



Stefania Mei e Sara Vegini

PRIME STORIE 2

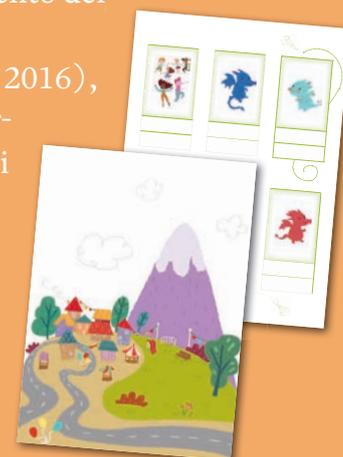
Nuovi giochi e attività di denominazione e comprensione verbale



Trasmettere ai bambini la curiosità per i libri e abituarli a leggere fin da piccoli ha conseguenze positive sullo sviluppo cognitivo, emotivo e relazionale. Così come leggere assieme a loro, osservare le immagini delle storie e commentarle, o persino inventarne di nuove, produce un significativo miglioramento del linguaggio, della comprensione verbale e un arricchimento del vocabolario e della sintassi.

Seguito del fortunato volume *Prime storie* (Erickson, 2016), questo secondo volume propone 20 nuovi racconti corredati da vivaci tavole illustrate che accompagnano i bambini nelle avventure di 5 simpatici personaggi:

- Il drago Dino
- Il palloncino Paolo
- La lumachina Lina
- Teo l'ippopotamo
- Camillo il pescatore.



Le storie, scritte in stampato maiuscolo per favorire anche un accesso diretto al testo, sono rivolte ai bambini dai 4 ai 6 anni e possono essere fruite da genitori e professionisti sia a livello individuale, sia in piccolo gruppo o in classe. La facilità d'uso permette di utilizzare il volume anche con bambini più grandi con deficit cognitivo e/o ritardo linguistico.

Al termine di ogni brano sono presenti degli esercizi mirati ad allenare la comprensione, le associazioni logiche, la sequenzialità temporale e il riconoscimento della sillaba iniziale o finale di parola. Completa l'opera un fascicolo allegato con 20 scenari e 60 personaggi da ritagliare per inventare nuove storie e svolgere simpatici giochi in gruppo.

ISBN 978-88-590-1864-3



9

€ 22,00

libro + allegati
indivisibili

INDICE

7	Introduzione
13	IL DRAGO DINO
14	Grazie Dino
22	Un amico speciale
31	Divento grande!
39	Lo voglio, lo voglio, lo voglio!!!
47	IL PALLONCINO PAOLO
48	Il passerotto dispettoso
57	La torta di mele
65	Il palloncino impara a volare
75	Un compito speciale
85	LA LUMACHINA LINA
86	La gara
94	Che maleducazione!
102	Ho imparato la lezione
110	Lina cambia casa
119	TEO L'IPPOPOTAMO
120	Il ballo
127	Che pazienza!!
135	Teo multicolore
142	La partita di calcio
151	CAMILLO IL PESCATORE
152	L'isola sconosciuta
162	Un pescatore distratto
171	Gara di pesca
180	Una pesca particolare

Introduzione

Stimolare i bambini alla lettura è fondamentale.

Trasmettere ai bambini la curiosità per i libri e abituarli a leggere fin da piccoli ha infatti conseguenze positive per lo sviluppo relazionale, emotivo, cognitivo, linguistico, sociale e della personalità.

La lettura è anche uno strumento di conoscenza. I libri, infatti, aiutano i bambini ad acquisire competenze e strategie per affrontare la realtà di tutti i giorni.

L'abitudine alla lettura crea elementi positivi per sviluppare la fantasia e sviluppare l'immaginazione: non solo, leggere ha anche effetti positivi sulla memoria e sviluppa le capacità logiche e di astrazione dei bambini.

