



# A SCUOLA CON IL LUPO

Uno strumento di lavoro  
dedicato a librai e insegnanti.  
Uno spunto per organizzare incontri  
e attività in libreria o in classe.





# PROGETTI PER LA SCUOLA PRIMARIA

CLASSE 1°-2°

CLASSE 3°

CLASSE 4°-5°



# Corso per aspiranti investigatori

Docenti:  
Commissario Gordon  
e Commissaria Buffy



Il lavoro di poliziotto è davvero logorante ma offre anche tante soddisfazioni.

## COSA SI IMPARA CON IL CORSO PER ASPIRANTI INVESTIGATORI?

Ad affinare la capacità di osservazione, a lavorare sugli indizi, a fare collegamenti, a porre domande, a travestirsi se necessario, a sviluppare un atteggiamento collaborativo, a disegnare una mappa, a capire che un problema può avere più soluzioni.

**Il corso può essere utilizzato per introdurre il tema della legalità, per parlare di potere e situazioni a rischio, per sottolineare che la violenza non è mai la soluzione.**

## PRIMA LEZIONE

**Obiettivo: allenare i sensi e lo spirito di osservazione**

*“Dev’esserci qualcosa di strano, perché molti hanno un’aria abbacchiata. Sono tristi.”*

Quando si va in giro, è bene tenere sempre gli **occhi aperti** e, magari, un **taccuino** in tasca.

Può capitare che lungo un percorso che conosciamo ci siano **particolari che colpiscono la nostra attenzione**, come impronte di animali, oggetti dimenticati, un odore che non abbiamo mai sentito...



Annotare le proprie impressioni, fare uno schizzo di quello che ci ha colpito, registrare un elemento che avvertiamo come dissonante incrementa la **capacità di stare nel presente**, facendo attenzione all’ambiente che abbiamo intorno.

Una passeggiata in un bosco, lungo il percorso tra casa e scuola o nel cortile della scuola può essere un buon allenamento per iniziare a formulare ipotesi.



## SECONDA LEZIONE

**Obiettivo: disegnare una mappa**

*“Poi arrivò a un sentiero. E il sentiero portava a una casetta. E la casetta era un commissariato. La finestra era illuminata, perché la polizia teneva la luce sempre accesa.”*

Orientarsi nello spazio è molto importante. Le mappe sono strumenti utili e affascinanti che possono aprire un mondo di conoscenza per i bambini.



Attraverso le mappe, i bambini possono comprendere la diversità dell’ambiente in cui vivono, imparare i nomi dei paesi, delle città e dei continenti e sviluppare una consapevolezza della connessione tra i luoghi.

Prima di iniziare a disegnare, l'insegnante può chiedere ai bambini di **immaginare la mappa mentalmente** e pensare ai punti chiave che vogliono includere.

Si comincia da qui, disegnando i **punti principali della mappa** con una matita, poi si aggiungono strade, percorsi e **dettagli più piccoli**. Con colori vivaci si possono **evidenziare i particolari** importanti e rendere la mappa accattivante.

Una mappa della città disegnata dai bambini non ha come prima necessità quella di indicare i nomi e i dettagli di vie e strade, ma deve essere una rappresentazione di luoghi interessanti per loro.



**Lo scopo è quello di catturare la loro curiosità, oltre ad aiutarli ad orientarsi nello spazio.**

Le mappe di un luogo, del resto, sono più di una semplice lezione di geografia; riflettono anche la storia, gli avvenimenti e la cultura di quel posto. Inoltre, possono essere un ottimo strumento educativo per imparare nuove cose e un'attività divertente e creativa da fare insieme, sia in famiglia che a scuola.

### TERZA LEZIONE

**Obiettivo: raccogliere e analizzare gli indizi**

*“Vedeva benissimo da dove venivano le impronte, e poteva seguirle.”*

Per arrivare alla soluzione del caso, bisogna saper **ricavare gli indizi** (attraverso l'osservazione dell'ambiente, delle persone e degli animali che lo abitano) o attraverso la **risoluzione di indovinelli** pensati ad hoc (anagrammi, dettagli fotografici, piccoli problemi matematici). I vari indizi devono poi essere **riportati sulla mappa**, proprio come fanno Gordon e Buffy: aiuteranno gli investigatori ad avere un colpo d'occhio più completo sul caso.



### QUARTA LEZIONE

**Obiettivo: parlare di legalità**

*“Era un classico commissariato. Entrando, ci si trovava in uno stanzone. Di fianco alla porta, contro il muro, c'era una teca, e dentro la teca c'erano una pistola e uno sfollagente. Il vetro era molto spesso e la teca era chiusa da una robusta serratura.”*

**Perché Gordon non usa mai la pistola?**

Per parlare di legalità, bisogna partire da un concetto più vicino ai bambini: **le regole**.

Perché darsi delle regole? Perché sono così necessarie nella vita di tutti i giorni?

**L'educazione alla legalità avviene ogni volta che accogliamo un amico, che ascoltiamo gli altri senza prevaricare, che costruiamo rapporti basati sulla valorizzazione delle differenze.** Insegnare la legalità significa insegnare ad essere empatici, a conoscere sé stessi e gli altri, a vedere negli altri non potenziali nemici, ma possibili amici.



Si può cominciare chiedendo ai bambini se hanno mai sentito parlare di questo argomento e partire con un piccolo esperimento: l'insegnante chiede loro di cantare, senza dare altre indicazioni; gli alunni faranno confusione, non si sentirà un'unica melodia ma tanti rumori discordanti; a questo punto la maestra potrà guidarli a chiedersi come mai il risultato sia stato così disarmonico, per giungere insieme a comprendere che quando non ci sono regole, c'è solo una gran confusione!

Le regole sono importanti sempre: a scuola, a casa, con gli amici...

A questo punto si può chiedere ai bambini di riflettere su quanto detto in classe e



proporre loro di dire la prima parola che viene in mente a proposito del rispetto delle regole. E mentre uno per volta tireranno fuori le loro parole chiave, l'insegnante potrà scriverle alla lavagna, creando una "mappa della legalità".

Ciascun alunno in questa fase finale darà forma al concetto di legalità con un disegno libero e una frase a piacere in modo da realizzare un poster da appendere in classe.

**Le regole non si impongono con la forza, con le punizioni, con le armi esattamente come fa Gordon.**



Mamma mia che freddo! Il commissario si pentì di non aver preso i guanti. Dopo un po' Buffy si fermò.

"Qui ci vuole la pistola, commissario."

"No, niente pistola!"

"Perché no? Perché dici sempre che non dobbiamo prenderla?"

Il commissario si mise le mani sui fianchi e la guardò serio.

"La pistola si può portare solo se si è molto assennati e prudenti. È molto pericolosa".

Buffy si mise a saltellare sul posto, contrariata. I ladri stavano sparendo in mezzo agli alberi, ma lei voleva a tutti i costi che prendessero la pistola e che il commissario gliela lasciasse tenere.

"Ma tu sei molto assennato e prudente, capo!"

"Chi è molto assennato e prudente non se la porta dietro lo stesso!" disse. "È pericolosa!".

"Allora perché è nella teca? Perché non la butti via?"

"Perché qualcuno potrebbe trovarla e farsi del male. È più sicuro tenerla rinchiusa in commissariato".



