

Associazione Culturale
Passeggeri del Tempo

www.passeggerideltempo.it

associazione.passeggerideltempo@it

passeggerideltempo@pec.net

tel 366.26.53.522

CONCORSO NAZIONALE DI SCRITTURA CREATIVA e CREAZIONE DI UN FUMETTO

Regolamento PRIMA edizione 2020/21

- 1) Il Concorso Nazionale di **Scrittura Creativa e Creazione di un fumetto** è ideato e promosso dall'Associazione Culturale PASSEGGERI DEL TEMPO.
- 2) Il Concorso è rivolto a tutti gli studenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado presenti sull'intero territorio nazionale.
- 3) Per la partecipazione, gli alunni e le alunne dovranno aderire alla propria categoria di riferimento (indicate al punto 5 di questo regolamento) che varia a seconda della classe di frequenza e della tipologia di gara (scrittura creativa e/o creazione di un fumetto)
- 4) Per la partecipazione gli alunni dovranno leggere un testo fornito ad ogni partecipante dall'Associazione Culturale Passeggeri del Tempo:
TESTO 1 dal titolo **SE FOSSE TUTTO UN SOGNO** (per la scuola primaria)
TESTO 2 dal titolo **IL CAVALIERE DEL RE** (per la scuola secondaria di primo grado)
I testi sono dell'autore Giorgio La Marca, le schede e le recensioni dei libri sono consultabili sul sito www.passeggerideltempo.it e in fondo a questo regolamento.
- 5) Le categorie di partecipazione sono le seguenti
CATEGORIA A - **CLASSE PRIMA scuola Primaria** (concorso di disegno - Produrre 5 disegni che rappresentino le scene principali della storia del TESTO 1)
CATEGORIA B - **CLASSE SECONDA scuola Primaria** (concorso di disegno - Produrre 5 disegni che rappresentino le scene principali della storia del TESTO 1)
CATEGORIA C - **CLASSE TERZA scuola Primaria** (concorso di scrittura creativa - Produrre un testo con l'utilizzo dei personaggi principali e secondari, protagonisti della storia del TESTO 1)
CATEGORIA D - **CLASSE TERZA scuola Primaria** (concorso di fumetto - Riprodurre mediante un fumetto, l'intera storia del TESTO 1. Il numero di vignette realizzate è a discrezione del concorrente)

CATEGORIA E – **CLASSE QUARTA scuola Primaria** (concorso di scrittura creativa – Produrre un testo con l'utilizzo dei personaggi principali e secondari protagonisti della storia del TESTO 1)

CATEGORIA F – **CLASSE QUARTA scuola Primaria** (concorso di fumetto – Riprodurre mediante un fumetto, l'intera storia del TESTO 1. Il numero di vignette realizzate è a discrezione del concorrente)

CATEGORIA G – **CLASSE QUINTA scuola Primaria** (concorso di scrittura creativa – Produrre un testo con l'utilizzo dei personaggi principali e secondari protagonisti della storia del TESTO 1)

CATEGORIA H – **CLASSE QUINTA scuola Primaria** (concorso di fumetto – Riprodurre mediante un fumetto, l'intera storia del TESTO 1. Il numero di vignette realizzate è a discrezione del concorrente)

CATEGORIA I – **CLASSE PRIMA scuola secondaria di primo grado** (concorso di scrittura creativa – Produrre un testo utilizzando almeno una parte dei personaggi principali e secondari protagonisti della storia del TESTO 2 continuando l'incipit indicato al punto 6 di questo regolamento)

CATEGORIA L – **CLASSE PRIMA scuola secondaria di primo grado** (concorso di fumetto – Riprodurre mediante un fumetto, l'intera storia del TESTO 2. Il numero di vignette realizzate è a discrezione del concorrente)

CATEGORIA M – **CLASSE SECONDA scuola secondaria di primo grado** (concorso di scrittura creativa – Produrre un testo utilizzando almeno una parte dei personaggi principali e secondari protagonisti della storia del TESTO 2 continuando l'incipit indicato al punto 6 di questo regolamento)

