



PRESENTA:

# LE CARTOLATTE

LIBRETTO INFORMATIVO

È un'iniziativa di



## COSA SONO E A COSA SERVONO

Le “cartolatte” sono 55 carte tematiche pensate per stimolare la fantasia e la creatività degli alunni del progetto “A scuola di latte”. Le “cartolatte” servono per inventare storie!

Le immagini raffigurate riguardano il mondo agricolo, la filiera lattiero-casearia, oltre che momenti della vita quotidiana e luoghi, in cui entra in gioco il tema dell'alimentazione.

## COME SI USANO

L'intero mazzo delle 55 carte viene interrogato scegliendone a caso 9. La consultazione avviene tramite un sistema automatico on line disponibile per tutti coloro che si sono registrati nell'apposita area del sito [www.ascuoladilatte.it](http://www.ascuoladilatte.it).

La combinazione casuale delle 9 immagini e la fantasia dei narratori sono i semplici ingredienti per creare la storia. Si suggerisce di allenarsi fino a quando non si è trovata la strada giusta, posto che più i vincoli sono stringenti e difficili da superare più la storia sarà originale e, forse, avvincente. Tra le 9 carte può uscire anche il “jolly” che consente di scegliere un tema che si ritiene utile allo svolgimento della storia. Il tema può essere completamente originale, oppure scelto fra le restanti carte del mazzo.

Le immagini rappresentate sulle “cartolatte” possono essere utilizzate anche per fare approfondimenti specifici sui temi da esse evocati. Le carte sono quindi state suddivise per categorie, ma solo per facilitarne l'uso a tale scopo, cioè per indirizzare l'insegnante che volesse effettuare approfondimenti tematici e settoriali, altrimenti le categorie delle carte possono essere ignorate. La storia nasce comunque da sé!

Si consiglia, tuttavia, una particolare attenzione nei riguardi delle immagini raffiguranti gli alimenti, a cui abbiamo dedicato anche una descrizione specifica nelle schede di approfondimento di questo libretto.

## DESCRIZIONE

La maggior parte delle immagini non rappresenta azioni, ma soggetti capaci di compierne (personaggi) o elementi attraverso i quali compierle (oggetti, luoghi, eccetera). Sta al narratore scegliere cosa succede! Cosa fa l'allevatore, oppure l'uomo adulto, o il bambino che causalmente compare in un'estrazione di carte, magari insieme al pallone da calcio, o a un'ape? Altre carte, invece, rappresentano i contesti (una fattoria, un supermercato, una scuola, ecc.) in cui l'azione può essere svolta. Spazio alla fantasia!

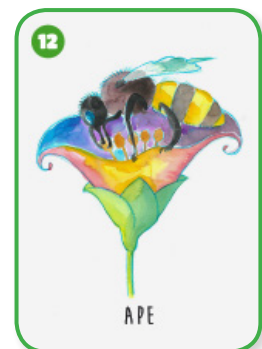
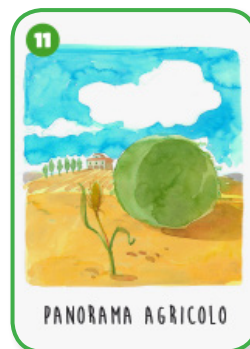
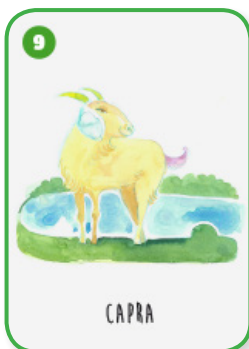
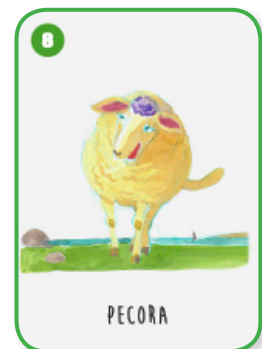
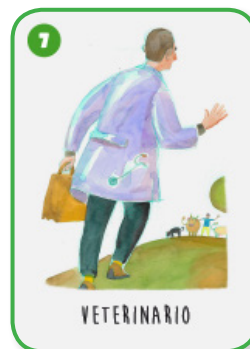
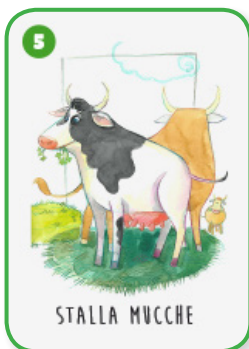
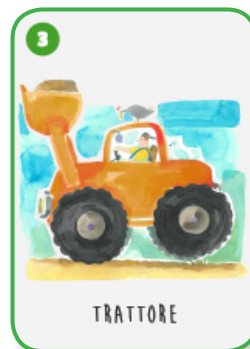
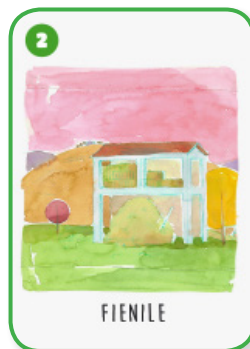