## QUINTA LEZIONE

**Obiettivo: riflettere 'dolcemente' sul tempo che passa**

*"Quando il lavoro d'indagine durava anche fino a notte fonda, era fondamentale poter assaggiare l'ora."*

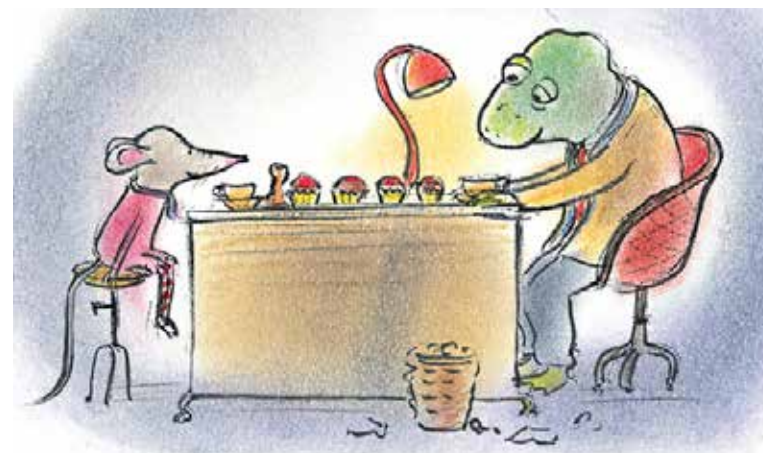


L'importanza del cibo come carburante per il cervello.

Il cervello è un organo molto dispendioso, che richiede un alto apporto di nutrienti e di energia. Come sa bene Gordon, lo zucchero è fondamentale.

La maggior parte dell'energia su cui si basa l'attività del cervello viene quasi esclusivamente dai carboidrati e, in particolare, da uno zucchero chiamato glucosio da cui deriva il 99% dell'energia cerebrale.

Alcune fonti naturali di glucosio sono lo zucchero da cucina (incredibile, ma vero), e tutti i cibi a base di farine di cereali vari.



Quali altri alimenti sono utili al nostro cervello?

Il concetto del "tempo che passa" è molto astratto e per questo di difficile comprensione da parte dei bambini, almeno di quelli in età prescolare.

Prima della scuola elementare i bambini, infatti, hanno una concezione per lo più ciclica del tempo: sanno distinguere la mattina dalla sera e sanno che dopo la notte tutto ricomincia in un ciclo che si ripete.

Imparare a leggere l'orologio, del resto, non è un'impresa facile, molti bambini hanno difficoltà a capire la posizione delle lancette. In classe si possono costruire degli orologi di carta usando i dolcetti di Gordon per posizionare le ore.



# Davarata?

## UN PICCOLO GIOCO LINGUISTICO CON GORDON E BUFFY

*I due amici poliziotti decisero che da quel momento in poi avrebbero parlato nella loro lingua segreta per non spaventare inutilmente i piccoli. La lingua segreta della polizia era tutta in A. «La langaa sagrata dalla palazaa ara tatta an A». Un po' complicata, ma funzionava.*

*«A mana ca nan saana stata davarata» disse Buffy.*

*«Davarata?» ripeté Gordon in tono interrogativo.*

*«Divorati» sussurrò lei. «Davarata dalla valpa!»*

Questo brano, tratto da “Il commissario Gordon, un caso in ogni caso”, oltre ad essere esilarante con una **lettura condivisa**, può essere utilizzato per introdurre alcuni **giochi linguistici** in cui sia previsto il **cambio delle vocali** all'interno di parole, frasi e interi paragrafi per divertire e aiutare i bambini nell'apprendimento dell'alfabeto.



Dolcetti  
DALCATTÀ



Timbro  
TAMBRA



Fiori  
FAARA

### COME SI GIOCA

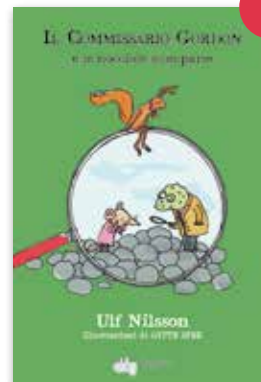
1. Si sceglie una vocale e si legge tutto il brano utilizzando solo quella: il gioco può essere condotto dall'adulto o dai bambini.
2. Si riflette sulla modifica: i bambini identificano quelle parole che li hanno fatti più ridere e cercano di capire quale vocale è stata cambiata.
3. Variante. Indovina la nuova parola: su un foglio si scrive una parola che assume un nuovo significato con vocali diverse (es. polizia/pulizia; magari/megera; bastoni/bustoni...).

### COME STIMOLARE IL GIOCO

- Enfatizzare i suoni: per i più piccoli, si può enfatizzare il suono delle vocali e delle consonanti.
- Disegnare le parole: si può chiedere ai bambini di disegnare il significato delle parole prima e dopo il cambio di vocali.



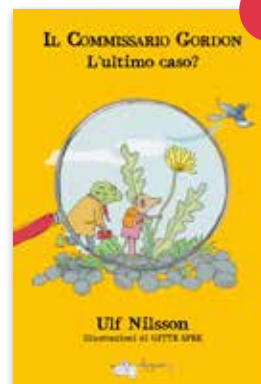
## LA SERIE DELLE INDAGINI DEL COMMISSARIO GORDON E DELLA COMMISSARIA BUFFY



1

### Il Commissario Gordon e le nocciole scomparse

Il Commissario Gordon, un rospo pronto a risolvere ogni mistero (e grande amante della buona tavola) ha un importante caso da seguire: qualcuno ruba nocciole dalla foresta e tocca a lui scoprire il colpevole! Sfortunatamente, per risolvere questo enigma, tocca stare in mezzo alla neve e aspettare a lungo. Se solo avesse un assistente – qualcuno piccolo, veloce e intelligente – ad aiutarlo in questo complicatissimo caso...



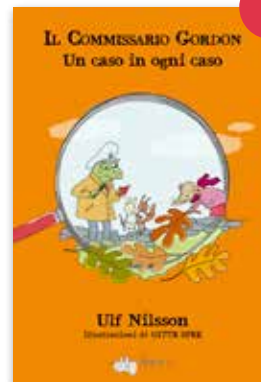
2

### Il Commissario Gordon – L'ultimo caso?

Nel bosco sta succedendo qualcosa di strano. Gli animali sono molto agitati, ma nessuno osa rilasciare dichiarazioni alla polizia. Il commissario Gordon e la sua assistente Buffy devono indagare!

È un caso complicato. I due agenti di polizia si dividono i compiti: Buffy interroga i sospettati, mentre Gordon resta in poltrona a pensare. Chi sarà il colpevole?

Una storia delicata e divertente che, con la consueta leggerezza, suggerisce riflessioni su temi importanti quali il bullismo e la capacità di porsi dalla parte dei più deboli.



3

### Il Commissario Gordon – Un caso in ogni caso

Il commissario Gordon si è preso una vacanza dal lavoro e Buffy è l'unico agente nella piccola stazione di polizia.

Quando le viene sottoposto un caso molto difficile, Buffy decide di chiedere aiuto a Gordon. Dopotutto, due poliziotti pensano due volte meglio e sono due volte più coraggiosi di uno. E ce n'è davvero bisogno in questo momento...

Stavolta non sono alle prese con un furto di nocciole, ma con la scomparsa di due animaletti, uno scoiattolo e un coniglio. Saranno stati divorati da una volpe? Si saranno persi? Troveranno un posto in cui rifugiarsi o hanno fatto perdere volontariamente le loro tracce?



# Caro Giraffa, caro Bambino



Il progetto “**Caro Giraffa, Caro Bambino**” si rivolge alla scuola primaria. Ha l’obiettivo di valorizzare l’importanza della lettura e di approfondire le tematiche oggetto del libro *Caro Giraffa, Caro Pinguino* di Megumi Iwasa, LupoGuido 2019.

