

I.C. TRESORE CREMASCO

SCUOLE DELL'INFANZIA STATALI /SCUOLA DELL'INFANZIA PARIFICATA

PROGETTO “IL SEGRETO DI MONTE PENSONE” Gruppo ANNI 5

PREMESSA: Il progetto didattico proposto in tutte le scuole dell'infanzia dell'ISTITUTO COMPRENSIVO è stato interamente tratto dal testo: "Programma di sviluppo della creatività infantile" (PSCI) di Luciano Cerioli e Alessandro Antonietti - Ed. Giunti Lisciani. Il programma di sviluppo della creatività infantile è uno strumento interattivo elaborato per sviluppare la creatività dei bambini da 5 ai 10 anni, attraverso simulazioni ed esercitazioni.

TRAMA: Il programma narra la storia di due bambini, Sarà e Sarò, due fratelli di circa 5 / 6 anni di età, che vengono poco per volta inseriti quasi loro malgrado, in una vicenda fantastica, consistente in un lungo e avventuroso viaggio alla ricerca del Segreto di Monte Pensone, un vulcano che produce bolle, misteriosamente spento da anni. Nel viaggio i bambini sono accompagnati e aiutati da tre personaggi tutor , rappresentanti ciascuno un aspetto essenziale del pensiero creativo: la FLUIDITA', (gatto FLUO'), la CAPACITA' DI COGLIERE ANALOGIE (coniglio COME- COME'), la CAPACITA' DI CAMBIARE PUNTO DI VISTA (la farfalla PIEDARIA).

DINAMICA: Il Progetto è composto da un testo narrativo, suddiviso in 20 quadri, ogni quadro prevede la somministrazione del racconto in due o tre parti, in quanto sono previste domande da rivolgere agli alunni che richiedono verbalizzazioni individuali, (con ipotesi da elaborare e soluzioni problematiche da risolvere), realizzazioni di attività relative alle tematiche ed agli obiettivi proposti e schede operative che richiedono rappresentazioni grafiche o coloriture riferite ai vari quadri della storia.

SPAZI: setting con strutturazione del “CERCHIO MAGICO”

STRUMENTI: materiale strutturato e non, schede predisposte riferite ai vari quadri della storia, registratore, videoregistratore ecc.

TEMPI: il progetto si svolge da ottobre a febbraio

CADENZA: 3 gg. Settimanali, 1,30 al giorno

MODALITA' DI DOCUMENTAZIONE: fotografie, lavori di gruppo su cartellone o fogli individuali con tecniche creative. Realizzazione di un libro individuale con raccolta di diversi elaborati che ripropongono in sequenza i quadri della storia con le diverse attività collegate agli obiettivi presentati e con le verbalizzazioni individuali del bambino. Audiocassetta con sottofondi musicali per la narrazione e con testi di canzoni riferite ai vari personaggi del racconto.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

A) IL SE' E L'ALTRO

- 1) IL BAMBINO GIOCA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI, SA ARGOMENTARE, CONFRONTARSI, SOSTENERE LE PROPRIE RAGIONI CON ADULTI E BAMBINI.
- 2) SVILUPPA IL SENSO DELL'IDENTITA' PERSONALE, PERCEPISCE LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI, SA ESPRIMERLI IN MODO SEMPRE PIU' ADEGUATO.
- 3) SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE, CONOSCE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA, DELLA COMUNITA' E LE METTE A CONFRONTO CON ALTRE.
- 4) RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON GLI ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI E COMINCIA A RICONOSCERE LA RECIPROCA DI ATTENZIONE TRA CHI PARLA E CHI ASCOLTA.
- 5) PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SULLE DIVERSITA' CULTURALI, SU CIO' CHE E' BENE O MALE, SULLA GIUSTIZIA E HA RAGGIUNTO UNA PRIMA CONSAPEVOLEZZA DEI PROPRI DIRITTI E DOVERI, DELLE REGOLE DEL VIVERE INSIEME
- 6) SI ORIENTA NELLE PRIME GENERALIZZAZIONI DI PASSATO, PRESENTE, FUTURO E SI MUOVE CON CRESCENTE SICUREZZA E AUTONOMIA NEGLI SPAZI CHE GLI SONO FAMILIARI, MODULANDO PROGRESSIVAMENTE VOCE E MOVIMENTO ANCHE IN RAPPORTO CON GLI ALTRI E CON LE REGOLE CONDIVISE.

