



LEGGO GIOCO E IMPARO
LETTURE A QUATTRO MANI

IL CASTELLO DI RANA MORGANA



Storia e attività di

**Anna Maria
Venera**

4^{dai}
ANNI

Sviluppare
le abilità
di memoria

Erickson

Ma te la immagini una rana che abita in un castello in mezzo al lago e dice di essere una principessa? E con l'aiuto dei suoi nuovi amici Cigno Bianco, Tasso Tagliatela, Talpa Occhiali Gialli e Lola la Libellula riesce a preparare la corsa d'inizio estate? Unisciti a loro in un viaggio emozionante nel misterioso mondo del bosco.



**LEGGO GIOCO
E IMPARO**
LETTURE A QUATTRO MANI

La collana «Leggo Gioco e Imparo» accompagna lo sviluppo emotivo e cognitivo dei bambini attraverso tre importanti momenti: avvicinarsi al mondo dei libri con la lettura di una storia illustrata da parte di un adulto (Leggo), sperimentarsi e divertirsi in modo creativo con numerose attività (Gioco) e iniziare a sviluppare – assieme a mamma e papà – tutti i prerequisiti necessari per affrontare la scuola e gli apprendimenti (Imparo).

Anna Maria Venera

Psicopedagogista, docente in Pedagogia Sperimentale all'Università di Torino. Si occupa di progetti di ricerca e di didattica sul tema del gioco e della metodologia ludiforme.



Contiene
divertenti
giochi, carte
da ritagliare
e stickers
colorati

ISBN 978-88-590-1071-5



9

€ 12,50

libro + allegati
indivisibili

Introduzione

Il bambino che ascolta una storia costruisce in modo personale la fisionomia dei personaggi, la struttura degli ambienti, la dimensione emotiva delle sequenze narrative, a misura delle sue esperienze, delle sue emozioni, dei suoi bisogni. E la mente che immagina è una mente che discerne, che impara a pensare, che cresce. Le storie servono anche a conoscere il mondo, a interpretarlo, a imparare a orientarsi nella vita; veicolano messaggi e immagini metaforiche, consentono di accedere a una realtà fantastica; al piano del reale è sotteso un universo di significati non detti, che spesso proprio per questo risultano più incisivi e pregnanti. Ascoltare la voce rassicurante di un adulto che regala il racconto o la lettura di una storia induce il bambino a familiarizzare con le parole, con la lingua, con la narrazione. La lettura ad alta voce conferisce all'atto di leggere e al libro una valenza affettiva indelebile e contribuisce in modo determinante a creare nei bambini il piacere della lettura; rappresenta un modo per introdurre il bambino in un altro mondo, un mondo che prende vita tra le pagine del libro. Nella lettura ad alta voce di un libro illustrato si instaura un dialogo in cui l'adulto stimola il bambino con domande volte a identificare i personaggi, gli oggetti, gli eventi della storia e a indirizzare l'attenzione sui particolari importanti. In questo modo, anche il bambino partecipa alla ricostruzione del racconto insieme all'adulto.

La collana «Leggo Gioco e Imparo» si propone di sviluppare il potenziale cognitivo e la motivazione ad apprendere di bambini e bambine in età prescolare attraverso la lettura dialogica e l'attività ludica. Le attività sono state ideate in modo da rispettare i tempi di attenzione del bambino, per consolidare e rinforzare le sue competenze. La storia e le attività

presenti nel libro sono state progettate con l'intento di perseguire diversi obiettivi: da un lato, coniugare precise finalità didattiche con la caratteristica principale insita nel gioco e, dall'altro, privilegiare attività che favoriscano l'impiego di processi cognitivi come la comprensione, la memoria, il ragionamento, la capacità critica e la creatività in relazione all'età del bambino.

La narrazione ad alta voce e i giochi proposti favoriscono il coinvolgimento del bambino con una partecipazione attenta e motivata, introducendo nelle attività ludiche elementi sempre nuovi che scongiurano il rischio di noia e ripetitività. Inoltre, il gioco sviluppa la fiducia in sé, in quanto il bambino è incoraggiato a sperimentarsi in attività in cui può raggiungere traguardi e sviluppare competenze, senza essere sottoposto all'ansia da prestazione derivante dalla competitività. Le attività sono presentate da una figura guida che accompagna il bambino nel loro svolgimento e sono ambientate in contesti naturali, come il mare e il bosco.

La storia, avvincente e ricca di stimoli, accompagnata da immagini suggestive e da diversi giochi, innesta naturalmente la motivazione ad apprendere. La storia termina con un finale in cui compaiono nuovi elementi narrativi che creano un «effetto sorpresa» che stimola la fantasia e l'interesse nel bambino e lo invita a proseguire le attività e le sfide ludiche, stimolando anche la concentrazione. Inoltre, per sostenere ulteriormente la sua motivazione, egli potrà ricevere, una volta terminate con successo le attività, un «diploma» personalizzato. La collana «Leggo Gioco e Imparo» propone nei diversi libri un percorso sui prerequisiti cognitivi e strumentali necessari ad affrontare con maggiore facilità i primi apprendimenti scolastici.

