



Recensione del libro di A. Ferrari quando raggiungeremo il sole

Tutti come noi hanno sogni che inseguono con costanza, a volte possono esser banali, ma sono importanti, potremmo dire vitali, per il nostro presente o come per Radi, il protagonista di questo libro per il nostro futuro.

Radi è un tredicenne soffocato dalle aspettative del padre e dalla fiducia che la famiglia ripone in lui e nel suo futuro da calciatore, quello però non è ciò che Radi desidera per sé stesso ma il sogno di qualcuno



che non è lui. Radi vive ad Arigias, un piccolo paesino sardo dove dimora la Maghiargia, che oltre essere la fonte delle più grandi paure di Radi è anche il soggetto di un'innumerabile quantità di leggende e di segreti. Ciò suscita grande curiosità nei ragazzini di Arigias perciò quando

la maghiargia viene ricoverata in ospedale Radi e Ulisse, entrambi bisognosi di denaro per trovare scappatoie nelle loro vite, decidono di entrare nella casa della strega per appropriarsi del tesoro di cui le leggende narrano. Ciò che trovano a casa della maghiargia non è un tesoro bensì un vecchio album fotografico risalente alla seconda guerra mondiale di cui solo Angelika, un'esperta di nazismo, sarà in grado di svelare il segreto che porterà Radi, Ulisse, Angelika (Geli) e la sua migliore amica Basma in un avventuroso viaggio attraverso l'Europa.

Il viaggio sarà pieno di insidie e pericoli che solo insieme, i 4 ragazzi, riusciranno a superare ricordandoci così quanto la vita sia più semplice insieme agli altri e quanto sia sfortunato chi non sa cosa sia l'amicizia.

La bellezza di questa storia, almeno secondo noi, non è dovuta alla trama intricata e particolare di questo libro ma a ciò che ci ha ricordato, ovvero le insicurezze e le insidie della crescita che ci fanno

sentire inadatti e fuori posto portandoci a cambiare e facendo scoprire al mondo parti di noi che non sapevamo di avere mai avuto, come la passione di Geli per un ragazzo o la voglia di tirar fuori il proprio lato ribelle di Basma. Queste cose a volte possono sembrarci brutte o pericolose ma come ci insegna questo libro spesso quella non è solo la parte migliore di noi ma anche quella che ci permette di scoprire chi ci vuole bene veramente .

Abbiamo letto in classe a voce alta il romanzo. Tre ragazzi lo avevano già letto individualmente e ne erano rimasti affascinati; la lettura in classe condivisa ha fornito però anche a loro nuove emozioni.

Durante la lettura abbiamo cominciato ad ipotizzare un elaborato finale ; siamo passati dal video al fumetto per poi arrivare alla escape room ... ed infine ad una specie di gioco dell'oca



Ci siamo concentrati sull'intreccio, sui protagonisti, sugli antagonisti, elementi di aiuto e di distrazioneche poi i ragazzi hanno disegnato.

L'intreccio lo abbiamo suddiviso su 4 colonne: I 4 protagonisti insieme, la Squadra di ricerca formata da due genitori e la prof, Ulisse e Annibale che lo ha rapito con

l'aggiunta di zozo, e l'ultima in cui sono tutti insieme



Questi sono i 4 rami del gioco che si intrecciano, si incrociano, si allontanano e infine si riuniscono.

Abbiamo pensato che il layout del tabellone di gioco dovesse seguire i leitmotiv delle cartoline in bianco e nero dell'album di fotografie della Sorciere e del viaggio in treno. I ragazzi hanno realizzato le cartoline, il tabellone segue la grafica delle rotaie del treno e dell'autostrada.

Il Tabellone del gioco richiama la forma dell'album delle foto; la casella di partenza sarà il nuraghe ... nido del gruppo, il punto di arrivo il castello. Indimenticabili alcuni momenti della lettura in classe sono stati quelli in cui i quattro protagonisti sono stati definiti "i quattro delinquenti", il titolo del romanzo è diventato "quando raggiungeremo il carcere" e quando è partito spontaneo il coro della canzone di Toto Cotugno "sono un italiano vero"

In allegato qualche foto

"Commenti dei ragazzi al lab:

la lettura condivisa ha aumentato l'empatia nei confronti dei protagonisti, Geli e Ulisse i più gettonati



questo lavoro ha dato spazio alla nostra creatività, lavorando insieme

la cosa più divertente è stato il creare il prodotto, realizzare il gioco ci ha fatto sentire più vicini i protagonisti"

è stato interessante vedere come fare i disegni, per essere vicini ai personaggi: violetta doveva essere triste, ulisse doveva avere con se' benny e zozo, annibale doveva essere disegnato di spalle...

