprio il contrasto a valorizzare tutti gli elementi dell'immagine, in alcuni casi a dare loro addirittura un significato.



Fase 2: produzione di immagini

Proponete ai vostri alunni di fare dei disegni sulla falsa riga delle immagini mostrate usando tecniche diverse.

Vi suggeriamo alcuni modi per creare un'immagine "modulare" dove lo stesso elemento è riprodotto più volte.

Si possono seguire con la matita il bordo di una sagoma, per esempio le formine per i biscotti. I profili così ottenuti possono essere colorati con tecniche diverse: pastelli, colori a tempera ecc.

Potete fare un collage: piegate più volte su se stesso un foglio leggero di carta colorata, o di carta da collage. Ritagliate nella carta una sagoma a piacere, in modo di ottenere più elementi tutti della stessa forma e colore. Ritagliate poi un elemento diverso per forma e/o colore.

Con queste sagome componete la vostra immagine.

Potete fare anche un collage con oggetti. Raccogliete per esempio delle foglie cadute, tutte dai colori autunnali, o dei tappi ecc. Incollateli con colla vinilica su un foglio e alla fine inserite l'elemento discordante: per esempio una foglia verde, oppure disegnando una faccina sul tappo...

Tagliate una patata a metà, scavate la superficie piatta in modo da ricavare, in rilievo, una sagoma non troppo complessa. Usate la patata come uno stampino: intingetela in un colore a tempera, poco diluita, e premetela sul foglio. Ripetete l'operazione più volte, poi pulite bene la patata e poi intingetela nello stampino nella tempera di un altro colore. Infine "inserite" nell'immagine l'elemento contrastante.

Dando precise indicazioni agli alunni, potete far notare come non sia il fatto che l'elemento di contrasto sia "più bello" degli altri, ma che sia la totale uniformità a risultare "più noiosa" della varietà. Basta invertire il rapporto degli elementi: per esempio, se si fa un collage di foglie verdi con una sola foglia dai colori autunnali e la si confronta con il lavoro fatto in precedenza risulta evidente che non è la foglia verde o colorata a essere "bella", ma l'armonia che si crea nel contrasto con le altre foglie.



Fase 2: riflessione

Fate ora riflettere la classe su come anche nella classe le differenze che ci sono tra di voi (maestra–alunni, maschi–femmine, sportivi–riflessivi...) siano elementi che arricchiscono la vostra classe di numerose “abilità” che un solo individuo, o una classe formata da individui tutti identici, non potrebbe mai avere.

Fate capire agli alunni come l’uguaglianza sia avere stessi diritti e doveri, le stesse possibilità di esprimersi e di realizzare se stessi e non essere tutti uguali nei desideri, nelle abilità o anche solo nell’aspetto.

Una volta approfondito il significato di uguaglianza e diversità, potete far raccontare a ciascun alunno (nei modi e nei tempi più opportuni per la vostra classe) quali sono le caratteristiche per le quali sente di arricchire la classe con la propria partecipazione: di volta in volta cercate, con il sostegno della classe, di mettere in luce le caratteristiche positive di ciascun alunno.

Se preferite potete avviare questa parte del lavoro cominciando a osservare le caratteristiche dei personaggi del racconto.

Per esempio Pierre ha un coraggio fuori dal comune e sa distinguere tra bene e male, tra ciò che è giusto e sbagliato, anche se non sempre rispetta le regole.

Fase 3: conclusione

Invitate gli alunni a descrivere la varietà della loro classe attraverso un disegno dove con forme e colori si cerchi di spiegare come la varietà è bella. Trovate alcuni spunti su cui lavorare nelle immagini della **scheda n. 10**.

Scheda 10 – IL BELLO DELLA VARIETÀ

Potrete trovare altri suggerimenti per sviluppare le tematiche legate alla diversità nella guida di *Uno Mostro, due mostro*, nella collana de **I Piccoletti**.

Le attività permettono di trattare argomenti inerenti a arte e immagine, collegandole tra loro grazie al nucleo tematico della diversità arricchente. Inoltre rafforzano la fiducia dei bambini nelle proprie qualità e avviano gli alunni verso un modo di rapportarsi con i compagni di accoglienza e valorizzazione reciproca.



2) Pari dignità sociale

Gli alunni della vostra classe sicuramente hanno già sentito parlare di classi o gruppi sociali, per esempio nella trattazione della Storia delle Antiche civiltà, e ancor più avranno avuto esperienza diretta delle differenze tra persone appartenenti a classi sociali ed economiche diverse.

Nel racconto degli Acchiappaguai queste differenze vengono simboleggiate dallo *status* di Kimbo e di Kenia, ai due estremi della scala sociale.

Chiedete agli alunni di raccogliere in due schemi diversi tutte le caratteristiche di questi due personaggi; fate cerchiare di rosso quelle che, secondo i ragazzi, dipendono dalla personalità dei bambini, e di blu quelli che dipendono dal loro modo di vivere: la condizione sociale, economica, la famiglia.