*Giraffa è annoiato. Nella savana la vita è monotona e vorrebbe un amico con cui condividere le giornate. Così decide di scrivere una lettera: “Consegnala al primo animale che incontri dall’altra parte dell’orizzonte” dice a Pellicano, che ha appena inaugurato una nuova attività di consegna postale (anche lui per noia).*

*La lettera giunge a Pinguino che diventa così un vero amico di penna. Giraffa non sa nulla dei pinguini e Pinguino non sa nulla delle giraffe. Un giorno i due decidono di incontrarsi e Giraffa propone all’amico di presentarsi da lui travestito da pinguino, seguendo le sue indicazioni in un via-vai di lettere esilaranti da un orizzonte all’altro.*

**parole chiave:** Noia • Consapevolezza • Racconto di sé • Attesa • Ascolto • Curiosità • Scoperta • Sorpresa • Amicizia • Condivisione • Benessere

Il testo si presta a essere sia uno **strumento di scambio** tra compagni di un’unica classe che tra bambini appartenenti a classi diverse di uno stesso istituto o di più scuole.



## Finalità didattiche

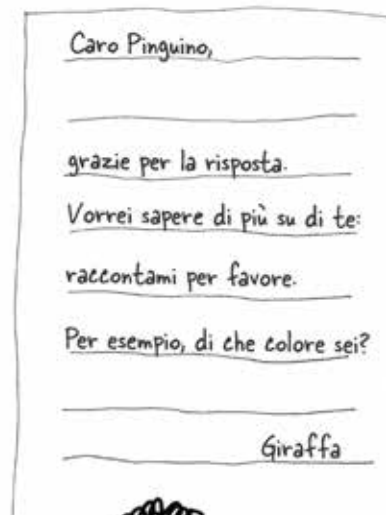
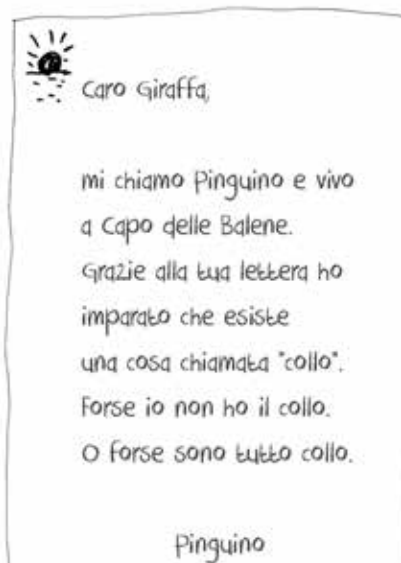
**Caro Giraffa, caro Pinguino si legge:**

1. Per lavorare sulla forma epistolare.
2. Per capire quali sono le parole per raccontarsi agli altri, far crescere la conoscenza di sé e l’autonomia.
3. Per capire e gustare il senso d’attesa.
4. Per parlare della vita degli animali, delle loro caratteristiche e del loro habitat.
5. Per stimolare la curiosità verso mondi molto diversi dal nostro.
6. Per lavorare su un sostrato di punti di riferimento comuni, allo scopo di evitare fraintendimenti e difficoltà di comunicazione.
7. Per offrire il piacere di una lettura divertente, per ridere insieme e creare un clima di condivisione.



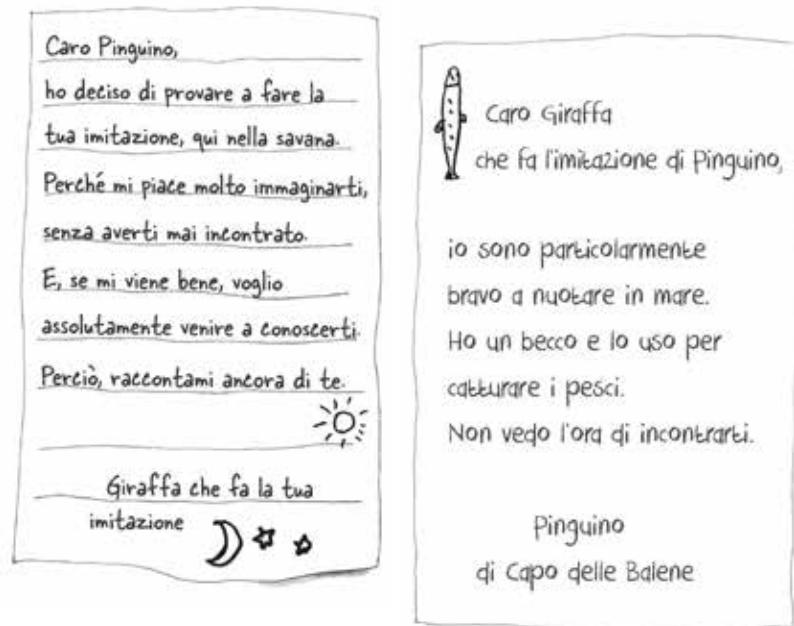
## Attività di laboratorio

1. Stesura di lettere, da suggerire con i francobolli adesivi che la casa editrice mette a disposizione (la classe delle giraffe scrive a quella delle balene e viceversa).
2. Rappresentazione grafica di sé anche con il supporto di uno specchio.
3. Scrittura delle domande che non si osano fare (si può preparare una scatola che le contenga tutte, da leggere insieme in alcuni momenti prefissati).



## Punti di forza del libro

1. Attraverso la scrittura epistolare, ci si può avvicinare a persone che non conosciamo, evitando l'imbarazzo di non aver niente da dire sul momento.
2. Ridere degli equivoci che si creano quando guardiamo il mondo attraverso le nostre categorie, ritenendole assolute solo perché non ne conosciamo altre.
3. Scatenare una miriade di domande e avere l'opportunità e la soddisfazione di ottenere risposte.

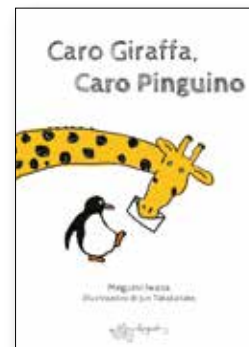


## Obiettivi finali

Gli obiettivi di questo progetto toccano aree molto importanti della vita di bambini e adulti: introspettiva, relazionale, esplorativa e decisionale.

Ognuna di queste aree dà la possibilità di essere approfondita in maniera multidisciplinare.

1. Portare a una migliore conoscenza di sé (sviluppo e scoperta di attitudini, abilità e interessi, punti di forza e debolezza...).
2. Rafforzare le competenze di scrittura ed educare alla ricerca, alla creatività e alla socializzazione.



### CARO GIRAFFA, CARO PINGUINO

Giraffa è annoiato, come al solito. Nella savana la vita è monotona e vorrebbe un amico con cui condividere le giornate. Così decide di scrivere una lettera: "Consegnala al primo animale che incontri dall'altra parte dell'orizzonte" dice a Pellicano. La lettera giunge a Pinguino che diventa così un vero amico di penna. Giraffa non sa nulla dei pinguini e Pinguino non sa nulla delle giraffe. Un giorno i due decidono di incontrarsi e Giraffa propone all'amico di presentarsi da lui travestito da pinguino, seguendo le sue indicazioni in un via-vai di lettere esilaranti da un orizzonte all'altro. Riusciranno nel loro intento? Come sarà l'incontro tra i due?

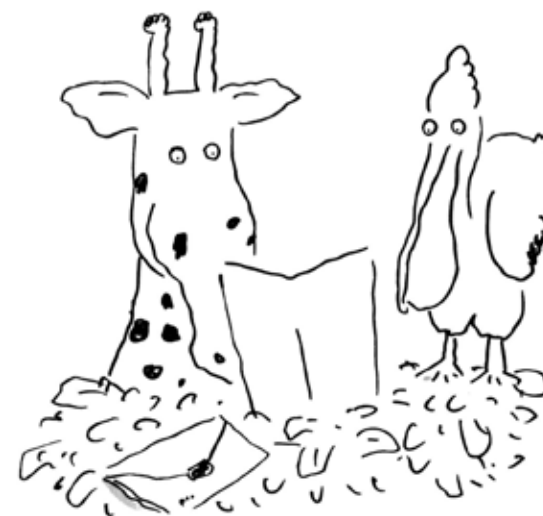
Un libro tutto da ridere, adatto ai primi lettori autonomi.



