Il fumetto: spunti per la didattica

collegamento tra fumetto e apprendimento della lingua

(a cura di Enrico Lovato)

Il Comics, o fumetto, è un popolare "genere" letterario, largamente usato nelle scuole per coinvolgere i giovani lettori sia come "consumatori" di storie create da altri, sia come "produttori" di proprie. Come ogni attività di storytelling, queste esperienze sono generalmente riconosciute come un mezzo per facilitare la comprensione, promuovere lo sviluppo di capacità cognitive e comunicative, e rafforzare i rapporti interpersonali tra studenti e tra studenti e adulti.

Oggi molti insegnanti, a tutti i livelli educativi, bibliotecari e ricercatori progettano attività educative nel tentativo di sfruttare i punti di forza educativi dei fumetti. Inoltre diverse organizzazioni e editori in Europa e negli Stati Uniti hanno pubblicato fumetti educativi in diverse materie, come storia, letteratura, chimica, e lingue straniere.

Il fumetto è motivante ⇨ il linguaggio visivo risulta più accessibile in quanto universalmente comprensibile della lingua codificata, per la quale è necessario apprendere un sistema interpretativo (grammatica). In molti casi risulta l'anticamera per un interesse maggiore su vari argomenti (storia, letteratura, ecc).

Il fumetto è intuitivo ⇨ il messaggio da veicolare non viene limitato ad un solo codice di trasmissione (la lingua, la lettura), ma viene ampliato utilizzando più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo) e quindi facilita una lettura rilassata.

Il fumetto è inclusivo ⇨ il fatto di esprimere un messaggio attraverso più codici, il fumetto permette di cogliere meglio le abilità degli alunni che altrimenti si troverebbero limitati ad un solo codice di trasmissione dei concetti (quello linguistico).

Il fumetto è familiare ⇨ la lingua del fumetto risulta più diretta e quindi semplificata rispetto a testi di difficile interpretazione con lunghe subordinate e strutture complesse. Il fumetto favorisce quindi l'aspetto comunicativo della lingua.

Il fumetto si presta per molte attività didattiche che vanno dalla comprensione di un concetto linguistico, alla memorizzazione di strutture, alla stimolazione all'apprendimento.

Dopo aver guidato gli alunni alla conoscenza delle particolari caratteristiche dei fumetti (che cos'è il fumetto, come si articola, ecc.) e dopo aver analizzato con loro diversi stili di fumetti (diversi per la qualità dei disegni,, per il contenuto, per i personaggi, ecc.) si possono proporre alla classe alcune delle seguenti attività creative e di verifica:

1. Data una serie di vignette in disordine, chiedere agli alunni di ordinarle per formare una striscia. In questa attività si lavora sulla visione completa del fumetto e della sequenza degli elementi linguistici insieme con la sequenza degli elementi visivi.
2. Presentare agli alunni un fumetto con le nuvolette vuote e chiedere loro di inventare il dialogo (oppure dare loro i testi alla rinfusa e chiedere loro di assegnare ad ogni vignetta il testo.

3. Presentare agli alunni una serie di vignette in cui compaiono segni “metaforici” e chiedere di interpretarli. Oppure collegare i segni metaforici con il lessico corrispondente (verbi, sostantivi, ecc.)
4. Chiedere agli alunni di inserire i “suoni” in una serie di vignette: motori di automobili, versi di animali, scoppi, tonfi, cadute, ecc.
5. Partendo da una striscia di soli rumori, chiedere agli alunni di immaginare la situazione che si narra e di metterla in forma discorsiva.
   VROOM SCREECH SBAM SOB
   Oppure
   KNOCK IIIEEECH SLAM OUCH
6. Invitare gli alunni ad inventare storielle brevi con le sole onomatopee e verificare se sono traducibili, proponendole ai compagni.
7. Chiedere agli alunni di rappresentare in 3 o 4 vignette una situazione semplice, presentata dall’insegnante.
8. Chiedere agli alunni di presentare sotto forma di fumetto, in poche vignette una fiaba o una favola tradizionale (ad es. qualche favola di Esopo).
9. Chiedere agli alunni di esprimere a parole (per iscritto o oralmente) la storia disegnata in una striscia.
10. Confrontare fumetti di stile diverso, osservando le caratteristiche di ognuno di essi: quale ha i disegni a linee più semplici? Qual è di più facile lettura e perché? Quale fa uso maggiore di segni metaforici e di onomatopee? Che tipo di inquadrature adoperano gli autori?, ecc.
11. Presentare esempi di fumetti i cui protagonisti sono “bambini terribili” (Calvin & Hobbes, Dennis, Bibì e Bibò, ecc.) e dopo aver confrontato le caratteristiche di contenuto e di forma, riflettere con gli alunni su quale è più simpatico per loro e con quale di essi si identificano maggiormente. Domandare quindi, se conoscono bambini così e invitare a narrare un aneddoto o disegnarlo con fumetti.
12. Idem con fumetti i cui protagonisti sono bambini dai ragionamenti “da adulti” che ci mettono in imbarazzo e ci fanno riflettere (Peanuts, Mafalda, ecc.)
13. Idem con i fumetti i cui protagonisti sono animali (umanizzati e non)

Animali dalle filosofiche riflessioni : SNOOPY

SNOOPY

SNOOPY

GARFIELD

Bambini riflessivi : LINUS

MAFALDA E I SUOI AMICI

Bambini "terribili": CALVIN E HOBBES

(da *L'indispensabile Calvin e Hobbes*, Milano, Rizzoli, 1991)

