

IL DESTINO DI UN LUPO

di Elisabetta Dami

Editore: Rizzoli

Codice isbn: 9788817194532

Pagine: 264

Prezzo: 17,00€

Età di lettura: da 8 anni

L'AUTRICE

C'era una volta una narratrice, **Elisabetta Dami**, che nel suo viaggio tra le storie è stata adottata da un clan di nativi americani. Lì le hanno dato un nome: Usti Waya, Piccolo Lupo. Le hanno riconosciuto un dono speciale: raccontare storie che parlano al cuore dei ragazzi. E proprio da quell'incontro nasce *Il destino di un lupo*, una storia di coraggio, crescita e scelte.

SINOSI

Occhi di Cielo è un giovane lupo curioso e inquieto, nato sotto la Luna del Silenzio. Cresce in un branco dove il destino di ognuno sembra già scritto, ma lui sente che la sua strada è diversa. Durante le Prove di Coraggio, sfide che ogni giovane lupo deve affrontare per entrare nel Clan, Occhi di Cielo si distingue per sensibilità e spirito libero, più che per forza.

Accompagnato da amici fedeli – come la dolce Bucaneve e il misterioso Sussurra nell'Ombra – e ostacolato da rivali come Dente di Roccia, il giovane lupo affronta paure, scelte e incontri inaspettati. Una leggenda antica, quella del Lupo di Luce e del Lupo d'Ombra, lo guida in un viaggio profondo tra emozioni contrastanti e desiderio di appartenenza.

In bilico tra ciò che gli altri si aspettano e ciò che sente nel profondo, impara che il vero coraggio è scegliere chi essere.

Il destino di un lupo è il secondo volume della Saga del Clan del Lupo, iniziata con *Così parlò Lupo Blu*, ma può essere letto in modo autonomo: un'avventura sul diventare grandi, raccontata con la voce e lo sguardo di un giovane lupo che cerca il proprio posto nel branco – e dentro sé stesso.

PER L'INSEGNANTE

La scheda si compone di cinque attività, ognuna diversa per stile e competenze coinvolte.

Alcune invitano al movimento, altre alla scrittura, alla creazione o all'introspezione. Tutte, però, hanno un filo comune: l'ascolto di sé, dell'altro, e del proprio Lupo Interiore. L'invito è: scegliere quelle più adatte alla tua classe, e camminare insieme... sulle orme di un branco.



TEMI PRINCIPALI

NATURA
ANIMALI
FANTASIA
AVVENTURA
FIDUCIA
AMICIZIA
CORAGGIO
CRESCITA
IDENTITÀ

PER INIZIARE: SCEGLI IL TUO NOME DI LUPO

Un'attività per entrare nel mondo del romanzo, scaldare il gruppo e creare il proprio nome

I lupi non parlano molto... ma si capiscono. Si seguono con lo sguardo, si muovono come un tutt'uno, si fidano. Prima di iniziare le attività, ogni studente sceglierà il proprio nome di Lupo, ispirandosi alle tradizioni del Clan.

Il nome può nascere osservando:

- 🐾 Le caratteristiche fisiche (es. "Orecchie Attente", "Coda Veloce", "Occhi di Bosco")
- 🐾 Le qualità caratteriali (es. "Cuore Coraggioso", "Sguardo Gentile")
- 🐾 Le passioni o capacità (es. "Canta con il Vento", "Corre tra gli Alberi", "Sogna le Stelle")

L'insegnante può dare qualche esempio e lasciare che ognuno trovi un nome che lo rappresenti.

I nomi potranno essere scritti su un cartoncino e appesi in aula per tutta la durata del percorso, creando il "Cerchio del branco della classe"..

IL BRANCO IN MOVIMENTO

Un'attività per lavorare su coordinazione, attenzione all'altro e dinamiche di gruppo

I lupi non parlano molto... ma si capiscono. Si seguono con lo sguardo, si muovono come un tutt'uno, si fidano l'uno dell'altro nel silenzio del bosco. In questa attività ci trasformeremo in un vero Branco in Movimento, usando il corpo per ascoltare, reagire, cooperare... e rilassarci alla fine, come nel cuore di una foresta notturna.

COSA TI SERVE?

Spazio libero, eventuali ostacoli morbidi, musica o registrazioni di suoni naturali.

COME ORGANIZZARE L'ATTIVITÀ:

1. Risveglio del branco

L'insegnante guida il gruppo con gesti silenziosi. I bambini si muovono nello spazio come lupi nel bosco:

- 🐾 Ululato → Tutti si radunano in cerchio
- 🐾 Colpo di zampa (battito a terra o su una gamba) → Tutti si accucciano
- 🐾 Gesto del muso (dita verso il naso) → Tutti si fermano e chiudono gli occhi

2. Prove da branco: percorsi e staffetta

Divisi in piccoli branchi (4-6 alunni), affrontano un percorso a staffetta, ma non vince chi arriva primo: vince il branco che si aiuta di più. Esempi di prove:

- 🐾 Passare in equilibrio su una corda a terra (con un compagno che ti guida a gesti)
- 🐾 Superare un ostacolo tenendosi per una "coda" (una sciarpa o un nastro)
- 🐾 Recuperare un oggetto da portare "al branco", ma con una regola diversa ogni volta (camminare all'indietro, in silenzio, con un solo occhio aperto...)