B) IL CORPO E IL MOVIMENTO

- 1) IL BAMBINO VIVE PIENAMENTE LA PROPRIA CORPOREITÀ, NE PERCEPISCE IL POTENZIALE COMUNICATIVO ED ESPRESSIVO, Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- 2) RICONOSCE I SEGNALI E I RITMI DEL PROPRIO CORPO, LE DIFFERENZE SESSUALI E DI SVILUPPO E ADOTTA PRATICHE CORRETTE DI CURA DI SÉ, DI IGIENE E DI SANA ALIMENTAZIONE.
- 3) PROVA PIACERE NEL MOVIMENTO E SPERIMENTA SCHEMI POSTURALI E MOTORI, LI APPLICA NEI GIOCHI INDIVIDUALI E DI GRUPPO, ANCHE CON L'USO DI PICCOLI ATTREZZI ED È IN GRADO DI ADATTARLI ALLE SITUAZIONI AMBIENTALI ALL'INTERNO DELLA SCUOLA E ALL'APERTO.
- 4) CONTROLLA L'ESECUZIONE DEL GESTO, VALUTA IL RISCHIO, INTERAGISCE CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI MOVIMENTO, NELLA MUSICA, NELLA DANZA, NELLA COMUNICAZIONE ESPRESSIVA.
- 5) RICONOSCE IL PROPRIO CORPO, LE SUE DIVERSE PARTI E RAPPRESENTA IL CORPO FERMO E IN MOVIMENTO

C) IMMAGINI SUONI E COLORI

- 1) IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA,UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE.**
- 3) SEGUE CON CURIOSITÀ E PIACERE SPETTACOLI DI VARIO TIPO (TEATRALI, MUSICALI, VISIVI, DI ANIMAZIONE...); SVILUPPA INTERESSE PER L'ASCOLTO DELLA MUSICA E PER LA FRUIZIONE DI OPERE D'ARTE.**

D) I DISCORSI E LE PAROLE

- 1) IL BAMBINO USA LA LINGUA ITALIANA ARRICCHISCE PRECISA IL PROPRIO LESSICO, COMPRENDE PAROLE E DISCORSI, FA IPOTESI SUI SIGNIFICATI.**
- 2) SA ESPRIMERE E COMUNICARE AGLI ALTRI EMOZIONI, SENTIMENTI ARGOMENTAZIONI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VERBALE CHE UTILIZZA IN DIFFERENTI SITUAZIONI COMUNICATIVE.**
- 3) SPERIMENTA RIME, FILASTROCCHIE, DRAMMATIZZAZIONI, INVENTA NUOVE PAROLE, CERCA SOMIGLIANZE E ANALOGIE TRA I SUONI E I SIGNIFICATI.**
- 4) ASCOLTA E COMPRENDE NARRAZIONI, RACCONTA E INVENTA STORIE CHIEDE E OFFRE SPIEGAZIONI, USA IL LINGUAGGIO PER PROGETTARE ATTIVITÀ E PER DEFINIRE REGOLE.**
- 5) RAGIONA SULLA LINGUA, SCOPRE LA PRESENZA DI LINGUE DIVERSE, RICONOSCE E SPERIMENTA LA PLURALITÀ DEI LINGUAGGI, SI MISURA CON LA CREATIVITÀ E LA FANTASIA.**
- 6) SI AVVICINA ALLA LINGUA SCRITTA, ESPLORA ESPERIMENTA PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA, INCONTRANDO ANCHE LE TECNOLOGIE DIGITALI E I NUOVI MEDIA.**

E) LA CONOSCENZA DEL MONDO

- 1) IL BAMBINO RAGGRUPPA E ORDINA OGGETTI E *MATERIALI* SECONDO CRITERI DIVERSI, NE IDENTIFICA ALCUNE PROPRIETÀ, CONFRONTA E VALUTA QUANTITÀ; UTILIZZA SIMBOLI PER REGISTRARLE; ESEGUE MISURAZIONI USANDO STRUMENTI ALLA SUA PORTATA.**