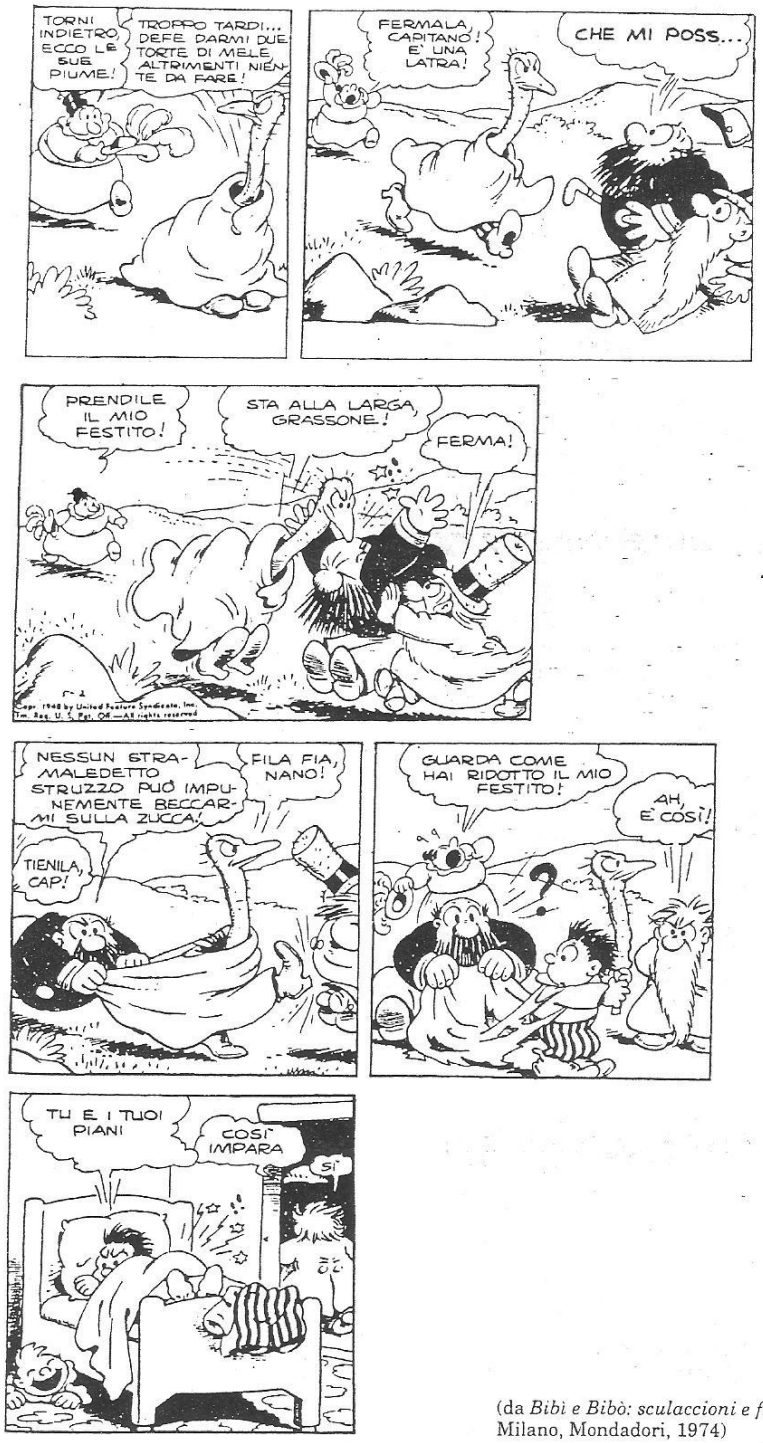
2. Lucy e le amiche

(da *Peanuts*, in *I classici del fumetto di Repubblica*, 2003))

Dennis "The Menace"

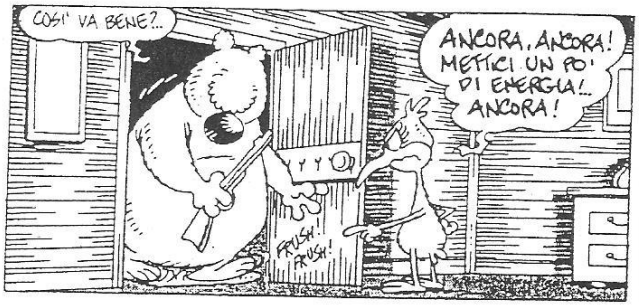
(da *La raccolta de «La grande avventura dei fumetti»*, n. 15, 1990)

Rudolph Dirks
FM2 BIBÌ E BIBÒ



(da *Bibì e Bibò: sculaccioni e figli dei fiori*, Milano, Mondadori, 1974)

ANIMALI CON CARATTERISTICHE UMANE



CATTIVIK

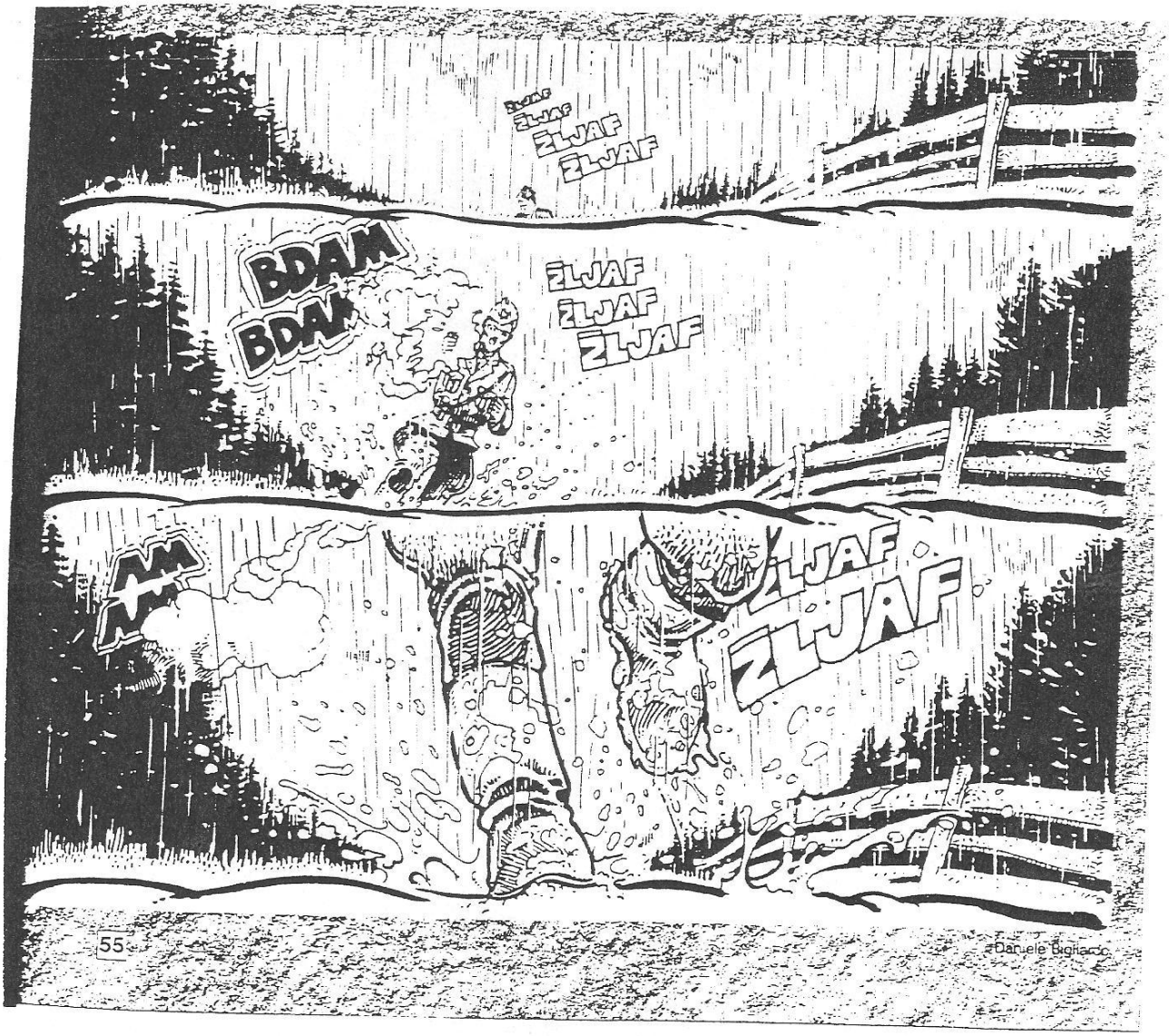
...QUANDO LE TENEBRE DELLA NOTTE SCENDONO AD AMMANTARE DI UN CUPO VELO LE STRADE DESERTE, UNA MEFISTOFELICA FIGURA ESCE DAL SUO UMIDO ANTRO PER COMPIERE LE SUE CRUDELI IMPRESE...

