

Prime storie

**Giochi e attività di denominazione
e comprensione verbale**

Scuola dell'infanzia

Stefania Mei e Sara Vegini

**MATERIALI
LINGUAGGIO**



PRIME STORIE

I bambini e le bambine amano farsi leggere le storie dai genitori o dalle/dagli insegnanti, soprattutto quando possono osservare le immagini e interagire con chi racconta. Altrettanto divertente risulta poter leggere un libro da soli, riconoscendo personaggi e situazioni, e affrontando così, senza sforzi e in maniera ludica, i primi esercizi di denominazione, sequenzialità temporale, associazione logica e semantica, sotto la guida attenta dell'adulto.

È attraverso la lettura e il divertimento che i bambini e le bambine tra i 2 e i 5 anni acquisiscono le competenze fondamentali per l'apprendimento.

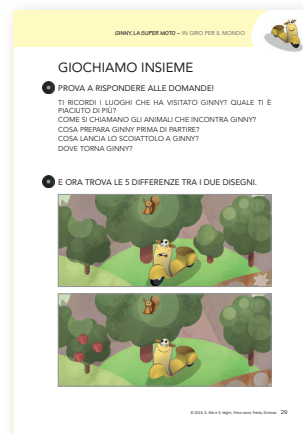
Prime storie propone 20 brevi racconti, con immagini colorate che facilitano la comprensione e favoriscono la rievocazione dei contenuti. I simpatici protagonisti sono:

- Ginny, la super moto
- Guendalina, la stella marina
- Emmalù, la margherita
- I ghiacciolini
- Le scarpe da ginnastica.

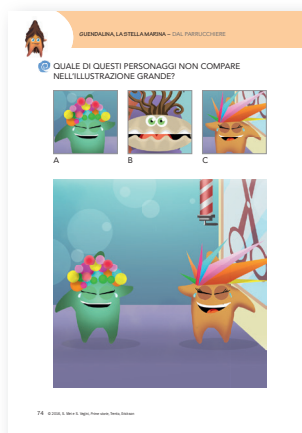
Scritti in stampatello maiuscolo e semplici nella sintassi, questi racconti possono essere utilizzati anche con bambini e bambine più grandi con deficit cognitivo o linguistico. Le schede allegate contengono materiali per svolgere giochi relativi alle storie in piccolo e grande gruppo, così da consolidare le conoscenze apprese.



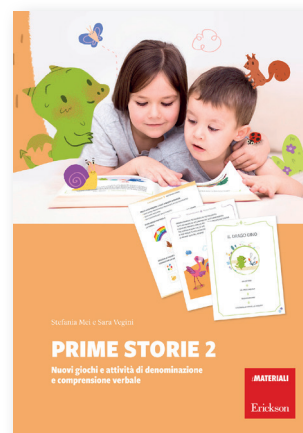
Ginny, la super moto



Giochiamo insieme



Giochiamo insieme



Della stessa serie
Prime storie 2

L'AUTORE

STEFANIA MEI

Logopedista dal 1997, ha operato in strutture private nelle province di Milano e Lecco. Attualmente lavora presso l'Associazione «La Nostra Famiglia» di Carate Brianza, dove si occupa di DSA, disturbi del linguaggio e dell'apprendimento. Da alcuni anni svolge attività di assistente di tirocinio per il corso di laurea in Logopedia dell'Università degli Studi di Milano, sezione Medea.

SARA VEGINI

Logopedista dal 2004, ha operato in strutture private e convenzionate con l'ASL nell'hinterland milanese. Attualmente lavora presso l'Associazione «La Nostra Famiglia» di Carate Brianza e si occupa di disturbi del linguaggio, dell'apprendimento e di ipoacusia.

€ 22,00

libro + allegati indivisibili



9 788859 101008 1

www.erickson.it

Indice

7	Introduzione
13	GINNY, LA SUPER MOTO
14	Chi la fa, l'aspetti!
22	In giro per il mondo
31	Tutti in pista
41	A caccia di talenti
51	GUENDALINA, LA STELLA MARINA
52	Attenta alla corrente
60	Un brutto sogno
67	Dal parrucchiere
75	Gelataia per un giorno
83	EMMALÙ, LA MARGHERITINA
84	Primo giorno d'asilo
92	La banda del prato
101	Te l'avevo detto!
108	Il vasino
117	I GHIACCIOLINI
118	L'occasione giusta
126	Una medicina cattiva
135	Un ghiacciolo invidioso
144	Mastro ghiacciolaio
153	LE SCARPE DA GINNASTICA
154	Il pigiama party
162	Per una stringa slacciata
170	Impariamo i colori
178	L'importante è partecipare
186	E ORA... COLORA TU!

Introduzione

Il primo approccio del bambino alla lettura avviene tramite i genitori. È proprio in compagnia della mamma e del papà che il bambino si avvicina alle prime semplici storie e può manipolare i libri, che sono solitamente illustrati, e osservarne le immagini. L'importanza della lettura ad alta voce ai bambini (persino fin dai primi mesi di vita) è sostenuta anche da numerose evidenze scientifiche, che ne testimoniano i benefici a livello cognitivo, linguistico, ma soprattutto relazionale, essendo un'attività coinvolgente che rafforza il legame adulto-bambino.