### CARO MAESTRO BALENA

Ora che è andato in pensione, Maestro Balena scrive molte lettere. Foca e Pellicano sono sempre più impegnati con le consegne e Pinguino è diventato insegnante. Un giorno Maestro Balena riceve una lettera da un vecchio amico che gli ricorda, con nostalgia, i tempi in cui si svolgevano le Olimpiadi a Capo Balena, e gli fa tornare la voglia di organizzare nuove gare di spruzzo e rivedere il suo mare pieno di balene. Nel seguito di *Caro Giraffa, Caro Pinguino* prende avvio una nuova intensa corrispondenza oltre gli orizzonti.

Le lettere riuniscono pinguini, balene e foche nelle famose Olimpiadi di Capo Balena, dove i veri vincitori sono l'amicizia, la lealtà e l'umorismo.





# Sopravvivere al primo giorno di scuola con LO ZAINO DI HEDVIG

Il progetto **Lo zaino di Hedvig**, si rivolge ai bambini della **scuola primaria**, in particolare a quelli di quarta e quinta, nell'ottica di un percorso di continuità e raccordo coi bambini della scuola dell'infanzia che si affacciano alla prima elementare.

Il passaggio da una scuola a un'altra, da una classe a quella superiore a volte è vissuto con un po' di ansia e molta curiosità:

**Come mi troverò? Cosa potrò portare con me? Riuscirò a conoscere nuovi amici?**



“ Quando arrivano nel corridoio con i ganci per le giacche, tutti quelli che andranno in prima si riuniscono davanti a una porta gialla. Nessuno ha l'aria contenta.  
In fondo, dove ci sono i lavandini, Hedvig vede una bambina con la maglia rosa e il naso all'insù che stringe i denti fissando i compagni con occhi di ghiaccio. Hedvig si affretta a guardare da un'altra parte.  
Di colpo ha cambiato idea. Non vuole più andare a scuola. Preferisce ciondolare in giardino finché non andrà in pensione. ”

La proposta di lettura incentrata su un personaggio che vive quelle stesse emozioni si completa con la **creazione di uno zainetto**: i bambini più grandi possono suggerire a quelli più piccoli di quali oggetti avranno bisogno in prima elementare.  
**Lo zainetto, sotto forma di progetto ritagliabile, può essere personalizzato a piacere.**  
**La busta di carta inclusa sarà il contenitore di tutto quello che il bambino riterrà necessario.**

## ATTIVITÀ LABORATORIALE

1. Ritagliare e colorare lo zaino.
2. Scrittura di messaggi di benvenuto.
3. Disegno di oggetti indispensabili per affrontare il primo giorno di scuola.
4. Lista di suggerimenti/consigli per le maestre della classe che li accoglierà.



SCARICA  
LO ZAINETTO



NELL'ULTIMA  
PAGINA

## FINALITÀ DEL PROGETTO

*Hedvig si presta molto bene a una lettura condivisa in classe per:*

1. Affrontare l'argomento dell'identità: chi sono? Come mi vedo? Quali sono gli oggetti che mi fanno star bene? Come mi vedono gli altri?
2. L'empatia: come ci sentiamo in alcune situazioni? Cosa può farci sentire a nostro agio? Cosa possiamo fare per dare una mano a chi si sente in difficoltà in un contesto nuovo?
3. Parlare di emotività, del concetto di responsabilità e fair play.
4. Favorire lo scambio di opinioni su quello che i bambini pensano di maestre e compagni.

## PUNTI DI FORZA DEL LIBRO

1. Spinge a mettersi in gioco, a immedesimarsi, a chiedersi "cosa avrei fatto al posto di Hedvig?"
2. Si riflette sugli equivoci e su come si reagisce quando si sbaglia.



## LA SERIE DELLE AVVENTURE DI HEDVIG

1



### HEDVIG

Hedvig è una bambina di 7 anni che vive con i genitori in una fattoria isolata nella campagna svedese e sogna di iniziare la scuola per trovare amici e vivere avventure. Il primo giorno però è spaventata e pensa di non piacere agli altri. Quando scopre che anche la compagna di banco Linda è nervosa, le due diventano subito amiche e la scuola non sembra più così terribile.

Hedvig è però molto impulsiva e le sue idee stravaganti la mettono spesso nei guai: dalle burle al bulletto ai tentativi di evocare fantasmi nei bagni della scuola. Le sue avventure sono divertenti e guidate da una logica buffa e imprevedibile.

2



### HEDVIG E VALDEMAR

Hedvig frequenta la seconda e, come quasi tutte le bambine della classe, è ossessionata dai cavalli. Il suo sogno più grande è averne uno, ma nella fattoria dove vive ci sono solo altri animali e i cavalli costano troppo.

Un giorno però il papà le porta Valdemar, uno strano asino magro, testardo e amante dei calci. Da quel momento la vita di Hedvig cambia: tra situazioni pericolose ed esilaranti, affronta bulli, bugie, amicizia e scopre un affetto inatteso proprio per il burbero Valdemar.

3



### HEDVIG E BISTECCONE

Hedvig ha nove anni e passa un'estate piuttosto noiosa vicino al bosco: non succede mai nulla, l'amica Linda è al mare e la nonna, tornata dall'ospedale dopo un trombo, non è più come prima. Le giornate scorrono tra zanzare e il gatto malandato del vicino Högman, che molti sospettano tratti male l'animale.

Quando arrivano in vacanza Bisteccone e suo padre, Hedvig trova finalmente compagnia. Insieme decidono di smascherare Högman fotografandolo mentre picchia il gatto, ma il loro piano non va come previsto e i due finiscono coinvolti in una serie di disavventure.



L'ILLUSTRATRICE  
ILARIA MANCINI

Ilaria Mancini è nata e cresciuta a Torino. Dopo essersi laureata in Architettura si trasferisce a Milano per lavorare come urban designer. Nel 2015 l'esperienza della maternità le apre gli occhi e si convince del fatto che attraverso un buon libro un bambino possa provare a cambiare il mondo. Riprende quindi la sua passione per il disegno, formandosi come illustratrice presso la scuola di Sarmede e lo Spazio BK di Milano. Oggi lavora come illustratrice free-lance e vive a Milano con la sua famiglia, i suoi colori e la sua bicicletta.



# Chi ha paura... ... della paura?

UN PROGETTO PER AFFRONTARE LA PAURA  
CON "INCANTESIMI", LABORATORI ED ESPERIMENTI  
IN COMPAGNIA DI AMUND E OTILIA



Amund è un orfano abituato a passare inosservato nel mondo degli adulti: lavora come sguattero nella cucina del duca e ogni giorno combatte per rimanere vivo ed evitare di essere messo alla porta. Otilia è la figlia più giovane del duca Ludbert, non sopporta la vita di corte, l'indifferenza verso le sofferenze degli esseri umani e degli animali che, invece, sono pienamente praticati dalla sua famiglia.



1

## CREA L'IDENTIKIT DEI TUOI MOSTRI

*Il suo preferito era il Bestiarium di Emilius Maximus. Adorava sfogliarlo e leggere degli strani mostri e portenti che dimoravano nel folto della foresta tutt'intorno alla città. Poi li ricamava. Blemmi e basilischi, manticore e minotauri. Otilia si sentiva stranamente al sicuro, circondata dalle spaventose creature della foresta.*

Per trovare l'antidoto alla paura dei mostri c'è solo una cosa da fare: occorre conoscerli e, magari, crearne uno proprio, con caratteristiche completamente nuove rispetto alle creature mostruose del libro.