PROGETTO: “IL SEGRETO DI MONTE PENSONE”

RIFERIMENTI alle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
A 1)	<ul style="list-style-type: none">- a -Sa esprimersi verbalmente con fluidità, flessibilità e originalità su stimoli grafico-verbali-b -Sa fare esempi, trovare analogie, estendere rappresentazioni solo accennate.-c- Sa rielaborare verbalmente il completamento di storie e la soluzione di eventi problematici a partire da stimoli verbali semistrutturati.-d-Sa incrementare le abilità di denominazione verbale e di interpretazione corporea di contenuti emotivi .-e-Sa sostenere e incoraggiare l’esplicitazione dei vissuti individuali in situazioni emotive coinvolgenti.-f- Sa produrre idee a partire da stimoli verbali con interpretazioni su diversi codici espressivi.-g-Sa sviluppare l’abilità nel compiere paragoni, nel considerare le situazioni in una differente prospettiva, nel tentare soluzioni di problemi, nel riutilizzare materiale di recupero e incrementare la flessibilità verbale.-h- Sa sviluppare la capacità di elaborare ipotesi , la fluidità verbale, l’elaborazione di stimoli musicali, la capacità di sviluppare storie.
A 2)	<ul style="list-style-type: none">-a-Sa incrementare le abilità di denominazione verbale e di interpretazione corporea di contenuti emotivi .-b-Sa sostenere e incoraggiare l’esplicitazione dei vissuti individuali in situazioni emotive coinvolgenti.

<p>A 3) - A 4)</p>	<p>-a-Sa incrementare le abilità di denominazione verbale e di interpretazione corporea di contenuti emotivi . -b-Sa sostenere e incoraggiare l'esplicitazione dei vissuti individuali in situazioni emotive coinvolgenti. -c-Sa attivare i processi di identificazione tra sé , i coetanei e i protagonisti del racconto.</p>
<p>A 5)</p>	<p>-a-Sa sviluppare l'abilità nel compiere paragoni, nel considerare le situazioni in una differente prospettiva, nel tentare ipotesi e soluzioni di problemi, nel riutilizzare materiale di recupero e incrementare la flessibilità verbale.</p>
<p>A 6)</p>	<p>-a-Sa incrementare le abilità di denominazione verbale e di interpretazione corporea di contenuti emotivi . -b-Sa sviluppare la capacità di vedere e utilizzare diversamente voce e movimento, anche in rapporto agli altri.</p>
<p>B 1)</p>	<p>-a - sa usare linguaggi mimico - gestuali</p>
<p>B 2)</p>	<p>-a-Sa riconoscere situazioni e contesti in cui vi sono prove da superare e sa mettere in atto strategie educative</p>
<p>B 3)</p>	<p>-a- Sa trovare soluzioni a problemi di tipo pratico attraverso la sperimentazione di diverse ipotesi</p>

B 4)	-a- Sa condividere sia verbalmente che in modo esperienziale soluzioni e ipotesi di soluzioni problematiche poste da compagni, da fatti interni ed esterni alla scuola, oppure da racconti
B 5)	-a- Sa rappresentare graficamente le esperienze e i personaggi vissuti
C 1)	<p>-a Sa produrre e completare liberamente a livello orale e grafico stimoli verbali e visivi.</p> <p>b- Sa produrre idee, completare storie e trovare soluzioni ad eventi problematici.</p> <p>-c Sa elaborare ipotesi, trovare analogie, fare esempi anche in vissuti emotivi coinvolgenti</p>
C 3)	<p>-a Sa elaborare stimoli musicali</p> <p>- b Sa ascoltare brevi brani musicali e scegliere quello più adatto alla scena in questione.</p> <p>-c Sa ascoltare e comprendere il significato delle canzoni riferite alla storia</p> <p>- a Sa esprimersi verbalmente con fluidità, flessibilità e originalità su stimoli grafico-verbali</p> <p>- b Sa fare esempi, trovare analogie, estendere rappresentazioni solo accennate.</p>
D 1)	<p>-a Sa rielaborare verbalmente il completamento di storie e la soluzione di eventi problematici a partire da stimoli verbali semistrutturati.</p> <p>- b Sa incrementare la produzione divergente di idee a partire da</p>