Ascoltando i racconti dell'adulto, inoltre, il linguaggio e la comprensione verbale del bambino si ampliano, grazie ai nuovi termini che arricchiscono il suo vocabolario e la struttura sintattica delle frasi. La lettura stimola quindi anche lo sviluppo del linguaggio, lo nutre e ne migliora la qualità.

La lettura come esperienza condivisa

Accompagnare il proprio bambino in libreria o in biblioteca, creare una ritualità, scegliere insieme i libri in base all'età e ai bisogni del piccolo è un'ottima pratica. Ritualità che possiamo creare anche nella scelta del momento per la lettura: leggere una storia alla sera, prima di addormentarsi, aiuta il bambino a rilassarsi, a esplorare le sue emozioni più intime in compagnia degli adulti. E questo favorisce la comprensione del sé e del mondo che lo circonda, allarga la mente e stimola a esplorare mondi nuovi e sconosciuti.

L'esperienza condivisa della lettura e dell'ascolto permette poi di creare complicità tra adulto e bambino e aiuta a rinsaldare il loro legame affettivo e di fiducia.



La lettura e lo sviluppo delle abilità cognitive

Gli effetti benefici della lettura ad alta voce in età precoce non riguardano solo la relazione emotiva, ma anche lo sviluppo di alcune abilità cognitive, stimolando l'immaginazione del bambino, la sua curiosità e incrementando gradualmente i suoi tempi di attenzione.

La lettura ad alta voce favorisce anche lo sviluppo di una serie di prerequisiti necessari per l'apprendimento della lettura e della scrittura, quali la consapevolezza metafonologica, ovvero la capacità di percepire e riconoscere i suoni che compongono le parole, e la conoscenza delle convenzioni della scrittura.

Alla luce di queste considerazioni e in continuità con il primo volume, il libro *Prime storie 2* offre ai bambini più piccoli la possibilità di avvicinarsi in modo divertente e accattivante alle prime letture guidate dall'adulto.

Indicazioni metodologiche

Il volume presenta una struttura pensata in modo da essere utilizzata trasversalmente da più figure professionali e dai genitori, in base alle necessità di ogni bambino.

È uno strumento duttile e quindi fruibile sia a livello individuale che in piccolo gruppo o nel gruppo classe.

Tutte le storie, scritte in stampato maiuscolo, sono corredate da grandi immagini colorate per calamitare e sostenere l'attenzione del bambino mentre l'adulto legge ad alta voce, facilitando la comprensione verbale e favorendo la rievocazione dei contenuti presentati. Al termine di ogni brano sono presenti alcuni esercizi per stimolare e allenare la comprensione, le associazioni logiche, la sequenzialità temporale e il riconoscimento della sillaba iniziale o finale di parola.

Come già consigliato poco sopra e nel volume *Prime storie*, per creare una piacevole routine sarebbe importante riservare alla lettura un momento specifico della giornata, in cui il bambino sia tranquillo e disponibile.

È importante anche che il bambino possa tenere in mano il libro per vederne chiaramente le pagine e che possa girarle autonomamente. Durante la lettura le immagini andrebbero indicate per sostenere l'attenzione all'ascolto.

Struttura dell'opera

Il volume è composto da 20 storie con relativi esercizi e attività di comprensione e da un allegato costituito da altrettanti scenari con diversi personaggi da ritagliare.

I personaggi, protagonisti dei racconti, vivono simpatiche avventure e affrontano anche temi importanti come l'educazione e la fiducia in se stessi.

<i>Il drago Dino</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Grazie Dino ● Un amico speciale ● Divento grande! ● Lo voglio, lo voglio, lo voglio!!!
<i>Il palloncino Paolo</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il passerotto dispettoso ● La torta di mele ● Il palloncino impara a volare ● Un compito speciale
<i>La lumachina Lina</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● La gara ● Che maleducazione! ● Ho imparato la lezione ● Lina cambia casa
<i>Teo l'ippopotamo</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il ballo ● Che pazienza!! ● Teo multicolore ● La partita di calcio
<i>Camillo il pescatore</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● L'isola sconosciuta ● Un pescatore distratto ● Gara di pesca ● Una pesca particolare

Nell'allegato, i 20 scenari (uno per ogni storia presentata) e i relativi personaggi ritagliabili possono essere utilizzati per giochi di drammatizzazione, indovinelli, inventare finali alternativi alla storia, modificarne lo svolgimento o comprenderne le sequenze logico-temporali.