Divertendosi, in un contesto naturale e in modo spontaneo senza obblighi né forzature, quindi, il bambino acquisisce e sviluppa alcune competenze fondamentali, che diverranno poi i prerequisiti essenziali per l'apprendimento della lettura:

- *l'attenzione all'ascolto*: il bambino impara a stare attento per tutta la durata della storia;
- *l'incremento dei tempi di concentrazione*: aumentando la lunghezza della narrazione, si ampliano i tempi di attenzione e concentrazione;
- *la comprensione verbale*: il bambino impara a capire i contenuti delle storie, selezionando gli elementi principali da quelli accessori;
- *la prosodia verbale*: il bambino impara a discriminare diverse intonazioni del linguaggio verbale dell'adulto che modula la propria voce, interpretando le storie;
- *l'incremento del lessico*: il bambino che riceve letture ad alta voce sviluppa un vocabolario più ricco, riuscendo a esprimersi meglio;
- *la memoria uditivo-verbale*: il bambino impara a ricordare gli elementi salienti della storia, ma anche alcuni particolari che lo hanno divertito o colpito;
- *l'interesse e la motivazione alla lettura*: ricavando piacere e divertimento, il bambino richiederà che gli vengano lette storie più frequentemente e cercherà poi di approcciarle in modo autonomo, ricordando la traccia già letta dall'adulto;
- *l'integrazione*: il bambino acquisisce la capacità di integrare il dato percettivo visivo costituito dalle immagini presenti nel libro, con quello uditivo costituito dalla lettura ad alta voce dell'adulto.

Proprio per favorire e sostenere l'attenzione al procedere della narrazione e l'autonomia nella «lettura», è fondamentale che le prime storie siano corredate da immagini semplici, ma accattivanti e divertenti, meglio ancora se con la presenza di un personaggio che guida il bambino attraverso simpatiche avventure.

Il libro *Prime storie* nasce per offrire ai bambini più piccoli (di età compresa fra i 2 e i 5 anni) la possibilità di divertirsi approcciando le prime letture in compagnia dell'adulto di riferimento, ma poi anche in autonomia. È un materiale utilizzabile a livello ludico-ricreativo dai genitori, dai nonni, dagli insegnanti e educatori, degli asili nido e delle scuole dell'infanzia, o da chi vuole accompagnare il bambino alla scoperta della lettura. Può essere utilizzato anche nel contesto riabilitativo dai logopedisti e dai terapisti in ambito psicomotorio per stimolare alcune competenze sopra descritte che risultano carenti.

Indicazioni metodologiche

La struttura del volume, con una sezione principale e una costituita dagli allegati, è stata ideata per essere utilizzata da diverse figure professionali e dai genitori in contesti differenti e in modo molto personalizzabile.

Essendo uno strumento duttile, può essere proposto sia a livello individuale che in piccolo gruppo o persino in gruppi più ampi, come nel gruppo classe.

Per stimolare più efficacemente le abilità cognitivo-linguistiche, sarebbe auspicabile l'utilizzo anche degli esercizi proposti al termine di ogni storia e di alcune attività per un piccolo-medio gruppo proposte qui di seguito.

La flessibilità di questo strumento permette di scegliere la presentazione dei personaggi e la successione delle storie in base alla curiosità e alle richieste del bambino, oppure in base alla necessità di intervento specifico.

In particolare, consigliamo ai genitori di riservare alla lettura un momento particolare della giornata, in modo che diventi una routine e si crei aspettativa nel bambino, che deve trovarsi nella condizione di essere tranquillo e disponibile.

È consigliabile trovare un luogo confortevole dove sedersi, eliminare fonti di distrazione e tenere in mano il libro in modo che il bambino possa vedere chiaramente le pagine. Durante la lettura, le immagini vanno indicate e, in un secondo momento, si può chiedere al bambino di indicarle lui stesso lasciandogli girare le pagine, sollecitando in questo modo l'attenzione alla lettura.

Sarebbe fondamentale leggere creando le voci dei personaggi, modulando l'intonazione. È importante fare domande al bambino per anticipare il seguito della storia e, al termine, fargliela raccontare con il supporto delle figure.

Per le insegnanti, invece, è consigliabile proporre la lettura delle storie ad alta voce a gruppi omogenei per età oppure a tutto il gruppo classe e, successivamente, coinvolgere i bambini con i giochi presentati nel paragrafo «Giochi e attività con gli allegati».

In un gruppo più ristretto, invece, è possibile organizzare esercizi con i materiali contenuti nel fascicolo allegato e verificare la tenuta attentiva e la comprensione proponendo gli esercizi presenti al termine di ogni storia.

Struttura dell'opera

Il volume è composto da 20 storie e relative attività e da un fascicolo allegato con materiale ritagliabile. Nei brevi racconti vengono presentati alcuni simpatici personaggi, i quali affrontano diverse avventure:

<i>Ginny, la super moto</i>	• Chi la fa, l'aspetti • In giro per il mondo • Tutti in pista • A caccia di talenti
<i>Guendalina, la stella marina</i>	• Attenta alla corrente • Un brutto sogno • Dal parrucchiere • Gelataia per un giorno
<i>Emmalù, la margheritina</i>	• Primo giorno d'asilo • La banda del prato • Te l'avevo detto! • Il vasino
<i>I ghiacciolini</i>	• L'occasione giusta • Una medicina cattiva • Un ghiacciolo invidioso • Mastro ghiacciolaio
<i>Le scarpe da ginnastica</i>	• Il pigiama party • Per una stringa slacciata • Impariamo i colori • L'importante è partecipare

Tutte le storie, scritte in stampatello maiuscolo, sono corredate da grandi immagini colorate per sostenere l'attenzione del bambino mentre l'adulto legge ad alta voce, facilitando la comprensione e favorendo la rievocazione dei contenuti presentati. Al termine di ogni brano sono presenti alcuni semplici esercizi per stimolare e allenare la denominazione, la comprensione, le associazioni logiche e semantiche e la sequenzialità temporale relative a quanto letto. Alla fine del volume invece si trovano le schede dei personaggi che il bambino potrà colorare a suo piacimento.

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 avventure strepitose.