%

BANG
GNAK
YKE!.. YKE
NON MI SCAPPI!.. INSEGUIMENT!
ARF
ACH!.. IL CAMION E' GIA' ARRIVAT'!
FABBRICA di CONSERVA
PANT
ARF ARF
FABBRICA DI CONSERVA?.. STRANO POSTO PER TENERE L'ORO!
?
BOH!
NON IMPORT!... A ME LA PREZIOSA CASSA!
YAK YAK
AH!.. FINALMENTE MIA!..
UGH!... NON E' ORO E' SALSA DI POMODORO!!!
POMODORO
UAAAAA
SOB
COME SONO SFORTUNAT'!
BOOOO
GNEE GE GNEE
RRRRRRRR
OUCH!.. CHI E'?
RRRR RRRR
LASCIAMI MALEDETTA MACCHINA!!
IO NON SON UN POMODOR!
C'E' UN ERROR!!! NON SON UN POMODOR!!
PER TUTTO LAVORANDO COME POMODOR!
IO SON' CATTIVIK!
RR RR RR
E' L'ALBA... MENTRE I PRIMI RAGGI DEL SOLE ILLUMINANO LE STRADE ANCORA DESERTE, IL VERO CRIMINALE FA RITORNO AL SUO INACCESSIBILE COVO...
AK! AK! AK!
PRRFT...
SALSA DI CATTIVIK
ACC...
PORCOOO
...MA AL CADERE DELLE NUOVE TENEBRE IL VERO TERRORE COLPIRA' ANCORA...
...CATTIVIK NON PERDONA!
FINE

ESEMPI DI INQUADRATURE

INQUADRATURE = MOVIMENTO



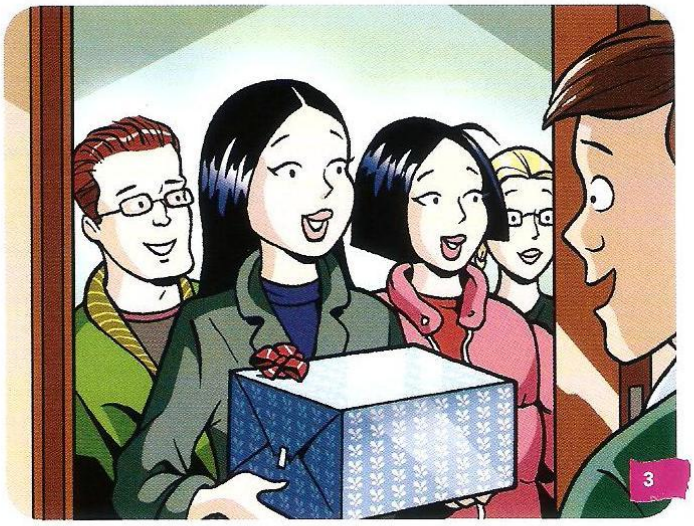
INQUADRATURE E STATI D'ANIMO

MA QUESTA È UN'ALTRA STORIA...

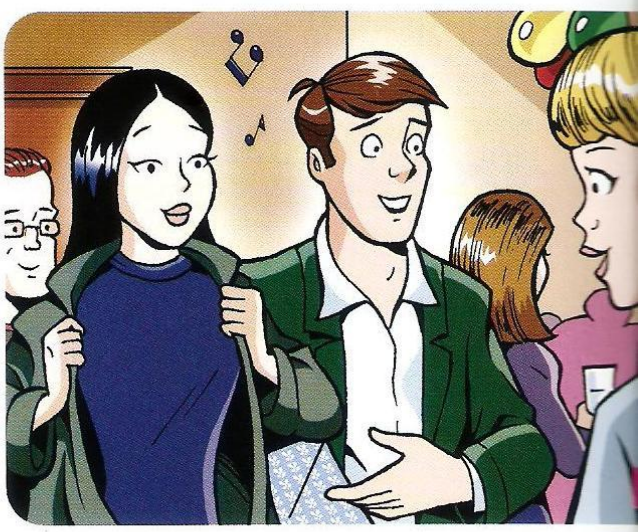
TR 66 Oggi è il compleanno di Francesco. Tutti i suoi amici sono riuniti a casa sua a Roma. Chiara, Pietro, Maria e Elena hanno promesso di venire. Stanno per arrivare da Firenze.

Alice Mi sto divertendo un mondo!
Ma Francesco ha l'aria un po' preoccupata.

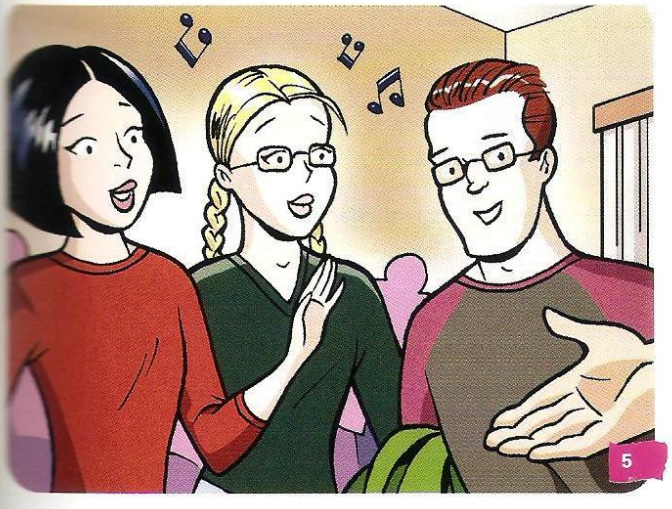
Massimo Dai, smettila di guardare l'orologio e goditi la festa. Vedrai che arriverà. Te l'ha promesso!
Francesco E se ha cambiato idea?



