

Lampo il cane viaggiatore

Sinossi

Zuzia è una ragazzina di undici anni che vive con i genitori e conduce una vita molto più limitata rispetto ai suoi coetanei a causa di una grave malattia cardiaca.

Suo padre lavora in una stazione ferroviaria.

Un giorno nella vita della famiglia arriva Lampo, un cane straordinario che ama viaggiare autonomamente sui treni. Il cane diventa rapidamente una presenza speciale nella stazione e soprattutto nella vita di Zuzia. Tra la bambina e Lampo nasce un'amicizia profonda: il cane le regala libertà, allegria e quella normalità che la malattia spesso le impedisce di vivere.

Ma Lampo non è ben visto dal capostazione, che lo considera un problema e, anche per la crescente popolarità, cerca di liberarsene. Quando riesce ad allontanarlo, Zuzia ne soffre profondamente e le sue condizioni peggiorano.

Nel frattempo la famiglia deve affrontare un altro enorme problema: Zuzia necessita di una costosa operazione al cuore all'estero. Per raccogliere il denaro necessario, entrano in gioco anche i social media e una influencer, trasformando la storia di Lampo in un fenomeno capace di mobilitare moltissime persone. La vicenda diventa così una storia di amicizia, coraggio e speranza, nella quale il legame tra una bambina e un animale riesce a coinvolgere un'intera comunità.

Approfondimento

È un film che permette di affrontare, attraverso una storia avventurosa e commovente, temi come l'amicizia, la malattia, la famiglia, l'empatia, il rapporto con gli animali, la solidarietà e l'uso dei social.

Il film prende ispirazione dalla storia reale di Lampo, un cane che negli anni cinquanta viaggiava realmente sui treni italiani e divenne famoso alla stazione di Campiglia Marittima, in Toscana.

Zuzia è una bambina a cui gli adulti cercano continuamente di evitare rischi: non può fare ciò che fanno gli altri bambini, deve essere protetta e la sua malattia condiziona la sua quotidianità.

Lampo invece rappresenta la libertà, l'avventura, la spontaneità, la compagnia, la fiducia.

Questo permette di riflettere sulla seguente domanda:

"Lampo guarisce davvero Zuzia oppure le dà qualcosa di diverso dalla guarigione?"

La storia di Lampo arriva sui social e diventa strumento per aiutare Zuzia a raccogliere il denaro necessario per l'operazione.

Questo permette di affrontare una domanda molto attuale:

"I social possono fare del bene?"

Lampo è un animale che non accetta facilmente di essere controllato. Viaggia sui treni, sceglie le proprie destinazioni e torna spontaneamente nei luoghi che conosce.

Il capostazione rappresenta invece l'ordine, le regole e il controllo.

Da qui nasce un interessante conflitto:

"Le regole sono sempre giuste?"

Spunti didattici

Dividere la classe in gruppi.

Ogni gruppo disegna una grande mappa ferroviaria e inventa un viaggio di Lampo con partenza, fermate, destinazione, incontro e ritorno.

Ad ogni fermata devono aggiungere una emozione:

- amicizia
- paura
- felicità
- tristezza
- coraggio

15 domande e discussione finale:

1. Che cosa hai provato guardando il film?
2. Qual è il personaggio che hai preferito?
3. Perché Zuzia si lega così tanto a Lampo?
4. Che cosa rende speciale Lampo?
5. Qual è secondo te la qualità più importante di un vero amico?
6. È più importante essere liberi o rispettare le regole?
7. Quando una regola può diventare ingiusta?
8. Gli adulti capiscono sempre ciò di cui hanno bisogno i bambini?
9. È possibile che un animale diventi un vero amico?
10. I social nel film fanno più bene o più male?
11. È sempre giusto raccontare online la storia di un'altra persona?
12. Qual è il momento più coraggioso di Zuzia?
13. Qual è il personaggio che cambia di più?
14. Che cosa significa per te la parola libertà?
15. Se Lampo potesse parlare che cosa ci direbbe alla fine del film?