Variante: è possibile dividere la classe in piccoli gruppi. Assegnare i personaggi e uno sfondo diversi a ogni gruppo e chiedere di rappresentarlo alla classe. Vince il migliore!

Indovina chi è?

Materiale occorrente: Immagini dei «Personaggi» delle storie contenute nel fascicolo allegato.

Partecipanti: Minimo 2 bambini o 2 squadre composte dallo stesso numero di bambini.

Svolgimento: L'insegnante o l'adulto dispone per la classe alcune immagini dei protagonisti di una o più storie. I bambini devono ascoltare le indicazioni o le descrizioni della maestra, indovinare a quale personaggio si riferiscono, correre a prenderlo per consegnarlo all'insegnante, ottenendo un punto per ogni figura corretta trovata. Vince chi trova più immagini e quindi totalizza più punti.

Bandiera

Materiale occorrente: Coppie uguali di immagini dei «Personaggi» delle storie ritagliabili dal fascicolo allegato, una bandiera.

Partecipanti: 2 squadre composte da almeno 5-6 bambini (al massimo 8).

Svolgimento: I bambini si dividono in due schieramenti posti uno di fronte all'altro. A ogni bambino di una squadra viene consegnata l'immagine di un personaggio delle storie, e le stesse immagini verranno assegnate anche ai componenti della squadra avversaria. L'insegnante, con una bandiera in mano, si posiziona al centro dei due schieramenti e «chiama» i diversi personaggi.

I bambini che posseggono l'immagine di quel personaggio corrono dall'insegnante e cercano di conquistare la bandiera per primi, oppure cercano di raggiungere l'avversario prima che ritorni al proprio posto.

Puzzle

Materiale occorrente: Immagini contenute nella sezione «Puzzle» del fascicolo allegato ritagliate seguendo i tratteggi.

Partecipanti: Può essere svolto a livello individuale, a coppie o in piccoli gruppi di 3-4 bambini.

Svolgimento: L'insegnante o l'adulto consegna le parti del puzzle ritagliate, chiedendo ai bambini di ricostruire la figura. Se necessario, può fornire aiuti e suggerimenti verbali.

Puzzle speciale

Materiale occorrente: Immagini contenute nella sezione «Puzzle» del fascicolo allegato ritagliate seguendo i tratteggi.

Partecipanti: 2 squadre con numero uguale di bambini.

Svolgimento: L'insegnante o l'adulto posizionano i pezzi ritagliati di due puzzle diversi in due cerchi distinti, mentre i bambini si dispongono su più file. Al «Via» i primi della fila corrono al cerchio, raccolgono un pezzo di puzzle e vanno a posizionarlo correttamente in un luogo indicato dalla maestra.

Vince la prima squadra che termina prima il puzzle correttamente.

Domino

Materiale occorrente: Tutte le tessere contenute nella sezione «Domino» del fascicolo allegato ritagliate.

Partecipanti: Minimo 2 bambini.

Svolgimento: Il gioco si svolge come il classico Domino, quindi si distribuiscono tutte le tessere, lasciandone una scoperta al centro. I bambini, a turno, devono associare le tessere in modo che due immagini uguali si trovino vicine.

Vince il bambino che termina per primo tutte le tessere o a cui rimane il minor numero di tessere.

Memory

Materiale occorrente: Tutte le tessere contenute nella sezione «Memory» del fascicolo allegato ritagliate.

Partecipanti: Minimo 2 bambini. Incrementando il numero di giocatori è utile aumentare il numero delle coppie di immagini da utilizzare.

Svolgimento: Il gioco si svolge come il classico Memory, quindi sul tavolo si posizionano le coppie di carte coperte.

I bambini, a turno, devono girare due carte e trovare le coppie di figure uguali. Chi indovina può provare nuovamente, altrimenti passa il turno.

Vince chi trova il maggior numero di coppie di figure uguali.

Lottino

Materiale occorrente: 24 tessere ritagliate e 4 cartelle contenute nella sezione «Lottino» del fascicolo allegato.

Partecipanti: Minimo 2 bambini o 2 squadre di massimo 4 bambini.

Svolgimento: L'insegnante o l'adulto distribuisce una o più cartelle a ciascun giocatore o squadra. Sul tavolo si lasciano le tessere coperte raggruppate. I bambini, a turno, devono pescare una tessera, osservarla, capire se è tra le figure disegnate sul loro tabellone e posizionarla correttamente. Vince chi completa prima il proprio tabellone.

Trova il compagno

Materiale occorrente: Una scatola o contenitore per ogni squadra, immagini dei «Personaggi» o alcune tessere utili per giocare a Memory contenute nel fascicolo allegato e ritagliate. Alcune di queste sono attaccate a un cordino per poter essere messe al collo dei bambini.

Partecipanti: Due squadre composte dallo stesso numero di bambini.

Svolgimento: I bambini di ogni squadra si dispongono in fila indiana; ognuno indossa al collo un'immagine diversa.

A una certa distanza si trova una scatola contenente altre figure, in numero uguale per ciascuna squadra.

Al «Via» dell'insegnante o dell'adulto i bambini all'inizio della fila corrono per raggiungere la scatola e prendere un'immagine che possa andare d'accordo con quella che portano al collo per poi ritornare dai propri compagni.

Vince la squadra che raccoglie la maggior quantità di figure corrette.

Cambia il finale

Materiale occorrente: Storie ed esercizi contenuti nel volume.

Partecipanti: Piccoli gruppi di 4 bambini ciascuno.

Svolgimento: L'insegnante o l'adulto raccontano la storia e verificano che i bambini l'abbiano compresa tramite gli esercizi proposti al termine delle storie. La classe viene poi divisa in piccoli gruppi e ognuno deve inventare un finale alternativo alla storia e drammatizzarlo.

Vince chi inventa il finale più divertente.