Regola chiave: quando un compagno fatica, il branco non può proseguire finché non lo aiuta. Possono suggerire, accompagnare, sostenere.

3. Il cerchio del branco

Al termine della staffetta, i branchi si radunano in cerchio e condividono: Qual è stata la sfida più difficile? Chi si è sentito aiutato? Chi ha aiutato gli altri senza parlare?



QUALE LUPO NUTRO OGGI?

*Un'attività per riconoscere e dare un nome alle emozioni;
comprendere il concetto di scelta tra emozioni positive e negative*

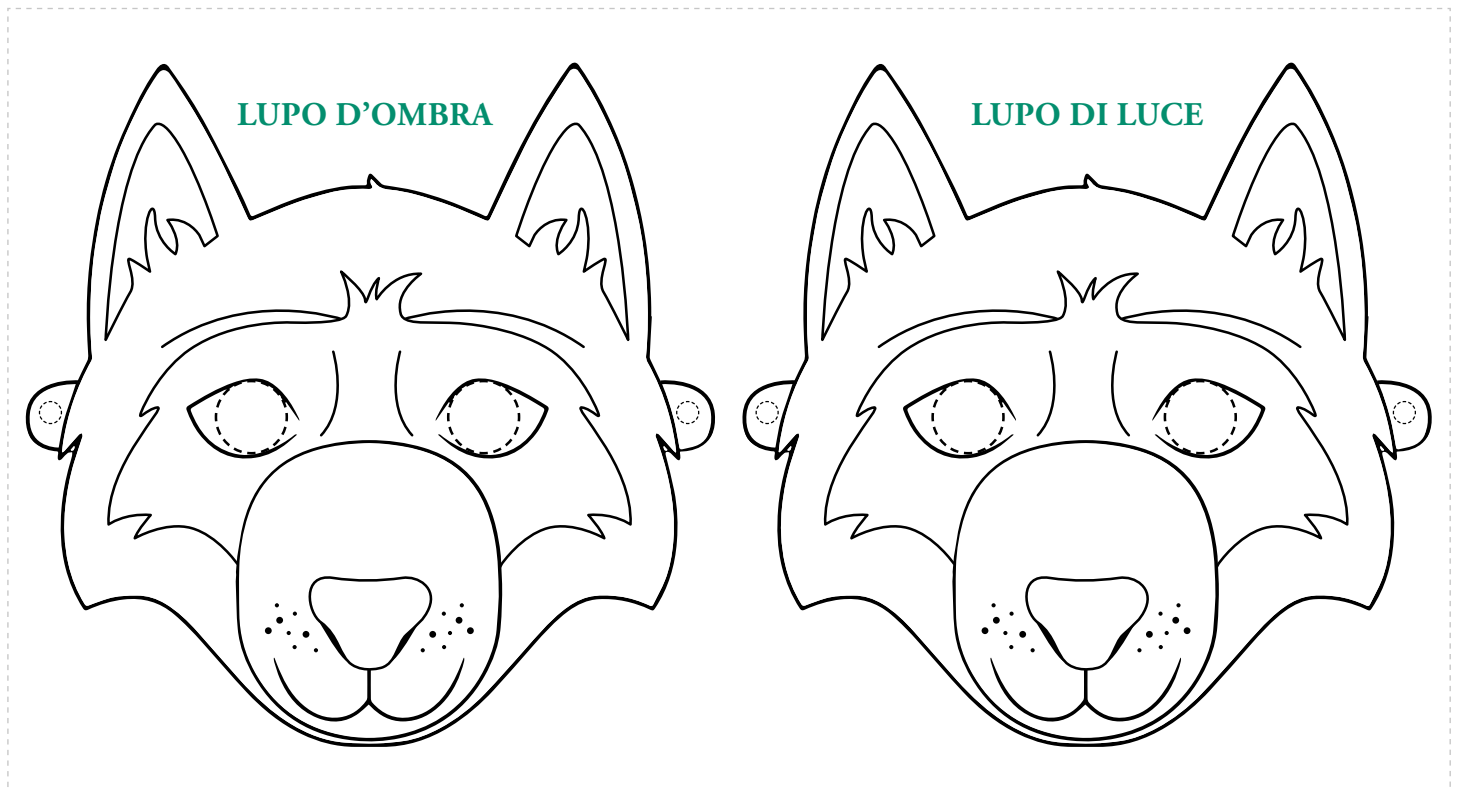
In una notte di luna piena, intorno al fuoco, una lupa anziana racconta una storia molto antica: quella dei due lupi che vivono dentro ognuno di noi. Uno è fatto di luce, l'altro d'ombra. Ogni giorno, i due lupi lottano... ma chi vince? “Quello che nutri di più”, dice la lupa. Questa attività aiuta ogni bambino a riconoscere le emozioni che sente, e a scegliere quale lupo nutrire oggi, con una piccola azione concreta.

