

TRACCE

TALENTO CIBO E CUCINA

Personaggio che lo rappresenta: Remi dal film *Ratatouille*

Remi è un ratto con un palato raffinato che sogna di diventare un grande chef ma nessuno nella sua grande famiglia lo capisce. Grazie all'incontro con il goffo e molto umano Alfredo Linguini, troverà però il modo di esprimere il suo talento dimostrando che sì... l'apparenza spesso inganna!

Perché la storia di Remi ci ispira?

Quando si tratta di talento, a volte bisogna confrontarsi con i pregiudizi e le aspettative degli altri. Nel caso di Remi il problema è evidente: un ratto mangia la spazzatura (o così dice la sua famiglia) e non deve assolutamente stare in cucina (o così dicono gli umani che gridano alla sua vista).

Ma esprimere il proprio talento significa anche imparare a gestire le critiche e a "lanciare il cuore" oltre l'ostacolo, non con la speranza di raggiungere chissà quale successo, ma per poter vivere la vita che più ci assomiglia e – soprattutto – ci rende felici, a prescindere dal nostro punto di partenza!

Parole chiave per ispirarsi di più...

Aspettative, determinazione, passione, speranza, pazienza, amicizia.

Domande per la classe

C'è qualcuno tra di voi che sogna di diventare un grande chef?

A chi invece piace pasticciare in cucina senza ambizioni particolari ma per divertirsi un po'?

Conoscete altri mestieri legati al cibo? Provate a fare una ricerca e scoprite quelli più inusuali (suggerimenti: il designer di pentole, l'agricoltore, il cake artist...).



LE TRACCE PER LE CLASSI

Traccia n. 1

Il piccolo Tivubì è costretto a un atterraggio d'emergenza sulla Terra. Finisce dritto nel giardino di Gioconda, la cuoca della mensa della scuola, che in un primo momento vuole chiamare la polizia ma poi riesce a comunicare con l'alieno e decide di aiutarlo. Per paura che venga scoperto o che combini pasticci, Gioconda porta Tivubì sempre con sé ben nascosto nella borsetta. Lo porta anche al lavoro in cucina, dove scopre che l'alieno sa usare gli ingredienti terrestri per delle creazioni culinarie spaziali...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Che tipo è Gioconda? Come reagisce quando arriva Tivubì? Come comunicano tra loro? Come progetta Tivubì di tornare a casa?

SECONDO ATTO

Che succede nella cucina della mensa? In che modo Tivubì capisce che gli ingredienti servono per cucinare? Quali creazioni culinarie realizza? Come reagiscono le persone? E Gioconda?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Come risolve il problema Gioconda? E Tivubì come se la cava? Cosa succede nel finale?



Traccia n. 2

Nel quartiere è arrivata una nuova famiglia con una ragazzina stravagante. Ogni giorno, dopo la scuola, mette un banchetto davanti casa sua e vende limonata fresca. Lily la osserva dalla finestra di fronte e nota che nessuno si ferma, eppure lei sorride sempre come se avesse la fila.

Lily decide allora di essere la sua prima cliente. Quando assaggia la limonata, capisce perché la ragazzina sorride sempre! È stratosferica! Chiede alla ragazzina il suo nome, il segreto per la ricetta della limonata e se vuole una mano a venderla e insiste quando le risponde di no...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Che tipa è la ragazzina? E Lily? Come mai è incuriosita da lei? Cosa fa la ragazzina al suo banchetto tutti i giorni? Come reagisce la gente quando vede la limonata?

SECONDO ATTO

Qual è il nome della ragazzina? Che sapore ha la limonata? Come mai è così buona? La ragazzina rivela il suo segreto? E come mai non vuole che Lily la aiuti a venderla? Cosa succede quando Lily insiste?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Cosa succede tra Lily e la ragazzina? E la limonata? Cosa succede nel finale?