STRUTTURA DELLA STORIA E ATTIVITÀ CORRELATE

La storia è intervallata da 10 attività di gioco che consentono di sviluppare le abilità della memoria *verbale e uditiva, visuo-spaziale e di lavoro*.

Le attività suscitano divertimento e coinvolgimento emotivo attraverso un'esperienza ludica che costituisce un breve percorso coerente che conduce il bambino a sviluppare le abilità mnemoniche. Le attività proposte sono: *Arriva l'estate nel bosco, Parole intorno al lago, Azioni ed emozioni, I colori del bosco, Le memorime, Completa con gli stickers, Ricorda ad alta voce, Avventure al castello, Colori e parole, La risposta giusta*.

Allegati al libro ci sono anche 3 giochi: *Il memory del bosco*, *Cerca l'intruso*, *Scopri le differenze*.

Le attività di gioco sono finalizzate allo sviluppo della memoria, delle abilità di discriminazione e acuità visiva per percepire differenze, memorizzare posizioni ed esercitare la *memoria visiva*, *visuo-spaziale* e *di lavoro*. Nelle diverse attività si favorisce l'abilità di prestare un'attenzione focalizzata ai dettagli delle immagini e di concentrare l'attenzione anche in modo prolungato per portare a termine il gioco e in futuro il compito assegnato a scuola. In alcuni giochi di ricerca visiva viene esercitata la precisione nell'osservazione e nel riconoscimento percettivo, o la possibilità di orientare lo sguardo da sinistra verso destra nella lettura di immagini, in altri giochi invece viene stimolata l'abilità del riconoscere e distinguere un'immagine simile ma diversa per alcuni particolari da quella rappresentata nel libro.

Tutte queste competenze favoriranno nel bambino l'abilità di discriminare e riconoscere nei dettagli i tratti distintivi delle lettere, prestare attenzione alle differenze strutturali e formali dei grafemi e individuare il loro orientamento nello spazio grafico.

Importante è accompagnare le attività proposte con verbalizzazioni volte a sollecitare l'osservazione critica, il pensiero logico e la corretta denominazione dei vari concetti che possono essere colti dagli aspetti osservati.

La lettura ad alta voce unita alle attività di gioco aiuta il bambino in età prescolare a potenziare le abilità attentive mnemoniche e metacognitive, considerate dei fondamentali prerequisiti per un sereno ed efficace inserimento nella scuola primaria e per il futuro apprendimento delle abilità cognitive di base.





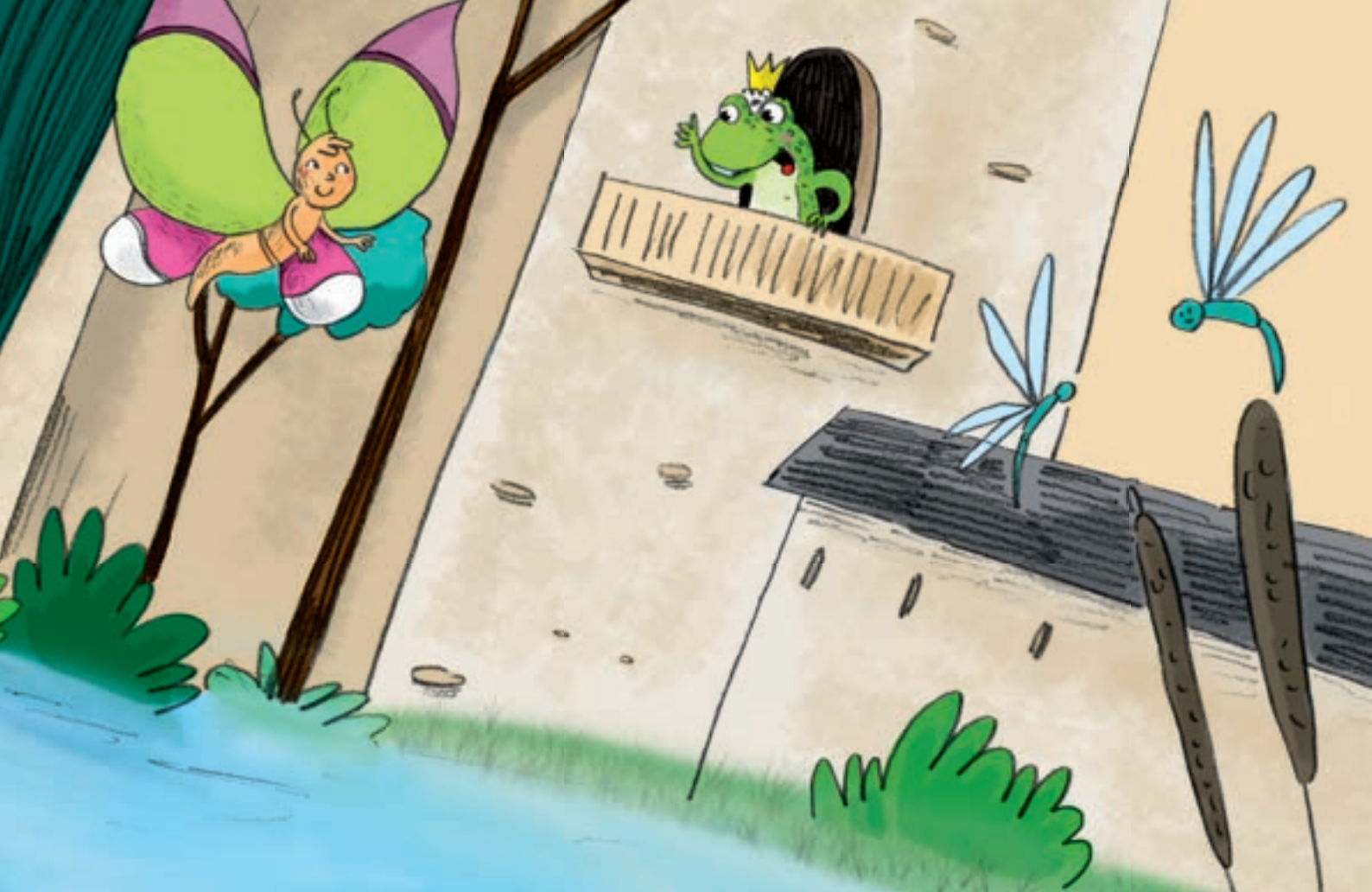
Quando arriva l'estate, le rondini iniziano a festeggiare: giornate lunghe, anzi lunghissime, e calduccio sulle piume! Le formiche escono dalle tane a forma di imbuto, le api si tuffano nei fiori più dolci e Cavalletta Salterina si esibisce con i suoi salti spettacolari. Corrado il Millepiedi passeggia indisturbato nell'erba bagnata dalla rugiada e i bruchi mangiucchiano le foglie dei papaveri.