CATEGORIA N – **CLASSE SECONDA scuola secondaria di primo grado** (concorso di fumetto – Riprodurre mediante un fumetto, l'intera storia del TESTO 2. Il numero di vignette realizzate è a discrezione del concorrente)

CATEGORIA O – **CLASSE TERZA scuola secondaria di primo grado** (concorso di scrittura creativa – Produrre un testo utilizzando almeno una parte dei personaggi principali e secondari protagonisti della storia del TESTO 2 continuando l'incipit indicato al punto 6 di questo regolamento)

CATEGORIA P – **CLASSE TERZA scuola secondaria di primo grado** (concorso di fumetto – Riprodurre mediante un fumetto, l'intera storia del TESTO 2. Il numero di vignette realizzate è a discrezione del concorrente)

6) Solo per le CATEGORIE I – M – O incipit della storia da scrivere.

Passò un anno dalla cerimonia di investitura del Cavaliere Daniel e la brutta vicenda che aveva vissuto il regno di Serafin II, oramai era solo un brutto ricordo. Tutto proceda per il meglio.

C'era tanta felicità al castello, si avvicinava il giorno delle nozze che avrebbe visto coronare il sogno d'amore tra il giovane Cavaliere e la bella principessa Camilla.

Ma le insidie erano nascoste dietro l'angolo. Eludendo la sorveglianza, Marcus riuscì a scappare dalla sua prigione lasciando un messaggio inquietante "Tornerò e per voi sarà la fine".

7) MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

La partecipazione al concorso avviene mediante l'utilizzo del CODICE presente nella copia del proprio libro (il codice è indicato sul segnalibro ed è formato da 6 caratteri tra numeri e lettere). Sarà cura del genitore inviare attraverso mail il modulo firmato (autorizzazione privacy) e il lavoro prodotto. Con lo stesso codice il concorrente può partecipare a una o più concorsi che riguardano la propria categoria (ad esempio un alunno di classe quarta primaria può partecipare al concorso della categoria E, oppure al concorso della categoria F o ad entrambi).

I lavori dovranno pervenire entro e non oltre il 31/12/2020 attraverso mail all'indirizzo associazionepasseggerideltempo@gmail.com in alternativa mediante posta ordinaria all'indirizzo "Associazione culturale Passeggeri del Tempo, via Antonio De Curtis 2, 80046 San Giorgio a Cremano (NA)".

- 8) Tutti i lavori saranno pubblicati sul sito www.passeggerideltempo.it
- 9) Tutti i partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione mediante mail all'indirizzo indicato sul modulo di iscrizione
- 10) La commissione, presieduta dall'autore dei testi (indicato al punto 4) e altri membri (comunicati successivamente) valuterà un vincitore per ogni categoria che riceverà a scuola il trofeo (targa vincitore). Sarà premiata l'originalità e la creatività. La data indicativa della comunicazione dei vincitori è il 15/01/2021 pubblicato sul sito www.passegerideltempo.it e comunicato attraverso la pagina facebook dell'iniziativa.
- 11) La partecipazione al concorso è gratuita, mentre il libro (sia il TESTO 1 che il TESTO 2) ha il costo di 6 (sei) euro cadauno. Per un ordine di almeno 25 copie, sono comprese le spese di spedizione e la copia omaggio per l'insegnante di classe. Per ordine inferiori alle 25 copie, sarà aggiunto il costo di spedizione di 12 (dodici) euro al pacco spedito.

12) TESTO 1 – **E SE FOSSE TUTTO UN SOGNO?**

Sinossi a cura dell'editor Giuseppe Palladino

Questa storia si svolge in un tempo vicino a ciascuno di noi, quello che ci prepara alla magia della notte di Natale, e viene narrata con i toni delicati e spassosi delle favole che non smetteremmo mai di ascoltare.