TALENTO **SPORT E MOVIMENTO**

Personaggio che lo rappresenta: Riley dal film *Insideout 2*

Riley ha una passione assoluta per l'hockey sul ghiaccio ma deve fare i conti con le proprie emozioni (Gioia, Tristezza, Paura, Disgusto e Rabbia a cui si aggiungono Ansia, Invidia, Noia e Imbarazzo) che a volte la spingono in direzioni sbagliate, soprattutto in campo con le compagne di squadra.

Perché la storia di Reily ci ispira?

Nello sport, forse più che in ogni altro settore, la competizione è sempre al centro e vincere può sembrare l'unica cosa che conti. Riley ci tiene a entrare in una squadra di hockey più forte, quella delle ragazze "grandi", a dimostrare di essere brava e ovviamente a vincere: tutti obiettivi assolutamente legittimi. Ma quando dimentica altri elementi essenziali per diventare una vera atleta (lealtà, gioco di squadra, divertimento, rispetto) ecco che per lei le cose si mettono male. Esprimere il proprio talento nello sport include infatti anche saper riconoscere il valore degli altri e imparare a gestire i propri limiti e le sconfitte. Soprattutto perché è impossibile pensare di vincere sempre...

Parole chiave per ispirarsi di più...

Squadra, sconfitta, fiducia, obiettivo, positività, inclusione.

Domande per la classe

C'è qualcuno tra voi che sogna di diventare un grande atleta?

C'è chi invece pratica uno sport per divertimento, senza gareggiare?

Conoscete altri mestieri legati allo sport? Provate a fare una ricerca e scoprite quelli più inusuali (suggerimenti: il massaggiatore sportivo, il raccattapalle, il fotografo sportivo...)



LE TRACCE PER LE CLASSI

Traccia n. 1

Edo ama lo sport con tutto se stesso solo che... è una frana in ogni disciplina che prova! Non sa correre, non fa gol, non salta in alto, non vince mai. Eppure, quando gli chiedono cosa vuole fare da grande, lui risponde gioioso: lavorare nel mondo dello sport! Incurante delle risate e delle bonarie prese in giro, Edo aspetta il suo momento e un giorno finalmente vede un grande manifesto che gli cambierà la vita ma non prima di avergliela parecchio complicata...

TITOLO DEL FILM:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Che tipo è Edo? Come sono i suoi amici (sportivi, non sportivi)? Cosa fa Edo per provare i vari sport? Come reagisce quando perde o scopre di non essere bravo?

SECONDO ATTO

Cosa c'è scritto sul grande manifesto? In che modo sta per cambiare la vita di Edo? Qual è la posta in gioco? Edo riesce a esprimere il suo talento (e qual è)? Qualcuno o qualcosa gli mette i bastoni tra le ruote?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Come risolve il problema Edo? I suoi amici hanno un ruolo nella storia? Cosa succede nel finale?



Traccia n. 2

Star si fa chiamare così perché sogna di vincere molte medaglie nello sport che pratica. Solo che, gara dopo gara, arriva sempre seconda! Il che comincia a renderla sempre più scontrosa e irascibile sia in campo che nella vita, soprattutto perché pensa di deludere i suoi genitori. Il giorno di una gara molto importante, Star è disposta a tutto per arrivare sul podio almeno questa volta e pensa che forse impegnarsi al massimo e avere talento non sia sufficiente. Così escogita un piano per sbaragliare tutti gli avversari...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Qual è il vero nome di Star? Quanti anni ha? Quale sport parteca? Che tipo è, come vive? Come reagisce quando arriva seconda? Come mai per lei il secondo posto non è abbastanza?

SECONDO ATTO

Cosa escogita per vincere la gara a tutti i costi? Come mai è così importante? Qualcuno o qualcosa le mette i bastoni tra le ruote? Qualcosa va storto?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Come risolve il problema Star? I suoi amici/genitori hanno un ruolo nella storia? Cosa succede nel finale?



