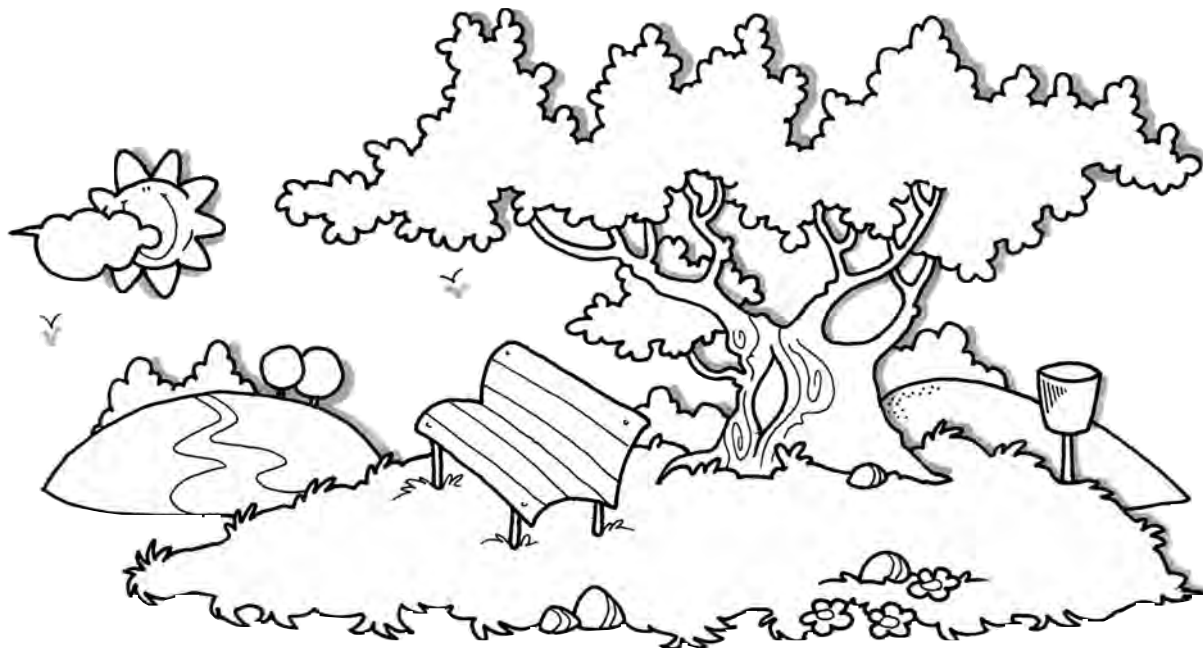


Per scrivere una storia...

- ❶ - Leggi e osserva l'immagine.

Esiste una ricetta per scrivere le storie? Una sola no, ce ne sono tante.

La storie, per esempio, nascono anche da un'immagine a cui puoi aggiungere tutta la tua fantasia. Prova!



- ❷ - Completa la frase che si riferisce all'**ambiente** della tua storia.

- Questa panchina potrebbe trovarsi a

- ❸ - Completa la frase e disegna il o la **protagonista** della tua storia.

- Ci potrebbe essere

☐ seduto ☐ seduta

- ❹ - Completa le frasi e costruisci le **situazioni**.

- Chi è seduto o seduta è molto triste, perché

.....

- Ma poi succede che

.....

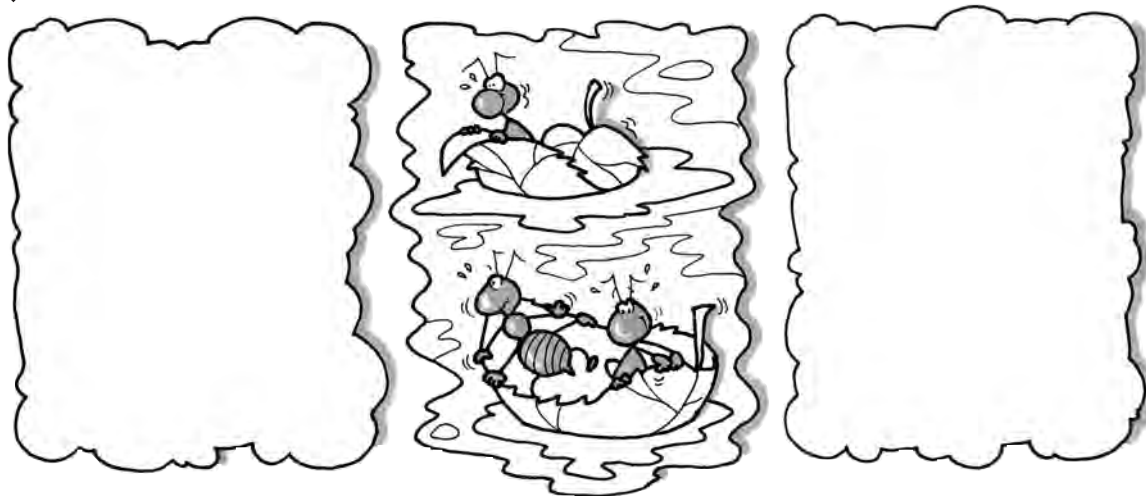
.....

- ❺ - Utilizza tutti gli elementi per raccontare la storia sul tuo quaderno.



C'erano una volta tre formiche...

- ① - Completa con i disegni, tenendo conto delle didascalie.



Il temporale estivo
aveva trasformato
le strade in enormi
pozzanghere...
povere formiche!

Ma nell'acqua
galleggiano...

Con le barche
di fortuna
le formiche riescono
ad arrivare...

- ② - Ora racconta la storia sul tuo quaderno.

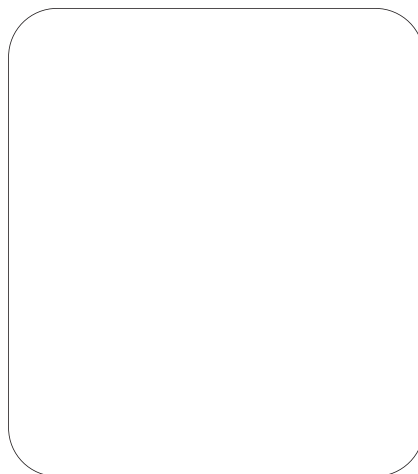
- ③ - Completa il disegno secondo le indicazioni!

I disegni di Camillo

- Su che cosa sta disegnando Camillo?

- Che cosa sta disegnando?

- Che cosa succederà poi?

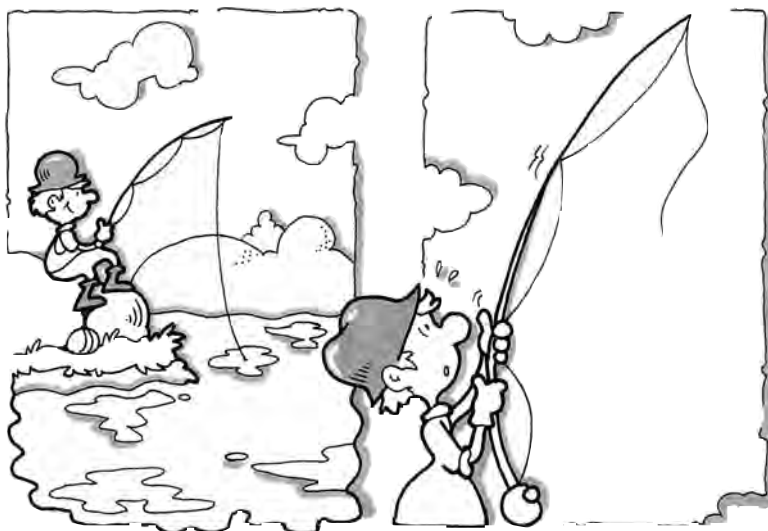


- ① - Racconta la storia di Camillo sul tuo quaderno, inizia seguendo ciò che ti viene detto qui sotto.