	<p>stimoli verbali e grafici.</p> <ul style="list-style-type: none"> - c Sa Incrementare le abilità di denominazione verbale e di interpretazione corporea di contenuti emotivi - d Sa sviluppare la capacità di vedere e utilizzare diversamente oggetti usuali. - e Sa sostenere e incoraggiare l'esplicitazione dei vissuti individuali in situazioni emotive coinvolgenti.
D 2)	<ul style="list-style-type: none"> - a Sa produrre idee a partire da stimoli verbali con interpretazioni su diversi codici espressivi. - b Sa sviluppare strategie di pensiero orientate verso la fluidità, la ricerca di analogie e la ristrutturazione. - c Sa sviluppare l'abilità nel compiere paragoni, nel considerare le situazioni in una differente prospettiva, nel tentare soluzioni di problemi, nel riutilizzare materiale di recupero e incrementare la flessibilità verbale.
D 3)	<ul style="list-style-type: none"> - a Sa produrre e completare liberamente a livello orale e grafico stimoli verbali e visivi. - b Sa consolidare la capacità di arricchire in senso divergente le competenze percettive verbali. - c Sa sollecitare la capacità di risolvere creativamente situazioni problematiche ambigue, a partire da indizi narrativi e grafici.
D 4)	<ul style="list-style-type: none"> - a Sa sviluppare fluidità, flessibilità e originalità a partire da stimoli verbali. - b Sa produrre idee a partire da stimoli verbali con interpretazioni su diversi codici espressivi. - c Sa incrementare la produzione divergente di idee a partire da stimoli verbali e grafici.

D 5)

-d Sa compiere paragoni, nel considerare le situazioni in una differente prospettiva, nel tentare soluzioni di problemi, nel riutilizzare materiale di recupero e incrementare la flessibilità verbale.

- e Sa sviluppare la capacità di elaborare ipotesi, la fluidità verbale, l'elaborazione di stimoli musicali, la capacità di sviluppare storie.

- f Sa consolidare la capacità di arricchire in senso divergente le competenze percettive e verbali.

E 1)

- a Sa classificare in base a un criterio dato

- b Sa scegliere un criterio per formare un insieme in un universo dato

CONTENUTI	METODI E MEZZI
<p>Quadro n° 1 “ IL DISEGNO MISTERIOSO ”</p> <p>Quadro n° 2 “ UNA CODA, UN ORECCHIO, UNA MACCHIA DI COLORE”</p> <p>Quadro n° 3 “ UN GATTO, UN CONIGLIO, UNA FARFALLA ”</p>	<p>* Consegnare la TAVOLA 1* Far verbalizzare ai bambini tutto quello che vedono nel disegno. * Ogni bambino completa il disegno e lo commenta all’insegnante.</p> <p>* Consegnare la TAVOLA 2. * Elencare tutte le cose con la coda. * Elencare tutte le cose con l’orecchio. * Elencare tutte le cose che indicano una macchia di colore. * L’insegnante trascrive tutte le associazioni.</p> <p>* Classificare tutte le risposte secondo un criterio (animali, giocattoli, ...), evidenziare le risposte uniche e originali. * Far disegnare gli oggetti ipotizzati, ritagliare e raggruppare secondo i criteri stabiliti.</p> <p>* Consegnare la TAVOLA 3. * Chiedere ai bambini di spiegare perché Sarà e Sarò non rispondono al gatto. * Chiedere ai bambini di provare a dare un nome ai tre personaggi (il gatto, il coniglio, la farfalla). * Sollecitare i bambini a immaginare situazioni in cui le coppie e le associazioni causa-effetto si invertono e a verbalizzare le conseguenze (cfr es pag 34 del testo). <u>N.B.: non si propone durante lo svolgimento del quadro 3 ma si tiene come attività estemporanea. (Facoltativo)</u> * Spiegare ai bambini il significato della frase pronunciata da Piedaria “Non basta essere alti per essere grandi”.</p>

Quadro n° 4 “ IL MONTE PENSONE ”

- * Consegnare la TAVOLA 4.
- * Chiedere ad ogni bambino di provare a spiegare perché Pensone è triste. * Consegnare la TAVOLA 5
- * Chiedere ai bambini di raccontare qualcosa che possa interessare il Monte Pensone: una storia, un fatto personale, un desiderio.
- * Distribuire ad ogni bambino fogli a forma di cerchio di diversi colori e dimensioni, far disegnare quanto raccontato a Pensone.

