

Il Pellicorriere

NUMERO 3 A.S. 2025/2026



Una notte al Museo



Sono le 02:00 di notte, buio fitto nella stanza. La professoressa ronfa sonoramente! 😴 Un'altra, invece, ci fissa minacciosa da dentro il sacco a pelo. 😬 Sono queste le scoperte più sconvolgenti fatte durante l'uscita al museo il **9 gennaio con le classi terze**.

Ma partiamo dall'inizio. Siamo partiti con l'autobus nel primo pomeriggio di venerdì e, dopo un piccolo giretto a piedi per le strade di Mestre, siamo arrivati al **Museo M9**. Ci siamo presentati, ci siamo divisi in gruppi, ci hanno dato una mappa, un tablet e siamo andati a caccia di....SUONI! Dovevamo registrarne dieci e, ad ognuno, affiancare un disegno sul quale ci saremmo poi confrontati. Così, una compagna ha inseguito un taxi che sfrecciava per la strada, un altro ha registrato il professore che cantava Vasco Rossi, un altro ancora la voce

strana di un bengalese al telefono. Poi è arrivata la pizza e, a seguire, un'avvincente caccia al tesoro tra le stanze del Museo. Avremmo dovuto dormire al secondo piano, in una grande sala, con i nostri sacchi a pelo. Inutile dire che non abbiamo dormito! Saranno state le bevande e gli snack presi alle macchinette verso le ore 23:00, l'euforia di una notte che ha il titolo di un film, gli scherzi fatti e le risate, o la segreta voglia di non farsi scoprire dai professori mentre giocavamo ad "obbligo o verità". Sta di fatto che è stata una notte da leoni!

La mattina dopo, assonnati ma divertiti dalle battute dei prof, siamo ripartiti. Non subito però, perché non trovavamo la fermata del bus. Che dire? E' stata un'esperienza strana e divertente nella quale ci siamo sentiti liberi.

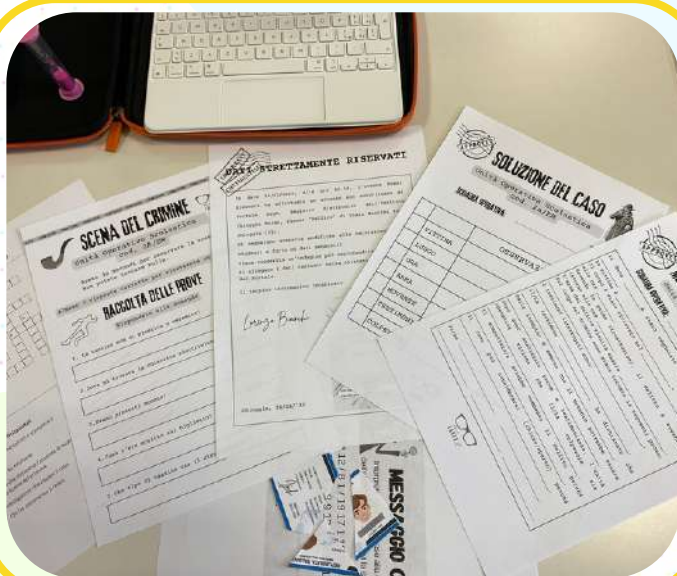
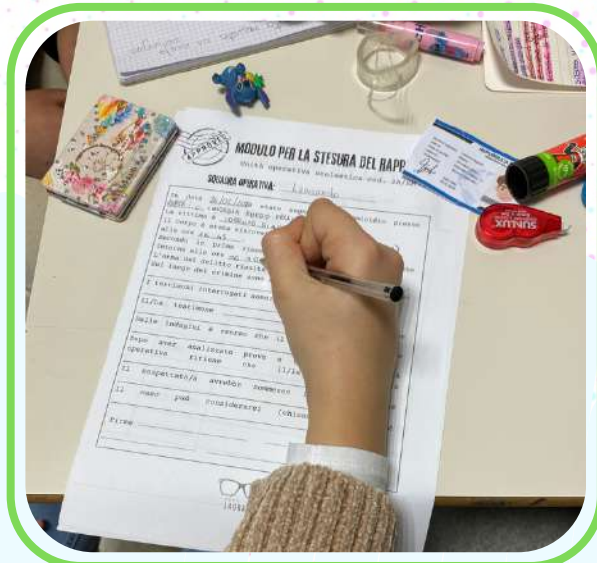
III EM