Fate tutto questo attraverso una discussione di classe nella quale dovete porre come regola di non fare assolutamente alcun riferimento a situazioni analoghe rispetto ai compagni di classe.

Dichiarate quindi che per la Costituzione della Repubblica italiana "tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono uguali davanti alla legge". Spiegate che cosa significano queste parole, aggiungete che ci sono anche altri articoli della Costituzione che affrontano questo argomento. Infine proponete il seguente lavoro di gruppo.

Potete scaricare integralmente la carta della Costituzione italiana da Internet al sito <http://www.governo.it/Governo/Costituzione/principi.html> oppure usare gli articoli opportunamente tagliati e inseriti nel **Laboratorio** della scheda n. **11** (*Alcuni articoli della Costituzione italiana*).

Scheda 11 – *ALCUNI ARTICOLI*
DELLA COSTITUZIONE ITALIANA

Affidate un articolo a ciascun gruppo perché a partire da esso realizzi un semplice opuscolo per spiegare che cosa vuol dire uguaglianza rispetto alle condizioni sociali ed economiche.

Potete seguire le tappe di lavoro elencate a pagina seguente.



- 1. lettura e analisi del testo** dell'articolo. Ogni gruppo cerca di comprenderne sia il senso generale sia le singole parole servendosi anche del dizionario. In un momento comune condividono quanto hanno compreso con il resto della classe. L'insegnante precisa e corregge eventuali errori, anche proponendo situazioni problematiche estrapolate dalla realtà degli alunni.
- 2. formulazione di uno o più esempi** da parte di ciascun gruppo per esemplificare le situazioni che l'articolo in esame cerca di tutelare.
- 3. proposte di interventi** (borse di studio, case a basso affitto...) che a parere dei ragazzi possono essere utili per dare a tutti l'uguaglianza espressa nell'articolo in esame: ogni gruppo lavora indipendentemente e condivide le conclusioni finali con la classe nella fase successiva del lavoro.
- 4. ricerca degli interventi dello Stato** con i quali il Governo italiano cerca di rendere reali i principi espressi negli articoli della Costituzione. Potete fare questa analisi attraverso una ricerca su libri che trattino questi argomenti, attraverso una discussione di classe a cui partecipa anche l'insegnante con suggerimenti, o ancora richiedendo informazioni ai referenti dello Stato.
- 5. realizzazione dell'opuscolo**, per spiegare ai compagni, anche di altre classi, il significato degli articoli affrontati; ogni opuscolo tratta un solo articolo. L'opuscolo può essere realizzato direttamente in cartaceo o impaginato al computer.

Potete infine riallacciarvi al racconto degli Acchiappaguai, tornando ad analizzare le differenze tra i personaggi a livello economico e sociale e ipotizzando possibili interventi.

L'attività si collega con elementi di Costituzione e Cittadinanza, invitando a una lettura selettiva della Costituzione italiana e avviando alla comprensione dell'uguaglianza all'interno di uno Stato democratico.



3) Bullismo

“Un atto di bullismo” è il titolo di un capitolo del libro “Gli Acchiappaguai”: uno spunto interessante per affrontare questo argomento con il gruppo classe.

Dopo aver riflettuto su quanto letto nel testo, analizzate in maniera un po' più specifica il problema, trovandone la definizione per valutare se si adatta al fatto narrato nel testo (quella seguente è stata tratta dal sito promosso dal MIUR <http://www.smontailbullo.it/>, dove potrete trovare anche numerosi consigli, racconti di esperienze e suggerimenti di attività in merito).

“Il termine italiano "bullismo" è la traduzione letterale della parola inglese *bullying*, termine ormai comunemente usato nella letteratura internazionale per indicare il fenomeno delle prepotenze ripetute tra pari.

Possiamo dire di assistere a una relazione di questo tipo se:

- avvengono prepotenze intenzionali;
- queste prepotenze sono ripetute nel tempo e riguardano sempre gli stessi soggetti;
- tra i protagonisti esiste uno squilibrio di forze tale per cui chi è oggetto di prevaricazioni è più debole e non è in grado di difendersi da solo.

[...] Il bullismo riguarda un gruppo e come tale deve essere considerato. Il riferimento al gruppo è importante per almeno due buoni motivi:

1. chi agisce o riceve prepotenze può essere un singolo, ma più spesso è un gruppo di persone,
2. queste dinamiche si affermano all'interno di un gruppo che comprende, oltre ai bulli e alle vittime, anche un buon numero di persone che apparentemente non sono direttamente coinvolte, ma sanno quello che sta succedendo e possono prendere posizione.”

Analizzate con la classe il caso di bullismo verificatosi contro Pierre, seguendo la definizione.