Di seguito sono illustrate alcune attività da svolgere in gruppo con l'utilizzo del materiale allegato.

Giochi e attività con gli allegati

Nel fascicolo allegato sono presenti i materiali per svolgere alcuni giochi e attività in piccolo gruppo o in classe. Di seguito ne vengono suggeriti alcuni, ma i materiali possono essere utilizzati e adattati a seconda delle esigenze.

Giochi di drammatizzazione

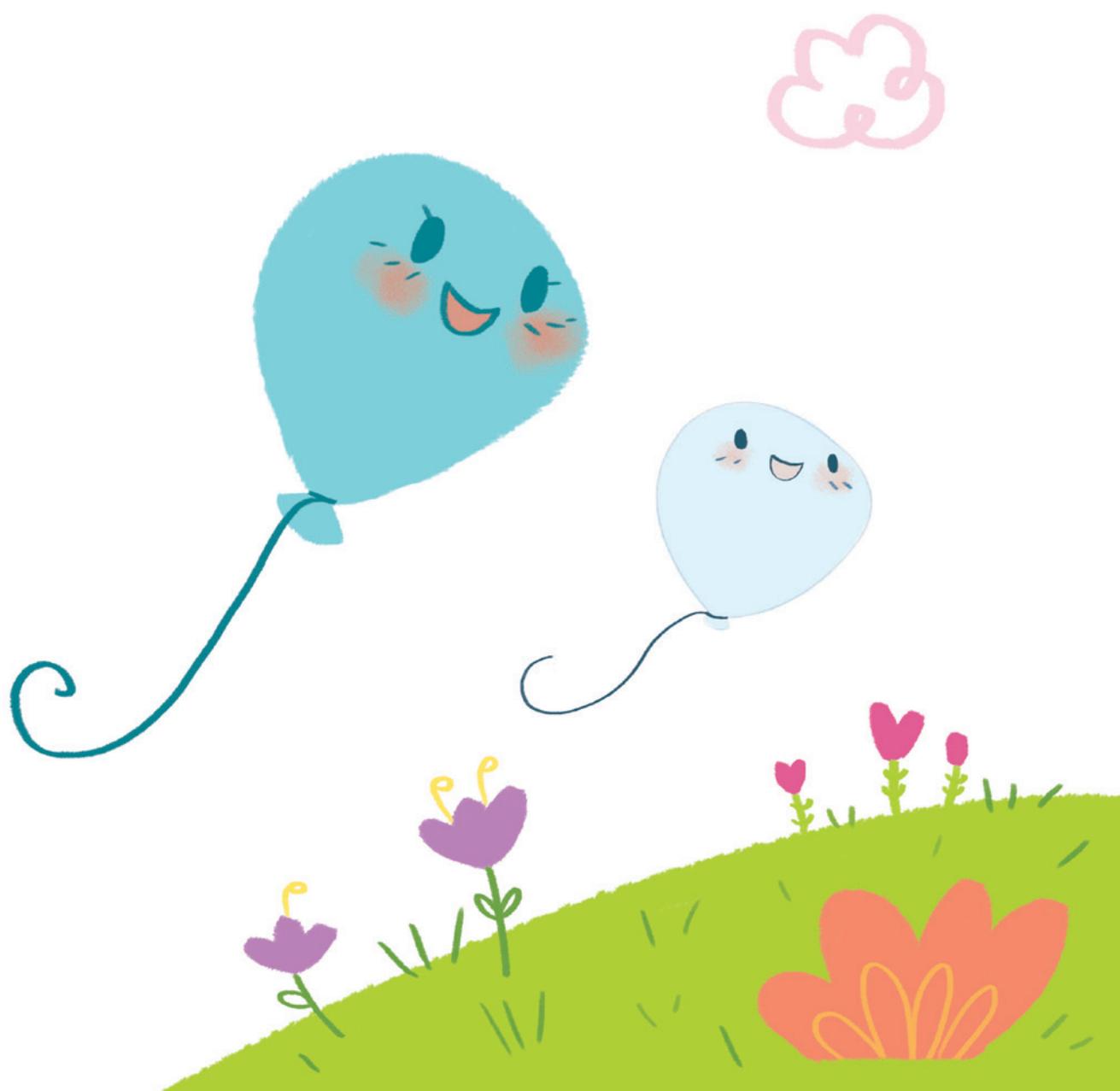
Materiale occorrente: 5 sfondi, uno per ogni sezione e tutti i «Personaggi» delle storie, contenuti nel fascicolo allegato.

