

Alessandra Baretter

# 7 GIORNI CON DELFINO

Illustrazioni di  
Giovanni Frasconi




## Ciao, io sono DELFINO e tu come ti chiami?


Car\_ \_\_\_\_\_, sono molto contento di conoscerti e ti ringrazio per essere venuto/a a trovarmi. Sarà bello passare del tempo in tua compagnia!

Io sto per partire per un bel viaggio dove incontrerò tanti amici, grandi e piccini. Vuoi venire con me? Sì? Vedrai come ci divertiremo!

Però, prima di cominciare questa fantastica avventura, devi sapere che questo è un libro **MAGICO** perché insieme a un adulto dovrai tagliare, piegare e incollare per costruire il mare e tutti i miei amici.

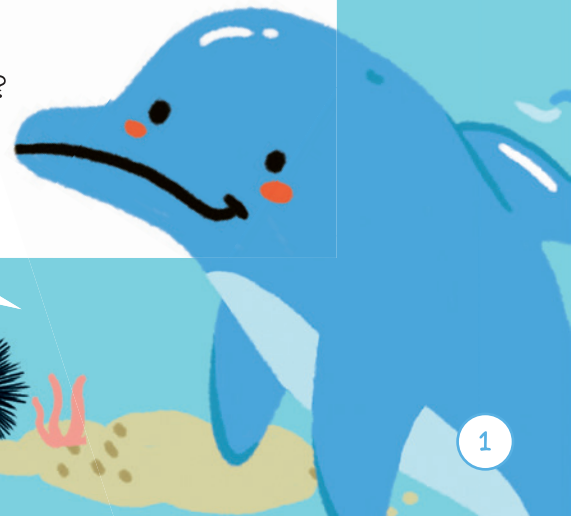
Questo non è solo un libro da leggere: in ogni storia troverai anche dei piccoli giochi con cui divertirti!

Costruire il libro magico è molto semplice: segui le istruzioni scritte nella pagina con il mio ritratto . Troverai anche l'elenco del materiale che ti serve per realizzare ogni storia.

Le pagine con il mare , invece, sono per i grandi: troveranno tanti consigli per aiutarti a costruire il libro e giocare con te.

È tutto qui! Siamo pronti a partire e imparare tante cose?

Allora andiamo... **INIZIAMO A NUOTARE!**



# GIORNO 1

Materiale: forbici e colla.

Car \_\_\_\_\_, ora ti spiego cosa devi fare:

1. Stacca dall'altro libretto le pagine con le figurine da ritagliare.
2. Per prima cosa ritaglia la figurina con le onde del mare, piega la linguetta di base all'indietro e incollala sullo spazio n. 1.
3. Poi ritaglia il gruppo di gabbiani, piega la linguetta all'indietro e incolla la figurina sul rettangolino n. 2.
4. Adesso ritaglia lo scoglio con la stella marina e il granchietto, piega come al solito la linguetta e incollala nello spazio n. 3.
5. Ora è arrivato il momento di costruire la mia sagoma: ritaglia la figurina del delfino, poi piega le linguette all'esterno ed ecco che potrò stare in piedi. Adesso devi attaccare le pinne (n. 4 e 5). Piega le linguette e attaccale sui rettangolini con lo stesso numero. Infine nascondi la mia figurina dietro alle onde.
6. E ora prepara nello stesso modo il mio amico Gabbiano. Mettilo da parte, arriverà volando quando te lo dirà l'adulto che è con te.

Adesso sei pronto per ascoltare la storia, ma prima c'è un'ultima cosa da fare. Questo è un **Magilibro**, per cui ora ti svelo una magia. Ascolta attentamente e fai quanto ti dico mentre spalmi di colla questo foglio recita la formula magica:

*Incollo attorno, in su e in giù...  
paginette non ci siete più!*

Chiudi il libro, schiaccialo forte, apri e... guarda cosa è successo!

Caro genitore, caro educatore, in questo episodio il bambino sarà stimolato a:

- conoscere nuove parole dell'ambiente mare;
- accoppiare numeri uguali;
- imparare concetti spaziali (rotazione a destra/senso orario, rotazione a sinistra/senso antiorario);
- imparare a sommare fino a 5;
- rispondere a quesiti.

Qui di seguito troverai alcuni consigli che ti aiuteranno a capire come proporre al meglio il materiale contenuto in questo libretto. Prima di leggere le istruzioni al bambino, guarda insieme a lui le figure che dovranno essere ritagliate; nominale una alla volta, indicandole con il dito come nell'esempio qui sotto:

— «Queste sono le onde del mare, questi sono i gabbiani e questo come si chiama? Dillo tu!».

