

ANCHE LE PRINCIPESSA VANNO A SCUOLA

Susie Morgenstern e Serge Bloch

«La principessa rimpiangeva la partenza degli inquilini più piccoli e si chiedeva dove potessero mai andare quei bambini che uscivano di casa avvolti nei loro giacconi, portando in spalla strani fagotti rettangolari.»

IL LIBRO

Una principessa allegra e intraprendente non ci sta a lamentarsi tutto il giorno come fanno mamma e papà. Un giorno, vede dal balcone tanti bambini della sua età entrare in un grande edificio. Sembrano divertirsi un mondo! C'è solo un problema: scoprire come si fa ad andare a scuola.

PERCHÉ LEGGERLO IN CLASSE?

Per parlare a bambini e alle bambine di scuola in modo nuovo, sottolineando con allegria tutti gli aspetti positivi e le opportunità anche di gioco, divertimento e amicizia.

Perché i bambini possono avere un ruolo positivo nel superare le difficoltà familiari, basta dar loro la possibilità di farlo.

Il dossier pedagogico suggerisce molte attività per approfondire la lettura, articolate in quattro aree:

 **SCOPRO E IMPARO**

 **SCRIVO E INVENTO**

 **OSSERVO E RIFLETTO**

 **DISEGNO E CREO**

GLI AUTORI

Susie Morgenstern (1945) è nata in New Jersey, vive a Nizza e ama viaggiare. Bambini e ragazzi adorano i suoi libri – che hanno ricevuto un'incredibile quantità di premi – perché Susie riesce a divertirli, incuriosirli e trattare temi che li riguardano, come la scuola, la famiglia, l'amore, l'amicizia, con grande creatività e ironia. Nella collana Superbaba ha pubblicato *Vuoi essere mia amica?* (finalista al Premio Strega Ragazzi) e *Un tipo nella media*, illustrati da Claude K. Dubois.

Serge Bloch (1956) è nato a Colmar e vive tra Parigi e New York. È uno dei più importanti e premiati illustratori francesi contemporanei. Dopo la laurea alla Scuola di arti decorative di Strasburgo è entrato nel mondo dell'editoria per ragazzi e non l'ha più lasciato. Oggi presta il suo tratto vivace e ironico a grandi marchi e testate internazionali, espone le sue opere in giro per il mondo e continua a pubblicare libri di grande successo.

Tutte le illustrazioni, se non diversamente specificato, sono tratte da:
Susie Morgenstern e Serge Bloch, *Anche le principesse vanno a scuola*, Babalibri



56 pagine – € 8,50
ISBN 978 88 8362 602 9
12,5 x 19 cm
Traduzione di
Maria Bastanzetti

Testo in stampatello
minuscolo

Superbaba
è una collana
Babalibri

SCOPRO E IMPARO

1

Lo sapevi che al mondo esistono Paesi governati da un re (o da una regina, ma è più raro)?

Si chiamano “monarchie”.

Anche l'Italia è stata una monarchia dal 1861 al 1946, prima di diventare una repubblica.

Con l'aiuto di un adulto, fai una ricerca per scoprire quali sono le monarchie nel mondo: sono più di 40!



© Illustrazione di Yvan Pommaux, *Siamo noi la Storia*

2

A volte le principesse diventano regine! Qui sotto abbiamo raccolto le storie di alcune regine famose (che da piccole sono state principesse). Ne conosci altre?



Cleopatra è stata l'ultima regina d'Egitto nonché la più celebre! Regnò dal 52 a.C. fino alla sua morte. Si fece mordere da un serpente per evitare l'umiliazione di farsi portare in catene a Roma.

Isabella di Castiglia, conosciuta anche come Isabella la Cattolica, fu promessa al marito Ferdinando di Aragona quando aveva solo tre anni! Dal suo trono in Spagna sponsorizzò la spedizione di Cristoforo Colombo verso le Indie; Colombo sbarcò in America, ma questa è un'altra storia.



Elisabetta I, figlia di Enrico VIII e Anna Bolena, visse fra il XVI e il XVII secolo in Inghilterra, dove governò con forza e affrontò guerre contro i più potenti Stati europei dell'epoca. Sotto il suo regno, William Shakespeare scrisse le sue famose opere teatrali.

Maria Antonietta sposò a quattordici anni il re di Francia. Vissero una vita di lussi e stravaganze in un periodo in cui la stragrande maggioranza dei francesi moriva di fame. La Rivoluzione francese condannò Maria Antonietta e la sua famiglia a morte.



SCRIVO E INVENTO

1

La storia di Delfina è una storia di principesse davvero originale. Invece che a balli e ricevimenti, la nostra sogna di andare a scuola!

Inventa anche tu la storia di una principessa fuori dagli schemi.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



2

Scrivi, con l'aiuto dei tuoi compagni, una lista delle cose che vi piacciono di più della scuola. Giocare in cortile, conoscere nuovi amici, imparare cose interessanti... Una volta finito, leggetela in classe.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



© Illustrazione di Mario Ramos, Come va la scuola?