Partecipanti: Minimo 2 bambini.

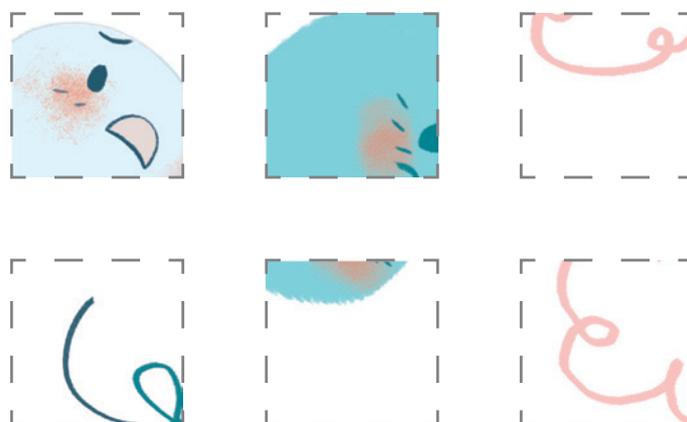
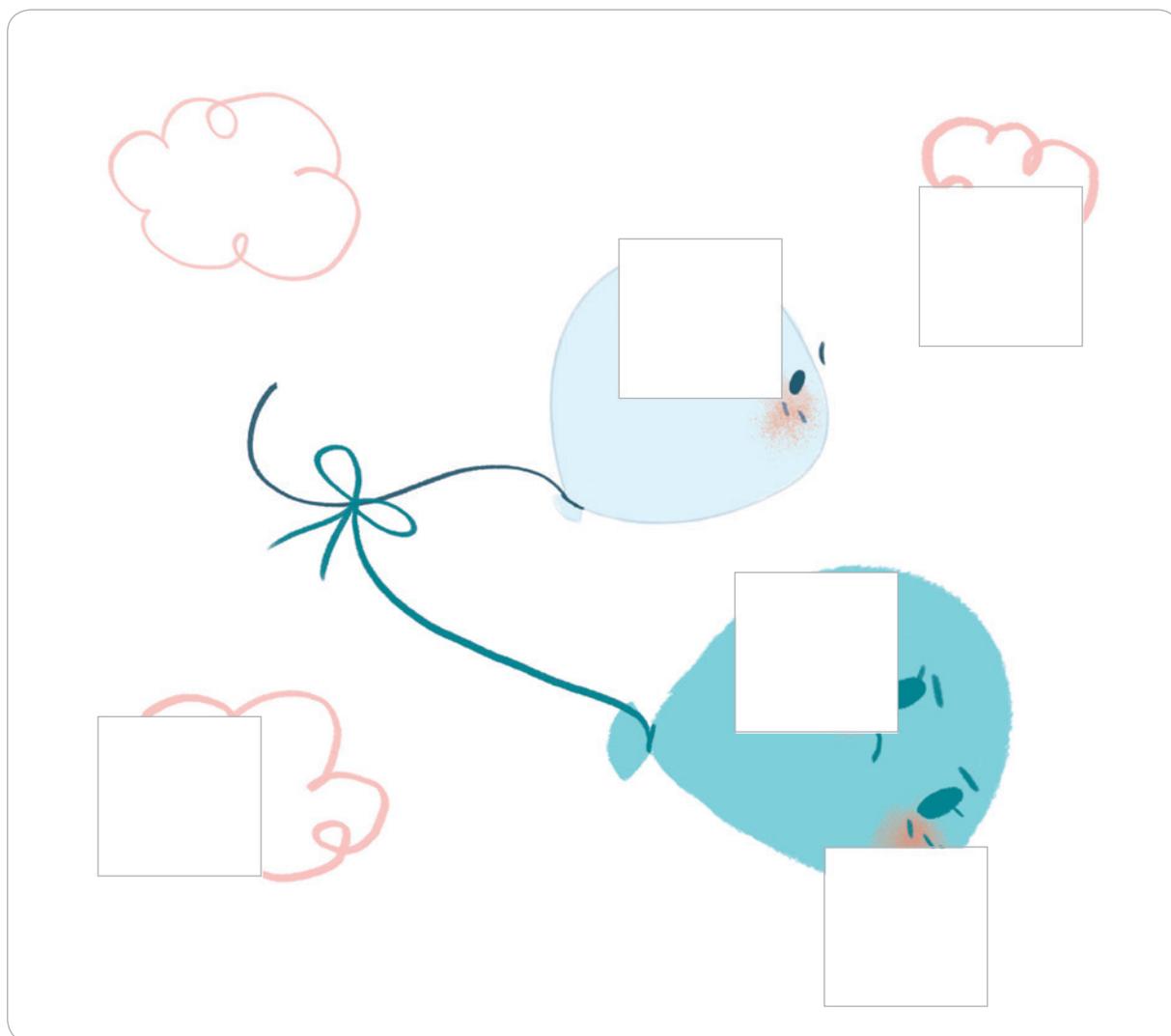
Svolgimento: Dopo aver ritagliato i protagonisti delle storie, è possibile utilizzarli inserendoli negli «Scenari» per ambientare nuove e divertenti storie, oppure per riproporre la storia appena ascoltata. Inoltre i personaggi possono essere utilizzati rispettando la storia a cui appartengono oppure mischiandoli e creando nuove avventure.