Quadro n° 5 “ PENSONE NON PENSA PIU' ”

- * Chiedere ai bambini di fare esempi simili a quelli presentati da ComeComè . (“Pensone era triste come una macchina senza benzina”...)
- * Far rappresentare graficamente alcuni esempi particolarmente interessanti sul foglio predisposto.

Quadro n° 6 “ IL SEGRETO DI PENSONE”

- * Chiedere ai bambini di pensare cosa possono fare Sarà e sarò per aiutare Pensone a ritornare felice, per fargli ritornare la voglia di fare bolle colorate.
- * Far disegnare le ipotesi presentate (sul foglio predisposto).

Quadro n° 7 “ LA PORTA DI PENSONE ”

- * Consegnare la TAVOLA 6
- * Chiedere ai bambini di aiutare Sarà e Sarò a trovare esempi e paragoni sul comando “ Aprire la porta è come...”
- * Chiedere ai bambini di trovare idee per aprire la porta.

QUADRO n° 8 “ IL SIGNOR LOSOGIA' ”

- * Far disegnare il “Signor Losogia’”
- * Consegnare la TAVOLA 7a, 7b.
- * Invitare i bambini a trovare tante possibili interpretazioni alle TAVOLE 7c, 7d,7e.
- * Consegnare le TAVOLE 8, 9.
- * Sottolineare la “liberazione dei bambini” al momento della narrazione

Quadro n° 9 “L’IRNA DI LEDRA ”

* Invitare a trovare paragoni che indicano un lago sotterraneo (Come ...“Un lago dentro la montagna”), aiutandoli a pensare a tutte le situazioni od oggetti in cui il liquido sia contenuto in un contenitore chiuso. * Consegnare la TAVOLA 10

* Far elencare ai bambini sulla base della loro esperienza personale, situazioni che dapprima apparivano o appaiono paurose e spiacevoli e in seguito si scoprono essere il contrario.

* Invitare a produrre soluzioni diverse ed originali funzionali alla liberazione del mostro.

* Far ricercare oggetti che possono essere trasformati e riutilizzati. Chiedere ai bambini l’utilizzo del proprio materiale, se l’idea è originale, il gruppo pone una croce sulla testa dell’Irna di Ledra, fino alla distruzione della testa una croce sulla testa del mostro, gli oggetti verranno costruiti al termine della lettura). * Far verbalizzare e disegnare tutte le cose animate e non) che potrebbero rianimare il paesaggio di Chool Senn.. (TAVOLA 11). * Realizzazione degli oggetti ideati nel passaggio precedente, utilizzando vario materiale. **N.B. FACOLTATIVO**

Quadro n° 10 “ IL MAGO VUTI’ ”

* Prima di iniziare il capitolo far giocare i bambini con il “gioco delle rime utilizzando i cartellini predisposti.

* L’inizio della narrazione può essere introdotta dai brani musicali del “Luna Park” dove sono annunciate le rime del “MAGO VUTI’”.

* Far comporre frasi-annuncio in cui compaia l’espressione “Mago Vuti’” e che facciano riferimento agli spettacoli televisivi. Si può, per facilitare, presentare frasi da completare con rima (es. pag 77)

* Consegnare la TAVOLA 12.

* Far ascoltare alcuni brevi brani musicali e chiedere di scegliere quello più adatto alla scena in questione. Lasciare come sottofondo la musica scelta e far immaginare la scena descritta. (E’ possibile utilizzare la video cassetta che presenta la scena della pecorella duplicata più volte tratta dal cartone animato “HEIDI”).

* Invitare i bambini a concludere, ciascuno in modo diverso, il racconto

Quadro n° 11 “ IMITONE ”

iniziato da Sarà . (Ogni bambino prima disegna il finale e poi lo presenta al gruppo). **N.B.: inserire il gioco dei contrari sull'esempio “Il dolce è amaro/il piacere è dolore...(pag.80)**

* Invitare a immaginare e a verbalizzare i possibili tentativi di uscita dal Monte Pensone dai bambini liberati da Sarà e Sarò, facendo alcuni esempi introduttivi . * Invitare a trovare il senso delle analogie fatte da ComeComè, sollecitando i bambini con domande del tipo: “Perché un buco nel legno può essere una casa?” “Per chi?” “Chi sta chiuso nella bocca dei bambini?”