Successivamente leggi le istruzioni una alla volta. Descrivi a parole le azioni richieste per preparare l'episodio come riportato qui di seguito:

— «Ecco, adesso che hai finito di ritagliare dobbiamo piegare questa linguetta... Così, vedi? La piego dietro alla figura».

Richiama l'attenzione del bambino sui particolari in questo modo:

— «Vedi che sopra alla linguetta che abbiamo appena piegato c'è scritto un numero? Cerca nella pagina dov'è un rettangolo con il numero uguale, perché dobbiamo incollarla proprio lì sopra».

Mentre racconti l'episodio, invita il bambino a seguire la storia facendo avanzare la figurina del Delfino lungo il percorso. Fai ridere il bambino esagerando i suoni onomatopeici «splish, splash!» e, quando arrivi all'ultimo salto, ricordati di rovesciare la figurina dei gabbiani per vedere il retro. Mostra come si fa saltare il Delfino: posizionalo sull'onda più grande e muovi la figurina facendo un salto alla volta. Questo gioco insegnerà al tuo bambino che si può ottenere la somma di 5 mescolando diversamente i numeri 1, 2, 3 e 4. Quando è il momento, fai finta che il gabbiano arrivi volando e invita il bimbo a provare a contare. Se fatica a capire il concetto, dai tu l'esempio e chiedi al bambino di ripeterlo. Divertitevi a scambiarsi di turno. Un suggerimento in più: fai un cerchio in terra con 5 cartoncini e ripeti il gioco questa volta facendo dei passi o dei saltelli.

Alla fine della storia proponigli gli indovinelli che si trovano sul retro delle figurine.

Finito il racconto, quando chiuderai il libro, chiedigli di piegare all'indietro le immagini con la manina aperta, facendo un movimento dal basso verso l'alto (movimento centrifugo).



# SALTI TRA LE ONDE

Sul mare c'è una creatura che avanza... chi sarà?  
È uno squalo feroce?  
È una sardina che scappa?  
Ma nooo!! È Delfino che salta felice tra le onde.

1

2



Con un gran tuffo spruzza di acqua un gruppetto di gabbiani che sbattono le ali ridendo. Delfino ama gli scherzi e tutte le volte che incontra gli amici si diverte a bagnarli. Sa che lo aspettano per giocare insieme e infatti chiedono: «Facciamo il gioco delle cinque onde?».

«Va bene!» — risponde Delfino mettendosi sull'onda più grande. «Siete pronti? Faccio tre salti». E il nostro amico salta sopra tre onde girando in tondo: «Faccio ancora due salti e arrivo a cinque!!». Delfino chiude il cerchio ritornando sull'onda da cui era partito.

«Bravo! Bravo! Ancora!!» dicono i gabbiani entusiasti.  
«Questa volta giro al contrario. Un bel salto, e poi tre salti... e con un altro salto ritorno a cinque!!!!»

«Posso provare anch'io?» chiede un giovane gabbiano.  
«Certamente! Puoi girare in tondo a destra o a sinistra. Scegli quanti salti vuoi fare, ma attento: devi sempre arrivare a cinque altrimenti paghi pegno. Allora comincia la sfida: facciamo un giro per ciascuno».

Dopo aver giocato a lungo, per Delfino è tempo di andare. Saluta gli amici e segue la corrente. «Con tutti quei salti mi è venuta una gran fame! Dietro quella roccia troverò tanti pesciolini da mangiare!!»





## GIORNO 2


**Materiale:** forbici e colla,  
velcro biadesivo.



Car. \_\_\_\_\_, per prima cosa:

- 
- 
1. Stacca dall'altro libretto le pagine con le figurine da ritagliare.
  2. Ritaglia la spazzatura: il sacchetto di plastica (N. 1), la lattina (N. 2), la bottiglia di plastica (N. 3) e la scarpa rotta (N. 4).
  3. Attacca sul retro delle figurine un pezzettino di velcro biadesivo (la parte ruvida) e tienile da parte.
  4. Adesso devi attaccare due striscioline di velcro (solo la parte lanosa) sui rettangolini grigi disegnati sulla roccia che emerge dal mare (A-B).
  5. Ora ritaglia lo scoglio (N. 5) e il cespuglio di alghe (N. 6), poi fatti aiutare da un adulto per incollarli sul foglio.
  6. Infine devi preparare il Paguro. Come nell'episodio precedente ritaglia la figurina e piegala a metà. Quando avrai piegato all'infuori le linguette che fanno da base, il piccolo Paguro è pronto per giocare con te.
- Adesso sei pronto per ascoltare la storia, ma prima dobbiamo ripetere la nostra formula magica:

*Incollo attorno, in su e in giù...  
paginette non ci siete più!*



Caro genitore, caro educatore, in questo episodio il bambino imparerà a:

- acquisire il senso civico ed ecologico del rispetto verso l'ambiente e la natura;
- distinguere tra elementi naturali e artificiali;
- rispondere alla domanda «Chi c'è...?»;
- comprendere l'uso del locativo «sotto»;
- stimolare la memoria visiva.