- La prepotenza è stata fatta volontariamente?
- È la prima volta che accadono degli atti di bullismo contro Pierre o avete l'impressione che si siano già verificati casi simili in passato? Che cosa ve lo fa pensare?
- Pierre ha la stessa forza e capacità di difendersi di quella dei “bulli”? Può difendersi da solo?
- Pierre subisce delle violenze da un solo bambino o bambina o da un gruppo?
- I compagni di Pierre si accorgono che il compagno è stato aggredito? Come reagiscono, corrono subito in suo aiuto?



Dopo questa prima analisi proponete un **gioco di ruolo**, che potrà essere utile anche nel caso desideriate portare in scena la storia degli Acchiappaguai, perché permette ai ragazzi di immedesimarsi maggiormente nei personaggi.

Distribuite le parti:

- un gruppo di 3-4 alunni saranno i bulli
- un gruppo di 5-6 bambini saranno gli spettatori
- il resto della classe saranno i controllori: avranno il compito di osservare e annotare con attenzione tutto ciò che viene fatto dai diversi personaggi,
- impersonate voi stesse la vittima.

Fate sedere i controllori a semicerchio di fronte a quello che sarà il palco. Mettete sul palco le sedie dove devono sedere gli spettatori, proprio di fronte ai controllori.

La vittima e i bulli invece si disporranno tra i controllori e gli spettatori: i bulli in piedi, la vittima, voi, seduta.

Fate quindi impersonare una semplice scenetta nella quale i personaggi non dovranno muoversi, ma recitare solo attraverso le parole e il tono di voce. I bulli provocheranno la vittima mentre la vittima cercherà un modo per "salvarsi". Gli spettatori parleranno tra di loro, potranno prendere in giro la vittima o spalleggiare i bulli, a voce abbastanza alta da poter essere uditi dai controllori.

Questa piccola scena deve durare alcuni minuti.

Poiché sarete voi e non gli alunni ad affidare i ruoli, soprattutto nelle prime fasi potete affidare il ruolo di bulli ai ragazzini più indifesi e timorosi.

Ripetete la situazione scambiando i compiti: chi in precedenza aveva un ruolo nella scena diventerà un controllore e, viceversa, i controllori faranno gli attori.

Al termine del lavoro i due gruppi di controllori si riuniranno per preparare una relazione nella quale racconteranno che cosa hanno osservato, con commenti personali e suggerimenti per risolvere la situazione.

Infine condividete in classe i risultati delle discussioni attraverso una discussione oppure mettendoli in scena, rappresentando questa volta, la felice soluzione di un'aggressione di bulli.

L'attività sviluppa obiettivi di C&C, non solo per quanto riguarda il comportamento corretto tra coetanei e la crescita del gruppo classe, ma anche rispetto alle capacità di osservazione critica dei propri e altrui atteggiamenti.

Per ulteriori spunti di lavoro potete leggere la proposta nella guida per l'insegnante del libro *Le avventure di uno scrittore* (capitolo: *Prepotenze? No grazie!*) della collana **PiccoLetti**.

Scheda 12 – CHI È IL BULLO?



PER DESCRIVERE BENE

1. Il racconto è ricco di aggettivi. Perché, secondo te?

- Per allungare il testo.
- Per aiutarti a immaginare meglio ciò che viene descritto.
- Per fare gli esercizi di grammatica.

2. Spiega con parole tue il significato delle seguenti frasi.

Poi sottolinea di rosso le frasi che contengono delle personificazioni.

Si fa una **personificazione** quando si attribuiscono caratteristiche o azioni umane a un animale o a un oggetto.

- La fame gli mordeva lo stomaco:
- C'è un pallido sole:
- Attraversò la strada a grandi falcate:
- Il vento sussurra tra le foglie:
- Le scarpe gli calzavano a pennello:
- L'orologio gli diceva che era tardi:





SCHEDA-PERSONAGGIO

→ Nome

→ **Aspetto fisico:**

• viso (naso, orecchie, bocca...)

.....

.....

• corpo (gambe, mani, modo di muoversi...)

.....

.....

• abbigliamento

.....

.....

• altre caratteristiche fisiche

.....

→ **Carattere:**

.....

.....

• modo di parlare, espressioni caratteristiche

.....

.....

→ **Ruolo nel racconto** (insegnante, bambino...):

→ **Altre caratteristiche particolari:**

.....



COPIARE... CON FANTASIA!

1. Inventa e scrivi il titolo e la conclusione del racconto seguente.

Quel giorno Tim aveva deciso che sarebbe andato **a scuola** da solo. Preparò il suo **zaino**: mise **il libro, il quaderno, l'astuccio e la merenda**.

Prese la bicicletta e si avviò lungo la strada. **Un pallido sole** filtrava tra gli alberi: dopo poco tempo, in fondo alla strada vide **i muri gialli** che circondavano **la scuola** e davanti all'ingresso **il preside**.