OSSERVO E RIFLETTO

1

In questa storia, la principessa Delfina deve affrontare insieme a propri genitori una situazione nuova. Ti ricordi qual è? Prova a pensare a una situazione simile, che tu e la tua famiglia avete dovuto affrontare. Se vuoi, puoi raccontarla ai tuoi compagni.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2

I genitori di Delfina cambiano, a un certo punto: il re smette di lamentarsi e la regina di poltrire. Ti viene in mente un'altra storia in cui qualcuno ha dovuto affrontare un grosso cambiamento? Magari è una storia che hai letto in un libro, magari te l'hanno raccontata i nonni. In ogni caso, prova a raccontarla ai tuoi amici e compagni.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1

A Delfina piace giocare con i compagni. Tu che giochi fai durante la ricreazione? Uno dei preferiti di Delfina è campana: all'inizio del libro ci gioca anche da sola! Si tratta di un gioco molto semplice e molto antico, dalle origini ancora sconosciute. Alcuni dicono che risalga agli antichi Romani e che un tracciato sia ancora visibile sul lastricato del Foro, nella città di Roma... ma non è detto che sia vero!

OCCORRENTE:

- Uno spazio all'aperto
- Un gessetto
- Un sasso

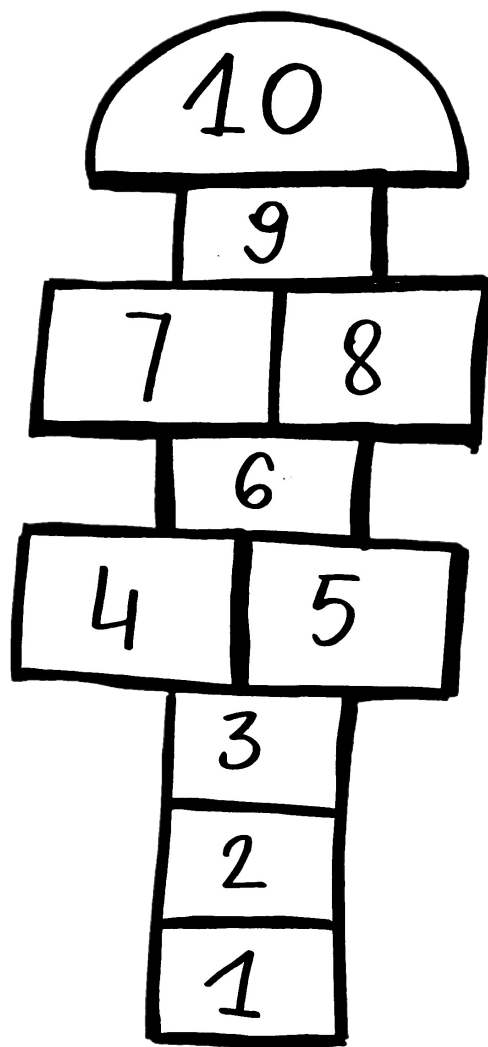
COME SI GIOCA:

1) Per prima cosa disegna il tracciato a terra, usando il gessetto. Puoi seguire il modello qui a fianco.

2) Il primo giocatore o giocatrice lancia il sasso sulla prima casella. Il sasso non deve uscire dalla casella né toccare le righe. Poi dovrà andare a recuperare il sasso saltellando su un piede solo e raccoglierlo senza mettere l'altro piede per terra e senza toccare le righe.

3) Una volta tornato indietro, sempre saltellando e sempre senza toccare le righe, lancerà il sasso nella casella numero due.

4) Così via fino all'ultima casella, sempre che il giocatore non abbia messo giù il piede o toccato una riga. In quel caso il sasso passa al giocatore successivo. Si può anche disegnare un tracciato più grande e complicato, oppure modificare il gioco per renderlo più 'personale'. Consultati con i tuoi amici e compagni, inventa nuove regole e buon divertimento!



2 Vorresti essere una principessa o un principe per un giorno?
Realizza con le tue mani e l'aiuto di un adulto una corona tutta tua.

MATERIALI:

- Cartoncini colorati
- Metro da sarta
- Forbici a punta tonda
- Colla o nastro adesivo
- Perline, brillantini, nastri e pennarelli (facoltativi)

PROCEDIMENTO:

- 1) Disegna la forma della tua corona: puoi ispirarti al modello qui a fianco. Ritagliala usando le forbici a punta tonda.
- 2) Con il metro prendi la misura della tua testa (se necessario fatti aiutare da un'altra persona!) e ritaglia dal cartoncino una fascia della lunghezza giusta.
- 3) Decora la tua corona come preferisci: puoi ritagliare nel cartoncino delle "gemme" di diversi colori, usare perline, lustrini e nastri, oppure disegnare.
- 4) Incolla la fascia alla corona e lascia asciugare. Ecco fatto, la tua corona è pronta per essere indossata!