IL PALLONCINO PAOLO È ANCORA PICCOLO E NON SA VOLARE BENE: È MOLTO INSICURO E VOLA SOLO PER BREVI TRATTI. LA MAMMA NON LO LASCIA MAI ANDARE DA SOLO E MAI TROPPO IN ALTO, MA PAOLO PENSA DI ESSERE GIÀ ABBASTANZA BRAVO DA POTER VOLARE NEL CIELO FRA LE NUVOLE.



CHE COSA MANCA? COMPLETA LA SCENA RITAGLIANDO
I QUADRATI IN BASSO E INCOLLANDOLI AL POSTO GIUSTO.
ATTENTO, POTREBBE ESSERCI UN INTRUSO!



LA LUMACHINA LINA



LA GARA



CHE MALEDUCAZIONE!



HO IMPARATO LA LEZIONE



LINA CAMBIA CASA



LA LUMACHINA LINA STRISCIATRANQUILLA NEL PRATO,
AMMIRANDO I FIORI COLORATI E LA BELLA ERBETTA VERDE.
A UN TRATTO, UN FORTE VENTO PIEGA I FILI D'ERBA E FA CADERE
I PETALI DEI FIORI.
COSA STA ACCADENDO? FORSE UN TORNADO?



MENTRE LA LUMACHINA STRISCIA SOTTO UNA LARGA FOGLIA MARRONE IN CERCA DI RIPARO, ECCO ARRIVARE LA LIBELLULA GIULIA. VOLANDO VELOCISSIMA, GIULIA SPAVENTA TUTTI I PICCOLI INSETTI E LI FA CADERE SENZA SCUSARSI, MA ANZI RIDENDO A CREPAPELLE.