# AGRICOLTURA

L'agricoltura è uno dei principali settori economici insieme all'industria e ai cosiddetti servizi, ma è anche, soprattutto, il settore di attività più antico della storia dell'umanità insieme alla caccia e all'allevamento.

Le economie dei Paesi più moderni come l'Italia hanno visto ridursi l'importanza di questo settore dal dopoguerra ad oggi (meno occupati in agricoltura, meno ricchezza prodotta dalle attività agricole, eccetera). In alcune parti del mondo invece quella agricola è ancora l'attività prevalente e, purtroppo, in alcuni casi non risulta neppure sufficiente a garantire standard di vita (salute, servizi, investimenti) adeguati. All'interno del settore agricolo troviamo un segmento molto importante che si basa sull'allevamento e la cura di animali con una spiccata capacità di produrre latte. Si tratta del cosiddetto settore lattiero-caseario. Gli animali da latte sono di diverse specie. Le più diffuse sono le vacche, comunemente chiamate "mucche", seguite dalle pecore e dalle capre. Le ultime due possono essere utilizzate anche per la produzione di lana, oltre che di pellame. Le "cartolatte" della categoria agricoltura raffigurano immagini che ricordano in maniera più o meno diretta alcune fasi importanti del processo produttivo, cioè di quella serie di operazioni e procedure necessarie per ottenere in questo caso il latte.

“

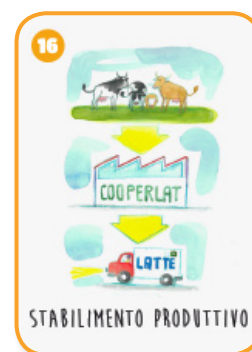
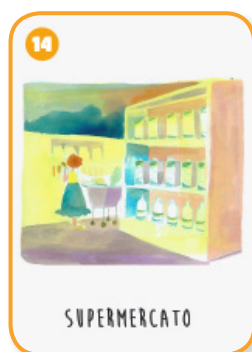


”

# TRASFORMAZIONE E COMMERCIALIZZAZIONE

Come sappiamo, il mondo è cambiato e il modo di produrre insieme ad esso. I prodotti che utilizziamo quotidianamente, anche quelli lattiero-caseari (latte, burro, formaggi), sono ottenuti anche grazie all'evoluzione della fase produttiva che si è sviluppata a valle della fase agricola, cioè appena varcato il cancello dell'azienda agricola, in questo caso dalla stalla in poi. L'autobotte che raccoglie il latte prodotto dalle mucche lo porta allo stabilimento perché venga trattato, imbottigliato e trasportato fino al supermercato o al negozio sotto casa. Le carte di questa categoria rappresentano momenti di questa fase importantissima che ci consente, ogni volta che lo desideriamo, di trovare e comprare latte e i suoi derivati. E nella vostra storia cosa succede? Chi avrà voglia di latte? Perché? Come e dove se lo procurerà?