* Invitare a pensare oggetti comuni che potrebbero essere visti, nella fantasia, come una casa per qualcosa per qualcuno (es. una mela può essere la casa del bruco...).

* Far disegnare le immagini verbalizzate.

* Consegnare la TAVOLA 13 dopo averla fatta osservare, chiedere ai bambini di trovare spiegazioni allo strano vestito del signore: “Perché ha due ali legate alla schiena?” “Perché si è messo una coda?” “Perché si è applicato due lunghe orecchie” ?

* Chiedere di formulare ipotesi sul comportamento del signore e sulla frase di Piedaria: “Fa ridere ma forse lui è triste”; sollecitare le ipotesi sulla storia del signore e della sua presenza nel Monte Pensone.

* Far imitare alcuni animali o personaggi in situazioni conosciute, prima molto semplici, poi via via più complesse.

Quadro n° 12 “IL NERO ASOR ”

* Iniziare la narrazione utilizzando i sottofondi musicali riferiti al racconto. * Far produrre ai bambini racconti o immagini fantastiche che riconoscono come paurose.

* Far raffigurare quanto verbalizzato (sul foglio predisposto)

* Far rappresentare graficamente il Nero Asor, e/o il paese, con tempera o pennarello nero.

* Invitare i bambini a raccogliere tutto il materiale colorato presente nella scuola, far realizzare, tramite la tecnica del collage, Rose

Quadro n° 13 “IL POLPETTONE ”

colorate (precedentemente disegnate dall'insegnante).
* Far progettare e costruire varie forme di fiori con diverso materiale (bottoni, giornali...) **N.B. Facoltativo**

- * Presentare immagini degli animali in questione.
- * Invitare i bambini a immaginare il polpettone e a disegnarlo in maniera molto libera, sul foglio predisposto.
- * Consegnare le TAVOLE 14-15-16-17, invitare i bambini ad osservarle e a completarle sia con l'immaginazione che graficamente.
- * Consegnare la TAVOLA 18 e chiedere ai bambini di elencare, senza disegnare, che cosa potrebbe rappresentare, il segno grafico della TAVOLA 18, se fosse completato con l'immaginazione.
- * Successivamente l'insegnante invita a capovolgere la TAVOLA 18, come indicato da Piedaria, a fornire nuove risposte e a scegliere il senso per rappresentarlo graficamente

Quadro n° 14 “LA SIGNORINA DIQUADILA’ ”

- * Consegnare la TAVOLA 19 .
 - * Predisporre la stanza disordinata per dare avvio alla narrazione e drammatizzazione del personaggio con sottofondo musicale
 - * Chiedere ai bambini di immaginare e verbalizzare che cosa si aspettano dalla signorina raffigurata (chi è, da dove viene, come si comporta, che cosa vuole, cosa farà ai bambini...)
- Consegnare la TAVOLA 20
- * Invitare ogni bambino a cercare la soluzione al disegno della nave. Che cosa significa? Che cosa si può fare per scoprire il suo segreto? Far cancellare il disegno ad ogni bambino, chiedendo poi al gruppo cosa si è trovato, aggiungere il lucido, rappresentare la nave, colorare la freccia.
 - * Consegnare le TAVOLE 21 - 22.
 - * Invitare i bambini a verbalizzare il significato dei due disegni

Quadro n° 15 “MADAMA CARTA ”

(trasferiti su lucidi) e a trovare il significato del messaggio.

*Chiedere ai bambini di aiutare Sarà e Sarò a trovare il trenino. Nel caso i bambini non riuscissero ad avvicinarsi alla soluzione, si può dirigere la loro attenzione su analogie e paragoni (il treno è lungo come un serpente, veloce come il vento...).

* Consegnare la TAVOLA 23 e chiedere perchè *Sarà e Sarò non* riuscivano a trovare il messaggio misterioso nascosto nella TAVOLA 23 e invitare a dare dei suggerimenti.