Campana

Materiale occorrente: Una campanella o uno strumento musicale di facile utilizzo (tamburo, tamburello, cimbali, fischietto, ecc.), storie contenute nel volume.

Partecipanti: 2 squadre composte dallo stesso numero di bambini.

Svolgimento: I bambini si dispongono su due file equidistanti dalla campana.

L'insegnante o l'adulto legge una storia, chiedendo di prestare molta attenzione e al termine pone una domanda. Il primo bambino di ogni fila, dopo essersi consultato con la squadra, corre a suonare la campana per ottenere il diritto a rispondere alla domanda.

Vince la squadra che risponde correttamente al maggior numero di domande.

Campana a ostacoli

Materiale occorrente: Una campanella o uno strumento musicale di facile utilizzo (tamburo, tamburello, cimbali, fischietto, ecc.), storie contenute nel volume, alcuni cerchi, bastoni, birilli, coni, mattoni di legno e altri ostacoli.

Partecipanti: 2 squadre composte dallo stesso numero di bambini.

Svolgimento: L'insegnante o l'adulto crea due percorsi identici con materiali a disposizione. I bambini si dispongono su due file equidistanti dalla campana.

L'insegnante o l'adulto legge una storia, chiedendo di prestare molta attenzione e al termine pone una domanda. Il primo bambino di ogni fila, dopo essersi consultato con la squadra, affronta il percorso e corre a suonare la campana per ottenere il diritto a rispondere alla domanda.

Vince la squadra che risponde correttamente al maggior numero di domande.

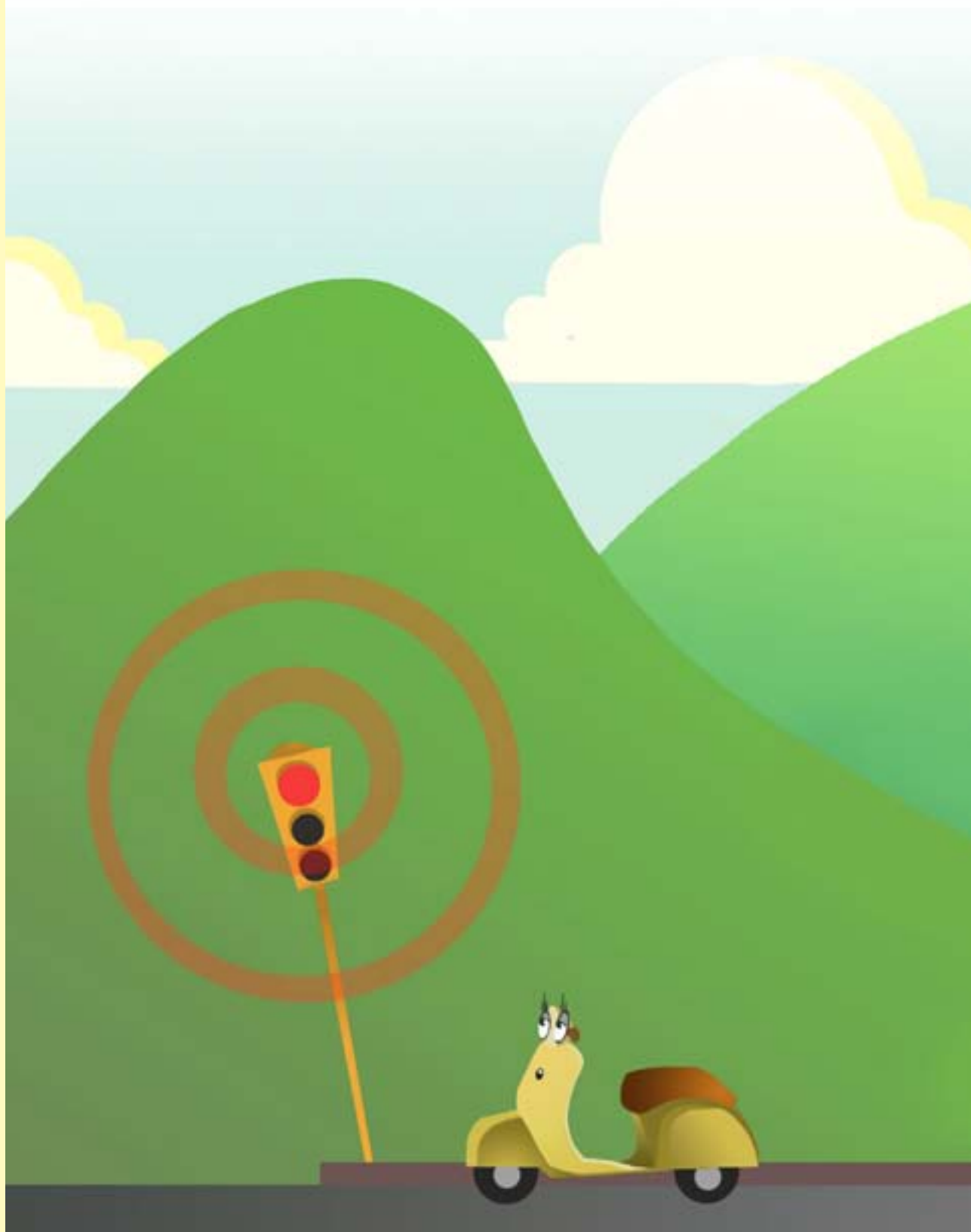
GINNY, LA SUPER MOTO

- CHI LA FA, L'ASPETTI!
- IN GIRO PER IL MONDO
- TUTTI IN PISTA
- A CACCIA DI TALENTI





GINNY, UNA SIMPATICA MOTO GIALLA
È FERMA A UN SEMAFORO.





MENTRE ASPETTA CHE IL SEMAFORO
DIVENTI VERDE, ARRIVA UN CAMION
TUTTO BLU CHE FA MOLTO RUMORE...

