

Viaggio nel cuore di una città

Laboratorio per ragazze e ragazzi

Incontro con l'autore Stefano Garzaro

Il libro: Novembre 1918.

La guerra è appena finita e Guido, quindicenne, lascia l'Altopiano di Asiago per trasferirsi a Torino con il padre: la Grande Fabbrica cerca falegnami esperti per il nuovo stabilimento. La città gli appare meravigliosa e tutta da scoprire. Ben presto Guido si fa nuovi amici al Lingotto, dove impara un linguaggio fatto di libertà, fratellanza e giustizia.

Entrato nei Babi, una banda di ragazzi ribelli, li guiderà in una battaglia contro un potere molto più grande di loro.



I temi e gli obiettivi:

Nel laboratorio vengono sviluppati due temi portanti destinati a costruire relazione, ma anche stimolo a immaginare paralleli con i nostri tempi:

1. La migrazione del protagonista e l'inserimento in un nuovo mondo.
2. La città come un organismo vivente.

Tema 1

Guido e suo padre sbarcano stranieri in un luogo sconosciuto. Quali sono le reazioni possibili?

- **rinchiudersi** in noi stessi, con la minima interazione possibile, per non contaminarsi;
- **entrare in conflitto** con situazioni, persone, aspetti della nuova realtà, convinti che la nostra visione di partenza sia superiore;
- **cercare il dialogo** anche in situazioni di rifiuto ed esclusione; ciò attraverso la padronanza degli strumenti di integrazione come la comprensione linguistica, lo scambio di abitudini alimentari, l'apertura a tradizioni sconosciute;
- **rinunciare** alla nostra identità, per assumere in profondità quella suggerita del nuovo ambiente.



Stefano Garzaro ha trascorso una quarantina d'anni tra case editrici scolastiche, pubblicando a tempo perso indagini storiche. Gli piace rovistare fra le culture marginali, camminare in periferia, e ascoltare per strada i racconti nati dai sogni degli altri.

Viaggio nel cuore di una città

Tema 2

Guido affronta con curiosità e meraviglia un ambiente nuovo e a lui ignoto: che cosa può offrirgli la città, e che cosa può offrire lui stesso alla comunità che incontra?

- Guido scopre di essere sbarcato in una città di inventori, che offre **stimoli** scientifici, letterari, di relazione sociale.
- Guido risponde all'offerta, dando il meglio della propria **creatività**.
- Guido scopre la necessità di **instaurare relazioni** in una città contraddittoria, che ti invita ma ti oppone ostacoli, e che soltanto in un secondo momento si apre all'integrazione offrendoti spazi di protagonismo.

GLI STRUMENTI. IL GIOCO

Il pubblico viene invitato a disporsi – se possibile – a semicerchio. Al centro della scena viene stesa una **mappa sommaria della città**, dove sono evidenziati i **luoghi chiave** della narrazione: la stazione, il centro storico, la cinta del dazio, la Grande Fabbrica (che racchiude la piccola Antoniazzi), i prati di Millefonti con le risorgive, la cascina dei lavandai, il fiume.

Le **tappe del gioco** sono determinate da episodi tratti dal testo (narrati o richiamati con la lettura di brevi passi), vicende che invitano all'intervento e alla discussione.

I **passaggi di tappa** vengono resi evidenti dalla costruzione – in senso letterale – di un **ambiente tridimensionale**. Ciò avviene collocando sulla mappa personaggi e edifici di cartoncino. I presenti sono invitati a scegliere gli oggetti da inserire sulla mappa, così come a suggerire **svolte alternative** alla storia.

Gli oggetti che compongono la mappa hanno il compito di evidenziare la **crescita interiore** del protagonista, in formazione, ma anche di stimolare il senso della **scoperta** di chi partecipa al gioco:

- la locomotiva e la stazione / il viaggio, il cammino
- la cascina dei marangoni / la scoperta
- la Grande Fabbrica / la competenza
- la cascina dei lavandai / la coscienza delle disparità sociali e della necessità di cambiamento
- a banda dei Babi e l'Antoniazzi / il senso della comunità e del territorio
- i ritratti di Piero e di Nino / la responsabilità, il progetto

Le tappe di formazione possono anche non avvenire in quest'ordine.

I **valori corrispondenti** non vengono ovviamente esplicitati ai partecipanti.

Dati tecnici:

Pagine: 240 - Pubblicazione 15 maggio 2026 - ISBN 9791257190910 - Età 10+