



IL BEL-TOPO DI BIBLIOTECA



03/2018

LUGLIO-AGOSTO-SETTEMBRE



**Notiziario ad uso interno
per gli utenti della
Biblioteca Comunale di Belfiore**

IN QUESTO NUMERO	Pag.
ESPLODE L'ESTATE	2
IL SESTO CONTINENTE (DI PLASTICA)	3-4
GeenMe.it # svestilafrutta! - Come partecipare a #svestilafrutta	5-6
IL PARERE DELLA PSICOLOGA – Menti in gioco	7-8-9-10
ANDIAMO AL CINEMA - “La forma dell’acqua“ (Shape of Water) ...	11-12
BELFIORE: RITROVATA UNA MONETA VENEZIANA	13
LA STORIA DI VENEZIA ATTRAVERSO LE SUE MONETE	13-14
Speciale : ESTATE 2018 – Giochi e passatempi per ragazzi	15-16-17-18
TECNOLOGIA E GIOVANI: aspetti positivi e negativi	19-20-21-22-23
BIBLIONOBEL: Alice Munro	24
L'ANGOLO DELLA POESIA: “EL GREST”	25
UN'ESTATE PER LEGGERE	26
NUOVI ARRIVI IN BIBLIOTECA	27
BIBLIOJUNIOR: la pagina dei ragazzi in gamba	28-29
BIMBI IN BIBLIO	30
UN PO' DI TUTTO ...	31
INFORMAGIOVANI	31
BIBLIONIGHT	32

Esplode l'estate ...

Esplode l'estate con la sua coinvolgente energia e anche "Il Bel-Topo di Biblioteca" è pronto rinvigorirvi con la propria fantasia e creatività, attraverso nuovi articoli frizzanti, interessanti, esaurienti e piacevoli.

È un piccolo segno nel frastuono mediatico di oggi, ma lo ritengo importante per la comunicazione dell'esperienza e delle riflessioni dei tanti amici e amiche, che contribuiscono disinteressatamente alla sua realizzazione.

Credo soprattutto che l'informazione si arricchisca in qualità se frutto di una rete di contatti e conoscenze.

"Il Bel-Topo di Biblioteca" è anche un appuntamento che si rende necessario per una migliore conoscenza della nostra Biblioteca e per una organica ed efficace politica di promozione della lettura, specie durante questa stagione.

Del resto in estate non c'è niente di meglio che un po' di tempo libero, un po' di aria aperta, qualcosa di fresco da bere, magari un gustoso gelato... e ovviamente un buon libro! E per un'estate ad alta tensione e all'insegna dell'avventura stanno arrivando in biblioteca tanti bestseller novità.

Buona lettura a tutti !



Giorgio Santi

"VIRGOLETTE"

Leggo per legittima difesa.

(Woody Allen)



"EDICOLA"



"Il Bel-Topo di Biblioteca" lo trovate sul sito del Gruppo Volontari della Biblioteca all'indirizzo www.bibliobelfiore.it e in forma cartacea presso la sede della Biblioteca Comunale di Belfiore.

IL BEL-TOPO DI BIBLIOTECA

03/2018 : LUGLIO- AGOSTO- SETTEMBRE

Stampato in proprio - "Esce ... quando può"
Notiziario del Gruppo Volontari della Biblioteca Comunale di Belfiore ad uso interno per gli utenti della stessa.

A cura di: Giorgio Santi

Hanno collaborato a questo numero: Amos, Bianca Paola, Daniela, Ester, Graziana, Lucia, Maddalena, Maria, Giorgio, Silvia, Vanda, Veronica.

Le fonti web di questo numero:

it.wikipedia.org clipartx.info
images.google.it www.cineforum.it
leggeresrl.it www.mymovies.it
www.giochigratisenigmi.com www.abbonamenti.it
sticaperbambini.com

Orari della Biblioteca Comunale Belfiore

Giorni	Mattino	Pomeriggio
LUNEDÌ	09.30 – 11.30	chiuso
MARTEDÌ	chiuso	15.00 – 18.00
MERCOLEDÌ	per scolaresche	chiuso
GIOVEDÌ	chiuso	15.00 – 18.00
VENERDÌ	09.30 – 11.30	15.00 – 17.00
SABATO	09.30 – 11.30	chiuso
DOMENICA	chiuso	chiuso

Biblioteca Comunale di Belfiore

Piazza della Repubblica, 10
37050 BELFIORE (VR)
tel. 0457640384 – e-mail: bibliobelfiore@gmail.com
sito internet: www.bibliobelfiore.it

Il sesto continente (di plastica)

Il 6 giugno è stata la giornata mondiale dell'ambiente, quest'anno dedicata alla lotta alla diffusione della plastica nel mondo e in particolare nel mare e negli oceani. Cogliamo l'occasione per proporvi la storia dell'americano Charles Moore, colui che per primo ha coniugato la definizione di "sesto continente" per l'isola di rifiuti che galleggia nell'Oceano Pacifico.

Lo ha definito il VI continente perché parliamo di 2500 km di diametro, 100 mila tonnellate di peso, suddiviso in due "isole" di rifiuti che si concentrano nei pressi del Giappone e a ovest delle Hawaii, formando un vero e proprio continente delle dimensioni, all'incirca della superficie del Canada.

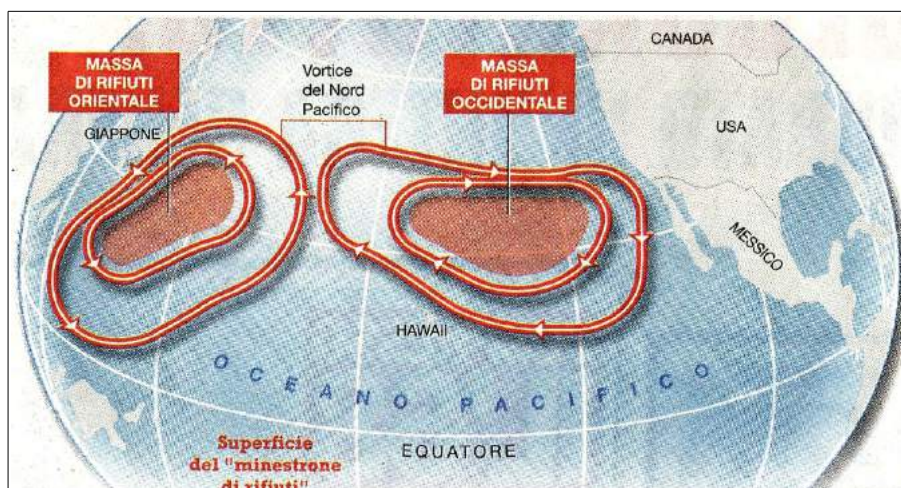
E' il più grave atto materiale d'inquinamento che la storia marina possa conoscere, e l'Oceano Pacifico è la vittima designata. Un fatto epocale sconosciuto ai più nonostante il lavoro che Moore svolge da più di dieci anni.

Di famiglia miliardaria di petrolieri, ha una passione per il mare innata, e grazie a questa che Moore fa la scoperta che gli ha letteralmente cambiato la vita: nel 1994 fonda l'Algalita Marine Research Foundation, un anno dopo vara "Arguita", un catamarano per la ricerca oceanografica. Salpa da Hobart, in Tasmania e organizza la sua 1° spedizione, finalizzata a monitorare la contaminazione da attività umane sulle coste australiane.

Ma è nella primavera del 1997 che la sua vita cambia davvero, come racconta lui stesso: *«Durante una regata, di ritorno dalle Hawaii, decido di navigare in una zona poco battuta del Pacifico, perché solitamente ci sono venti deboli e alta pressione. Per tali ragioni, sin dall'antichità è sempre stata evitata dai velieri. Quei marinai la chiamavano "rotta dei cavalli", perché ci sarebbero voluti proprio questi animali per muovere una nave nelle "piatte"»*. Ed è in questa spedizione che il magnate s'imbatte nella prima isola di rifiuti scoperta, il "Pacific trash vortex", un miscuglio di immondizie, in prevalenza plastica rappresentante ogni cosa che viene gettata in mare, migliaia e migliaia di km di una vera e propria discarica a cielo aperto, vivente nel mare.

Da qui inizia la sua missione, ardua perché impiega, nonostante i mezzi a sua disposizione, 10 anni a far esprimere i media mondiali sulla notizia del sesto continente.

Centomila tonnellate, un ammasso di plastiche che il mare ha polverizzato ma che non può metabolizzare, che galleggia a qualche metro di profondità, rendendolo invisibile ai satelliti.



La massa dei vari rifiuti, è soggetta ad un continuo mescolamento dovuto al vortice del Nord Pacifico “the Gyre”, una delle più potenti correnti circolari oceaniche, dotata di un particolare movimento a spirale orario che permette alle particelle di rifiuti di aggregarsi fra di loro, formando un cocktail micidiale del quale si nutrono i molluschi, entrando direttamente nella catena alimentare che va dai pesci, delfini, tartarughe, uccelli marini, per arrivare all’uomo.



In realtà, il “continente di plastica” non è tutt’uno: c’è una massa orientale, a sud-ovest del Giappone e una occidentale, a nord-ovest delle Hawaii. Il “continente”, messo insieme, si spingerebbe dalle coste giapponesi a quelle californiane, ma in verità nessuno è ancora riuscito a determinarne con esattezza i confini. In California intanto, sulle spiagge della baia di San Francisco, il “blob” appare molto spesso, oltrepassando il Golden Gate, e contrastarlo costa giornate di lavoro intense a decine di uomini e mezzi.

Nel giugno 2017 Moore è salpato da Long Beach per un viaggio che lo ha portato ai confini del continente, concentrandosi sulle Hawaii, dove ha studiato l’impatto dell’inquinamento da plastica su quest’area e sui suoi abitanti: foca monaca, tartarughe, uccelli marini.

Nel settembre 2017, per celebrare i dieci anni di attività dello studio, confrontando così i dati acquisiti in questa decade, ha ripreso il viaggio aprendolo ai giornalisti in modo da creare il giusto interessamento rispetto ad una delle forme d’inquinamento epocale. Il fine, non solo quello di denunciare quanto viene scoperto, ma di prevenirne l’ennesimo ampliamento, visto che non si può pensare di eliminare il sesto continente: *“Quello purtroppo non si può più cancellare. Sarebbe come setacciare il deserto del Sahara”* ha dichiarato Moore.

Graziana Tondini

GreenMe.it #svestilafrutta!

Una cipolla in un vassoio, 20 grammi di basilico avvolti nella plastica e ancora una banana o un' arancia in solitaria totalmente sigillate. Quante volte al supermercato ci siamo trovati davanti a questa scena? Ha senso confezionare frutta e verdura che già per natura, grazie alla buccia, hanno una loro protezione?

#svestilafrutta è la campagna social che **greenMe.it** vuole lanciare contro l'abuso degli imballaggi in plastica.

La sostenibilità ambientale passa anche attraverso il packaging, da anni si cerca di spodestare la plastica dal suo ruolo di regina degli imballaggi, tanti passi in avanti sono stati fatti, basti pensare all'introduzione dei sacchetti bio (*seppur il fatto di doverli pagare 2 centesimi ha creato non poco scompiglio*), oppure di carta, ma la strada è tutta in salita.

La plastica molto spesso viene utilizzata una sola volta, ma ricordiamoci che non sempre è garanzia di mantenimento dell'integrità di un prodotto, soprattutto quando quel tipo di frutta o verdura, non avrebbe di per sé bisogno di nessun tipo di imballaggio. Come ridicole confezioni in polistirolo e pellicola che contengono arance già sbucciate. Cioè meglio una "pelle" sintetica a quella vera (*e che, tra l'altro, si conservano anche meno*).