BRUUUM BRUUUUUMMM!

«CHE PREPOTENTE!» PENSA GINNY.

IL RUMORE AUMENTA E LA MOTO
SI GUARDA INTORNO.

IL BESTIONE LA STA FISSANDO.





A QUEL PUNTO LA MOTO SI SPAVENTA
E INIZIA A TREMARE...
E PERDE UN PO' DI OLIO DAL MOTORE...





GIOCHIAMO INSIEME

CHE COS'È QUESTO?

L'adulto indica le figure e i bambini devono denominarle correttamente.



PROVA A RISPONDERE ALLE DOMANDE!

CHE COS'È GINNY?

DI CHE COLORE È GINNY?

CHI È AMICO DELLA MOTO GINNY?

COSA FA IL CANE?

CHE COSA CI INSEGNA QUESTA STORIELLA?

E ORA ASSOCIA LE IMMAGINI TRA DI LORO. COLLEGALE CON DELLE FRECCHE.

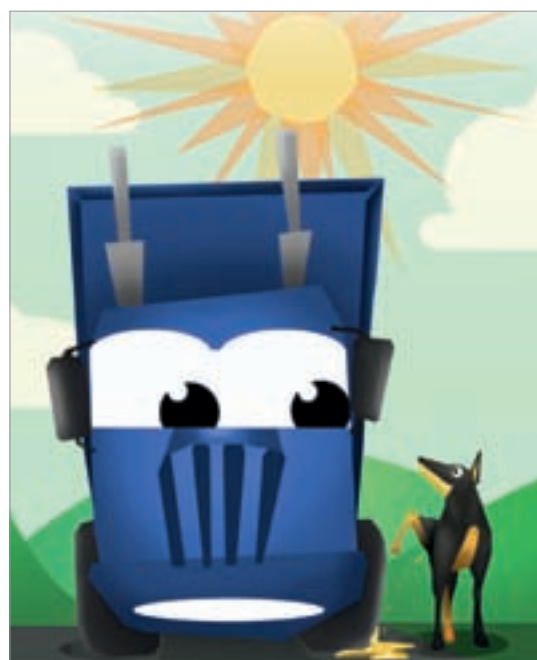
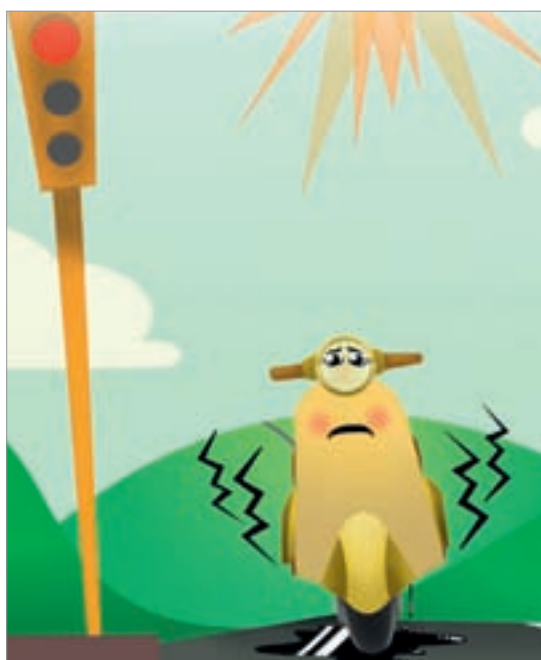




● PROVA A UNIRE LA FIGURA ALL'OMBRA CORRETTA.



● PENSA ALLA STORIA E CERCA DI CAPIRE QUALE FIGURA VIENE **PRIMA** E QUALE FIGURA VIENE **DOPO**.



EMMALÙ, LA MARGHERITINA



PRIMO GIORNO D'ASILO



LA BANDA DEL PRATO



TE L'AVEVO DETTO!



IL VASINO





PER LA MARGHERITINA EMMALÙ OGGI È UN GIORNO SPECIALE!

APPENA SORGE IL SOLE, EMMALÙ SI ALZA E CORRE A SVEGLIARE LA MAMMA E IL PAPÀ PERCHÉ NON VEDE L'ORA DI ANDARE ALL'ASILO. IMMAGINA GIÀ LE AVVENTURE CHE L'ATTENDONO, I GIOCHI CHE POTRÀ INVENTARE E I NUOVI AMICI CHE INCONTRERÀ, SI SENTE SEMPRE PIÙ EMOZIONATA E FELICE.





IN GRAN VELOCITÀ LAVA E LUCIDA I SUOI
PETALI, LEGA LE SUE FOGLIOLINE CON
NASTRI COLORATI E INDOSSA IL GREMBIULE.





CAMMINANDO PER LA STRADA EMMALÙ
SALTELLA CANTANDO FELICE E POI,
FINALMENTE, ECCOLA ARRIVATA AL
CANCELLO D'ENTRATA DELL'ASILO.





EMMALÙ SI BLOCCA E, ALL'IMPROVISO, SCOMPARE TUTTA L'ALLEGRIA: ORA È INTIMORITA DA TUTTI QUEI FIORELLINI CHE LEI NON CONOSCE E NON VUOLE PIÙ ENTRARE, ANZI, ABBRACCIA FORTE LA MAMMA E SCOPPIA A PIANGERE.