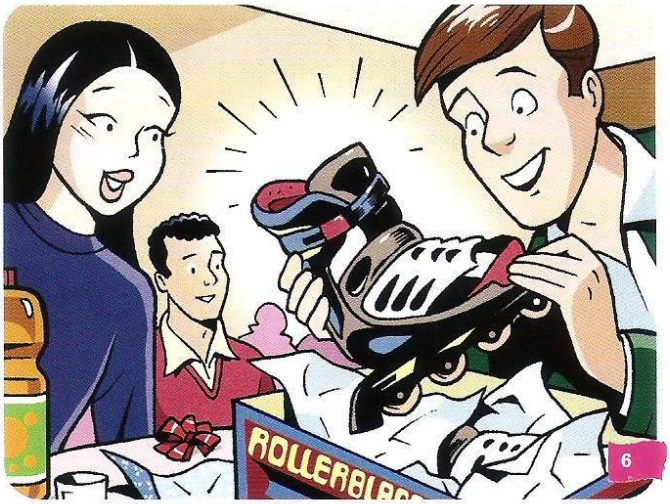
Francesco Eccoli! Sono loro!



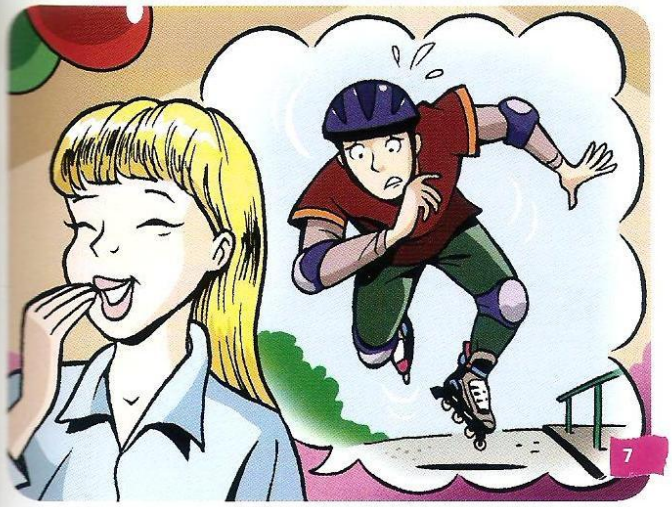
Francesco Lei è Chiara.
Simona Ah, la famosa Chiara!



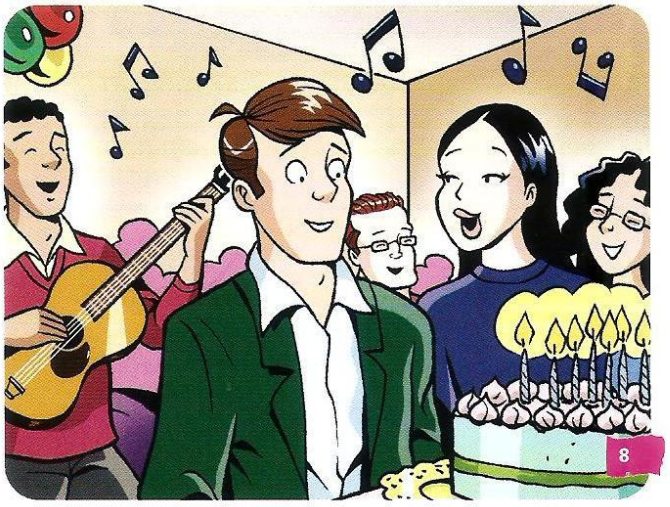
Francesco E vi presento Elena, Maria e Pietro i miei amici di Firenze.
Barbara Ciao, ragazzi! Finalmente vi incontriamo! Francesco ci ha parlato tanto di voi!



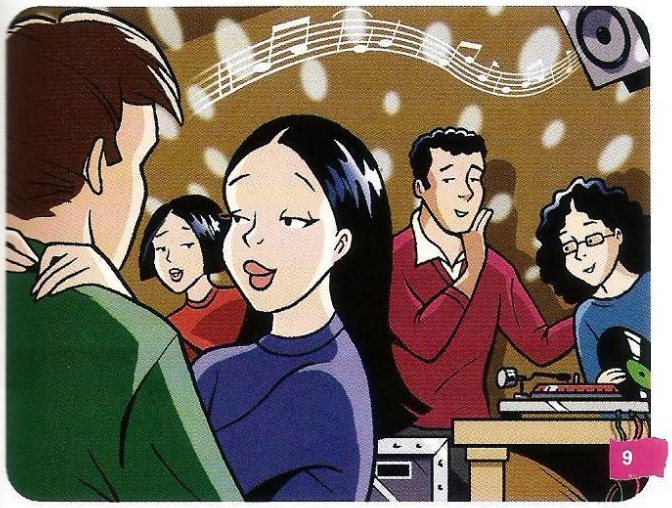
Chiara Ma non apri il regalo?
Francesco Sono stupendi! Li volevo da tanto!



Simona Non dimenticare di mettere il casco, però! Imbranato come sei...



Alice Dai, tutti insieme. Arriva la torta. Massimo, prendi la chitarra.



Elena (a Maria) Massimo non è male, trovo...
Massimo (a Alice) Certo che Maria è proprio carina!

Ma questa è un'altra storia...

Bibliografia

1. TECNICHE DIDATTICHE PER LO SVILUPPO DELLE ABILITA' RICETTIVE E PRODUTTIVE, Barbara D'Annunzio (Laboratorio Itals) http://venus.unive.it/filim/materiali/accesso_gratuito/Filim_TECNICHE_DIDATTICHE.pdf
2. Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca, Gianna Marrone, Tunuè 2002.
3. Lavorare sul fumetto, Ferruccio Bianchi, Patrizia Farello, Ed. Erikson.

Sitografia

Progetti editoriali

1. www.educomics.org
2. http://www.zerocalcare.it/
3. http://main.beccogiallo.net/
4. http://www.classicalcomics.com/
5. http://www.selfmadehero.com/
6. http://www.webcomicbookcreator.com/ (programma per creare webcomics)
7. http://www.thrillermagazine.it/rubriche/39 ("Arrivederci, Amore ciao" di Massimo Carlotto)

Letture e proposte didattiche

1. http://elisgiaco.files.wordpress.com/2008/03/1_fumetto_2007.pdf (il fumetto tra letteratura e didattica)
2. http://www.educare.it/j/temi/pedagogia-e-psicologia/arte/1115-il-fumetto-come-strumento-psicopedagogico (Il fumetto come strumento psicopedagogico)
3. http://www.latecadidattica.it/pangea0809/fumetti/schede.htm (Progetto del Circolo Didattico di Fiuggi in collaborazione con PANGEA 2008/2012)
4. http://www.youtube.com/watch?v=UOpzSF2IL1o (I promessi sposi a fumetti)
5. http://www.fao.org/3/a-a1300o.pdf (Progetto promosso dalla FAO)
6. http://www.primocircoloquarto.it/progetti/eperienzoteca/I-CARE-READ/documenti/08-09/5A/Il%20fumetto.pdf
7. http://web.educazione.sm/scuola/servizi/CD_virtuali/lavori_scuole/Conti_Gasperoni/FUMETTO.pdf
8. http://www.laricerca.loescher.it/index.php/letteratura/870-per-una-didattica-della-letteratura

39. IL BAMBINO CHE LEGGE I FUMETTI

Se c'è un «asse dell'ascolto», c'è anche un «asse della lettura». A esplorarlo, seguendo o immaginando il lavoro mentale di un bambino che legge un fumetto si dovrebbero fare scoperte interessanti.