Prima di iniziare a leggere il racconto guardate e pronunciate insieme il nome delle figurine che vivono sul fondo del mare (anemoni, coralli, polipo, conchiglie, granchio, riccio di mare). Successivamente, invita il bambino a chiudere gli occhi e posiziona le figurine della spazzatura su alcune di quelle appena denominate a tua scelta, così da nasconderle.

Inizia a leggere il racconto e chiedi al bambino di indicare quali sono i rifiuti da togliere e quali gli abitanti del mare:

— «Hai visto cosa è successo? Hanno buttato nel mare dei rifiuti che adesso stanno soffocando le creature del mare. Mi mostri cosa deve togliere Delfino? Tocca le figure con il dito! Cosa ti sembra questo?».

Prima di spostare le figure con il velcro, stimola il bambino a ricordare quale animale si nasconde sotto:

— «Ti ricordi chi c'è sotto il sacchetto di plastica?».

Una volta letto l'episodio puoi proporre al bambino di invertire i ruoli: sarà lui a guidare il gioco e a spostare le figurine e tu dovrai ricordare e indovinare. Fallo ridere sbagliando clamorosamente:

— «Sì, sì, mi ricordo! Sotto la scarpa rotta c'è proprio la balena!!».

Al termine del racconto leggi gli indovinelli sul retro delle figurine.



Alessandra Baretter

7 GIORNI  
CON

DELFINO

ISTRUZIONI PER COSTRUIRE  
IL MAGILIBRO



Illustrazioni di  
Giovanni Frasconi

IL MAGILIBRO



Costruisci, leggi  
e gioca

Erickson

## COŚ È IL MAGILIBRO?

È un **libro-gioco** dedicato a bambini e adulti che vogliono scoprire, costruire, parlare e giocare insieme. Accompagnando il personaggio centrale della storia, il Delfino, nel suo viaggio attraverso gli ambienti del mare e dei suoi abitanti, il bambino sperimenterà proposte didattico-educative, pensate per **stimolare la manualità e sviluppare le capacità di attenzione e pianificazione delle azioni**. Le fasi di preparazione degli episodi abitueranno il bambino a un **ascolto attivo** e stimoleranno la sua **abilità di denominare e descrivere**. Seguiranno momenti dedicati alla narrazione vera e propria, per concludere con giochi e indovinelli finalizzati al **potenziamento della comprensione e della memorizzazione**.

Tutte le attività proposte sono state studiate per guidare la conversazione adulto-bambino durante la condivisione di momenti di gioco piacevoli e costruttivi.

Come in una magia, il libro prenderà la propria forma finale via via che verranno costruiti gli episodi, sollecitando nel bambino il **senso di autoefficacia** e il piacere di tornare a sfogliare le pagine, guardando e toccando il risultato del suo operare.

Non sono richieste particolari doti creative, ma solo voglia di fare, giocare, costruire e divertirsi con i bambini. Con le opportune accortezze, il libro può essere proposto già **dai 3 anni fino ai 6**.

### Caratteristiche delle attività proposte

- La storia è formata da **sette episodi** singoli presentati in successione.
- Ogni episodio è basato su una **sequenza di operazioni** che richiedono al bambino competenze diverse: una fase iniziale di costruzione (**ascolto, preparo, costruisco**), una fase di narrazione (**ascolto, converso, drammatizzo**) e una fase conclusiva di gioco (**ricordo, indovino, mi invento**).
- Tutti gli episodi prevedono una serie di **figurine** che possono essere sollevate/abbassate per creare l'ambiente e i suoi personaggi; questi ultimi possono essere liberamente spostati da un episodio all'altro.
- Il protagonista principale, **Delfino**, accompagna il bambino in tutta la storia. La figurina troverà posto in una sorta di **<<tasca>>** posizionata sempre in alto a sinistra (all'inizio dell'episodio) e in basso a destra (fine dell'episodio), così da poter essere spostata da una pagina all'altra per animare le storie.
- In ogni episodio, oltre al Delfino, sono presenti anche **altri personaggi** che verranno fatti muovere e parlare, stimolando così il bambino a dialogare con l'adulto.