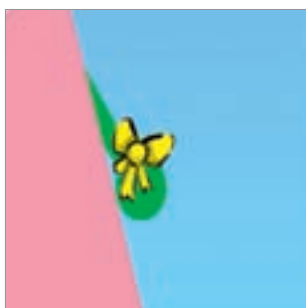
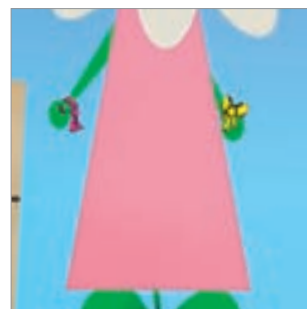
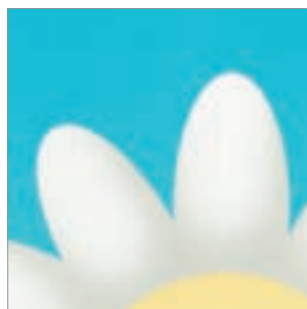
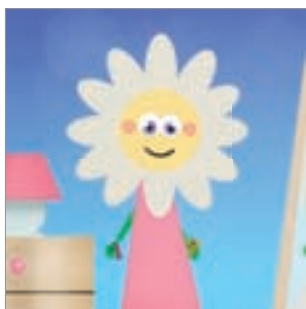


GIOCHIAMO INSIEME

L'adulto indica le figure e i bambini devono denominarle correttamente.



CHE COS'È QUESTO?



PROVA A RISPONDERE ALLE DOMANDE!

CHE FIORE È EMMALÙ?

COSA INDOSSA EMMALÙ PRIMA DI USCIRE?

DI CHE COLORE SONO I NASTRI CHE USA EMMALÙ?

CHI INCONTRA EMMALÙ?

PERCHÉ LA MARGHERITINA PIANGE?



OSSERVA LE ILLUSTRAZIONI E SCOPRI QUALI ELEMENTI MANCANO PER COMPLETARE LA SERIE, POI PROVA A DISEGNARLI.

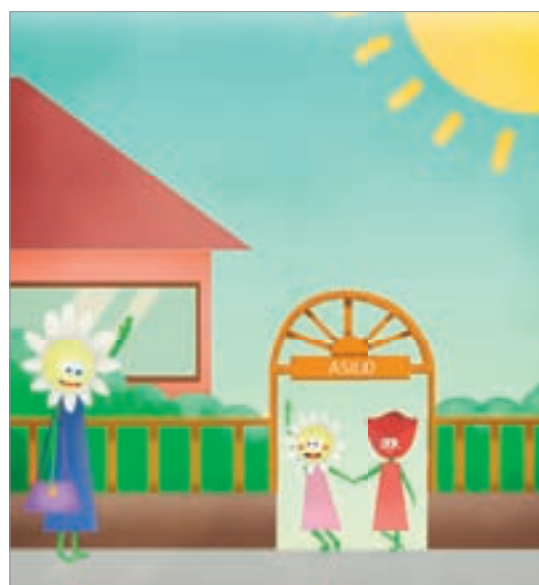




PROVA A UNIRE LA FIGURA ALL'OMBRA CORRETTA.

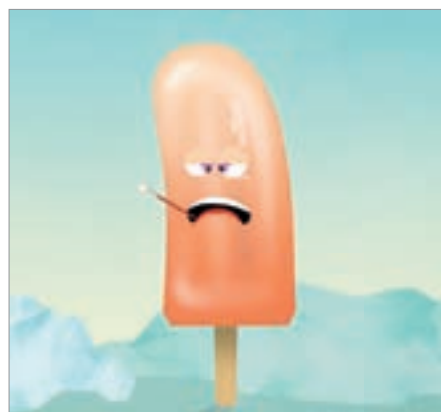
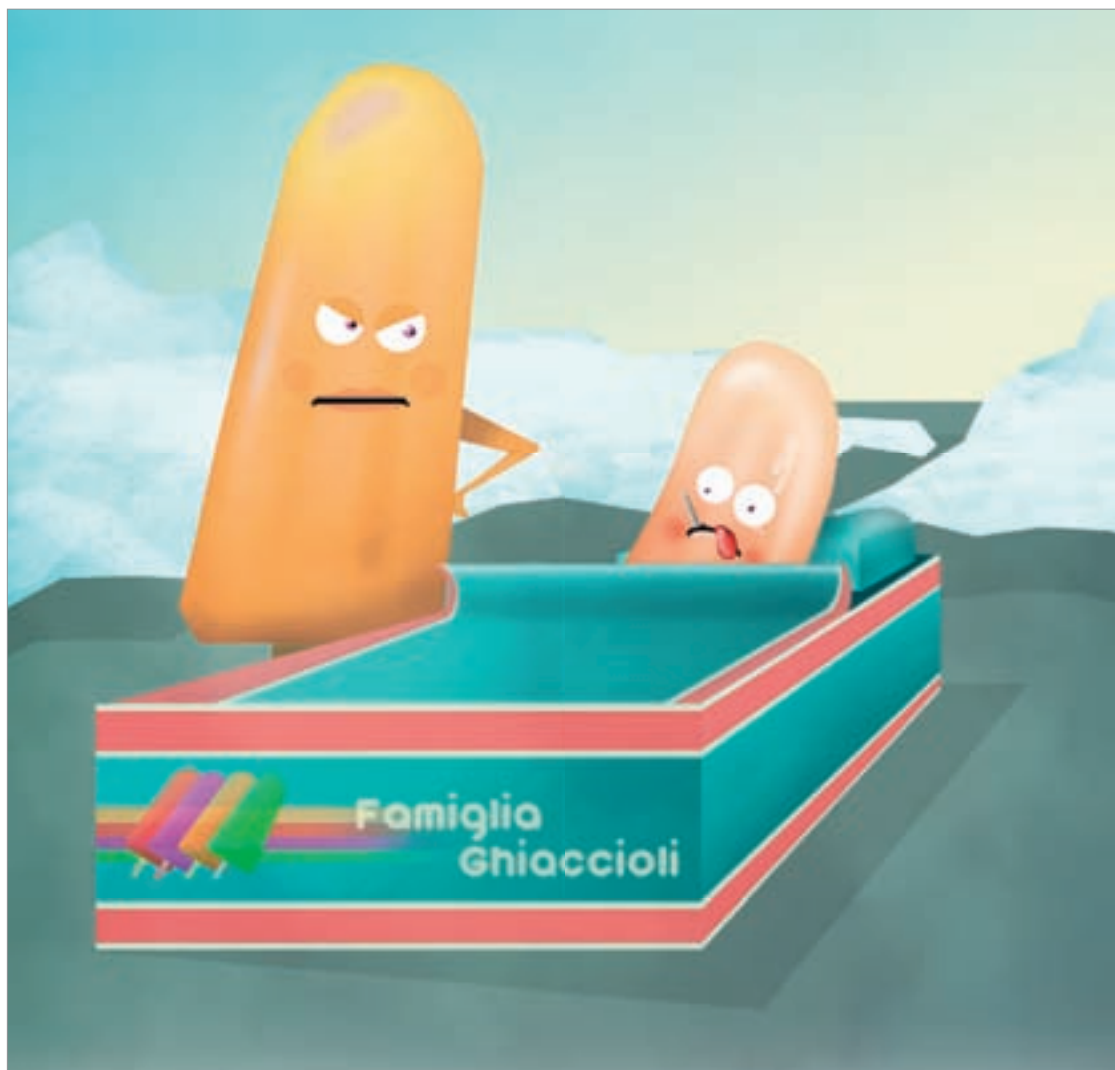