- Camillo era un bambino che amava molto disegnare. Disegnava dappertutto. Quella volta...

Pesca fortunata?

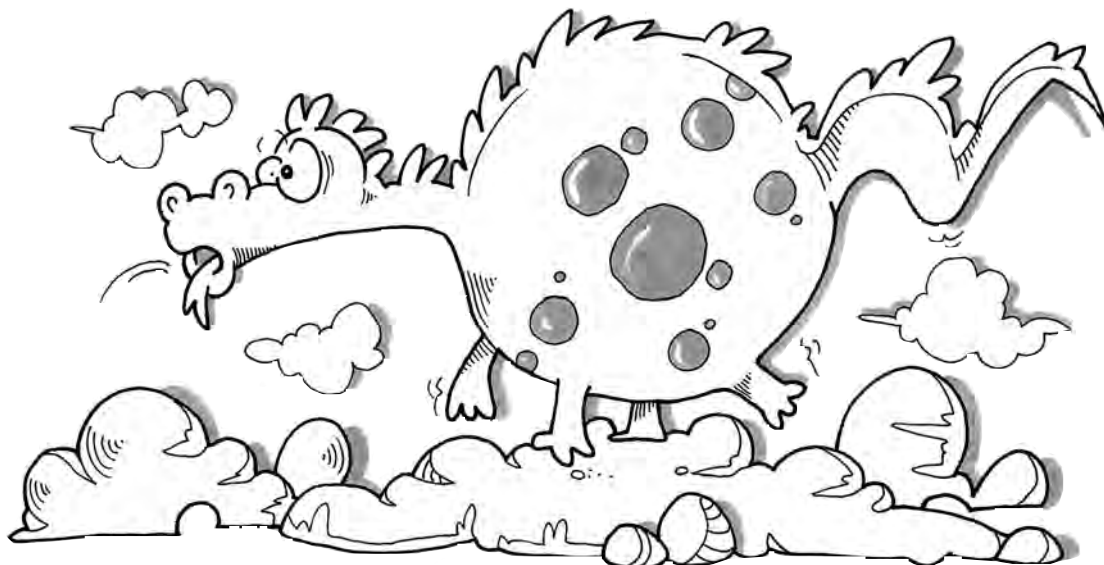
- ① - Che cosa pescherà Salvatore? Un pesce? Oppure qualcosa di... prezioso, o di divertente, o di... orribile?! Pensaci tu completando l'ultima illustrazione!



- ② - Racconta l'avventura di Salvatore sul tuo quaderno.

Non tutti i draghi sono uguali!

- ① - Cicciolo è un drago che sputa... Pensaci un po' e completa il disegno!



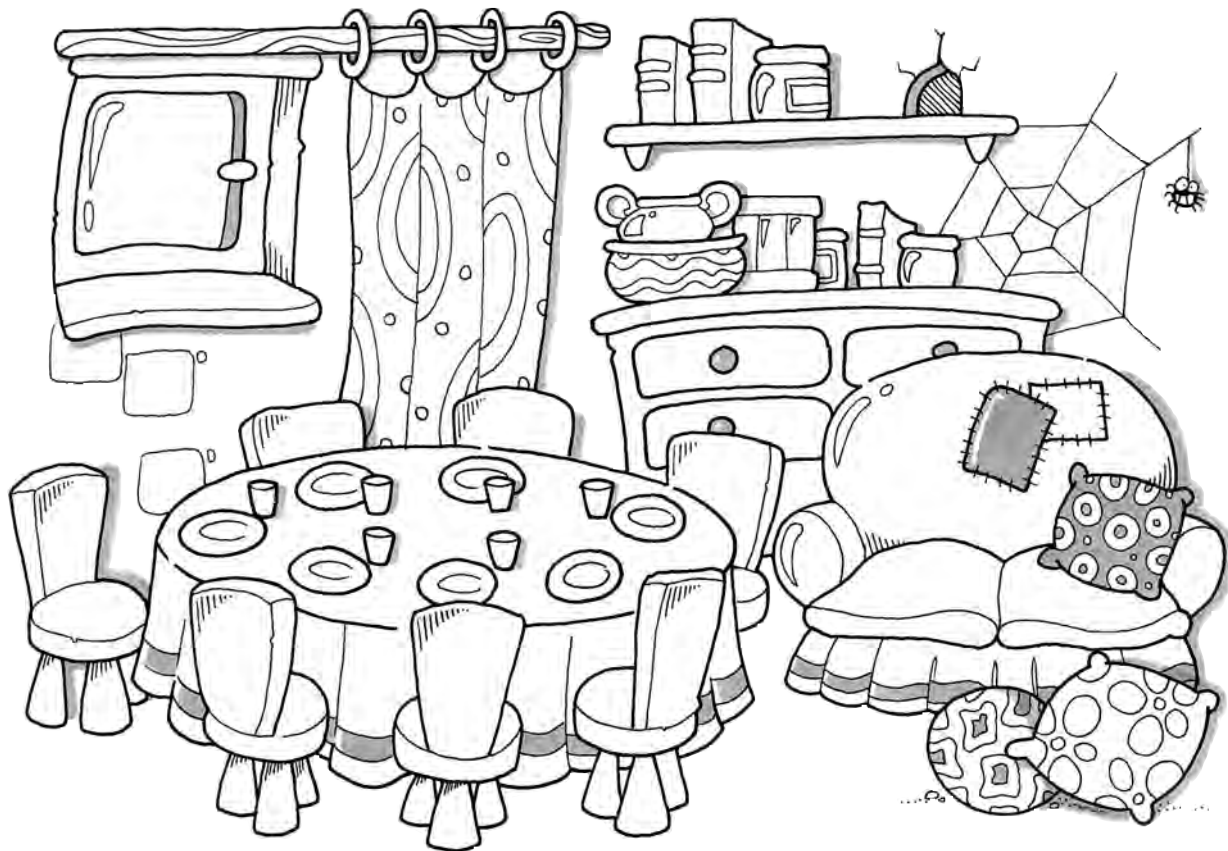
- ② - Racconta sul quaderno la storia di Cicciolo tenendo conto dei suggerimenti.

- Per la sua caratteristica di non sputare fuoco si metterà nei guai: perché? Che cosa succederà allora? Come andrà a finire?

Sette piattini e... sei bicchierini?

- ① - Leggi e disegna il bicchierino di Cucciolo proprio là dove è finito.

Mistero in casa dei Sette Nani! Dove è sparito il bicchierino di Cucciolo?
È stato forse rubato, oppure qualcuno lo ha preso in prestito e perché?



- ② - Racconta sul tuo quaderno come sono andate le cose, seguendo lo schema.

È sera. I Sette Nani tornano a casa per la cena.
Apparecchiano la tavola ma...