Grazie alla carta d'identità scaricabile in pdf, i bambini avranno modo di creare un identikit del proprio mostro, confrontandosi con i compagni e riflettendo sulle caratteristiche che spaventano di più.



2

## OBIETTIVO: TRASFORMARE UN SENTIMENTO APPARENTEMENTE NEGATIVO IN PERCORSI PER ESPRIMERSI IN MODO CREATIVO

*«Siamo condannati a morte, io e te. Finiremo in pasto a dei mostri. Non hai paura?»  
Per tutta la sua vita, Amund si era dato da fare per sopravvivere di giorno in giorno. Era abituato a sgridate, botte, dolore e fame. Non capiva ancora perché doveva andare con i soldati, ma essere gettato in mezzo alla strada lo spaventava più di qualsiasi mostro. E, con sua grande sorpresa, si accorse di non avere poi tanta paura.*

### ATTIVITÀ:

Come affrontare le situazioni che ci fanno paura? Innanzitutto occorre offrire uno spazio in cui ci sia un'atmosfera serena e accogliente in modo che i bambini possano condividere le proprie paure con gli altri.

Si chiede loro quali siano le paure che più li spaventano: si possono scrivere alla lavagna e le prime cinque/sei più condivise, diventano materia su cui si organizzeranno delle attività, magari dividendoli in piccoli gruppi.

Si creano cinque/sei gruppi e ogni gruppo è chiamato a riflettere e a confrontarsi sulla paura assegnata e quindi sugli stati d'animo/emozioni che suscita.

Poi su un foglio A3 si realizzano macchie di colore, non disegni. Ogni paura ha un colore diverso e ogni macchia è diversa dalle altre. Per questa attività devono essere messi a disposizione tempere, acquerelli, pennelli.

L'INCANTESIMO SUGGERITO È IL DISEGNO CHE GALLEGGIA.

### Materiale occorrente:

Pennarelli/marcatori per lavagna bianca



*cucchiaini  
ciotola con acqua*

Procedimento:

Sul dorso di ogni cucchiaino si disegna con il pennarello qualcosa che fa paura: un piccolo ragno, lo sciroppo per la tosse, i numeri del compito di matematica. Si inserisce lentamente il cucchiaino in acqua e, come per magia, la “paura” galleggerà, staccandosi dal cucchiaino.

3

**OBIETTIVO: VINCERE LA PAURA DEI MOSTRI**

*La manticora era una delle poche creature portentose di cui aveva veramente paura, un essere onnisciente simile al leone, con volto umano e coda di scorpione.*

*«È così terribile che quasi non ho il coraggio di dirlo» rispose.*

*«Sentiamo» incalzò von Lekkin, chinandosi su di lei. «Alle manticore piacciono i bambini» sussurrò Ottilia con un brivido lungo la spina dorsale. «Per cena.»*

*«Ah sì?» disse lui, impallidendo leggermente.*

Una delle paure più diffuse è quella dei mostri, collegata alla paura del buio e dell'abbandono.

La notte rappresenta il momento in cui ci si sente più vulnerabili e in preda al pericolo.

Il bambino, rispetto all'adulto, legge la realtà anche da un punto di vista magico e animistico, per cui ogni cosa è dotata di anima propria e di intenzionalità.

Per sconfiggere la paura dei mostri c'è solo una cosa da fare: bisogna andare a cercarli tutti insieme, soprattutto nei posti più impensati, nel frigorifero, nei cassetti che apriamo di meno, in soffitta, dentro al wc, sotto il letto...

**ATTIVITÀ:**

- Si può fare una piccola classifica dei mostri più orribili mai incontrati (nei libri, nei film...) o immaginati e creare un Bestiario come quello di Ottilia con i disegni fatti dai piccoli lettori.

- Cosa mangia un mostro per essere così brutto? Si può allestire un banchetto “mostruoso” con cibi che, di solito, incutono timore o perplessità.
- Avete mai toccato un mostro? L'esperimento suggerito è la bava di drago.



Materiale occorrente:

*Amido di mais*

*Ciotola d'acqua*

*Colorante alimentare verde*

Procedimento:

Si versa l'amido di mais in una ciotola e si mescola con l'acqua colorata di verde, fino ad ottenere una soluzione fluida. Se immergiamo la mano con il pugno chiuso, il fluido si trasforma in un solido durissimo. Se invece lo muoviamo delicatamente sarà molto più malleabile. Questo accade perché si è realizzato un liquido non newtoniano. I fluidi non newtoniani si comportano in maniera diversa a seconda della forza che viene applicata su di essi. Per esempio, se si capovolge rapidamente il contenitore in cui si trova, tenderà a comportarsi come un solido. Se, invece, si applica una forza debole, come l'inserimento lento di un cucchiaino nel fluido, si manterrà nel suo stato liquido.



**IL BANCHETTO DEL SECOLO**

C'era una volta una città governata da due duchi.

Ludbert e Obert erano gemelli ed erano sempre stati litigiosi. Così, alla morte dei genitori, la città fu divisa in due parti uguali. Un giorno Ludbert decise di dare una grande festa con centinaia di prelibatezze e ospiti provenienti da tutto il mondo. Ma Obert, intrufolatosi tra gli ospiti, sparse la voce che Ludbert avrebbe servito una pietanza misteriosa, preparata con ingredienti rarissimi, parti di creature fantastiche che la nipote Ottilia studiava e amava da sempre. In cucina cominciarono a montare l'ansia e il panico, finché non fu deciso di usare come esca Amund, un piccolo sguattero, che sarebbe stato sacrificato per catturare quelle bestie feroci. Amund e Ottilia furono così costretti a misurarsi con pericoli inimmaginabili e con la paura di non farcela.





INCONTRI!  
CON GLI  
AUTORI!

5-12 ANNI

DAI 5 ANNI

## PROPOSTA DI LETTURA E LABORATORIO

con l'autrice Anna Benotto

# A FORMA DI NATURA

**Il laboratorio offre la possibilità di scoprire il suggestivo legame che esiste tra le forme della natura e quelle dell'arte, del design e della moda.**

Dopo la lettura condivisa dell'albo *Karl e le forme della natura*, ci divertiremo a ideare, progettare e disegnare architetture, complementi di arredo, piccoli accessori, oggetti di uso quotidiano a partire dagli affascinanti modelli che ci regala il mondo vegetale, indagato attraverso la lente di Karl Blossfeldt, insegnante di disegno e fotografo tedesco, vissuto tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento.



Ogni bambino si lascerà ispirare dai ritratti botanici scattati dal fotografo tedesco per realizzare su carta un edificio, un oggetto, un abito o un gioiello suggeriti dalla forma vegetale prescelta.

Il progetto verrà poi raccontato e condiviso con il resto del gruppo, descrivendone la funzione e le caratteristiche che lo rendono unico.

Per la realizzazione del laboratorio saranno utilizzati materiali di recupero a cui verrà data nuova vita attraverso lo sguardo inventivo e non convenzionale dei bambini.



### *Karl e le forme della natura*

L'albo di Anna Benotto restituisce tutta la magia delle specie botaniche studiate da Karl Blossfeldt in un viaggio senza tempo che lascia ammaliati davanti a intrecci di steli, corolle di petali lussureggianti, foglie sinuose.