Sembrava stesse aspettando proprio lui: le braccia **conserte**, il viso **serio**.

Già alcuni bambini stavano avvicinandosi **al cortile**: ognuno di loro portava **lo zaino**.

Tim e la sua famiglia si erano trasferiti in quella città solo da sabato: il ragazzo **non conosceva nessuno** e si sentiva molto **solo**. Per questo, mentre pedalava veloce verso **la scuola**, si chiedeva:

– Come saranno **i miei compagni**? Troverò **un nuovo amico** o **una nuova amica**?

segue ➡



Gli Acchiappaguai

© Copyright 2010 RCS Libri - Tutti i diritti riservati

➔ **COPIARE... CON FANTASIA!**

2. Riscrivi il racconto di pagina precedente sostituendo alle parole in neretto altri termini adatti a trasformare il testo in un racconto romantico, di paura o divertente.

Se vuoi, scegli i termini tra quelli proposti qui sotto.

- Quel pomeriggio • Quella notte • Quella sera
- al castello diroccato • alla festa • al luna park
- marsupio • regalo • costume
- le antenne da formica • la carta a cuoricini • la torcia
- il coltellino svizzero • il fiocco • il nasone rosso
- il bigliettino • il mantello a pallini • l'aglio
- il manuale antistreghe • le ciabattone del nonno • una margherita raccolta nel prato
- La luna piena • Il giallo dei lampioni • Un sole caldissimo
- le mura diroccate • gli ombrelloni colorati • le luci splendenti
- il luna park • la casa di Martina • il castello
- una sagoma nera • il pagliaccio Pippo • la sua nuova amica
- allacciate dietro la schiena • che si agitavano sopra la testa • tese avanti a sé
- sorridente • deformato da una smorfia buffa • minaccioso
- al giardino • al parcheggio • al parco
- un enorme lecca lecca • un pacchetto regalo • una fiaccola
- conosceva solo Martina • aveva, però, già conosciuto molti amici • però conosceva la terribile fama del castello
- spaventato • emozionato • allegro
- il luna park • la casa • il castello
- i festeggiamenti • le giostre • i fantasmi
- la casa degli orrori • una festosa accoglienza • un vampiro





CHE COSA ACCADRÀ?

1. Prima di cominciare a leggere il capitolo 3 (pag. 42), fai le tue ipotesi su che cosa accadrà nei prossimi capitoli del racconto.

Indica con una **X** la tua scelta.

- Pierre difende Kenia da Zimbo, che vuole farle i dispetti, e così il bambino e la bambina diventeranno amici.
- Zimbo e Pierre si metteranno insieme per fare i dispetti a Kenia, perché è una femmina ed è viziata.
- Kimbo, Kenia e Pierre, anche se sono molto diversi tra loro, diventeranno amici.

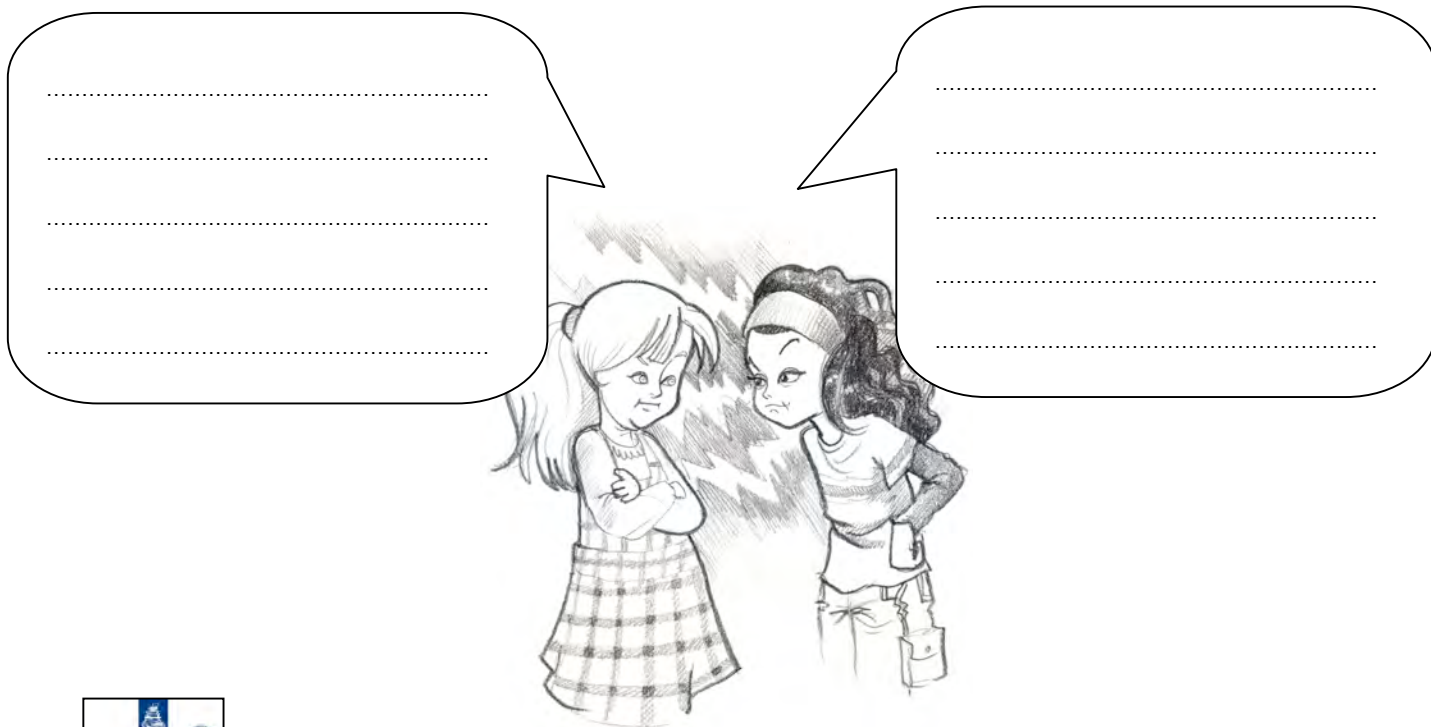
2. Sirina e i Grigni cominciano a prendere in giro Pierre. Secondo te come reagirà Zimbo?