Sembra che la Grande Distribuzione americana su questo stia facendo marcia indietro, dopo le numerose proteste.

Ma basta fare un giro per qualsiasi tipo di supermercato è trovarsi davanti a dei veri e propri paradossi. Ecco perché **greenMe.it** lancia la campagna social **#svestilafrutta** che ha come obiettivo quello di sensibilizzare l'opinione pubblica contro l'abuso degli imballaggi in plastica e arrivare fino all'orecchio dei produttori per creare un'inversione di tendenza che rispetti l'ambiente e limiti gli sprechi.

C'è ormai l'ossessione di impacchettare tutto, di proteggere eccessivamente frutta e verdura, perfino quella bio. Il risultato è che ci ritroviamo il carrello della spesa pieno di plastica che nella maggior parte dei casi poi finisce in mare (*vedi "sesto continente"*).



Davanti a tutto questo, non possiamo rimanere immobili, perché il futuro del nostro Pianeta dipende anche da ciò che compriamo al supermercato. **GreenMe.it** apre ufficialmente la battaglia italiana contro gli imballaggi inutili, attraverso la campagna **#svestilafrutta**.

COME PARTECIPARE A #SVESTILAFRUTTA

Partecipare alla campagna #svestilafrutta è molto semplice. Ogni qualvolta che siamo davanti a un prodotto imballato in maniera assurda e senza senso (un mandarino, una banana, una zucchina etc..) scattare una foto e poi carica sui social Facebook, Twitter, Instagram usando l'hashtag #svestilafrutta, taggando @greenMe_it e inserendo anche il nome del supermercato dove si trova la confezione.



L'obiettivo è quello di denunciare questi paradossi e far sì che la diffusione mediatica possa contribuire a cambiare la situazione, sensibilizzando i supermercati a un uso più consapevole della plastica. Anche perché le soluzioni ci sono già: sulla frutta con la buccia, l'etichetta si può attaccare direttamente sopra e poi metterla in una sporta riutilizzabile.

Si può fare anche di più: evitiamo di comprare quei prodotti pieni di imballaggi inutili (e costosi, paghiamo anche quelli). Es. ho visto creme per il viso in vasetto, messo dentro alla scatola di cartone, a sua volta avvolta nel cellophane...

Graziana Tondini

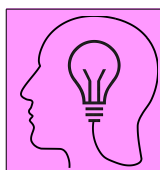
Fonte: www.greenme.it

In Biblioteca a Belfiore :

"Laudato si': lettera enciclica sulla cura della casa comune :
*testo integrale e commento de «La civiltà cattolica» / Papa Francesco ;
 introduzione di Antonio Spadaro.*

La Laudato si' è una vera e propria Enciclica sociale a tutto campo. Il presente volume ne propone il testo integrale, con i commenti di alcuni padri gesuiti. Non è una «guida» che «spiega» l'Enciclica, ma una raccolta di riflessioni che accompagnano il lettore in alcuni approfondimenti, indicandogli piste da seguire. Il testo di Francesco, infatti, è di lettura immediata anche per persone non specialiste.





IL PARERE DELLA PSICOLOGA

MENTI IN GIOCO

Non c'è modo migliore di apprendere se non giocando.

Non diciamo spesso infatti che il "lavoro" dei bambini è giocare? Questo perché il gioco è la modalità principale attraverso la quale il bambino inizia a fare esperienza del mondo e sviluppa e perfeziona tutta una serie di abilità che gli garantiranno uno sviluppo armonico.

Poi però accade che il verbo "giocare" inizi ad assumere una connotazione quasi negativa, una "cosa da bambini", come se una volta cresciuti, a un'età non bene specificata, il gioco inizi a diventare qualcosa di inappropriato e superfluo. Tuttavia io credo che il gioco possa essere importante ai fini dello sviluppo a qualsiasi età, che sia adolescenziale o adulta, così come utile a garantire un invecchiamento attivo.

Ciò a cui mi sto riferendo non è il gioco "sportivo": tutti riconosciamo l'importanza del gioco per mantenere il fisico in salute e favorire le relazioni sociali (*pensiamo per esempio agli sport di squadra*).



Sto pensando invece ai giochi della nostra tradizione, i giochi per esempio con le carte, oppure la dama, gli scacchi...intesi come modalità per tenere attiva soprattutto la nostra mente e accessibili (*anche, ma non soltanto*) a chi non ha più

quella prestanza fisica per correre ancora su un campo da calcio.

La mia riflessione sull'importanza di questa tipologia di giochi a tutte le età parte da un episodio di vita quotidiana: mi è capitato infatti di osservare un bambino di 10 anni che si sta appassionando al gioco degli scacchi e che ogni volta che va a trovare i nonni cerca qualcuno disposto a spiegargli meglio le regole per poi giocare assieme. È un gioco che lo stimola, lo appassiona e lo impegna elaborare strategie, a cercare di intuire e capire le mosse dell'avversario, a cambiare continuamente piani.

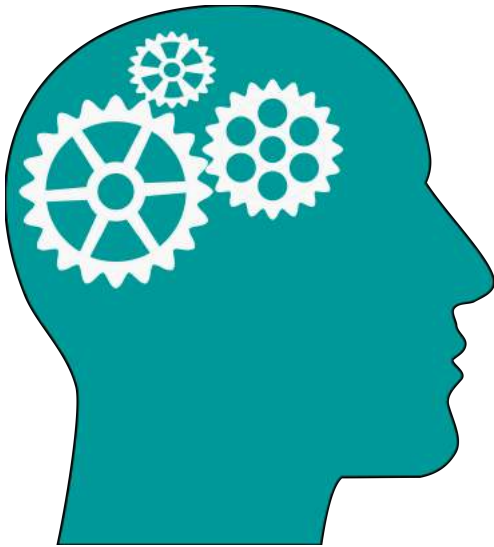


Sicuramente questo è un gioco con molte regole, che richiede tempo e pazienza per essere appreso, ma allo stesso tempo è molto stimolante ... così come lo possono essere altri giochi più semplici ma che comunque ci chiedono di mettere in campo le nostre **capacità cognitive**.

Le "capacità cognitive"!

Era proprio qui che volevo arrivare, perché in questo articolo vorrei proprio riflettere sull'importanza e sul valore di questa tipologia di giochi rispetto al nostro funzionamento cognitivo: quali funzioni cognitive (memoria, attenzione, percezione, linguaggio, capacità di risolvere problemi ...) vengono stimolate e quindi mantenute attive e sviluppate giocando con questa tipologia di materiali?

Dico stimulate e quindi mantenute attive perché le nostre capacità mentali, così come i nostri muscoli, possono mantenersi "in salute" e ben funzionanti solo se allenate e mantenute attive (*ossia stimulate*): pensate a tutto il lavoro che si sta facendo sulla prevenzione del deterioramento cognitivo così come all'importanza di garantire lo sviluppo e il perfezionamento di tali abilità nell'adolescenza e nella giovinezza.



In particolare vorrei focalizzarmi su come il gioco possa essere utile nello stimolare, sviluppare e mantenere attive le **"funzioni frontali"**, dette anche **"funzioni esecutive"**. Esse sono un'insieme di processi cognitivi che più ci differenziano dagli animali e che più ci caratterizzano come esseri umani. Sono dei processi cognitivi di ordine superiore che hanno cioè il compito di organizzare e controllare altri processi più automatici e stereotipati, in funzione del raggiungimento di uno scopo. Così tanti nomi indicano come queste siano funzioni complesse e come ci permettano di svolgere diversi compiti; esse sono infatti coinvolte:

- nella pianificazione e nella programmazione delle azioni e del comportamento, ma anche nella pianificazione di strategie per risolvere dei problemi ;
- nell'inibizione di risposte automatiche ma non adeguate

rispetto al contesto; ciò significa anche avere un buon controllo nella gestione delle proprie emozioni;

- nella capacità di passare rapidamente da un compito ad un altro (flessibilità cognitiva --> *quella che spesso vediamo mancare andando avanti con l'età, in cui aumenta la rigidità di pensiero e di comportamento*);
- nella capacità di astrazione e categorizzazione;
- nella volontà di dare inizio a delle azioni (motivazione) e nella capacità di continuare e portare a compimento;
- in tutte quelle situazioni in cui è necessario monitorare il comportamento (*correggere errori, eseguire nuove azioni o azioni originali e quindi superare comportamenti abituali o stereotipati; creatività e problem solving*).

Con un unico termine quindi indichiamo funzioni eterogenee ma comunque legate alla capacità di svolgere un compito e di perseverare di fronte alle difficoltà (*motivazione*), ma anche alla capacità di valutare se non sia il caso di cambiare piano d'azione in base a come variano le circostanze esterne o gli stati interni (*flessibilità*), alla capacità di inibire risposte automatiche o non appropriate rispetto al contesto (*inibizione*).

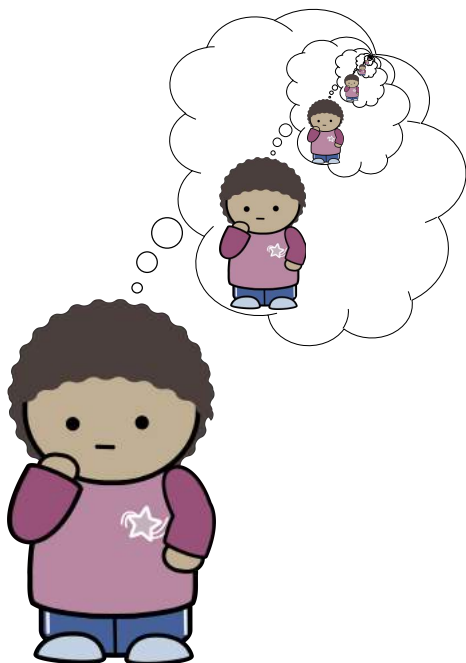
Le caratteristiche comuni a queste funzioni sono che richiedono attenzione, sono limitate nella capacità e nella durata e sono facilmente adattabili e modificabili.

La prima funzione esecutiva ad emergere nel corso dello sviluppo è la capacità di inibire comportamenti appresi altrove.

Lo sviluppo delle funzioni esecutive avviene, infatti, durante l'infanzia e coincide con la maturazione dei lobi frontali; vi sono alcuni periodi critici per lo sviluppo di tali funzioni:

- fino ai 2 anni,
- dai 7 ai 9 anni
- dai 16 ai 19 anni circa.

Possiamo, infatti, avere una vaga idea di cosa voglia dire, che le funzioni frontali terminano di maturare (*termine non casuale*) attorno ai 20 anni, nonché della loro importanza nella nostra vita, osservando il comportamento di ragazze e ragazzi pre- e adolescenti.



Le capacità di controllo, monitoraggio, programmazione, la capacità di automotivarsi, di rimandare una gratificazione, di saper ragionare con la propria testa, valutando le conseguenze delle proprie azioni, che a volte vediamo ancora carenti negli adolescenti, sono in parte legate al fatto che le funzioni frontali terminano di svilupparsi nella tarda adolescenza.

Questo ci porta a riflettere sull'importanza di stimolare e allenare queste capacità nel corso dello sviluppo, ma anche e soprattutto durante tutto l'arco di vita: sapersi preparare il caffè, darsi la motivazione per alzarsi la mattina, avere buone capacità di problem solving, flessibilità cognitiva, reprimere istinti omicidi di fronte a un capo cretino e maleducato....sono tutte capacità legate (tra le altre) al buon funzionamento delle funzioni frontali.