Così, pagina dopo pagina, Karl con i suoi baffoni a manubrio e il naso all'insù si perde nelle sue fantasie floreali, mentre il lettore non può far altro che ammirare la bellezza dei dettagli più minuti e la pazienza dell'occhio che li ha catturati.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



5-12 ANNI

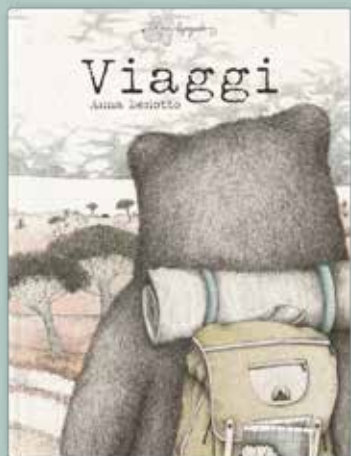
## PROPOSTA DI LETTURA E LABORATORIO

con l'autrice Anna Benotto

# Chi sono io, quando viaggio?

Attraverso le avventure di un orso nel quale tutti possiamo identificarci, ci si interroga sul rapporto che abbiamo con l'esperienza del viaggio, sul desiderio e al tempo stesso sul timore di scoprire un altrove che ci porta un po' più lontano dalle nostre certezze e dalle abitudini del quotidiano.

Dalla lettura del libro nasce un dibattito e un confronto su come i viaggi ci hanno cambiato, con la proposta di fissare su carta, anzi, su **cartolina**, l'istantanea del proprio viaggio.



**VIAGGI** è un albo illustrato con poche parole, il diario di viaggio di un orso con una folta pelliccia e un grande desiderio di girare il mondo, ma è anche un libro sul bisogno di movimento, su quella voglia di attraversare lo spazio e il tempo per esplorare nuovi territori, per tenere a bada aspettative e realtà, per mettersi alla prova.

Ma l'orso sa bene che viaggiare significa abbandonare i luoghi del cuore, quelli in cui si sente al sicuro, protetto dagli oggetti che sono casa: è una tensione continua tra la solitudine e la ricerca degli altri, tra la voglia di andare e l'urgenza di tornare, tra la velocità e la necessità di andare piano, in uno scambio antinomico reso meravigliosamente dalle illustrazioni di **Anna Benotto** che, con un tratto avvolgente e morbido, dà voce alla tenera vita interiore del viaggiatore.



### L'AUTRICE ANNA BENOTTO

Anna Benotto vive a Torino, ma è nata e cresciuta tra le colline del Roero, in Piemonte.

Restauratrice di formazione, dopo anni dedicati alla conservazione delle opere d'arte, riprende in mano le matite per scrivere e disegnare il suo primo albo illustrato, *Viaggi*.

Nella trama dei suoi tratteggi convivono personaggi immaginari e soggetti reali, in una danza creativa di istinto e minuziosità.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



5-12 ANNI

## PROPOSTA DI LABORATORIO

con l'illustratrice Anna Benotto

# Un, due, tre... Storia!

Quanti buoni motivi esistono per mettersi in viaggio?

Si può viaggiare ancor prima di partire e questo gioco ne è la prova.

Combinando insieme le **carte racconto illustrate**, daremo vita a una **storia collettiva** avvincente, divertente, allegra, triste oppure tutte queste cose insieme.

Unica condizione, la **carta valigia**: la storia dovrà sempre prevedere un viaggio, uno spostamento.



Una volta inventata, **disegneremo la storia** su carta, creando un vero e proprio libro a figure. Ogni bambino la illustrerà secondo il proprio sentire.

Saranno ancora una volta le immagini a guidarci nel tratteggiare i luoghi, i personaggi e gli oggetti protagonisti di un racconto che nessuno ha ancora scritto, illustrato o ascoltato: **la nostra personale storia di viaggio!**



SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



### STORIE DI VIAGGI

**40 carte, create dall'illustratrice Anna Benotto**, appartenenti ad ambiti semantici differenti (i protagonisti sono animali buffi in situazioni insolite, luoghi del cuore e oggetti tra i più disparati). **Le carte, combinate tra loro, danno vita a infinite trame.**

**Un gioco dall'anima multiforme**, in cui ci si mette alla prova per raccontare la storia più bella e cercare di vincere, ma anche uno strumento per **nutrire l'immaginazione** e l'uso del linguaggio, per allenare lo sguardo a catturare i dettagli delle illustrazioni, per sfidarsi a rappresentare la propria storia attraverso il disegno o la recitazione.

Si può giocare in macchina per ingannare le lunghe ore di noia, in classe con i compagni, a casa con gli amici e ovunque ci siano bambini curiosi di scoprire che **una carta con una valigia può portare praticamente in ogni luogo reale o immaginario.**

5-10 ANNI

## PROPOSTA DI LETTURA E LABORATORIO

con l'illustratrice Anna Benotto



BUON NATALE,  
*Cipollino!*



### Quanti desideri riesci a disegnare?

Una stella di carta arancione appesa alla finestra di casa ricorda a Stig, detto Cipollino, che il Natale sta per arrivare. Nella sua lista dei desideri ci sono una bicicletta per correre veloce e un papà. Riuscirà a esaudirli entrambi? Cipollino è convinto di sì.

Partendo dalla lettura di alcune pagine di Frida Nilsson, costruiremo insieme un calendario dell'avvento su cui disegnare o annotare promesse e aspettative. Con carta, matite e pastelli colorati daremo forma ai nostri desideri, in un'attesa che profuma di cannella e biscotti appena sfornati.



**BUON NATALE, CIPOLLINO!** è il libro perfetto per scaldare le fredde serate dell'Avvento, quando il buio cala troppo in fretta e il Natale appare poco più che una promessa.

La storia di Stig, che la mamma chiama Cipollino, prende il via proprio in questo periodo: nella sua lista dei desideri natalizi ci sono una bicicletta per correre veloce (senza dover far finta di averne una, come fa ogni mattina quando sfreccia verso la scuola, immaginandosi di pedalare a più non posso) e un padre. Entrambi i desideri, però, sono quasi irrealizzabili e Stig lo sa: la mamma non può permettersi una spesa così ingente e, per colmo di sfortuna, non sa come rintracciare suo padre. E allora, piuttosto che litigare con Elmar e sopportare le occhiate compassionevoli degli altri compagni, decide di prendere in mano la situazione. Avrà una bicicletta e troverà il suo papà!

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



4-7 ANNI

## FUCINA DI IDENTITÀ POSSIBILI

lettura e laboratorio con l'autore Bruno Zocca

# qualcos'altro



**E se un giorno vi svegliaste e foste qualcos'altro?**

**Se foste distesi su un tavolo, potreste essere una tovaglia?**

**Se foste un giardino, cosa fareste?**

Bruno, ad esempio, un giorno si è stancato di essere “il solito Bruno”, così ha preso carta e forbici, un pennarello e un paio di cartoncini colorati e ha deciso che da quel momento sarebbe stato una torta. Si è costruito una nuova carta d'identità e ha iniziato una vita più dolce. Il problema è che le torte finiscono presto e ora Bruno vorrebbe diventare un'altra cosa.

**E voi, volete essere qualcos'altro?**



### E SE FOSSI QUALCOS'ALTRO?

Due occhi spalancati spuntano da una massa informe di schiuma che sembra panna montata. Cosa sarà? Un bambino? Un pasticcino? E se fosse qualcos'altro?

Un libro per solleticare l'immaginazione, per esplorare tutti i mondi possibili, soprattutto quelli più impensati. Un gioco per riflettere sulla ricchezza della propria identità.



**L'AUTORE  
BRUNO ZOCCA**

Bruno Zocca è nato a Verona, ha studiato illustrazione e grafica all'ISIA di Urbino, ora vive e lavora a Bologna. Nel 2014 i suoi lavori sono stati selezionati alla Mostra degli Illustratori della Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna, dove ha vinto l'Ars In Fabula Grant Award. Ha illustrato copertine di libri e ha contribuito con illustrazioni al New York Times.