Indica con una **X** la tua scelta.

- Corre a chiamare la maestra.
- Sfida, da solo, i Grigni.
- Si mette insieme ai Grigni e aggredisce Pierre.

3. Inventa tu che cosa si stanno dicendo Karilla e Kenia.

Completa le vignette, poi confronta le tue idee con quelle dei compagni.





PAROLE IN GIOCO

1. Cerchia nelle parole i gruppi di lettere che formano i nomi dei tre bambini protagonisti del racconto.

Poi scrivi i loro nomi.

KETCHUP

SLOVENIA

ZIMBELLO

SIMBOLO

RIPIENO

ERBA

CAPIRE

-
-
-

2. Le parole sono gli anagrammi di alcuni elementi contenuti nel disegno: risolvili e collegali al disegno.

CALICHIO

.....

ANMO

.....

ANAR

.....

MACACHI

.....

CHERBICIE

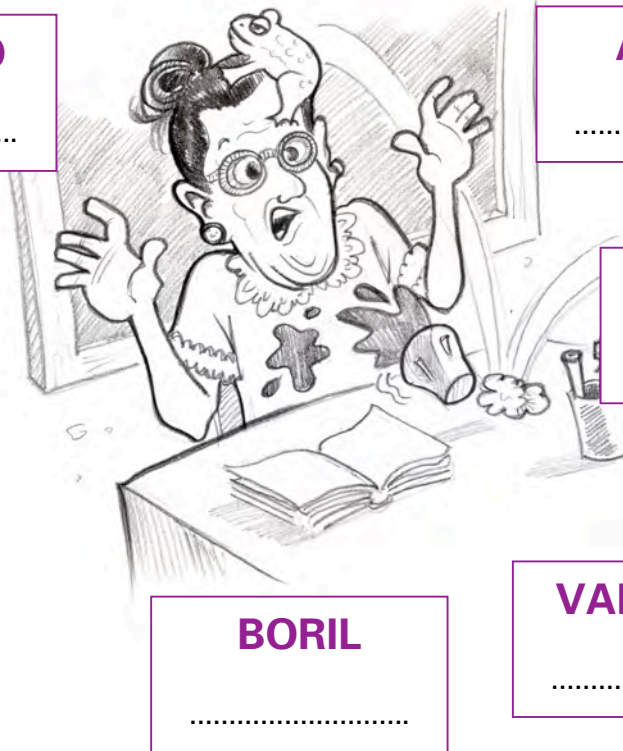
.....

BORIL

.....

VALANGA

.....





IL RIFUGIO SULL'ALBERO

OCCORRENTE

- ✎ 1 scatola da scarpe con il coperchio a parte
- ✎ forbici con le punte arrotondate, nastro adesivo, graffatrice
- ✎ matite, gomma, pennarelli e tempere
- ✎ colla vinilica e stick, plastilina
- ✎ bottoni, nastri colorati, pezzetti di stoffa di recupero ecc.

Costruite il modellino di come vorreste il vostro rifugio.

➔ Prendete la scatola da scarpe, togliete il coperchio, e decorate il fondo in modo da rappresentare il **pavimento** del rifugio (potete fare il pavimento con un collage di pezzetti di legno, o di stoffa o di plastica, colorarlo, foderarlo con una "moquette" (basta del panno)...