È importante, quindi, coltivare questa capacità fin dall'infanzia: anche per risolvere i problemi di matematica è necessario, non solo saper comprendere il testo, ma anche riuscire a programmare

una sequenza di azioni ed operazioni per il corretto svolgimento (*nonché per l'autocorrezione*).

Allo stesso modo in età adulta e ancor più quando si è anziani le funzioni esecutive sono fondamentali per riuscire ad essere ancora mentalmente flessibili nell'affrontare gli eventi di vita: la rigidità mentale non è una delle caratteristiche che spesso rimproveriamo alle persone "diversamente giovani"?

Ma tutto questo cosa centra con il gioco degli scacchi?

Forse un'idea ve la siete già fatta: il gioco degli scacchi, così come la dama, la battaglia navale e altri giochi simili, sono giochi "strategici" perché per poter vincere la persona deve muoversi in un ambiente (*es: la scacchiera*) rispettando alcuni vincoli e regole, prevedere piani di



attacco e difesa e quindi **pianificare** le mosse e una strategia, cercando di anticipare e prevedere le azioni dell'avversario (**logica e astrazione**) il rimandare le gratificazioni immediate in vista di un obiettivo di maggior valore (*es. essere disposti a sacrificare un alfiere per proteggere la regina; inibizione*), il saper rivedere la propria strategia a seconda delle mosse e dei problemi che l'avversario ci pone, riorganizzandosi di fronte agli imprevisti (**monitoraggio, flessibilità e problem solving**).

Chi lo avrebbe mai detto che un semplice gioco (*se gli scacchi vi sembrano effettivamente un gioco complicato, considerate la dama, la battaglia navale...*) ci chieda di mettere in campo abilità così sofisticate e anche importanti

per svolgere le azioni della nostra vita quotidiana?

E considerate che qui mi sono focalizzata solo sulle funzioni frontali; in realtà potremmo anche parlare della memoria: diversi giochi chiedono per esempio di ricordare le mosse dell'avversario, quali carte sono già state giocate (es: *nella briscola*), in questo caso il gioco potrebbe rappresentare un modo per tenere attive le nostre capacità mnemoniche e per imparare strategie di memoria (*le cosiddette mnemotecniche*) utili poi nella vita di tutti i giorni.

Se quindi "semplicemente" giocando mettiamo in campo tutte queste facoltà, e quindi le teniamo allenare, non vale forse la pena continuare a giocare magari cimentandosi anche in questa tipologia di giochi, anche se inizialmente ci possono sembrare complessi?



Nessuno di fatto ci sta chiedendo di diventare dei campioni, ma solo di provarci, anche solo per mantenere la nostra mente attiva e in forma. E se lo possiamo fare divertendoci, tanto meglio! Al di là poi delle implicazioni più strettamente psicologiche (e *neuropsicologiche*) il gioco degli scacchi può essere visto anche come un'occasione di incontro tra generazioni: questo gioco (*pur avendo una tradizione culturale diversa dalla nostra*) è spesso visto come eredità dei nostri nonni ma incuriosisce molto anche i bambini, offrendo quindi occasioni di scambio, di passaggio di conoscenze e di rinnovo e riattualizzazione della tradizione.

Quindi....giochiamo? D'altra parte non c'è

modo migliore per crescere e mantenersi attivi se non giocando, un verbo che (*non bisogna dimenticarlo*) riesce ancora ad unire le diverse generazioni; nonni, figli e nipoti, ragazzi e bambini.

"Allora cosa aspettate? Scacchiera alla mano e figli e nipoti a seguito..."

Vi aspettiamo in biblioteca!"

(Dott.ssa Giacchetti Lucia)

IN BIBLIOTECA a Belfiore

Per approfondire l'argomento "SCACCHI"



Padulli, Giuseppe
Milano : Mursia
221 p. : ill. ; 19 cm

Questo manuale è una sintesi semplice e chiara del vasto complesso di nozioni che riguarda il gioco degli scacchi e può essere considerato, a buon diritto, un classico della letteratura scacchistica.



Mariotti Giuseppe
Roma : Newton & Compton
218 p. ; 22 cm

Un libro completo ed esauriente: una guida per i principianti e per i giocatori esperti che desiderino perfezionarsi



Andiamo al CINEMA...

Si è svolta il 4 marzo al Dolby Theatre di Hollywood la 90a edizione degli **Academy Awards**, presentata da Jimmy Kimmel.



L'Italia conquista il premio per la miglior sceneggiatura non originale consegnato a James Ivory per **"Chiamami col tuo nome"** di Luca Guadagnino.

Ma il vincitore in assoluto è **"LA FORMA DELL'ACQUA"** che riceve 4 premi su 13 nomination, tra cui i premi più ambiti: miglior film, miglior regia, miglior colonna sonora originale e miglior scenografia. Il film di Del Toro è inoltre Leone d'oro al Festival di Venezia 2017.

La forma dell'acqua (Shape of Water)

Regia di **Guillermo Del Toro**.

Con **Sally Hawkins**, Michael Shannon (II), Richard Jenkins, Doug Jones, Michael Stuhlbarg.

Titolo originale: The Shape of Water

Genere: **Drammatico / fantasy**

USA, 2017

durata: 119 minuti.

Uscita al cinema: 14/02/2018

distribuito da **20th Century Fox**.

Consigli per la visione ai ragazzi: **+13**

In un laboratorio segreto ad alta sicurezza voluto dal governo lavora Elisa, una donna intrappolata in una vita di solitudine. Ma tutto cambia quando insieme alla sua collega Zelda scoprono uno strano esperimento non classificato.



Shape of Water è una fiaba grottesca che racconta una storia d'amore tra diversi. Siamo a Baltimora nel 1962, nel pieno della Guerra Fredda. Elisa (Sally Hawkins), muta inserviente di un laboratorio di ricerca segreto, è sola al mondo. Trascorre le sue monotone giornate scandite dal ripetersi di gesti automatizzati, tipici di chi aspetta qualcosa per dare un senso alla propria esistenza. Dall'altra parte il sadico direttore del progetto segreto, un "vincente", un superuomo che legge "pensare positivo" e si nutre di apparenza, come tutta l'America di quegli anni. Nel mezzo, lui, un uomo-anfibio, uno strano essere trovato in un fiume in Amazzonia che gli scienziati americani pensano di utilizzare per il lancio nello spazio, dopo che i Russi avevano mandato in orbita la cagnetta Laika. Lui, la divinità anfibia, è tenuto in una piscina

legato con delle catene, maltrattato dal cattivissimo agente della CIA.

Elisa è incuriosita da questo essere che soffre in solitudine, che come lei non parla ma che sicuramente ha dei sentimenti. Lo corteggia, gli offre delle uova, gli mette della musica, gli insegna il suo linguaggio gestuale. Nasce man mano un sentimento che va al di là della compassione perché lui le fa da specchio, impara a comunicare. Purtroppo sia la CIA sia il Kgb lo vogliono morto ed Elisa, coadiuvata da un gruppetto di "diversi" ed emarginati, ne organizza la fuga per salvargli la vita.

Questi personaggi di "contorno" sono forse la parte più bella del film: Octavia Spencer (*Il Diritto di Contare*) è l'inservente nera proletaria maltrattata dal marito, mentre l'ottimo Richard Jenkins è il vicino di casa, un pittore tendenzialmente omosessuale in cerca di compagno.

Sally Hawkins è bravissima nell'interpretare Elisa, una giovane donna delle pulizie muta, una trovatella abbandonata da piccola e cresciuta in orfanotrofio. L'elemento fiabesco è rappresentato proprio dal legame che Elisa instaura con la creatura e che pian piano si trasforma in un amore capace di superare qualsiasi ostacolo. Non è una trama originale, anzi può apparire banale, ma Del Toro riesce a dare forma ad un racconto che nella sua semplicità incanta e non solo per l'ottima tecnica: ciò che incanta è la capacità di Elisa di instaurare un dialogo con quello che gli altri vedono solo come un mostro, una comprensione che non si traduce in parole, perché lei non parla, ma permette ad entrambi di conoscersi e di amarsi. Pur essendo senza voce, sola, ad eccezione di pochi amici emarginati come lei, Elisa riesce a combattere per la sua felicità e anche per impedire un'ingiustizia.

Del Toro ci regala un film delicato, da appassionato cinefilo: dalle tinte fredde e ciano degli aseptici corridoi del laboratorio, al caldo soggiorno del pittore, ove non manca mai la tv sintonizzata su qualche programma di intrattenimento dell'epoca, le prime pubblicità, Shirley Temple bambina con i suoi famosi riccioli biondi. Il film scava nei sentimenti, dà voce (a chi non ce l'ha, come Elisa) agli oppressi e ne premia la moralità facendoli trionfare nell'eterna lotta contro i "vincenti". In questa cornice si colloca la storia d'amore tra Elisa e l'anfibio che, invece di appesantire la narrazione con scene che potrebbero apparire forzate, ha invece un'importanza simbolica in quanto spiega il titolo, e il significato, dell'intero film: l'acqua, come l'amore, non ha forma, ma assume quella del recipiente/soggetto che la/lo contiene. Così, mentre Elisa si trova a comunicare per la prima volta con un altro individuo che si esprime come lei, a gesti (le emozioni non hanno bisogno di parole), fuori piove e il mondo di Elisa si allaga di acqua e di sentimento, fino a che l'idea dell'amore non prenderà la forma del proprio recipiente.

Una fiaba fantasy da vedere per immergersi in un sogno.

Frase del film:

"Incapace di percepire la forma di Te, ti trovo tutto intorno a me. La tua presenza mi riempie gli occhi del tuo amore, umilia il mio cuore, perché tu sei ovunque"

Fonti: www.mymovies.it; www.cineforum.it.

(Amos)

In Biblioteca a Belfiore, arriva la rivista mensile "Cineforum", consultabile liberamente da tutti.

Belfiore: RITROVATA UNA MONETA VENEZIANA

In una vecchia stalla di Belfiore, da molti anni inutilizzata, durante lavori di pulizia e riordino è stata rinvenuta una moneta veneziana.

Incuriosite, le proprietarie ce l'hanno fatta vedere e fotografare: si tratta di una moneta del periodo del LXXXVII doge Nicolò Da Ponte, dal 1578 al 1585. Una mezza giustina maggiore da 80 soldi. Argento gr. 17,37. Sul dritto abbiamo San Marco, benedicente, seduto a sinistra, consegna il vessillo al doge inginocchiato che lo prende con la mano sinistra; sulla banderuola leone gradiente a sx; all'esergo DVX. Sul rovescio Santa Giustina, stante di prospetto, il seno trafitto da un pugnale, tiene la palma del martirio e il libro; dietro leone alato accosciato; all'esergo 80.



Belfiore – Moneta veneziana: mezza Giustina maggiore

LA STORIA DI VENEZIA ATTRAVERSO LE SUE MONETE

Ancora più incuriositi, quali amici della biblioteca, abbiamo chiesto un parere a Luigino Rancan di Lonigo, cultore di storia veneziana ed ex presidente del Circolo Filatelico Numismatico della cittadina berica. Rancan ci ha parlato di una sua passione: lo studio della moneta antica e della storia attraverso i sistemi numismatici, poiché di storia si può

parlare non solo con i documenti e/o edifici, ma anche tramite le monete e le immagini impresse sulle facce.

La moneta veneziana, raccontava la storia del periodo, non commemorava il passato. Quello che succedeva era riportato sulle monete, come tutti gli altri popoli. Per oltre mille anni (il 1° doge fu del 697, l'ultimo del 1797), Venezia era l'unica nazione della futura Italia ad avere territori oltre i confini italiani, fino a Rodi e Creta.