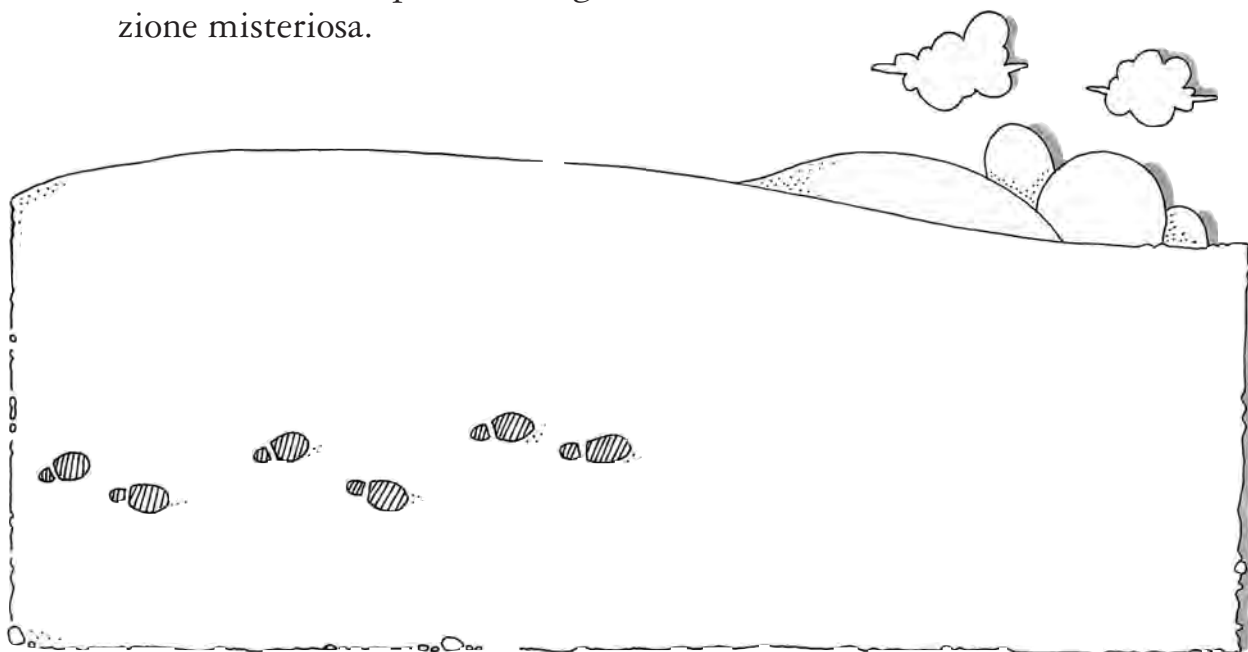
immediatamente si danno da fare e...

così scoprono che...

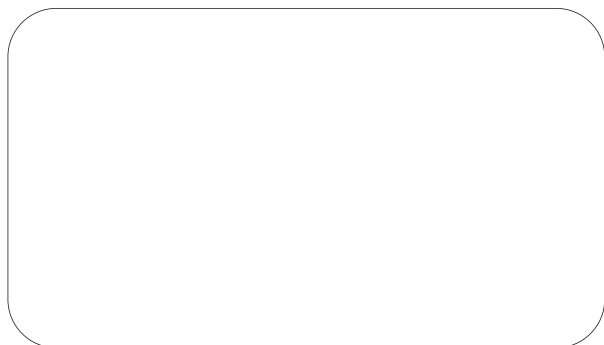
alla fine...

Tracce... tracce... tracce!

- 1 - Osserva le impronte: dove portano? Dove ritornano? Sono impronte lasciate su... Completa il disegno secondo il tuo modo di vedere la situazione misteriosa.



- 2 - Ora disegna chi ha lasciato le impronte, poi spiega di chi si tratta.



•

•

•

•

•

- 3 - Scrivi che cosa è successo.

•

•

•

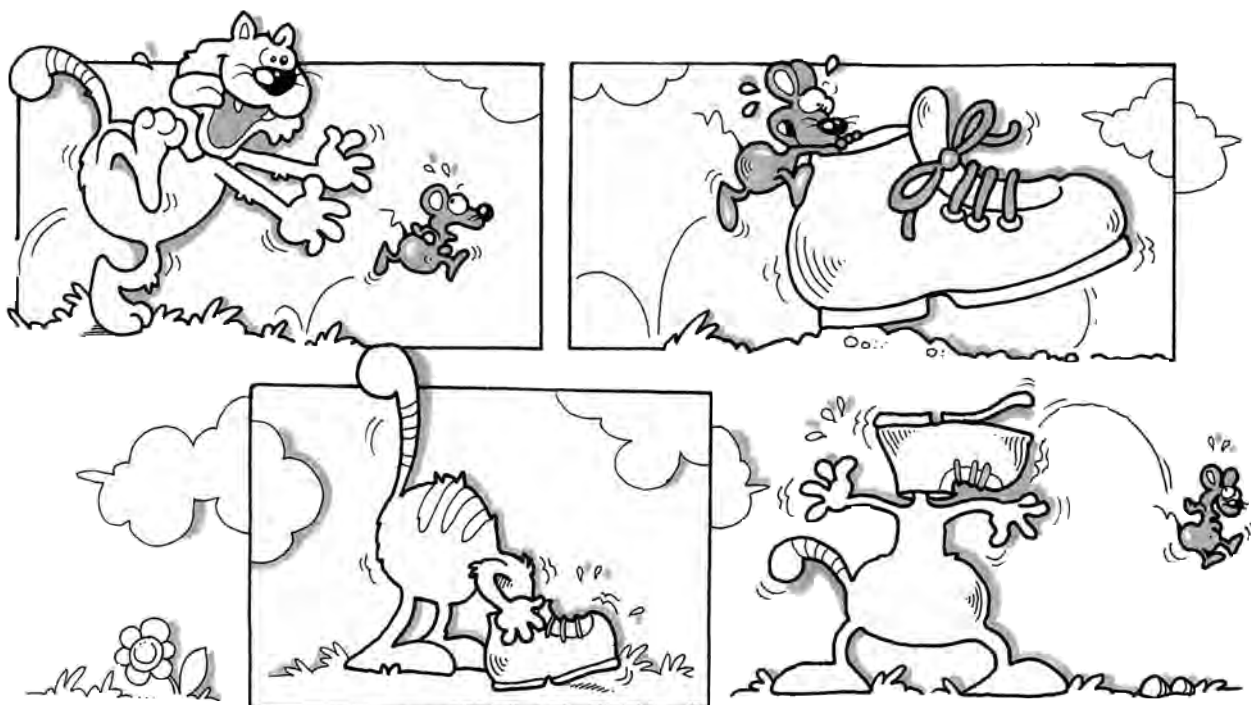
•

•

- 4 - Utilizza tutte le indicazioni per raccontare sul tuo quaderno tutta la storia dall'inizio.