In maniera simile decorate le **pareti**: disegnate la tappezzeria, ritagliate le ante delle finestre, appendete dei piccoli quadri...

➔ Preparate dei piccoli elementi per "arredare" il rifugio.

- Potete fare dei **cuscinoni** cucendo o pinzando la stoffa lungo i lati, per farne una federa che imbottirete di cotone idrofilo prima di chiudere anche l'ultimo lato.
- Potete costruire delle **sedie** con dei bottoni rotondi o dei tappi sorretti da stuzzicadenti fissati con la plastilina.
- Costruite un **tavolo** con il tappo di un barattolo da conserva sorretto da una base di plastilina.
- Costruite magari dei "**minilibri**" piegando dei rettangolini di carta da giornale e fissandoli con una graffetta lungo il lato piegato.



segue ➔



Gli Acchiappaguai

© Copyright 2010 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati

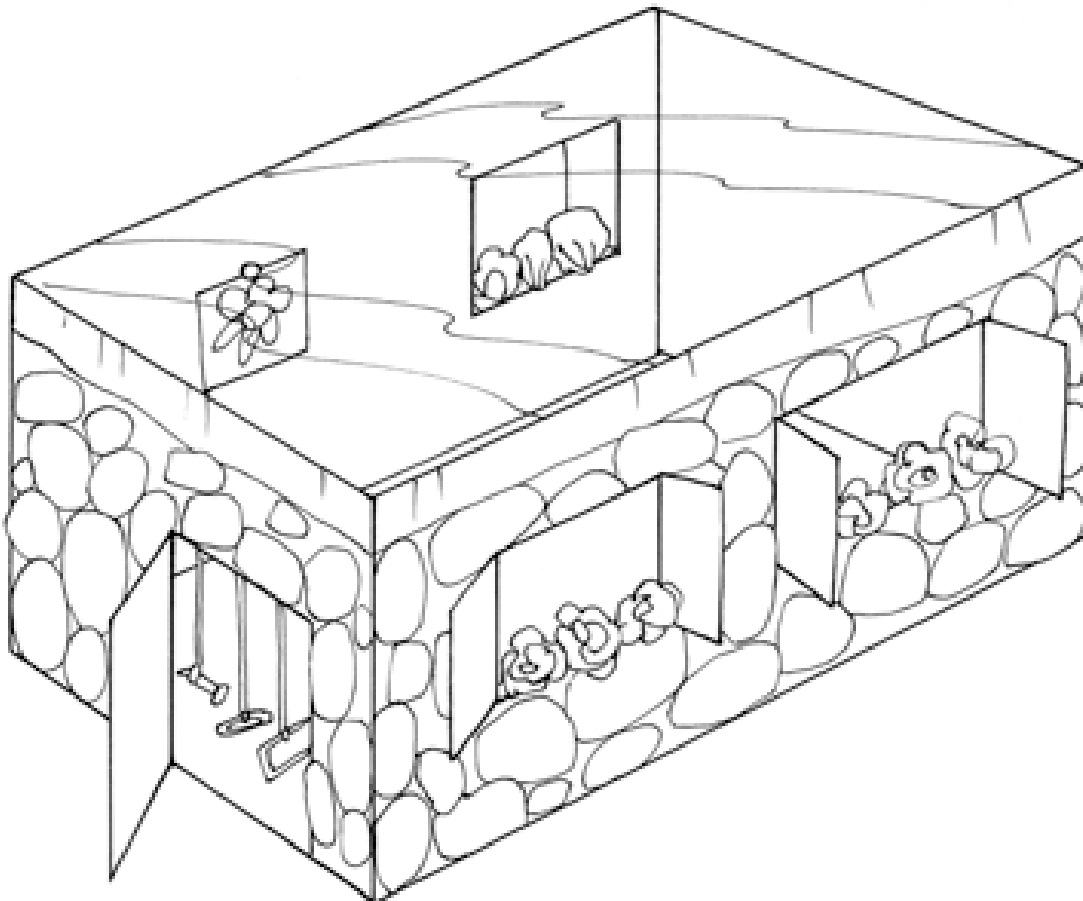


➔ IL RIFUGIO SULL'ALBERO

➔Decorate anche l'**esterno del rifugio**: potete rivestirlo con bastoncini per il gelato, stuzzicadenti o piccole pietre piatte che fisserete con colla vinilica per dargli un aspetto un po' "rustico".

Potete fare dei **fiori** di carta crespa da mettere al balcone o degli **allarmi** con pezzetti di metallo che, sbattendo tra loro, avvisino dell'arrivo di eventuali "ficcanaso".

➔Al posto del coperchio, rivestite il "tetto" del rifugio con della pellicola trasparente o meglio con un telo di plastica trasparente (meno a rischio di rottura).