Caffè col morto

Shock, panico: accanto al distributore del caffè compare la sagoma di un cadavere. Cosa è accaduto nei corridoi della nostra scuola la mattina del **27 febbraio**? Tranquilli, niente paura! Si tratta dell'inizio dell'attività sul **giallo**, intitolata "**Caffè col morto**", realizzata dalla Classe II EM, trasformata per l'occasione in una vera e propria unità della Scientifica. Divisi in quattro squadre operative abbiamo analizzato dettagliatamente la scena del crimine, rilevando tutti gli indizi utili per risolvere l'enigma. Fondamentali sono state le testimonianze delle collaboratrici scolastiche e di alcune prof, ascoltate con grande attenzione dagli investigatori. Dopo un'accurata analisi delle prove, la squadra è giunta alla conclusione del caso e ha steso il rapporto sottoscritto dai detective. Un'attività coinvolgente e divertente che ci ha permesso di imparare sul campo i meccanismi del genere poliziesco, allenando la logica e lo spirito di osservazione. I misteri per la II EM non durano a lungo! 😎

II EM





Mani nella terra, testa in crescita



Si può imparare molto dai libri, ma sporcarsi le mani (e non solo!) di terra è tutta un'altra storia! Così è nato il **nostro orto nel giardino della scuola**, dove "imparare facendo" è sempre una lezione educativa. Abbiamo progettato gli spazi, tolto le erbacce e preparato il terreno, seminato con cura e annaffiato i piccoli semi. Ora è tempo di aspettare che le piantine di fragole, aglio, rosmarino, basilico, chia, zucca e radicchio germoglino.

Non è solo un lavoro pratico: stiamo scoprendo come funziona la natura, quanto impegno e duro lavoro servano per far crescere i nostri frutti. Lavorare in sintonia, seguendo le indicazioni della Prof, è stato fondamentale per la riuscita delle nostre giornate contadine. Abbiamo capito che anche il più piccolo seme può diventare grande... ma per vedere il risultato delle nostre fatiche ci vogliono pazienza e costanza.

Sezione EM





English in action



Nelle ore di inglese abbiamo fatto un'attività super divertente: il **role play**! Questa volta ci siamo concentrati su una situazione reale: **andare al ristorante**.

Per rendere tutto più coinvolgente, abbiamo trasformato la nostra classe in un piccolo ristorante "stellato", curando i dettagli e organizzando tutto come se fosse vero. Abbiamo imparato a presentarci, a parlare dei nostri gusti e soprattutto a ordinare in inglese. All'inizio eravamo un po' timidi, ma poi ci siamo messi in gioco... e ci siamo divertiti un sacco!

A rendere l'esperienza ancora più intensa ci ha pensato la severissima "Cheffa Bonalda", che ci ha osservato e valutato con grande attenzione... senza fare sconti a nessuno!

Questa attività ci ha aiutato a parlare in modo più naturale, a migliorare la pronuncia e a sentirci più sicuri. Un modo diverso dal solito per imparare... decisamente più attivo e divertente!



II AP





LA LEGGE È UGUALE PER TUTTI



Silenzio in aula!

Simulare un processo in classe, mettendo "sotto accusa" personaggi come il **lupo delle fiabe**, l'**Ulisse dantesco** o una **strega del Seicento**, si è rivelato un modo coinvolgente per allenare il pensiero critico. Durante l'attività abbiamo imparato a distinguere tra fatti e opinioni, a cercare prove e informazioni utili, a costruire argomentazioni e a metterci nei panni di punti di vista diversi.