COSA TI SERVE?

Schede stampate con i due lupi (di Luce e d'Ombra), matite, colori.

Partendo dalla parabola dei due lupi (pag. 9), ogni bambino:

1. Colora le due sagome dei lupi, scegliendo i colori che per lui/lei rappresentano “gentilezza, amore, pace” e “rabbia, gelosia, paura”.
2. Scrive o disegna sotto ogni lupo un'emozione provata di recente.
3. In cerchio, ogni bambino può condividere (se lo desidera) quale lupo vuole nutrire oggi e con quale azione concreta lo farà (es: aiutare un amico, non gridare, rispettare il silenzio...).
4. Alla fine, tutti i lupi possono essere appesi a un “grande albero delle anime lusesche”: un'esposizione collettiva che racconta la ricchezza di ogni anima-lupo della classe.



CHI HA DETTO COSA?

Un'attività per favorire attenzione, memoria e comprensione profonda del testo narrativo

Ogni lupo del Clan ha la sua voce, i suoi pensieri, le sue emozioni. Le parole che pronunciano raccontano chi sono, cosa desiderano, di cosa hanno paura o cosa sognano. In questa attività, diventeremo ascoltatori attenti e investigatori del racconto: a partire dalle citazioni del romanzo, proveremo a capire chi le ha dette e perché, ricordando i momenti in cui i personaggi le hanno pronunciate..

COSA TI SERVE?

Citazioni dei personaggi stampate.

COME ORGANIZZARE L'ATTIVITÀ:

Dividi la classe in due squadre. Ogni squadra pesca una frase tra quelle riportate nella tabella sottostante e deve indicare quale personaggio l'ha detta, motivando la risposta ("Secondo noi è Bucaneve perché in quel capitolo... si comportava così...").



Citazione	Personaggio
"Forse si è appena svegliato dal letargo ed è ancora sottosopra!"	Occhi di Cielo
"Sono curiosi i procioni! Spesso più curiosi che saggi."	Lingua Lunga
"Non riuscirò mai a spiegarmelo. Rischiare la vita per una storia!"	Occhi di Cielo
"Anche lui vuole sentire una storia, ed è disposto a correre il rischio!"	Luna Storta
"Mostra a tutti quanto vali!"	Rosa nel Vento
"Io non ho un debole per nessuno. Bucaneve è mia amica e basta!"	Occhi di Cielo
"Tutti credono che i poteri di mia zia si manifesteranno in me..."	Sussurra nell'Ombra
"Usta di bisontee!"	Testa di Nuvola
"Io vengo qui per le farfalle..."	Bucaneve
"Chi se ne importa delle Leggi del Clan!"	Lingua Lunga
"A volte penso che nemmeno tu sappia bene chi vuoi essere."	Bucaneve
"Chi sei, che cosa ti aspetta, cosa sceglierai..."	Lupo Blu

Dopo ogni turno, invita i bambini a giustificare la loro risposta:

"Perché pensate che sia Luna Storta? In che capitolo lo avete letto? Che emozione provava?"

Questo passaggio stimola il ragionamento contestuale e rafforza le competenze linguistiche e argomentative.



UN NUOVO CAPITOLO DI *IL DESTINO DI UN LUPO*

Un'attività per stimolare la scrittura creativa e l'uso della narrazione d'avventura, esercitando la continuità con un personaggio esistente

Sono passate molte lune. Occhi di Cielo non è più un giovane lupo inesperto, ma ha vissuto viaggi, ha affrontato prove, ha conosciuto nuovi amici e nuovi nemici. Ora tocca ai ragazzi e alle ragazze immaginare il futuro del protagonista, costruendo un racconto ispirato dalle sue scelte e dalla loro fantasia.

L'insegnante propone agli studenti di immaginare di essere loro ad aver scritto di *Il destino di un lupo*: se potessero aggiungere un nuovo capitolo al romanzo, quale avventura farebbero vivere a Occhi di Cielo?