Quindi riportiamo il racconto che ci ha fatto Rancan sulle monete veneziane: la prima è dell'814, si chiamava "denaro" e dimostra che Venezia è una vera città-stato indipendente. È il 1° documento metallico con la scritta "Venecias", dimostrazione di potere politico ed economico.



Venezia – Denaro

Carlo Magno creò per primo la moneta unica, valida per tutta l'Europa, con riportato il nome di ogni città. Venezia accetta una moneta con impresso Sacro Romano Impero, per agevolare i propri commerci "esteri".

Ma il "mercato interno" era basato sulla moneta bizantina, il "solido". Il Doge fece portare a Venezia il corpo di San Marco, fatto che diede alla città importanza oltre a qualsiasi altra dello stesso periodo. Il Doge diventerà il "conduttore" del popolo grazie al corpo del Santo, un potere che gli viene riconosciuto anche dal Vescovo. Quindi, il denaro assume potere economico e anche religioso.

Nel 1204 in città arriva il "Tesoro di San Marco", quando Venezia guida la IV crociata: per l'occasione viene creato il "grosso", moneta con l'effigie sul dritto

del Santo che porge il vessillo al Doge, sul rovescio l'immagine di Cristo. San Marco è il tramite tra il Doge (e la popolazione veneziana) e il Cristo.



Il "Grosso" veneziano

Nel 1400 viene coniato un "Ducato d'oro", più puro di quello di Firenze, con il motto che il Cristo governa lo Stato veneziano. Il Doge compare in ginocchio davanti San Marco, sottomesso a Dio. Uno strumento economico attraverso cui Venezia conquisterà il mondo: tutte le merci provenienti dall'Oriente saranno pagate in ducati veneziani. "Oro di Venezia, oro della cristianità" disse il doge Steno. La moneta di Venezia venne copiata in tutto il mondo, per peso, forma e dicitura, anche nell'India e Nepal dell'epoca.

Con l'arrivo dell'argento dalle Americhe, le monete d'oro subiscono una svalutazione e Venezia dovrà adeguarsi a questo, coniando una moneta "pesante" con più argento, del peso di 20 soldi: è la £ira, la prima £ira al mondo.



£ira veneziana

Nel 1521, il Doge regala a ogni nobile una moneta del valore pari a 5 anatre, per rispettare la legge che impone al Doge un dono verso gli elettori: sarà chiamata "Osella". Fino al 1797, tutti i Dogi doneranno ai propri nobili elettori una Osella, su cui sarà raffigurato ogni anno l'evento più importante della Serenissima. E' una specie di diario della Repubblica, costituito dalle effigie delle monete.



Osella veneziana

Nel 1763 si comincia a sentire la decadenza della Repubblica di Venezia: viene coniata una moneta simile ai talleri di Maria Teresa d'Austria. È la prima volta che Venezia imita qualche altro Stato. Pure il Leone si volge all'indietro.

Manca poco alla fine della Repubblica: trentanni dopo arriva la Rivoluzione francese e con essa nel 1796, la Campagna d'Italia di Napoleone Bonaparte. Venezia si trovava sulla strada per Vienna, a cui mirava il generale corso: nonostante la proclamata "neutralità", il 12 maggio 1797 l'ultimo doge Ludovico Manin autorizzò l'innalzamento dell'"albero della libertà" simbolo della Rivoluzione francese in piazza San Marco.



Zecchino d'oro – L.Manin, ultimo doge di Venezia

Molti studi sono stati fatti e sono tuttora in approfondimento, per capire la caduta di Venezia, a partire dalla scoperta dell'America, probabilmente il fatto economicamente più importante che segnò il destino della Serenissima Repubblica.

Intanto, nel maggio scorso, Luigino Rancan ha presentato il suo volume guida "La religiosità nella Repubblica di Venezia nelle immagini delle sue monete"; un modo ancora diverso per approfondire la vita nei secoli nei territori di Venezia.

(Graziana Tondini)

Speciale: ESTATE 2018

GIOCHI E PASSATEMPI per ragazzi...

NB: alla fine delle vacanze scolastiche ai ragazzi/e, che avranno risolto correttamente tutti i giochi, verrà dato un simpatico omaggio !!!



Crucipuzzle sugli stati europei

L	N	S	O	L	A	S	P	A	G	N	A	O
U	O	D	C	A	M	I	L	I	C	U	M	N
S	R	A	R	A	I	A	R	L	U	O	A	P
S	V	N	O	F	I	N	L	A	N	D	I	A
E	E	I	A	T	I	C	N	T	G	L	S	E
M	G	M	Z	I	U	D	E	I	A	L	S	S
B	I	A	I	Z	O	N	R	R	A	A	U	I
U	A	R	A	R	E	L	G	I	G	I	R	B
R	I	C	R	G	A	R	N	H	Z	H	O	A
G	Z	A	R	N	Z	O	A	A	E	C	L	S
O	E	O	D	N	T	O	A	I	B	R	E	S
L	V	A	U	S	T	R	I	A	E	U	I	I
U	S	B	E	L	G	I	O	R	O	T	B	A

In questo crucipuzzle ci sono alcuni dei 47 stati europei. Trovali tutti e al termine le lettere rimaste scoperte riveleranno una **frase misteriosa**.

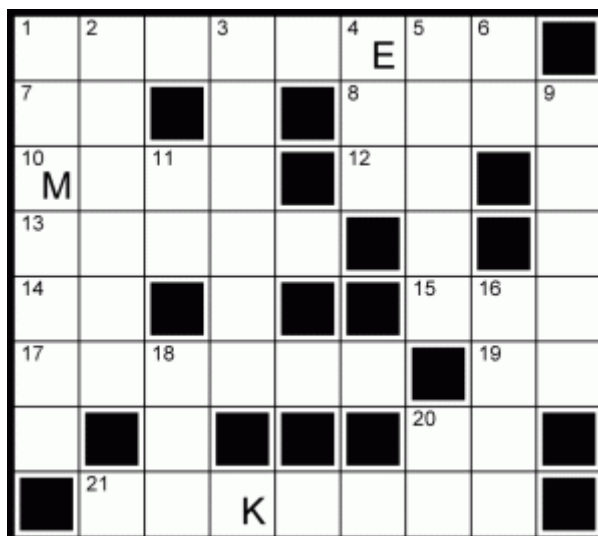
- Andorra
- Austria
- Belgio
- Bielorussia
- Bulgaria
- Croazia
- Danimarca
- Estonia
- Finlandia
- Grecia
- Irlanda
- Italia
- Lussemburgo
- Malta
- Montenegro
- Norvegia
- Paesi Bassi
- Serbia
- Spagna
- Svezia
- Svizzera
- Turchia
- Ungheria

VIP (Very Important person) ... DA RIDERE !!!

- Il più grande "sub" giapponese : *Min Sabbiaj*.
- Il campione di apnea giapponese: *Tukaj Lufundu*. - Suo padre: *Maffogaj*.
- Il campione di tuffi spagnolo: *Casco de Panza*.
- Il campione di tuffi giapponese: *Sesòkì Maspinto*
- Il suo allenatore: *So Staj Mi*
- Il campione di nuoto tedesco: *Otto Vascken*.
- Il campione di corsa russo: *Andrei Peribosky*.
- Il campione di corsa campestre olandese: *Van Der Foss*.
- Il campione di salto in lungo cinese: *Cin Ciam Pai*.
- Il suo allenatore: *Staghe Ciù Atentu*.
- Il miglior terzino di calcio italiano: *Marco Maluccio*
- Il miglior portiere di calcio italiano: *Salvo Laporta*
- Il più grande pugile italiano: *Pio Delle Sberle*
- Il campione di motocross giapponese: *Tofuso Lamoto*
- Il campione di motocross italiano: *Guido Da Cane* – La figlia: *Pia Lacorriera*



CRUCIVERBA (dedicato a trasmissioni televisive per ragazzi : Boing, ecc.)



ORIZZONTALI

- 1. Il simpatico gatto che adora le lasagne – 7. Aguzzo al centro – 8. La squadra di calcio più famosa di Madrid – 10. Un attore che non usa la voce – 12. L'articolo di Squitto, scoiattolo – 13. Trasmette appunto solo cartoni animati e serie TV per ragazzi – 14. La fine di Batman – 15. Se guardi bene... le trovi nello zerbino! – 17. Stringere con una fune per fermare qualcosa – 19. Scene senza consonanti – 20. La gara all'inizio – 21. Ci sono in versione bianca e versione nera.

VERTICALI

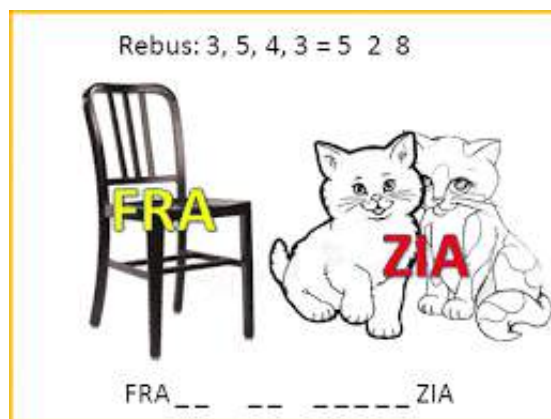
- 1. Il gatto blu che vive nella città di Elmore – 2. La parola che contraddistingueva la seconda serie di "A tutto reality" – 3. L'arma che Davide usò contro Golia – 4. Petroli senza i dispari – 5. E' il re della foresta – 6. Mezzo dado – 9. E' il cane fifone – 11. Sigla di Milano – 16. Il Mr dei cartoon che chiude la sua macchina col lucchetto – 18. Proprio in mezzo al soggiorno... – 20. Scan 2...

Anagrammi ... birichini

Cos'è successo? Qualche birichino ha mescolato tutte le letterine! Prova a metterle in ordine.

- ATOLAV
- ECEPS
- ICEDI
- AIGOCC
- EPNA
- IADES
- NGARO
- ACTRA

Il **REBUS** è un gioco composto da figure e lettere. Per decifrarlo si procede sempre da sinistra verso destra e si prendono in considerazione solo le figure contrassegnate dalle lettere. Le parole ricavate dalle figure, insieme alle lettere, formano la "frase chiave" da cui, seguendo il diagramma numerico, si ricava la soluzione del rebus. **Prova anche tu !!!**



Il **SUDOKU** classico è un gioco di logica che tiene allenata la mente, ma che richiede concentrazione e pazienza.; è costituito da una tabella con nove righe e nove colonne per un totale di 81 celle che vanno riempite con numeri da uno a nove. Il sudoku è suddiviso anche in nove riquadri costituiti da 9 celle ciascuno. Come dice la parola, Sudoku che significa "numeri unici", ogni numero deve ripetersi un'unica in volta in ciascuna riga, in ciascuna colonna e in ciascun riquadro. Il riempimento di tale tabella viene facilitato dalla presenza di alcuni numeri che consentono di arrivare più o meno facilmente alla soluzione. Per i più piccoli ci sono anche SUDOKU più semplici con meno righe e colonne.

Sudoku

				5	7		4	
2		4	6		8	9		
5	8	9	2		4		7	1
		7	3	6	5	1		
6		2	1		9	4		7
		3	7	4	2	8		
9	3		8		1	5	2	4
		8	5		3	7		6
	1		4	2				

Prova a completare questa tabella e buon divertimento !