TALENTO **MODA E DESIGN**

Personaggio che lo rappresenta: Edna dal film *Gli Incredibili*

Edna è una favolosa stilista specializzata in supertute (lavabili in lavatrice). Le mancano molto i vecchi tempi in cui i supereroi non erano dei fuorilegge e poteva creare per loro costumi di tutti i tipi. Perciò è al settimo cielo quando Bob le chiede dei nuovi costumi per lui e il resto della famiglia degli Incredibili.

Perché la storia di Edna ci ispira?

Edna è molto sicura di se stessa perché esprime il suo talento con grande estro ma anche con estrema competenza. Lei sa bene che un costume deve essere realizzato su misura per ogni supereroe e perciò conosce a fondo le caratteristiche di ogni tessuto che utilizza, come l'elasticità (per la tuta di Elastigirl) o la resistenza alle fiamme (per l'autocombustione di Jack-Jack). Ci racconta dell'importanza dello studio e della ricerca, dell'amore per i dettagli, della precisione nel trasformare ogni idea in progetto e ogni progetto in un risultato brillante. Grazie a lei impariamo cosa sono la dedizione e l'impegno.

Parole chiave per ispirarsi di più...

Creatività, studio, visione, crescita, profondità, aggiornamento.

Domande per la classe

C'è qualcuno tra voi che sogna di lavorare nel mondo della moda?

C'è chi invece ama la moda e gli oggetti di design come fruitore?

Conoscete altri mestieri legati alla moda o al design? Provate a fare una ricerca e scoprite quelli più inusuali (suggerimenti: il designer di automobili, lo stilista per cani, il disegnatore di gioielli...)



LE TRACCE PER LE CLASSI

Traccia n. 1

A Creepy Town è sempre Halloween: chiunque faccia spavento si è stabilito qui per vivere una vita di sereno terrore. Bastian in città è lo stilista più ricercato e si è specializzato in costumi da brivido di ogni tipo, finendo regolarmente su *Morgue*, la rivista di moda più seguita. Finché un giorno la famiglia Tremorelli corre da lui disperata! La loro figlia maggiore, ormai in età da spavento, non fa paura per niente! E qualunque cosa le si metta addosso, risplende come il sole a primavera...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Che vita si fa a Creepy Town? Come sono i suoi abitanti? Che tipo è Bastian? Come si svolge la sua giornata? Dove vive, chi sono i suoi amici? E i Tremorelli che tipi sono? Come si chiama la figlia maggiore e quanti anni ha?

SECONDO ATTO

Come reagisce Bastian davanti a questo problema inaspettato? Quali idee gli vengono in mente? E la ragazzina non-spaventosa che fa? Che tipa è? Cosa succede quando lei e Bastian interagiscono?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Cosa fa Bastian? Come usa il suo talento per risolvere il problema? E la ragazzina? Ha un talento suo o vuole solo spaventare in qualche modo? Cosa succede nel finale?



Traccia n. 2

Nella Casa di Riposo per Supereroi gli ospiti girano in vestaglia ricordando i vecchi tempi in cui schiena e giunture tenevano il passo con i superpoteri. Qualcuno che si sente ancora "super" ogni tanto finisce in infermeria ma il giorno che tutti aspettano con gioia è la Visita dei Supernipoti. Handy, 12 anni, non ha ancora scoperto il suo superpotere, perciò vorrebbe tanto che il nonno lo aiutasse. Gli fa promettere che se sarà in grado di progettargli il giusto outfit e gli accessori adatti, lo accompagnerà in missione...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Che tipo di supereroe è il nonno di Handy? Come si chiama? E Handy come mai non chiede aiuto ai suoi genitori ma vuole avere il nonno accanto a sé? Cosa succede il giorno in cui Handy gli chiede aiuto?

SECONDO ATTO

Cosa progetta Handy per equipaggiare il supernonno pieno di acciacchi? Come realizza i vari elementi? Cosa va storto quando il nonno li prova? Riescono a partire alla scoperta del talento di Handy?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Cosa succede al supernonno? E a Handy? Scopre il suo superpotere? Cosa succede nel finale?