Ecco un percorso da seguire:

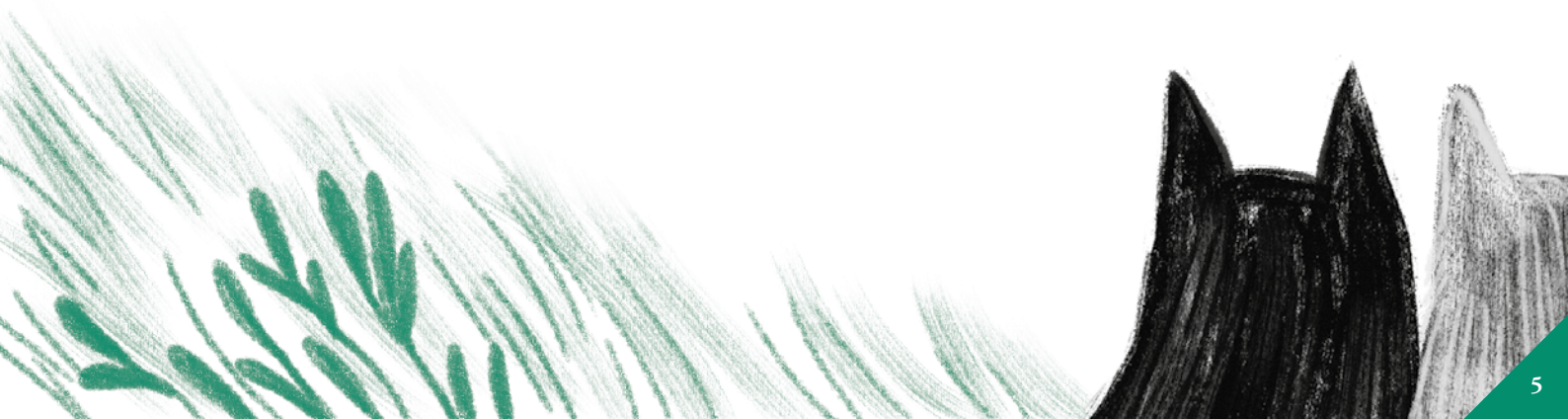
IL MIO CAPITOLO SEGRETO DEL DESTINO DI UN LUPO

1. Titolo del capitolo.
2. Dove si trova Occhi di Cielo? Una foresta nuova? Vicino a un fiume? In una caverna misteriosa? Al confine del territorio?
3. Chi è con lui? È solo? Con Bucaneve, Sussurra nell'Ombra, Rosa nel Vento... o un nuovo personaggio?
4. Cosa succede in questa nuova avventura? Scegli una situazione o inventane una: insegue una strana creatura; ritrova un vecchio nemico; si perde nel bosco; scopre un segreto del passato; deve fare una scelta importante; altro...
5. Come finisce il capitolo? Occhi di Cielo riesce a...? Cambia qualcosa dentro di lui? Capisce una cosa nuova?

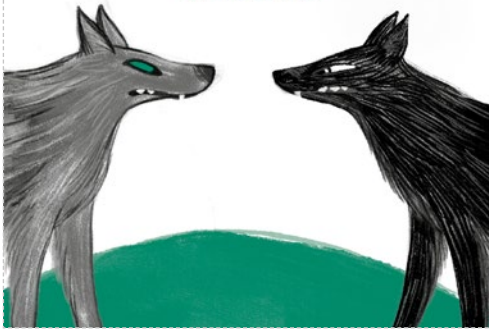
E ora si passa alla narrativa!

Invita gli studenti a rielaborare le risposte date in una vera avventura del libro, come se fosse il capitolo mancante.

Questo può essere l'incipit: "Il vento soffiava tra i larici quando Occhi di Cielo sentì qualcosa di strano..."



Esiste una lotta continua
tra due lupi...
Il Lupo di Luce
e il Lupo d'Ombra.
Chi vince? Quello che scegli
di nutrire.



Hai mai avuto paura
di ciò che senti dentro?
Occhi di Cielo sì.
Perché dentro di lui vivono
due lupi.



«Sono io quel lupo
dallo sguardo malvagio,
che può essere puma
e può essere serpente...
Sono io quel Lupo d'Ombra?»

Essere un lupo non basta.
È scegliere chi diventare
che fa la differenza.



PER CONCLUDERE: L'ATTESTATO DEL CLAN DEI GIOVANI LUPI

Al termine di questo viaggio nel mondo di *Il destino di un lupo*, ogni studente riceverà il proprio Attestato del Clan dei Giovani Lupi.

L'attestato celebra il cammino percorso, le sfide affrontate, la capacità di ascoltare il proprio Lupo Interiore, il contributo dato al branco.

L'attestato è disponibile di seguito, all'interno di questa scheda didattica, pronto per essere stampato, consegnato e personalizzato.

CLAN DEI GIOVANI LUPI

entra a far parte del Clan con il Nome Onorario di

INSIEME AGLI AMICI, TUTTO È POSSIBILE!

DATA _____

IL DESTINO DI UN LUPO - Elisabetta Dami - Rizzoli Editore