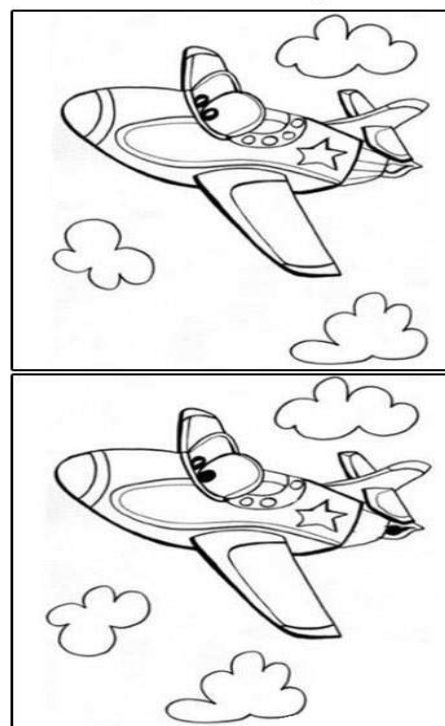
Ecco un altro gioco per bambini e ragazzi abbastanza facile. Questo gioco di enigmistica si chiama **"Trova le differenze"**



Si tratta di un disegno che ritrae un aereo. La differenza tra le due immagini è di 5 particolari, prova a scoprirle!

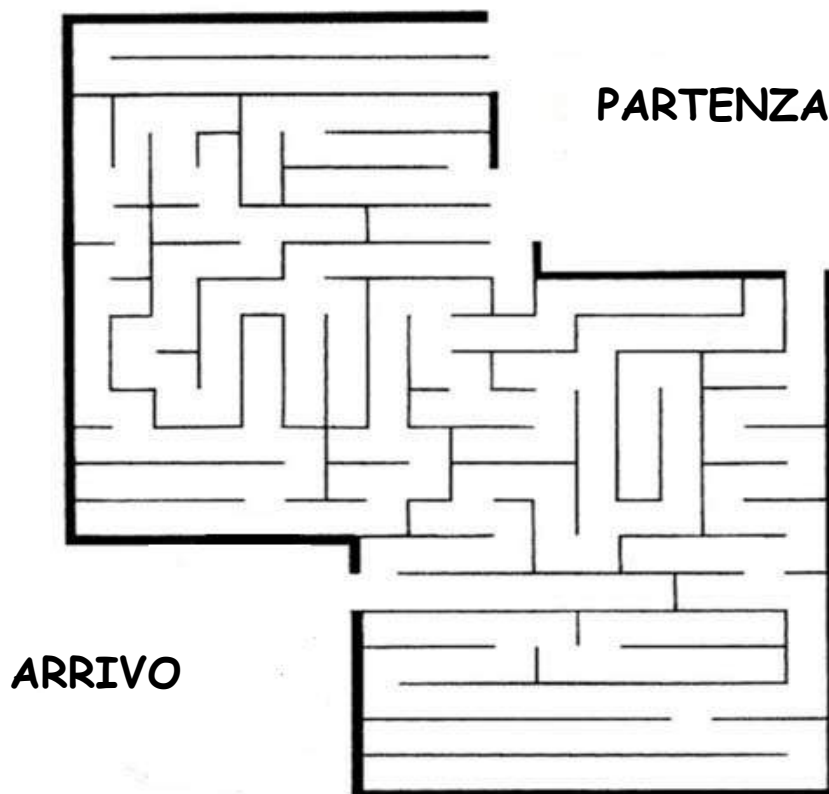
Trova le differenze

Trova e cerchia le **5** differenze tra le due immagini



IL LABIRINTO

Dal punto di **partenza** bisognerà attraversare tutto il labirinto per giungere all'**arrivo** che sta dall'altra parte. Ma fate attenzione! perché ci sono 3 entrate diverse e due di queste sono sbagliate perché vi portano in un vicolo cieco mentre la terza invece è quella giusta e vi permetterà di giungere all'arrivo!



INDOVINELLI

- Qual è quella cosa che tutti desiderano avere, ma appena si ha, la si vuol mandar via?
- Qual è quella cosa che è proprio tua, solo tua, eppure tu non la usi, ma la usano sempre gli altri?
- Chi è che non risponde mai, se non interrogato, ma che vuol sempre avere l'ultima parola?
- Se mi chiami mi rompi? Chi sono io?
- Qual è il più utile grattacapo?
- Qual è quella cosa che quanto più s'allunga, tanto più s'accorcia?
- Qual è quella cosa che nasce grande e muore piccola?
- E' uno strumento musicale delicato e un fiore profumato. Cos'è?
- La gente m'investe, perché quasi sempre ci guadagna. Cosa sono?
- Quale nome di fiume italiano può essere letto indifferentemente dalla prima o dall'ultima lettera?

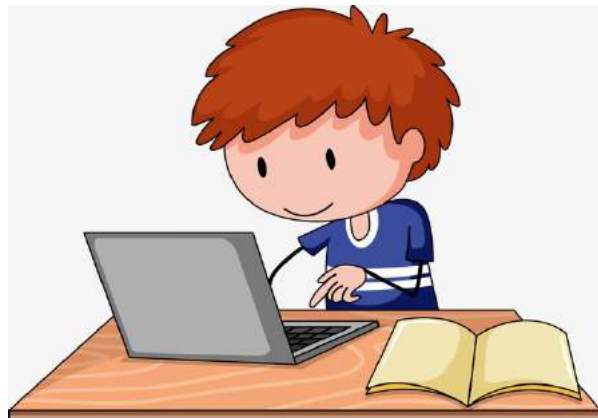


Tecnologia e giovani: aspetti positivi e negativi

Ci troviamo nell'era dei cellulari, dei computer, dei robot, delle automobili che rispondono ai nostri comandi vocali e li eseguono.

Rispetto solamente a qualche decennio fa, facciamo parte di un'era, in cui la tecnologia della comunicazione e di tutto ciò che riguarda ogni dispositivo elettronico ha davvero fatto passi da gigante; soprattutto è in continua evoluzione.

Se da una parte questo sviluppo costituisce un bene, in quanto permette innumerevoli comunicazioni a distanza, anche tra diversi paesi, dall'altra, se essa non viene utilizzata nella giusta maniera, può causare danni di vario genere. È bene, perciò, non usufruirne mai in maniera eccessiva.



"Le nuove generazioni dedicano in media mezz'ora al giorno ai compiti scritti (in Italia un'ora), mentre trascorrono su internet circa tre ore al giorno (più tempo nel fine settimana). In generale i ragazzi utilizzano internet più tempo rispetto alle ragazze, fatta eccezione per i social network, a cui accede ogni giorno il 55,7% delle femmine, contro il 46,7% dei maschi. Il computer è molto utilizzato quotidianamente anche per il divertimento e la chat online e risulta che i nativi digitali siano più diffusi nei Paesi del

Nord Europa: 51% in Finlandia, 52% in Norvegia e 55% in Svezia. Lo Stato con la percentuale più alta, però, è Israele (55,7%) mentre l'Italia, col 25%, resta bassa rispetto alla media Ocse del 32,7%. Giappone e Grecia sono i Paesi col minor tasso di nativi digitali (13% e 14%), mentre in Cina i giovani trascorrono sui libri di scuola dalle 13 alle 14 ore a settimana"
(Da *Il Sole 24 ORE* del 5 aprile 2015).

In questo articolo de "Il Sole 24 Ore" si può ben notare la relazione tra la quantità di tempo al giorno, che i giovani dedicano allo studio e quello, invece, impiegato per la tecnologia (la maggior parte delle volte tempo perso inutilmente e che secondo i dati negli ultimi periodi sta aumentando sempre di più).

Indubbiamente, in questo ampio settore di ricerca, nel quale sono coinvolte varie discipline tecniche e scientifiche, ci sono numerosi argomenti su cui discutere. Essendo, fra l'altro, ricchissimo di materiale in continuo aggiornamento, non è semplice seguire e conoscere tutte le sue evoluzioni. Ci soffermeremo, quindi, particolarmente sugli effetti positivi e quelli negativi che la tecnologia porta sui "Nativi Digitali"

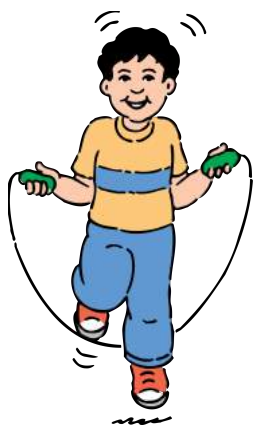


(L'espressione "Nativi Digitali" indica la generazione di chi è nato e cresciuto in corrispondenza con la diffusione delle nuove tecnologie informatiche. Quindi si tratta, in genere, di persone, soprattutto di giovani, che non hanno alcuna difficoltà a imparare l'uso di queste tecnologie)

C'è da considerare, in primo luogo, che i tempi son cambiati e non da un decennio ad un altro, come già accennato all'inizio: con questa continua e velocissima

evoluzione si parla anche di mutamenti che si verificano nell'ordine solo di qualche anno.

Occorre rilevare, inoltre, che non siamo più in quell'epoca in cui tra bambini e ragazzi per giocare bastava trovarsi a casa di qualcuno con un pallone; oppure semplicemente restando all'aperto e giocare a quello che veniva chiamato il "ciupa-scondere" o il "ciupa-scondi" (*conosciuto come nascondino*), a "bandiera", a "guardie e ladri", a "palla prigioniera", al salto della corda, a "campana" e a tutti quei giochi, che i nonni insegnavano alle attuali generazioni di giovani genitori.



Allora per svagarsi non era necessario avere chissà quali strani congegni; occorreva semplicemente un po' di fantasia, pazienza per crearli a proprio piacimento; non parliamo, poi, dell'orgoglio, una volta riusciti nell'intento, l'attesa e il divertimento nel provare il nuovo gioco!

Tutto questo mondo ormai è svanito; rimangono solamente pochissimi cultori delle tradizioni popolari, destinati anch'essi lentamente ma inevitabilmente a sparire.

La causa di tutto questo la troviamo nei dispositivi elettronici, che non danno la possibilità ai nuovi "bambini tecnologici" di divertirsi in modo salutare, in quanto abituati già da piccoli al contatto con essi.

È un peccato perchè, per quanto istruttivi possano anche essere, con il loro uso inappropriato ed eccessivo, i "Nativi Digitali" perdono la creatività, l'abitudine di uscire all'aria aperta, per camminare, correre e sfogarsi; soprattutto non riescono più a divertirsi tra di loro, se non hanno a

disposizione almeno uno di questi "aggeggi elettronici".

Continuando così anche i pochi momenti di relazione rimasti, potrebbero ulteriormente ridursi e i ragazzi non avrebbero più passatempi al di fuori dei cellulari.

Ancora più grave è il fatto che molti genitori ne permettono l'utilizzo senza dare un limite di tempo o senza ritirarli quando li tengono più del dovuto, diventando sempre più permissivi nei loro confronti, visto che non riescono più a gestirli.

Sbagliatissimo! Un po' di autorità ci deve essere sempre; particolarmente in questo ambito non è per nulla superflua: ne va della salute e della vita dei figli, che in questo nuovo mondo, costituito soprattutto da dispositivi di elettronica e di robotica in continua evoluzione, perdono facilmente la giusta strada, spesso non trovando più l'uscita da questi veri labirinti tecnologici.



Non è per spaventare nessuno, ma è importantissimo comprendere quanto la tecnologia, se abusata, sia dannosa.

Se utilizzata bene, però, ha anche i suoi lati positivi.

Ad esempio, fino a qualche anno fa, per effettuare delle chiamate telefoniche esistevano soltanto gli apparecchi fissi; quindi per poter parlare con le persone desiderate, ogni volta che ci si spostava, si dovevano utilizzare le cabine telefoniche (*ormai scomparse del tutto*). Da questo punto di vista l'avvento della tecnologia è stato un bene per tutti, dato che adesso attraverso il cellulare si può comunicare con qualsiasi persona da ogni punto del mondo!

