

Patrizia Granata, Silvana Poli,  
Adriana Molin e Daniela Lucangeli

Pronti per la scuola con i

**LUCCIOLI**®

**LA GROTTA  
DEL MULTIDRAGO**



©GRUPPO ALCUNI

Erickson



Pronti per la scuola con i **LUCCIOLI** propone attività e giochi per bambini di 4-6 anni, finalizzati a promuovere e stimolare abilità, conoscenze e competenze per prepararsi al cruciale passaggio dalla scuola dell'infanzia a quella primaria.

Frutto della consolidata esperienza di Erickson in ambito didattico e educativo e basati sugli esiti più recenti della ricerca psicologica e pedagogica, i volumi della serie legano lo sviluppo dei prerequisiti della letto-scrittura e della matematica agli aspetti motivazionali, socio-affettivi e metacognitivi e alle aree di funzionamento cognitivo più generali come attenzione e memoria.

*In questa avventura, Olly, Diva, Cilindro, Portatile e Senzanome dovranno liberare l'amico Pio, che Maga Cornacchia ha imprigionato nella grotta del Multidrago.*

*Gli enigmi e le prove da superare per sconfiggere la Maga dispettosa divertiranno e prepareranno i bambini agli apprendimenti della primaria, facendo crescere in loro la consapevolezza che imparare richiede impegno ma dà anche piacere e soddisfazione.*



## UN QUADERNO PER GIOCARE E SVILUPPARE I PREREQUISITI PER LA SCUOLA PRIMARIA

PREREQUISITI DELLA MATEMATICA ★ ★  
PREREQUISITI DELLA LETTO-SCRITTURA ★ ★  
ATTENZIONE E MEMORIA ★ ★ ★ ★  
AREA MOTIVAZIONALE E SOCIO-AFFETTIVA ★ ★

€ 9,90

ISBN 978-88-590-0997-9



9 788859 009979

www.erickson.it



Questo libro è stato prodotto  
su licenza esclusiva di Gruppo Alcini

**BENVENUTO!**  
**VUOI ACCOMPAGNARE I CUCCIOLI**  
**IN QUESTA AVVENTURA?**  
**GIRA LA PAGINA E PREPARATI.**

**IO SONO** \_\_\_\_\_

**ABITO A** \_\_\_\_\_

**HO**  4  5  6  7 **ANNI**



**ECCO I MIEI AMICI:**

**DISEGNA E SCRIVI**  
**IL NOME DI UN TUO**  
**AMICO O AMICA**

**DISEGNA E SCRIVI**  
**IL NOME DI UN TUO**  
**AMICO O AMICA**

**DISEGNA E SCRIVI**  
**IL NOME DI UN TUO**  
**AMICO O AMICA**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**TI PIACEREBBE AIUTARCI? OGNI VOLTA CHE SUPERI  
UNA PROVA E COMPLETI UNA PAGINA, RITAGLIA LA  
TESSERINA TRIANGOLARE E INCOLLALA NEL PUZZLE  
ALLA FINE DELLE ATTIVITÀ, AIUTANDOTI CON  
I NUMERI, LE LETTERE E I SIMBOLI CORRISPONDENTI.  
SOLO COSÌ RIUSCIREMO A SALVARE IL RANOCCHIO PIO...  
CE LA FAREMO?**







**AIUTA PORTATILE A  
CERCARE LA STRADA  
CHE LO PORTERÀ ALLA  
GROTTA!**



# GUIDA ALLE ATTIVITÀ

## Modalità e suggerimenti per lo svolgimento, obiettivi, livelli di aiuto e mediazione dell'adulto

**FRONTESPIZIO** Personalizzazione del libretto da parte del bambino con i propri dati e i «ritratti» dei suoi amici.

**ANTEFATTO** L'apertura del volume è dedicata all'antefatto dell'avventura: Maga Cornacchia ha rapito ranocchيو  
**NARRATIVO:** Pio per indebolire la compagnia dei Cuccioli e poter spadroneggiare nel consiglio dei maghi. I cuccioli dovranno raggiungere la grotta e rendere inoffensive le fiamme del drago facendolo specchiare in un antichissimo specchio infranto. Il pretesto per attivare l'attenzione del bambino è la tavola con i Cuccioli preoccupati per il rapimento di Pio, mentre fa da cornice l'ascolto della lettura da parte dell'adulto che anticipa le varie attività sui prerequisiti creando attese sullo sviluppo della storia e sulle prove da affrontare. Attraverso questo espediente permettiamo al bambino di riconoscersi nel percorso evolutivo dell'apprendimento scolastico in cui l'intenzionalità ad apprendere diventa lo scopo.

Per rendere ancora più accattivanti le attività e stimolare la motivazione all'apprendimento, completata ogni pagina il bambino potrà ritagliare la tessera triangolare e incollarla nella tavola finale, riconoscendo il numero, la lettera o la forma geometrica corrispondente. Si sentirà così partecipe del successo finale dell'avventura, che apparirà poco a poco nel puzzle!



**ATTIVITÀ 1** I Cuccioli si presentano mostrando ciò che a loro piace. Stimolare la curiosità del bambino invitandolo a pensare perché sono quelli gli oggetti che li caratterizzano in modo da facilitarne la memorizzazione.  
*Attenzione e memoria*

**ATTIVITÀ 2** In analogia alla scheda precedente, si presentano gli avversari dei Cuccioli e il castello con le diverse parti da colorare.  
*Attenzione e memoria*

**ATTIVITÀ 3** Si leggono titolo e consegna. Si fa osservare l'esempio (Maga Cornacchia e il cappello) invitando il bambino a completare da solo il compito.  
*Attenzione e memoria*

**ATTIVITÀ 4** Leggere al bambino il titolo dell'attività e la consegna facendogli osservare con molta attenzione la parola target — «Olly» — scritta sul petalo giallo che è barrata. Di conseguenza, saranno da barrare solo le parole con le caratteristiche: nome e colore. Quando il bambino procedesse in modo casuale nella ricerca della parola target, invitarlo a procedere in modo più sistematico per essere sicuro di trovarle tutte.  
*Attenzione e memoria*

**ATTIVITÀ 5** Dopo aver letto il titolo, si aiuta il bambino a esplicitare la consegna: costruire il carceriere di Pio ritagliando e incollando le singole figure geometriche che si trovano nel quartino rimovibile. Alla fine, si invita il bambino a ripassare con un pennarello i contorni delle diverse figure geometriche pronunciandone il nome.  
*Prerequisiti matematica*

**ATTIVITÀ 6** Far osservare le tracce al bambino affinché ne rilevi le diverse forme e invitarlo a ripassare la lettera seguendo la direzione dall'alto verso il basso.  
*Prerequisiti letto-scrittura*

**ATTIVITÀ 7** Invitare il bambino a comprendere il compito osservando i diversi percorsi. Il bambino lavorerà in autonomia e l'adulto, in un secondo momento, si farà raccontare il perché della sua scelta.  
*Attenzione e memoria*

**ATTIVITÀ 8** Leggere il titolo e far osservare come si scrivono i nomi dei cuccioli. Invitare il bambino a copiare il nome procedendo in modo ordinato.  
*Prerequisiti letto-scrittura*