Il bambino ha sei, sette anni. Ha superato la fase in cui si faceva leggere il fumetto dal padre, o se ne inventava una lettura di fantasia, interpretando le vignette secondo indizi noti a lui solo. Ora sa leggere. Il fumetto è la sua prima lettura veramente spontanea e motivata. Legge perché vuol sapere che cosa succede, non perché gli è stato assegnato questo compito. Legge per sé, non per altri (il maestro), non per fare bella figura (il voto).

Egli deve, per prima cosa, individuare e riconoscere i personaggi nelle successive situazioni, mantenere salda la loro identità nelle diverse posizioni che assumono con espressioni mutevoli, presentandosi a volte in diverse colorazioni, di cui egli stesso interpreterà il significato: rosso, la rabbia; giallo, la paura... Ma il codice del «colore psicologico» non è dato una volta per tutte, può essere ricreato ogni volta dal disegnatore, andrà da capo riscoperto e ricostruito.

Ai personaggi egli deve attribuire una voce. E' vero che di ogni nuvoletta il punto di partenza è quasi sempre indicato con precisione: quella bocca, se il personaggio parla; quella testa, se il personaggio pensa (e anche la distinzione tra battute pronunciate e battute pensate comporta la retta lettura di certi segnali).

Quando i personaggi dialogano, egli deve attribuire le battute all'uno o all'altro: capire in che ordine vengono pronunciate (non sempre il tempo, nel fumetto, va da sinistra a destra come la linea tipografica); se sono contemporanee; se un personaggio parla e l'altro pensa; se uno di loro pensa una cosa e ne dice un'altra, eccetera.

Contemporaneamente egli deve riconoscere e distinguere gli ambienti, interni ed esterni, registrare le loro modificazioni, la loro influenza sui personaggi, coglierne gli elementi che anticipano ciò che potrà capitare al personaggio se farà una certa cosa o andrà in un certo posto, e lui non lo sa, perché non è onnisciente come l'attento lettore. Nel fumetto l'ambiente non è quasi mai decorativo, ma funzionale alla narrazione, struttura della narrazione.

Un intervento attivo, anzi attivissimo, dell'immaginazione è richiesto per riempire i vuoti tra una vignetta e l'altra. Al cinema, o davanti al

telescherm o, le immagini si susseguono con continuità, descrivendo punto per punto lo scorrere dell'azione. Nel fumetto l'azione può cominciare nella prima vignetta e concludersi nella successiva saltando tutti i passaggi intermedi. Il personaggio che nella prima stava baldanzosamente a cavallo, nella seconda è finito nella polvere: la caduta vera e propria è tutta da immaginare. Di un certo gesto è visibile l'effetto finale, ma non lo svolgimento. Gli oggetti si presentano in una disposizione mutata: bisogna immaginare il percorso compiuto da ciascuno di loro dalla disposizione primitiva alla nuova. Tutto questo lavoro è affidato alla mente del lettore. Se il cinema è una scrittura, il fumetto è una stenografia, dalla quale bisogna risalire al testo.

Intanto il lettore non dovrà perdere di vista i suoni indicati nelle apposite nuvolette, afferrarne le sfumature (uno «squash» non è uno «screek»), individuarne la causa. Nei fumetti più banali l'alfabeto dei rumori è molto limitato e grossolano. In quelli comici, o in quelli più sofisticati, ai rumori fondamentali si aggiungono spesso nuove invenzioni, e anche queste vanno decifrate.

L'intero corso della storia è da ricostruire nell'immaginazione, combinando le indicazioni fornite dalle didascalie con quelle dei dialoghi e dei rumori, con quelle del disegno e del colore, riunendo mentalmente in un solo filo continuo i tanti fili spezzati di cui consta la sceneggiatura, la cui trama rimane invisibile per lunghi tratti. E' il lettore che dà un senso al tutto: ai caratteri dei personaggi, che non sono descritti ma mostrati in azione; ai loro rapporti, che risultano dall'azione e dai suoi sviluppi; all'azione stessa, che gli si svela solo per salti e frammenti.

Per un bambino di sei-sette anni mi sembra un lavoro sufficientemente impegnativo, ricco di operazioni logiche e fantastiche, indipendentemente dal valore e dai contenuti del fumetto, che qui non sono in discussione. La sua immaginazione non assiste passiva, ma è sollecitata a prendere posizione, ad analizzare e sintetizzare, classificare e decidere. Non c'è posto per la vacua fantasticheria, fin che la mente è costretta a un'attenzione complessa, la fantasia chiamata ad assolvere alle sue funzioni più nobili.

Direi che, fino a un certo punto, l'interesse principale del bambino al fumetto non è condizionato dai suoi contenuti, ma è in presa diretta con la forma e la sostanza dell'espressione del fumetto stesso. Il bambino vuole impadronirsi del mezzo, ecco. "Legge il fumetto per imparare a leggere il fumetto", per capirne le regole e le convenzioni. Gode del lavoro della propria immaginazione, più che delle avventure del personaggio. Gioca con la propria mente, non con la storia. Non che le cose accettino di essere così perentoriamente distinte. Ma vale la pena di distinguerle, se la distinzione ci

aiuta a non sottovalutare il bambino, nemmeno in questo caso: a non sottovalutare la sua serietà di fondo, l'impegno morale che mette in tutte le sue cose.

Tutto il resto, sui fumetti, è già stato detto, nel bene e nel male, e io non lo ripeterò.

Da "La grammatica della fantasia, Gianni Rodari, Torino Einaudi, 1973)

Attività 1. Scrittura

Un giorno sulla terra approdò un uomo verde di origini sconosciute.

Dopo un'iniziale curiosità, i rapporti con gli altri uomini cominciarono ad essere difficili: l'uomo verde veniva disprezzato a causa della sua pelle e invano tentava di fare amicizia con negri, cinesi, pellerossa, e bianchi.

Soltanto i bambini provavano molta simpatia per lui.