Questa nuova invenzione, che sta avendo sviluppi impressionanti, ci fornisce una comunicazione più facilitata, veloce e su banda larga, arrivando ad effettuare anche più di un chiamata contemporaneamente. Non solo, il progresso ci ha permesso di conoscere i nuovissimi "smartphone", che ormai sono progettati per svolgere qualsiasi attività.



Infatti, a questi telefoni (*sempre che si possano ancora chiamare così*) sono state aggiunte molte funzioni innovative per un dispositivo, il cui reale scopo fondamentale avrebbe dovuto essere quello di effettuare chiamate a distanza.

Essi sono anche dotati di fotocamera, che permette di scattare foto e registrare video, proprio come una macchina fotografica; non se ne trova uno che non abbia questa prerogativa, ma nonostante ciò, com'è giusto che sia, le foto da essi scattate non avranno mai la stessa perfetta qualità di quelle realizzate con una reale fotocamera.

Con essi, inoltre, ci si può collegare ad Internet. Inizialmente, ci si riusciva solamente con un PC, collegandosi alla linea telefonica fissa, mentre ora, con l'avvento del collegamento senza fili (*Wireless*), tutto risulta molto più facile: basta semplicemente accendere il nuovo dispositivo per l'aggancio alla rete, inserire, copiandole da un foglio solitamente, tutte le informazioni necessarie sul cellulare, premere "connetti" e il gioco è fatto!

L'unico svantaggio è che, se avviene un black – out elettrico, si dovrà attendere che ritorni la corrente per poter "navigare"

ancora; inoltre bisogna tenere presente che se più dispositivi sono connessi in contemporanea, più lenta sarà la navigazione. Una volta spento, se lo si vuole utilizzare ancora, servirà soltanto riaccendere il tutto, perché il collegamento avviene automaticamente senza dover eseguire altri passaggi.

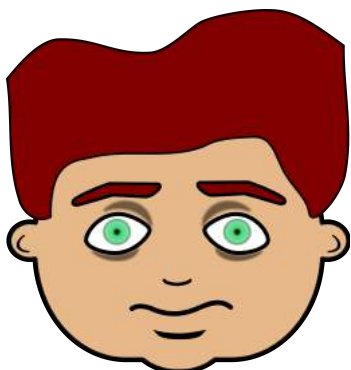
"Tutto molto facile!" è la prima cosa che vien da pensare ed esclamare, perché il "lavoro grosso" viene eseguito dai tecnici responsabili della gestione e installazione di tutte le apparecchiature elettroniche ed informatiche, fondamentali per l'accesso ad Internet; mentre a noi basta semplicemente premere un paio di tasti di accensione ed è tutto automatico.

Gli studiosi stanno progettando persino nuovi strumenti per permettere agli anziani nelle case di riposo, che per diversi motivi non vedono mai nè ricevono visite dai propri cari, di poter comunicare con loro e addirittura vederli su schermo in tempo reale, come fossero lì fisicamente.

Stupefacente, è vero, ma tutto ciò richiede moltissimo lavoro: calcoli accurati che occorre eseguire con perizia, prove tecniche effettuate su ogni dispositivo (*anche più di una volta sullo stesso e nell'arco di poco tempo*) per stabilire se funziona correttamente secondo il progetto, il controllo dell'energia utilizzata per ogni verifica e, in base a questo, la regolazione precisa e il ricalcolo del tutto, provando nuovamente il funzionamento dell'intero sistema ...

Comunque la raccomandazione per gli utenti è sempre quella di prestare la massima attenzione e farne buon uso, perché diversamente potrebbero causare le cosiddette "malattie da tecnologia", tra cui, (*da non prendere con troppa leggerezza*), la dipendenza, cioè un uso che diventa abuso. Il non riuscire più a staccarsi dai dispositivi elettronici, è causa di privazione del sonno, di mancanza di esercizio fisico, fondamentale per la salute, di affaticamento degli occhi per il continuo contatto con la luce da essi emanata, dell'insorgere perfino di veri problemi neurologici.

Quindi attenzione genitori quando acquistate un qualunque dispositivo elettronico per i vostri figli!



Tale avvertimento è rivolto anche ai ragazzi: *“Non abusate dei dispositivi elettronici! Usateli soltanto in casi di necessità!”*

Si possono utilizzare a scopo di studio, per fare qualche ricerca per la scuola, spedire documenti importanti ed urgenti, contattare familiari o amici che si trovano da un'altra parte del mondo per un saluto o per avere qualche loro notizia, per tenersi sempre in aggiornati sui fatti che accadono nel mondo e anche per qualche giochino istruttivo o di strategia; non c'è niente di male se, senza esagerare, si desidera divertirsi imparando. Un'altra raccomandazione è quella di fare molta attenzione alle false notizie e soprattutto agli *“Hacker”*.

Navigando su Internet si possono trovare informazioni di ogni tipo e su tutti gli argomenti possibili, attraverso un insieme di pagine caricate in rete, i siti.

Ma anche in questo caso occorre prestare la massima attenzione.

Come si è detto, la tecnologia è in continua evoluzione e di conseguenza lo è anche Internet, che non cessa la sua espansione immagazzinando sempre più notizie anche non esatte o fasulle, nonché utenti sempre più numerosi, che incrementano ininterrottamente le visite ai siti e le iscrizioni ai vari *“social network”*.

Il termine, letteralmente tradotto in *“reti sociali”*, identifica canali di comunicazioni in cui gli utenti si creano dei profili virtuali sul Web, che tutti possono visitare; motivo per cui una grande quantità di dati vanno a finire in rete.

Nonostante essi siano protetti dalle normative sulla privacy, entrate in vigore anche su Internet, non è sempre detto che lo siano effettivamente. Può accadere che ci siano utenti particolarmente esperti in informatica, che riescono ad entrare in possesso dei nostri dati senza darcene il minimo sospetto, perchè utilizzano dei codici rubati non visibili nè accessibili solitamente agli utenti in rete, utilizzabili soltanto dai gestori del server, ai quali nemmeno questi ladri di codici potrebbero avvicinarsi nè possedere.



Per comprendere meglio: il Web è collegato ad un grande computer, chiamato *server*; ora immaginatelo come una grandissima biblioteca, che possiede tutti i libri esistenti al mondo, in più copie diverse e di qualsiasi argomento e i computer utilizzati da ogni utente per connettersi sono i visitatori di questa immensa biblioteca.

Ad essa possono accedervi soltanto le persone autorizzate (*per aggiungere o togliere i libri, che nel nostro caso sono le informazioni che troviamo sui siti*) e l'accesso avviene con una chiave, posseduta solo dai responsabili. Adesso immaginate che la chiave sia un codice per accedere al server e che può essere stato decifrato da utenti informatici esperti, che son riusciti a trovare il modo di entrare

illegalmente, dopo averlo prima rubato e poi studiato alla perfezione. Ecco che ora siete a conoscenza di chi sono gli Hacker!



Essi possono impossessarsi di tutti i vostri dati, anche dei vostri codici di pagamento per acquistare sul Web o in altri modi, oppure possono farsi passare semplicemente per utenti, di cui magari siete a conoscenza, riuscendo a non destare il minimo sospetto a chiunque sia "dall'altra parte" dello schermo. Agiscono, quindi, in anonimato ed è difficile arrivare alla loro vera identità, se non grazie all'aiuto di persone altrettanto competenti. Qui entrano in gioco gli esperti della polizia online, professionisti in materia che sono sempre alla ricerca dei colpevoli di questi furti online, usufruendo di qualsiasi dato utile, dal codice del computer, alla posizione rispetto alla sua prima accensione, insomma tutto ciò che per noi potrà sembrare una banalità ma che per loro risulta, invece, fondamentale per le indagini.

Tutto questo accade in casi davvero rarissimi, anche perché è veramente difficile accedere al server, se non si è i veri gestori ed è ugualmente complicato riuscire a decifrare password e codici, visti i continui aggiornamenti in ambito protezione dati su Internet e la loro affidabilità, che non smette mai di migliorare per offrirci una navigazione in tutta sicurezza. Nonostante ciò "occhi sempre bene aperti" e attenzione a quello che cercate, poiché in molti casi può accadere che si aprano pagine senza il vostro consenso, attraverso le pubblicità inserite al loro interno, create apposta per disturbare la navigazione degli utenti.

In particolare, poi, per nessun motivo dovete dare le vostre password, né codici segreti né i vostri dati a nessuno, neppure a coloro di cui vi fidate ciecamente. Fate in modo che le vostre chiavi di accesso non siano prevedibili; esempio banale e probabilmente, per molti scontato, mai utilizzare il vostro nome con data o anno di nascita! Inseriteci, piuttosto, anche qualche simbolo e segno di punteggiatura e fate in modo che la password sia lunga quantomeno otto caratteri, per avere un minimo di affidabilità nella protezione dei vostri profili. Capiterà che il sistema vi chiedi di doverla cambiare ogni due o tre mesi: un consiglio, fatelo, è sempre meglio! Se comunque non volete, perché pensate di non ricordarla più dopo che l'avete cambiata, modificate solo l'ordine dei caratteri di quella precedente; se invece non lo ritenete proprio necessario, mantenete quella che avete, ma meglio almeno cercate di sostituire, aggiungere o togliere anche un solo carattere; in questo modo la rendete già diversa.

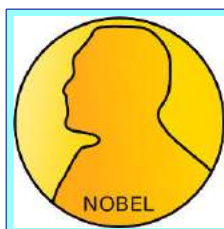
Sfruttate qualsiasi mezzo a vostra disposizione per una maggiore protezione dei vostri profili e dispositivi elettronici, dal momento che esistono e avete la possibilità di farlo.



Concludendo, l'uso della tecnologia non è vietato perché presenta molti vantaggi; ciò che è vietato è il suo abuso. Se vi accorgete che lo state raggiungendo, limitate l'utilizzo dei dispositivi, perché le conseguenze potrebbero essere anche più gravi del previsto e tornare indietro molte volte è arduo e difficile!

"Meglio prevenire, che curare!" e non è mai troppo tardi se si interviene subito, prima che la situazione peggiori!

M. R.



BIBLIONOBEL

Viaggio alla scoperta dei
Premi Nobel per la
Letteratura

Alice Munro

Il premio Nobel 2013 per la Letteratura è stato assegnato alla scrittrice canadese Alice Munro, "maestra del racconto breve contemporaneo".

Queste le motivazioni della giuria del Nobel:

"Alice Munro è nota soprattutto come autrice di racconti ma sa portare in ciascuna storia altrettanta profondità, intelligenza e precisione come la maggior parte dei romanzieri in tutta la loro opera: leggere Alice Munro è imparare ogni volta qualcosa cui non si era mai pensato prima".

La sua biografia

Munro, nata a Wingham (Ontario) nel 1931, è la tredicesima donna che ottiene il premio più importante delle lettere universali. Figlia di un insegnante e di un contadino, ha studiato giornalismo e filologia inglese, ma ha lasciato la scuola per sposarsi ed essere una casalinga. Munro ha iniziato a scrivere in letteratura all'età di 30 anni, con molte storie che ha venduto per la radio pubblica canadese. L'autrice, madre di tre figlie, ha riconosciuto l'importanza di sua madre e delle donne che ha conosciuto nella sua vita e ha espresso nella sua letteratura proprio l'esperienza della sua vita quotidiana. Conosciuta come "il Cechov del Canada", la scrittrice ha gettato le basi del moderno realismo letterario nel suo paese.