TALENTO **VIAGGI E AVVENTURE**

Personaggio che lo rappresenta: Nemo dal film *Alla ricerca di Nemo*

Nemo è un pesce pagliaccio e vive sulla Grande Barriera Corallina. Ama l'avventura ma suo padre lo preferisce al sicuro dai pericoli. Un giorno, dopo aver litigato con suo padre proprio su questo argomento, decide di disobbedirgli e di nuotare in mare aperto, o meglio, in un mare di guai.

Perché la storia di Nemo ci ispira?

Nemo e suo padre Marlin sono due pesci... molto umani. Quale genitore non vorrebbe suo figlio sempre protetto e al sicuro? E invece tanti figli sognano l'avventura, in barba ai rischi! Nemo sente di avere un talento per l'esplorazione del mondo e quando lo sperimenta ne paga le spese: finisce in un acquario! Ma proprio da prigioniero insieme agli altri pesci fa le sue prime esperienze e impara tante cose nuove, tra cui stare in piedi con le proprie pinne e tirarsi fuori dai guai. La storia di Nemo ci parla dei rischi dell'avventura ma anche delle grandi opportunità che aspettano chi osa con coraggio.

Parole chiave per ispirarsi di più...

Coraggio, ottimismo, pericolo, accettazione, esperienza, entusiasmo.

Domande per la classe

Chi tra voi sogna una vita in giro per il mondo?

C'è qualcuno che ama viaggiare e conoscere persone e posti nuovi?

Conoscete dei mestieri legati ai viaggi o al turismo? Provate a fare una ricerca e scoprite quelli più inusuali (suggerimenti: il medico per le spedizioni polari, il pilota di aerei, il barista sulle navi da crociera...).



LE TRACCE PER LE CLASSI

Traccia n. 1

Gildo il gabbiano ama starsene al sicuro nel porto dove è nato e cresciuto. Lì c'è tutto quello che gli serve per vivere bene: la famiglia, i suoi migliori amici topi Boh e Mah, il suo cibo preferito (e l'unico che abbia mai assaggiato) e un sacco di umani simpatici che si imbarcano sui traghetti. Finché un giorno il traghetto parte e Boh scende al volo dopo aver sgraffignato cibo come al solito, ma Mah non fa in tempo e prende il largo con i turisti. Boh disperato chiede aiuto a Gildo: solo lui può portarlo in volo sull'isola delle vacanze e salvare Mah prima che venga vista e faccia una brutta fine!

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Che vita fa Gildo? Com'è il porto in cui vive? Che tipi sono Boh e Mah? Ci sono altri abitanti animali insieme a loro? C'è qualcuno che ogni tanto cerca di cacciare Boh e Mah?

SECONDO ATTO

Cosa risponde Gildo a Boh? È combattuto? Come evolve la storia e quale talento nascosto scopre di avere Gildo?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Gildo e Boh riescono a salvare Mah? Oppure cosa succede a Mah? Gli altri amici hanno un ruolo nella storia? Cosa succede nel finale?



Traccia n. 2

Frolla è una cricetina carina che vive nel negozio di animali e ha saputo dagli altri che, se verrà comprata, partirà per una grande avventura in giro per il mondo. Frolla non vede l'ora e ogni volta che la porta fa ding ed entra un cliente, sbatte le ciglia per farsi comprare. Finché un giorno il suo sogno si avvera: un bambino dall'aria simpatica sceglie proprio lei! Solo che la grande avventura nel mondo dura dieci minuti in macchina ed ecco che Frolla si ritrova in un'altra gabbia e stavolta è anche senza amici! Disperata, decide che la grande avventura dovrà procurarsela da sola...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Che vita fa Frolla nel negozio di animali? Come sono i suoi amici? Com'è il bambino che la compra? In che stanza della casa finisce? Ci sono altri animalotti o insetti in giro con cui interagisce?