Gli ingredienti sono quelli classici dell'avventura e della tradizione legati a un certo immaginario: la casetta in Lapponia, le renne, i folletti laboriosi e il Vecchio signore col pancione e la barba bianca che in poche ore porta doni ai bambini di tutto il mondo. Tuttavia, l'elemento davvero originale è costituito dall'introduzione, in tale scenario, della marionetta Pulcinella, che avrà un ruolo di spicco nella risoluzione di un enigma e nello sventare il diabolico piano di un impostore, il furbo Glicinicus. Quest'ultimo desidera infatti usurpare il trono di un sovrano giusto che lo crede il nipote ritrovato, e conquistare il mondo con l'aiuto di due improbabili scagnozzi.

Ebbene: dopo un viaggio ricco di meraviglie e la permanenza al castello come 'infiltrato', Pulcinella riesce a fare in modo che venga recuperata la polverina magica sottratta a Babbo Natale, quella che rende le renne tanto veloci da riuscire ad accontentare i bambini la faticosa notte del 24 dicembre, e che Glicinicus bramava per rendere il suo esercito il più potente al mondo.

L'eroica impresa varrà a Pulcinella – dono generalmente poco ambito – la nomina a 'folletto speciale' e gli permetterà, finalmente, di vedere le bellezze a lungo solo immaginate, accompagnando Babbo Natale la notte della Vigilia.

Lo stile di Giorgio La Marca è fiorito quanto basta per adattarsi al meglio alla narrazione che propone, e sa declinarsi ora in un lessico più elevato, ora in un tono più colloquiale e spassoso, a dimostrazione di poter ambire a un pubblico estremamente variegato. (testo formato A5 di 76 pagine)

13)

14) TESTO 2 – **IL CAVALIERE DEL RE**

Sinossi a cura dell'editor Giuseppe Palladino

I caratteri del romanzo di formazione si fondono qui con una vicenda dal sapore antico, romantico. Una storia di lealtà e di nobiltà, animata da spirito di squadra, sete di giustizia e buoni sentimenti, che tuttavia non cedono mai ad alcuna retorica.

Daniel è un giovane Cavaliere che torna a casa dopo i lunghi anni passati al Collegio San Giorgio, dove da bambino è diventato un uomo dai grandi ideali, coraggioso e devoto al suo sovrano. A Daniel, il re ha fatto una promessa: investirlo ufficialmente della nomina di Cavaliere; e l'avrebbe mantenuta, tale promessa, se non fosse stato per gli intenti malvagi di due loschi figuri i quali, con un potente veleno, lo hanno imprigionato nella torre del castello per lunghi, lunghi anni, soltanto per soddisfare una brama di vendetta determinata da un'antica ingiustizia involontariamente procuratagli proprio dal sovrano Terenzio IV.

Nel cuore di Daniel c'è la principessa Camilla, amica d'infanzia e attualmente reclusa in convento per non intralciare i piani dei malefici nemici del re, suo padre.

Un sovrano da salvare, una principessa da liberare, un intero popolo da riscattare. È l'amore che trionfa, ma solo in controtuce rispetto all'onorificenza conferita al giovane Cavaliere, un autentico sogno realizzato e una promessa mantenuta.

L'intreccio – in questo racconto composto di una serie di atti che ben si prestano ad essere recitati, data la presenza di dialoghi serrati, botta e risposta e scambi d'opinione – ha un ruolo determinante. Si tratta, infatti, di un meccanismo di piani a incastro in cui si muovono i personaggi, ciascuno nel proprio ruolo eppure soggetti a scambi, travestimenti e trabocchetti tutti volti a sposare una causa comune: aiutare Daniel a sconfiggere gli oppressori e a riportare pace e verità.

Gli ingredienti della favola classica quindi, ci sono davvero tutti!

Rievocando a volte *Il nome della rosa* (per antichi codici e labirinti claustrali) e a volte il *Barone rampante* (per il legame tra i due giovani amici che passano gli anni più belli nel bosco dei Ciliegi), le atmosfere evocative si calano in un'azione estremamente ritmata, magicamente fusa con uno stile fluido, 'leggero', accattivante, capace di trasportarci negli antri più reconditi della fantasia. (testo formato A5 di 115 pagine)

15) Per informazioni contattarci ai numeri 366.26.53.522 oppure 335.81.64.338