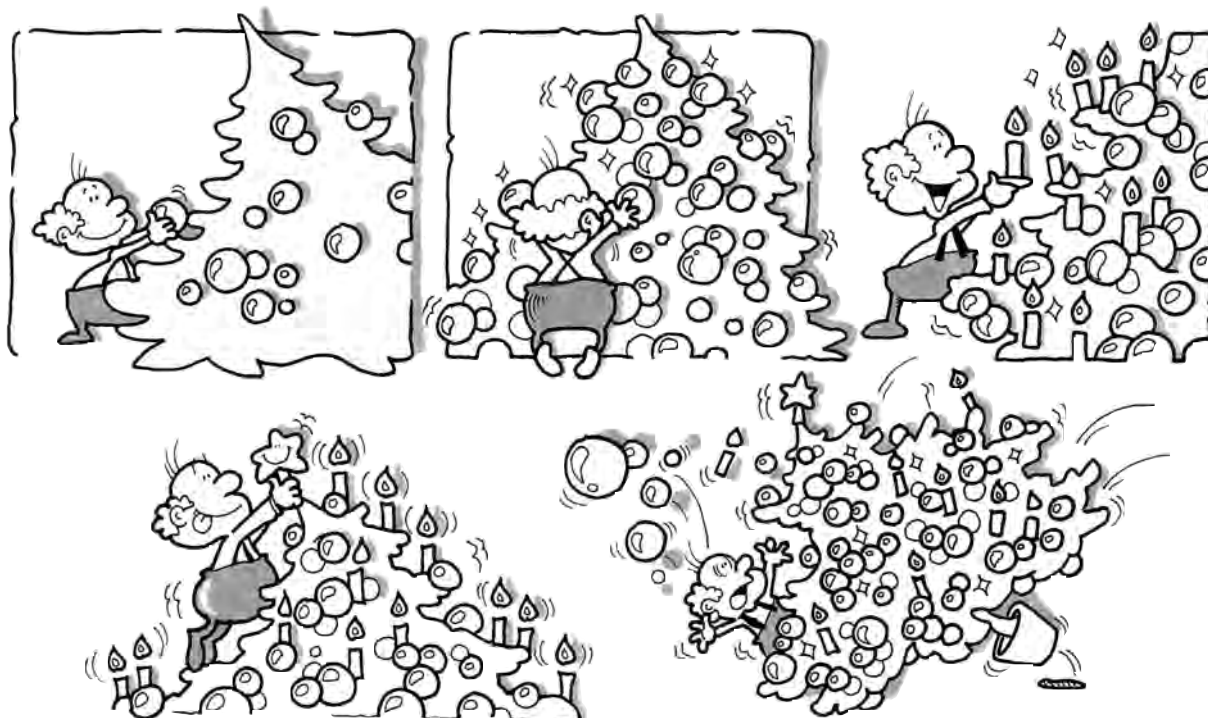
Storia di un gatto, di un topo e di una scarpa rotta

- ① - Osserva la sequenza di immagini, poi racconta la storia sul tuo quaderno.



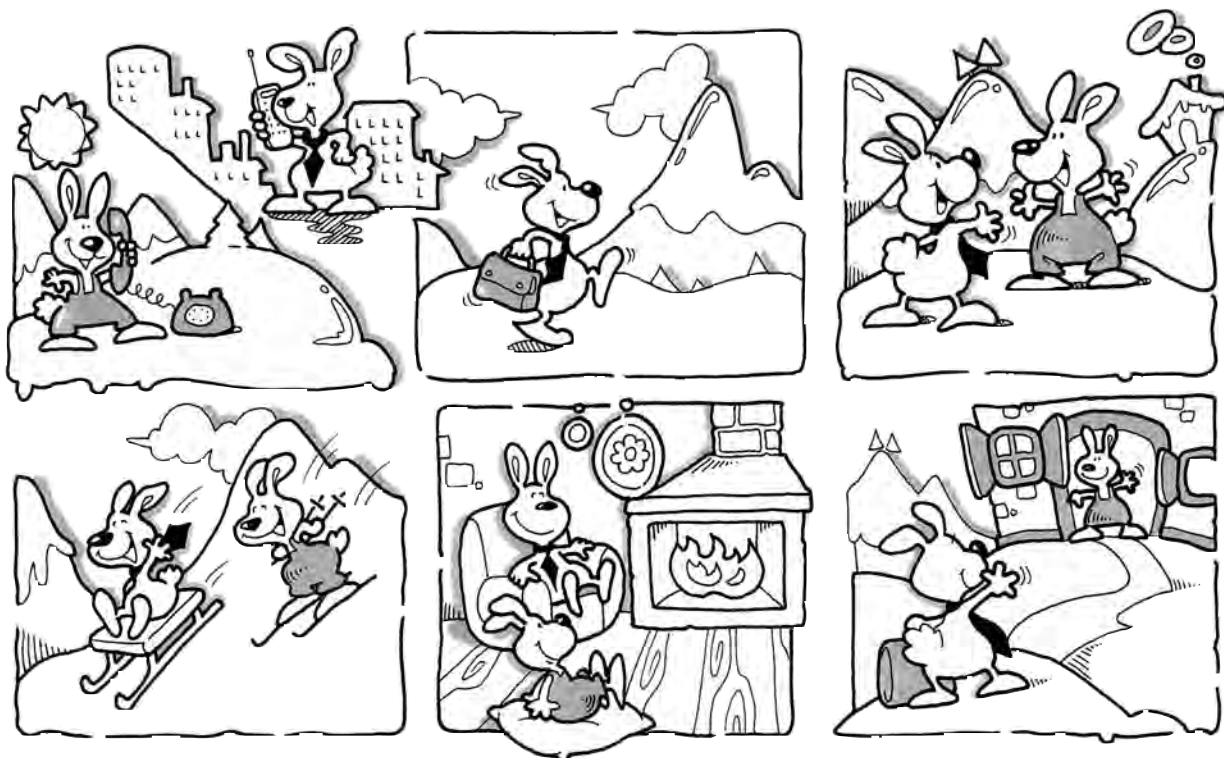
L'albero di Natale

- ① - Osserva le immagini, poi racconta la storia di Natale sul tuo quaderno.



Leprotto di città e leprotto di montagna

- 1 - Osserva la sequenza delle immagini e racconta la storia sul tuo quaderno.



Tartaruga di campagna e tartaruga di mare

- 1 - Osserva la sequenza di immagini e racconta la storia sul tuo quaderno.



Dove sarà Barbarcobaleno?

- 1 - Disegna intorno a Barbarcobaleno un ambiente adatto.



- 2 - Osserva attentamente Barbarcobaleno, poi rispondi alle domande.

- Che cosa sta facendo?
- Secondo te, perché lo fa?

- 3 - Trova un **nemico** per Barbarcobaleno tra quelli disegnati in fondo alla pagina, ritaglialo e incollalo nella prima illustrazione in una posizione adatta e immagina che cosa potrebbe accadere.

- 4 - Racconta la storia sul tuo quaderno scegliendo il **titolo** più adatto tra quelli che ti suggeriamo.

L'invincibile Barbarcobaleno

Che brutta fine per Barbarcobaleno!



Formica Scansafatica

- 1 - Osserva attentamente Formica Scansafatica e spiega se, secondo te, il suo cognome le si addice.

- Secondo me il suo cognome,
perché



- 2 - Osserva e scrivi che cosa fa ogni giorno Formica Scansafatica.



- Ogni giorno

- 3 - Colora il disegno con la soluzione migliore in modo che Formica Scansafatica abbia un cognome adatto, poi disegna il finale della storia.



- 4 - Racconta la storia sul tuo quaderno scegliendo un titolo adatto tra quelli che ti suggeriamo.