Sposata nel 1951 con James Munro – con cui ha avuto quattro figli – si trasferì nel 1963 a Victoria dove aprì una libreria, Munro's Books, divenuta famosa anche negli Stati Uniti; nel 1968 ricevette il Premio del Governatore generale per "dance of the happy shades", il primo riconoscimento di una lunga serie.

Racconti e romanzi vennero pubblicati anche su riviste prestigiose con il New Yorker o l'Atlantic Monthly.

Dopo il divorzio, nel 1972, si trasferì presso l'università del Western Ontario e nel 1976 si sposò con Gerald Fremlin; nel 2009 ricevette il Man Booker Prize International.

I racconti che l'hanno resa celebre

Alice Munro è divenuta celebre grazie ai racconti ispirati alla vita nelle campagne dell'Ontario; malgrado i successi e in riconoscimenti letterari ricevuti in oltre quarant'anni di attività rimane un personaggio schivo.

"Non ho alcun talento, non sono un'intellettuale e come casalinga me la cavo piuttosto male, quindi nulla può disturbare la mia attività", aveva spiegato alcuni anni fa in un'intervista; la decisione di darsi alla letteratura risale alla sua adolescenza e il primo romanzo, "The dimensions of a shadow", venne pubblicato nel 1950, quando era ancora studentessa universitaria.

Queste alcune delle sue opere più significative: **Danza delle ombre felici** (1968); **Lives of Girls and Women** (1970); nel 1974 i tredici racconti di **Something I've Been Meaning to Tell You**; nel 1978 **Chi ti credi di essere?**; **Le lune di Giove** (1982); Nel 1989, **Il percorso dell'amore**; **Dopo Friend of My Youth**, pubblicato nel 1990, arriva **Segreti svelati**; **Il sogno di mia madre** (1998), forse il libro che ha finalmente destato l'attenzione del grande pubblico su una scrittrice che la meritava da tempo. Nel 2001, **Nemico, amico, amante...**; **In fuga** (2004); **La vista da Castle Rock**, del 2006; **Troppa felicità** (2009); E infine, nel 2012, Munro ha dato alle stampe la raccolta **Dear Life**.



Alice Munro

In BIBLIOTECA a Belfiore :

- ◆ "Nemico, amico, amante ..."
- ◆ Molti altri titoli sono a disposizione nel SBPVr (su prenotazione)



L'angolo della POESIA

EL " GREST "

Ma sa èlo 'sto " GREST " ? Na sigla nóa
de l'ultima campagna eletorale
o, fòrsi, un strambo pónto cardinale
che i ga inventà a Belfior par 'nar a la "Bóa" ?
i "Servissi Segreti", co mestiere,
che i scólta par ben le paruchiere,

i è vegnù de corsa bonorivi
par contarme le prime informassión:
<< Sèto, el Grest ? I è tanti grùpi estivi
pronti a far scopiar ... na rivolussión !
I se cata drento a l'Oratorio ...
Parfin el prete l'è nel diretorio.

Ghèmo contà piassè de sento bòcia,
che, al comando de i só animatori,
ghe ne combina de tuti i colori:
a òlte i zuga, a òlte i pastròcia ...
Ma i ga da alenarse a tuto fià,
parché, la sera, i pàre sderenà.

El giorno dopo i è lì, sempre de corsa,
come léori molà par la scaessàgna;
i consuma cussì ogni risorsa,
ma cissà parché li nissùn el se lagna.
Gh'è sens'altro calcossa che no quadra,
che'l se sconde drento in ogni squadra;

anca parché i só animatori
par che i córa descalsi sóra i spini;
i se scana piassè de i só butini:
pì è veci e pì mati i è de lori.
Ghe deve èssar un filo che i è lìga,
che li porta a fare sta fadìga >>.

Cussita le m'à dito, co premura,
le betòneghe in serca de notissie
e, fin che le contava sta aventura,
le spetava da mi altre primissie...
<< Scoltème ! >>, gó risposto co passiensà,
<< che de preti gò na ... sèta esperiensà !

Gh'è na rivolussión, l'è proprio véro,
che'l Grest el fa s-ciopàr drento 'l paese,
col prete che'l ghe fa da condotiero,
ma che la dura manco de un mese:
l'è na rivolta che par ogni istà
no la porta guère, ma serenità.

La nasse pian pianin, ma co l'impegno
de tanti animatori generosi;
la crésse volentiera col sostegno
ànca de i genitori fiduciosi;
dopo, la se spampina dapartuto
co i fiói che se scadéna co costruto.

Se ciàro no son stà, me spiego mèio:
el Grest l'è un castèl de fantasia,
che la se fà realtà; l'è come un spèio,
nel quàle se riflete l'alegrìa ...
In fondo, par capìr no gh'è segréti,
ma bisogna ritornàr ... buteléti ! >>.

Giorgio Santi

Glossario

Sa èlo = Che cos'è
nóa = nuova
pónto = punto
nar a la = andare alla
"Bóa" = Ridente località di Belfiore immersa
nel verde della campagna
i è vegnù = sono venuti
bonorivi = mattinieri
Sèto = Lo sai?
i pàre sderenà = sembrano sfiancati, spossati
léori molà par la scaessàgna = lepri liberate
nella capezzagna (per i campi)
descalsi sóra i spini = scalzi sopra le spine
i se scana piassè de i só butini: = si affannano
più dei loro bambini
betòneghe = chiacchierone
sèta = certa
s-ciopàr = scoppiare
nasse = nasce
crésse = cresce
ànca = anche
se spampina dapartuto = si sparpaglia
dappertutto
se scadéna = si scatena
co costruto = con soddisfazione

UN'ESTATE PER LEGGERE



Quando arriva l'estate molti trovano il tempo per leggere un buon libro, magari seduti sotto l'ombrellone o nel proprio giardino. Altri, soprattutto gli studenti, leggono perché obbligati dai professori...quindi, perché non approfittare delle vacanze per una lettura che oltre a dilettarci possa anche farci riflettere su uno dei temi più scottanti del periodo che viviamo? Mi riferisco al tema delle migrazioni, un fenomeno sempre esistito ma che ora suscita commenti "a ruota libera", spesso frutto di ignoranza e paura di fronte a situazioni drammatiche.

Vi propongo perciò la lettura di un breve romanzo dello scrittore *Amara Lakhous* (1970), giornalista e antropologo algerino di cittadinanza italiana. Laureato in filosofia ad Algeri, attualmente insegna alla Sapienza di Roma, dove svolge anche una intensa attività di mediazione culturale e linguistica. Tra i suoi romanzi grotteschi sul mondo degli immigrati spicca "*Scontro di civiltà per un ascensore a Piazza Vittorio*", vincitore del premio Ennio Flaiano 2006 e portato anche sul grande schermo nel 2010. La vicenda è ambientata a Roma in un rione multiculturale – il cui centro è Piazza Vittorio, appunto- dove l'assassinio di un losco individuo soprannominato "Il Gladiatore" fornisce il pretesto per un'acuta indagine antropologica nella varia umanità del quartiere, con episodi e colpi di scena divertenti. A partire dall'omicidio si snoda una fitta indagine che è un vero e proprio giallo, scritto con un linguaggio scoppiettante e vivace: Amedeo, uno dei protagonisti, altri non è che Ahmed, che pronunciato a Roma diventa Amede' e, quindi, Amedeo per tutto il quartiere!



Auguro a tutti buona lettura con la speranza che questa storia diverta e nello stesso tempo faccia riflettere su un fenomeno che può diventare, se ben gestito, una occasione di contatto, conoscenza e scambio culturale.

Buona estate e buona lettura!

Paola Burato
consigliere con delega alla cultura

In Biblioteca arrivano periodicamente
le **nuove riviste**
in abbonamento per l'anno 2018:

FOCUS JUNIOR: la rivista pensata per soddisfare la naturale curiosità dei ragazzi, per divertirsi scoprendo il mondo in modo nuovo e intelligente.

FOCUS STORIA: la rivista interamente dedicata alle vicende, ai personaggi, alle curiosità che hanno caratterizzato i secoli passati.

CINEFORUM: La storica rivista italiana di cinema. Recensioni dei film in uscita, focus e rubriche a cura dei più importanti critici cinematografici italiani.

QUATTROZAMPE: Conoscere e vivere in armonia con gli animali domestici è questo lo scopo informativo della rivista, ricca di approfondimenti, inchieste e consigli.

MIND Mente & Cervello: Su ogni numero si trovano tanti spunti per interpretare comportamenti, esperienze ed emozioni, alla luce dell'evoluzione della psicologia e delle neuroscienze. MIND parla di te, di noi, del mondo in cui viviamo.



NUOVI ARRIVI in Biblioteca

"Tre donne. Una storia d'amore e disamore"

di Dacia Maraini

In sintesi. Ogni donna è una voce, uno sguardo, una sensibilità unica e irripetibile. Lo sono anche Gesuina, Maria e Lori, una nonna, una madre e una figlia forzate dalle circostanze a convivere in una casa stregata dall'assenza prolungata di un uomo. Tanto Gesuina, più di sessant'anni e un'instancabile curiosità per il gioco dell'amore, è aperta e in ascolto del mondo, quanto Maria, sua figlia, vorrebbe fuggire la realtà, gli occhi persi tra le carte di traduttrice e i sentimenti rarefatti rivolti a un altrove lontano. Il ponte tra questi due universi paralleli è Lori, sedici anni fatti di confusione e rivolta, che del cuore conosce solo il ritmo istintivo dell'adolescenza. Ma il fragile equilibrio che regola la quotidianità di queste tre generazioni è destinato a incrinarsi quando un uomo irrompe nelle loro vite, e ristabilirne uno nuovo significherà abbandonarsi alla forma più pura di passione, quella per la libertà. "Tre donne" illumina i percorsi nascosti e gli equilibri impossibili del desiderio, li fotografa con un taglio inedito che ne coglie le delicate sfumature in tutte le età della vita.



Dettagli del libro

Editore: **Rizzoli**
Pubblicazione: **Milano 2017**
Pagine: **207**

Target età: **adulti**
Genere: **narrativa (racconti)**

"Tutta la vita che vuoi"

di Enrico Galiano



Dettagli del libro

Editore: **GARZANTI**
Pubblicazione: **Milano, 2018**
Pagine: **415**
Target età: **giovani - adulti**
Area: **letteratura**
Genere: **narrativa**

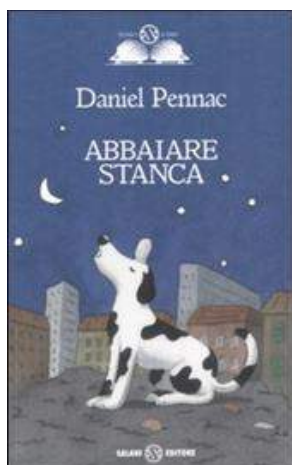
Dopo il successo di *Eppure cadiamo felici*, l'esordio rivelazione del 2017, il professore più amato d'Italia torna a emozionare i lettori.