SECONDO ATTO

Qual è il piano di Frolla per vivere la sua grande avventura? Come lo mette in atto? Chi la aiuta? Cosa succede?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Cosa fa Frolla? Cosa succede nel finale?



TALENTO **SCIENZA E TECNOLOGIA**

Personaggio che lo rappresenta: Wall-e dal film Wall-e

Wall-e è l'ultimo robot funzionante della Terra. È arrugginito ma continua a fare il lavoro per cui è programmato: raccogliere e differenziare l'immondizia lasciata dagli umani. Quando la modernissima robot Eve arriva in cerca di vegetazione, Wall-e dovrà decidere se rischiare la vita per seguirla.

Perché la storia di Wall-e ci ispira?

La tecnologia dovrebbe migliorare la vita sulla Terra e non distruggerla, sembra volerci dire Wall-e con la sua storia. Gli umani dipendenti dalla tecnologia diventano simili ai robot, mentre Wall-e impara la bellezza delle emozioni, di guardare negli occhi la sua Eve, di fare nuove amicizie e di sconfiggere un sistema che vorrebbe tutti obbedienti e pigri. Wall-e spegne gli schermi, segue percorsi non obbligati, si comporta in modo imprevedibile e porta scompiglio sull'astronave su cui si è intrufolato di nascosto. Qual è il suo talento? Ma la sua immensa e splendente umanità, che lo rende meno "robot" degli esseri umani!

Parole chiave per ispirarsi di più...

Dovere, altruismo, costanza, ecologia, umanità, futuro.

Domande per la classe

Chi tra voi sogna un futuro da scienziato?

E chi invece è appassionato di tecnologia e invenzioni?

Conoscete dei mestieri nel settore scientifico o tecnologico? Provate a fare una ricerca e scoprite quelli più inusuali (suggerimenti: progettista di arti artificiali, storm chaser/cacciatore di tempeste, investigatore digitale forense...).



LE TRACCE PER LE CLASSI

Traccia n. 1

Anno 2075. Emma ha 10 anni e un talento per la tecnologia: ha costruito BOB, il suo amato robot che la segue ovunque (e ogni tanto si "impalla"...). Quando i robot domestici cominciano a sparire nella sua città, Emma dovrà risolvere il mistero insieme al suo migliore amico Tin...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Com'è il mondo nel 2075? A cosa servono i robot domestici? Che tipo di ragazzina è Emma? E BOB e Tin, che tipi sono? Cosa succede quando i robot cominciano a sparire?

SECONDO ATTO

In che modo le cose si complicano? Qual è la posta in gioco? C'è qualche nemico nascosto? In che modo Emma usa i suoi talenti per superare gli ostacoli?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Come risolve il problema Emma? BOB e Tin la aiuteranno? Cosa succede nel finale?



Traccia n. 2

Nel deserto di Waterno vive un ragazzino con la passione per la botanica. Tap infatti ama le piante anche se non le ha mai viste e le studia su dei libroni polverosi che ha recuperato nella vecchia biblioteca abbandonata. Dopo molti tentativi falliti e prese in giro, Tap riesce a far crescere la prima piantina dai tempi della Grande Siccità e non vede l'ora di rivelarlo a tutta la comunità. Solo che quando arriva il momento, la piantina è sparita, è stata rubata e adesso gli altri ridono di lui perché pensano che si sia inventato tutto...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

In che anno siamo? Come si vive a Waterno? Che cos'è la Grande Siccità? Che tipo è Tap? Cosa fa per cercare di far crescere piante nel deserto? Gli altri cosa pensano di lui?

SECONDO ATTO

Cosa fa Tap per trovare la piantina? In che guai si mette? Chi è che non vuole che si crescano piante in un mondo in cui se ne avrebbe bisogno? In che modo Tap usa il suo talento per superare gli ostacoli?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Come risolve il problema Tap? Gli altri personaggi cosa fanno? Cosa succede nel finale?



