

Jennifer A. Nielsen

IL PRINCIPE PERDUTO

Un regno sull'orlo della guerra.

Un trono vacante.

La ricerca di un sosia del principe scomparso.

La lotta di tre orfani per essere scelti.

La loro vita sul filo di una spada: chi non vince, muore.

Sage, scaltrissimo orfano di strada, viene reclutato insieme ad altri due ragazzi da Conner, un nobile che vuole formarli a immagine e somiglianza del principe Jaron, rapito dai pirati e presumibilmente morto da tempo. La famiglia reale è stata assassinata e, prima che qualche reggente possa avanzare la pretesa del trono, Conner è deciso a presentarsi a corte con un sosia del principe perduto. Ha solo due settimane per far diventare i tre ragazzi colti, educati e abili con la spada come un principe. Poi ne sceglierà uno. Gli altri due saranno solo scomodi testimoni.

Tra false identità, la competizione per il trono (e per la vita), la promessa di risvolti romantici e l'ambientazione fantasy, un romanzo in cui prevalgono l'avventura, l'azione e i dialoghi, con personaggi perfettamente caratterizzati e un ritmo narrativo che trascina il lettore fino all'ultima pagina, senza perdere un colpo.

JENNIFER A. NIELSEN

Jennifer A. Nielsen vive nel Nord dello Utah con il marito e i tre figli. *Il principe perduto*, primo libro della sua seconda trilogia, è stato accolto con grandissimo entusiasmo negli Stati Uniti. Questo romanzo verrà pubblicato in tredici paesi, mentre è in previsione un film, prodotto da Paramount, la cui sceneggiatura è stata affidata all'editor del *Trono di spade*.

“Un protagonista affascinante: la sua acuta intelligenza e la padronanza di sé invogliano a seguirlo nelle prossime avventure.”

Wall Street Journal

Tim Hehir

JULIUS E IL FABBRICANTE DI OROLOGI

Un romanzo di formazione con la struttura di un classico, denso di riferimenti storico-scientifici, di fantasia e colpi di scena, che terrà giovani e adulti con il fiato sospeso.

Londra, 3 luglio 1837. Julius Higgins, 15 anni, sta correndo verso la libreria antiquaria di suo nonno cercando, come ogni giorno, di sfuggire ai bulli della scuola. Nel negozio trova un gentiluomo che lo affascina con i suoi modi sicuri. Si chiama Jack Springheel ed è alla ricerca del rarissimo *Diario di John Harrison*, a quanto pare irreperibile. Da questo momento in poi la vita di Julius inizia a riempirsi di eventi strani: prima un monaco tibetano compare dal nulla per consegnargli una chiave, poi la stessa chiave viene reclamata da un certo Professor Fox, ma soprattutto, Julius si imbatte in un essere disgustoso che emerge dalle acque putride del fiume e parla un'incomprensibile lingua gorgogliante. Fortunatamente interviene il Professor Fox a salvarlo, ma Julius è nel panico: non sa più di chi fidarsi, ha mentito a suo nonno e non può tornare a casa, perché ha rubato dalla bottega il diario di Harrison. Irritato in un perfido piano per cambiare il corso della Storia, Julius dovrà abbandonare tutte le proprie insicurezze e trasformarsi da preda in cacciatore, imparare a entrare nelle maglie del Tempo e conoscere i segreti della Gilda degli orologiai.

Un adorabile protagonista "perdente", descritto con estrema naturalezza nella sua evoluzione, in un'avventura dal ritmo serrato e ricca di spunti di riflessione (sul bullismo, la violenza, il confine tra bene e male), in cui i mondi paralleli si offrono come metafora di scenari futuri, reali o possibili.

TIM HEHIR

Tim Hehir vive a Melbourne ed è autore di racconti brevi e drammaturgie. *Julius e il fabbricante di orologi* è il suo primo romanzo.

LABORATORIO: COME SI SVOLGE LA GARA

La classe viene divisa in due squadre, ognuna delle quali dovrà scegliere un titolo dell'abbinata, leggerlo e poi presentarlo a un pubblico composto da una o più classi dello stesso anno (pubblico che costituirà la giuria).

TEMI - *Il principe perduto*: competizione; ricerca della propria identità; rapporto tra realtà e apparenza.

TEMI - *Julius e il fabbricante di orologi*: bullismo; violenza; fiducia in se stessi; confine tra bene e male.

Ogni squadra cercherà di presentare il proprio libro al meglio per fare in modo che la giuria lo preferisca a quello della squadra avversaria.

PRESENTAZIONE

1) In primo luogo bisognerà raccontare il romanzo nel modo più appassionante possibile. E' consigliabile preparare una traccia scritta per non perdere il filo durante il racconto (ma non leggere meccanicamente il testo, per non perdere l'effetto affabulatorio del racconto orale) e non svelare il finale, per lasciare il pubblico con il fiato sospeso e incuriosirlo rispetto alla lettura.

2) Individuare e mettere in rilievo i punti di forza del libro, ovvero i motivi per cui lo si considera più bello di quello della squadra avversaria (sarebbe utile leggere anche il secondo titolo, per poter valorizzare maggiormente il proprio).

Alcuni spunti

- Questo libro è bello perché... commuove / fa ridere / tiene con il fiato sospeso.
- Il protagonista è simpatico/coraggioso/intelligente / affascinante perché...
- Ci si immedesima nelle vicende del protagonista?
- Quali altri personaggi sono intriganti?
- I cattivi di questo libro sono pericolosi perché...
- Il ritmo della narrazione è... come una passeggiata? Una corsa? Una cavalcata? Un lento dolce e romantico? Una danza indiavolata?
- Il finale è davvero dolce/confortante/sorprendente/misterioso (ma non lo raccontiamo).

3) Scegliere il brano più bello del romanzo e leggerlo ad alta voce.

Si può anche decidere di rappresentare il brano selezionato come uno sketch teatrale: i ragazzi possono metterlo in scena dando voce al protagonista e agli altri personaggi.

E SE IL GIOCO SI FA DURO

Le due squadre possono ricorrere ai meccanismi della pubblicità: invece di promuovere lo zainetto all'ultima moda dovranno convincere i compagni a leggere un bel libro. Come?

1) Ideando un poster che ne illustri il messaggio fondamentale o gli elementi più accattivanti in modo da attirare l'attenzione del pubblico, come avviene per i film.

2) Proponendo una nuova copertina per il libro.

4) Realizzando un brevissimo book trailer (compatibilmente con gli strumenti a disposizione, ma si può fare anche con un telefonino).

LA VOTAZIONE

Il pubblico voterà per alzata di mano il libro preferito.

Il lavoro della squadra che ha vinto potrà essere inviato alla casa editrice e potrà eventualmente essere pubblicato sul blog dedicato al progetto scuole.