Dal 2016 fa parte del collettivo artistico sperimentale Ufficio Misteri.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



3-5 ANNI

## LETTURA E LABORATORIO

con l'autore Bruno Zocca

# La nottataccia

Purtroppo capita a tutti di passare una Nottataccia. Ne esistono di noiose, di pericolose, di paurose, ci sono quelle in cui va tutto male, quelle che è meglio dimenticare e quelle talmente strane che si fanno fatica a raccontare.

Ad esempio, una notte a Federico è capitato di chiudere gli occhi per pochi minuti e di essere trasportato alla velocità della luce su un'isola circondata da squali. Giorgio, verso le due di notte, è diventato piccolo come una formica ritornando poi di dimensioni normali al suono della sveglia. Gemma, una volta, dopo aver dato la buonanotte alla mamma, è rimasta a fissare il soffitto per sei ore senza un briciolo di sonno.



### Tu hai mai passato una nottataccia?

Magari se spegniamo la luce per qualche secondo e proviamo a russare tutti insieme, ci potrebbe venire in mente.



### LA NOTTATACCIA

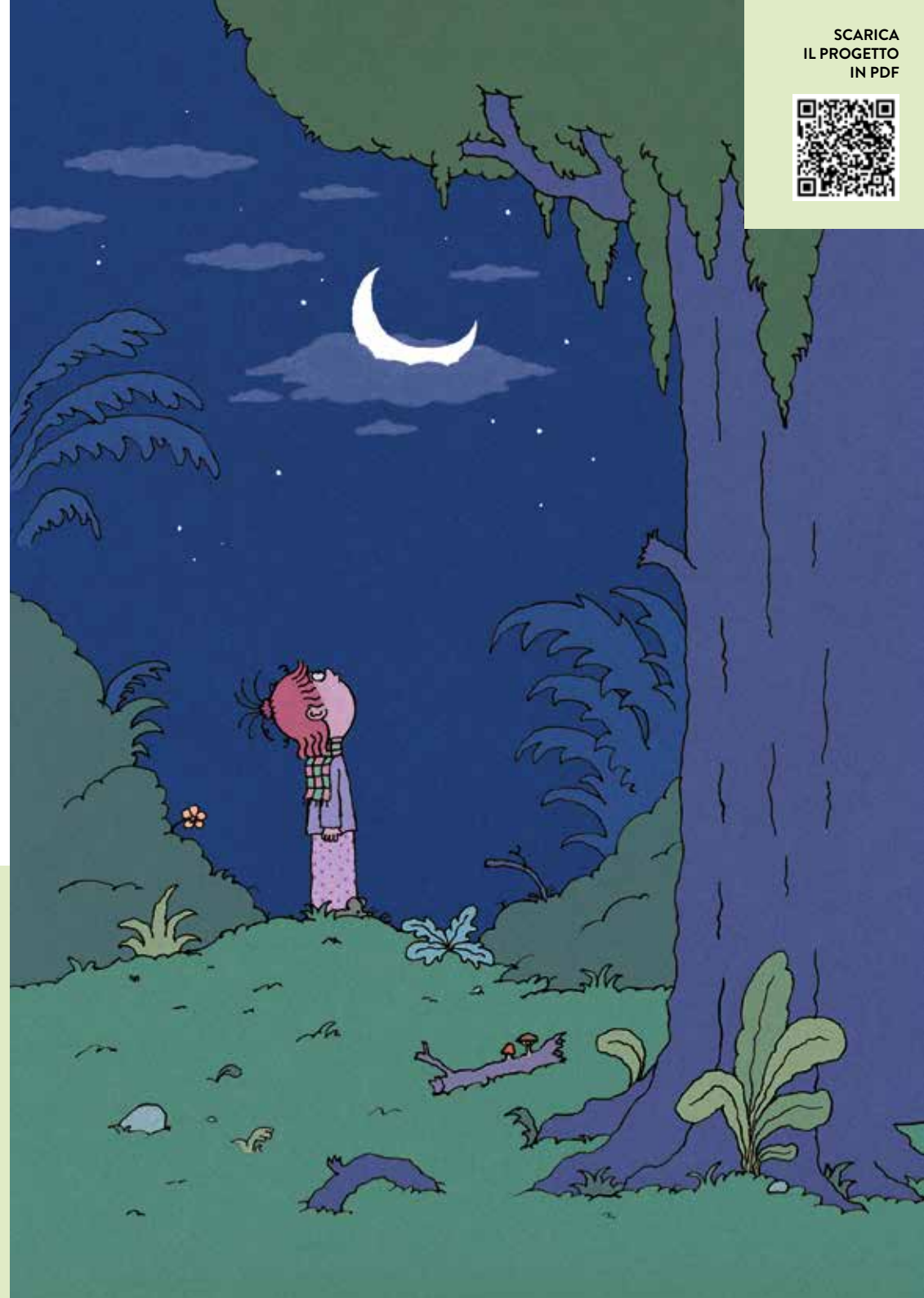
Quando la bambina protagonista di questo delizioso albo illustrato non riesce ad addormentarsi, pensa di aver saltato uno dei suoi rituali della buonanotte (lavarsi i denti, indossare il pigiama, dare la buonanotte al papà), quindi ripete tutto daccapo.

Niente da fare, la bambina non riesce proprio a prendere sonno!

Così si avventura fuori casa, dove incontra un orso molto assonnato con il suo stesso problema.

Per aiutarlo, la bambina gli legge una storia della buonanotte e l'orso inizia a russare in un batter d'occhio. È allora che si ricorda cosa aveva dimenticato di fare: leggere la sua storia della buonanotte!

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



## PROPOSTA DI LETTURA E LABORATORIO

con l'autrice Barbara Ferraro

### *Come nasce una storia illustrata?*

**Cosa avviene prima che un libro arrivi in tipografia?**

**Quali sono le fonti di ispirazione di una storia?**

**A quale bagaglio attinge una scrittrice?**

**E come si fa a illustrare una storia?**

**Quali sono le strade che un'illustrazione percorre prima di diventare quella giusta?**



#### ATTIVITÀ

Dopo aver letto la storia di Guinefort, si racconta la leggenda medievale che l'ha ispirata e si ragiona con i bambini sulla possibilità di trarre ispirazione da un racconto molto noto per crearne un altro originale e del tutto nuovo. Poi con fogli da disegno, pennarelli, forbici, spiedini di legno e scotch di carta i bambini realizzeranno una versione personale di Guinefort, raccontandone la storia.



#### GUINEFORT

Due fratelli scappano di casa per trovare un rimedio che curi la loro mamma e che solo Guinefort, un cane magico che vive in Francia, può procurargli.

Hanno con sé tutto il necessario: la mappa, il taccuino con le informazioni, la bussola di ottone del nonno, un po' di spago, le matite, la macchina fotografica e il cioccolato fondente, che se è quello buono ha più vitamine della frutta.

L'importante è non confondersi all'incrocio tra corso Svizzera e via Monte Baldo, perché altrimenti invece che in Francia ci si ritrova in Germania e si perde la via.

Una storia moderna, che affonda le radici nella fiaba classica, fatta di cura, coraggia, complicità e determinazione.



**L'AUTRICE  
BARBARA  
FERRARO**

Scrittrice, libraia, esperta di letteratura per l'infanzia. Ha una libreria indipendente a Roma, Il Giardino Incartato. Di formazione filologa, è esperta di fiabe, racconti, leggende popolari. Dopo la laurea in Lingue e letterature straniere ha lavorato presso la Fondazione Roberto Rossellini indagando il rapporto tra parola e immagine. Scrive per diverse riviste specializzate e sulla rivista di Alir, l'Associazione librerie indipendenti per ragazzi, di cui è vicepresidente.