- Gli episodi si basano su un **percorso spaziale**, con andamento **da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso**, per permettere al bambino di esplorare fisicamente lo spazio del foglio e prepararsi alla **direzione della lettoscrittura**. In ogni scheda il percorso è rappresentato da immagini diverse (onde, pesci, bolle d'aria, ecc.) in modo da costruire la rappresentazione mentale delle traiettorie.
- Ogni pagina è ricca di particolari per abituare il bambino a **osservare dapprima i singoli elementi, e giungere, infine, a una visione generale d'insieme** dell'episodio. Per aiutarlo in questo processo, nella costruzione della scheda i diversi elementi devono essere ritagliati e incollati progressivamente, secondo una sequenza logico-temporale dapprima semplice, poi via via più complessa.
- La costruzione della scheda insieme all'adulto insegna al bambino «ad **avere pazienza** e ad attendere» il risultato finale perché la preparazione del libro avviene un poco alla volta e richiede tempo.
- La fase della costruzione abitua il bambino ad **ascoltare** le consegne, a **pianificare** i propri atti (che materiale dobbiamo preparare?) e a **eseguire una serie di passaggi** (prima ritaglio, dopo incollo) per compiere azioni costruttive, avviandolo contemporaneamente al **problem solving**.
- Usare le manine per ritagliare, incollare, piegare **stimola la motricità fine e la sensorialità tattile e visiva** del bambino. In alcune schede, spruzzando del profumo sulle figurine, si può stimolare anche il senso dell'olfatto.
- Muovere, sollevare e abbassare le figurine allena inoltre **la spazialità e la sequenzialità temporale**.
- Alla fine di ogni episodio sono previsti degli indovinelli, di volta in volta riportati sul retro di alcuni elementi del paesaggio: questo sollecita **la memoria**, avvia alla **comprensione del testo** e alla **capacità di fare collegamenti** tra informazioni già possedute e appena imparate.
- Nelle schede dedicate all'adulto, per ogni singolo episodio, si troveranno delle **varianti ai giochi**, per evitare che la ripetitività delle proposte porti il bambino ad annoiarsi.
- Arrivati al termine del libro c'è poi la sorpresa finale: **la storia si può raccontare al contrario**. Delfino potrà ripercorrere la strada a ritroso per tornare al mare aperto. Spostandosi da una pagina all'altra seguirà il percorso inverso: dal basso in alto e da destra verso sinistra. Ritroverà nuovamente gli amici incontrati nel suo viaggio, ma in modo diverso. Ciò darà la possibilità al bambino di immaginare «**che cosa è successo nel frattempo...?**» favorendo così **la reversibilità del pensiero e la memoria**, e potrà a sua volta

## COME SI COSTRUISCE IL MAGILIBRO?

La storia inizia con una breve presentazione in cui Delfino spiega al bambino come deve procedere. Ogni episodio è strutturato in due parti:

1. **due pagine** che servono alla preparazione/costruzione del racconto e dei suoi giochi;
2. **due pagine** dedicate all'episodio.

Le pagine di preparazione (**parte 1**) consistono in:

- **una pagina di istruzioni** che vengono date al bambino e indicano anche quale materiale deve procurarsi (il materiale è reperibile nella seconda parte di questo libretto di istruzioni). Questa pagina è contraddistinta dal **simbolo del Delfino** per facilitarne l'identificazione da parte del bambino;
- **una pagina dedicata all'adulto**, contrassegnata dal **simbolo del mare**, dove sono descritti gli obiettivi e vengono forniti dei consigli specifici su come proporre le attività nell'episodio.

Il bambino e l'adulto dovranno tagliare, e successivamente incollare, le diverse figure nelle due pagine dell'episodio (**parte 2**). Terminata questa

operazione, e quindi esaurita la sua funzione, **le due pagine di preparazione (Delfino e mare) andranno incollate tra loro**: in tal modo spariranno rendendo nel contempo le pagine del libro più rigide, quindi più adatte a supportare le figure da animare.

Man mano che si procederà, resteranno solo le tavole del racconto, caratterizzate da elementi dell'ambiente da alzare e abbassare e una serie di personaggi da muovere e spostare. Delfino stesso potrà essere spostato lungo un percorso e avrà una sua sede, dove essere riposto, all'inizio e alla fine di ogni episodio.

Procedendo in questo modo, il bambino vedrà progressivamente **formarsi il libro**, che sarà completo solo al raggiungimento dell'ultimo episodio. Come già spiegato precedentemente, arrivati alla fine del libro, la storia potrà essere raccontata al contrario: proprio perché usufruisce di elementi e personaggi mobili, Delfino potrà ripercorrere la strada a ritroso per tornare al mare e quindi alla pagina d'inizio.



GIORNO 1: SALTI TRA LE ONDE