Quando i genitori non li vedevano, i bambini si raccoglievano intorno a quest'uomo che aveva insegnato loro il gioco delle domande: qualcuno faceva una domanda e qualcun altro doveva sempre trovare una o più risposte.

Le domande più interessanti erano, comunque, rivolte a lui e riguardavano la sua storia e il perché della sua pelle.

Ma l'uomo verde non dava mai la stessa risposta e allora mole furono le possibili verità sul suo conto.

Un giorno, stanco delle accuse degli adulti, si ritirò in un bosco tutto verde e nessuno riuscì più a riconoscerlo.

I bambini diventarono molto tristi perché avevano perso un grande amico.

Attività 2. Scrittura

60 IL GIORNALINO N. 38/1980

Testo di LINA - Disegni di CLOD

Attività 3. Scrittura

Testo e disegni di M. MATTIOLI

Attività 4. Scrittura

Attività 5. Scrittura

Attività 1. Lettura

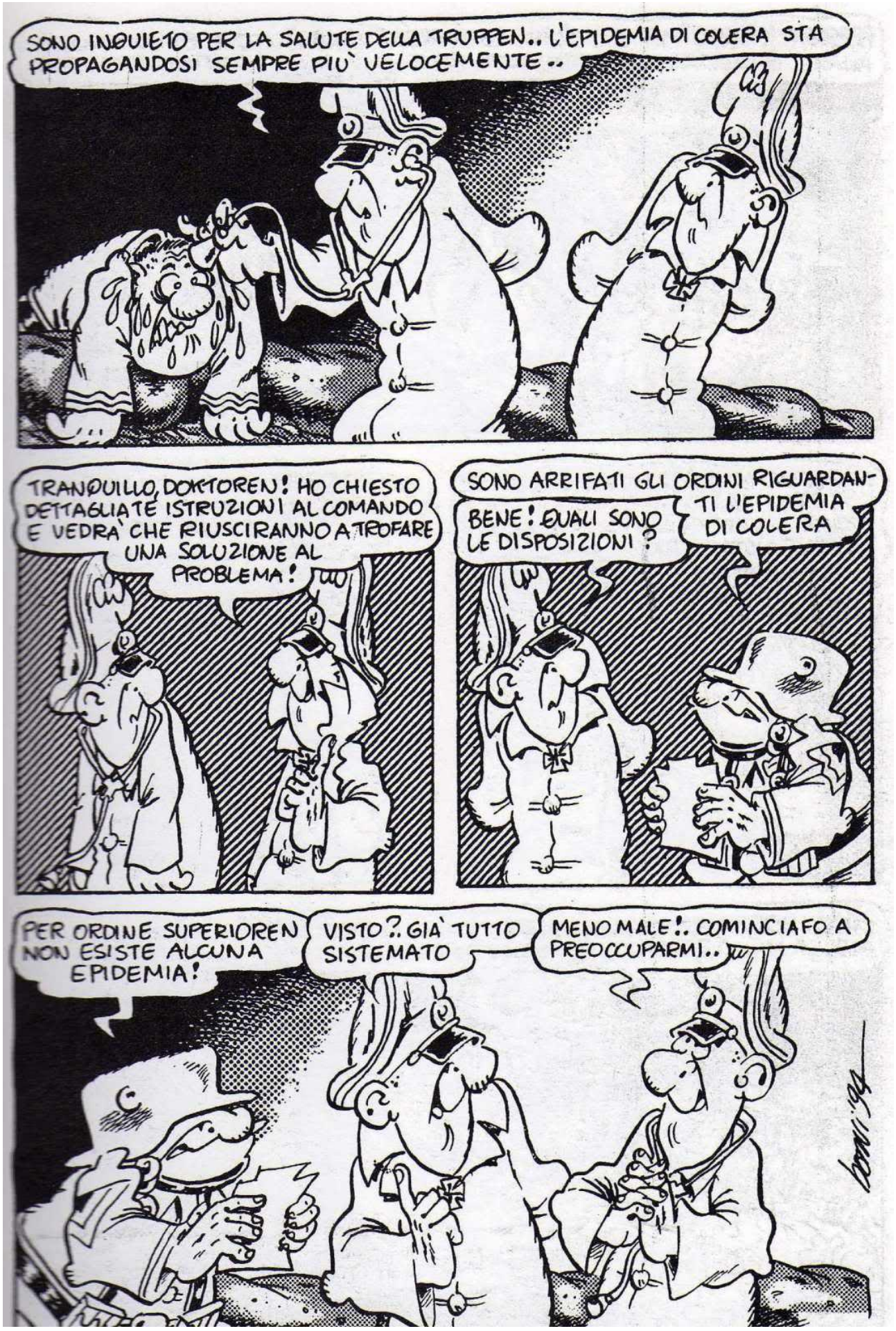
Quel mattino Luca si svegliò all'ultimo momento. Corse in cucina e preparò il caffè, accese il gas e si allontanò per vestirsi. Non si accorse di aver posato la caffettiera malamente, per cui, quando il caffè cominciò a bollire, essa si rovesciò e cadde sul pavimento. Il caffè bollente schizzò violentemente sporcando le piastrelle e gli armadietti. Luca, richiamato dal rumore, corse in cucina, ma l disastro era già avvenuto.

