

FLORA E ULISSE

Kate DiCamillo

con le illustrazioni di K.G.Campbell

Flora Belle Buckman è una ragazzina appassionata di fumetti in cui i supereroi lottano contro il male e salvano il mondo ogni giorno; i suoi genitori sono separati e Flora vive con la madre scrittrice. Flora si definisce cinica e si atteggiava di conseguenza, ma si tratta solo di una maschera con la quale cerca di coprire la sua solitudine ed il suo senso di inadeguatezza. Un giorno, mentre Flora è tutta presa dalle avventure di Incandesto, il suo fumetto preferito, nel giardino dei suoi vicini uno scoiattolo viene risucchiato dal potente aspirapolvere Ulisse 2000X. Flora salva l'animale che chiama Ulisse e si accorge che l'incidente l'ha trasformato in un super-scoiattolo: non solo è dotato di un'incredibile forza, della capacità di volare e di comprendere la lingua degli umani ma, soprattutto, sa comunicare i suoi pensieri in forma di poesia usando la macchina da scrivere. In realtà l'unico desiderio di Ulisse è quello di mangiare; e poi, fare il supereroe non è facile, soprattutto destreggiandosi tra i numerosi e strambi personaggi del libro: un bambino cieco, una mamma acida che scrive romanzi, un papà che cerca di ricucire i rapporti con la moglie... Ciascuno di loro, a modo suo, soffre perché non riesce ad essere se stesso. Alla fine Ulisse, da vero supereroe, riuscirà in modi del tutto imprevedibili a far scoprire ad ogni personaggio il vero se stesso e a saper accettare sé e gli altri, comprendendo che ciascuno è unico ed irripetibile.

Lo scoiattolo stesso porterà a compimento il suo destino come poeta, scrivendo la poesia perfetta.

La narrazione si integra perfettamente con le illustrazioni/fumetti di K.G. Campbell, a loro volta spunti di lavoro molto interessanti.

Che lavoro offre il testo?

- Per la scuola dell'infanzia è adatto ai 5 anni, con l'accortezza di leggere solo i discorsi diretti e narrare il resto.
- Poiché nel testo ci sono diversi personaggi si potrebbero presentare, prima della lettura, utilizzando dei burattini con i quali in seguito si potrebbero anche drammatizzare i dialoghi (oppure far interpretare ai bambini stessi piccole scenette).

DIESE FIENZE E TOSCANA

Via Nomellini, 9 50142 Firenze - Tel. 055-7327381 - Fax 055-7377104 - segreteria@diessefirenze.org - www.diessefirenze.org
Ente accreditato dal M.I.U.R. con DM 90/2003

LIBRAPERTO

- La macchina da scrivere è ormai un oggetto del passato, sicuramente sconosciuto ai più: far trovare le pagine da leggere che fuoriescono da una macchina da scrivere di quelle di una volta, come quella descritta nel libro, potrebbe essere l'occasione per far conoscere le lettere ai bambini e giocare con esse...scrivere il nome... o chissà che cosa può capitare.
- Nella scuola primaria può essere usato per introdurre gli aggettivi che, infiniti, puntualmente descrivono le cose, le persone, le azioni, (Es: scoiattolo *peloso*, *umidiccio* e **con un certo qual gusto di noce...**) oppure chiedere di trasformare brevi definizioni in aggettivi.,
- Ogni personaggio ed ogni azione vengono rimarcati da almeno tre frasi e questo ci permette di immaginare bene ciò che accade (es: non aveva un gran aspetto, gli mancava parecchio pelo, gli tremavano le palpebre, il petto si abbassò e si alzò e si alzò di nuovo, poi si fermò..); si potrebbe chiedere di rappresentare il testo con immagini cercando di essergli fedeli il più possibile.
- Il linguaggio onomatopeico tipico dei fumetti (plop-wow-puf. fwump..) nella scuola dell'infanzia e all'inizio della primaria può essere utilizzato per giochi fonetici, occasione perché emergano eventuali difficoltà, utilizzati anche dai logopedisti. Nel corso della primaria è un approccio interessante al suono della parola e a certi aspetti della poesia, oppure ai linguaggi comunicativi ed in particolare al fumetto.
- Approfondendo il lavoro sui fumetti (sia all'infanzia che alla primaria) si potrebbero fotografare i bambini mentre giocano, stampare le foto e poi, a distanza di tempo, chiedere ai bambini di mettere le parole sopra le immagini ; oppure fotocopiare immagini dei fumetti e chiedere ai bambini di inventare i dialoghi.
- Il fumetto può essere utilizzato anche per introdurre la differenza concettuale ed ortografica tra discorso diretto e discorso indiretto nella scuola primaria.

Chiara Donini e Silvia Magherini

Kate DiCamillo, **Flora e Ulisse**, Editrice Il Castoro, 2015, pp.240

DIESE FIENZE E TOSCANA

Via Nomellini, 9 50142 Firenze - Tel. 055-7327381 - Fax 055-7377104 - segreteria@diessefirenze.org - www.diessefirenze.org
Ente accreditato dal M.I.U.R. con DM 90/2003