TALENTO **MUSICA E ARTE**

Personaggio che lo rappresenta: Miguel dal film Coco

Miguel sogna di diventare un chitarrista ma a casa sua la musica è bandita a causa del suo trisnonno. Determinato a partecipare a un talent show, Miguel ruba una preziosa chitarra ma finisce nel Mondo dei Morti e ha tempo fino all'alba per scoprire la verità sulla sua famiglia e tornare indietro.

Perché la storia di Miguel ci ispira?

I Rivera, la famiglia di Miguel, fabbricano scarpe da generazioni e ci si aspetta che tutti i membri partecipino a questa attività redditizia. Non c'è spazio per il talento artistico e così Miguel si trova combattuto tra la sua ambizione – diventare un musicista – e l'amore per i suoi familiari che hanno deciso per lui un altro tipo di vita. Succede a volte che anche chi agisce per il nostro bene in realtà non ci conosce fino in fondo e così si è costretti a esprimere il proprio talento deludendo le persone che più si amano. Si impara che i sogni hanno un prezzo e che la determinazione è un prezioso strumento per "diventare se stessi" e farlo accettare piano piano anche agli altri.

Parole chiave per ispirarsi di più...

Gratitudine, resilienza, perseveranza, relazione, tempo, eredità...

Domande per la classe

Quanti aspiranti artisti ci sono nella vostra classe?

A chi invece piace l'arte come fruitore?

Conoscete dei mestieri legati all'arte? Provate a fare una ricerca e scoprite quelli più inusuali (suggerimenti: lo scrittore per bambini, il truccatore horror, il compositore di musiche per videogiochi...).



LE TRACCE PER LE CLASSI

Traccia n. 1

Nella famiglia Infinity sono tutti scienziati da generazioni. Per questo Destiny viene rimproverata spesso per la sua testa tra le nuvole e la mania di imbrattare i quaderni con disegni senza senso. Destiny non vuole deludere i suoi genitori perciò, in una notte di temporale, giura che non disegnerà mai più e getta i suoi colori nel camino. Da quel momento in poi, però, Destiny comincia a rimpicciolire di un centimetro al giorno finché tutti in famiglia capiscono che c'è un problema e che bisogna fare qualcosa prima che lei scompaia del tutto...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Quanti anni ha Destiny? Che tipo di disegni fa? Da quante persone è composta la sua famiglia? Come reagiscono al suo talento per il disegno?

SECONDO ATTO

Cosa succede durante il temporale? Come mai Destiny è così turbata da buttare i colori nel camino? E come si accorge di rimpicciolire un centimetro alla volta? A che altezza arriva prima che la famiglia si allarmi?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Come risolve il problema Destiny? Cosa succede alla famiglia Infinity? Cosa succede nel finale?



Traccia n. 2

Quando Miro dichiara di voler diventare un ballerino, i suoi genitori e gli amici lo incoraggiano. Le lezioni di danza, però, sono diverse da come se le aspettava. Madame Rondejamb gli ripete che non ha senso del ritmo, che non tiene la schiena dritta, che sbaglia i passi e che è un disastro totale. Un giorno gli porta persino un paio di scarpette dall'aspetto strano e gli dice che forse con quelle avrà speranza di migliorare. Solo che appena le indossa, Miro comincia a cambiare e le cose si mettono male...

Titolo del film:

Classe:

Soggetto:

PRIMO ATTO

Quanti anni ha Miro? Che tipo è, come vive? A che tipo di danza si iscrive? Come sono i suoi compagni di corso? Com'è Madame Rondejamb?

SECONDO ATTO

Cosa succede quando indossa le scarpette? In che modo decide di usarle per risolvere il suo problema? E alla fine, qual è veramente il suo problema? In che modo lo cambiano le scarpette?

TERZO ATTO

Come si complica la situazione? Come reagisce Miro? In che modo esprimerà il suo talento? Cosa succede nel finale?