Attività 2. Lettura

Attività 3. Lettura

Attività 4. Lettura

Attività 5. Lettura

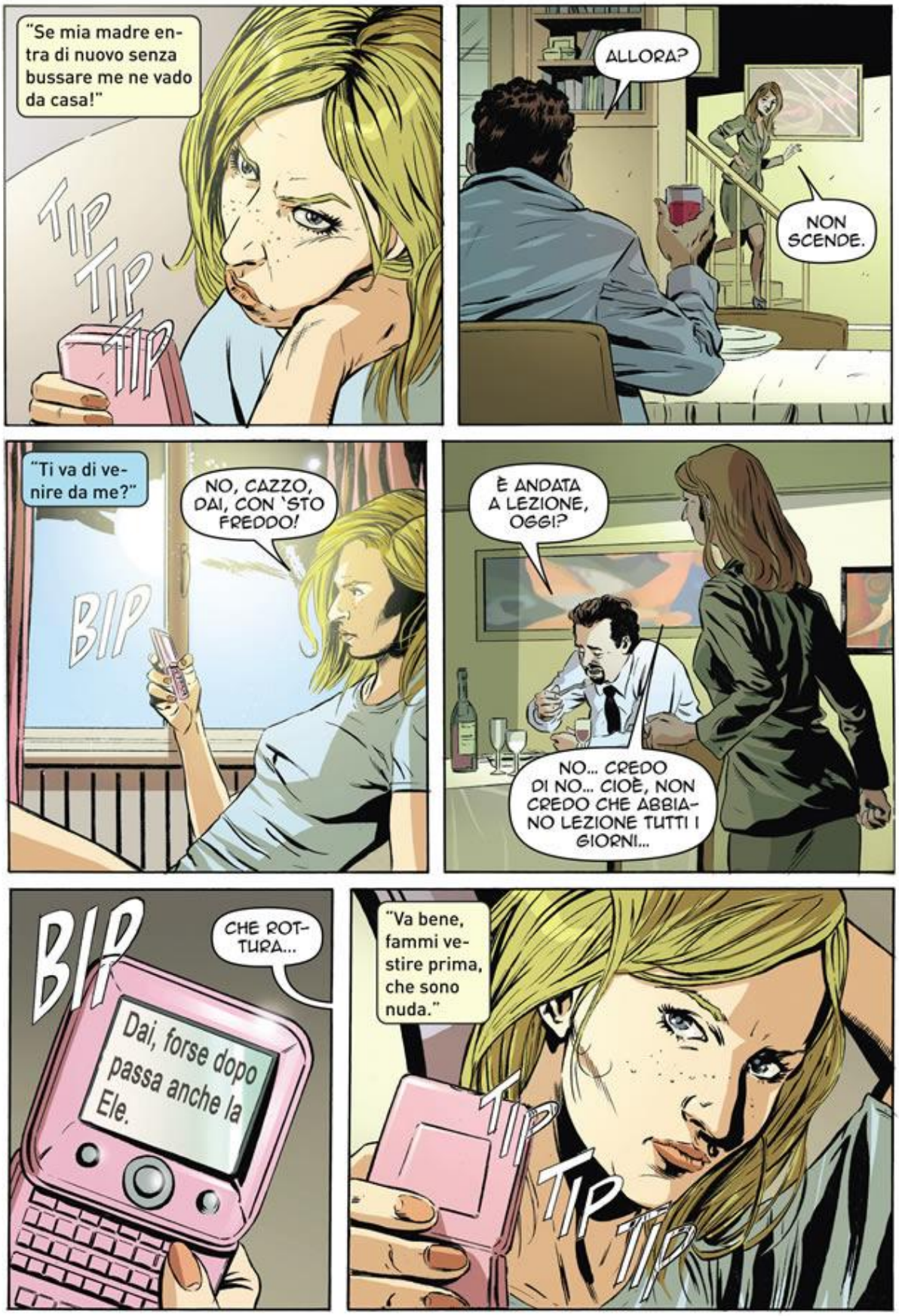


Attività 4. Ascolto

- Vieni Antonio. Ti presento il mio fotografo!
- Ah, ecco Giovanni!
- Andiamo Olga, prendiamo il vaporetto così arriviamo prima all'albergo.
- Ma questo è il direttore del museo Correr.
- Piacere, sono Antonio Forner.
- Prendi Olga. Questo è il mio biglietto da visita. Allora ti aspetto domani sera alle 19.00 al museo Correr.
- E quell'uomo con Olga chi è?
- Piacere, mi chiamo Giovanni.
- Grazie mille, Antonio! Ci vediamo sicuramente.

Attività 1. Parlato

Attività 2. Parlato



Attività 3. Parlato

Attività 4. Parlato

Un viaggio nel fumetto.

Spunti per la didattica

1. Brainstorming

Quanto credi a queste affermazioni?	Totalmente contrario	Abbastanza contrario	Né accordo né disaccordo	Abbastanza favorevole	Totalmente favorevole
1. Il fumetto è facile da capire	1	2	3	4	5
2. Leggere fumetti non è importante come leggere un libro	1	2	3	4	5
3. I fumetti sono solo un passatempo	1	2	3	4	5
4. Dai fumetti non si impara niente	1	2	3	4	5
5. I personaggi dei fumetti sono semplificati	1	2	3	4	5
6. Le storie dei fumetti sono sempre le stesse	1	2	3	4	5
7. Il fumetto può sviluppare la creatività	1	2	3	4	5
8. Il fumetto permette una comunicazione immediata	1	2	3	4	5
9. Il fumetto è violento	1	2	3	4	5
10. Il fumetto può aiutare a capire	1	2	3	4	5
11. Il fumetto è solo per ragazzi che non sanno leggere	1	2	3	4	5
12. Gli eroi dei fumetti possono disorientare i ragazzi	1	2	3	4	5

Le caratteristiche su cui si è lavorato nell'incontro precedente sono specifiche dell'arte del fumetto, di cui probabilmente conoscete già molte cose.

2. Brainstorming

Tracciate una crocetta sulle risposte che vi sembrano più adatte in base alle vostre conoscenze.	
1. La cornice in un fumetto	☐ A. ha un valore esclusivamente decorativo perché il disegno sembra più rifinito ☐ B. non serve alla comprensione della storia rappresentata ☐ C. definisce le circostanze di luogo e tempo in cui si svolge la scena
2. Il tratto con cui è tracciata la cornice	☐ A. non ha alcun significato per il lettore ☐ B. aiuta il lettore a capire quando si svolge il fatto ☐ C. dipende dalle abitudini personali del disegnatore
3. Le onomatopee	☐ A. costituiscono una stravaganza a cui alcuni autori ricorrono per personalizzare il proprio fumetto ☐ B. rappresentano con immediatezza un suono o un rumore ☐ C. sono divertenti ma non servono per capire il racconto
4. L'uso di disegni in bianco e nero, o con sfumature e tratteggi	☐ A. serve a produrre differenti effetti di drammaticità della scena ☐ B. serve a capire la vicenda rappresentata ☐ C. dipende solo dalla capacità del disegnatore
5. L'uso del colore nel fumetto	☐ A. serve a produrre tavole più belle ☐ B. è inutile perché non aggiunge niente alle storie ☐ C. serve a suscitare emozioni
6. I disegni di movimento	☐ A. costituiscono una caratteristica dei fumetti ☐ B. sono un arricchimento del fumetto ☐ C. mostrano la durata della scena rappresentata
7. I segni di stati d'animo	☐ A. sono importanti perché aiutano a capire il significato delle espressioni del volto e delle posture ☐ B. sono un'inutile aggiunta che impoverisce la qualità del disegno ☐ C. sono gli elementi che rendono evidente la creatività dell'autore
8. Le inquadrature	☐ A. servono a illustrare la scena ☐ B. servono a rappresentare in modo reale la scena e, talvolta, a mettere il lettore nel punto di vista dei protagonisti ☐ C. corrispondono alla diversa creatività degli autori
9. Le nuvolette	☐ A. hanno tutte lo stesso significato: completare i disegni con il linguaggio ☐ B. hanno significati diversi a seconda del loro contorno ☐ C. sono gli unici spazi attraverso cui si può leggere e interpretare la storia

1. Il fumetto come piacere scoperta

Vale la pena soffermarsi un momento e dare uno spazio per indagare i gusti dei lettori. Il fumetto ha una capacità di saper raccontare, ma ha anche una capacità di divulgare ciò che è già stato scritto. Esistono esperimenti divulgativi molto importanti nella storia del fumetto italiano che vanno dalle opere di grandi scrittori alla storia dell'umanità a fumetti curata da Enzo Biagi. I tipi di storia corrispondono ai vari generi letterari, tra cui il western, il poliziesco, la fantascienza, lo storico, il satirico, l'umoristico e così via. Quali sono i gusti della tua classe?