Difendere o accusare un personaggio ci ha aiutato a motivare le nostre idee con esempi e ragionamenti, e non solo con impressioni personali. Inoltre abbiamo scoperto quanto sia importante ascoltare gli altri e confrontarsi in modo rispettoso, proprio come in un vero processo.

Alla fine abbiamo capito che giudicare qualcuno non è mai una cosa semplice o da prendere alla leggera, perché ogni storia può essere vista da prospettive diverse e bisogna sempre riflettere con attenzione prima di arrivare a una decisione.



I e II EM

LA LEGGE È UGUALE PER TUTTI



LA LEGGE È UGUALE PER TUTTI





Le Olimpiadi invernali **Milano-Cortina 2026** si sono concluse da poco tempo, lasciando nel mondo un'ondata di emozioni, storie e imprese straordinarie. Questo evento, molto più di una semplice competizione sportiva, rappresenta l'incontro tra le culture, la passione e lo spirito di squadra. Partendo proprio dai Giochi appena terminati, noi studenti abbiamo lavorato in gruppo per scoprire curiosità, protagonisti e valori che rendono le Olimpiadi uniche.

II EM



Olimpiadi antiche



Durante l'antichità, le Olimpiadi si svolgevano a **Olimpia** ogni quattro anni. In quei giorni succedeva una cosa speciale: veniva proclamata la **tregua olimpica**, cioè le guerre tra le città si fermavano per lasciare spazio allo sport. Le gare erano tante e anche molto diverse tra loro: c'erano il pentathlon, il pugilato e le spettacolari corse con i carri. Però non tutti potevano partecipare: gli atleti erano solo uomini, liberi e di origine greca. Erano esclusi schiavi, donne e stranieri. Con il passare del tempo, sotto il dominio romano, i Giochi persero importanza fino a essere aboliti nel 393 d.C. dall'imperatore Teodosio I, perché legati alla religione pagana.

I vincitori non ricevevano medaglie come oggi, ma una corona d'alloro e soprattutto grande onore e fama. Le Olimpiadi, infatti, non erano solo sport, ma anche un momento religioso e culturale, ricordato perfino nei poemi di Omero.



Olimpiadi moderne



La prima Olimpiade moderna si tenne ad Atene nel **1896**, segnando l'inizio di una nuova era per lo sport internazionale. Vi parteciparono **14 nazioni e circa 250 atleti**, un numero ancora limitato ma carico di entusiasmo e spirito di sfida. A rendere possibile questa rinascita fu il barone **Pierre de Coubertin**, che sognava di unire i popoli attraverso lo sport e i suoi valori. Il motto scelto fu "**Citius, Altius, Fortius**" ("Più veloce, più alto, più forte"), un invito a superare i propri limiti. Nel tempo sono stati introdotti simboli diventati universali, come i cinque cerchi intrecciati, che rappresentano i continenti, e la fiaccola, segno di continuità tra passato e presente.

Oggi le Olimpiadi non sono solo una gara tra i migliori sportivi, ma un grande evento globale che celebra l'impegno, il rispetto e la pace tra i popoli: una vera e propria festa dello sport capace di unire culture diverse sotto un'unica fiamma.

Speciale Olimpiadi



L'Italia sul podio



L'**Italia** è uno dei Paesi più presenti e competitivi nella storia dei Giochi moderni. Fin dalle prime edizioni ha saputo distinguersi in numerose discipline, conquistando nel tempo un ricco bottino di medaglie grazie ad atleti e squadre di grande talento. Un percorso fatto di impegno, talento e passione che continua a portare l'Italia sul podio del mondo.



