

IL LADRO DI LEONARDO

AVE GAGLIARDI

Illustrazioni di Silvia Fusetti

Serie Arancio n° 82

Pagine: 256

Codice: 978-88-566-4729-7

Anno di pubblicazione: 2013

L'AUTRICE

Ave Gagliardi, dopo essersi laureata in letteratura russa, aver lavorato per diverse case editrici e insegnato ha cominciato a scrivere libri per ragazzi cercando di trasmettere il suo entusiasmo e il suo amore per la vita. Ama fare sport, studiare e guardare il mondo con il senso dell'umorismo che, secondo lei, non deve mai mancare. Per Il Battello a Vapore ha pubblicato numerosi titoli, alcuni su temi importanti come la guerra e l'immigrazione.



LA STORIA

Al Castello si aggira un uomo alto, con un mantello nero e lunghi capelli biondi. Giacomo non ha dubbi: quell'uomo è Leonardo, pittore, scultore e ingegnere di corte. Leonardo ha bisogno di un modello per la sua prossima opera e Giacomo fa proprio al caso suo. Così tra i due nasce una profonda amicizia, un sentimento nuovo per Giacomo che, sottomesso a un patrigno avido e senza scrupoli, si è sempre procurato da vivere rubando. Intanto, le nozze del Duca Ludovico si avvicinano e le opere commissionate a Leonardo sono sempre più numerose. Così, il patrigno di Giacomo detta le sue condizioni: potrà continuare a vivere con il maestro a patto che rubi opere importanti.

La situazione si complica ulteriormente quando la scomparsa della Vergine delle Rocce fa ricadere sul pittore una pesante accusa. Una cosa è certa: Leonardo non finirà davanti al Tribunale dell'Inquisizione, almeno finché Giacomo sarà al suo fianco.

I TEMI

L'importanza dell'arte, vista come espressione di sé, emerge nella sua completezza in ogni parte del romanzo, in cui con la parola arte vengono comprese tutte le forme di espressione e di studio incarnate da un uomo importante come Leonardo da Vinci.

Il gusto e l'emozione della scoperta vissuta attraverso gli occhi del protagonista, sottolineano la spontaneità con cui i bambini si aprono a nuove esperienze. Temi come l'amici-zia, il primo amore, l'importanza degli affetti familiari e della guida di un adulto che si pone come modello positivo a cui affidarsi, renderanno la lettura emozionante e ricca di spunti su cui confrontarsi. La fiducia, il rispetto e la tenacia risultano chiavi vincenti per superare le difficoltà della vita.

SPUNTI DI DISCUSSIONE

- Quale personaggio famoso del passato ti piacerebbe incontrare? Perché? Cosa gli diresti?
- Ti piace dipingere e disegnare? Conosci il nome di qualche artista famoso?
- Hai mai visitato una mostra di opere d'arte? Racconta la tua esperienza ai compagni.
- Anche tu hai un soprannome? Se sì, come ti chiamano i tuoi amici?
- Secondo te è importante proteggere le opere d'arte? Per quale motivo?
- Hai mai rubato qualcosa a qualcuno, oppure ti è mai venuto il pensiero o il desiderio di farlo? Come ti sei comportato in quella situazione?

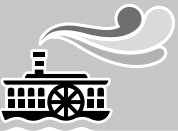
SOLUZIONI PER L'INSEGNANTE

UNO STRANO TIPO

Mantello nero; Lunghi e biondi; Scienziato, esperto di volo, architetto, ingegnere, pittore, musicista e cantante.

PUZZLE A PEZZI

La tartaruga.



1. UNO STRANO TIPO

Stai passeggiando per le vie di Milano e a un tratto, tra la folla, riconosci Leonardo. Proprio lui! Non puoi avere dubbi. Descrivi:

COSA INDOSSA:

.....

.....

COME PORTA I CAPELLI:

.....

.....

CHE LAVORI SVOLGE QUESTO GRANDE ARTISTA:

.....

.....

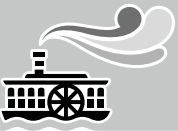
.....

2. L'APPRENDISTA

Ce l'hai fatta! Hai conosciuto Leonardo e sei diventato il suo apprendista. Leonardo ha dipinto un celebre quadro conosciuto da tutti come La Monnalisa o La Gioconda. Cerca in biblioteca oppure su qualche libro una riproduzione di questo dipinto e fai una fotocopia in bianco e nero. Ora aggiungi i particolari e i colori di cui si occupa un vero apprendista.

Buon lavoro!





3. L'ARTE DEL COLLAGE

Oltre all'opera di cui ti sei occupato nell'attività di apprendista, Leonardo ha dipinto altri quadri molto famosi. Cerca su un libro oppure in biblioteca queste tre opere e fotocopiale:

- La Vergine delle Rocce
- La Dama con l'Ermellino
- L'Ultima Cena

Ora ritaglia delle parti a tuo piacimento di questi tre quadri e assemblale formando una nuova opera d'arte, firmata da te naturalmente!

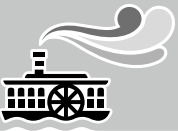
4. L'INVENTA INVENZIONE

Ti piacerebbe diventare un inventore come Leonardo? Immagina di avere a disposizione questi pochi oggetti:

1. un coltello senza lama
2. un pennello
3. un sacchetto di tela
4. un calzino
5. un recipiente

Aguzza l'ingegno! Cosa inventeresti con questo materiale? Puoi aggiungere ancora un massimo di due oggetti a tuo piacimento. Poi dopo aver descritto la tua invenzione, dale un nome, disegnane il progetto e spiega, ai tuoi compagni, il suo funzionamento.





5. PUZZLE A PEZZI

Ti sei intrufolato furtivamente nel laboratorio di Leonardo. Ti trovi al piano inferiore e sul tavolo trovi delle parti del corpo di un animale:

- parti di pelle squamosa
- quattro zampe pesanti e possenti
- unghie affilate
- parti di carapace
- una coda corta ma massiccia
- è longeva
- è molto lenta

Quale animale ha sezionato il tuo maestro?

Se vuoi, disegnano nel riquadro.