IL SERPENTE

OCCORRENTE

per il televisore:

- ✎ 1 calzino lungo tinta unita (verde o di altro colore a vostra scelta)
- ✎ forbici con le punte arrotondate, ago e filo
- ✎ pennarelli da stoffa e colla vinilica
- ✎ bottoni, nastri colorati, lana ecc.

Infilate la mano nel calzino, immaginate come realizzare il vostro terribile serpente, poi fate un disegno (naturalmente, dopo aver tolto il calzino!).

➔ Eccovi alcuni suggerimenti.

- Usate dei bottoni a "pallina" magari rossi o neri per fare gli occhi; fissateli con ago e filo.
- Infilate il calzino, colorate di nero l'interno della bocca e segnate in quale punto fissare i denti. Potete realizzare i denti con due pezzetti di carta appositamente ritagliati o di cannucchia; fissate i denti con un punto di graffatrice o con colla vinilica.
- Potete realizzare un ciuffetto di peli in testa cucendo della lana colorata o dei riccioli di nastri argentati sul calzino (il punto dovrebbe trovarsi un po' sopra gli occhi; rispetto alla mano infilata nel calzino, sul dorso all'altezza del polso).

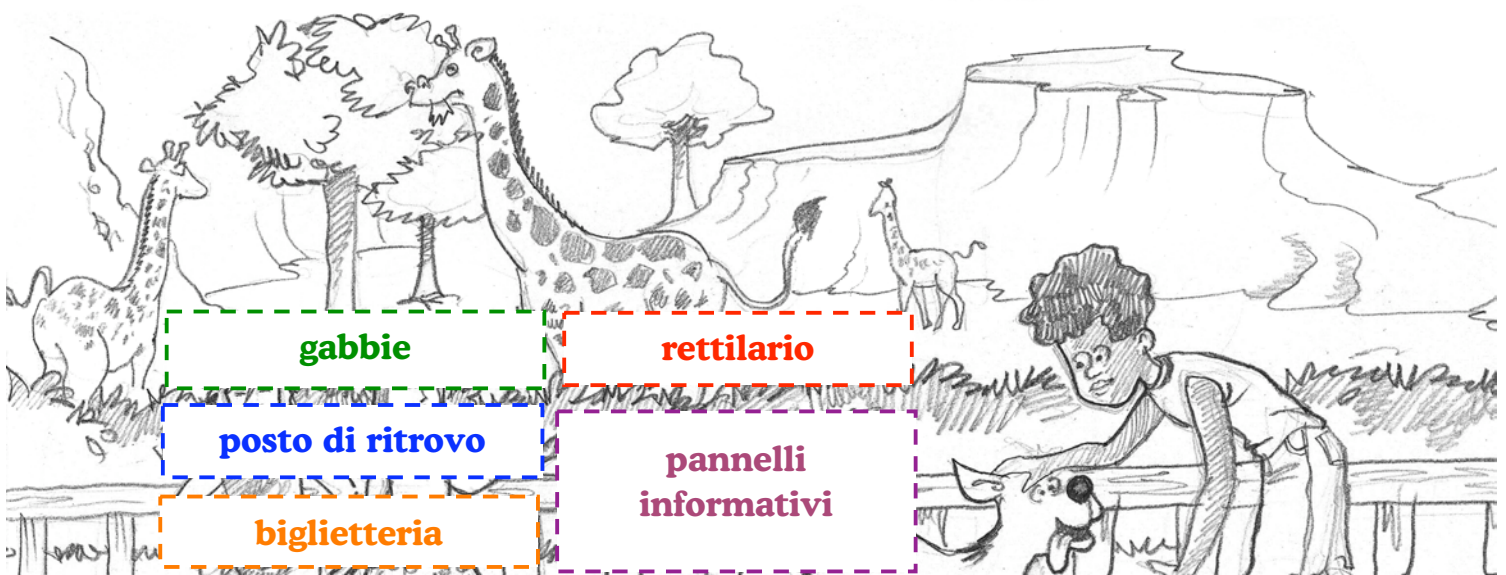




VISITA ALLO ZOO

1. Immagina di visitare uno zoo e racconta la tua gita.

Usa le parole qui sotto e aiutati con le indicazioni che trovi nel racconto. Descrivi anche quali potrebbero essere le tue emozioni (ammirazione, paura, tristezza...).



2. Collega ogni cartello alla motivazione corretta.

NON DARE DA MANGIARE
AGLI ANIMALI

un animale potrebbe arrivare
a ferirci.

NON AVVICINARSI
ALLE GABBIE

perché il cibo sbagliato o eccessivo
potrebbe fare loro male

NON FARE
RUMORI FASTIDIOSI

altrimenti gli animali potrebbero
spaventarsi.