4-7 ANNI

## INCONTRO CON ALESSANDRO RICCIONI

### *Una proposta di sguardo e accoglienza*

In questa storia l'autore rende personaggio qualcosa di inanimato, come la strada che ci accompagna nella vita, capace di provare sentimenti (sorpresa, paura, empatia, divertimento), nonostante sia fatta di pietra.

**È una strada che non si lascia calpestare, sembra che si faccia attraversare, ma nella sua quiete inizia a reagire.**

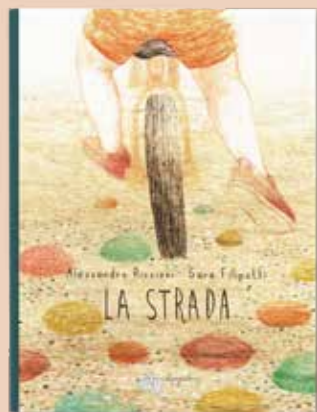
Un incontro per imparare ad accogliere l'altro e l'inatteso, *rendendoci più lisci possibile*, e suggerire una riflessione su di noi e sull'altro da noi, sul cammino compiuto e su quello da compiere.

## LABORATORIO CREATIVO CON SARA FILIPUTTI

### *Racconto la strada, secondo me*

Grazie a colori e cartoncino, si invita a confezionare alcuni segnalibri a forma di strada, che rappresentino per ogni lato uno stato d'animo diverso.

Mettendoli vicini, si svilupperà una rete di incroci, per osservare affinità e differenze del sentire, proprio e altrui.



### LA STRADA

C'era una volta una strada. Non era una strada lunga. Non era asfaltata, ma fatta con ciottoli lisci e rotondi, di diversi colori. La strada se ne stava tranquilla, senza nessuna invidia per i viali e le piazze affollate del centro, dove la gente camminava elegante e impettita. D'un tratto, però, giunse da un angolo una voce allegra e sottile. Poi una risata...

Un libro per pensare alle strade, ai nostri passi, alle meraviglie che possiamo scoprire se solo abbassiamo lo sguardo. Perché, per una strada o per l'altra, le sorprese non mancano: un passo svelto, un grido bambino, una carezza, un dialogo silenzioso ma ricco di significati per ricordarci che, a volte, accadono cose così, come per caso.



L'AUTORE  
ALESSANDRO  
RICCIONI

Alessandro Riccioni è nato a Lizzano in Belvedere (BO). Ha studiato Lingue Straniere all'Università di Bologna. Ha insegnato per anni e ora è bibliotecario "di montagna". Da molti anni si occupa anche di promozione della lettura e partecipa a progetti di formazione per insegnanti, colleghi bibliotecari, genitori. Ha pubblicato diversi libri di poesia e, dal 2011, scrive anche per bambini. Alcuni suoi libri sono pubblicati in Brasile, Cina, Corea del Sud e Francia. Di recente, ha ricominciato ad occuparsi anche di traduzione, soprattutto di albi illustrati e libri di divulgazione per ragazzi.



L'ILLUSTRATRICE  
SARA  
FILIPUTTI

Sara Filiputti è nata a Roma. Si diploma nel 2003 all'Accademia delle Belle Arti e successivamente si forma e lavora nell'ambito della grafica pubblicitaria. Nel 2017 si avvicina al mondo dell'illustrazione per l'infanzia, iniziandone gli studi.

Nel 2018 frequenta il biennio del corso diretto da Simone Rea presso la Scuola Romana dei Fumetti e nel 2019 rientra nella selezione del Concorso Lucca Junior - Premio editoriale Livio Sossi. La tecnica che ad oggi Sara predilige è quella tradizionale delle matite colorate e dei pastelli. Allo stesso tempo ama sperimentare, aprendosi sempre a nuove possibilità espressive, avvalendosi anche del mezzo digitale.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF



5-7 ANNI

## PROPOSTA DI LETTURA

con l'autore Alessandro Riccioni

# PICCOLO SONNO, grandi pensieri

### ATTIVITÀ

Dopo la lettura del libro, si lascia il tempo a bambine e bambini di fare alcune domande sulla storia e sul libro. Subito dopo, o nel caso non ci siano domande, è possibile ragionare su quanto letto/ascoltato partendo da tre domande dell'autore/dell'insegnante:

- 1) In questa storia è più importante il giorno o la notte?
- 2) Qual è il giorno o la notte più importante nella storia?
- 3) Qual è il momento più importante della storia?

Una volta che la storia appare compresa nei suoi aspetti principali, si passa ad analizzare il libro: illustrazioni, cadenza di chiaro e scuro, immagine preferita (l'autore/l'insegnante dice qual è la sua), copertina, risguardi.

Come spunto finale, visto che la storia è quella di un vecchio signore e di un uccellino, si fa notare a bambine e bambini l'assenza di una bambina/un bambino nella storia, fino a quando si scopre la quarta di copertina con il signor Giuseppe e un bambino. Chi sarà mai quel bambino?



### PICCOLO SONNO

Una mattina d'estate, il signor Giuseppe si è appena seduto sulla solita panchina quando sente un fruscio tra i cespugli e il tipico soffiare dei gatti arrabbiati. Si gira e vede un grosso gatto tigrato che punta, minaccioso, un uccellino nero. Ma è solo dopo averlo salvato che Giuseppe scopre che si tratta dell'uccellino della morte, venuto a dargli la grande notizia.

La gentilezza di Giuseppe ha la forza di cambiare il suo destino, modificando l'annuncio funesto nell'occasione della vita: quella di rivedere sua moglie.

Una storia in cui amore e morte si intrecciano indissolubilmente, al confine tra sogno e realtà.



L'AUTORE  
ALESSANDRO  
RICCIONI

Alessandro Riccioni è nato a Lizzano in Belvedere (BO). Ha studiato Lingue Straniere all'Università di Bologna. Ha insegnato per anni e ora è bibliotecario "di montagna". Da molti anni si occupa anche di promozione della lettura e partecipa a progetti di formazione per insegnanti, colleghi bibliotecari, genitori. Ha pubblicato diversi libri di poesia e, dal 2011, scrive anche per bambini. Alcuni suoi libri sono pubblicati in Brasile, Cina, Corea del Sud e Francia. Di recente, ha ricominciato ad occuparsi anche di traduzione, soprattutto di albi illustrati e libri di divulgazione per ragazzi.

SCARICA  
IL PROGETTO  
IN PDF





## LupoGuido

Datanova S.r.l., via A. De Togni, 27 — 20123 Milano

Tel. +39 02 89013399 — Fax +39 02 877046

[www.lupoguido.it](http://www.lupoguido.it) — [info@lupoguido.it](mailto:info@lupoguido.it)

Direzione Editoriale: Guido Tommasi — [guido@guidotommasi.it](mailto:guido@guidotommasi.it)

Amministrazione: Silvia Cesaris — [silvia@guidotommasi.it](mailto:silvia@guidotommasi.it)

Assistenza clienti: Karen Mancini — [karen@guidotommasi.it](mailto:karen@guidotommasi.it)

Responsabile commerciale: Paolo Sasso — [paolo@guidotommasi.it](mailto:paolo@guidotommasi.it)

Redazione e comunicazione: Giusy Marzano — [giusy@guidotommasi.it](mailto:giusy@guidotommasi.it)

Ufficio grafico: Carolina Quaresima — [carolina@guidotommasi.it](mailto:carolina@guidotommasi.it)

Responsabile editoriale e comunicazione: Virginia Portioli — [virginia@lupoguido.it](mailto:virginia@lupoguido.it)