Il medagliere



GIOCHI INVERNALI



Oro 10



Argento 6



Bronzo 14



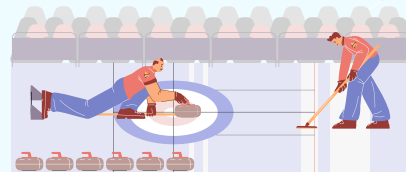
Totale 30



Scivolare e spazzare

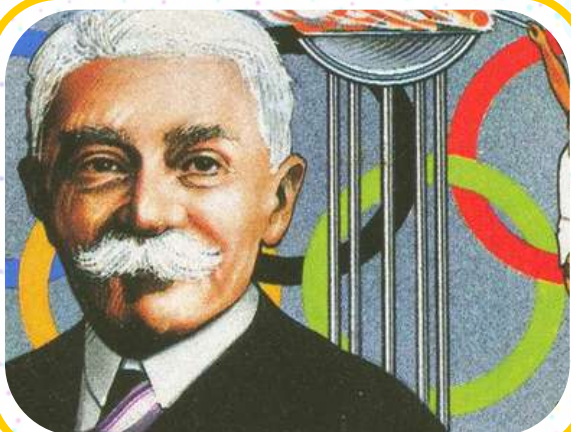


Ci sono sport in cui servono forza, velocità o resistenza... e poi ce ne sono altri in cui ti ritrovi a "spazzare" il ghiaccio con la stessa concentrazione con cui si fanno le pulizie di primavera in casa. Il bello dello sport è proprio questo: ogni disciplina, anche la più insolita, ha le sue regole, la sua tecnica e il suo momento di gloria. Il curling ne è l'esempio perfetto.



**Fate lo Sport,
non fate la guerra.**

Pierre De Coubertin



Il **curling** nasce in Scozia più di 500 anni fa, quando i contadini si divertivano a far scivolare pietre sui laghi ghiacciati durante l'inverno. All'inizio si usavano semplici sassi raccolti nei fiumi, rendendo ogni lancio più una sfida alla fortuna che alla precisione. Con il tempo, il gioco si è trasformato: sono arrivate regole sempre più precise e pietre di granito levigato, molto più adatte alla competizione. Nell'Ottocento il curling si diffonde in Canada, dove diventa uno sport amatissimo. Oggi è una disciplina olimpica conosciuta come gli "scacchi sul ghiaccio": non basta la forza per lanciare la pietra o la scopa per guidarla, serve soprattutto strategia.



Sulle orme di un grande maestro



Principesse, fatine, orchi, draghi e gnomi: sono i più conosciuti protagonisti delle fiabe. Storie brevi e fantastiche che, da sempre, affasciano grandi e piccoli.

Ma le fiabe non sono solo racconti di fantasia: insegnano a distinguere il bene dal male, mostrano che con il coraggio si possono superare le difficoltà e ci ricordano che ogni scelta ha delle conseguenze.

Nel nostro paese esiste una vera e propria “**geografia delle fiabe**” poiché ogni regione ha le sue storie, i suoi personaggi e i suoi luoghi. Attraverso le fiabe possiamo scoprire tradizioni, paesaggi e modi di vivere diversi.

Leggere e analizzare alcune tra le più interessanti fiabe tratte dalla celebre raccolta di **Italo Calvino, Fiabe italiane**, ci ha permesso di viaggiare tra regioni e fantasia.

Tutti i personaggi affrontano prove difficili e pericolose, ma le superano sempre con determinazione e astuzia. Queste storie sono consigliate a un pubblico di ogni età, ma specialmente ai ragazzi. La lettura è facile, coinvolgente e aiuta a conoscere meglio le tradizioni italiane.

Inoltre, esse permettono di capire come le fiabe siano un modo prezioso per raccontare anche i territori e le loro usanze.



Partendo dalle **tecniche creative di Gianni Rodari**, abbiamo giocato con le parole, accostamenti insoliti e costruito storie originali lavorando in coppia. Idea dopo idea, fantasticando tra i vocaboli, le nostre invenzioni sono fiorite fino a diventare veri e propri **libri digitali**, realizzati col

prezioso supporto della prof di Inclusione, arricchiti con immagini e curati anche nella grafica. Così abbiamo scoperto che la magia delle fiabe può entrare in classe... e contagiare anche una lezione di Italiano e Geografia!