“

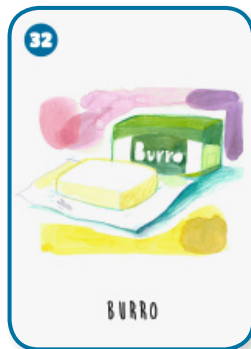
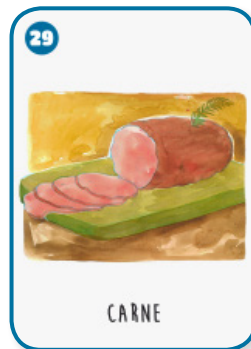
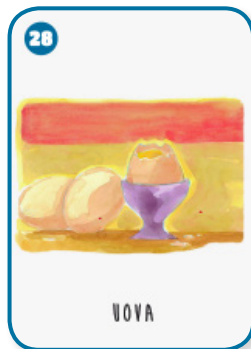
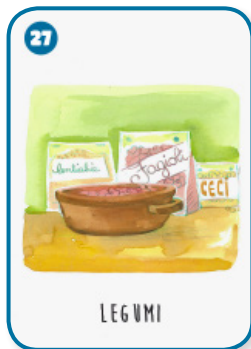
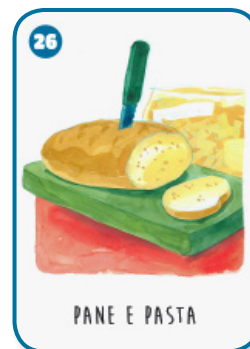
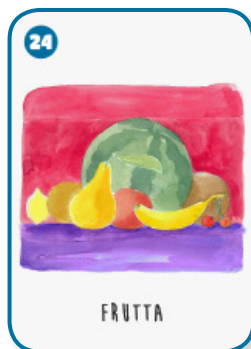
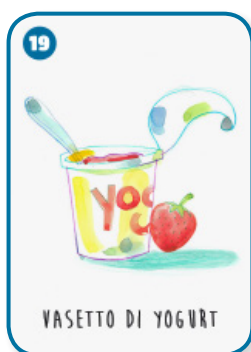


”

# ALIMENTI

Così come parlare bene richiede studio e istruzione, anche mangiare bene necessita di altrettanta dedizione e cura. Mangiare bene significa “nutrirsi”, cioè introdurre le giuste quantità di cibo, nelle giuste proporzioni, senza dimenticare nessuno dei componenti fondamentali. Le “cartolatte” della categoria alimenti raffigurano tutti gli elementi di una possibile dieta nel rispetto dei principali gruppi della piramide alimentare. Senza entrare troppo nel dettaglio adesso, rimandiamo alla lettura delle schede di approfondimento per saperne di più e per aiutarci a immaginare storie più nutrienti e salutari!

“

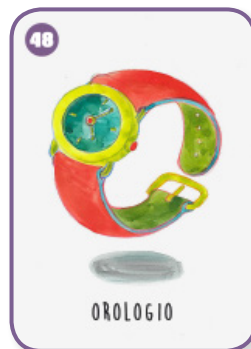
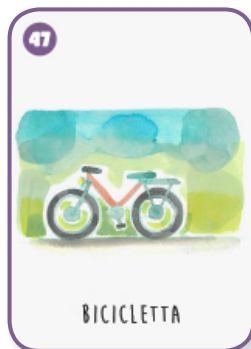
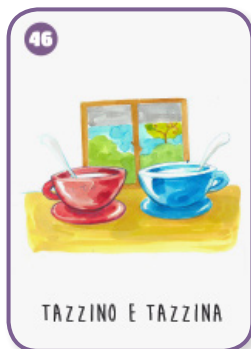
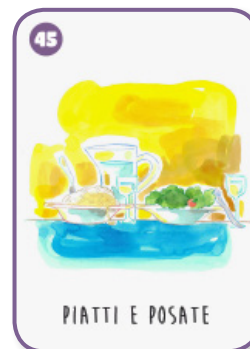
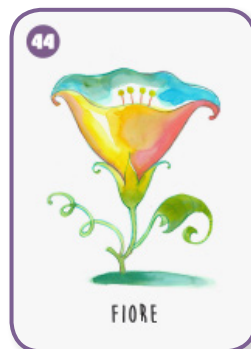
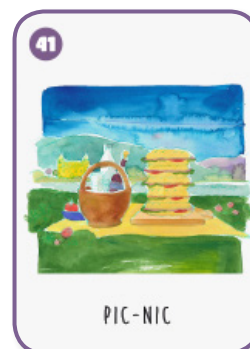
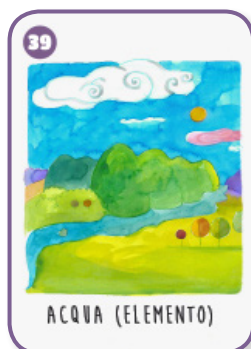
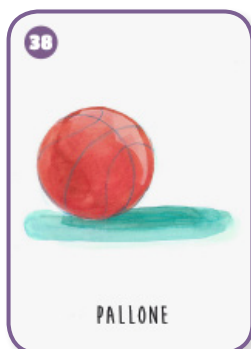