PENSA ALLA STORIA E CERCA DI CAPIRE QUALE FIGURA VIENE **PRIMA** E QUALE FIGURA VIENE **DOPO**.





TROVA IL FINALE CORRETTO DELLA STORIA. OSSERVA LA FIGURA GRANDE E SCEGLI, TRA LE DUE IMMAGINI IN BASSO, COME FINISCE LA STORIA.





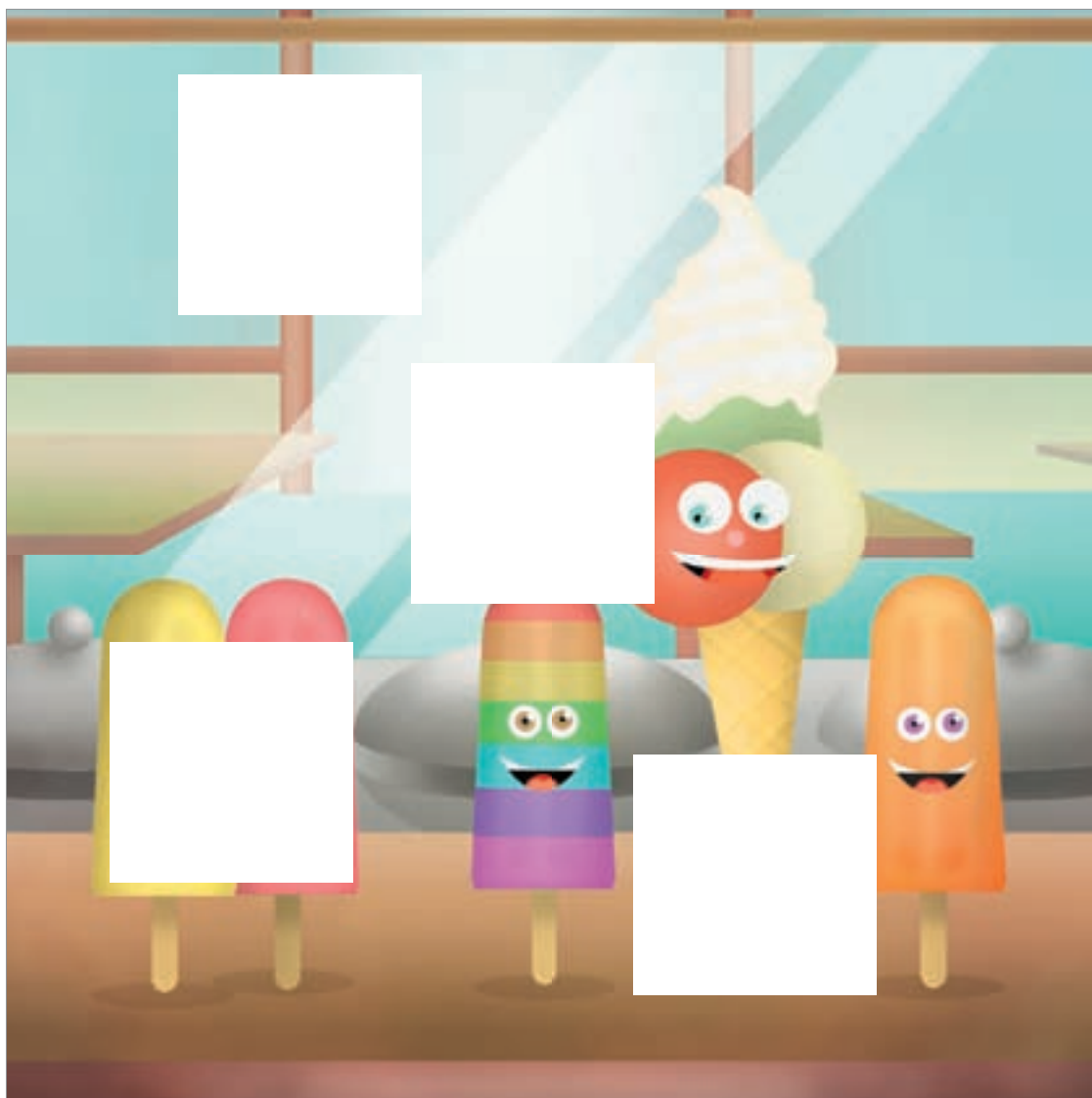
IL GHIACCIOLO ARCOBALENO VIVE NEL
CONGELATORE DI UNA GELATERIA INSIEME
AI SUOI AMICI: GHIACCIOLO GIALLO
AL LIMONE, GHIACCIOLO ROSSO ALLA
FRAGOLA E GHIACCIOLO ARANCIONE
ALL'ARANCIA.