IEM





Sentieri di fiaba: quando le storie prendono nuove strade



Cosa succede quando, dentro una stessa fiaba, il percorso può cambiare? Da questa domanda è nato **"Sentieri di fiaba"**, un progetto creativo che ha messo alla prova la nostra fantasia nell'invenzione di storie... a bivi! Parendo da un inizio comune e arrivando a uno stesso finale, abbiamo immaginato (grazie ad un click ) svolte impreviste e scelte coraggiose che hanno trasformato lo svolgimento della storia. Ogni decisione – inoltrarsi in un fitto bosco o percorrere un sentiero petroso, seguire una luce o

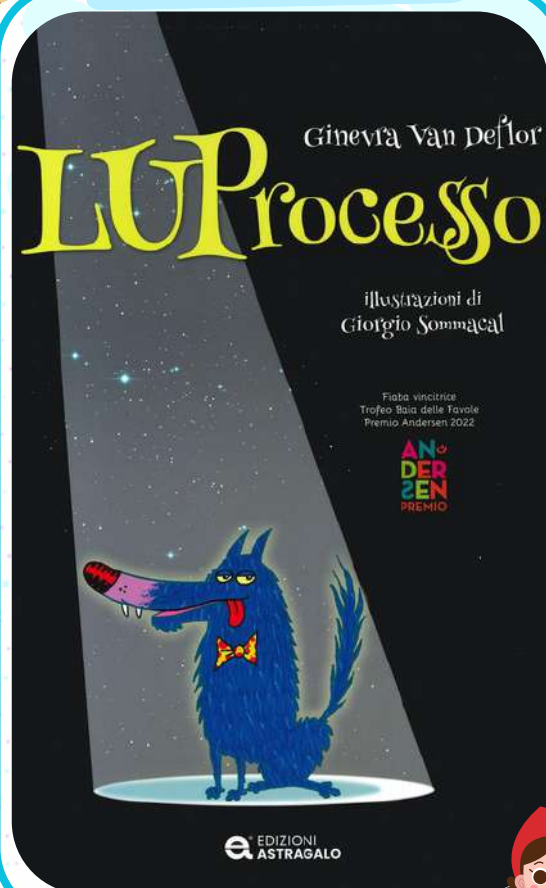
uno strano rumore, attraversare un ponte o navigare su una zattera – fa proseguire il racconto in modo sempre diverso: nuova strada, nuova avventura! Il percorso permette infatti di esplorare **quattro "sentieri" differenti**, cioè quattro modi alternativi di vivere la stessa fiaba. L'attività è stata divertente, occasione di migliorare la scrittura e la capacità di collaborare. Abbiamo imparato che, proprio come nelle fiabe, a volte basta una scelta diversa per cambiare tutto!

I EM





**Only for
books lovers**



Fiabe in tribunale



Il **lupo**, quello che di solito viene descritto come "il cattivo", decide di mettere sotto processo **gli autori delle fiabe**, perché secondo lui il suo ruolo non è giusto e non racconta la verità.

Durante il processo chiama come testimoni alcuni personaggi famosi, come Cappuccetto Rosso (Red) e i Tre Porcellini; si scopre così che i fatti potrebbero essere andati in modo diverso da come li conosciamo.

È una storia divertente che ribalta i ruoli delle fiabe e ci fa riflettere su come spesso i personaggi vengano giudicati senza conoscere tutta la verità. Ci invita anche a rileggere le fiabe con occhi nuovi.

Alla fine il lettore può diventare giudice e decidere la sentenza: gli autori sono colpevoli oppure no?

Le illustrazioni, colorate e fantasiose, rendono la storia ancora più simpatica.

IEM



Nel Regno di Fiabilandia non si parlava d'altro: per le strade, nelle taverne, in piazza, ovunque ci si chiedeva se sarebbe stata possibile un'enormità di quel genere. Lui, citare in giudizio Loro? Pareva fantascienza, e quasi cambiava genere, perbaccolina!