”

# CONTESTO, PAESAGGIO, OGGETTI

Senza un luogo non c'è storia che tenga. Dove accade? Cosa succede? Che tempo fa, che ore sono, di che colore è il cielo? Fa freddo, fa caldo, piove, c'è il sole? Ogni dettaglio renderà più vera la storia e chi la leggerà la sentirà più sua perché, anche se grazie al fumetto qualcosa vedrà, le parole dipingeranno nella tela della sua mente un quadro originale quanto quello di chi ha pensato la storia. Quindi, non spaventatevi se comparirà un fulmine insieme a una mucca. Che cosa potrebbe farvi venire in mente?

“

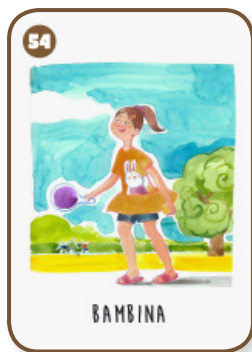
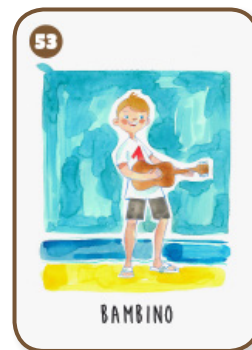
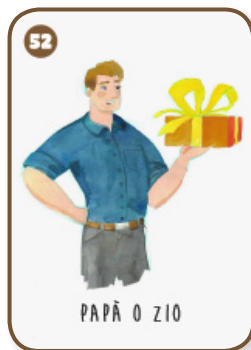
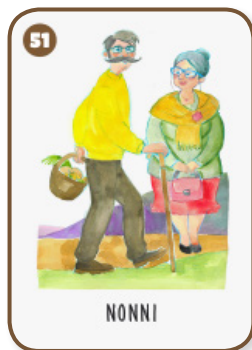
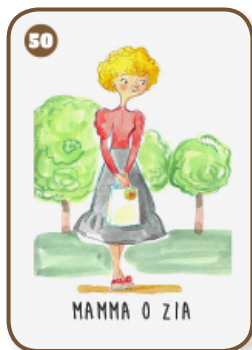


”

# PERSONAGGI

Se il luogo contiene la storia, il personaggio fa l'azione e la storia prende forma intorno a lui e a tutti quelli che con lui si muoveranno in scena. Quell'uomo sulla quarantina raffigurato nella carta è lo zio, il babbo, qualcuno che passava di lì? E la donna, il bambino, la bambina? Chi sono, cosa gli facciamo fare?

“



”

## IL JOLLY

Con l'estrazione, tra le 9 carte può capitare un "jolly". In questo caso si può costruire una storia con 8 carte più l'immagine (argomento) di una nona carta scelta a piacimento fra le restanti che compongono il mazzo. È consentito anche aggiungere un tema a piacere al di fuori del mazzo, per esempio l'immagine di una montagna, un paio di sci, il mare, una barca, eccetera.





# a Scuola di latte

È un'iniziativa di