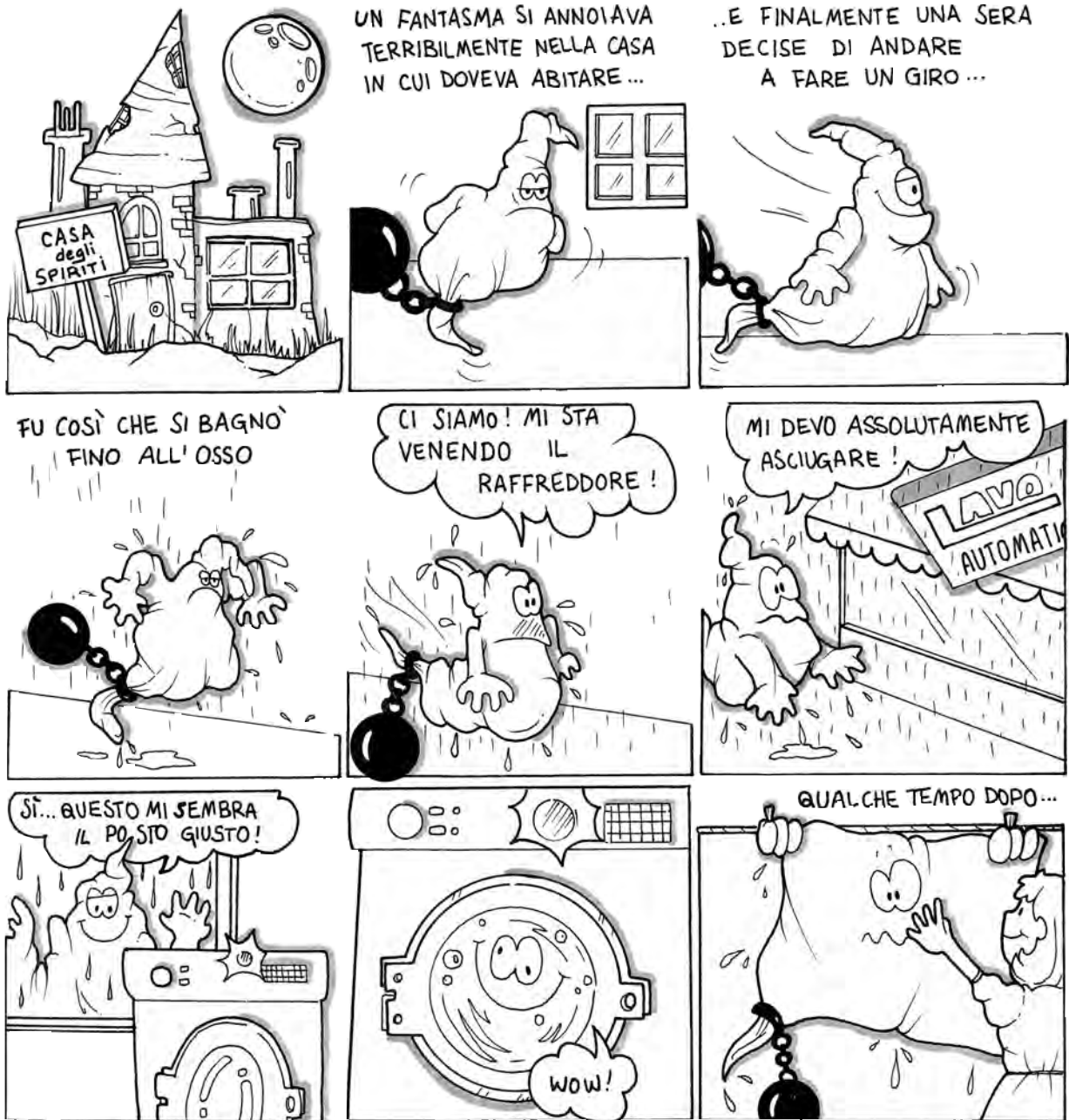
Cambiare si può!

Una formica testarda

Evviva le formiche!

Fantasma in lavatrice!

- 1 - Leggi il fumetto insieme ai tuoi compagni.



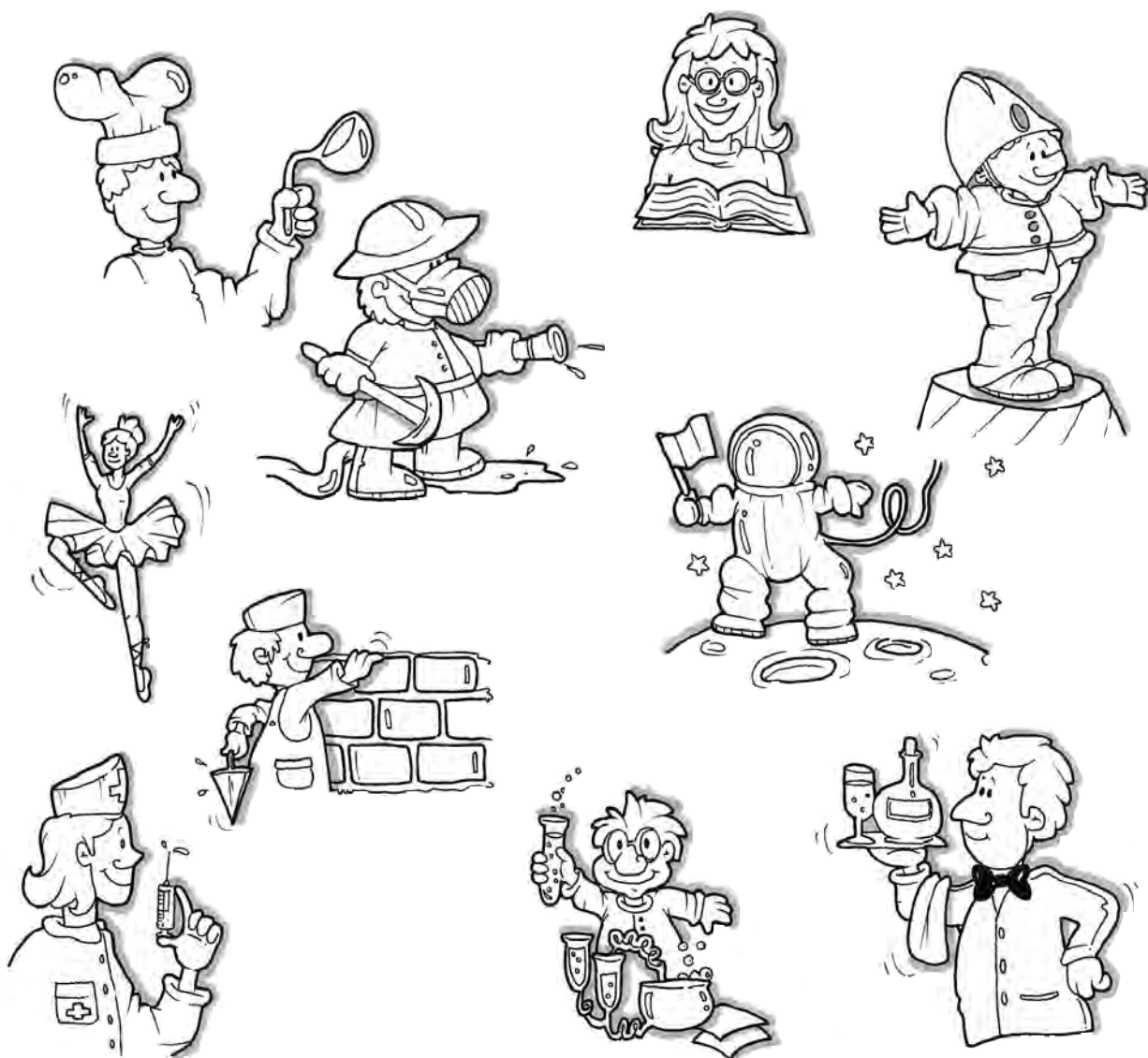
- 2 - Rispondi a voce alle domande e confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni.