Il sole, che prima faceva capolino dalle nuvole, ora esce allo scoperto e splende in cielo. Nemmeno Lumaca Luisa e le sue amiche ci sono più abituate. Si proteggono da quei raggi cocenti con ombrellini fatti di foglie e margherite!



Da qualche settimana circolava una voce tra gli abitanti del bosco: una rana si era trasferita nel castello in mezzo al lago e di tanto in tanto si mostrava al balcone con una corona sulla testa, dicendo di essere una principessa!







«Come ti chiami?» le chiese un giorno Carlotta Paperotta, che viveva nel lago da molti anni. «Sono la Rana Morgana e tutti voi dovete chiamarmi: “Principessa Morgana”!» rispose altezzosa. Farfalla Isabella allora aggiunse: «Non ti piacerebbe conoscere gli altri abitanti del bosco? Potresti avere dei nuovi amici». «Io sto bene da sola e non ho bisogno di nessuno!» ribattè Rana Morgana.



Da quel giorno, i Ricci Lino e Lena, che avevano ascoltato in silenzio, tutte le volte che intravedevano Morgana nel castello, ridacchiavano e la prendevano in giro. Insieme ai loro tre amici scoiattoli urlavano dispettosi: «Principessa crà, craà, craaà!».



Accompagnavano il coro Volpe Rossa
e l'intonatissimo Castoro Gino.
Nascosta tra le folte canne del lago,
Gelsomina la Tartaruga osservava
tutto con attenzione.



Uno dei pochi a non prendere in giro Morgana era Cigno Bianco, dalle piume così soffici e bianche da sembrare di panna montata.

Il cigno viveva nel limpido lago, in mezzo alle ninfee e alle libellule che gli facevano compagnia.

Un giorno, Cigno Bianco disse all'amico Fenicottero Rosa: «Sai, penso che in realtà Morgana si senta sola e triste. Se ne sta tutto il giorno nel castello. Forse è molto timida».

«Chiediamole di partecipare alla corsa intorno al lago che si terrà il primo giorno

d'estate» rispose il fenicottero.

«Potrebbe aiutarci con i vestiti e le pettorine per

i partecipanti. Quando lo sapranno gli

animali del bosco, sono sicuro che

smetteranno di prenderla in giro!»



ARRIVA L'ESTATE NEL BOSCO

Prova a rispondere a queste domande.



Ti ricordi quali animali hai incontrato fino a qui?
La Rana Morgana e poi?

C'è un animale che ha mille zampe.
Dove l'hai visto? A chi era vicino? Come si chiama?

Quali animali che volano hai incontrato
nella storia oltre alla farfalla?



Di che colore sono il cigno e il fenicottero?
Come si chiamano la paperotta e i due ricci?