Gli Acchiappaguai

© Copyright 2010 RCS Libri - Tutti i diritti riservati

IL GIOCO DEL CONTRASTO

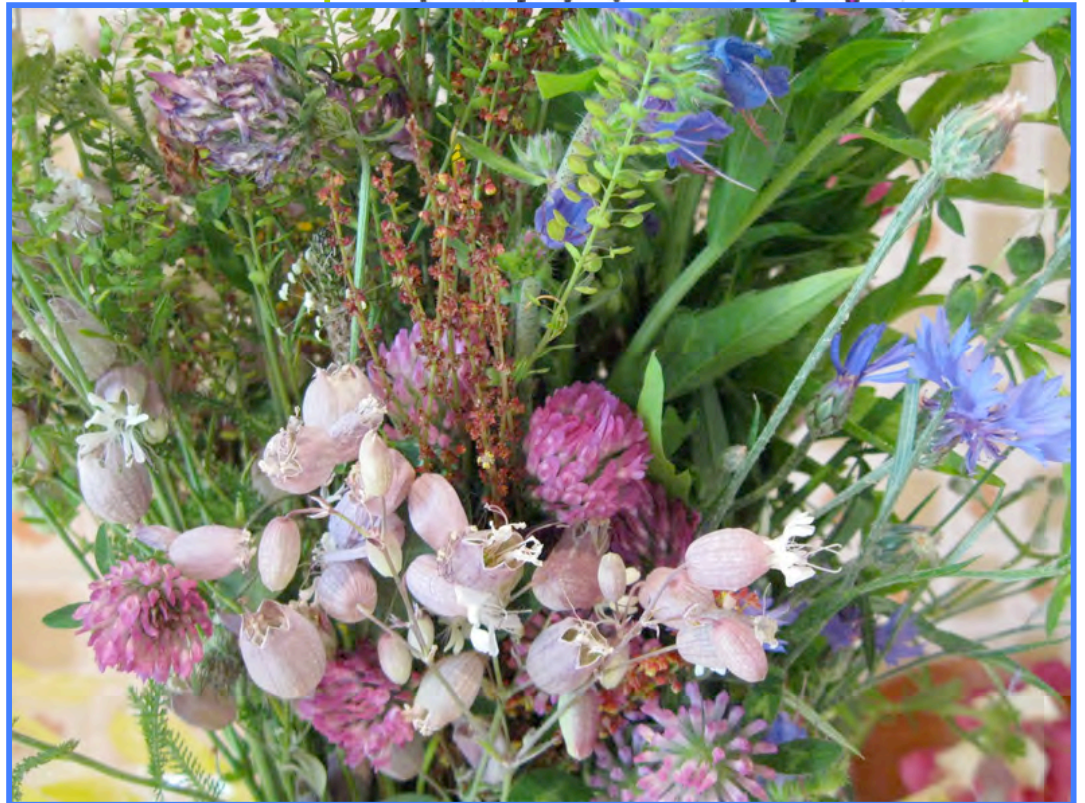


Gli Acchiappaguai

© Copyright 2010 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati



IL BELLO
DELLA
VARIETÀ



Gli Acchiappaguai

© Copyright 2010 RCS Libri, Fabbri Editori - Tutti i diritti riservati

ALCUNI ARTICOLI DELLA COSTITUZIONE ITALIANA

ART. 3.

Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.

È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese.

ART. 24

[...] Sono assicurati ai non abbienti, con appositi istituti, i mezzi per agire e difendersi davanti ad ogni giurisdizione. [...]

ART. 31

La Repubblica agevola con misure economiche e altre provvidenze la formazione della famiglia e l'adempimento dei compiti relativi, con particolare riguardo alle famiglie numerose. [...]

ART. 32

La Repubblica tutela la salute come fondamentale diritto dell'individuo e interesse della collettività, e garantisce cure gratuite agli indigenti. [...]

ART. 34

La scuola è aperta a tutti. L'istruzione inferiore, impartita per almeno otto anni, è obbligatoria e gratuita. I capaci e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi.

La Repubblica rende effettivo questo diritto con borse di studio, assegni alle famiglie ed altre provvidenze, che devono essere attribuite per concorso.





CHI È IL BULLO?

1. Colora la vignetta che, secondo te, rappresenta un atto di bullismo.



2. Spiega il perché completando il testo seguente.

debole • numerosi • litigare • maltrattato • amici • bullismo •
pace • piccolo • paura • solo • bullo

In un atto di bullismo chi viene aggredito è più di chi
aggredisce, per esempio perché è più, oppure perché gli
aggressori sono più

A volte chi assiste a un atto di non interviene per
difendere il compagno perché ha o perché si diverte a
vedere il compagno oppure perché pensa che il
..... sia "un tipo forte".

Per questo chi viene preso di mira da un bullo pensa di essere
e di non potersi ribellare.

Il modo migliore per vincere il bullismo è essere e aiutarsi
l'un l'altro.

A volte può capitare di....., ma dopo si deve fare.....



Gli Acchiappaguai

© Copyright 2010 RCS Libri - Tutti i diritti riservati