In ogni storia di fumetti c'è sempre un protagonista che ci coinvolge e al quale forse vorremmo assomigliare perché ha il successo o le caratteristiche che vorremmo noi. E tu, hai qualche eroe? Chi è? Perché ti piace?

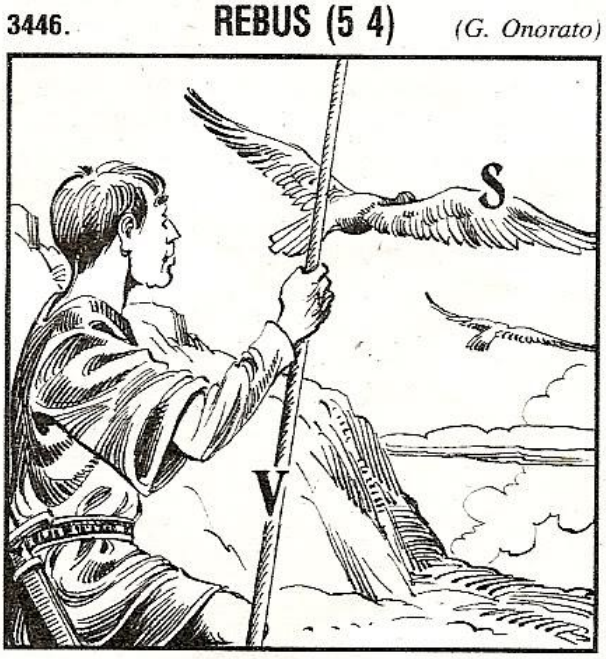
Che tipi di eroi piacciono ai tuoi compagni? Pensi che anche gli adulti amino questo genere di letteratura? La leggono volentieri o pensi che si vergognino un po'? Perché secondo te? Prova a spiegarlo

Per indagare i gusti dei lettori adulti, ad esempio dei tuoi genitori, potresti procedere con delle brevi interviste dopo aver però definito con precisione quello che vuoi sapere: ad es.

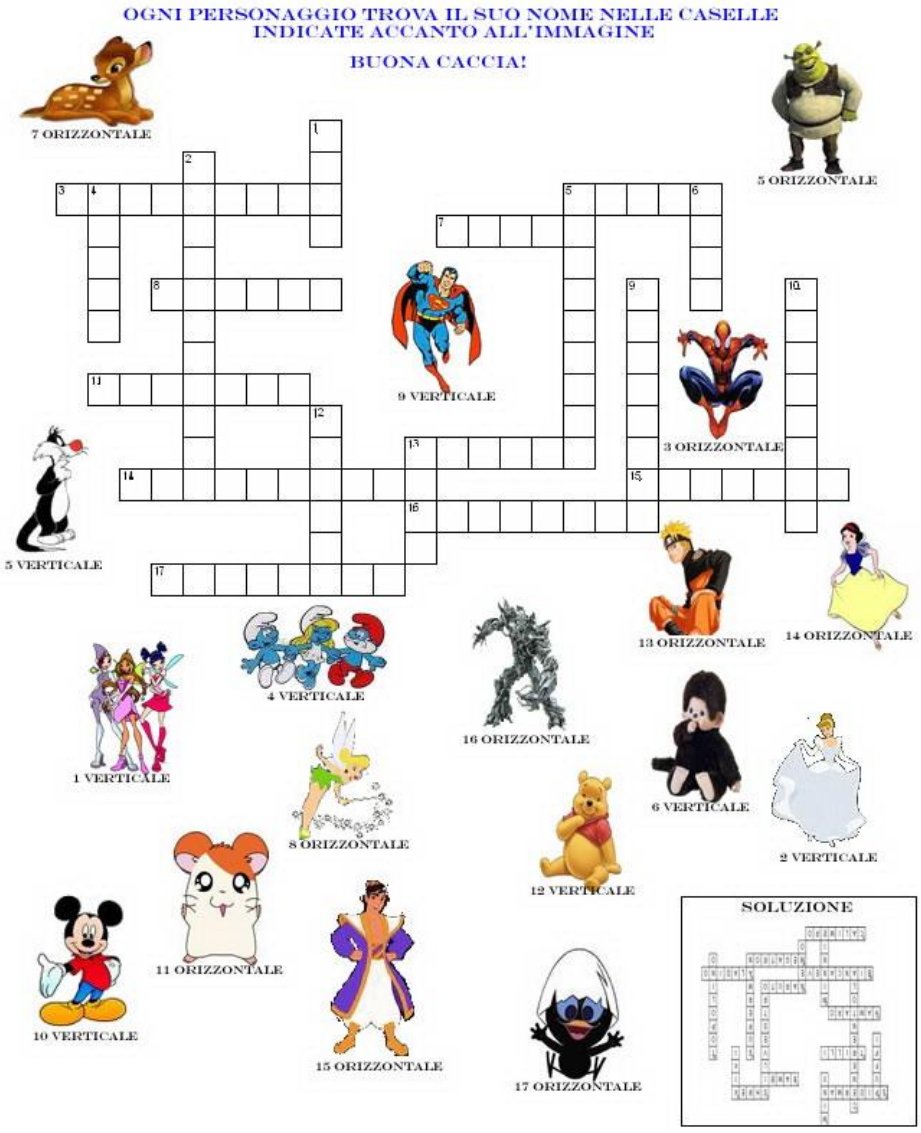
INTERVISTA

1. Che cosa leggono? (giornali, settimanali, libri, fumetti, fotoromanzi, ecc.)?
2. Se leggono fumetti,
    a. Quali?
    b. Perché?
    c. Da quanto tempo?
    d. Che cosa apprezzano particolarmente?
    e. …
3. Se non leggono fumetti:
    a. Li hanno mai letti in passato?
    b. Quali hanno avuto l'occasione di leggere?
    c. Perché non li hanno apprezzati?
    d. Perché hanno smesso di leggerli?
    e. …
4. Che cosa pensano del fumetto?

GIOCHI



CRUCIVERBA DEI CARTONI ANIMATI

OGNI PERSONAGGIO TROVA IL SUO NOME NELLE CASELLE INDICATE ACCANTO ALL'IMMAGINE

BUONA CACCIA!