CHIEDE ALLA SUA AMICA GEMMA LA RANA DI ACCOMPAGNARLA, COSÌ LA SCELTA SARÀ PIÙ DIVERTENTE.

LINA E GEMMA ARRIVANO AL NEGOZIO DI GUSCI PER LUMACHE E LINA RESTA A BOCCA APERTA, PERCHÉ IN VETRINA CI SONO MOLTISSIMI GUSCI FAVOLOSI: GRANDI E PICCOLI, COLORATI, SEMPLICI O DOPPI, CE N'È ADDIRITTURA UNO CON I BRILLANTINI, TUTTO LUCCICANTE!



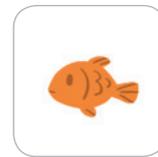
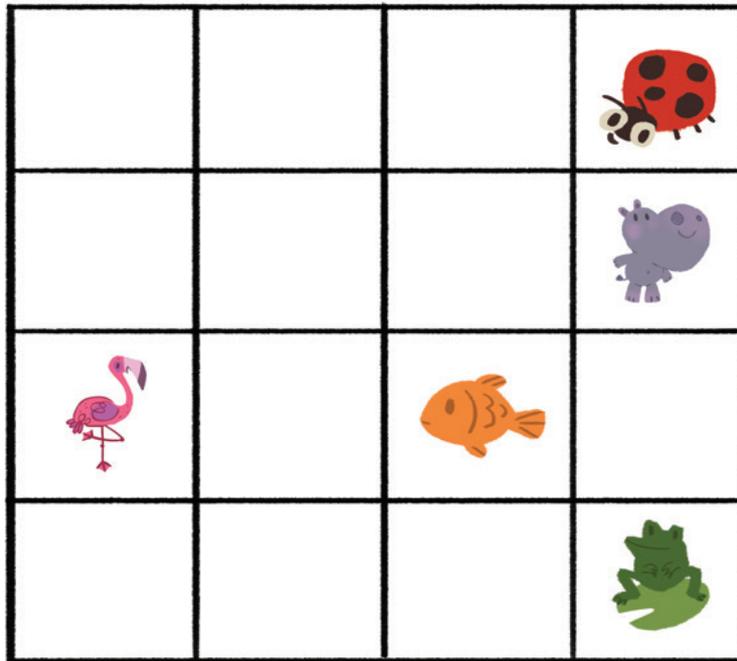
LINA, EMOZIONATISSIMA, ENTRA NEL NEGOZIO
E PROVA MOLTISSIMI GUSCI, UNO PIÙ BELLO DELL'ALTRO.
PROPRIO NON SA QUALE SCEGLIERE, SA SOLO CHE VUOLE BUTTARE
VIA SUBITO IL SUO GUSCIO, CHE ORA LE SEMBRA
ANCORA PIÙ VECCHIO E BRUTTO.
ALLA FINE LINA SCEGLIE IL GUSCIO CHE AVEVA VISTO IN VETRINA,
CHE È VIOLA ED È RICOPERTO DI BRILLANTINI.
LE SEMBRA BELLISSIMO E LO VUOLE PROVARE.



L'IPPOPOTAMO ORA NON È PIÙ ARRABBIATO, ANZI SI DISPIACE PER IL PICCOLO ANIMALETTO E DECIDE DI AIUTARLO. SI ALZA SULLE SUE ZAMPE, AFFERRA I RAMI E, CON IL SUO GROSSO PESO, LI SPEZZA. LO SCOIATTOLO FINALMENTE È LIBERO.



TROVA I GEMELLI! INDICA NELLA GRIGLIA QUALE ANIMALE NON VIVE NELLO STAGNO. È L'UNICO CHE NON HA UN GEMELLO.



CERCA E TROVA. TROVA I 3 ANIMALI NASCOSTI NELLA SCENA.