Ti fa più paura...

- ... un fantasma o un mostro? Perché?
- ... un mostro o un drago? Perché?
- ... un animale feroce o uno scorpione? Perché?
- ... il buio o stare in casa da solo? Perché?

Da grande mi piacerebbe fare...

- 1 - Osserva le immagini insieme ai tuoi compagni e riconosci che tipo di lavoro svolge ciascuna delle persone disegnate.



- 2 - Rispondi a voce alle domande e confronta le tue risposte con quelle dei tuoi compagni.

- Quale lavoro vorresti svolgere da grande?
- Che cosa te lo fa preferire a tutti gli altri?
- Che tipo di lavoro è?

Avventuroso, rischioso, utile agli altri, molto faticoso...

Spiega la tua risposta.

Che disordine!

- ① - Osserva l'immagine, leggi e colora.

È molto bello divertirsi usando tanti giocattoli! Quanto poi al rimettere in ordine, be'... diciamo la verità, non è proprio il momento più piacevole! Sei d'accordo?



- ② - Ora rispondi alle domande e racconta come e quando ti capita di mettere in disordine la tua cameretta, o il luogo in cui giochi, e che cosa succede dopo.

- Dove giochi abitualmente?



- Con chi preferisci giocare?



- Ti piace usare molti o pochi giochi?



- Quali giocattoli usi di solito?



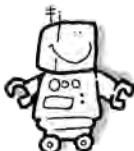
- Giochi per molto tempo o ti stanchi facilmente?



- Che cosa fai, quando hai smesso di giocare?



- Chi ti richiama... all'ordine?



- E tu, che cosa fai? Sbuffi, cerchi di svincolare, rimandi a dopo, oppure obbedisci?



Sotto la pioggia

- ① - Osserva l'immagine, leggi e colora.

È certo divertente godere il piacere della pioggia se si è ben equipaggiati, ma a volte...



- ② - Racconta le tue impressioni sulla pioggia rispondendo alle domande.

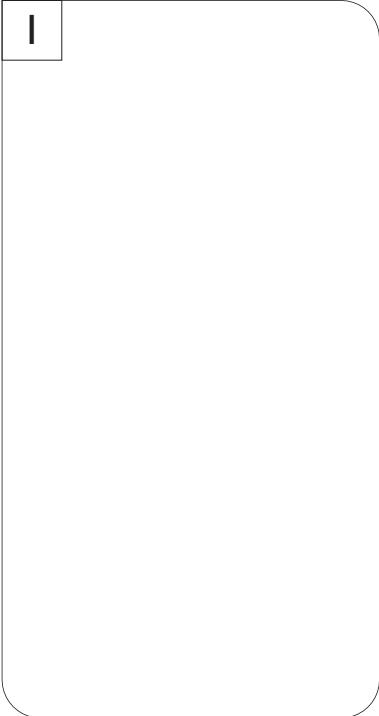
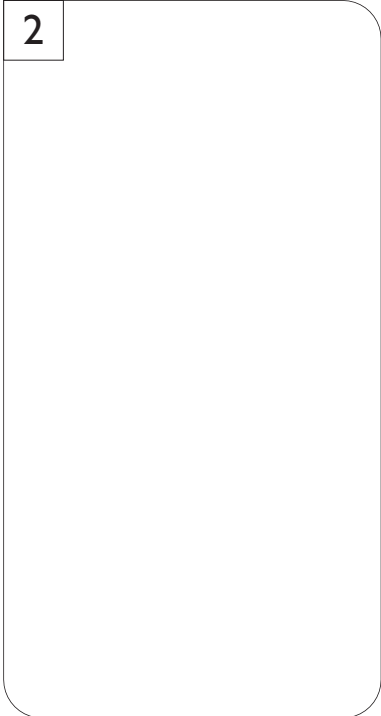
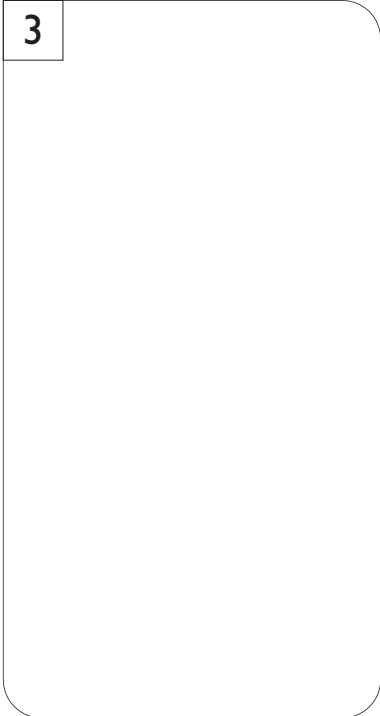
- **Ti piace** la pioggia?
- **Che cosa** provi nel sentire le gocce fini fini sul viso?
- **Ti diverte** saltellare tra le pozzanghere... con tanto di stivali di gomma naturalmente? Perché?
- **Quando** ti annoia?

- ③ - Seguendo la traccia che ti forniscono le domande, racconta di quella volta in cui... ti sei ritrovato fradicio di pioggia!

- **Dove** ti trovavi?
- Con **chi** eri?
- C'erano segni nell'aria che potevano far prevedere la pioggia?
- **Che cosa** hai fatto quando è iniziato a piovere?
- **Come eri** quando sei rientrato in casa? Descriviti dalla punta dei capelli... alla punta dei piedi!

Giocare con la neve...

- 1 - Disegna i tre giochi che preferisci fare con la neve e confronta la tua classifica con quella dei tuoi compagni.

1	2	3
		

- 2 - Ora scrivi il perché delle tue scelte.

•

.....

.....

.....

- 3 - Racconta le tue esperienze di gioco con la neve seguendo lo schema.

- **Come** ti equipaggi per uscire a giocare con la neve?
- **Dove** vai abitualmente?
- Con **chi** preferisci giocare?
- **Quali** giochi fai?
- Che **sensazioni** ti dà toccare la neve?
- Quali **sensazioni** provi nel trovarti di fronte a quell'immensa distesa bianca?



Osservo e descrivo... con le orecchie

- ① - Disegna un momento dell'intervallo nella tua aula. Per descrivere i rumori aiutati con i fumetti.

I rumori nella mia aula durante l'intervallo



- ② - Segna con una crocetta le espressioni che si riferiscono a ciò che hai potuto ascoltare durante l'intervallo.

- | | |
|--|--|
| ☐ il fruscio della carta che avvolge le merende | |
| ☐ le risate | ☐ lo scampanio |
| ☐ lo scoppiettio dei sacchetti degli snack | |
| ☐ gli urli | ☐ il parlottare |
| ☐ il ronzio | ☐ il suono della sirena |
| ☐ lo stridìo delle sedie | ☐ lo sbattere della porta |
| ☐ i richiami | ☐ il muggito |



- ③ - Esprimi a voce le tue osservazioni e ascolta quelle dei tuoi compagni, poi scrivile sul quaderno.

Osservo e descrivo... con occhi, “naso e bocca”

- ① - Osserva una torta prima di mangiarla insieme ai tuoi compagni, poi disegna e colorala con precisione.

Una splendida torta



- ② - Annusa la torta con attenzione e scrivi che cosa percepisce il tuo naso.
- La torta è
- ③ - Assaggia la torta, mastica lentamente e cerca di trovare le parole giuste per descrivere il suo sapore.
- La torta è
- ④ - Descrivi la torta sul quaderno, spiegando ogni particolare così come ti suggeriscono le indicazioni.
- Come appare ai tuoi **occhi**?
 - **Osserva** la grandezza, la forma, i colori, le decorazioni.
 - **Dove** è posta?
 - Come appare al tuo **naso**?
 - Come appare al tuo **gusto**?