In sintesi. Tre ragazzi. Ventiquattr'ore. Una macchina rubata. Una fuga. Una promessa. Perché ci sono attimi che contengono la forza di una vita intera. Così intensi da sembrare infiniti. È un susseguirsi di quei momenti che Filippo Maria vive il giorno in cui, per la prima volta, riesce a rispondere a tono al professore di fisica che lo umilia da sempre. Appena fuggito da scuola vuole solo raggiungere Giorgio, il suo migliore amico che, immobile di fronte a una chiesa, si chiede perché non sia ancora riuscito a piangere al funerale del fratello. Poco dopo incontrano una ragazza che corre a perdifiato: è Clo. Basta uno scambio di sguardi e i tre si capiscono, si riconoscono, si scelgono. La voglia di vivere e di cambiare che hanno dentro è palpabile, impressa nei loro volti. Si scambiano una promessa: ognuno di loro farà quell'unica fondamentale cosa che, di lì a vent'anni, si pentirebbe di non aver fatto. Anzi, lo faranno insieme: Clo sa come aiutarli. Basta scrivere su un biglietto cosa li renderebbe felici. Lei ne ha uno zaino pieno, di motivi per cui vale la pena vivere: le nuvole quando sembrano panna o l'odore della carta di un libro... Ora spetta a Giorgio e Filippo trovare il loro motivo speciale per cominciare a vivere senza forse, senza dubbi, senza incertezze. Ma non sempre chi ci è accanto è sincero del tutto. Ciò non riesce a condividere con loro la sua più grande speranza per il futuro. Perché a diciassette anni è difficile lasciarsi guardare dentro e credere che esista qualcuno disposto ad ascoltare i segreti che non siamo pronti a rivelare. Per farlo non bisogna temere che la felicità arrivi per davvero e afferrarla.



"Ultimi arrivi" consigliati per i ragazzi

ABBAIARE STANCA di Daniel Pennac



Editore: Salani
Collana: Istrici d'oro
Anno: 2006
Pagine: 190
Età di lettura:
da 10 anni

DESCRIZIONE DEL LIBRO:

"Non sono uno specialista di cani. Solo un amico. Un po' cane anch'io, può darsi. Sono nato nello stesso giorno del mio primo cane. Poi siamo cresciuti insieme. Ma lui è invecchiato prima di me. A undici anni era un vecchietto pieno di reumatismi e di esperienza. Morì. Io piansi. Molto".

Ecco cosa dice Daniel Pennac, l'innamorato dei cani. Quando avremo letto la storia del Cane, sapremo non solo tutto sul suo mondo. ma impareremo anche molto su quello degli uomini: come appariamo agli occhi del cane. quanto dobbiamo venir ammaestrati.

Da uno scrittore cult, un inno all'amicizia tra uomo e cane, una storia sull'amore, la paura e la voglia di libertà.

**Cerchi un libro? Vieni in BIBLIOTECA a Belfiore!
Col Sistema Bibliotecario della provincia di Verona
soddisferemo ogni tuo desiderio !**

#Everychildismychild.
*Storie vere e magiche
di piccola, grande
felicità*

di Autori Vari



Editore: SALANI
Collana: Favole e fiabe
Pagine: 170
Età di lettura: da 7 anni

DESCRIZIONE DEL LIBRO:

33 protagonisti del mondo dello spettacolo italiano hanno deciso di tornare bambini per raccontare storie fatte di immaginazione e di ricordi della propria infanzia, incentrate sul tema della felicità e della spensieratezza. Lo hanno fatto per raccogliere fondi da devolvere attraverso **#everychildismychild** per costruire la **Plaster School**, al confine con la Siria. Perché ogni bambino ha diritto a essere felice, perché solo con la felicità, il gioco e la fantasia si può sconfiggere la brutalità della guerra.

Altrettanti artisti e illustratori di fama internazionale hanno realizzato una tavola a colori per ciascuna storia. Un libro destinato ai bambini e ai ragazzi ma anche ai loro genitori e nonni, un dono pieno di gioia per tutta la famiglia.

Biblio-JUNIOR

La pagina dei ragazzi in gamba!

LIBRI IN ARRIVO



"IL TUO NOME È CORAGGIO"

di Aquilino - Editore: Einaudi Ragazzi - 2018

Asad e Zarah sono due fratelli come tanti, ma il loro papà è un personaggio scomodo: sta facendo di tutto per denunciare i trafficanti di uomini che, in condizioni disumane, trasportano i migranti fuori dall'Africa. Dopo un attacco da parte dei criminali Asad finisce in un istituto, mentre Zarah, convinta di essere ormai sola al mondo, si imbarca con i migranti e raggiunge l'Italia. I due bambini iniziano a costruirsi nuove vite. Ma sono vite sospese. Presto il passato verrà a bussare alla loro porta e i loro destini torneranno a incrociarsi...

Età di lettura: da 10 anni.

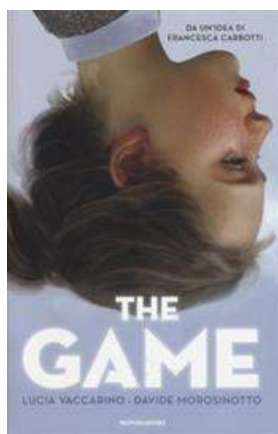


"LA SCIENZA DELLE COSE FRAGILI"

di Keller Tae - Editore: Mondadori - 2018

Quando il professor Neely insiste che la scienza è la chiave di tutto, Natalie non gli crede. Come può essere vero se sua madre non riesce più ad alzarsi dal letto? Se da mesi lascia morire le sue amate piante, lei che era un'appassionata botanica? Eppure sua mamma credeva nella scienza, e credeva ancor più nelle Orchidee blu cobalto, sbocciate quasi per miracolo in un campo intossicato del Nuovo Messico. Ma quando, per un progetto di scienze, Natalie si iscrive a una stravagante gara, una nuova speranza la invade: con il premio in denaro potrebbe portare sua madre in quel magico campo di orchidee. E questo forse la salverebbe. Tutto dipende dal destino di un fragile uovo e da Twig e Dari, due amici speciali che insieme a lei faranno di tutto per proteggerlo.

Età di lettura: da 11 anni.



"THE GAME" di Vaccarino Lucia; Morosinotto Davide

Editore : Mondadori - 2018

Cece ha tredici anni e nessuna voglia di andare a vivere con la madre, che non vede da un sacco di tempo e che per lei è praticamente un'estranea. Ma suo padre deve trasferirsi in America per lavoro e così lei si ritrova catapultata in un piccolo paese, dove i suoi compagni di scuola si conoscono fin dall'asilo, tutti sanno tutto di tutti e non c'è molto da fare per salvarsi dalla noia. Ma la tranquillità è solo apparente. Cece nota infatti che a scuola accadono cose strane, scherzi di cattivo gusto che sconfinano nella violenza, atti insensati di cui non si conosce l'autore... E comincia a sentir parlare di un terribile gioco, in cui i suoi compagni sono coinvolti e a cui finirà per dover obbedire anche lei. Un gioco mosso dalla vendetta, dominato dal terrore. Dove l'unico modo per vincere è avere il coraggio di cambiare le regole.

Età di lettura: da 12 anni.



In Biblioteca sono arrivati molti libri nuovi per bambini. Affrettatevi a prenderli o a prenotarli !!!

Ve ne presentiamo alcuni:



A caccia dell'orso

Una famiglia parte alla ricerca dell'orso ma, dopo aver attraversato un campo di erba fruscianti (svish svush!), un fiume freddo e fondo (splash splosh!), una pozza di fango limaccioso (squelch squalch!), un bosco buio e fitto (scric scroc!) e una tempesta di neve che fischia (fiuuuu huuuuuu!), alla fine... sarà l'orso a trovare loro. Considerato un classico, "A caccia dell'Orso" è un piccolo capolavoro della letteratura per l'infanzia, dove immagini, testo e lettura ad alta voce danno vita a una grande avventura, per imparare ad affrontare insieme ogni paura. **Età : a partire da 3 anni**



Animali a mano

Divertiti a scoprire tutti i personaggi, giocando al teatro delle mani, con il tuo bambino!
Età: a partire da 3 anni.

Aspettami!

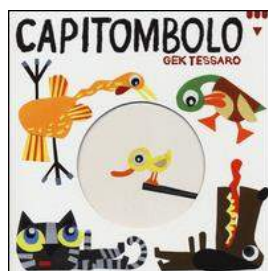
Una bimba alla scoperta del mondo si avvicina a una piccola farfalla, a una lucertola, a un piccione, a un gatto... ma tutti scappano via, un attimo prima che lei riesca ad accarezzarli.
Età: a partire da 4 anni.



Belle bestie.

Ediz. illustrata. Con CD Audio

È una linea editoriale ideata pensando al bambino nelle sue tappe di crescita per giocare, ridere, conoscere, guardare... per crescere insieme. È progettata da Emanuela Bussolati e Antonella Vincenzi.
Età: a partire da 1 anno



Capitombolo

Un giorno la paperetta, curiosa, salì sul ramo di un albero...
Età: a partire da 3 anni.

UN PO' DI TUTTO...

◆ SCAFFALI MONOTEMATICI

Periodicamente in Biblioteca sono allestiti degli scaffali monotematici, con libri selezionati in base all'argomento proposto.

È un prezioso lavoro di scelta tra migliaia di libri, che le volontarie del Servizio Civile mettono a disposizione per gli utenti.

◆ Computer e Wi-Fi

In Biblioteca ci sono a disposizione degli utenti n°2 computer, che posso essere usati gratuitamente, su richiesta all'operatore, con collegamento Wi-Fi

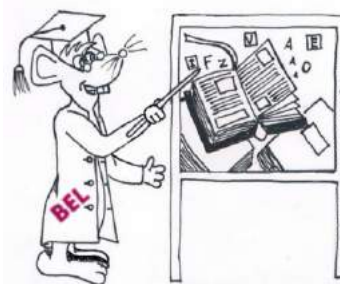
◆ Maratona di lettura 2018 " IL VENETO LEGGE"

Il 28 settembre prossimo si terrà il tutto il Veneto la seconda edizione della Maratona di lettura "Il Veneto legge", che avrà come temi il "Paesaggio culturale" (l'iniziativa rientra nelle manifestazioni 2018 per l'Anno europeo del patrimonio culturale), il "Veneto Grande Guerra", in occasione delle celebrazioni per la chiusura del centenario della Grande Guerra, e le letture di autori veneti o di testi che parlano del Veneto.

Quest'anno oltre alle biblioteche, che hanno già partecipato con entusiasmo alla prima edizione, sono stati invitati a partecipare alla Maratona i musei e gli archivi del Veneto.

◆ Concorso di disegno e pittura "MELAINVENTO 2018"

Entro fine agosto prossimo verrà emanato dalla Biblioteca il tradizionale concorso di disegno e pittura "MELAINVENTO", riservato agli alunni/studenti delle Scuole di Belfiore. Le premiazioni saranno effettuate durante la Festa della Mela domenica 7 ottobre 2018.



INFORMAGIOVANI

Belfiore – Caldiero – Colognola ai Colli – Illasi – Mezzane di Sotto

L'InformaGiovani è un servizio gratuito di informazione, consulenza e orientamento, presente con i suoi sportelli presso ciascuno dei cinque comuni dell'Unione di Comuni "Verona Est": Belfiore, Caldiero, Colognola ai colli, Illasi e Mezzane di sotto.



Il suo obiettivo è fornire informazioni sulla scuola, sul mondo del lavoro e sul tempo libero dedicato ai giovani. L'InformaGiovani si rivolge non solo ai giovani ma anche agli adulti.

Presso gli sportelli è possibile essere assistiti dagli Operatori nello svolgimento di ricerche di vario tipo, anche scolastico, nella preparazione del curriculum vitae, nella navigazione web, nella consultazione di materiale informativo, nell'iscrizione a corsi vari di formazione e di aggiornamento per giovani e adulti.

Tutti gli Sportelli si trovano presso le Biblioteche Comunali:

BELFIORE - Giovedì 16:00/18:00 – tel. 0457640384

e-mail: ig.belfiore@gmail.com

La biblioteca di
Belfiore presenta:

★ **BIBLIONIGHT** ★

Ogni primo MARTEDÍ del mese

dalle 20.30 alle 22.30

internet - prestiti - consultazione -
caffè