CHE COSA MANCA?

COMPLETA LA SCENA RITAGLIANDO I QUADRATI SOTTO
E INCOLLANDOLI AL POSTO GIUSTO.

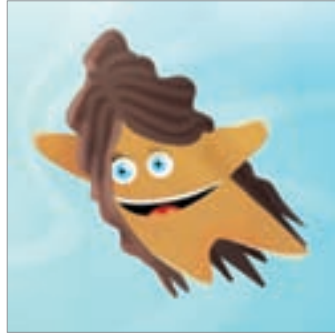




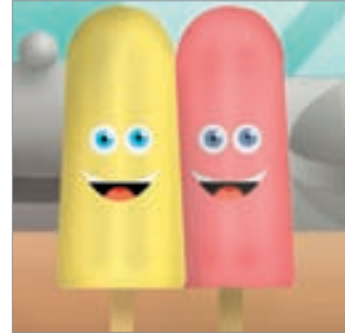
QUALE DI QUESTI PERSONAGGI NON COMPARE
NELL'ILLUSTRAZIONE GRANDE?



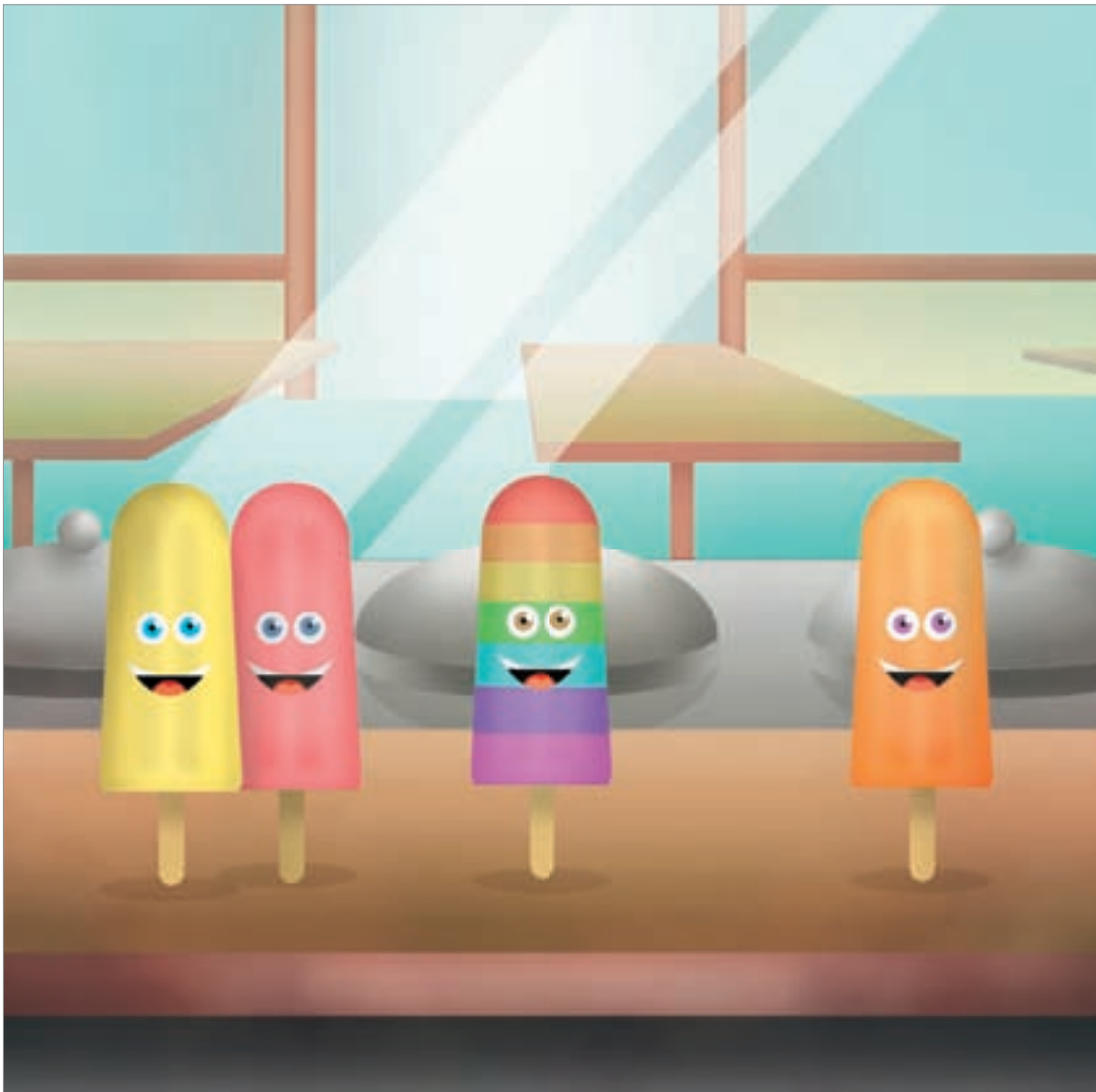
A



B



C





SONO TRE GIORNI CHE FA MOLTO CALDO
E I GHIACCIOLI STANNO TERMINANDO.
MASTRO GHIACCIOLAIO È MOLTO TRISTE.
COME FARE? SE DOVESSERO FINIRE
I GHIACCIOLI, I BAMBINI COSA
MANGERANNO?