Un biglietto di auguri

- ① - Ritagliare una dozzina di cuori in carta velina rossa e incollarli con colla vinilica secondo il metodo indicato.

- ① Porre la colla nei punti.

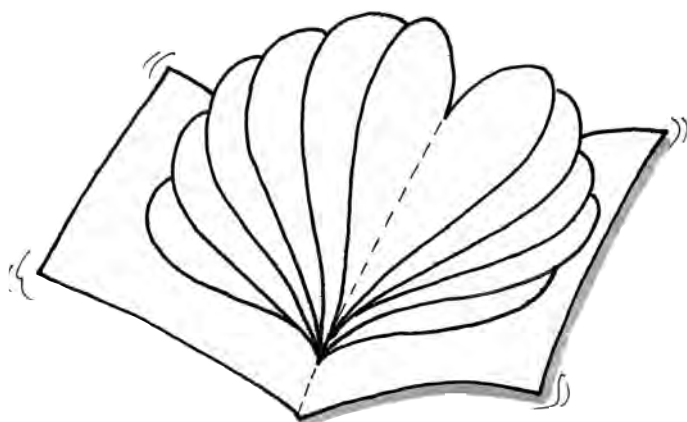


Lavorare su una sola metà.

- ② Sovrapporre un cuore e mettere la colla in punti alterni rispetto ai precedenti.



- ③ Continuare nell'ordine, fino a esaurimento dei cuori.



- ④ Proseguire nella seconda parte con il medesimo sistema.

- ⑤ A completamento, il "cuore a soffietto" va incollato al centro del cartoncino.

Un biglietto di auguri

- 1 - Scrivi l'elenco di tutto ciò che hai utilizzato per realizzare il tuo biglietto, classificando gli elementi secondo le indicazioni.

MATERIALI
.....
.....
.....

STRUMENTI
.....
.....
.....

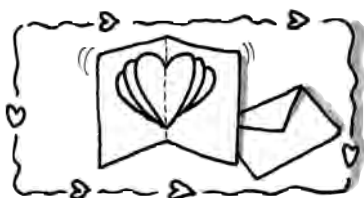
- 2 - Osserva i disegni e completa con ordine lo schema, poi racconta sul tuo quaderno.



•

•

•



•

•

•



•

•

•



•

•

•



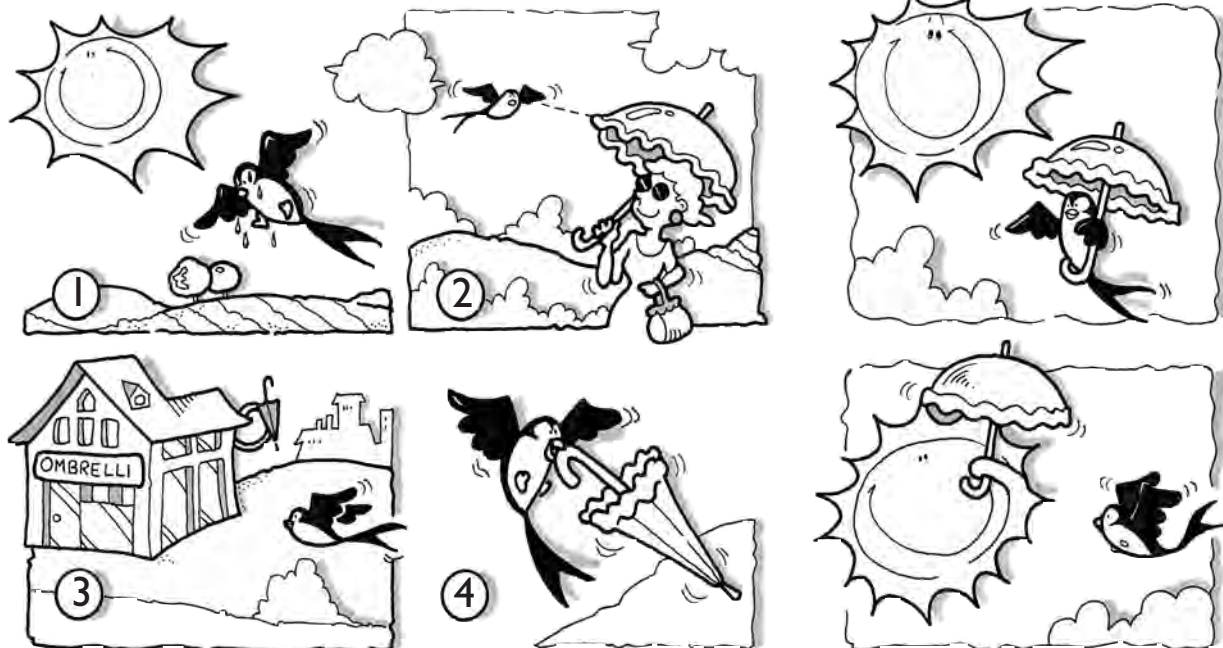
•

•

•

Storia del sole, della rondine e dell'ombrello

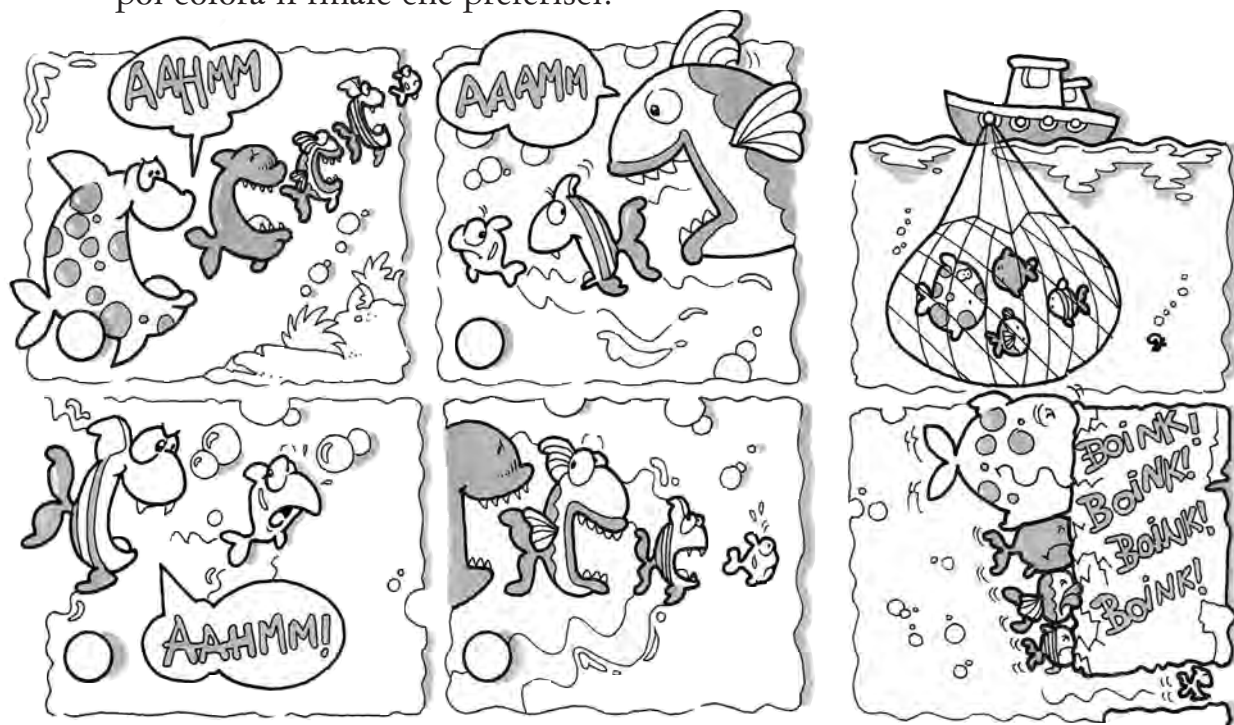
- 1 - Leggi la "storia per immagini" e poi colora il finale che preferisci.