* Invitare a vedere nel disegno la bottiglia centrale facendo colorare i due bicchieri laterali.

* Consegnare la TAVOLA 24.

Far piegare in due la TAVOLA 24, chiedere dove può condurre la mappa e cosa potrebbero incontrare i bambini.

* Predisporre uno scatolone che riproduca la caverna di MADAMA CARTA con oggetti-gioco di arredo, incartati, da presentare durante la narrazione

* Consegnare la TAVOLA 25.

* Far manipolare e osservare la sagoma di carta ritagliata dalla TAVOLA 26 e invitare a verbalizzare tutte le cose che il pezzo di carta potrebbe rappresentare.

* Dare diversi pezzi di carta e far elencare i possibili significati di ogni sagoma.

* Consegnare un pezzo ad ogni bambino e farlo colorare con l'uso di materiale inusuale (sabbia colorata, palline colorate di polistirolo...) al fine di renderli simili agli oggetti in esso individuati. Ricostruire con i vari oggetti, un arredamento.

* Consegnare ad ogni bambino un foglio in modo da ottenere una forma irregolare e tramutare il pezzo in un oggetto, facendo ricorso a giustapposizioni, arricchimenti, integrazioni, nuovi strappi. I nuovi prodotti andranno ad integrare l'arredamento di madama Carta.

Quadro n° 16 “SI PUO’ NO ”

- * Utilizzare il sottofondo musicale riferito al racconto durante la narrazione.
- * Consegnare la TAVOLA 27.
- * Ipotizzare le possibili soluzioni da attuare e gli oggetti che Sarà e Sarò possono impiegare, per poter uscire dalla caverna.
- * Far elencare il maggior numero di cose che salgono verso l’alto. Chiedere se tra le cose elencate si potrebbe trovare qualche possibile soluzione al problema di Sarà e Sarò.
- * Distribuire la TAVOLA 28 per rilevare la soluzione trovata da Sarà e Sarò.

Quadro n° 17 “ SI PUO SI’ ”

- * Utilizzare il sottofondo musicale riferito al racconto durante la narrazione.
- * Consegnare la TAVOLA 29 .
- * Chiedere ai bambini di elencare tutti i modi con cui Sarà e Sarò possono allungare le proprie gambe.
- * Far elencare tutti i modi con cui Sarà e Sarò avrebbero potuto attraversare il crepaccio.
- * Consegnare la TAVOLA 30 con la soluzione trovata da Sarà e sarò.

Quadro n° 18 “ LA FAMIGLIA PERFETTA ”

- * Far commentare la situazione in cui si sono venuti a trovare Sarà e Sarò con sollecitazioni del tipo:
- * Sono contenti Sarà e Sarò?
- * Vi piacerebbe stare con dei genitori così?
- * Rappresentazione grafica della Famiglia perfetta: “Come immagini questa famiglia perfetta?” (Sul foglio predisposto).
- * Anche i vostri genitori si comportano come questi signori?
- * Cosa faresti tu se ti trovassi con dei signori come questi?

Quadro n° 19 “ DAVANTI A PENSONE ”

- * Utilizzare il sottofondo musicale riferito al racconto durante la narrazione.
- * Far immaginare ai bambini Sarà e Sarò davanti alla porta di Pensone e invitarli a rappresentarli graficamente (sul foglio predisposto).
- * Stimolare i bambini a dare una libera interpretazione della filastrocca “Pensone è vicino, Pensone è lontano Pensone ti aiuta se tu gli dai una mano”.
- * Chiedere ad ogni bambino di raccontare quel che è successo a Sarà e Sarò?
- * Far ritagliare e colorare le figure riportate nelle tavole, far ritagliare cerchi di varia dimensione (le bolle) e di vari colori e incollarli su un cartellone, fare vari disegni, da colorare, ritagliare e incollare sulle bolle.

Capitolo n° 20 “ PENSONE E' VICINO ”

- * Consegnare la TAVOLA 31 -32. * Preparare la lettera ad ogni bambino con le parole della filastrocca.
- * Far ritagliare la sagoma predisposta, disegnarla e colorarla.
- * Far incollare intorno a Sarà e Sarò tutte le figure dei bambini, completando definitivamente il cartellone iniziato nel quadro precedente.