- 2 - Racconta la storia sul tuo quaderno.

Di pesce in pesce...

- 1 - Riordina numerando da 1 a 4 le sequenze della "storia per immagini", e poi colora il finale che preferisci.



- 2 - Racconta sul tuo quaderno la storia.

Nel Paese delle Persone di Carta

- ❶ - Leggi questa storia un po' strana e un po' fantastica.

Giovanni Perdigiorno si trovò, un bel mattino, nel Paese delle Persone di Carta. C'erano gli uomini e le donne a righe, e gli uomini e le donne a quadretti perché erano fatti con la carta dei quaderni.

Il più forte del Paese era un uomo di cartone e portava una medaglia sul petto con la scritta "Campione".

C'era anche una ragazza fatta di carta velina, leggera come una piuma, e faceva la ballerina. Le case erano piccole e di carta colorata e avevano una cartolina illustrata come tetto. Proprio perché la carta costa poco, in quel paese tutti avevano una casa di loro proprietà.

Le case, però, erano fragili, tenute insieme solamente da qualche piega perché in quel Paese nessuno conosceva la colla.

Succedeva allora che...

rid. e ad. G. Rodari, *I viaggi di Giovannino Perdigiorno*, Einaudi Ragazzi

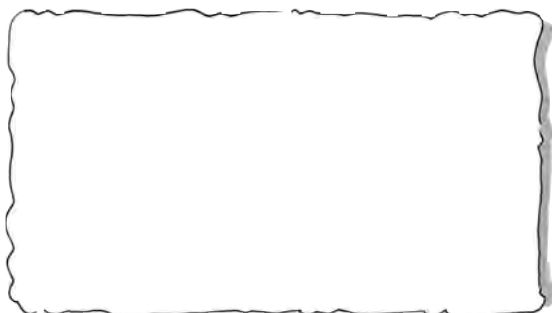
- ❷ - Continua la storia scegliendo tra le diverse possibilità che ti vengono suggerite. Colora l'illustrazione che hai scelto.

- Succedeva allora che...



- ❸ - Disegna la prosecuzione della storia.

- Perciò l'uomo di cartone partì per cercare la colla e andò...
- Lì trovò la soluzione al problema perché...



- ❹ - Scrivi la tua continuazione e la conclusione della storia sul quaderno.

Quando i libri riservano delle sorprese

– ① – Leggi questa storia che sembra senza fine.

Stefano pensa...

“Sono il bambino di sette anni e mezzo che ha più libri del mondo. Neanche i figli della maestra ne hanno così tanti, neppure quelli della libraia.

Tutti mi regalano libri:

– Tieni, Stefano, ti ho portato un regalino. Indovina che cos'è?

Puah! Come possono credere di farmi una sorpresa?

Nessuno sa che io detesto i libri...”

Stefano prende un libro da uno scaffale e lo lancia contro una parete. Il libro urta il muro senza fare troppo rumore. Non si rompe.

Ne lancia un altro, un altro ancora... Niente da fare, pensa sconsolato: “Non si romperanno mai... Resteranno qui per l'eternità...”

rid. e ad. B. Smadja, *Libri? No grazie!*, Emme Edizioni

– ② – Prova a continuare la storia seguendo la traccia proposta e aiutandoti con i disegni che ti possono dare dei suggerimenti.

... Eh, sì! Sembra proprio che

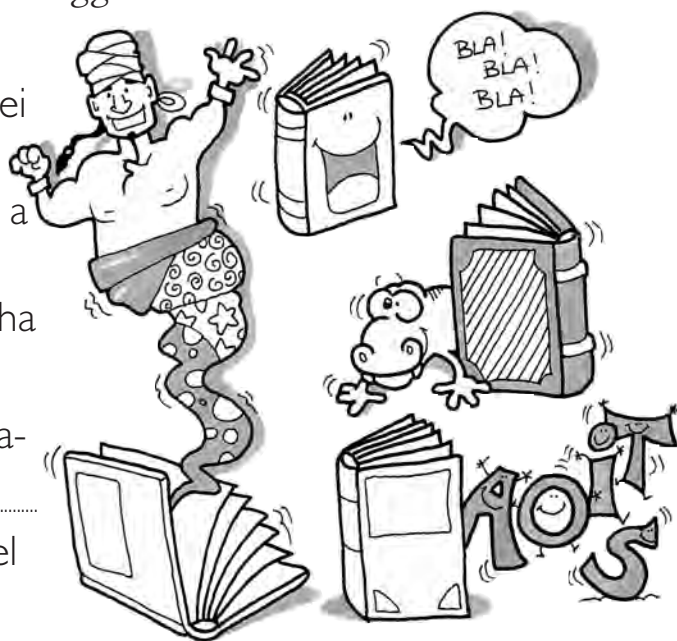
Stefano non potrà mai liberarsi dei libri... **Eppure!**

Improvvisamente un libro caduto a terra si apre:

– Ahi! Ahi! Che botta! Ma chi mi ha fatto rotolare a terra?

Stefano strabuzza gli occhi: a parlare è stato
che si è ammaccato un po' in quel volo contro la parete.

Succede allora che



Storie di lettere

– 1 – Leggi questa storia un po' strana, ma divertente.

Anche le lettere dell'alfabeto hanno le loro storie e le loro favole. Non lo immaginate? Statemi un po' a sentire...

Un tempo, ad esempio, di  ce ne erano di due tipi: una  fatta come voi la conoscete e una  così senza sostegno.

Questa seconda , poverina, si sentiva fragile e insicura senza un appoggio: non sapeva che fare, dove andare, che parole formare...

– Ti ci vorrebbe davvero un aiuto... – le disse un giorno la sua amica .

– Anzi, ti ci vorrebbe un marito!

Pensa e ripensa la  trovò la lettera-fidanzato adatta per la sua amica .

Aveva conosciuto da poco un bel segno, distinto e simpatico che avrebbe tanto desiderato andare a formare la : era infatti un bastone, ma ahimè! i posti erano già tutti occupati.

Be' questo , un vero bastoncino, era disposto a fare i salti mortali pur di sistemarsi per sempre.

La  presentò a  la sua amica .

Lui appena la vide fece una mezza capriola di gioia, se la prese sottobraccio e se la sposò. Così nacque la...    

A.M. Gandolfi

– 2 – Prova ora tu a continuare e a concludere prima oralmente, poi per scritto questa storia che racconta come si sono formate altre lettere.

C'erano una volta tre bastoni che andavano a zonzare nel mondo dell'alfabeto senza combinare niente.

– Fannulloni! – gridavano le altre lettere. – Che cosa aspettate a combinare qualcosa? Se siete tanto amici, formate una società e datevi da fare! I tre allora
